YAMAHA

MUSIC SYNTHESIZER

MONTAGE 6
MONTAGE 7
MONTAGE 8

참고 설명서

목차

MONTAGE 설명서 사용 2

기본 구조 3

기능 블록 3
톤 제너레이터 블록 4
톤 제너레이터 블록 4
A/D 입력 블록 10
시퀀서 블록 10
아르페지오 블록 11
아르페지오 카테고리 11
하위 카테고리 11
아르페지오 형식 이름 12
아르페지오 관련 설정 13
아르페지오 재생 형식 15
모션 시퀀서 블록 16
이펙트 블록 18
이펙트 구조 18
이펙트 연결 19
보코더 이펙트 소개 19
엔벌로프 팔로워 블록 20
컨트롤러 블록 21
건반 21
피치 벤드 휠 21
모듈레이션 휠 21
리본 컨트롤러 21
지정 가능 스위치 21
노브/컨트롤 슬라이더 22
수퍼 노브 22
내장 메모리 22

본편 24

화면(터치 패널) 구성 24
Performance Play(홈) 26
Motion Control 28
Mixing 44
Scene 49
Play/Rec 54
Normal Part (AWM2) Edit 58
Element Common Edit(공통) 58
Element Edit(요소) 94
Element All(전체 요소) 117
Drum Part Edit 119
Key Common Edit(공통) 119
Key Edit(키) 126
Normal Part (FM-X) Edit 131
Operator Common Edit(공통) 131
Operator Edit(오퍼레이터) 141
Common/Audio Edit(공통/오디오) 145
Category Search 161
Performance Category Search 161
Arpeggio Category Search (아르페지오 카테고리 검색) 163
Waveform Category Search(파형 검색) 164
Utility 165
Live Set 183
Live Set 183
Live Set Edit(편집) 184
Live Set Register(등록) 186
iPad 또는 iPhone 연결 187

KO

MONTAGE 설명서 사용

구입하신 MONTAGE6/MONTAGE7/MONTAGE8 신디사이저에는 네 가지 참조 안내서, 즉 사용설명서, 참고 설명서(본 문서), 신디사이저 파라미터 설명서, Data List가 함께 제공됩니다. 사용설명서는 하드카피 책자로 신디사이저와 함께 제공되며 본 참고 설명서, 신디사이저 파라미터 설명서, Data List는 당사 홈페이지에서 PDF 문서로 다운로드할 수 있습니다.

사용설명서(하드카피 책자)

MONTAGE6/MONTAGE7/MONTAGE8의 설치 방법과 기본 작동법에 대해 설명합니다.
이 설명서에서는 다음과 같은 작업에 대해 설명합니다.

- 빠른 안내 - 퍼포먼스 선택
- 빠른 안내 - 건반 연주
- 빠른 안내 - 자신만의 라이브 세트 만들기
- 빠른 안내 - 설정 편집
- 녹음 및 재생
- 마스터 건반 사용
- 마이크 또는 오디오 장비 연결
- 전체 시스템 설정
- 외부 MIDI 기기 연결
- 연결된 컴퓨터 사용
- 데이터 저장/불러오기

참고 설명서(본 PDF 문서)

구입하신 MONTAGE6/MONTAGE7/MONTAGE8의 내부 설계와 조절 및 설정이 가능한 다양한 파라미터를 설명합니다.

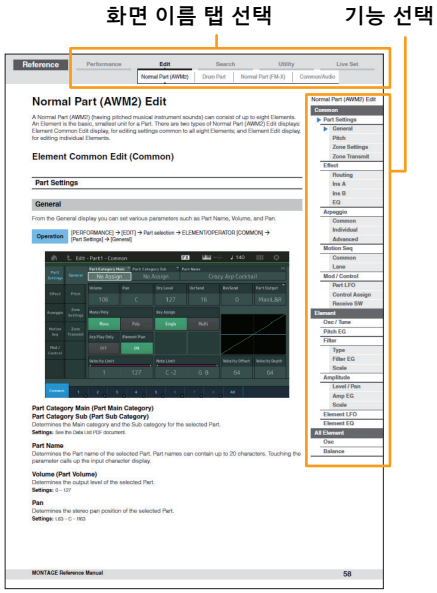
신디사이저 파라미터 설명서(PDF 문서)

Yamaha AWM2 및 FM-X 톤 제너레이터가 포함된 신디사이저에서 사용되는 파트 파라미터, 이펙트 형식, 이펙트 파라미터 및 MIDI 메시지에 대해 설명합니다. 사용설명서와 참고 설명서를 먼저 읽고 파라미터와 Yamaha 신디사이저와 관련된 용어를 자세히 알아야 필요가 있는 경우에 이 파라미터 설명서를 사용하십시오.

Data List(PDF 문서)

파형 목록, 퍼포먼스 목록, 이펙트 형식 목록, 아르페지오 형식 목록 같은 목록과 MIDI 실행 차트 등의 참고 자료가 제공됩니다.

참고 설명서 사용



- 본편 부분에서 각 페이지 위쪽에 있는 화면 이름 탭을 사용하여 해당 화면의 파라미터 설명 페이지로 이동할 수 있습니다.
- 목차나 설명 문구에 있는 페이지 번호를 클릭하면 해당 페이지로 이동합니다.
- 메인 창 왼쪽에 있는 “북마크” 색인에서 참조하고자 하는 항목과 주제를 클릭해도 해당 페이지로 이동합니다. (색인이 표시되어 있지 않을 때는 “북마크” 탭을 클릭하면 색인이 열립니다.)
- 특정 주제나 기능에 관한 내용을 보고 싶을 때는 Adobe Reader의 “편집” 메뉴에서 "찾기" 또는 "검색"을 선택하여 키워드를 입력하여 문서에서 관련된 내용이 있는 위치를 찾을 수 있습니다.

주 웹사이트 http://www.adobe.com/products/reader/에서 Adobe® Reader®의 최신 버전을 다운로드할 수 있습니다.

주 메뉴 항목의 이름과 위치는 사용하는 Adobe Reader의 버전에 따라 다릅니다.

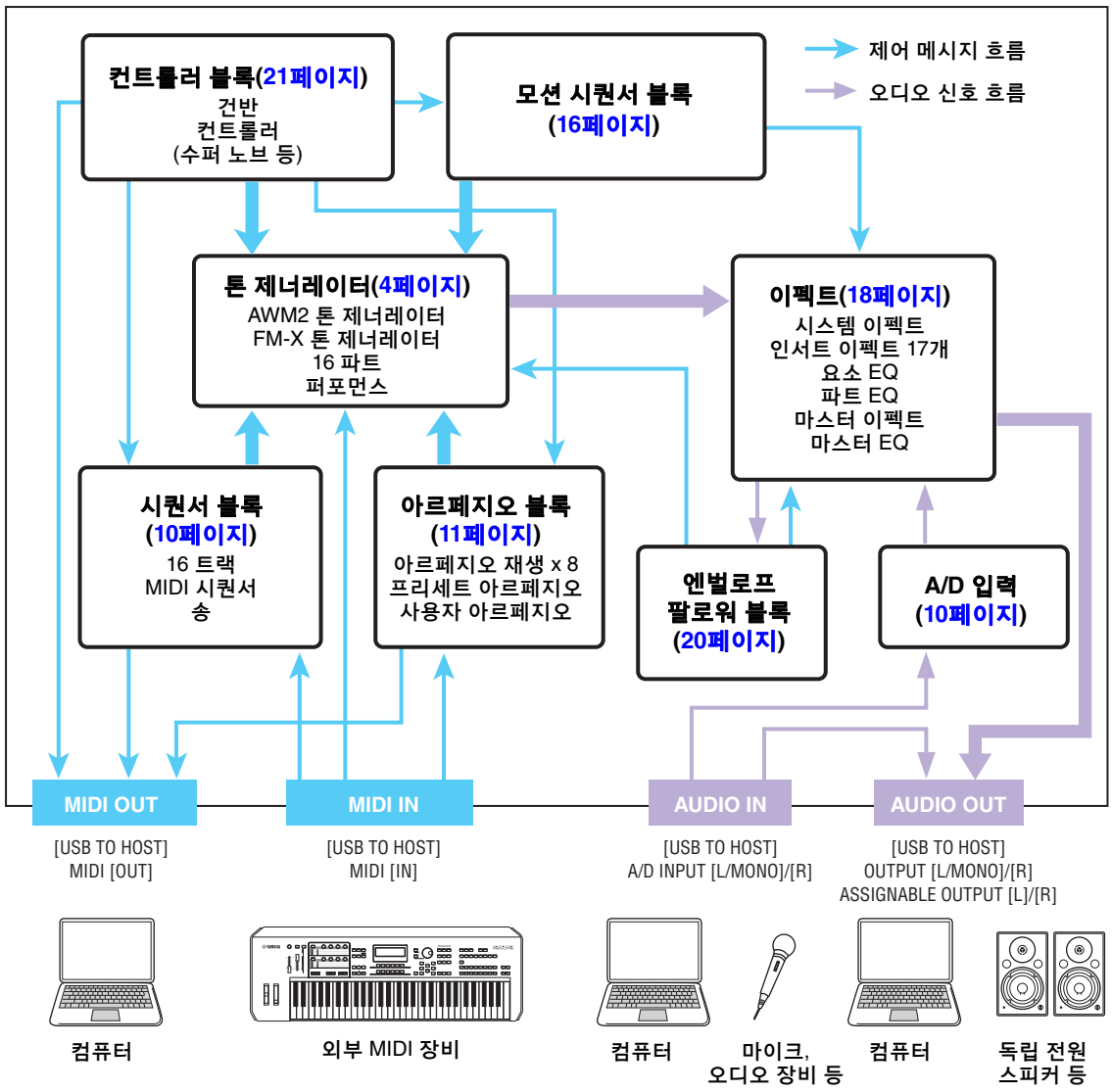
정보

- 본 사용설명서에 표시된 그림 및 LCD 화면은 설명용으로만 제공되기 때문에 실제 악기에서 나타나는 것과 다소 다르게 표시될 수 있습니다.
- 기타 모든 상표는 해당 등록 상표 보유자의 재산입니다.
- iPhone, iPad, iPod touch 및 Lightning은 미국 및 기타 국가에서 등록된 Apple Inc.의 상표입니다.
- IOS는 미국 및 기타 국가에서 Cisco의 상표 또는 등록 상표이며 라이센스 계약에 따라 사용됩니다.

기본 구조

기능 블록

MONTAGE6/MONTAGE7/MONTAGE8 시스템은 8개의 메인 기능 블록 즉, 톤 제너레이터, A/D 입력, 시퀀서, 모션 시퀀서, 아르페지오, 컨트롤러, 이펙트 및 엔벨로프 팔로워로 구성되어 있습니다.



AWM2(고급 웨이브 메모리 2)

본 악기에는 AWM2 톤 제너레이터 블록이 장착되어 있습니다. AWM2(고급 웨이브 메모리 2)는 샘플링된 웨이브(사운드 자료)를 기반으로 하는 합성 시스템으로, Yamaha 신디사이저에서 사용됩니다. 최고의 실감나는 연주를 위해 각 AWM2 보이스는 실제 악기의 여러 파형 샘플을 사용합니다. 또한 광범위한 파라미터(엔벌로프 제너레이터, 필터, 모듈레이션 등)를 적용할 수 있습니다.

기본 구조
- 기능 블록
- 톤 제너레이터 블록
- A/D 입력 블록
- 시퀀서 블록
- 아르페지오 블록
- 모션 시퀀서 블록
- 이펙트 블록
- 엔벌로프 팔로워 블록
- 컨트롤러 블록
- 내장 메모리

본편
- 화면(터치 패널) 구성
- 퍼포먼스 재생(홈)
- 모션 컨트롤
- 믹싱
- 화면
- 재생/녹음
- 일반 파트(AWM) 편집
- 드럼 파트 편집
- 일반 파트(FM-X) 편집
- 공통/오디오 편집
- 카테고리 검색
- 유틸리티
- 라이브 세트
- iPhone/iPad 연결

FM-X

본 신디사이저에는 AWM2 블록 외에도 FM-X 톤 제너레이터가 있습니다. FM-X의 “FM”은 “frequency modulation”(주파수 변조)를 의미하는 단어로 완전히 새로운 파형을 생성할 수 있도록 한 파형의 주파수를 사용하여 다른 파형을 변조하는 특수 톤 생성 시스템입니다. 본 신디사이저에는 8개의 FM 오퍼레이터와 88개의 서로 다른 전체 알고리즘 형식이 있습니다. 오퍼레이터 조합 패턴 변경, 레벨 및 엔벌로프 등 다른 파라미터와의 변조 제어, 고급 필터, 이펙트, EQ 및 AWM2 사용을 통해 매우 복합적으로 달라지는 짜임새 있는 사운드를 창조할 수 있습니다.

톤 제너레이터 블록

톤 제너레이터 블록은 시퀀서 블록, 컨트롤러 블록, 아르페지오 블록 및 외부 MIDI 악기에서 수신한 MIDI 메시지에 반응해 실제로 사운드를 생성하는 블록입니다. MIDI 메시지는 16개의 독립 채널에 지정되며 본 악기는 16개의 MIDI 채널을 통해 16개의 개별 파트를 동시에 연주할 수 있습니다. 하지만 각각 16개의 채널이 있는 개별 MIDI "포트"를 사용하여 이 16채널 한계를 극복할 수도 있습니다. 본 악기의 톤 제너레이터 블록은 포트 1의 MIDI 메시지를 처리할 수 있습니다.

톤 제너레이터 블록

퍼포먼스

퍼포먼스는 여러 파트로 구성되는 단일 세트의 사운드를 의미합니다. 적절한 퍼포먼스를 선택하면 원하는 대로 사운드를 변경할 수 있습니다. 각 퍼포먼스에는 각 파트 고유의 파라미터와 전체 파트에 공통되는 파라미터의 두 가지 유형이 있습니다. Common/Audio Edit 화면(145페이지)에서 해당 퍼포먼스 전체를 편집할 수 있습니다.

퍼포먼스의 전체 구조

퍼포먼스는 16 파트로 구성되며, 건반을 사용해 퍼포먼스를 생성할 수 있습니다(여러 파트가 레이어로 결합되거나 다른 구성으로 결합).

파트

내부적으로는 파트 형식은 일반 파트(AWM2), 일반 파트(FM-X) 및 드럼 파트 세 가지입니다. 일반 파트(AWM2)는 주로 건반 전역에 걸쳐 음정을 가진 악기의 소리입니다. 일반 파트(FM-X) 또한 주로 음정 악기이며 FM 합성 방식을 사용합니다. 드럼 파트에서는 주로 퍼커션/드럼 사운드들이 노트 하나 하나에 지정됩니다. 일반 파트(AWM2)는 최대 8개의 요소로, 일반 파트(FM-X)는 최대 8개의 오퍼레이터로, 드럼 파트는 최대 73개의 드럼 키로 구성될 수 있습니다.
요소/오퍼레이터/드럼 키는 파트의 기본적인 가장 작은 단위입니다. 여러 요소/오퍼레이터/키를 결합해 좀 더 실감나는 사운드나 광범위하고 질감이 풍성한 사운드 형식을 생성할 수 있습니다. 각각 파트는 각각(Element Edit 파라미터/Operator Edit 파라미터/Key Edit 파라미터)의 고유 파라미터 및 전체 요소/오퍼레이터/키(Element Common Edit, Operator Common Edit 및 Key Common Edit 파라미터)의 공통 파라미터를 편집해 만들어집니다.

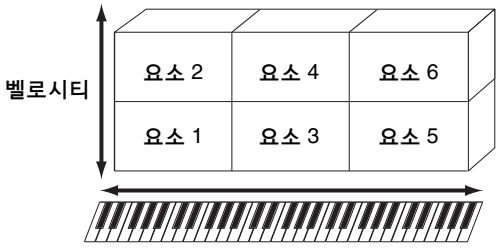
주 일반 파트(AWM2) 편집에 대한 내용은 58페이지를 참조하십시오. 일반 파트(FM-X) 편집에 관한 지침은 131페이지를 참조하십시오. 드럼 파트 편집에 대한 내용은 119페이지를 참조하십시오.

기본 구조
- 기능 블록
- 톤 제너레이터 블록
- A/D 입력 블록
- 시퀀서 블록
- 아르페지오 블록
- 모션 시퀀서 블록
- 이펙트 블록
- 엔벌로프 팔로워 블록
- 컨트롤러 블록
- 내장 메모리

본편
- 화면(터치 패널) 구성
- 퍼포먼스 재생(홈)
- 모션 컨트롤
- 믹싱
- 화면
- 재생/녹음
- 일반 파트(AWM) 편집
- 드럼 파트 편집
- 일반 파트(FM-X) 편집
- 공통/오디오 편집
- 카테고리 검색
- 유틸리티
- 라이브 세트
- iPhone/iPad 연결

일반 파트(AWM2), 일반 파트(FM-X) 및 드럼 파트

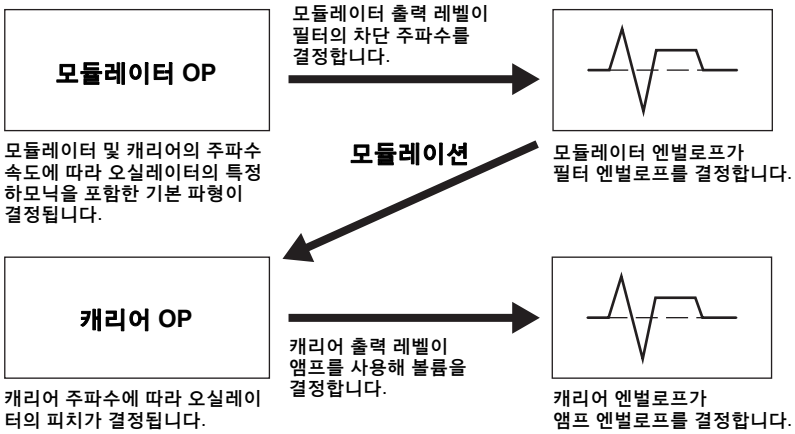
일반 파트(AWM2)



이런 파트들은 보통 건반으로 연주하며, 각 건마다 AWM2에서 생성된 표준 음정이 부여됩니다. 일반 파트는 최대 여덟 개의 요소로 구성됩니다. Part Edit의 설정에 따라 이 요소들이 동시에 소리가 날 수도 있고 음 범위, 벨로시티 범위, XA(확장 아티큘레이션) 설정에 따라 서로 다른 요소가 소리 날 수도 있습니다(6페이지).
다음 그림은 일반 파트(AWM2)의 예입니다. 여기에서는 여섯 개의 요소들이 건반의 음 범위와 벨로시티 범위 전체에 분포되어 있기 때문에 연주하는 음과 연주의 벨로시티에 따라 서로 다른 요소가 소리를 출력합니다. 벨로시티 분포의 경우 요소 1, 3, 5는 건반을 부드럽게 연주할 때, 요소 2, 4, 6은 세게 연주할 때 소리가 납니다. 음 분포의 경우 요소 1, 2는 건반의 낮은 범위에서 소리가 나고 요소 3, 4는 중간 범위, 요소 5, 6은 높은 범위에서 소리가 납니다. 벨로시티 분포의 경우 요소 1, 3, 5는 건반을 부드럽게 연주할 때, 요소 2, 4, 6은 세게 연주할 때 소리가 납니다. 이를 실제적으로 사용하는 경우에 피아노 파트는 여섯 개의 샘플로 구성될 수 있습니다. 요소 1, 3, 5는 피아노를 해당 음 범위에서 부드럽게 연주할 때의 사운드이고 요소 2, 4, 6은 해당 음 범위에서 세게 연주할 때의 사운드입니다. 실제로, 본 악기는 최대 여덟 개의 독립 요소가 허용되므로 이보다 유연합니다.

일반 파트(FM-X)

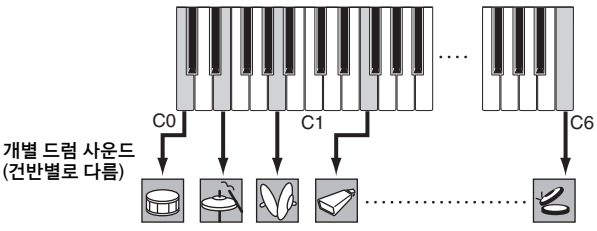
이 파트는 일반적으로 건반으로 연주하며, 각 건반의 사운드는 FM 합성으로 생성되는 표준 피치 사운드입니다. 일반 파트(FM-X)의 사운드는 기본 파형의 주파수를 다른 파형과 모듈레이트해 생성됩니다. 기본 파형을 생성하는 오퍼레이터는 "캐리어", 이러한 파형을 변조하는 오퍼레이터는 "모듈레이터"입니다. 여러 오퍼레이터의 조합을 "알고리즘"이라고 부릅니다.
오퍼레이터에서 출력된 파형이 단순한 사인파인 경우, 기본 음 이외의 하모닉이 포함되지 않습니다. 그러나 파형을 다른 오퍼레이터와 모듈레이트해 하모닉을 생성할 수 있습니다. 화모닉을 생성하는 방법은 모듈레이터의 출력 레벨 및 캐리어와 모듈레이터의 주파수 속도에 따라 달라집니다. 한편, 기본 피치는 캐리어의 주파수에 따라, 출력 레벨은 캐리어의 출력 레벨에 따라 결정됩니다. 아래 설명된 그림은 아날로그 신디사이저를 사용해 FM 사운드를 생성하는 기본 방법입니다.



위 그림에는 오퍼레이터 2개로 생성된 파형이 설명되어 있으나, MONTAGE에는 8개의 오퍼레이터가 있습니다. 여러 오퍼레이터 조합은 "알고리즘"으로 불리는데, 이 신디사이저에는 알고리즘을 설정하는 파라미터가 있습니다.

드럼 파트

드럼 파트는 주로 건반의 개별 음(C0~C6)에 지정되는 퍼커션/드럼 사운드입니다. 요소와 달리 드럼 키는 해당하는 음과 동일하기 때문에 그 범위를 변경할 수 없습니다. 드럼 또는 퍼커션 사운드는 각 드럼 키에 지정됩니다. 각 키에 지정된 드럼 또는 퍼커션 사운드를 변경하여 다양한 유형의 드럼 파트를 생성하고 피치와 EG 같은 파라미터를 편집할 수 있습니다.



기본 구조
기능 블록
톤 제너레이터 블록
A/D 입력 블록
시퀀서 블록
아르페지오 블록
모션 시퀀서 블록
이펙트 블록
엔벌로프 팔로워 블록
컨트롤러 블록
내장 메모리
본편
화면(터치 패널) 구성
퍼포먼스 재생(홈)
모션 컨트롤
믹싱
화면
재생/녹음
일반 파트(AWM) 편집
드럼 파트 편집
일반 파트(FM-X) 편집
공통/오디오 편집
카테고리 검색
유틸리티
라이브 세트
iPhone/iPad 연결

확장 아티큘레이션(XA)

확장 아티큘레이션(XA)은 연주 유연성과 음향적 현실감을 높여주는 톤 제너레이션 시스템입니다. 이 기능을 이용해 실감나는 사운드와 레가토 스타카토 등 자연스러운 연주 기법을 좀더 효율적으로 재현할 수 있으며 연주를 하면서 무작위 및 교대 사운드 변경에 맞는 고유한 모드도 사용할 수 있습니다.

실감나는 레가토 연주
본 악기는 레가토 연주를 할 때 특정 요소만 소리가 생성되고 다른 요소는 일반적으로 연주가 가능하여(XA 컨트롤 파라미터 설정 "normal" 및 "legato") 레가토 이펙트를 보다 정확하게 재현할 수 있습니다.

정통 노트 릴리스 사운드
MONTAGE은 각 요소의 XA Control 파라미터를 “Key Off”로 설정하여 이 특징적인 사운드를 재현합니다.

각 연주 음의 미묘한 사운드 변화
MONTAGE은 XA Control 파라미터 설정 “Cycle” 및 “Random”을 사용하여 이러한 미묘한 사운드 변화를 좀더 정확하게 재현합니다.

다양한 사운드 전환을 통해 어쿠스틱 악기의 자연스러운 연주 재현
어쿠스틱 악기에는 고유한 특징이 있습니다. 독특한 특정 사운드는 연주 중 특정 시기에만 생성됩니다. 여기에는 플릇 플러터 텅잉과 어쿠스틱 기타의 고음 하모닉스 주법이 포함됩니다. MONTAGE는 [ASSIGN 1]/[ASSIGN 2] 버튼과 XA Control 파라미터 설정인 “A.SW1 On”, “A.SW2 On” 및 “A.SW Off”를 사용하여 연주하는 동안 사운드를 전환하는 방식으로 이러한 사운드를 재현합니다.

주 외부 장치의 Common/AUDIO Edit 화면([Control] → [Control Number]) (153페이지)에서 지정된 Control Change 번호를 전송해 [ASSIGN 1]/[ASSIGN 2] 버튼을 켜고 끌 수 있습니다.

새로운 사운드와 새로운 연주 스타일
위와 같은 매우 다양한 기능들은 어쿠스틱 사운드뿐만 아니라 신디사이저나 일렉트로닉 사운드의 파트에도 효율적으로 적용할 수 있습니다. XA 기능은 고유의 사운드를 실현하고 표현감 있게 연주하며 창의적이고 새로운 연주 스타일을 만들어낼 수 있는 엄청난 가능성을 열어 줍니다.

모션 컨트롤 시스템

모션 컨트롤 시스템은 마음먹은 대로 모션(리드미컬하며 다차원적인 사운드 변화)을 실시간으로 제어할 수 있는 완전히 새로운 기능입니다. 놀랄 만큼 강력한 이 기능은 비트에 따라 질감과 리듬을 변화시키고 멋지고 다채로운 조명 효과를 선사할 뿐만 아니라 풍부한 표현력으로 창조적인 열정에 부응하는 등의 이전에는 듣지 못했던 새로운 방식으로 악기의 사운드를 극적이고 역동적으로 변모시킵니다. 모션 컨트롤 시스템의 주요 기능은 다음과 같이 3가지입니다.

수퍼 노브
소리의 다차원적인 변화를 만들어내며 조명이 다양한 색으로 연속적으로 변화하여 이를 북돋웁니다. 여러 개의 파라미터를 동시에 제어할 수 있습니다.

모션 시퀀서
연속값을 갖는 사운드 변화에 사용됩니다. 강력한 모션 시퀀서 기능을 사용하면 미리 생성한 순서에 따라 파라미터를 작동시켜 역동적으로 사운드을 변경할 수 있습니다. 템포, 아르페지오, 외부 연결 장치의 리듬과 같이 다양한 시퀀스에 따라 실시간으로 사운드 변경을 제어할 수 있습니다.

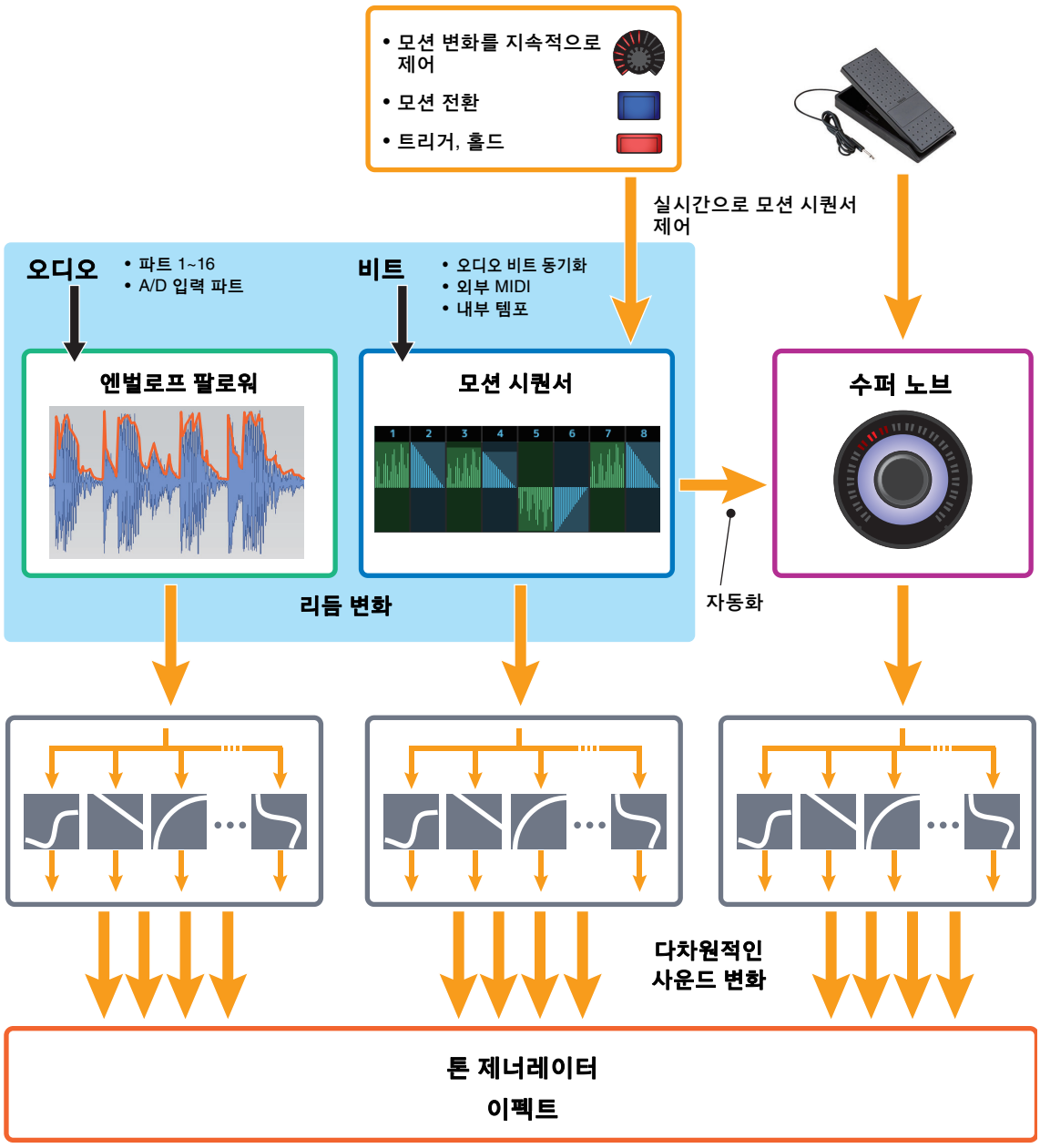
엔벌로프 팔로워
엔벌로프 팔로워는 입력 신호 파형의 볼륨을 감지하여 역동적으로 사운드를 변경하는 기능입니다.

주 엔벌로프 팔로워는 외부 장치의 오디오 신호 및 전체 파트의 출력으로 제어 가능합니다.

기본 구조
- 기능 블록
- 톤 제너레이터 블록
- A/D 입력 블록
- 시퀀서 블록
- 아르페지오 블록
- 모션 시퀀서 블록
- 이펙트 블록
- 엔벌로프 팔로워 블록
- 컨트롤러 블록
- 내장 메모리

본편
- 화면(터치 패널) 구성
- 퍼포먼스 재생(홈)
- 모션 컨트롤
- 믹싱
- 화면
- 재생/녹음
- 일반 파트(AWM) 편집
- 드럼 파트 편집
- 일반 파트(FM-X) 편집
- 공통/오디오 편집
- 카테고리 검색
- 유틸리티
- 라이브 세트
- iPhone/iPad 연결

모션 컨트롤 시스템 구조

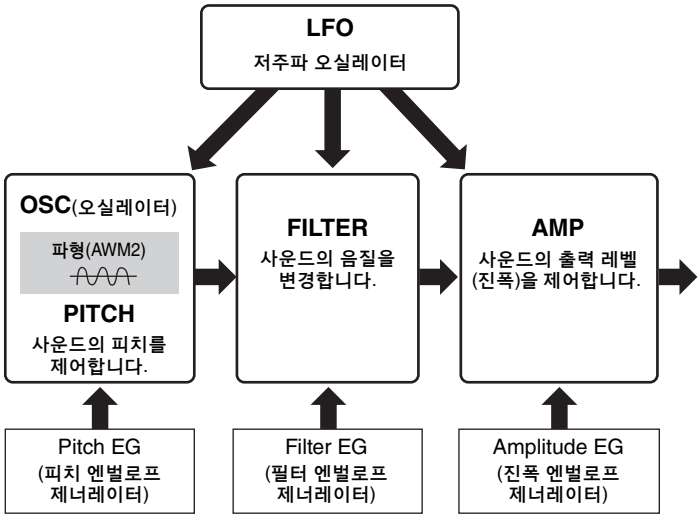


모션 컨트롤에 관한 자세한 내용은 아래 웹사이트를 참조하십시오.

http://www.yamaha.com/montage/

요소, 드럼 키 및 오퍼레이터

요소/드럼 키/오퍼레이터는 파트를 구성하는 MONTAGE에서 가장 작은 "구성 블록"입니다. 이 작은 사운드 단위들은 Pitch EG, Filter EG, Amplitude EG, LFO(아래 표시) 등 다양한 기존의 신디사이저 파라미터를 통해 구성, 향상, 처리할 수 있습니다.



오실레이터

이 장치를 사용해 요소/오퍼레이터/키에 파형(또는 기본 사운드 재료)을 지정할 수 있으며, 다음과 같이 오실레이터 관련 파라미터를 설정할 수 있습니다.

- 일반 파트(AWM2) 및 드럼 파트
  [EDIT] → **파트 선택** → **요소 선택** → [Osc/Tune] (94페이지, 126페이지)
- 일반 파트(FM-X)
  [EDIT] → **파트 선택** → **오퍼레이터 선택** → [Form/Freq] (141페이지)

피치

이 장치를 사용해 시간에 따른 피치 변화를 제어할 수 있으며, 다음과 같이 피치 관련 파라미터를 설정할 수 있습니다.

- 일반 파트(AWM2) 및 드럼 파트
  [EDIT] → **파트 선택** → **요소 선택** → [Osc/Tune] (94페이지, 126페이지)
- 일반 파트(FM-X)
  [EDIT] → **파트 선택**→ ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Pitch/Filter] (134페이지)

다음과 같이 피치 EG 관련 파라미터를 설정할 수 있습니다.

- 일반 파트(AWM2)
  [EDIT] → **파트 선택**→ **요소 선택** → [Pitch EG] (98페이지)
- 일반 파트(FM-X)
  [EDIT] → **파트 선택**→ ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Pitch/Filter] (134페이지)

필터

이 장치는 사운드의 특정 주파수 부분의 출력을 차단하여 사운드의 톤을 수정합니다. 또한, FEG(필터 엔벌로프 제너레이터)를 설정하여 시간에 따른 필터의 차단 주파수 변화를 제어할 수 있습니다. 다음과 같이 필터 및 필터 EG 관련 파라미터를 설정할 수 있습니다.

- 일반 파트(AWM2) 및 드럼 파트
  [EDIT] → **파트 선택** → **요소 선택** → [Filter] (100페이지, 128페이지)
- 일반 파트(FM-X)
  [EDIT] → **파트 선택**→ ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Pitch/Filter] (134페이지)

기본 구조

- 기능 블록
- 톤 제너레이터 블록
- A/D 입력 블록
- 시퀀서 블록
- 아르페지오 블록
- 모션 시퀀서 블록
- 이펙트 블록
- 엔벌로프 팔로워 블록
- 컨트롤러 블록
- 내장 메모리

본편

- 화면(터치 패널) 구성
- 퍼포먼스 재생(홈)
- 모션 컨트롤
- 믹싱
- 화면
- 재생/녹음
- 일반 파트(AWM) 편집
- 드럼 파트 편집
- 일반 파트(FM-X) 편집
- 공통/오디오 편집
- 카테고리 검색
- 유틸리티
- 라이브 세트
- iPhone/iPad 연결

Amplitude(진폭)

이 장치는 요소/드럼 키/오퍼레이터의 출력 레벨(진폭)을 제어합니다.
진폭 및 진폭 EG 관련 파라미터를 다음과 같이 설정할 수 있습니다.

- 일반 파트(AWM2)
  [EDIT] → **파트 선택** → **요소 선택** → [Amplitude] (108페이지)
- 드럼 파트
  [EDIT] → **파트 선택** → **요소 선택**→ [Level/Pan] (129페이지)
- 일반 파트(FM-X)
  [EDIT] → **파트 선택** → **오퍼레이터 선택** → [Level] (143페이지)

LFO(저주파 오실레이터)

이름에서 알 수 있듯이 LFO는 저주파수의 웨이브를 만듭니다.
이런 웨이브는 각 요소/오퍼레이터의 피치, 필터 또는 진폭 등을 변경하는 데에 적용하여 비브라토, 와와, 트레몰로와 같은 이펙트를 만들 때 사용할 수 있습니다. 여기에는 전체 요소/오퍼레이터에 공통되는 파트 LFO와 각 요소 고유의 요소 LFO의 두 LFO 형식이 있습니다.
다음과 같이 파트 LFO 관련 파라미터를 설정할 수 있습니다.

- 일반 파트(AWM2)
  [EDIT] → **파트 선택** → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [Part LFO] (85페이지)
- 일반 파트(FM-X)
  [EDIT] → **파트 선택** → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [Part LFO] **또는** [2nd LFO] (138페이지)

다음과 같이 요소 LFO 관련 파라미터를 설정할 수 있습니다.
[EDIT] → **파트 선택** → **요소 선택**→ [Element LFO] (113페이지)

최대 동시발음수

최대동시발음수는 악기의 내부 톤 제너레이터에서 동시에 소리가 날 수 있는 음의 최대 수를 말합니다. 본 신디사이저의 최대동시발음수는 AWM2 및 FM-X의 경우 각각 128입니다. 내부 톤 제너레이터 블록에서 최대동시발음수를 초과하는 수의 음을 수신할 경우 이전에 연주한 음은 차단됩니다. 이는 감쇄가 없는 파트에서 특히 눈에 띄게 나타날 수 있습니다.
더욱이, 최대동시발음수는 파트의 수가 아니라 사용된 요소/드럼 키의 수에 적용됩니다. 요소를 최대 8개까지 포함하는 일반 파트(AWM2)를 사용할 경우 동시 음의 최대 수는 128 미만이 될 수도 있습니다.

A/D 입력 블록

이 블록은 A/D INPUT [L/MONO]/[R] 잭의 오디오 신호 입력을 처리합니다. 볼륨, 팬, 이펙트와 같은 다양한 파라미터를 오디오 신호에 설정할 수 있으며 다른 파트들과 함께 사운드가 출력됩니다. A/D INPUT [L/MONO]/[R] 잭을 통해 인서트 이펙트, 시스템 이펙트, 마스터 이펙트 및 마스터 EQ를 오디오 신호 입력에 적용할 수 있으며, 다음과 같이 A/D 입력 블록 관련 파라미터를 설정할 수 있습니다.

[PERFORMANCE] → [Mixing] (44페이지)

[EDIT] → PART [COMMON] → [Audio In] → [Mixing] (147페이지)

A/D INPUT [L/MONO]/[R] 잭을 통해 오디오 신호 입력에 적용되는 이펙트는 다음과 같이 설정할 수 있습니다.

[EDIT] → PART [COMMON] → [Audio In] → [Routing] (148페이지)

A/D INPUT [L/MONO]/[R] 잭의 오디오 신호 게인은 패널의 A/D INPUT [GAIN] 노브를 통해 조절할 수 있습니다. 또한, A/D INPUT [L/MONO]/[R] 잭의 오디오 신호의 켜짐/꺼짐 설정은 A/D INPUT [ON/OFF] 버튼을 통해 켜고 끌 수 있습니다.

[UTILITY] → [Settings] → [Audio I/O] → "A/D Input" (168페이지)

시퀀서 블록

이 블록에서는 연주를 (컨트롤러 블록 또는 외부 장치에서) MIDI 데이터로 녹음 및 편집하여 송을 생성한 다음 톤 제너레이터 블록으로 데이터를 재생할 수 있습니다.

송

송은 건반 연주를 MIDI 시퀀스 데이터로 개별 트랙에 녹음하여 생성합니다. MONTAGE는 최대 64개의 송을 저장할 수 있습니다.

트랙

음악 연주가 저장되는 시퀀서의 저장 장소입니다. 1개 트랙에 1개 파트를 녹음할 수 있습니다. MONTAGE에는 송 한 개당 16개의 트랙이 있으며 16파트 연주를 녹음하고 재생할 수 있습니다.

MIDI 녹음

송에 건반 연주를 녹음할 수 있습니다. 노브 작업, 컨트롤러 작업, 아르페지오 재생뿐만 아니라 건반 연주를 지정된 트랙에 MIDI 이벤트로 녹음할 수 있습니다. 파트의 해당 건반 컨트롤 스위치가 켜진 경우, 건반 연주 및 컨트롤러/노브 작업이 트랙에 저장됩니다.

주 Control Chang 메시지 및 Parameter Change 메시지는 노브를 조작해 저장할 수 있습니다. Control Change 메시지에 대한 자세한 내용은 신디사이저 파라미터 설명서 PDF 문서를 참조하십시오.

주 자세한 지침은 사용설명서를 참조하십시오.

기본 구조

- 기능 블록
- 톤 제너레이터 블록
- A/D 입력 블록
- 시퀀서 블록
- 아르페지오 블록
- 모션 시퀀서 블록
- 이펙트 블록
- 엔벌로프 팔로워 블록
- 컨트롤러 블록
- 내장 메모리

본편

- 화면(터치 패널) 구성
- 퍼포먼스 재생(홈)
- 모션 컨트롤
- 믹싱
- 화면
- 재생/녹음
- 일반 파트(AWM) 편집
- 드럼 파트 편집
- 일반 파트(FM-X) 편집
- 공통/오디오 편집
- 카테고리 검색
- 유틸리티
- 라이브 세트
- iPhone/iPad 연결

아르페지오 블록

이 블록에서는 건반의 음을 하나 또는 여러 개 누르기만 하면 음정 및 리듬 프레이즈를 자동으로 트리거할 수 있습니다. Yamaha의 아르페지오 시퀀스도 연주하는 실제 음 또는 코드에 대한 반응으로 변경되어, 작곡과 연주 모든 경우에 있어 흥미로운 음악적 프레이즈와 아이디어를 매우 다양하게 제공합니다.

아르페지오 카테고리

아르페지오 형식은 다음과 같이 18개의 카테고리로 분류됩니다("No Assign" 및 "Control/Hybrid Seq" 포함). 카테고리는 악기 유형을 기준으로 나뉩니다.

아르페지오 형식 카테고리 목록

Piano	Piano
Keys	Keyboard
Organ	Organ
Gtr	Guitar
Bass	Bass
Str	String
Brass	Brass
WW	Woodwind
SynLd	Syn Lead

Pad	Pad/Choir
SynCp	Syn Comp
CPerc	Chromatic Perc
Dr/Pc	Drum/Perc
S.FX	Sound FX
M.FX	Musical FX
Ethnc	Ethnic
---	No Assign
Ct/Hb	Control / Hybrid Seq

하위 카테고리

아르페지오 카테고리는 아래와 같은 하위 카테고리로 분류됩니다. 하위 카테고리는 음악 장르를 기준으로 나열되어 있어 원하는 음악 스타일에 적합한 하위 카테고리를 찾기가 편리합니다.

아르페지오 형식 하위 카테고리 목록

Rock	Rock
Pop Rock	Pop Rock
Ballad	Ballad
Chill	Chillout / Ambient
Hip Hop	Hip Hop
Funk	Funk
Modern R&B	Modern R&B
Classic R&B	Classic R&B
House	House / Dance Pop
Techno	Techno / Trance
Jazz	Jazz /Swing
D&B	D&B / Breakbeats
Latin	Latin

World	World
General	General
No Assign	No Assign
Filter	Filter *
Exprs	Expression *
Pan	Pan *
Mod	Modulation *
PBend	Pitch Bend *
Assign	Assign 1/2 *
Comb	Comb *
Zone	Zone Velocity *
Z.Pad	Zone Vel for Pad *

주 Category Search 화면에서, 별표(*)가 표시된 하위 카테고리는 "Control/Hybrid Seq"가 카테고리 형식으로 선택된 경우에만 표시됩니다.

기본 구조
- 기능 블록
- 톤 제너레이터 블록
- A/D 입력 블록
- 시퀀서 블록
- 아르페지오 블록
- 모션 시퀀서 블록
- 이펙트 블록
- 엔벌로프 팔로워 블록
- 컨트롤러 블록
- 내장 메모리

본편
- 화면(터치 패널) 구성
- 퍼포먼스 재생(홈)
- 모션 컨트롤
- 믹싱
- 화면
- 재생/녹음
- 일반 파트(AWM) 편집
- 드럼 파트 편집
- 일반 파트(FM-X) 편집
- 공통/오디오 편집
- 카테고리 검색
- 유틸리티
- 라이브 세트
- iPhone/iPad 연결

아르페지오 형식 이름

아르페지오 형식은 정해진 규칙과 약어에 따라 이름이 정해집니다. 이 규칙과 약어들을 이해하면 원하는 아르페지오 형식을 검색하고 선택하기가 편리해집니다.

형식 이름 뒤에 "_N"이 붙은 아르페지오 형식(예: HipHop1_N)
이 아르페지오는 일반 파트와 함께 사용되며, 1개 음을 트리거해 음이 복잡한 아르페지오를 만들 수 있습니다 (15페이지).

형식 이름 뒤에 "_C"가 붙은 아르페지오 형식(예: Rock1_C)
이 아르페지오는 일반 파트와 함께 사용되며, 연주하는 코드에 맞는 정확한 아르페지오를 생성할 수 있습니다 (15페이지).

일반적인 이름의 아르페지오 형식(예: UpOct1)
위 형식뿐만 아니라 재생의 형식에는 세 가지, 즉 일반 파트용으로 만들어져서 연주한 음과 옥타브 음만을 사용하여 재생되는 아르페지오(15페이지), 드럼 파트용으로 만들어진 아르페지오(15페이지), 주로 비노트 이벤트를 포함한 아르페지오(16페이지)가 있습니다.

형식 이름 뒤에 "_AF1", "_AFW" 또는 "_AF1&2"가 붙은 아르페지오 형식(예: Electro Pop AF1)
이 아르페지오를 연주하면 [ASSIGN 1]과 [ASSIGN 2] 버튼이 모두 자동으로 켜지고 프레이즈가 재생됩니다.

형식 이름 앞에 "_C"가 붙은 아르페지오 형식(예: [Mg]HardRock1)
이 아르페지오는 메가 보이스와 함께 사용됩니다.

> **메가 보이스 및 메가 보이스 아르페지오**
> 일반 사운드는 벨로시티 전환을 통해 건반 연주의 강도에 따라 파트의 사운드 음질 및 변화의 레벨을 조절하여 이러한 파트를 좀더 실제와 가깝고 자연스럽게 만들어줍니다. 단, 메가 보이스는 다양한 레이어들이 많이 들어 있는 매우 복잡한 구조이기 때문에 수동으로 연주하기에 적합하지 않습니다. 메가 보이스는 특히 메가 보이스 아르페지오용으로 개발되어 놀라울 정도의 실감나는 결과를 달성합니다. 메가 보이스는 항상 메가 보이스 아르페지오와 함께 사용해야 합니다.

Data List PDF 문서의 Arpeggio Type List에 포함된 열은 다음과 같습니다.

❶ Main Category	❷ Sub Category	❸ ARP No.	❹ ARP Name	❺ Time Signature	❻ Length	❼ Original Tempo	❽ Accent	❾ Random SFX	❿ Sound Type
ApKb	Rock	1	MA_70s Rock _ES	4 / 4	2	130			Acoustic Piano
ApKb	Rock	2	MB_70s Rock _ES	4 / 4	1	130			:
ApKb	Rock	3	MC_70s Rock	4 / 4	2	130			
ApKb	Rock	4	MD_70s Rock	4 / 4	4	130			
ApKb	Rock	5	FA_70s Rock	4 / 4	1	130			
ApKb	Rock	6	FB_70s Rock _ES	4 / 4	1	130			
ApKb	Rock	7	FC_70s Rock _ES	4 / 4	2	130			

주 이 목록은 예시용입니다. 아르페지오 형식 전체 목록은 Data List PDF 문서를 참조하십시오.

❶ Main Category
아르페지오 메인 카테고리를 표시합니다.

❷ Sub Category
아르페지오 하위 카테고리를 표시합니다.

❸ ARP No(아르페지오 번호)
아르페지오 형식 번호를 나타냅니다.

❹ ARP Name(아르페지오 이름)
아르페지오 이름을 표시합니다.

기본 구조
- 기능 블록
- 톤 제너레이터 블록
- A/D 입력 블록
- 시퀀서 블록
- ▶ 아르페지오 블록
- 모션 시퀀서 블록
- 이펙트 블록
- 엔벌로프 팔로워 블록
- 컨트롤러 블록
- 내장 메모리

본편
- 화면(터치 패널) 구성
- 퍼포먼스 재생(홈)
- 모션 컨트롤
- 믹싱
- 화면
- 재생/녹음
- 일반 파트(AWM) 편집
- 드럼 파트 편집
- 일반 파트(FM-X) 편집
- 공통/오디오 편집
- 카테고리 검색
- 유틸리티
- 라이브 세트
- iPhone/iPad 연결

❺ Time Signature

아르페지오 형식의 박자 또는 미터를 나타냅니다.

❻ Length

아르페지오 형식의 데이터 길이(소절의 양)를 나타냅니다. Loop 파라미터[*1]가 "off"로 설정되어 있으면 아르페지오는 이 길이만큼 재생되다가 정지합니다.

❼ Original Tempo

아르페지오 형식에 적절한 템포 값을 표시합니다. 이 템포는 아르페지오 형식을 선택하면 자동으로 설정되지 않습니다.

❽ Accent

원은 아르페지오가 강세 프레이즈 기능(14페이지)을 사용한다는 것을 표시합니다.

❾ Random SFX

원은 아르페지오가 SFX 기능(14페이지)을 사용한다는 것을 표시합니다.

❿ Sound Type

아르페지오 형식에 적절한 사운드 형식을 표시합니다.

*1 Loop 파라미터 설정 방법은 다음과 같습니다.
[EDIT] → **파트 선택** → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Common] (73페이지)

아르페지오 관련 설정

아르페지오 재생을 트리거 및 정지할 수 있는 방법은 여러 가지가 있습니다. 또한, SFX 사운드 및 특수 강세 프레이즈가 일반 시퀀스 데이터와 함께 트리거되는지 여부를 설정할 수 있습니다.

아르페지오 재생 켜기/끄기

아르페지오 재생 켜기/끄기에 다음 세 가지 설정을 사용할 수 있습니다.

음을 누를 때에만 아르페지오 재생	“Hold” 파라미터를 “Off”로 설정하고 “Trigger Mode” 파라미터를 “Gate”로 설정합니다.
음에서 손을 떼더라도 아르페지오 지속	“Hold” 파라미터를 “On”으로 설정하고 “Trigger Mode” 파라미터를 “Gate”로 설정합니다.
음을 누를 때마다 아르페지오 재생 켜짐/꺼짐 전환	“Trigger Mode” 파라미터를 “Toggle”로 설정합니다. “Hold” 파라미터를 “On” 또는 “Off”로 설정할 수 있습니다.

주 “Hold” 설정 방법은 다음과 같습니다.
[EDIT] → **파트 선택** → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Common] (73페이지)

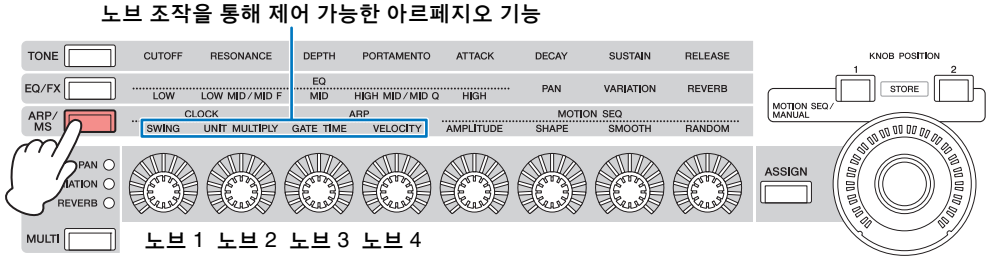
주 “Arp Master” 및 “Arp Part”가 모두 “On”으로 설정된 상태에서 MIDI 서스테인 메시지(컨트롤 변경 #64)를 수신할 때 “Hold”를 “On”으로 설정하면 동일한 결과를 얻을 수 있습니다.

주 “Trigger Mode” 설정 방법은 다음과 같습니다.
[EDIT] → **파트 선택** → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Advanced] (77페이지)

노브를 사용한 아르페지오 제어

노브 기능 [ARP/MS] 버튼을 눌러 노브 1 – 4를 사용해 아르페지오 재생을 제어할 수 있습니다. 이 방법을 시도하면서 사운드 변화가 있는지 들어 보시기 바랍니다. 노브 1 – 8의 이펙트에 관한 자세한 내용은 Quick Edit (31페이지)을 참조하십시오.

노브 조작을 통해 제어 가능한 아르페지오 기능



강세 프레이즈

강세 프레이즈는 일부 아르페지오 형식에 포함된 시퀀스 데이터로 구성되어 있으며, Accent Velocity Threshold 파라미터에서 지정된 것보다 벨로시티가 높은(강한) 음을 연주할 때에만 소리가 납니다. 강세 프레이즈를 트리거하는 데 필요한 벨로시티로 연주하기가 어려울 경우 “Vel Threshold”(강세 벨로시티 한계값) 파라미터 값을 낮게 설정합니다.

주 “Vel Threshold”(강세 벨로시티 한계값) 파라미터 설정 방법은 다음과 같습니다.
[EDIT] → **파트 선택** → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Advanced] (77페이지)

주 이 기능을 사용하는 아르페지오 형식에 대한 정보는 Data List PDF 문서의 “Arpeggio Type List”를 참조하십시오.

랜덤 SFX

일부 아르페지오 형식에는 음에서 손을 떼면 (기타 프렛 잡음과 같은) 특수 사운드를 트리거하는 랜덤 SFX가 있습니다. 랜덤 SFX에 영향을 미치는 다음의 파라미터가 제공됩니다.

랜덤 SFX 켜기/끄기	Random SFX 파라미터
SFX 사운드의 볼륨 설정	Velocity Offset(랜덤 SFX 벨로시티 오프셋) 파라미터
SFX 사운드의 볼륨이 벨로시티로 제어되는지의 여부 확인	Key On Ctrl(랜덤 SFX 키 온 컨트롤) 파라미터

주 “Random SFX”, “Velocity Offset” 및 “Key On Ctrl” 설정 방법은 다음과 같습니다.
[EDIT] → **파트 선택** → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Advanced] (77페이지)

주 건반에서 손을 뗐을 때 중지하는 랜덤 SFX 기능은 아르페지오에 사용할 수 없습니다.

주 랜덤 SFX 기능을 사용하는 아르페지오 형식에 대한 정보는 Data List PDF 문서의 “Arpeggio Type List”를 참조하십시오.

기본 구조

- 기능 블록
- 톤 제너레이터 블록
- A/D 입력 블록
- 시퀀서 블록
- ▶ 아르페지오 블록
- 모션 시퀀서 블록
- 이펙트 블록
- 엔벌로프 팔로워 블록
- 컨트롤러 블록
- 내장 메모리

본편

- 화면(터치 패널) 구성
- 퍼포먼스 재생(홈)
- 모션 컨트롤
- 믹싱
- 화면
- 재생/녹음
- 일반 파트(AWM) 편집
- 드럼 파트 편집
- 일반 파트(FM-X) 편집
- 공통/오디오 편집
- 카테고리 검색
- 유틸리티
- 라이브 세트
- iPhone/iPad 연결

아르페지오 재생 형식

아래와 같이 세 가지 주요 아르페지오 재생 형식이 있습니다.

일반 파트용 아르페지오

일반 파트용으로 만들어진 아르페지오 형식(Drum/Perc 및 Control/HybridSeq 파트를 제외한 모든 카테고리에 속함)의 세 가지 재생 형식은 다음과 같습니다.

연주한 음만 재생
연주한 음과 그 옥타브 음만 사용하여 아르페지오가 재생됩니다.

연주한 음에 따라 프로그램된 시퀀스의 재생
이 아르페지오 형식들에는 각각 특정 코드 형식에 적합한 시퀀스가 여러 개 있습니다. 하나의 음만 눌러도 아르페지오는 프로그램된 시퀀스를 사용하여 재생됩니다. 즉, 연주하는 음 이외의 음들이 소리가 날 수 있습니다. 다른 음을 누르면 이 음을 새 근음으로 사용하는 조옮김된 시퀀스가 트리거됩니다. 이미 누른 음에 음을 추가하면 시퀀스가 이에 따라 변경됩니다. 이러한 재생 형식의 아르페지오는 형식 이름 끝에 "_N"이 붙습니다.

연주한 코드에 따라 프로그램된 시퀀스의 재생
일반 파트용으로 만들어진 이 아르페지오 형식들은 건반에서 연주한 음들을 감지하여 파악된 코드 형식에 맞게 재생됩니다. 이러한 재생 형식의 아르페지오는 형식 이름 끝에 "_C"가 붙습니다.

주 "KeyMode" 파라미터가 "Sort" 또는 "Sort+Drct"로 설정된 경우에는 음 연주 순서와 상관없이 동일한 시퀀스가 재생됩니다. "Key Mode" 파라미터가 "Thru" 또는 "Thru+Drct"로 설정된 경우에는 음 연주 순서에 따라 다른 시퀀스가 재생됩니다.

주 이 형식들은 일반 파트용으로 프로그램되었기 때문에 드럼 파트에 사용하면 정상적인 음정의 결과를 얻을 수 없습니다.

드럼 파트용 아르페지오

Drum/Perc 카테고리에 속한 이 아르페지오 형식들은 드럼 파트 전용으로 프로그램되었기 때문에 다양한 리듬 패턴에 즉시 연결할 수 있습니다. 세 가지 재생 형식을 사용할 수 있습니다.

드럼 패턴의 재생
아무 음이나 눌러도 같은 리듬 패턴이 트리거됩니다.

드럼 패턴의 재생 및 (드럼 악기에 지정된) 추가 재생 음
아무 음이나 눌러도 같은 리듬 패턴이 트리거됩니다. 이미 누른 음에 음을 추가하면 드럼 형식에 대해 (드럼 악기에 지정된) 추가 사운드가 만들어집니다.

(드럼 악기에 지정된) 연주한 음만 재생
음을 연주하면 (드럼 악기에 지정된) 연주한 음만을 사용하여 리듬 패턴이 트리거됩니다. 같은 톤을 연주하더라도 트리거된 리듬 패턴은 연주한 음의 순서에 따라 달라집니다. 따라서 "Key Mode" 파라미터가 "Thru" 또는 "Thru+Direct"로 설정되어 있을 때 음을 연주하는 순서를 바꾸는 것만으로도 동일한 악기로 다른 리듬 패턴을 이용할 수 있습니다.

주 위의 세 가지 재생 형식은 카테고리 이름 또는 형식 이름으로 구분되지 않습니다. 실제로 형식을 연주하고 차이점을 느껴봐야 합니다.

주 이 형식들은 드럼 파트용으로 프로그램되었기 때문에 일반 파트에 사용하면 정상적인 음정의 결과를 얻을 수 없습니다.

기본 구조
- 기능 블록
- 톤 제너레이터 블록
- A/D 입력 블록
- 시퀀서 블록
- ▶ 아르페지오 블록
- 모션 시퀀서 블록
- 이펙트 블록
- 엔벌로프 팔로워 블록
- 컨트롤러 블록
- 내장 메모리

본편
- 화면(터치 패널) 구성
- 퍼포먼스 재생(홈)
- 모션 컨트롤
- 믹싱
- 화면
- 재생/녹음
- 일반 파트(AWM) 편집
- 드럼 파트 편집
- 일반 파트(FM-X) 편집
- 공통/오디오 편집
- 카테고리 검색
- 유틸리티
- 라이브 세트
- iPhone/iPad 연결

비노트 이벤트가 들어있는 아르페지오

아르페지오 형식(Filter, Expression, Pan, Modulation, Pitch Bend 및 Assign 1/2 하위 카테고리가 있는 Control/HybridSeq 메인 카테고리)은 주로 Control Change 및 Pitch Bend 데이터로 프로그래밍됩니다. 특정 음을 재생하는 것이 아니라 사운드의 톤 또는 피치를 변경하는 데 사용됩니다.
실제로, 일부 형식에는 음 데이터가 전혀 없습니다. 이 카테고리 형식을 사용할 때는 “Key Mode” 파라미터를 “Direct”, “Sort+Drct” 또는 “Thru+Drct”로 설정하십시오.

주 Key Mode 관련 설정을 진행하는 방법은 다음과 같습니다.
[EDIT] → **파트 선택** → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Common] (73페이지)

아르페지오 재생에 대한 정보

아르페지오는 연주 전반에서 영감과 완전한 리듬 섹션을 제공할 뿐만 아니라 송 창작에 사용할 수 있는 수준 높은 MIDI 데이터나 라이브 연주에 사용할 꽉 찬 구성의 반주 파트 또한 제공합니다. 아르페지오 사용 방법은 사용설명서의 “빠른 안내”를 참조하십시오.

모션 시퀀서 블록

강력한 모션 시퀀서 기능을 사용하면 미리 생성한 순서에 따라 파라미터를 작동시켜 역동적으로 사운드를 변경할 수 있습니다.
템포, 아르페지오, 외부 연결 장치의 리듬과 같이 다양한 시퀀스에 따라 실시간으로 사운드 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 해당 퍼포먼스 전체에 사용할 수 있습니다.
해당 퍼포먼스 전체에서 레인 설정 상태(켜짐/꺼짐)는 다음과 같이 표시됩니다.
[PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Motion Seq] (38페이지)

또한, 각 레인의 파라미터를 설정하는 방법은 다음과 같습니다.
[PERFORMANCE] → [EDIT] → **파트 선택** → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Motion Seq] → [Lane] (81페이지)

기본 구조
- 기능 블록
- 톤 제너레이터 블록
- A/D 입력 블록
- 시퀀서 블록
- 아르페지오 블록
- 모션 시퀀서 블록
- 이펙트 블록
- 엔벌로프 팔로워 블록
- 컨트롤러 블록
- 내장 메모리

본편
- 화면(터치 패널) 구성
- 퍼포먼스 재생(홈)
- 모션 컨트롤
- 믹싱
- 화면
- 재생/녹음
- 일반 파트(AWM) 편집
- 드럼 파트 편집
- 일반 파트(FM-X) 편집
- 공통/오디오 편집
- 카테고리 검색
- 유틸리티
- 라이브 세트
- iPhone/iPad 연결

모션 시퀀서 켜기/끄기

모션 시퀀서 재생 켜기/끄기에 다음 설정을 사용할 수 있습니다.

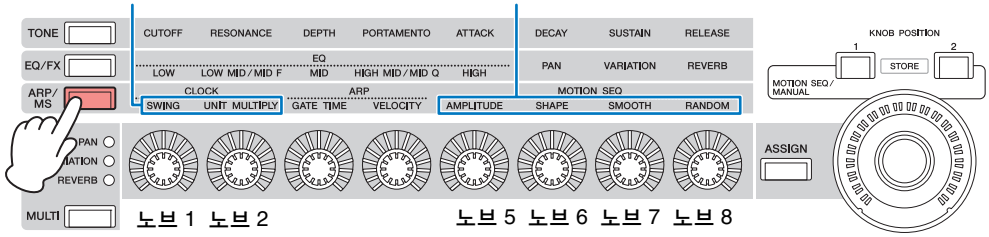
음을 누를 때에만 모션 시퀀스 재생	“LaneSW” 파라미터를 “On”으로, “Trigger” 파라미터를 “Off”로,” Sync” 파라미터를 “Off”로 설정합니다.
[MOTION SEQ TRIGGER] 버튼을 누를 때에만 모션 시퀀스 재생	“LaneSW” 파라미터를 “On”으로, “Trigger” 파라미터를 “On”으로, “Sync” 파라미터를 “Off”로 설정합니다.

주 “LaneSW” 및 “Trigger” 설정 방법은 다음과 같습니다.
[EDIT] → **파트 선택** → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [MOTION Seq] → [Lane] (81페이지)

노브를 사용하여 모션 시퀀서 제어

노브 기능 [ARP/MS] 버튼을 눌러 노브 1 – 2 및 5 – 8을 사용해 모션 시퀀서 재생을 제어할 수 있습니다. 이 방법을 시도하면서 사운드 변화가 있는지 들어 보시기 바랍니다. 노브의 이펙트에 관한 자세한 내용은 Quick Edit(31페이지)을 참조하십시오.

노브 조작을 통해 제어 가능한 모션 시퀀서 기능



모션 시퀀스 편집

최대 16단계로 구성되는 사용자 정의 모션 시퀀스를 만들 수 있습니다. 편집에 관한 자세한 내용은 83페이지를 참조하십시오.

모션 시퀀서 관련 파라미터

본 악기에서 모션 시퀀서는 가상 컨트롤러로 간주되며, “Source” 파라미터에서 선택할 수 있습니다. 모션 시퀀서로 제어할 대상 파라미터는 “Destination” 파라미터에서 설정됩니다. 자세한 내용은 89페이지를 참조하십시오.

기본 구조
- 기능 블록
- 톤 제너레이터 블록
- A/D 입력 블록
- 시퀀서 블록
- 아르페지오 블록
- 모션 시퀀서 블록
- 이펙트 블록
- 엔벌로프 팔로워 블록
- 컨트롤러 블록
- 내장 메모리

본편
- 화면(터치 패널) 구성
- 퍼포먼스 재생(홈)
- 모션 컨트롤
- 믹싱
- 화면
- 재생/녹음
- 일반 파트(AWM) 편집
- 드럼 파트 편집
- 일반 파트(FM-X) 편집
- 공통/오디오 편집
- 카테고리 검색
- 유틸리티
- 라이브 세트
- iPhone/iPad 연결

이펙트 블록

이 블록은 톤 제너레이터 블록, 오디오 입력 블록의 출력에 이펙트를 적용하여 사운드를 처리 및 향상시킵니다. 이펙트는 편집의 최종 단계에서 적용되므로 원하는 대로 사운드를 변경할 수 있습니다.

이펙트 구조

시스템 이펙트 — 배리에이션 및 리버브

시스템 이펙트는 전체 사운드에 적용됩니다. 시스템 이펙트를 사용하면 각 파트의 사운드가 각 파트의 이펙트 전송 레벨에 따라 이펙트로 전송됩니다. 처리된 사운드("wet"이라고 함)는 리턴 레벨에 따라 다시 믹서로 전송되고, 처리되지 않은 "dry" 사운드와 믹싱된 후 출력됩니다. 본 악기에는 배리에이션과 리버브가 시스템 이펙트로 내장되어 있습니다. 또한, 배리에이션과 전송 레벨을 리버브로 설정할 수 있습니다. 이 파라미터는 리버브를 배리에이션의 신호 출력에 적용하는 데 사용됩니다. Dry 사운드와 같은 수준의 배리에이션 사운드에 리버브 깊이를 적용하여 자연스러운 효과를 얻을 수 있습니다.

인서트 이펙트

모든 파트의 신호를 병합하기 전에 지정된 각 파트에 개별적으로 인서트 이펙트를 적용할 수 있습니다.
이 이펙트는 특성을 완전히 바꾸고 싶은 사운드에 사용해야 합니다. 각 파트의 인서트 A 및 B에 서로 다른 이펙트 형식을 설정할 수 있습니다. 이 설정은 Part Edit → [Effect] (67페이지, 122페이지, 136페이지)에서 설정할 수 있습니다.
본 신디사이저에는 17가지 인서트 이펙트 세트가 있으며, 1 ~ 16 파트(최대) 및 A/D 입력 파트에 적용할 수 있습니다.

마스터 이펙트

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

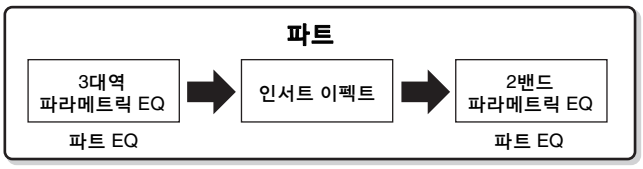
요소 EQ

요소 EQ는 일반 파트(AWM2)의 각 요소 및 드럼 파트의 각 건반에 적용됩니다. 쉘빙 및 피킹 등 3가지 EQ 형태 중 하나를 지정할 수 있습니다.

주 요소 EQ는 A/D INPUT [L/MONO]/[R] 잭의 입력 신호에 영향을 주지 않습니다.

파트 EQ

이 EQ는 인서트 이펙트 전후에 파트에 적용됩니다.



마스터 EQ

마스터 EQ는 악기의 최종적이고 전체적인 (이펙트 적용 후의) 사운드에 적용됩니다. 이 EQ에서는 5대역 모두 피킹으로 설정할 수 있으며 최저 대역과 최고 대역에 쉘빙을 사용할 수도 있습니다.

기본 구조
- 기능 블록
- 톤 제너레이터 블록
- A/D 입력 블록
- 시퀀서 블록
- 아르페지오 블록
- 모션 시퀀서 블록
- 이펙트 블록
- 엔벌로프 팔로워 블록
- 컨트롤러 블록
- 내장 메모리

본편
- 화면(터치 패널) 구성
- 퍼포먼스 재생(홈)
- 모션 컨트롤
- 믹싱
- 화면
- 재생/녹음
- 일반 파트(AWM) 편집
- 드럼 파트 편집
- 일반 파트(FM-X) 편집
- 공통/오디오 편집
- 카테고리 검색
- 유틸리티
- 라이브 세트
- iPhone/iPad 연결

이펙트 연결

❶ 각 파트에 적용되는 각 EQ 및 인서트 이펙트

❷ 배리에이션 및 리버브 관련 파라미터

설정: Part Edit → [Effect] → [Routing] (67페이지, 122페이지, 136페이지)
Common/Audio Edit → [Effect] → [Routing] (154페이지)

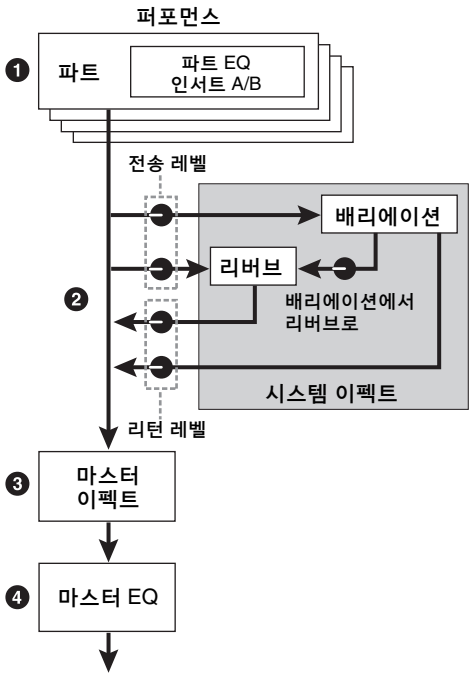
❸ 마스터 이펙트 관련 파라미터

설정: Common/Audio Edit → [Effect] → [Master FX] (158페이지)

❹ 마스터 EQ 관련 파라미터

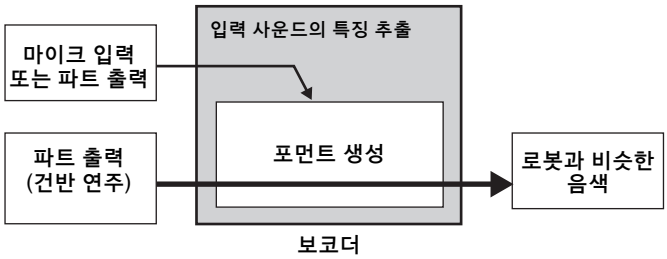
설정: Common/Audio Edit → [Effect] → [Master EQ] (159페이지)

주 A/D INPUT [L/MONO]/[R] 잭에서 입력되는 오디오 입력 신호의 경우, Common/Audio Edit → [Audio In]에서 이펙트가 설정됩니다.



보코더 이펙트 소개

MONTAGE에는 보코더 이펙트가 있습니다. 보코더는 독특한 "로봇 음색" 이펙트로서 건반 연주를 통해 마이크 사운드의 특징을 추출해 사운드에 추가합니다. 사람의 목소리는 성대에서 만들어져 목, 코, 입을 통해 여과된 소리로 구성됩니다. 이 공명 부분은 특정한 주파수 특징이 있고 효과적으로 필터의 역할을 하여 여러 가지 포먼트(formant, 즉 배음 구조)를 만들어냅니다. 보코더 이펙트는 마이크 입력으로부터 받은 보이스의 특징들을 여과하고 다중 대역 패스 필터를 사용하여 음성 포먼트를 재현합니다. 기계 같은 "로봇" 음색은 악기의 피치 사운드(신디사이저 사운드 등)를 필터에 통과시켜 만듭니다.



이펙트 카테고리, 이펙트 형식 및 이펙트 파라미터 소개

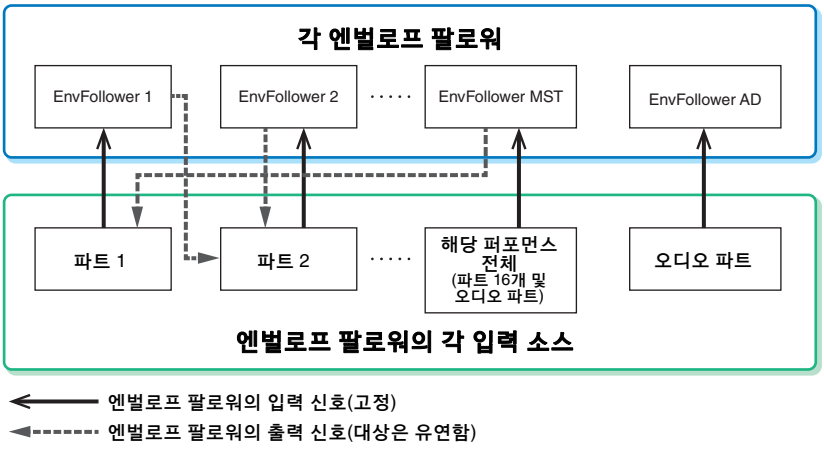
본 악기의 이펙트 카테고리와 카테고리에 들어 있는 이펙트 형식에 대한 내용은 Data List PDF 문서의 “Effect Type List”를 참조하십시오. 각 이펙트 형식에서 설정할 수 있는 이펙트 파라미터에 대한 내용은 Data List PDF 문서의 “Effect Parameter List”를 참조하십시오. 각 이펙트 카테고리, 각 이펙트 형식 및 각 이펙트 파라미터에 대한 설명은 신디사이저 파라미터 설명서 PDF 문서를 참조하십시오.

프리세트 설정 소개

각 이펙트 형식의 파라미터에 대한 프리세트 설정이 템플릿으로 제공되며 Effect Type 선택 화면에서 선택할 수 있습니다. 원하는 이펙트 사운드를 얻으려면 먼저 원하는 사운드에 가까운 프리세트 파라미터 중 하나를 선택한 다음 파라미터를 필요에 따라 변경하십시오. 프리세트 설정은 각 이펙트 파라미터 화면에서 “Preset”를 설정하여 결정할 수 있습니다. 각 이펙트 형식에 대한 내용은 Data List PDF 문서를 참조하십시오.

엔벌로프 팔로워 블록

엔벌로프 팔로워는 입력 신호 파형을 감지하여 역동적으로 사운드를 변경하는 기능입니다. 이 기능을 통해 파트 출력 및 A/D INPUT [L/MONO]/[R] 잭에 연결된 외부 장치의 입력 신호를 제어할 수 있습니다.
각 엔벌로프 팔로워의 입력 소스는 EnvFollower 1은 파트 1, EnvFollower 2는 파트 2, EnvFollower AD는 오디오 파트 등과 같이 고정되어 있습니다. 그러나 각 엔벌로프 팔로워의 신호 출력이 각 파트나 해당 퍼포먼스 전체 등 원하는 대상의 또 다른 "입력 소스"가 될 수 있습니다. 예를 들어, 파트 1의 엔벌로프 팔로워(EnvFollower 1)를 "소스"로 사용해 파트 2의 사운드를 수정할 수 있습니다. "소스"가 되는 엔벌로프 팔로워 및 엔벌로프 팔로워로 제어되는 대상 파라미터("대상"으로 지칭됨)는 Control Assign 화면(89페이지)에서 설정됩니다.



[EDIT] → PART [COMMON] → [Audio In] → [Routing] → "Envelope Follower"(EnvFollower AD)
[EDIT] → PART [COMMON] → [Effect] → [Routing] → "Envelope Follower"(EnvFollower MST)
[EDIT] → **파트 선택** → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Routing] → "Envelope Follower" (EnvFollower 1 – 16)

기본 구조
기능 블록
톤 제너레이터 블록
A/D 입력 블록
시퀀서 블록
아르페지오 블록
모션 시퀀서 블록
이펙트 블록
엔벌로프 팔로워 블록
컨트롤러 블록
내장 메모리

본편
화면(터치 패널) 구성
퍼포먼스 재생(홈)
모션 컨트롤
믹싱
화면
재생/녹음
일반 파트(AWM) 편집
드럼 파트 편집
일반 파트(FM-X) 편집
공통/오디오 편집
카테고리 검색
유틸리티
라이브 세트
iPhone/iPad 연결

컨트롤러 블록

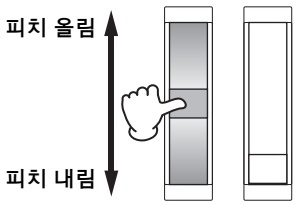
이 블록은 건반, 피치 벤드 및 모듈레이션 휠, 리본 컨트롤러, 노브, 슬라이더 등으로 구성됩니다. 건반 자체에서는 소리가 나지 않고 그 대신 음을 연주할 때 신디사이저의 제너레이터 블록에 노트 온/오프, 벨로시티, 기타 정보(MIDI 메시지)를 생성 및 전송합니다. 컨트롤러 역시 MIDI 메시지를 생성 및 전송합니다. 신디사이저의 톤 제너레이터 블록은 건반과 컨트롤러에서 전송된 MIDI 메시지에 따라 사운드를 만들어냅니다.

건반

건반은 노트 온/오프 메시지를 톤 제너레이터 블록(사운드 생성용), 시퀀서 블록(녹음용)으로 전송합니다. OCTAVE [-]/[+] 버튼을 사용하여 건반의 음 범위를 옥타브 단위로 변경하고, [SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 OCTAVE [-]/[+] 버튼을 사용하여 이러한 음을 조옮김하며, 음을 연주하는 강도에 따라 실제 벨로시티가 만들어지는 방법을 설정할 수 있습니다.

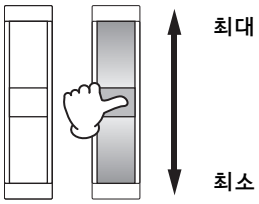
피치 벤드 휠

건반 연주 중에 피치 벤드 휠을 사용하여 음을 높이거나(휠을 몸에서 바깥쪽으로 돌림) 내릴 수(휠을 몸쪽으로 돌림) 있습니다. 휠을 위로/아래로 굴리면 피치가 위로/아래로 변경됩니다. 피치 벤드 휠에서 손을 떼면 음이 제자리로 돌아오고 자동으로 정상 음높이가 복구됩니다. 피치 벤드 범위 설정은 Part Edit → [Part Settings] → [Pitch] (60페이지)에서 변경할 수 있습니다. 피치 벤드를 제외한 기능은 Part Edit → [Mod/Control] → [Control Assign] (89페이지, 139페이지)에서 피치 벤드 휠에 지정할 수 있습니다.



모듈레이션 휠

모듈레이션 휠은 일반적으로 사운드에 비브라토를 적용하는 작업에 사용되어 왔지만 휠에 지정된 다른 기능과 이펙트가 여러 프리세트 퍼포먼스에 있습니다.
휠을 위로 올릴수록 사운드에 더해지는 이펙트도 그만큼 커집니다. 의도와는 다르게 이펙트가 현재의 연주에 적용되는 경우를 피하기 위해 모듈레이션 휠을 연주 시작 전에는 최소 위치에 놓아야 합니다. Part Edit → [Mod/Control] → [Control Assign] (89페이지, 139페이지)에서 다양한 기능을 모듈레이션 휠에 지정할 수 있습니다.



리본 컨트롤러

리본 컨트롤러는 터치형이며 손가락을 표면에서 측면 방향으로 굴려 제어합니다. 다양한 기능이 프리세트 퍼포먼스의 각 파트에 지정됩니다. Part Edit의 Control Assign 화면(89페이지)에서는 리본 컨트롤러에 다양한 기능을 지정할 수 있습니다. 또한 Common/Audio Edit의 General 화면(146페이지)에서 리본 컨트롤러 값이 중간으로 되돌아갈지 아니면 손가락을 뗀 지점에 남아 있을지 여부도 결정할 수 있습니다.

지정 가능 스위치

Element Edit → [Osc/Tune] (94페이지)의 XA(확장 아티큘레이션) Control 설정(6페이지)에서 건반 연주 중 버튼 각각을 눌러 현재 파트의 구체적인 요소를 불러올 수 있습니다. Common/Audio Edit → [General] (145페이지)에서 이 버튼의 켜짐/꺼짐 상태를 전환하는 방법을 선택할 수 있습니다. 또한, Part Edit → [Mod/Control] → [Control Assign] (89페이지, 139페이지)에서 다양한 기능(특정 요소 불러오기 제외)을 이 버튼에 지정할 수 있습니다.

기본 구조
기능 블록
톤 제너레이터 블록
A/D 입력 블록
시퀀서 블록
아르페지오 블록
모션 시퀀서 블록
이펙트 블록
엔벌로프 팔로워 블록
▶ 컨트롤러 블록
내장 메모리

본편
화면(터치 패널) 구성
퍼포먼스 재생(홈)
모션 컨트롤
믹싱
화면
재생/녹음
일반 파트(AWM) 편집
드럼 파트 편집
일반 파트(FM-X) 편집
공통/오디오 편집
카테고리 검색
유틸리티
라이브 세트
iPhone/iPad 연결

노브/컨트롤 슬라이더

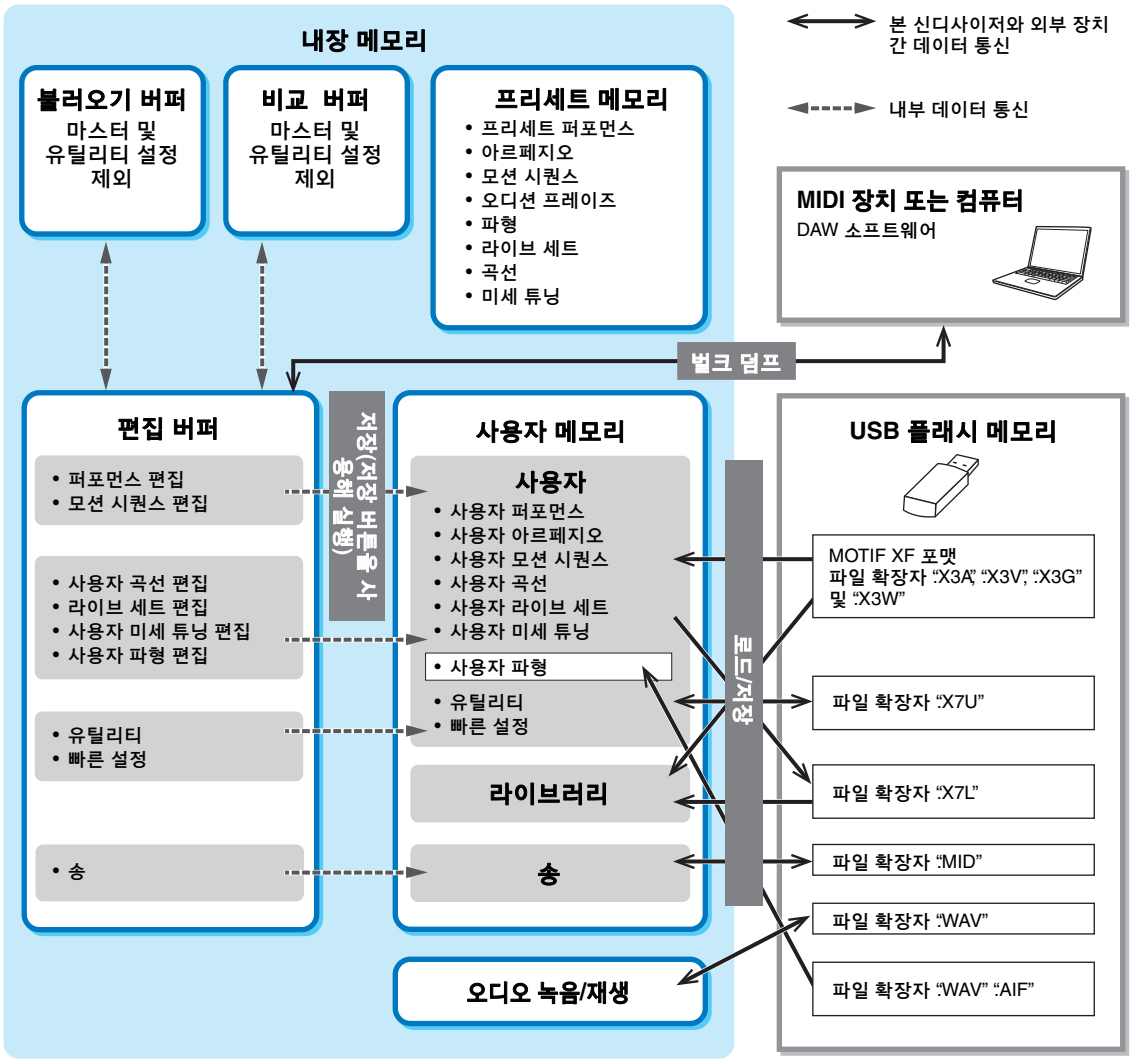
이 노브와 슬라이더를 사용하여 연주하는 동안 실시간으로 파트 사운드의 다양한 측면을 변경할 수 있습니다. 노브/슬라이더의 사용 방법은 사용설명서를 참조하십시오. 노브 1 – 8 사용 지침은 “Quick Edit” (29페이지)을 참조하십시오.

수퍼 노브

수퍼 노브를 사용하여 8개의 노브에 지정된 모든 파트(지정 1 – 8)에 공통되는 파라미터를 동시에 제어할 수 있습니다. 수퍼 노브의 사용 방법은 사용설명서를 참조하십시오. 수퍼 노브에서 편집할 수 있는 설정값은 Super Knob 화면(39페이지)을 참조하십시오. 또한, Assign 1 – 8 컨트롤을 설정하는 방법은 Common/Audio Edit의 Control Assign 화면(152페이지)을 참조하십시오.

내장 메모리

MONTAGE을 사용하면 퍼포먼스, 라이브 세트, 송 등 다양한 종류의 데이터를 생성할 수 있습니다. 이 부분에서는 다양한 형식의 데이터를 유지하고 메모리 장치/매체를 사용하여 이를 저장하는 방법을 설명합니다.



프리세트 메모리

프리세트 메모리는 프리세트 퍼포먼스, 아르페지오 및 오디션 프레이즈 등의 데이터를 읽을 때 사용할 수 있도록 설계된 메모리입니다. 프리세트 메모리에서는 데이터를 덮어쓸 수 없습니다.

기본 구조
- 기능 블록
- 톤 제너레이터 블록
- A/D 입력 블록
- 시퀀서 블록
- 아르페지오 블록
- 모션 시퀀서 블록
- 이펙트 블록
- 엔벌로프 팔로워 블록
- ▶ 컨트롤러 블록
- ▶ 내장 메모리

본편
- 화면(터치 패널) 구성
- 퍼포먼스 재생(홈)
- 모션 컨트롤
- 믹싱
- 화면
- 재생/녹음
- 일반 파트(AWM) 편집
- 드럼 파트 편집
- 일반 파트(FM-X) 편집
- 공통/오디오 편집
- 카테고리 검색
- 유틸리티
- 라이브 세트
- iPhone/iPad 연결

편집 버퍼

메모리 저장 위치인 편집 버퍼는 편집 데이터, 즉 퍼포먼스, 라이브 세트 및 송입니다. 편집 버퍼는 데이터 쓰기, 데이터 읽기 전용으로 설계되었으나, 전원이 꺼지면 편집 버퍼에 담긴 데이터가 손실됩니다. 새 퍼포먼스를 편집하거나 전원을 끄기 전에 반드시 편집한 데이터를 사용자 메모리에 저장해야 합니다. 퍼포먼스 및 모션 시퀀스를 제외한 데이터는 자동으로 저장됩니다.

사용자 메모리

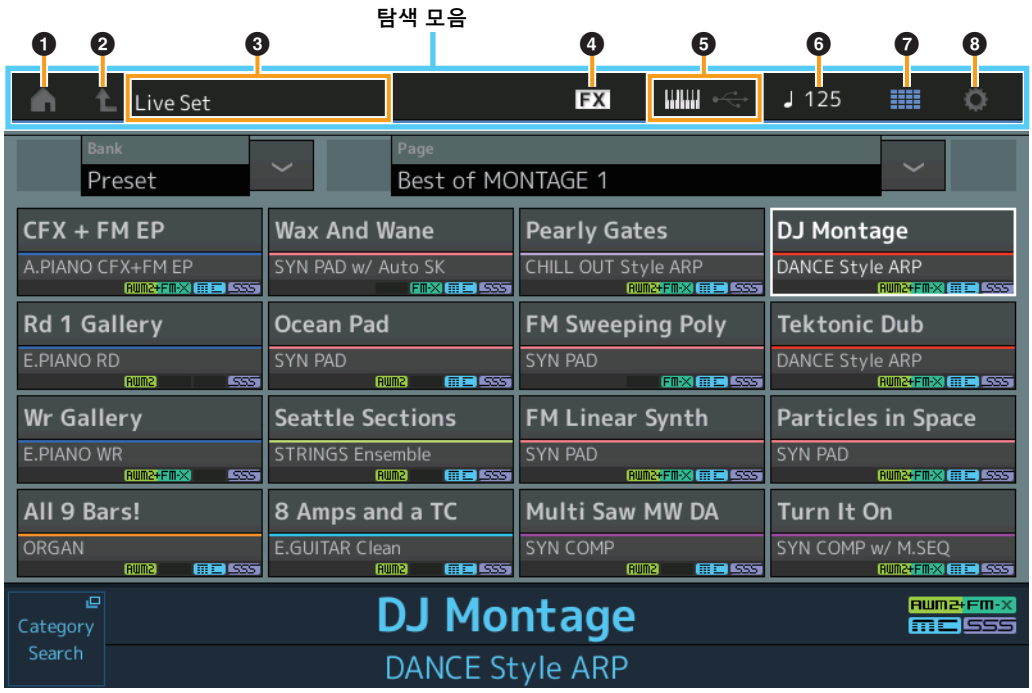
편집 버퍼에서 편집된 사용자 데이터 및 전체 시스템의 유틸리티 설정은 사용자 메모리의 전용 구역에 저장됩니다. USB 플래시 메모리 장치에서 읽은 최대 8개의 라이브러리 파일(.X7L)이 사용자 메모리의 전용 구역에 로드됩니다.
사용자 메모리는 읽기-쓰기 메모리이며, 전원이 꺼진 후에도 데이터가 저장됩니다.

불러오기 버퍼 및 비교 버퍼

편집 중이던 내용을 저장하지 않고 다른 퍼포먼스를 선택한 경우 편집 버퍼의 내용이 백업 메모리인 불러오기 버퍼에 저장되어 있으므로 원래 편집 자료를 불러올 수 있습니다. 또한, 본 악기에는 편집 전 사운드 설정이 비교를 위해 일시적으로 원상 복구되는 비교 버퍼가 있습니다. 방금 막 편집한 사운드와 편집하지 않은 사운드 사이를 전환하면서 편집 내용이 사운드에 미친 영향을 비교할 수 있습니다. 이 둘 모두 읽기-쓰기가 가능한 메모리 유형입니다. 그러나 생성한 시퀀스 데이터는 전원을 끄면 소실되므로 시퀀스 데이터를 저장한 후에 전원을 꺼야 합니다. 비교 기능의 사용 방법은 사용설명서를 참조하십시오.

화면(터치 패널) 구성

이 장은 모든 화면 형식에 공통 적용되는 탐색 모음을 설명합니다.



❶ HOME 아이콘
Performance Play 화면으로 이동합니다(26페이지).

❷ EXIT 아이콘
패널의 [EXIT] 버튼과 동일하게 작동합니다. 이 아이콘을 누르면 현재 화면이 종료되고 계층 구조의 이전 레벨로 되돌아갑니다.

❸ [INFORMATION] 영역
현재 선택되어 있는 화면 이름을 포함한 유용한 정보를 표시합니다.

❹ EFFECT 아이콘
아이콘을 터치하여 Effect Switch 화면을 불러옵니다(182페이지). 이펙트 블록(인서트, 시스템 또는 마스터)이 꺼질 때 아이콘이 꺼집니다.

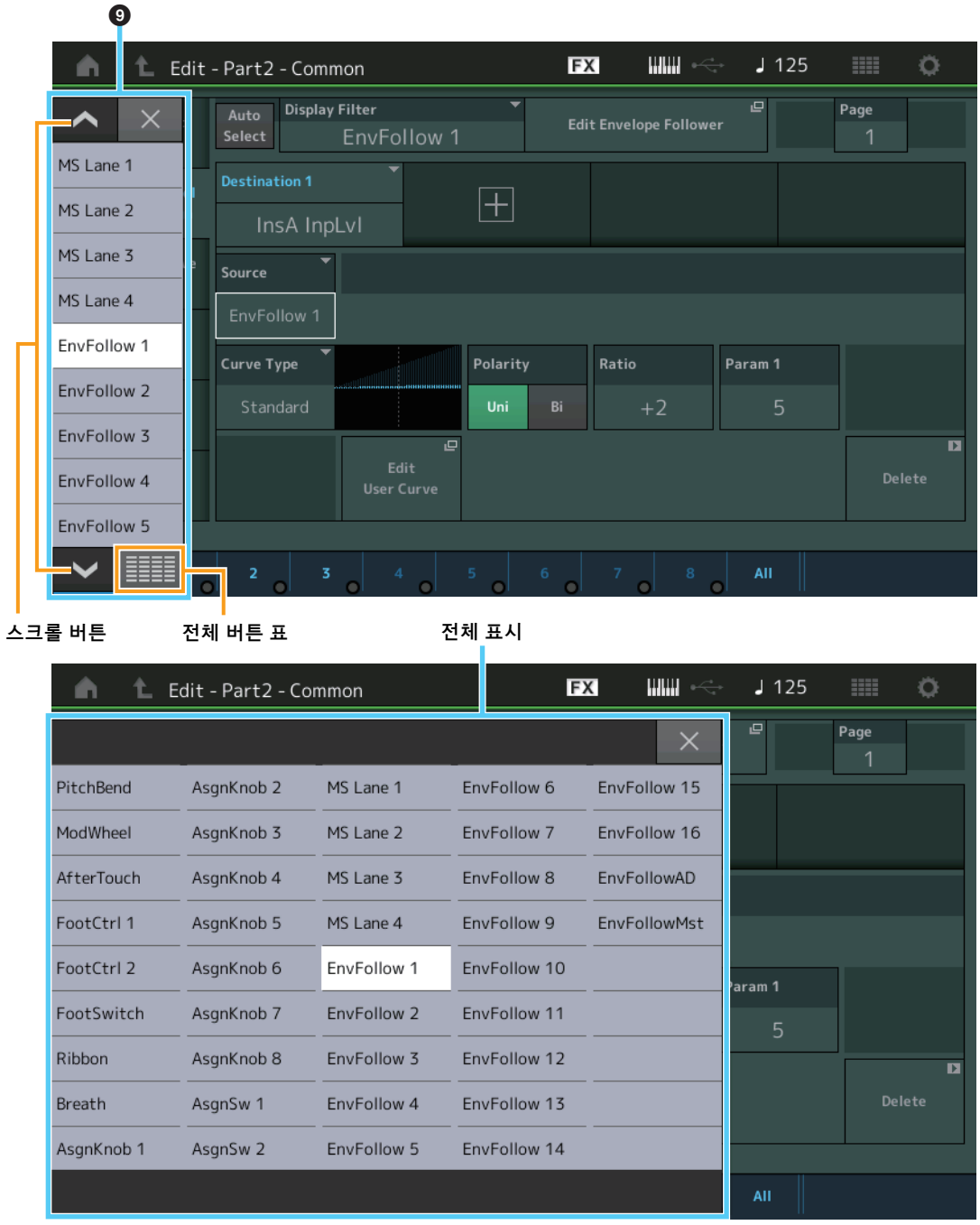
❺ QUICK SETUP 아이콘
로컬 컨트롤 ON/OFF 및 MIDI IN/OUT 설정을 표시합니다.
로컬 컨트롤이 ON으로 설정되면 건반 모양의 아이콘이 켜지고 OFF로 설정되면 꺼집니다.
MIDI IN/OUT 설정으로 MIDI가 설정되면 MIDI 커넥터 모양의 아이콘이 나타납니다. MIDI IN/OUT 설정으로 USB가 설정되면 USB 커넥터 모양의 아이콘이 나타납니다. 원하는 아이콘을 터치하여 해당되는 Quick Setup 화면을 불러옵니다(166페이지).

❻ TEMPO SETTING 아이콘
현재 선택되어 있는 퍼포먼스의 템포를 표시합니다. 아이콘을 터치하여 Tempo Setting 화면을 불러옵니다(180페이지).

❼ LIVE SET 아이콘
아이콘을 터치하여 Live Set 화면을 불러옵니다(183페이지).

❽ UTILITY 아이콘
아이콘을 터치하여 Utility 화면 중 마지막으로 열린 화면을 불러옵니다.

화면(터치 패널)



❾ 팝업 목록

파라미터의 설정값을 표시합니다. 설정값이 여러 페이지에 표시되는 경우, 스크롤 버튼을 사용하거나 전체 표시 버튼을 사용해 설정값을 모두 표시합니다.

Performance Play(홈)

Performance Play 화면에서 선택한 연주를 재생하고, 연주와 관련된 일부 설정을 편집할 수 있습니다.

Home

작업 [PERFORMANCE] 버튼을 누르거나 [HOME] 아이콘을 터치합니다.

❶ 퍼포먼스 이름

현재 선택한 퍼포먼스 이름을 나타냅니다. 파라미터를 터치하면 Category Search, Edit, Recall 메뉴가 뜹니다.

주 선택한 연주에서 파라미터를 편집하면 파란색 플래그 아이콘이 퍼포먼스 이름이 우측에 나타납니다.

❷ 파트 표시등

퍼포먼스 이름이나 파트 1~8에 커서가 놓인 경우에 파트 9~16이 사용되는지 여부를 나타냅니다. 커서가 파트 9~16에 놓인 경우에는 파트 1~8이 사용되는지 여부를 나타냅니다. 파트 9~16이 사용되지 않는 경우 이 표시등이 나타나지 않습니다.

❸ 플래그

현재 선택되어 있는 퍼포먼스의 톤 생성 속성을 나타냅니다. (아래 차트 참조)

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

❹ 노브 기능

현재 노브 1~8에 지정된 기능을 나타냅니다.

Performance
Home
Motion Control
Overview
Quick Edit
Arpeggio
Motion Seq
Super Knob
Knob Auto
Mixing
Scene
Play / Rec
MIDI
Audio

❺ 파트 이름
파트 이름을 나타냅니다. 파라미터를 터치하면 Category Search, Edit, Copy 메뉴가 뜹니다. 다른 파트를 추가하려면 “+” 아이콘을 터치합니다.

❻ 공통 모션 시퀀서 스위치
공통/AD 파트의 모션 시퀀서의 켜짐/꺼짐 여부를 결정합니다. 공통/AD 파트의 전체 레인 스위치가 꺼진 경우 이 스위치가 표시되지 않습니다.
설정: Off, On

❼ 파트 아르페지오 켜짐/꺼짐 스위치
각 파트에 대해 아르페지오를 켤지 끌지를 결정합니다.
설정: Off, On

❽ 파트 모션 시퀀서 스위치
각 파트에 대해 모션 시퀀서를 켤지 끌지를 결정합니다. 파트의 전체 레인 스위치가 꺼진 경우 이 스위치가 표시되지 않습니다.
설정: Off, On

❾ 음 한도
파트의 음 범위에서 최저 및 최고 음을 결정합니다. 예를 들어 “C5 – C4”의 음 한도 설정으로 C -2~C4 그리고 C5~G8 두 범위의 음을 연주함으로써 파트가 작동되지만, 연주한 C4~C5 사이의 음은 소리가 나지 않습니다. 음 한도에 대한 자세한 내용은 사용설명서를 참조하십시오.
설정: C -2 – G8

❿ 건반 컨트롤 스위치
각 파트에 대해 건반 컨트롤을 켤지 끌지를 결정합니다. 이 스위치가 Off로 설정되면 건반을 연주하더라도 파트의 소리가 출력되지 않습니다(파트가 선택된 경우는 제외).
설정: Off, On

❾ 파트 음소거 켜짐/꺼짐 스위치
각 파트에 대해 음소거를 켤지 끌지를 결정합니다.
설정: Off, On

❿ 파트 솔로 켜짐/꺼짐 스위치
각 파트에 대해 솔로를 켤지 끌지를 결정합니다.
설정: Off, On

⓭ 파트 볼륨
각 파트의 볼륨을 결정합니다.
설정: 0 – 127

⓮ 미터
파트의 오디오 출력 레벨을 조절합니다.

Performance
Home
Motion Control
Overview
Quick Edit
Arpeggio
Motion Seq
Super Knob
Knob Auto
Mixing
Scene
Play / Rec
MIDI
Audio

Motion Control

Motion Control 화면에서 현재 선택되어 있는 퍼포먼스의 일반 사운드 설정, Arpeggio 및 Motion Sequencer 등의 모든 Motion Control 설정을 편집할 수 있습니다.
Motion Control 부분에는 다음과 같은 다양한 화면이 포함됩니다.

- Overview
- Quick Edit
- Arpeggio
- Motion Sequencer
- Super Knob
- Knob Auto

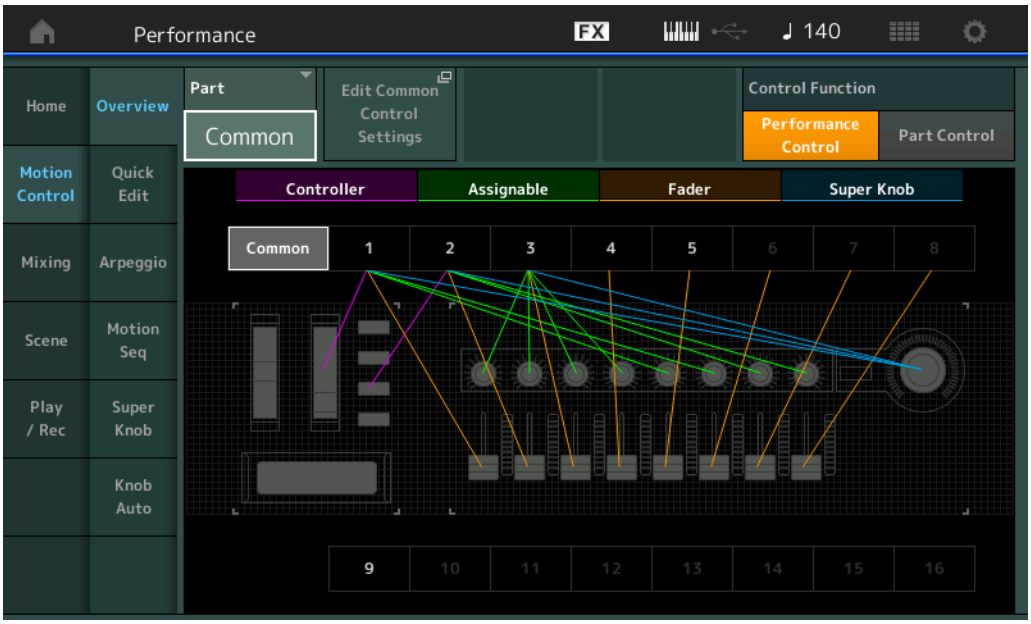
Performance
Home
Motion Control
Overview
Quick Edit
Arpeggio
Motion Seq
Super Knob
Knob Auto
Mixing
Scene
Play / Rec
MIDI
Audio

Motion Control

Overview

Overview 화면은 컨트롤러와 파트 사이의 연결에 관한 설명을 표시합니다. 이 화면에서 현재 설정을 확인할 수 있습니다.

작업 [PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Overview] 또는 [SHIFT] + [PERFORMANCE]



Part

현재 선택되어 있는 파트를 나타냅니다. 여기서 파트를 선택하면 파트의 연결을 확인할 수 있습니다.
설정: Common, Part 1 – 16

Edit Common Control Settings/Edit Part Control Settings

선택한 파트의 Control Assign 화면을 불러옵니다. “Common”은 152페이지를 참조하십시오. Part 1 – 16은 89페이지를 참조하십시오.

Control Function(컨트롤러 기능)

Performance Control과 Part Control 사이를 전환합니다.
설정: Performance Control, Part Control

Controller

"Controller"와 Part 사이 연결에 관한 설명을 표시할지 결정합니다.
이 때 "Controller"는 다음을 의미합니다.

- 피치 벤드 휠
- 모듈레이션 휠
- 리본 컨트롤러
- [ASSIGN 1] 및 [ASSIGN 2] 버튼(지정 가능 스위치 1 및 2)
- [MOTION SEQ HOLD](모션 시퀀서 홀드) 버튼
- [MOTION SEQ TRIGGER](모션 시퀀서 트리거) 버튼

설정: Off, On

Assignable

"Assignable"과 Part 사이 연결에 관한 설명을 표시할지 결정합니다.
이 때 "Assignable"은 다음을 의미합니다.

- 지정 가능 노브 1 – 8

설정: Off, On

Fader

"Fader"와 Part 사이 연결에 관한 설명을 표시할지 결정합니다.
이 때 "Fader"는 다음을 의미합니다.

- 컨트롤 슬라이더 1 – 8

설정: Off, On

Super Knob

"Super Knob"와 Part 사이 연결에 관한 설명을 표시할지 결정합니다.
이 때 "Super Knob"는 다음을 의미합니다.

- 수퍼 노브

설정: Off, On

Quick Edit

Quick Edit 화면에서는 일반 사운드를 설정할 수 있습니다. 설정을 전체 파트에 공통 적용할지, 선택한 1개 파트에만 적용할지 여부를 선택할 수 있습니다.
표시등이 있는 파라미터는 Knob 1 – 8로 제어할 수 있습니다. 노브 기능 [TONE]/[EQ/FX]/[ARP/MS] 버튼을 사용해 노브 작동을 전환하십시오.

작업 [PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Quick Edit]

Part
현재 선택되어 있는 파트를 나타냅니다. Quick Edit을 사용할 파트를 선택합니다.
설정: Common, Part 1 – 16

■ "Part"가 "Common"으로 설정된 경우
전체 파트에 공통으로 적용되는 파라미터를 편집할 수 있습니다.

Performance Name
원하는 퍼포먼스 이름을 입력합니다. 퍼포먼스 이름에는 최대 20자의 문자를 포함시킬 수 있습니다. 파라미터를 터치하면 입력된 글자 화면이 뜹니다.

FEG Atk(FEG 어택 타임)
음이 연주되는 시간부터 차단 주파수의 최대 초기 레벨에 도달할 때까지의 필터 변화 속도를 결정합니다. Element/Operator Common에 대해 FEG(105페이지)의 오프셋값을 결정하는 파라미터입니다.
설정: -64 – +63

FEG Decay(FEG 감쇄 타임)
최대 어택 레벨에서 서스테인 레벨까지 차단 주파수가 떨어지는 시간을 결정합니다. Element/Operator Common에 대해 FEG 파라미터(105페이지)의 오프셋값을 결정하는 파라미터입니다.
설정: -64 – +63

FEG Rel(FEG 릴리스 타임)
음에서 손을 뗐을 때 서스테인 레벨에서 0까지 차단 주파수가 떨어지는 시간을 결정합니다. Element/Operator Common에 대해 FEG 파라미터(105페이지)의 오프셋값을 결정하는 파라미터입니다.
설정: -64 – +63

Edit Master EQ
Common/Audio Edit의 Master EQ 화면(159페이지)을 불러옵니다.

Edit All Arp(전체 아르페지오 편집)
Motion Control의 Arpeggio 화면(35페이지)을 불러옵니다.

Edit Common MS(공통 모션 시퀀서 편집)
Common/Audio Edit의 Motion Sequencer Lane 화면(151페이지)을 불러옵니다.

Cutoff (차단 주파수)
필터의 차단 주파수를 결정합니다. 예를 들어, 로우 패스 필터 선택 시에는 값이 클수록 감쇄가 밝아집니다. Element/Drum Key/Operator Common에 대해 Filter Cutoff Frequency(102페이지)의 오프셋값을 결정하는 파라미터입니다.
설정: -64 – +63

Resonance
차단 주파수에 주어지는 강도를 결정합니다. Element/Drum Key/Operator Common에 대해 Filter Resonance (103페이지)의 오프셋값을 결정하는 파라미터입니다.
설정: -64 – +63

FEG Depth
필터 EG의 차단 주파수가 변경되는 범위를 결정합니다. Element/Operator Common에 대해 FEG Depth(105페이지)의 오프셋값을 결정하는 파라미터입니다.
설정: -64 – +63

Portamento(포르타멘토 시간)
포르타멘토가 적용될 때 피치 이동 시간을 결정합니다. 이 파라미터는 Common/Audio Edit의 Portamento 파라미터에 동기화됩니다.
설정: -64 – +63

Attack (AEG 어택 타임)
건반이 연주되는 시간부터 AEG의 최대 초기 레벨에 도달할 때까지의 어택 속도를 결정합니다. Element/Drum Key/Operator에 대해 AEG(110페이지, 129페이지, 143페이지)의 오프셋값을 결정하는 파라미터입니다.
설정: -64 – +63

Decay(AEG 감쇄 타임)
최대 어택 레벨에서 서스테인 레벨까지 볼륨이 떨어지는 시간을 결정합니다. Element/Drum Key/Operator에 대해 AEG(110페이지, 129페이지, 143페이지)의 오프셋값을 결정하는 파라미터입니다.
설정: -64 – +63

Sustain(AEG 서스테인 레벨)
초기 어택 및 감쇄 후 음을 누르고 있는 동안 볼륨이 지속되는 서스테인 레벨을 결정합니다. Element/Drum Key/Operator에 대해 AEG(110페이지, 129페이지, 143페이지)의 오프셋값을 결정하는 파라미터입니다.
설정: -64 – +63

Release(AEG 릴리스 타임)
음에서 손을 뗐을 때 서스테인 레벨에서 0까지 볼륨이 떨어지는 시간을 결정합니다. Element/Drum Key/Operator에 대해 AEG(110페이지, 129페이지, 143페이지)의 오프셋값을 결정하는 파라미터입니다.
설정: -64 – +63

Low Gain(마스터 EQ 로우 게인)
Master EQ Low 대역의 레벨 게인을 결정합니다.
설정: -12dB – +12dB

Lo Mid Gain(마스터 EQ 로우 미드 게인)
Master EQ Low Mid 대역의 레벨 게인을 결정합니다.
설정: -12dB – +12dB

Mid Gain(마스터 EQ 미드 게인)
Master EQ Mid 대역의 레벨 게인을 결정합니다.
설정: -12dB – +12dB

Hi Mid Gain(마스터 EQ 하이 미드 게인)
Master EQ High Mid 대역의 레벨 게인을 결정합니다.
설정: -12dB – +12dB

High Gain(마스터 EQ 하이 게인)
Master EQ High 대역의 레벨 게인을 결정합니다.
설정: -12dB – +12dB

Pan(퍼포먼스 팬)
선택한 퍼포먼스의 스테레오 팬 위치를 결정합니다. 이 파라미터는 파트 편집 설정에 있는 동일한 파라미터를 상쇄합니다.
설정: L63 – C(중앙) – R63

Var Return(배리에이션 리턴)
배리에이션 이펙트의 리턴 레벨을 결정합니다.
설정: 0 – 127

Rev Return(리버브 리턴)
리버브 이펙트의 리턴 레벨을 결정합니다.
설정: 0 – 127

Common Clock Swing(공통 스윙)
해당 퍼포먼스 전체에서 아르페지오/모션 시퀀서의 스윙을 결정합니다. 이는 각 파트 Arpeggio/Motion Sequencer의 Swing에 대한 오프셋값입니다.
설정: -120 – +120

Performance
Home
Motion Control
Overview
Quick Edit
Arpeggio
Motion Seq
Super Knob
Knob Auto
Mixing
Scene
Play / Rec
MIDI
Audio

Common Clock Unit(공통 단위 배수)

해당 퍼포먼스 전체에서 아르페지오/모션 시퀀서의 재생 시간을 조절합니다.
이 파라미터는 파트 아르페지오/모션 시퀀서의 Unit Multiply 파라미터가 "Common"으로 설정된 경우 적용됩니다.
이 파라미터를 이용하여 원래 형식과 다른 아르페지오/모션 시퀀서 형식을 만들 수 있습니다.

설정: 50% – 400%

200%: 재생 시간은 두 배가 되고 템포는 절반이 됩니다.
100%: 일반 재생 시간입니다.
50%: 재생 시간은 절반이 되고 템포는 두 배가 됩니다.

Common Arp Gate Time(공통 아르페지오 게이트 시간)

해당 퍼포먼스 전체에 대한 아르페지오의 게이트 시간비(길이)를 결정합니다. 이는 각 파트에서 아르페지오의 Gate Time Rate에 대한 오프셋값입니다.

설정: -100 – +100

Common Arp Velocity(공통 아르페지오 벨로시티 비율)

해당 퍼포먼스 전체에서 아르페지오의 벨로시티 비율을 결정합니다. 이는 각 파트에서 아르페지오의 Velocity Rate에 대한 오프셋값입니다.

설정: -100 – +100

Common Motion Seq Amplitude(공통 모션 시퀀서 진폭)

해당 퍼포먼스 전체에서 모션 시퀀서의 진폭을 결정합니다. "Amplitude"는 전체 Motion Sequence가 변하는 방법을 결정합니다.
이는 Part Motion Seq Amplitude 및 Lane Amplitude에 대한 오프셋값입니다. Common/Part MS Amplitude가 Lane에서 Amplitude 설정을 오프셋합니다(Lane의 "MS FX"가 On으로 설정된 경우에 한함).

설정: -64 – +63

Common Motion Seq Shape(공통 모션 시퀀서 펄스 형태)

해당 퍼포먼스 전체에서 모션 시퀀서의 펄스 형태를 결정하고, 이로써 시퀀스의 단계 곡선 형태가 변경됩니다.
Part Motion Seq Pulse Shape 및 Lane Pulse Shape의 오프셋값으로, Common/Part MS Pulse Shape이 Lane 파라미터의 Pulse Shape 설정을 모두 오프셋합니다(Lane의 "MS FX"가 On으로 설정되고, 파라미터 "Control"이 On으로 설정된 경우).

설정: -100 – +100

Common Motion Seq Smooth(공통 모션 시퀀서 부드러움)

해당 퍼포먼스 전체에서 모션 시퀀서의 부드러움을 결정합니다. "Smoothness"는 모션 시퀀스가 부드럽게 변경되는 시간 범위입니다.
Part Motion Seq Smoothness 및 Lane Smoothness의 오프셋값으로, Common/Part MS Smoothness가 모두 Lane 파라미터에서 Smoothness 설정을 오프셋합니다(Lane의 "MS FX"가 On으로 설정된 경우에 한함).

설정: -64 – +63

Common Motion Seq Random(공통 모션 시퀀서 무작위)

해당 퍼포먼스 전체에서 모션 시퀀서의 무작위 설정 여부를 결정합니다. "Random"은 시퀀스의 단계 값이 무작위로 변경되는 정도입니다.
Lane의 "MS FX"가 On으로 설정되었을 때 Part Motion Seq Random의 오프셋값은 다음과 같습니다.

설정: -64 – +63

■ **“Part”가 Part 1 – 16으로 설정된 경우**
선택한 파트의 파라미터를 편집할 수 있습니다.

Part Category Main(파트 메인 카테고리)
Part Category Sub(파트 하위 카테고리)
파트의 메인 카테고리와 하위 카테고리를 결정합니다.
카테고리는 파트의 일반 특성을 나타내는 키워드로, 해당 카테고리를 선택하면 사용할 수 있는 다양한 파트에서 원하는 파트를 쉽게 찾을 수 있습니다.
악기의 유형을 표시하는 17가지 메인 카테고리가 있습니다. 메인 카테고리당 최대 6개가 있는 하위 카테고리는 보다 자세한 악기 형식을 나타냅니다.
설정: 데이터 목록 PDF 문서를 참조하십시오.

Part Name
원하는 파트 이름을 입력합니다. 파트 이름에는 최대 20자의 문자를 포함시킬 수 있습니다. 파라미터를 터치하면 입력된 글자 화면이 뜹니다.

아래 파라미터는 “Part”가 “Common”으로 설정된 경우와 동일합니다(30페이지).
- FEG Atk(FEG 어택 타임)
- FEG Decay(FEG 감쇄 타임)
- FEG Rel(FEG 릴리스 타임)
- Cutoff
- Resonance
- FEG Depth
- Portamento(포르타멘토 시간)
  설정값은 “Part”가 “Common”으로 설정된 설정값과 다릅니다.
  설정:0 – 127
- Attack(AEG 어택 타임)
- Decay(AEG 감쇄 타임)
- Sustain(AEG 서스테인 레벨)
- Release(AEG 릴리스 타임)

FEG Sus(FEG 서스테인 레벨)
파트의 FEG Sustain Level을 결정합니다. 이는 Element/Operator Common의 FEG Decay2 Level에 대한 오프셋값입니다(105페이지).
설정: -64 – +63

Edit Part EQ
Part Edit의 Part EQ 화면(70페이지)을 불러옵니다.

Edit Part Arp(파트 편집 아르페지오)
Part Edit의 Arpeggio 화면(73페이지)을 불러옵니다.

Performance
Home
Motion Control
Overview
Quick Edit
Arpeggio
Motion Seq
Super Knob
Knob Auto
Mixing
Scene
Play / Rec
MIDI
Audio

Edit Part MS(파트 모션 시퀀서 편집)
Part Edit의 Motion Sequencer Lane 화면(81페이지)을 불러옵니다.

EQ Low Gain(3대역 EQ 로우 게인)
Low 대역의 레벨 게인을 결정합니다.
설정: -12dB – +12dB

EQ Mid Freq(3대역 EQ 중주파수)
Mid 대역의 주파수를 결정합니다.
설정: 139.7Hz – 10.1kHz

EQ Mid Gain(3대역 EQ 미드 게인)
Mid 대역의 레벨 게인을 결정합니다.
설정: -12dB – +12dB

EQ Mid Q(3대역 EQ Mid Q)
Mid 대역의 EQ 대역을 결정합니다.
설정: 0.7 – 10.3

EQ High Gain(3대역 EQ 하이 게인)
High 대역의 레벨 게인을 결정합니다.
설정: -12dB – +12dB

Pan
선택한 파트의 스테레오 팬 위치를 결정합니다.
설정: L63 – C(중앙) – R63

Var Send(배리에이션 전송)
배리에이션 이펙트로 전송되는 신호의 전송 레벨을 결정합니다.
설정: 0 – 127

Rev Send(리버브 전송)
리버브 이펙트로 전송되는 신호의 전송 레벨을 결정합니다.
설정: 0 – 127

Part Clock Swing(파트 스윙)
짝수 번호 비트(백비트)의 음을 지연시켜 스윙의 느낌을 만듭니다.
- +1 이상: 아르페지오 음이 지연됩니다.
- -1 이하: 아르페지오 음이 진행합니다.
- 0: “Arpeggio/Motion Sequencer Grid” 값으로 설정된 것과 같이 정확하게 속도가 조절되어 스윙이 없습니다.

이 설정을 제대로 사용하면 셔플 및 바운스와 같은 스윙 리듬과 셋잇단음의 느낌을 만들 수 있습니다.
설정: -120 – +120

Part Clock Unit(파트 단위 배수)
선택한 파트에서 아르페지오/모션 시퀀서의 재생 시간을 조절합니다.
설정: 50% – 400%, Common

200%: 재생 시간은 두 배가 되고 템포는 절반이 됩니다.
100%: 일반 재생 시간입니다.
50%: 재생 시간은 절반이 되고 템포는 두 배가 됩니다.
Common: 모든 파트에 공통된 단위 배수에서 설정된 값이 적용됩니다.

Part Arp Gate Time(파트 아르페지오 게이트 시간)
아르페지오 음의 게이트 시간(길이)이 원래 값에서 얼마나 상쇄되는지를 결정합니다.
이는 각 Arpeggio Select 설정의 Gate Time Rate(76페이지)에 대한 오프셋값입니다.
설정: 0% – 200%

Part Arp Velocity(파트 아르페지오 벨로시티 비율)
아르페지오 재생 벨로시티가 원래 값에서 얼마나 상쇄되는지를 결정합니다.
이는 각 Arpeggio Select 설정의 Gate Time Rate(76페이지)에 대한 오프셋값입니다.
설정: 0% – 200%

Part Motion Seq Amplitude(파트 모션 시퀀서 진폭)
선택한 파트의 모션 시퀀서 진폭(83페이지)을 결정합니다.
이는 레인의 “MS FX”가 On으로 설정되었을 때 Lane Motion Seq Amplitude에 대한 오프셋값입니다.
설정: -64 – +63

Part Motion Seq Shape(파트 모션 시퀀서 펄스 형태)
선택한 파트의 모션 시퀀서 펄스 형태를 결정합니다.
이는 레인의 “MS FX”가 On으로 설정되고 파라미터의 “Control”이 On으로 설정되었을 때 Lane Motion Seq “Step Curve Parameter”(84페이지)에 대한 오프셋값입니다.
설정: -100 – +100

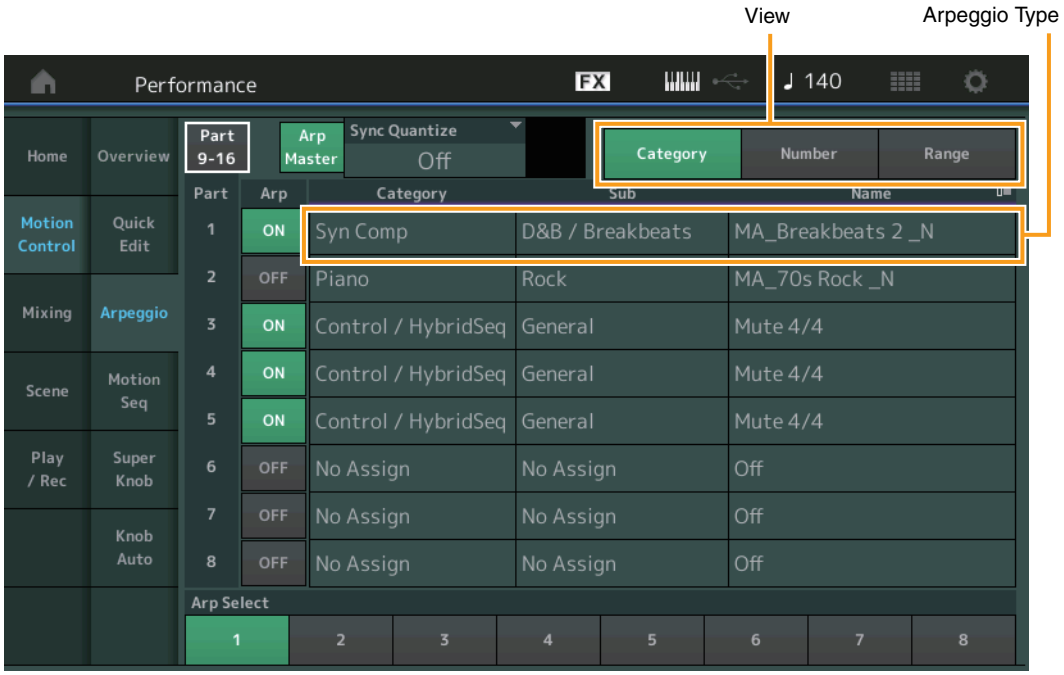
Part Motion Seq Smooth(파트 모션 시퀀서 부드러움)
선택한 파트의 모션 시퀀서 부드러움을 결정합니다.
이는 레인의 “MS FX”가 On으로 설정되었을 때 Lane Motion Seq Smoothness(83페이지)에 대한 오프셋값입니다.
설정: -64 – +63

Part Motion Seq Random
선택한 파트의 모션 시퀀서 무작위 설정을 결정합니다. “Random”은 시퀀스의 단계 값이 무작위로 변경되는 정도입니다.
설정: 0 – 127

Arpeggio

Arpeggio 화면에서 여러 파트의 아르페지오 관련 파라미터를 설정할 수 있습니다.
이 화면에서 Arpeggio Type 이름을 터치하거나(패널의 [CATEGORY] 버튼을 누르면) 메뉴가 표시됩니다. 표시된 메뉴에서 [Search]를 터치해 Arpeggio Category Search 화면을 불러온 뒤 [Number]를 터치하고 Arpeggio Number를 지정해 Arpeggio Type을 결정합니다.

작업 [PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Arpeggio]



Part 9-16 / Part 1-8
Part 9 – 16 또는 Part 1 – 8 화면 사이에서 전환됩니다. 위 그림의 경우, “Part 9-16”을 터치하면 “Part 9-16”의 Arpeggio Type이 표시됩니다.
설정: Part 9-16 / Part 1-8

Arp Master(아르페지오 마스터 스위치)
선택한 연주에 대한 아프레지오의 켜짐 또는 꺼짐을 결정합니다. 이 설정은 패널의 [ARP ON/OFF] 버튼에 적용됩니다.
설정: Off, On

Performance
Home
Motion Control
Overview
Quick Edit
Arpeggio
Motion Seq
Super Knob
Knob Auto
Mixing
Scene
Play / Rec
MIDI
Audio

Sync Quantize(동시 퀀타이즈 값)
여러 파트의 아르페지오가 재생되고 있는 동안 이 기능을 작동할 때 다음 아르페지오 재생을 작동시킬 실제 타이밍을 결정합니다. "off"로 설정하면 작동하는 즉시 다음 아르페지오가 시작됩니다. 숫자는 클록을 나타냅니다.

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

Arp(파트 아르페지오 스위치)
각 파트에 대해 아르페지오를 켤지 끌지를 결정합니다. 이 설정은 Part Control 상태에서 패널의 Number C [1] – [8] 버튼에 적용됩니다.

설정: Off, On

Arp Select(아르페지오 선택)
Arpeggio Type을 결정합니다. 이 설정은 Performance Control 상태에서 패널의 Number C [1] – [8] 버튼에 적용됩니다.

설정: 1 – 8

View
Arpeggio Type에 관한 정보 중 어떤 정보가 표시될지 결정합니다.

설정: Category, Number, Range

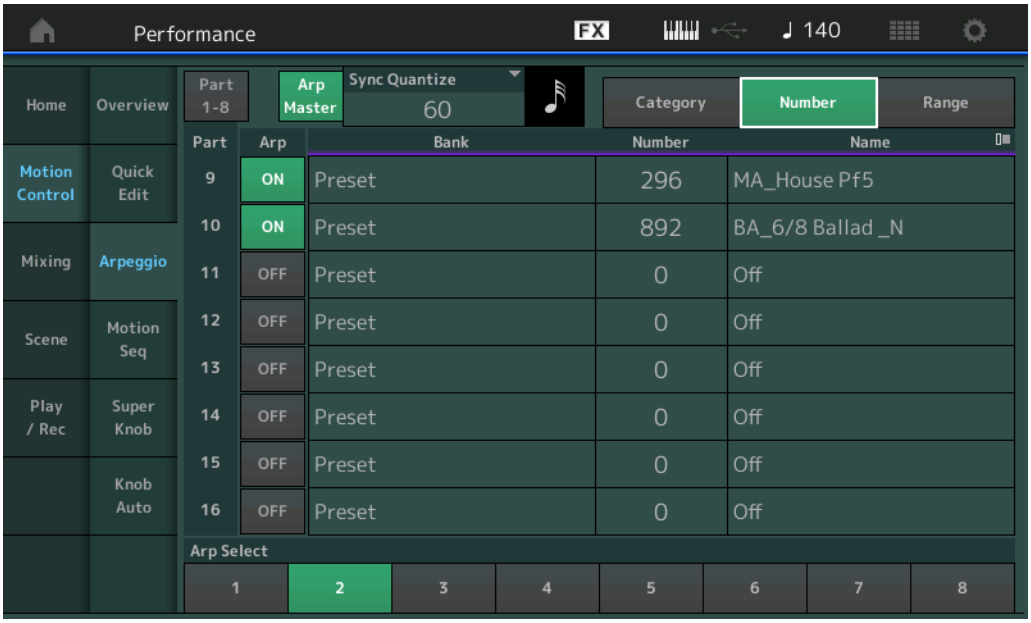
■ “View”가 “Category”로 설정된 경우

Category(아르페지오 카테고리)
설정: 아르페지오 카테고리 목록을 참조하십시오(11페이지).

Sub(아르페지오 하위 카테고리)
설정: 아프레지오 하위 카테고리 목록을 참조하십시오(11페이지).

Name(아르페지오 이름)
설정: 데이터 목록 PDF 문서를 참조하십시오.

■ “View”가 “Number”로 설정된 경우



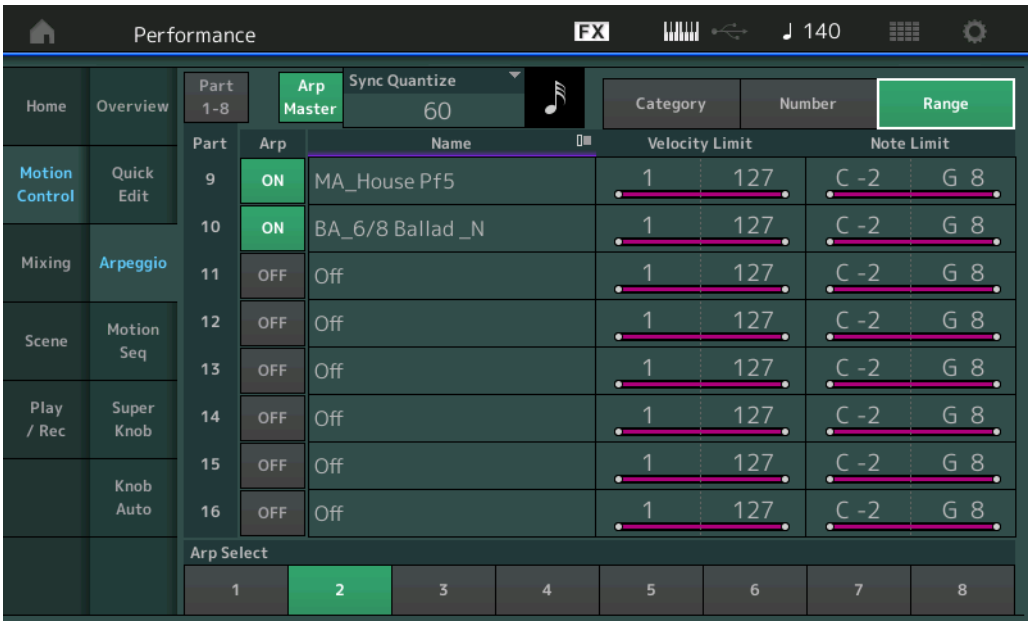
Bank(아르페지오 뱅크)
설정: Preset, User, Library 1 – 8

Number(아르페지오 번호)
설정: 데이터 목록 PDF 문서를 참조하십시오.

Name(아르페지오 이름)
설정: 데이터 목록 PDF 문서를 참조하십시오.

Performance
Home
Motion Control
Overview
Quick Edit
Arpeggio
Motion Seq
Super Knob
Knob Auto
Mixing
Scene
Play / Rec
MIDI
Audio

■ **“View”가 “Range”로 설정된 경우**



Name(아르페지오 이름)

설정: 데이터 목록 PDF 문서를 참조하십시오.

Velocity Limit(아르페지오 벨로시티 한도)

아르페지오 재생을 트리거할 수 있는 가장 작은 벨로시티와 가장 큰 벨로시티를 결정합니다. 벨로시티 한도 설정에 관한 자세한 내용은 사용설명서를 참조하십시오.

설정: 1 – 127

Note Limit(아르페지오 음 한도)

아르페지오 음 범위에서 최저 및 최고 음을 결정합니다. 음 한도 설정에 관한 자세한 내용은 사용설명서를 참조하십시오.

설정: C -2 – G8

Performance
Home
Motion Control
Overview
Quick Edit
Arpeggio
Motion Seq
Super Knob
Knob Auto
Mixing
Scene
Play / Rec
MIDI
Audio

Motion Seq(모션 시퀀서)

Motion Sequencer 화면에서 여러 파트의 모션 시퀀스와 관련된 파라미터를 설정할 수 있습니다.

작업 [PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Motion Seq]

MS Master(모션 시퀀서 마스터 스위치)

해당 퍼포먼스 전체에서 모션 시퀀서의 켜짐 또는 꺼짐을 결정합니다. 이 설정은 패널의 [MOTION SEQ ON/OFF] 버튼에 적용됩니다.

설정: Off, On

Active(활성화된 모션 시퀀서)

활성화된 레인의 수를 나타냅니다. 슬래시 뒤의 번호는 동시에 활성화될 수 있는 레인의 최대 수를 나타냅니다.

PartSW(모션 시퀀서 파트 스위치)

각 파트/전체 파트에서 모션 시퀀서의 켜짐 또는 꺼짐을 결정합니다. 이 설정은 Part Control 상태에서 패널의 관련 Number C [1] – [8] 버튼에 적용됩니다. 패널의 ELEMENT/OPERATOR [COMMON] 버튼을 조작해 공통/AD 파트의 모션 시퀀서를 켜고 끌 수 있습니다. 파트의 전체 레인 스위치가 Off로 설정된 경우 패널 버튼을 사용할 수 없습니다.

설정: Off, On

Lane Switch

각 레인을 켤지 끌지를 결정합니다. 또한 하나의 파트에는 모션 시퀀서 기능에 해당되는 최대 4개의 레인을 설정할 수 있습니다. 동시에 최대 8개의 레인을 해당 퍼포먼스 전체에 사용할 수 있습니다.

설정: Off, On

Motion Seq Select(모션 시퀀서 선택)

모션 시퀀스 형식을 결정합니다. 이 설정은 Performance Control 상태에서 패널의 Number B [1] – [8] 버튼에 적용됩니다.

설정: 1 – 8

Performance
Home
Motion Control
Overview
Quick Edit
Arpeggio
Motion Seq
Super Knob
Knob Auto
Mixing
Scene
Play / Rec
MIDI
Audio

Super Knob

Super Knob 화면에서 수퍼 노브로 제어되는 파라미터를 설정할 수 있습니다.

작업 [PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Super Knob]

Assignable Knob 1 – 8 Destination Value 1

Assignable Knob 1 – 8 Destination Value 2

Assignable Knob 1 – 8 Destination Value 1
Assignable Knob 1 – 8 Destination Value 2

관련 노브의 최저값(지정 가능값 1) 및 최대값(지정 가능값 2)을 결정합니다.
수퍼 노브 조작 시 지정 가능 노브값이 지정된 범위 내에서 변경됩니다.
설정: 0 – 127

Assignable Knob 1 – 8 Value

지정 가능 노브 1 – 8의 값을 결정합니다.
설정: 0 – 127

Super Knob(수퍼 노브값)

수퍼 노브의 값을 결정합니다.
설정: 0 – 127

LED Pattern(수퍼 노브 LED 패턴)

수퍼 노브의 점등 패턴을 결정합니다.
설정: Type 1, Type 2-1, Type 2-2, Type 3-1, Type 3-2, Type 4-1, Type 4-2, Type 5-1, Type 5-2, Type 6, Type 7-1, Type 7-2, Type 8-1, Type 8-2, Type 9, Type 10, Type 11, Off

Performance
Home
Motion Control
Overview
Quick Edit
Arpeggio
Motion Seq
Super Knob
Knob Auto
Mixing
Scene
Play / Rec
MIDI
Audio

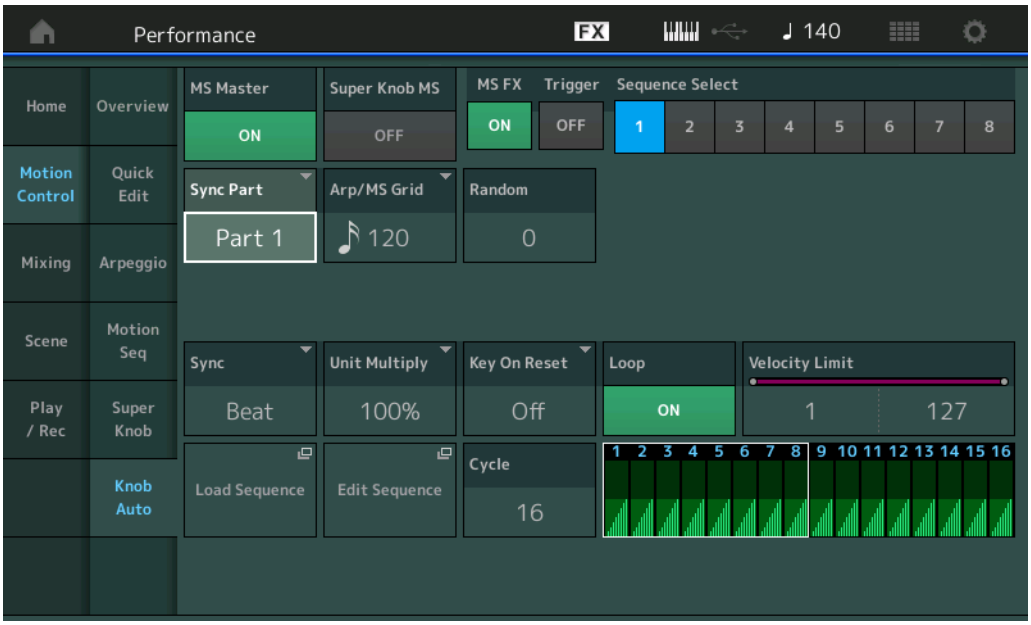
Performance
Home
Motion Control
Overview
Quick Edit
Arpeggio
Motion Seq
Super Knob
Knob Auto
Mixing
Scene
Play / Rec
MIDI
Audio

Knob Auto

Knob Auto 화면에서 Super Knob(수퍼 노브 모션 시퀀서)에 적용되는 모션 시퀀서 관련 파라미터를 설정할 수 있습니다. 수퍼 노브의 파라미터 값은 모션 시퀀서로 자동 제어됩니다.
수퍼 노브 모션 시퀀서의 1개 레인만 설정할 수 있습니다.

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

작업 [PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Knob Auto]



MS Master(모션 시퀀서 마스터 스위치)

해당 퍼포먼스 전체에서 모션 시퀀서를 켜고 끕니다. 이 설정은 패널의 [MOTION SEQ ON/OFF] 버튼에 적용됩니다.
설정: Off, On

Super Knob MS(수퍼 노브 모션 시퀀서 스위치)

수퍼 노브에 적용된 모션 시퀀서를 켜고 끕니다.
설정: Off, On

MS FX(수퍼 노브 모션 시퀀서 FX 수신)

관련 Knob Function [ARP/MS FX] 버튼이 On으로 설정된 경우, 모션 시퀀서가 노브 조작의 영향을 받는지 결정합니다.
설정: Off, On

Trigger(수퍼 노브 모션 시퀀서 트리거 수신)

[MOTION SEQ TRIGGER] 버튼 신호가 수신될지 여부를 결정합니다. On으로 설정되면 [MOTION SEQ TRIGGER] 버튼을 누를 때마다 모션 시퀀스가 시작됩니다.
설정: Off, On

Sequence Select(수퍼 노브 모션 시퀀스 선택)

모션 시퀀스 형식을 결정합니다. 이 설정은 Performance Control 상태에서 패널의 Number B [1] – [8] 버튼에 적용됩니다.
설정: 1 – 8

Sync Part(수퍼 노브 모션 시퀀서 파트 동기화)

어떤 파트가 수퍼 노브 모션 시퀀서와 동기화될지 결정합니다. 이 설정은 선택한 파트의 Note On Setting 및 Arp/Motion Seq Grid 설정에 적용됩니다.
설정: Part 1 – Part 16

Arp/MS Grid(아르페지오/모션 시퀀서 그리드)
Quantize 또는 Swing의 기본으로 사용하는 음표의 형식을 결정합니다. 파라미터 값은 클록으로 표시됩니다. 모션 시퀀서의 경우, 이 파라미터 값은 한 음 길이로 설정됩니다. 이 설정은 Sync Part(위 참조)로 선택된 파트에 적용됩니다.

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

Random(수퍼 노브 모션 시퀀서 무작위)
시퀀스의 단계 값이 무작위로 변경되는 정도를 결정합니다.

설정: 0 – 127

Sync(수퍼 노브 모션 시퀀서 동기화)
수퍼 노브에 적용된 모션 시퀀스의 재생이 연주의 템포, 비트 또는 아르페지오에 동기화될지를 결정합니다.

설정: Off, Tempo, Beat, Arp

Off: 수퍼 노브 모션 시퀀서가 자체 클록에 따라 재생되며, 외부 클록에 동기화되지 않습니다.

Tempo: 수퍼 노브 모션 시퀀서가 퍼포먼스 템포와 동기화됩니다.

Beat: 수퍼 노브 모션 시퀀서가 비트와 동기화됩니다.

Arp: 수퍼 노브 모션 시퀀서가 현재 연주되고 있는 아르페지오 소절의 첫 비트와 동기화됩니다.

Speed(수퍼 노브 모션 시퀀서 속도)
모션 시퀀스의 재생 속도를 결정합니다.
Super Knob Motion Sequencer Sync가 “Off”인 경우 이 파라미터가 활성화됩니다.

설정: 0 – 127

Unit Multiply(수퍼 노브 모션 시퀀서 단위 배수)
수퍼 노므 모션 시퀀서의 재생 시간을 조절합니다.
Super Knob Motion Sequencer Sync가 “Off”인 경우 이 파라미터가 활성화됩니다.

설정: 50% – 6400%, Common

200%: 재생 시간은 두 배가 되고 템포는 절반이 됩니다.

100%: 일반 재생 시간입니다.

50%: 재생 시간은 절반이 되고 템포는 두 배가 됩니다.

Common: 모든 파트에 공통된 단위 배수에서 설정된 값이 적용됩니다.

Key On Reset(수퍼 노브 모션 시퀀서 키 온 리셋)
건반을 연주할 때 모션 시퀀스 재생이 중지될지 여부를 결정합니다.
Super Knob Motion Sequencer Sync가 “Arp”외 다른 것으로 설정된 경우 이 파라미터가 활성화됩니다.
“Trigger”가 “On”으로 설정된 경우 이 파라미터를 사용할 수 없습니다.

설정: Off, Each-On, 1st-On

Each-On: 각 음을 연주할 때마다 시퀀스가 리셋되고 처음부터 시퀀서가 시작됩니다.

1st-On: 각 음을 연주할 때마다 시퀀스가 리셋되고 처음부터 시퀀서가 시작됩니다. 첫 번째 건반을 누른 상태에서 두 번째 음을 누를 경우 첫 번째 음으로 트리거된 위상에 따라 시퀀스가 순환을 계속합니다. 다시 말해 첫 번째 음에서 손을 뗀 다음 두 번째 음을 누를 경우에만 시퀀스가 재설정됩니다.

Loop(수퍼 노브 모션 시퀀서 루프)
모션 시퀀스가 1회 연주될지, 반복 연주될지 여부를 결정합니다.

설정: Off, On

Velocity Limit(수퍼 노브 모션 시퀀서 벨로시티 한도)
모션 시퀀스가 반응하는 최소 및 최대 벨로시티 값을 결정합니다.

설정: 1 – 127

Cycle(수퍼 노브 모션 시퀀서 사이클)
모션 시퀀스에서 원하는 음 길이를 선택합니다.

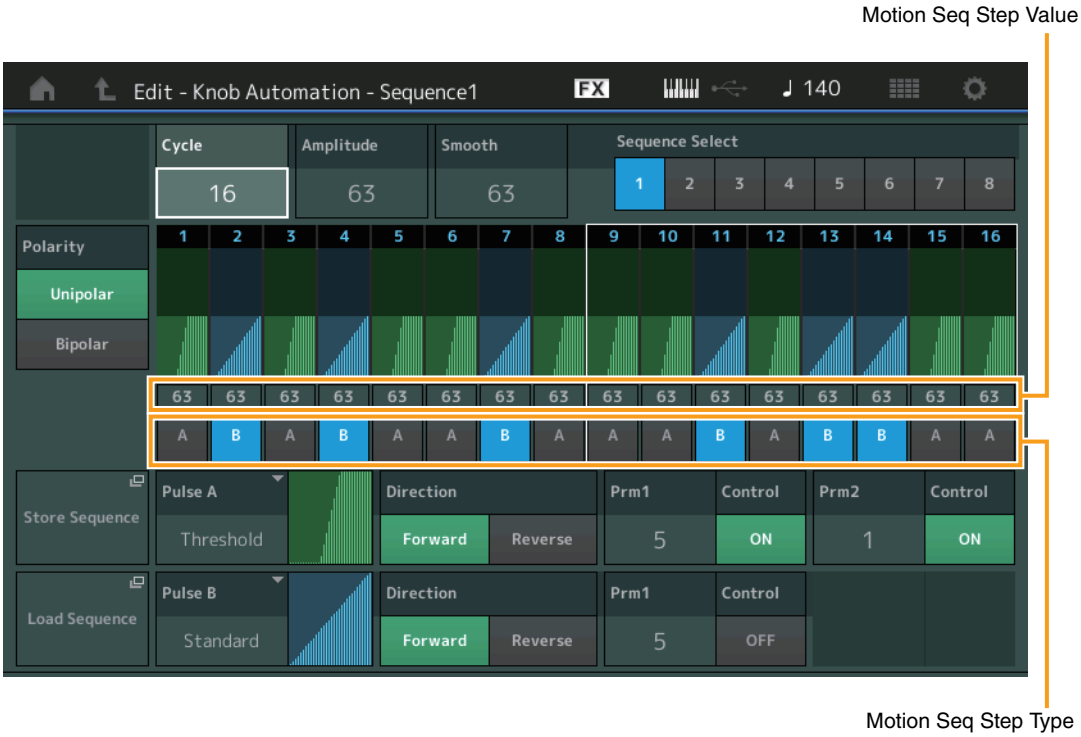
설정: 1 – 16

Load Sequence
사용자 메모리에 있는 모션 시퀀스 데이터를 불러옵니다. 로딩에 관한 자세한 내용은 “Load” (174페이지)를 참조하십시오.

Performance
Home
Motion Control
Overview
Quick Edit
Arpeggio
Motion Seq
Super Knob
Knob Auto
Mixing
Scene
Play / Rec
MIDI
Audio

Edit Sequence

Motion Sequence Setting 화면을 불러옵니다. 최대 16단계로 구성되는 사용자 정의 시퀀스를 만들 수 있습니다.



Cycle(수퍼 노브 모션 시퀀서 사이클)

모션 시퀀스에서 원하는 음 길이를 선택합니다.

설정: 1 – 16

Amplitude(수퍼 노브 모션 시퀀서 진폭)

전체 모션 시퀀스가 변하는 방법을 결정합니다.

설정: 0 – 127

Smooth(수퍼 노브 모션 시퀀서 부드러움)

모션 시퀀스 시간 변경의 부드러움을 결정합니다.

설정: 0 – 127

Sequence Select(수퍼 노브 모션 시퀀스 선택)

모션 시퀀스 형식을 결정합니다. 이 설정은 Performance Control 상태에서 패널의 Number B [1] – [8] 버튼에 적용됩니다.

설정: 1 – 8

Polarity(수퍼 노브 모션 시퀀서 극성)

시퀀스 극성을 결정합니다.

설정: Unipolar, Bipolar

Unipolar: Unipolar는 시퀀스에 따라 기본 파라미터 값에서 양의 방향으로만 변경됩니다.

Bipolar: Bipolar는 기본 파라미터 값에서 양과 음의 방향 모두로 변경됩니다.

Motion Seq Step Value(수퍼 노브 모션 시퀀서 단계값)

모션 시퀀스의 단계값을 결정합니다. 화면의 커서 위치에 따라 Slider 1 – 8로 Step Value 1 – 8 또는 9 – 16을 제어할 수 있습니다.

설정: 0 – 127

Motion Seq Step Type(수퍼 노브 모션 시퀀서 단계값)

모션 시퀀스의 각 단계 형식을 결정합니다. 화면의 커서 위치에 따라 SCENE [1] – [8] 버튼으로 Step 1 – 8 또는 9 – 16의 단계 형식을 A/B 사이에서 전환할 수 있습니다.

설정: A, B

Pulse A / Pulse B(수퍼 노브 모션 시퀀스 단계 곡선 형식)

"Pulse A"와 "Pulse B" 각각의 파라미터 곡선 형식을 결정합니다. 위에 설명된 "Motion Seq Step Type"은 여기에서 설정된 곡선 중 각 단계에 사용되는지 곡선이 무엇인지 결정합니다. 수직 축은 단계값을, 수평 축은 시간을 나타냅니다. 곡선 형태에 관한 자세한 내용은 90페이지를 참조하십시오.

설정: 프리세트 뱅크의 경우: Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce, Resonance, Sequence, Hold

사용자 뱅크의 경우: User 1 – 32

라이브러리 파일을 읽을 때: Curves in Library 1 – 8

Direction(수퍼 노브 모션 시퀀서 단계 곡선의 방향)

모션 시퀀스의 단계 곡선 방향을 결정합니다.

설정: Forward, Reverse

Prm 1/ Prm2(수퍼 노브 모션 시퀀서 단계 곡선 파라미터)

모션 시퀀스 단계 곡선의 형태를 조절합니다.

이 파라미터는 곡선 형식에 따라 사용하지 못할 수 있습니다. 곡선 형식에 따라 사용 가능한 파라미터 값의 범위가 다릅니다.

Control(수퍼 노브 모션 시퀀서 단계 곡선 형태 컨트롤 스위치)

노브를 조작해 모션 시퀀스 단계 곡선의 형태를 제어할지 결정합니다. "MS FX"가 On으로 설정된 경우에만 이 파라미터가 표시됩니다. 곡선 형식에 따라 이 파라미터를 사용하지 못할 수 있습니다.

설정: Off, On

Store Sequence

편집된 모션 시퀀스 데이터를 저장합니다. 데이터 저장에 관한 자세한 내용은 "Store/Save" (176페이지)를 참조하십시오.

Performance
Home
Motion Control
Overview
Quick Edit
Arpeggio
Motion Seq
Super Knob
Knob Auto
Mixing
Scene
Play / Rec
MIDI
Audio

Mixing

Mixing 화면에서는 각 파트의 볼륨 및 이펙트 설정을 조절할 수 있습니다.

주의사항

Mixing 화면의 설정은 퍼포먼스 데이터의 일부로 저장됩니다.

Mixing

작업 [PERFORMANCE] → [Mixing]

Part 1-16 / Audio Switch

Part 1-16 / Audio Switch

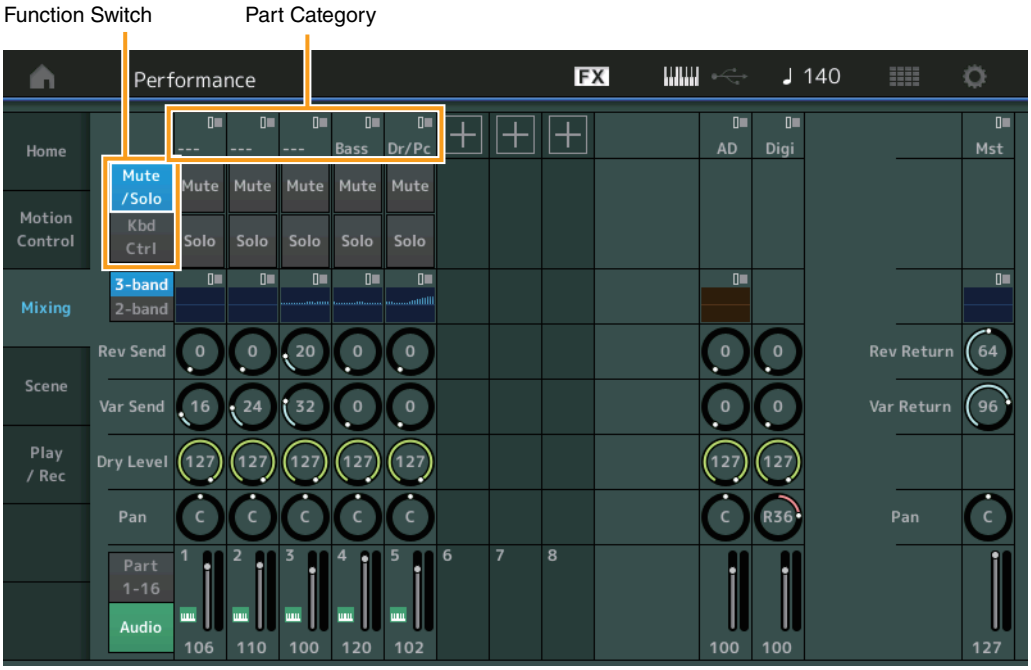
Part 1 – 16 또는 Part 1 – 8, Audio Part, Digital Part 및 Master의 Mixing 설정 화면을 전환합니다.

설정: Part 1-16, Audio

Performance
Home
Motion Control
Overview
Quick Edit
Arpeggio
Motion Seq
Super Knob
Knob Auto
Mixing
Scene
Play / Rec
MIDI
Audio

■ Part 1 – 16 중 하나가 선택된 경우

각 Part 1 –16의 Mixing 설정을 결정합니다.



Part Category

파트의 메인 카테고리를 나타냅니다.

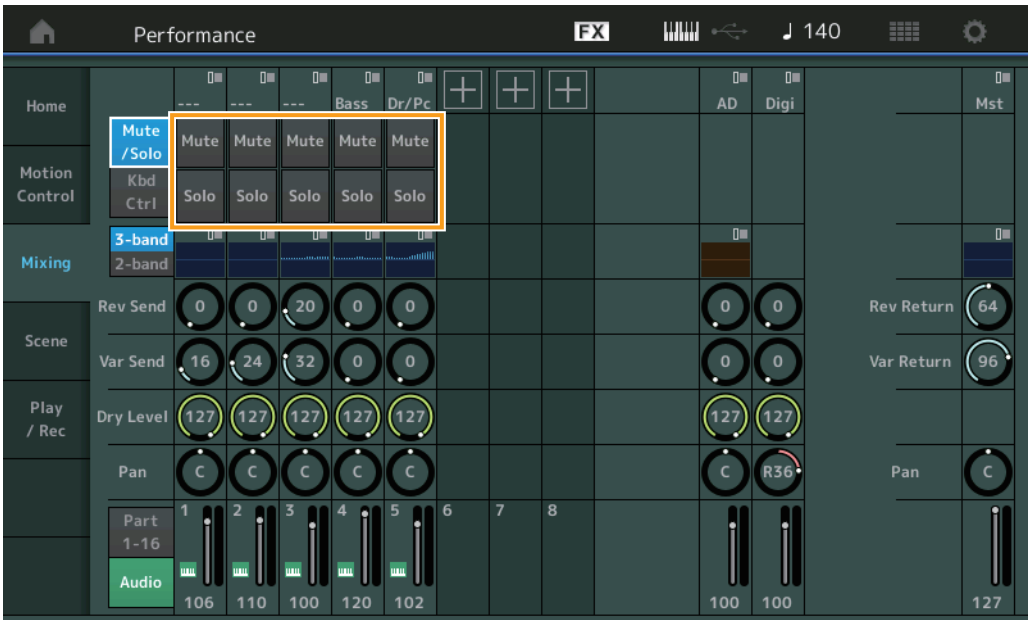
설정: 데이터 목록 PDF 문서를 참조하십시오.

Function Switch

선택한 파트 1 – 16의 Mute/Sole 설정 및 Keyboard Control 설정을 결정합니다.

설정: Mute/Solo, Kbd Ctrl

- **"Mute/Solo"가 선택된 경우**



Mute/Solo(파트 음소거/솔로)

선택한 파트 1 – 16의 Mute/Solo 기능을 켜고 끕니다. 이 기능이 켜지면 버튼이 점등됩니다.

설정: Off, On

Performance
Home
Motion Control
Overview
Quick Edit
Arpeggio
Motion Seq
Super Knob
Knob Auto
Mixing
Scene
Play / Rec
MIDI
Audio

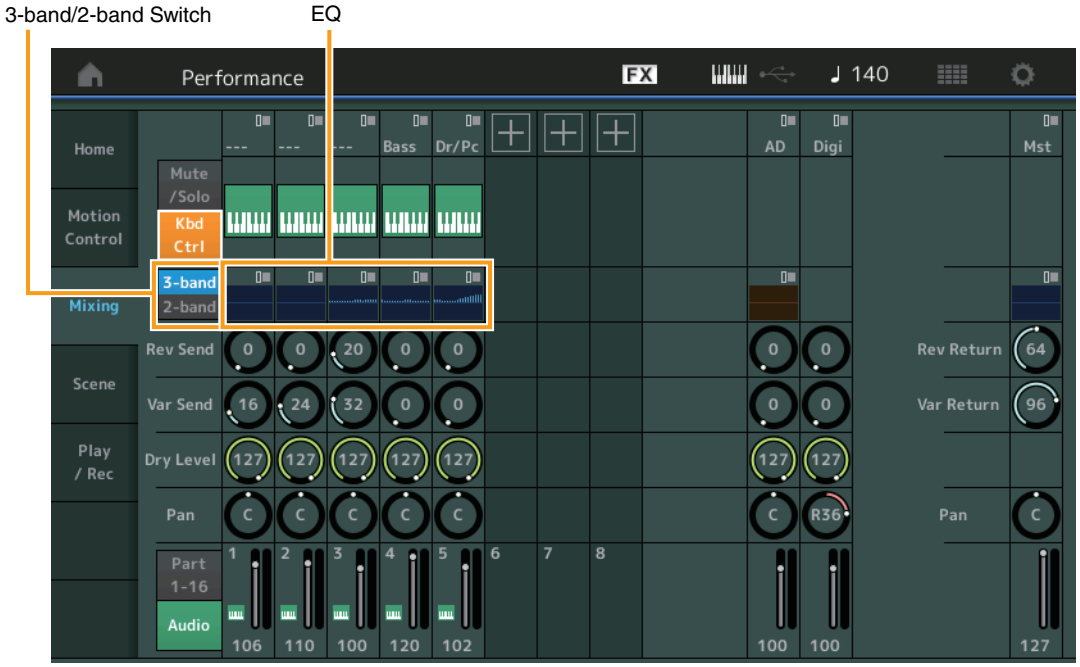
Performance
Home
Motion Control
Overview
Quick Edit
Arpeggio
Motion Seq
Super Knob
Knob Auto
Mixing
Scene
Play / Rec
MIDI
Audio

- **"Kbd Ctrl"이 선택된 경우**

Kbd Ctrl(건반 컨트롤)

선택한 파트 1 – 8의 Keyboard Control 기능을 켜고 끕니다. 이 기능이 켜지면 버튼이 점등됩니다.

설정: Off, On



3-band/2-band Switch(3대역 EQ/2대역 EQ 스위치)

Part 1 – 16에 대해 3-band EQ 또는 2-band EQ 화면 사이를 전환합니다.

설정: 3-band, 2-band

EQ(이퀄라이저)

"3-band/2-band" 설정에 따라 3대역 EQ 또는 2대역 EQ를 표시합니다.
버튼을 터치하면 Part EQ Edit 메뉴가 나타납니다.

Rev Send(리버브 전송)

선택한 파트 1 – 16의 리버브 전송 레벨을 조절합니다.

설정: 0 – 127

Performance
Home
Motion Control
Overview
Quick Edit
Arpeggio
Motion Seq
Super Knob
Knob Auto
Mixing
Scene
Play / Rec
MIDI
Audio

Var Send(배리에이션 전송)
선택한 파트 1 – 16의 배리에이션 전송 레벨을 조절합니다.
설정: 0 – 127

Dry Level
선택한 파트 1 – 16의 처리되지 않은(dry) 사운드 레벨을 결정합니다.
설정: 0 – 127

Pan
선택한 파트 1 – 16의 스테레오 팬 위치를 결정합니다.
설정: L63 – C – R63

Volume(파트 볼륨)
선택한 파트 1 - 16의 출력 레벨을 결정합니다.
설정: 0 – 127

■ "AD" 오디오 파트 또는 "Digi" 디지털 파트가 선택된 경우
오디오/디지털 파트의 Mixing 설정을 결정합니다.

A/D Part EQ(오디오 파트 이퀄라이저)
2대역 파라메트릭 EQ를 표시합니다.
버튼을 터치하면 Common/Audio Part EQ Edit 메뉴가 나타납니다.

A/D Part Rev Send(오디오 파트 리버브 전송)
Digital Part Rev Send(디지털 파트 리버브 전송)
오디오 파트/디지털 파트의 리버브 전송 레벨을 조절합니다.
설정: 0 – 127

A/D Part Var Send(오디오 파트 배리에이션 전송)
Digital Part Var Send(디지털 파트 배리에이션 전송)
오디오 파트/디지털 파트의 배리에이션 전송 레벨을 조절합니다.
설정: 0 – 127

A/D Part Dry Level(오디오 파트 드라이 레벨)
Digital Part Dry Level
선택한 파트/디지털 파트의 처리되지 않은(dry) 사운드 레벨을 결정합니다.
설정: 0 – 127

Performance
Home
Motion Control
Overview
Quick Edit
Arpeggio
Motion Seq
Super Knob
Knob Auto
Mixing
Scene
Play / Rec
MIDI
Audio

A/D Part Pan(오디오 파트 팬)
Digital Part Pan
오디오 파트/디지털 파트의 스테레오 팬 위치를 결정합니다.
설정: L63 – C – R63

A/D Volume(오디오 파트 볼륨)
Digital Part Volume
오디오 파트/디지털 파트의 출력 레벨을 결정합니다.
설정: 0 – 127

■ "Mst"(마스터 파트)가 선택된 경우
Master Mixing 설정을 결정합니다.

Master EQ(마스터 이퀄라이저)
5대역 파라메트릭 EQ를 표시합니다.
버튼을 터치하면 Master EQ Edit 메뉴가 나타납니다.

Rev Return(리버브 리턴)
Var Return(배리에이션 리턴)
리버브/배리에이션 이펙트의 리턴 레벨을 결정합니다.
설정: 0 – 127

Pan(퍼포먼스 팬)
해당 퍼포먼스 전체의 스테레오 팬 위치를 결정합니다. 이 파라미터는 파트 편집 설정에 있는 동일한 파라미터를 상쇄합니다.
설정: L63 – C – R63

Performance Volume
해당 퍼포먼스 전체의 출력 레벨을 결정합니다.
설정: 0 – 127

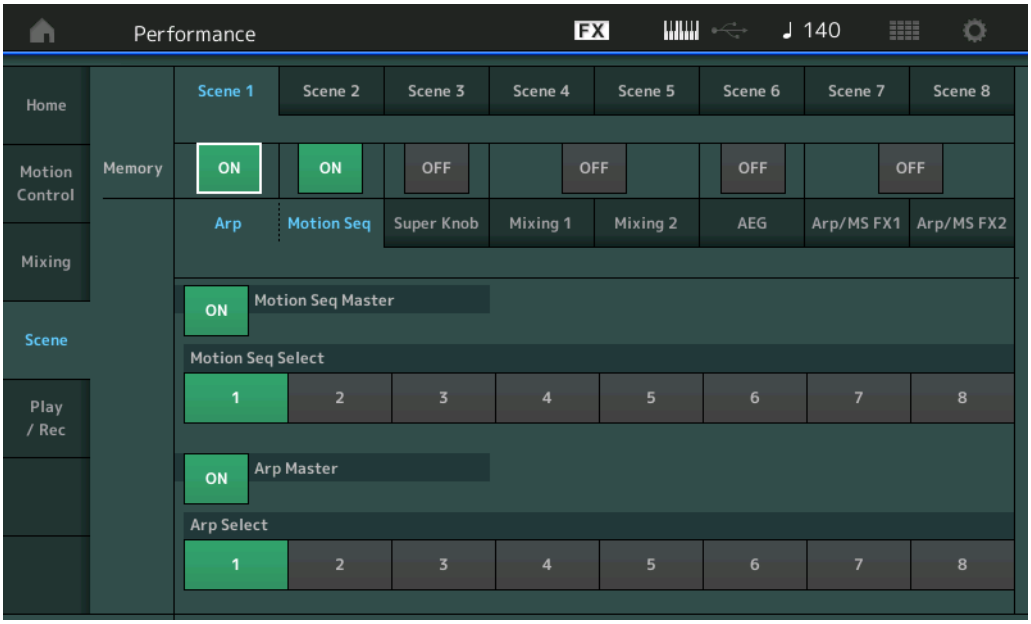
Scene

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. Scene 화면에서 Scene 기능과 관련된 파라미터를 편집할 수 있습니다.
기능, 모션 시퀀서 형식 또는 아르페지오 형식에 [Memory]가 켜진 경우 현재 선택되어 있는 [SCENE] 버튼에 해당 기능 정보가 자동으로 저장됩니다. Scene 기능에 관한 자세한 내용은 사용설명서를 참조하십시오.

주 다른 작업 화면에서도 Scene 설정을 변경할 수 있습니다. 관련 노브/슬라이더를 조작해 씬에서 사용할 수 있는 파라미터 값을 설정한 다음 [SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 SCENE [1] – [8] 버튼 중 한 개를 누르면 변경이 가능합니다. 씬 1 – 8이 각 버튼에 지정됩니다.

Scene

작업 [PERFORMANCE] → [Scene]



Scene Select

탭을 선택해 씬을 전환합니다. 이 설정의 패널의 SCENE [1] – [8] 버튼에 적용됩니다.
설정: 1 – 8

Memory(메모리 스위치)

각 파라미터(Arpeggio, Motion Sequencer, Super Knob, Mixing, Amplitude EG 및 Arp/MS FX)를 씬으로 저장할지 여부를 결정합니다. 이 기능이 꺼지면 해당 탭을 선택한 경우에도 파라미터가 표시되지 않습니다.
설정: Off, On

■ "Arp/Motion Seq" 탭이 선택되고 "Arp"와 "Motion Seq" 모두의 Memorize Switch가 ON으로 설정된 경우

Motion Seq Master(모션 시퀀서 마스터 스위치)

해당 퍼포먼스 전체 중 선택된 씬에서 모션 시퀀서가 켜질지 꺼질지 여부를 결정합니다.
설정: Off, On

Motion Seq Select(모션 시퀀서 선택)

선택한 씬의 모션 시퀀서 형식을 결정합니다.
설정: 1 – 8

Arp Master(아르페지오 마스터 스위치)

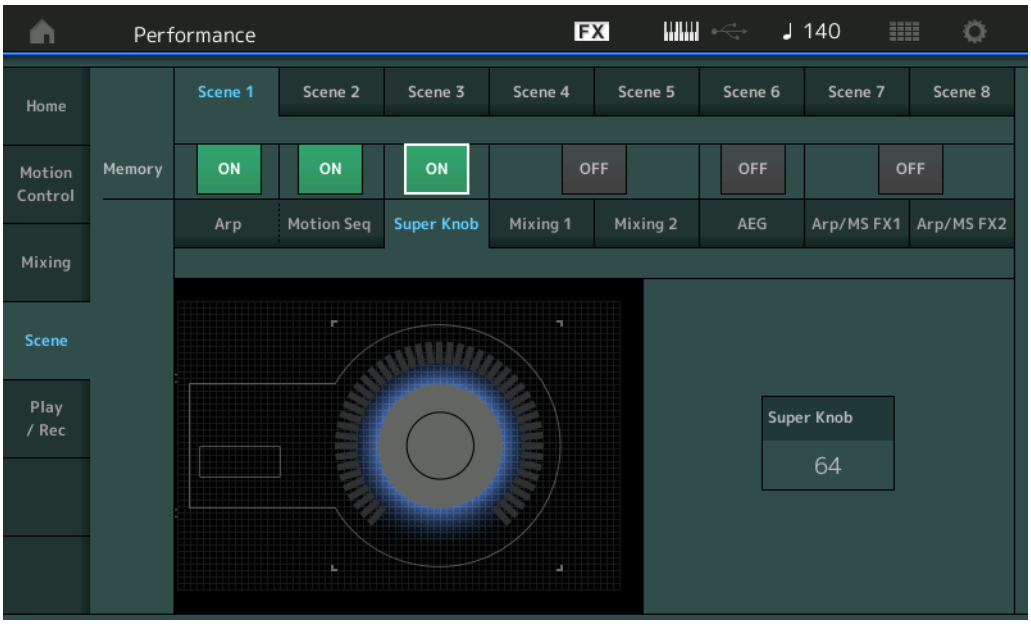
전체 연주 중 선택된 씬에서 아르페지오가 켜질지 꺼질지 여부를 결정합니다.
설정: Off, On

Performance
Home
Motion Control
Overview
Quick Edit
Arpeggio
Motion Seq
Super Knob
Knob Auto
Mixing
Scene
Play / Rec
MIDI
Audio

Performance
Home
Motion Control
Overview
Quick Edit
Arpeggio
Motion Seq
Super Knob
Knob Auto
Mixing
Scene
Play / Rec
MIDI
Audio

Arp Select(아르페지오 선택)
선택한 씬의 아르페지오 형식을 결정합니다.
설정: 1 – 8

■ **"Super Knob" 탭이 선택되고 해당하는 Memorize Switch가 ON으로 설정된 경우**



Super Knob(수퍼 노브값)
선택한 씬의 수퍼 노브값을 결정합니다.
설정: 0 – 127

■ **"Mixing 1" 탭이 선택되고 해당하는 Memorize Switch가 ON으로 설정된 경우**

Rev Send(리버브 전송)
선택한 씬에서 각 파트의 리버브 전송 레벨을 조절합니다.
설정: 0 – 127

Var Send(배리에이션 전송)
선택한 씬에서 각 파트의 배리에이션 전송 레벨을 조절합니다.
설정: 0 – 127

Performance
Home
Motion Control
Overview
Quick Edit
Arpeggio
Motion Seq
Super Knob
Knob Auto
Mixing
Scene
Play / Rec
MIDI
Audio

Dry Level
선택한 씬에서 각 파트의 처리되지 않은(dry) 사운드 레벨을 결정합니다.
설정: 0 – 127

Pan
선택한 씬에서 각 파트의 스테레오 팬 위치를 결정합니다.
설정: L63 – C – R63

Volume(파트 볼륨)
선택한 씬에서 각 파트의 볼륨을 결정합니다.
설정: 0 – 127

■ "Mixing 2" 탭이 선택되고 해당하는 Memorize Switch가 ON으로 설정된 경우

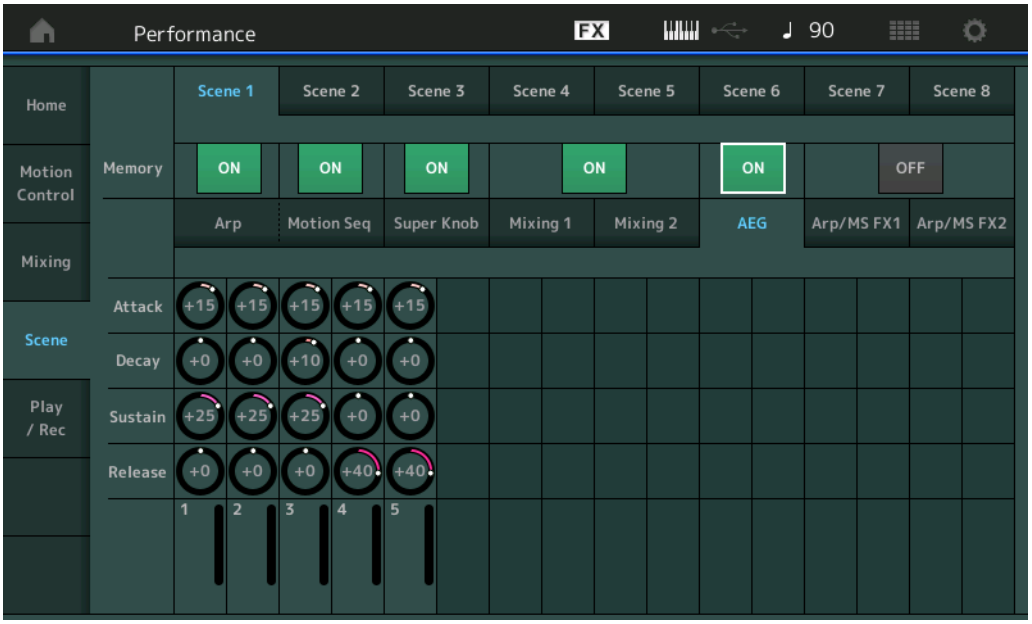
Cutoff
선택한 씬에서 각 파트의 차단 주파수를 결정합니다.
설정: -64 – +63

Res(공명)
선택한 씬에서 각 파트의 공명을 결정합니다.
설정: -64 – +63

FEG Depth
선택한 씬에서 각 파트의 필터 엔벌로프 제너레이터 깊이(차단 주파수 정도)를 결정합니다.
설정: -64 – +63

Mute(파트 음소거)
선택한 씬에서 각 파트의 음소거 설정을 결정합니다.
설정: Off, On

■ **“AEG” 탭이 선택되고 해당하는 Memorize Switch가 ON으로 설정된 경우**



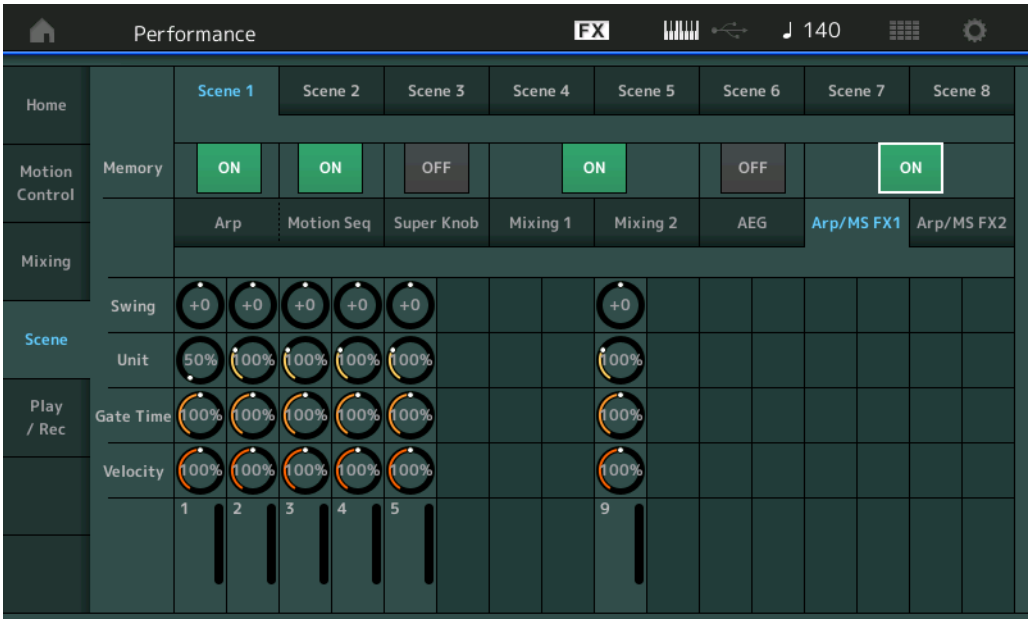
Attack(AEG 어택 타임)
선택한 씬에서 각 파트의 AEG Attack Time을 결정합니다.
설정: -64 – +63

Decay(AEG 감쇄 타임)
선택한 씬에서 각 파트의 AEG Decay Time을 결정합니다.
설정: -64 – +63

Sustain(AEG 서스테인 레벨)
선택한 씬에서 각 파트의 AEG Sustain Level을 결정합니다.
설정: -64 – +63

Release(AEG 릴리스 타임)
선택한 씬에서 각 파트의 AEG Release Time을 결정합니다.
설정: -64 – +63

■ **“Arp/MS FX 1” 탭이 선택되고 해당하는 Memorize Switch가 ON으로 설정된 경우**



Performance
Home
Motion Control
Overview
Quick Edit
Arpeggio
Motion Seq
Super Knob
Knob Auto
Mixing
Scene
Play / Rec
MIDI
Audio

Performance
Home
Motion Control
Overview
Quick Edit
Arpeggio
Motion Seq
Super Knob
Knob Auto
Mixing
Scene
Play / Rec
MIDI
Audio

Swing
선택한 씬에서 각 파트에 대한 아르페지오 및 모션 시퀀서의 Swing 설정을 결정합니다. Swing에 관한 자세한 내용은 “Quick Edit” (34페이지)을 참조하십시오.
설정: -120 – +120

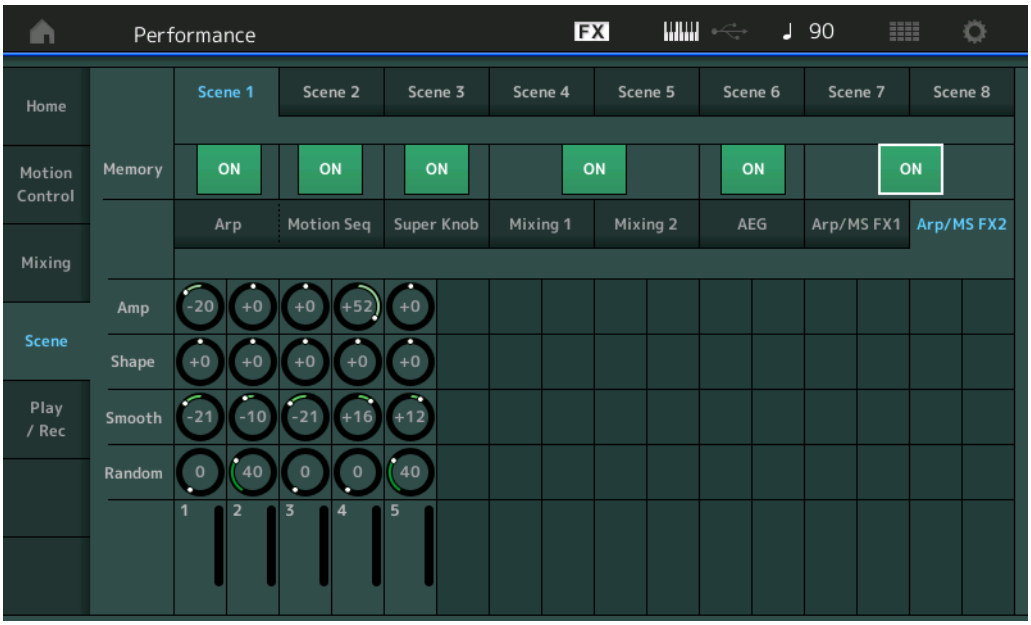
Unit(파트 단위 배수)
선택한 씬에서 각 파트에 대한 아르페지오 및 모션 시퀀서의 Unit Multiply 설정을 결정합니다.
설정: 50% – 400%, Common

200%: 재생 시간은 두 배가 되고 템포는 절반이 됩니다.
100%: 일반 재생 시간입니다.
50%: 재생 시간은 절반이 되고 템포는 두 배가 됩니다.
Common: 모든 파트에 공통된 단위 배수에서 설정된 값이 적용됩니다.

Gate Time(게이트 시간비)
선택한 씬에서 각 파트에 대한 아르페지오의 Gate Time Rate를 결정합니다.
설정: 0% – 200%

Velocity(벨로시티 비율)
선택한 씬에서 각 파트에 대한 아르페지오의 Velocity Rate를 결정합니다.
설정: 0% – 200%

■ **“Arp/MS FX 2” 탭이 선택되고 해당하는 Memorize Switch가 ON으로 설정된 경우**



Amp(모션 시퀀서 진폭)
선택한 씬에서 각 파트에 대한 모션 시퀀서의 Amplitude를 결정합니다. Amplitude에 관한 자세한 내용은 “Quick Edit” (32페이지)를 참조하십시오.
설정: -64 – +63

Shape(모션 시퀀서 펄스 형태)
선택한 씬에서 각 파트에 대한 모션 시퀀서의 Pulse Shape을 결정합니다. Pulse Shape에 관한 자세한 내용은 “Quick Edit” (32페이지)을 참조하십시오.
설정: -100 – +100

Smooth(모션 시퀀서 부드러움)
선택한 씬에서 각 파트에 대한 모션 시퀀서의 Smoothness를 결정합니다. Smoothness에 관한 자세한 내용은 “Quick Edit”(32페이지)을 참조하십시오.
설정: -64 – +63

Random(모션 시퀀서 임의)
선택한 씬에서 각 파트에 대한 모션 시퀀서의 “Random”을 결정합니다. Random에 관한 자세한 내용은 “Quick Edit” (32페이지)를 참조하십시오.
설정: 0 – 127

Play/Rec

본 악기 자체에서 MIDI 데이터를 송으로 재생/녹음하거나 USB 플래시 메모리 장치에서 퍼포먼스(오디오 데이터)를 재생/녹음할 수 있습니다.

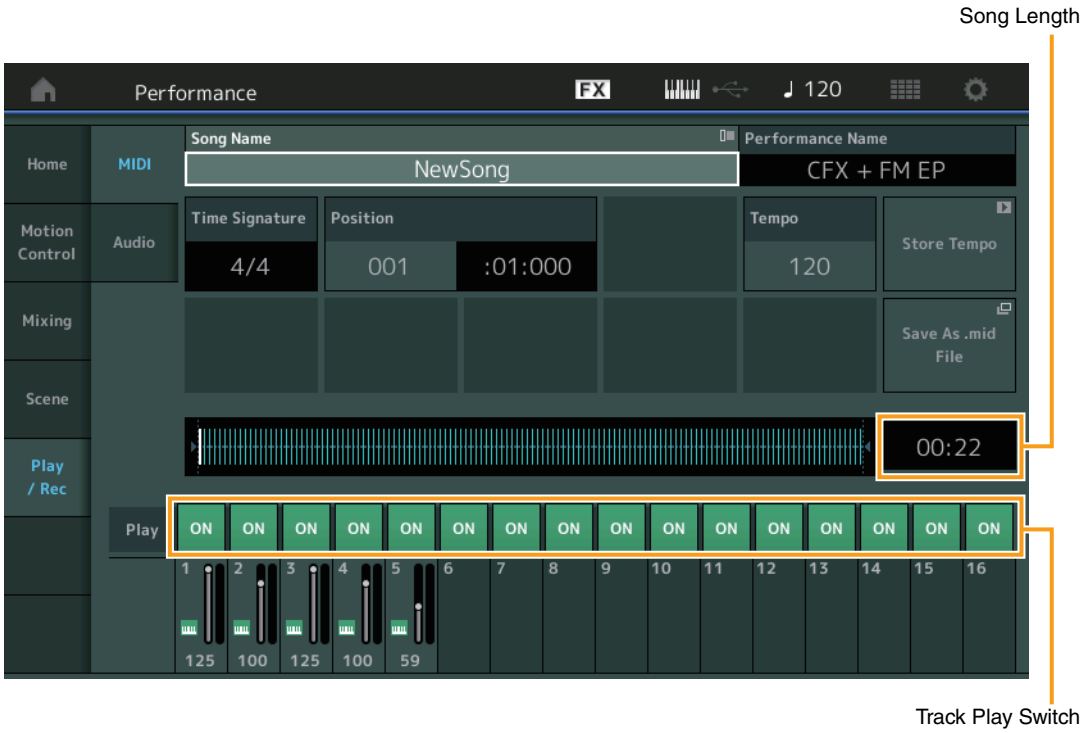
Play/Rec

MIDI

MIDI 화면에서 선택한 송에 대한 퍼포먼스를 사용해 건반 연주를 재생/녹음할 수 있습니다. 노브 작업, 컨트롤러 작업, 아르페지오 재생/녹음뿐 아니라 건반 연주를 지정된 트랙에 MIDI 이벤트로 녹음할 수 있습니다.

■ 재생 및 재생 대기

작업 [▶](재생) 버튼을 누르거나
[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [MIDI]를 누릅니다.



Song Name
선택한 송 이름을 표시합니다. 파라미터를 터치하면 Load 및 Rename 메뉴가 나타납니다.

Performance Name
선택한 퍼포먼스 이름을 나타냅니다.

Time Signature
송의 박자를 나타냅니다.

Position(송의 위치)
녹음/재생 시 시작 위치를 결정합니다. 이 표시등은 또한 재생 중 현재 위치를 표시합니다.
소절 번호는 좌측 셀에, 비트 번호 및 클록은 우측 셀에 있습니다.

Tempo
송 템포를 결정합니다.
설정: 5 – 300

주 다음과 같이 템포를 설정할 수 있습니다.
[PERFORMANCE] → [UTILITY] → [Tempo Settings] (180페이지)

Performance
Home
Motion Control
Overview
Quick Edit
Arpeggio
Motion Seq
Super Knob
Knob Auto
Mixing
Scene
Play / Rec
MIDI
Audio

Store Tempo
현재 선택되어 있는 템포에 맞춰 송 템포를 변경합니다.
다음의 경우 이 파라미터를 사용할 수 없습니다.
- 새로운 녹음(이전에 녹음된 송 데이터가 없음)
- 재생
- 녹음 대기
- 녹음

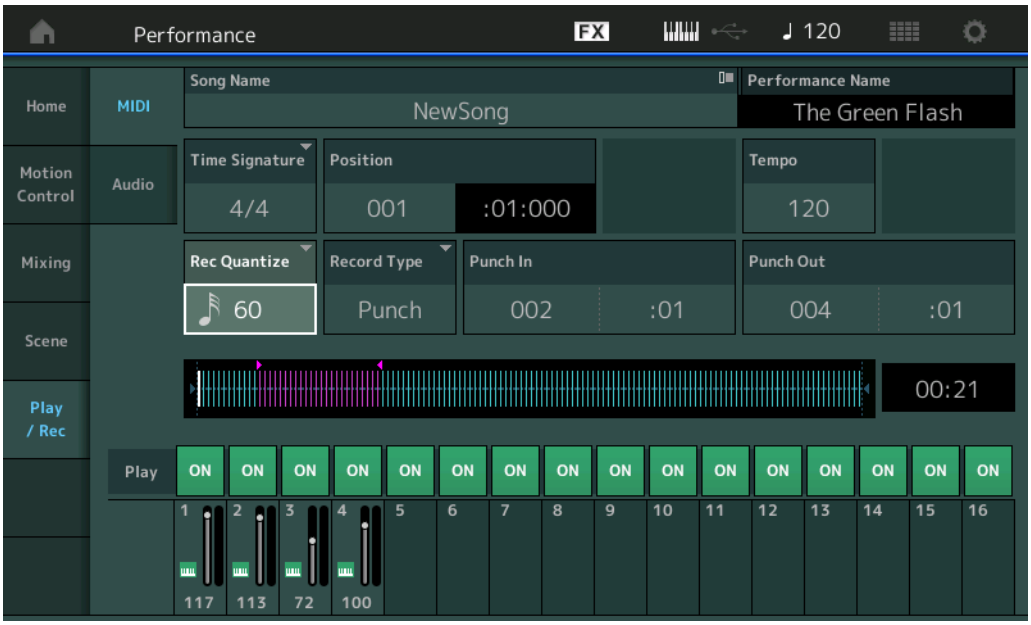
Save As .mid File
Store/Save 화면을 불러와 송을 파일로 저장합니다.
다음의 경우 이 버튼을 사용할 수 없습니다.
- 새로운 녹음(이전에 녹음된 송 데이터가 없음)
- 재생
- 녹음 대기
- 녹음
- USB 플래시 장치 등 외부 메모리가 연결되지 않은 경우

Song Length
전체 시퀀스의 길이를 나타냅니다.

Track Play Switch
각 트랙의 재생을 켜고 끕니다.
설정: Off, On

■ 녹음 및 녹음 대기

작업 [●] (녹음) 버튼을 누르거나
[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [MIDI] → [●] (녹음) 버튼을 누릅니다.



Time Signature
송의 박자를 결정합니다.
설정: 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

Rec Quantize(녹음 퀀타이즈)
퀀타이제이션은 노트 이벤트를 가장 인접해 있는 정확한 비트로 보다 가깝게 이동시켜 노트 이벤트의 타이밍을 조절하는 과정입니다. 예를 들어, 이 기능을 사용하여 실시간으로 녹음된 연주의 타이밍을 개선할 수 있습니다. 녹음 퀀타이즈는 녹음할 때 자동으로 음의 타이밍을 할당합니다.
설정: 60(32분 음표), 80(16분 음표의 셋잇단음표), 120(16분 음표), 160(8분 음표의 셋잇단음표), 240(8분 음표), 320(4분 음표의 셋잇단음표), 480(4분 음표), Off

Record Type

녹음 형식을 결정합니다. 처음 녹음할 때는 이 파라미터를 사용할 수 없습니다.

설정: Replace, Overdub, Punch

Replace:실시간으로 이미 녹음된 트랙을 새 데이터로 덮어쓰려는 경우 이 방법을 사용할 수 있습니다. 원래 데이터가 지워집니다.

Overdub:이미 데이터가 포함된 트랙에 데이터를 더 추가하려는 경우 이 방법을 사용할 수 있습니다. 이전에 녹음한 데이터가 유지됩니다.

Punch:이미 데이터가 포함된 트랙의 지정된 범위에 데이터를 덮어쓰려는 경우 이 방법을 사용할 수 있습니다. 녹음 전에 지정된 시작 지점에서부터 종료 지점(소절/비트)까지 이미 녹음된 데이터를 덮어쓸 수 있습니다.

Punch In

녹음 시 시작점(소절 및 비트)을 결정합니다. “Record Type”에 “punch”를 선택한 경우에만 이 파라미터를 사용할 수 있습니다.

Punch Out

녹음 시 종료 지점(소절 및 비트)을 결정합니다. “Record Type”에 “punch”를 선택한 경우에만 이 파라미터를 사용할 수 있습니다.

주 Punch In/Out 설정에 관한 자세한 내용은 사용설명서를 참조하십시오.

Undo

실행 취소 작업은 가장 최근 녹음 세션에서 실행한 변경 내용을 취소하여 데이터를 이전 상태로 복구합니다.

Redo

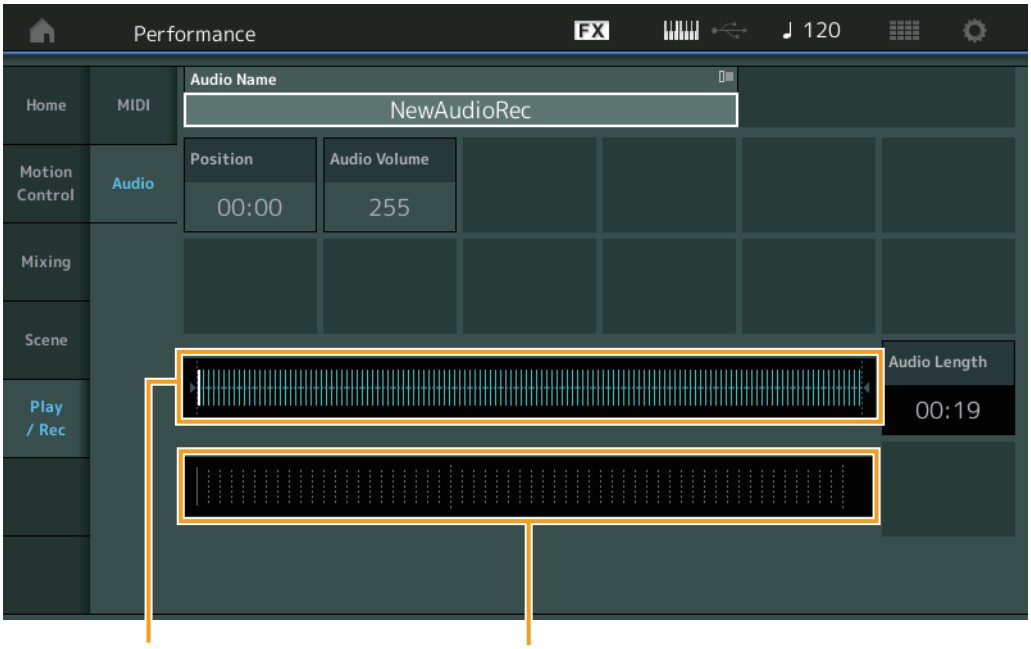
재실행 작업은 실행 취소를 사용한 후에만 사용할 수 있으며 변경 사항을 취소하기 전에 실행한 변경 사항을 복구합니다.

Audio

Audio 화면에서 악기 연주를 WAV 형식(44.1-kHz, 24비트, 스테레오) 오디오 파일로 USB 플래시 메모리 장치에 녹음할 수 있습니다. 최대 74 분까지 연속 녹음이 가능합니다(USB 저장 장치에 여유 공간이 충분하다고 가정할 때).

■ 재생 및 재생 대기

작업 [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Audio]



Audio Name

선택한 오디오 파일의 이름을 표시합니다.

Performance
Home
Motion Control
Overview
Quick Edit
Arpeggio
Motion Seq
Super Knob
Knob Auto
Mixing
Scene
Play / Rec
MIDI
Audio

Position(오디오 위치)
녹음 시 시작 위치를 결정합니다. 이 표시등은 또한 재생 중 현재 위치를 표시합니다.

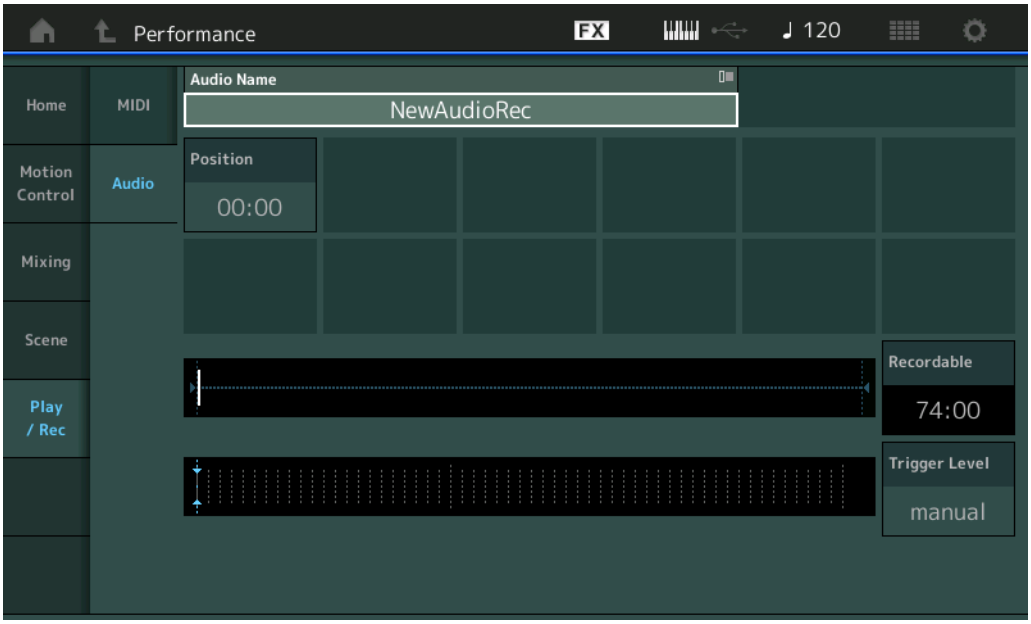
Audio Volume
오디오 재생의 볼륨을 결정합니다. 녹음 중에 파라미터를 변경할 수 없습니다.
설정: 0 – 255

Audio Length
전체 오디오 데이터의 길이를 나타냅니다.

Level Meter
Audio Input/Output 레벨을 나타냅니다.

■ 녹음 및 녹음 대기

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



Recordable(오디오 녹음 가능 시간)
사용 가능한 녹음 시간을 나타냅니다. 이 파라미터는 녹음 대기 중에만 표시됩니다.

Trigger Level
녹음 시작 방법을 결정합니다. 이 파라미터는 녹음 대기 중에만 표시됩니다.
트리거 레벨을 "manual"로 설정하면 [▶] (재생) 버튼을 누를 때마다 녹음이 시작됩니다. 또는, 1~127 사이의 값을 설정해도 [▶] (재생) 버튼을 누르고 재생 볼륨이 해당 레벨을 초과할 때마다 녹음이 자동으로 시작됩니다. 여기에서 설정한 레벨은 레벨 미터에 파란색 삼각형으로 표시됩니다. 최고의 결과를 얻으려면 이 파라미터를 가능한 한 낮게, 그러나 원하지 않는 소음이 녹음될 정도로 낮지는 않게 설정하여 전체 신호를 포착해야 합니다.
설정: manual, 1 – 127

Performance
Home
Motion Control
Overview
Quick Edit
Arpeggio
Motion Seq
Super Knob
Knob Auto
Mixing
Scene
Play / Rec
MIDI
Audio

Normal Part (AWM2) Edit

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

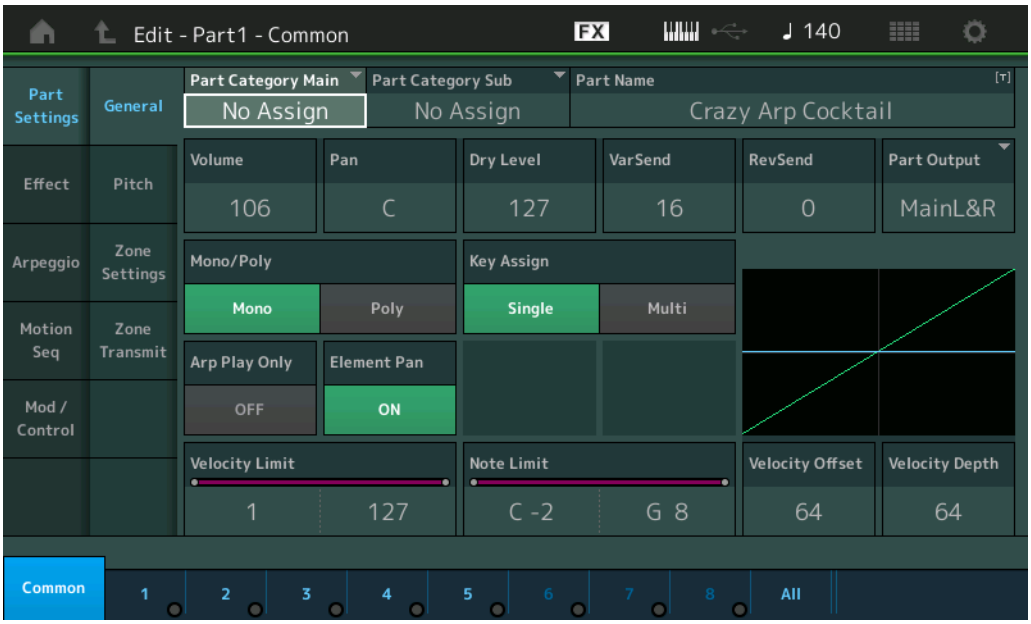
Element Common Edit(공통)

Part Settings

General

General 화면에서 Part Name, Volume, Pan 등의 다양한 파라미터를 설정할 수 있습니다.

작업 [PERFORMANCE] → [EDIT] → 파트 선택 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General]



Part Category Main(파트 메인 카테고리)
Part Category Sub(파트 하위 카테고리)
선택한 파트의 메인 카테고리 및 하위 카테고리를 결정합니다.
설정: Data List PDF 문서를 참조하십시오.

Part Name
선택한 파트의 파트 이름을 결정합니다. 파트 이름에는 최대 20자의 문자를 포함시킬 수 있습니다. 파라미터를 터치하면 입력된 글자 화면이 뜹니다.

Volume(파트 볼륨)
선택한 파트의 출력 레벨을 결정합니다.
설정: 0 – 127

Pan
선택한 파트의 스테레오 팬 위치를 결정합니다.
설정: L63 – C – R63

Normal Part (AWM2) Edit
Common
Part Settings
General
Pitch
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
Control Assign
Receive SW
Element
Osc / Tune
Pitch EG
Filter
Type
Filter EG
Scale
Amplitude
Level / Pan
Amp EG
Scale
Element LFO
Element EQ
All Element
Osc
Balance

Dry Level
선택한 파트의 이펙트 처리 없는(Dry) 사운드 레벨을 결정합니다. “Part Output”이 “MainL&R”로 설정된 경우에만 사용할 수 있습니다.
설정: 0 – 127

Var Send(배리에이션 전송)
배리에이션 이펙트로 전송되는 선택한 파트의 레벨을 결정합니다. “Part Output”이 “MainL&R”로 설정된 경우에만 사용할 수 있습니다.
설정: 0 – 127

Rev Send(리버브 전송)
리버브 이펙트로 전송되는 선택한 파트의 레벨을 결정합니다. “Part Output”이 “MainL&R”로 설정된 경우에만 사용할 수 있습니다.
설정: 0 – 127

Part Output(파트 출력 선택)
선택한 파트에 사용되는 오디오 출력을 결정합니다.
설정: MainL&R, AsgnL&R, USB1&2...USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1 – 30, Off

MainL&R: OUTPUT [L/MONO]/[R] 잭으로 스테레오(2개의 채널)로 출력됩니다.
AsgnL&R: ASSIGNABLE OUTPUT [L]/[R] 잭으로 스테레오(2개의 채널)로 출력됩니다.
USB1&2...USB29&30: [USB TO HOST] 단자로 스테레오(채널 1&2 – 29&30)로 출력됩니다.
AsgnL: ASSIGNABLE OUTPUT [L] 잭으로 모노(1개 채널)로 출력됩니다.
AsgnR: ASSIGNABLE OUTPUT [R] 잭으로 모노(1개 채널)로 출력됩니다.
USB1 – 30: [USB TO HOST] 단자로 모노(채널 1 – 30)로 출력합니다.
Off: 파트의 오디오 신호가 출력되지 않습니다.

Mono/Poly
선택한 파트의 단일 음색 또는 다성 음색 재생을 선택합니다. 단일 음색은 하나의 음만 연주하는 것이고 다성 음색은 동시에 여러 음을 연주하는 것입니다.
설정: Mono, Poly

Key Assign(건반 지정 모드)
동일 채널에서 동일 음을 연속으로 수신하고 해당하는 노트 오프 메시지가 없는 경우에 연주하는 방법을 결정합니다. 자세한 내용은 신디사이저 파라미터 설명서 PDF 문서를 참조하십시오.
설정: Single, Multi

Single: 동일한 음의 이중 또는 반복 재생이 불가능합니다. 첫 번째 음이 멈춘 후에 그 다음 음의 소리가 출력됩니다.
Multi: 모든 음의 소리가 동시에 출력됩니다. 이렇게 설정하면 연속해서 여러 번 연주할 때 동일 음이 재생됩니다(특히 완전한 감쇄로 울리게 해야 하는 탬버린과 심벌즈 사운드).

Arp Play Only(아르페지오만 재생)
현재 파트가 아르페지오 재생의 노트 이벤트만 재생할지 여부를 결정합니다. 이 파라미터가 켜져 있도록 설정되어 있는 경우에는 아르페지오 재생의 노트 이벤트만 톤 제너레이터 블록에 영향을 줍니다.
설정: Off, On

Element Pan(요소 팬 스위치)
각 요소(([EDIT] → 파트 선택 → 요소 선택 → [Amplitude] → [Level/Pan] → “Pan”을 통해 설정)이 적용되는지 여부를 결정합니다. 이 파라미터가 “off”로 설정되는 경우, 파트에 있는 각 요소의 팬 위치가 파트의 중앙으로 설정됩니다.
설정: Off, On

Velocity Limit
각 파트가 응답하는 벨로시티 범위의 최소 및 최대 값을 결정합니다. 각 파트는 지정 벨로시티 범위 내에서 연주되는 음에 대해서만 소리가 납니다. 최대 값을 먼저 지정하고 최소 값을 다음에 지정하면(예: “93→34”) 처리되는 벨로시티 범위는 “1~34”와 “93~127”이 됩니다. Velocity Limit을 설정하는 지침은 사용설명서를 참조하십시오.
설정: 1 – 127

Note Limit
각 파트에 대해 건반 범위의 최저 및 최고 음을 결정합니다. 각 파트는 지정 범위 내에서 연주되는 음에 대해서만 소리가 납니다. 최고음을 먼저 지정하고 최저음을 지정할 경우(예: “C5→C4”) 음 범위가 “C-2 ~ C4”와 “C5 ~ G8”이 됩니다.
설정: C -2 – G8

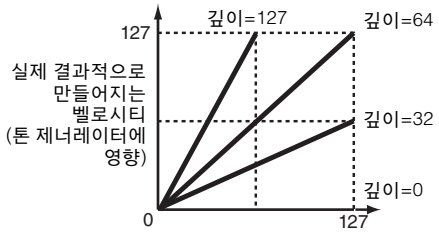
Normal Part (AWM2) Edit
Common
Part Settings
General
Pitch
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
Control Assign
Receive SW
Element
Osc / Tune
Pitch EG
Filter
Type
Filter EG
Scale
Amplitude
Level / Pan
Amp EG
Scale
Element LFO
Element EQ
All Element
Osc
Balance

Velocity Depth(벨로시티 감도 깊이)

결과적으로 출력되는 톤 제너레이터의 볼륨이 연주 강도에 반응하는 정도를 결정합니다. 값이 높을수록 연주 강도에 따라 볼륨 변화가 커집니다(아래 참조).

설정: 0 – 127

오프셋(아래)이 64로 설정된 경우

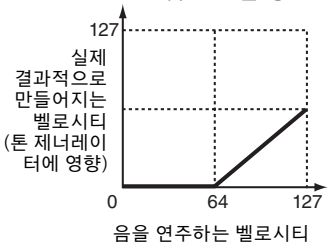


Velocity Offset(벨로시티 감도 오프셋)

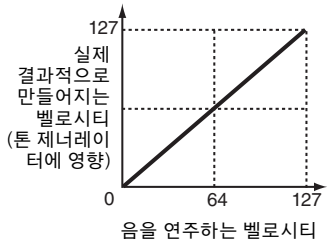
실제 결과적으로 만들어지는 벨로시티 이펙트를 위해 조절하는 벨로시티의 양을 결정합니다. 이 설정값에 기초해 모든 벨로시티를 같은 값으로 올리거나 내릴 수 있으므로 너무 강하게 또는 너무 부드럽게 연주한 경우를 자동으로 보상할 수 있습니다.

설정: 0 – 127

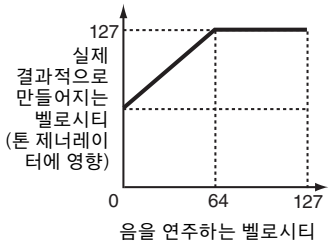
깊이(위) = 64 및 오프셋 = 32인 경우



깊이(위) = 64 및 오프셋 = 64인 경우



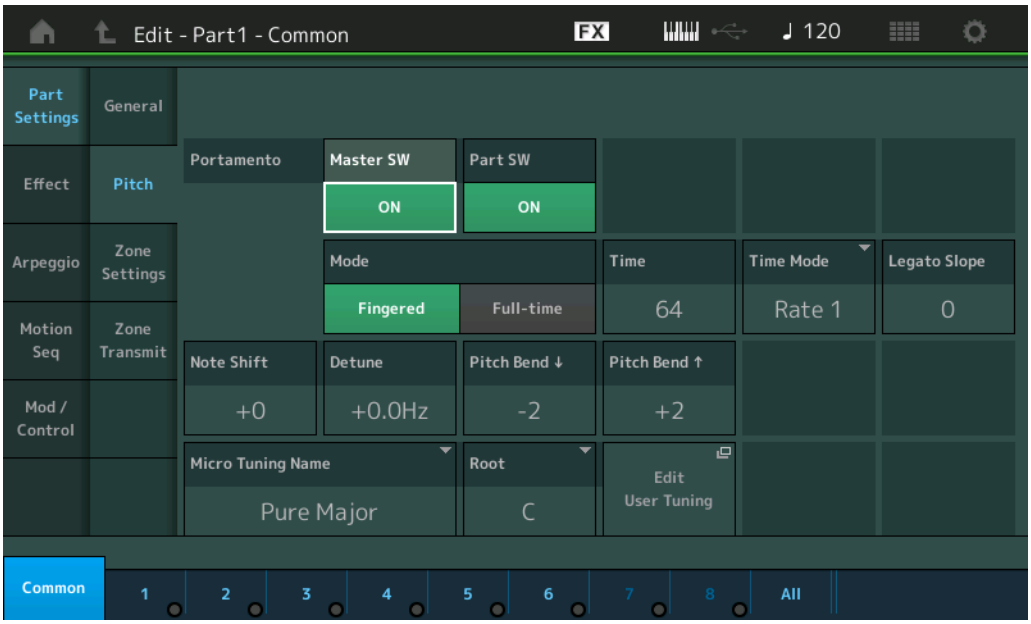
깊이(위) = 64 및 오프셋 = 96인 경우



Pitch

Pitch 화면에서 파트의 피치 관련 파라미터를 설정할 수 있습니다.

작업 [PERFORMANCE] → [EDIT] → **파트 선택** → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [Pitch]



Portamento Master SW(포르타멘토 마스터 스위치)

포르타멘토는 건반에서 연주되는 첫 음에서 다음 음까지 피치를 부드럽게 이동시키는 데 사용됩니다. Portamento Master Switch는 전체 연주에 포르타멘토를 적용할지 여부를 결정합니다.

설정: Off, On

Normal Part (AWM2) Edit
Common
Part Settings
General
Pitch
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
Control Assign
Receive SW
Element
Osc / Tune
Pitch EG
Filter
Type
Filter EG
Scale
Amplitude
Level / Pan
Amp EG
Scale
Element LFO
Element EQ
All Element
Osc
Balance

Portamento Part SW(포르타멘토 파트 스위치)
선택한 파트에 포르타멘토를 적용할지 여부를 결정합니다.
설정: Off, On

Portamento Mode
포르타멘토 모드를 결정합니다.
설정: Fingered, Full-time

Fingered: 레가토(이전의 건반에서 손을 떼기 전에 다음 음을 연주하는 것) 연주 시에만 포르타멘토가 적용됩니다.
Full-time: 모든 음에 포르타멘토가 적용됩니다.

Portamento Time
포르타멘토가 적용될 때 피치 이동 시간 또는 속도를 결정합니다.
설정: 0 – 127

Portamento Time Mode
시간 변화에 따라 피치가 변하는 방식을 정합니다.
설정: Rate 1, Time 1, Rate 2, Time 2

Rate 1:피치가 지정된 속도로 변합니다.
Time 1: 피치가 지정된 시간마다 변합니다.
Rate 2: 피치가 옥타브 내에서 지정된 속도로 변합니다.
Time 2: 피치가 옥타브 내에서 지정된 시간마다 변합니다.

Portamento Legato Slope
“Mono/Poly”가 “Mono”로 설정될 때 레가토 음의 어택 속도를 결정합니다. (레가토 음이 서로 “겹쳐지고” 이전 음에서 손을 떼기 전에 그 다음 음이 연주됩니다.)
설정: 0 – 7

Note Shift
각 파트의 피치(건반 조옮김) 설정을 반음 단위로 결정합니다.
설정: -24 – +0 – +24

Detune
선택한 파트의 피치 설정을 0.1Hz 단위로 결정합니다.
설정: -12.8Hz – +0.0Hz – +12.7Hz

Pitch Bend ↑/↓ (피치 벤드 범위 상한/하한)
최대 피치 벤드 범위를 반음 단위로 결정합니다.
설정: -48 – +0 – +24

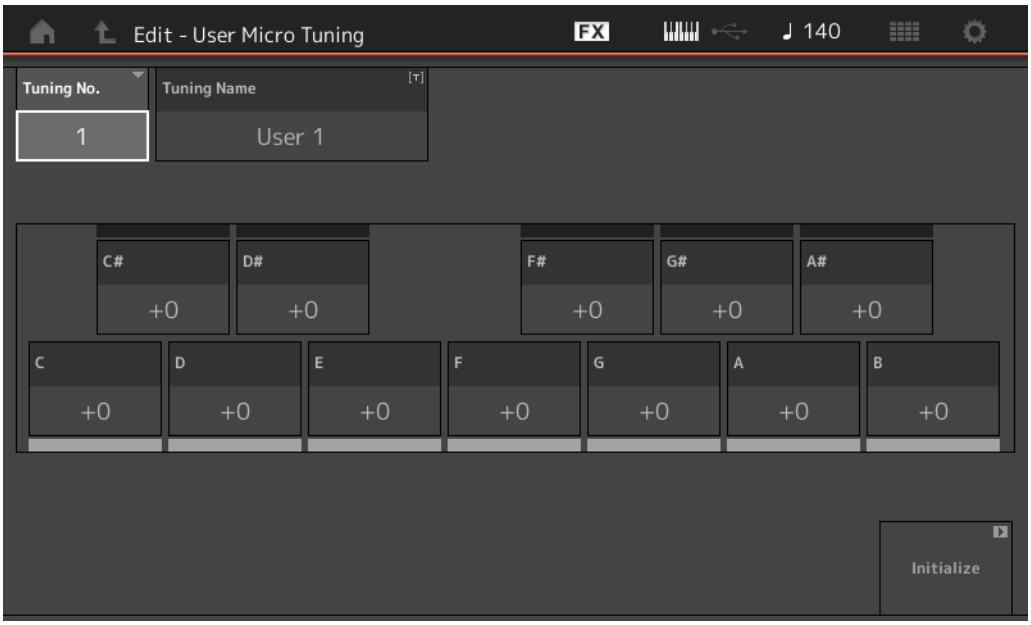
Micro Tuning Name
선택한 파트의 튜닝 시스템을 결정합니다. 다양한 튜닝 시스템에 대한 내용은 신디사이저 파라미터 설명서 PDF 문서를 참조하십시오.
설정: Equal Temperament, Pure Major, Pure Minor, Werckmeister, Kirnberger, Vallotti & Young, 1/4 shift, 1/4 tone, 1/8 tone, Indian, Arabic 1, Arabic 2, Arabic 3, User 1 – 8 (사용자 뱅크를 선택한 경우), Library 1-1 – 8-8 (라이브러리 파일을 읽을 때)

Micro Tuning Root
미세 튜닝 기능의 근음을 결정합니다. 이 근음 설정은 “Micro Tuning Name” 형식에 따라 필요하지 않을 수 있습니다.
설정: C – B

Normal Part (AWM2) Edit
Common
Part Settings
General
Pitch
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
Control Assign
Receive SW
Element
Osc / Tune
Pitch EG
Filter
Type
Filter EG
Scale
Amplitude
Level / Pan
Amp EG
Scale
Element LFO
Element EQ
All Element
Osc
Balance

Edit User Tuning

User Micro Tuning Setting 화면을 불러옵니다.



Tuning No.(마이크로 튜닝 번호)

선택한 사용자 마이크로 튜닝 번호를 표시합니다.
설정: 1 – 8

Tuning Name(마이크로 튜닝 이름)

선택한 사용자 마이크로 튜닝의 이름을 결정합니다. 파라미터를 터치하면 입력된 글자 화면이 뜹니다.

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

각 음의 피치를 1센트 단위로 조절하면 마이크로 튜닝이 결정됩니다.
설정: -99 – +99

Initialize

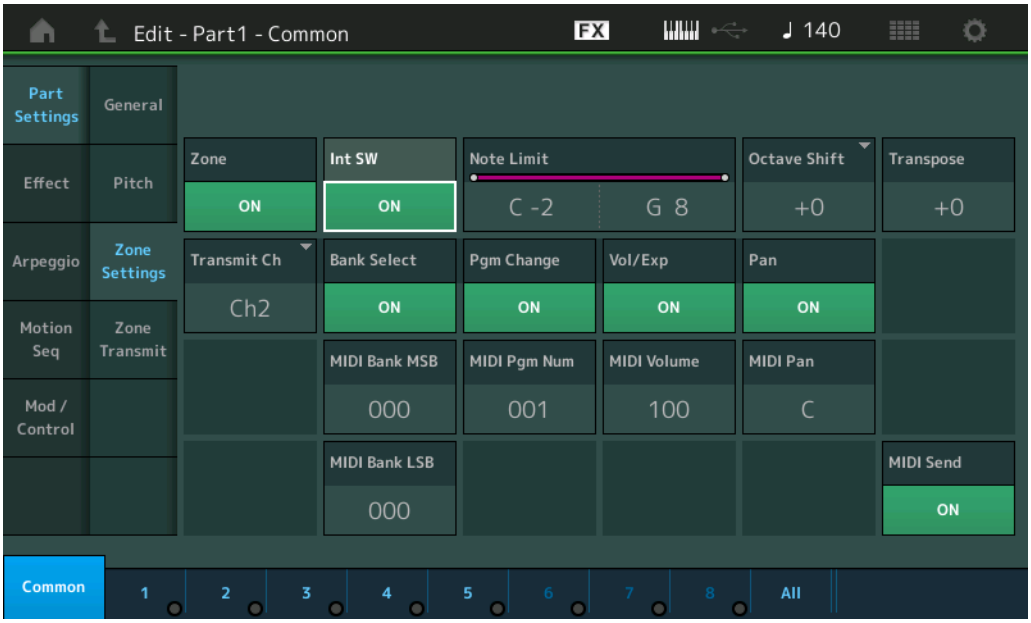
선택한 사용자 마이크로 튜닝을 초기화합니다.

Normal Part (AWM2) Edit
Common
Part Settings
General
Pitch
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
Control Assign
Receive SW
Element
Osc / Tune
Pitch EG
Filter
Type
Filter EG
Scale
Amplitude
Level / Pan
Amp EG
Scale
Element LFO
Element EQ
All Element
Osc
Balance

Zone Settings

Zone Setting 화면에서 영역 관련 파라미터를 설정하고, 건반을 최대 8개의 개별 영역("영역")으로 구분할 수 있습니다. 각 영역에 다양한 MIDI 채널을 지정할 수 있기 때문에, 하나의 건반으로 다중 음색 톤 제너레이터의 여러 파트를 동시에 제어하거나 본 신디사이저 자체의 내부 파트뿐만 아니라 외부 MIDI 악기의 파트를 여러 다양한 채널을 통해 제어할 수 있어 여러 대의 건반이 해야 할 작업을 MONTAGE로 효율적으로 할 수 있습니다.
[UTILITY] → [Settings] → [Advanced]를 선택한 다음 "Zone Master"를 "ON"으로 설정하면 화면이 활성화됩니다.
자세한 내용은 사용설명서를 참조하십시오.

작업 [PERFORMANCE] → [EDIT] → **파트 선택** → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [Zone Settings]



Zone(영역 스위치)

영역 기능을 사용할지(on) 또는 사용하지 않을지(off) 여부를 결정합니다. 이 파라미터가 off로 설정되면 다음 파라미터 전체를 사용할 수 없습니다.
설정: Off, On

INT SW(내장 스위치)

선택한 영역의 범위에서 건반을 연주해 생성한 MIDI 메시지를 내부 톤 제너레이터로 전송할지 여부를 결정합니다.
설정: Off, On

Transmit Ch(전송 채널)

각 영역의 MIDI 전송 채널을 결정합니다.
설정: Ch1 – Ch16, Off

Note Limit

선택한 영역에 대해 건반 범위에서 최저 및 최고 음을 설정합니다. 선택한 영역은 이 범위 내에서 연주할 때에만 소리가 납니다. 최고음을 먼저 지정하고 최저음을 지정할 경우(예: "C5→C4") 음 범위가 "C-2 ~ C4"와 "C5 ~ G8"이 됩니다.
설정: C -2 – G8

Octave Shift

영역 범위가 위 또는 아래로 이동하는 옥타브 단위의 양을 결정합니다. 오프셋을 최대 3 옥타브의 범위에서 위아래로 조절할 수 있습니다.
설정: -3 – +0(기본값) – +3

Transpose

영역 범위가 위 또는 아래로 이동하는 반음 단위의 양을 결정합니다.
설정: -11 – +0(기본값) – +11

Normal Part (AWM2) Edit
Common
Part Settings
General
Pitch
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
Control Assign
Receive SW
Element
Osc / Tune
Pitch EG
Filter
Type
Filter EG
Scale
Amplitude
Level / Pan
Amp EG
Scale
Element LFO
Element EQ
All Element
Osc
Balance

Bank Select(뱅크 선택 전송)
Bank Select MSB/LSB 메시지를 외부 톤 제너레이터로 전송할지 여부를 결정합니다. Transmit Channel이 Off로 설정된 경우 사용할 수 없습니다.
설정: Off, On

Pgm Change(프로그램 변경 전송)
Program Change 메시지를 외부 톤 제너레이터로 전송할지 여부를 결정합니다. Transmit Channel이 Off로 설정된 경우 사용할 수 없습니다.
설정: Off, On

Vol/Exp(볼륨/표현 전송)
볼륨 메시지를 외부 톤 제너레이터로 전송할지 여부를 결정합니다. Transmit Channel이 Off로 설정된 경우 사용할 수 없습니다.
설정: Off, On

Pan(팬 전송)
Pan 메시지를 외부 톤 제너레이터로 전송할지 여부를 결정합니다. Transmit Channel이 Off로 설정된 경우 사용할 수 없습니다.
설정: Off, On

MIDI Bank MSB/LSB(뱅크 선택 MSB/LSB)
퍼포먼스 선택 시 외부 톤 제너레이터로 전송할 뱅크의 번호를 결정합니다. 뱅크는 MSB 및 LSB 값으로 구성되며, “Transmit Bank Select”가 Off로 설정된 경우 사용할 수 없습니다.
설정: 000 – 127

MIDI Pgm Num(프로그램 변경 번호)
퍼포먼스 선택 시 외부 톤 제너레이터로 전송할 프로그램 변경 번호를 결정합니다. “Transmit Program Change”가 Off로 설정된 경우 사용할 수 없습니다.
설정: 001 – 128

MIDI Volume
퍼포먼스 선택 시 외부 톤 제너레이터로 전송할 전송 볼륨을 결정합니다.
Transmit Volume/Expression이 “off”로 설정된 경우 사용할 수 없습니다.
설정: 0 – 127

MIDI Pan
퍼포먼스 선택 시 외부 톤 제너레이터로 전송할 팬을 결정합니다.
Transmit Pan이 “off”로 설정된 경우 사용할 수 없습니다.
설정: L64 – C – R63

MIDI Send
이 파라미터를 켜면 MIDI Bank, MIDI Pgm Number, MIDI Volume 또는 MIDI Pan이 Transmit Switch의 설정에 따라 외부 톤 제너레이터로 전송됩니다.
Transmit Channel 또는 Transmit Switch 4개가 모두 Off로 설정된 경우 사용할 수 없습니다.
설정: Off, On

Normal Part (AWM2) Edit
Common
Part Settings
General
Pitch
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
Control Assign
Receive SW
Element
Osc / Tune
Pitch EG
Filter
Type
Filter EG
Scale
Amplitude
Level / Pan
Amp EG
Scale
Element LFO
Element EQ
All Element
Osc
Balance

Zone Transmit

Zone Tranmit 화면에서는 각 개별 영역이 Control Change 및 Program Change 메시지와 같은 다양한 MIDI 데이터 전송에 영향을 주는 방법을 설정할 수 있습니다. 관련 파라미터가 “on”으로 설정되어 있는 경우 선택한 영역을 연주하면 해당 MIDI 데이터가 전송됩니다.
Zone Setting 화면의 “Transmit Ch”이 “Off”로 설정된 경우 이 화면에서 설정한 모든 설정을 사용할 수 없습니다.
[UTILITY] → [Settings] → [Advanced]를 선택한 다음 “Zone Master”를 “ON”으로 설정하면 이 화면이 활성화됩니다.
자세한 내용은 사용설명서를 참조하십시오.

작업 [PERFORMANCE] → [EDIT] → 파트 선택 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [Zone Transmit]

Pgm Change(프로그램 변경 전송)
Program Change 메시지를 외부 톤 제너레이터로 전송할지 여부를 결정합니다.
설정: Off, On

Bank Select(뱅크 선택 전송)
Bank Select MSB/LSB 메시지를 외부 톤 제너레이터로 전송할지 여부를 결정합니다.
Transmit Control Change가 Off로 설정된 경우 사용할 수 없습니다.
설정: Off, On

Pitch Bend(피치 벤드 전송)
Pitch Bend 메시지를 외부 톤 제너레이터로 전송할지 여부를 결정합니다.
설정: Off, On

After Touch(애프터 터치 전송)
After Touch 메시지를 외부 톤 제너레이터로 전송할지 여부를 결정합니다.
설정: Off, On

CC(컨트롤 변경 전송)
Control Change 메시지를 외부 톤 제너레이터로 전송할지 여부를 결정합니다.
설정: Off, On

Vol/Exp(볼륨/표현 전송)
볼륨 메시지를 외부 톤 제너레이터로 전송할지 여부를 결정합니다.
Transmit Control Change가 Off로 설정된 경우 사용할 수 없습니다.
설정: Off, On

Normal Part (AWM2) Edit
Common
Part Settings
General
Pitch
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
Control Assign
Receive SW
Element
Osc / Tune
Pitch EG
Filter
Type
Filter EG
Scale
Amplitude
Level / Pan
Amp EG
Scale
Element LFO
Element EQ
All Element
Osc
Balance

Pan(팬 전송)
Pan 메시지를 외부 톤 제너레이터로 전송할지 여부를 결정합니다.
Transmit Control Change가 Off로 설정된 경우 사용할 수 없습니다.
설정: Off, On

MW(모듈레이션 휠 전송)
모듈레이션 휠을 사용하여 생성한 MIDI 메시지를 외부 톤 제너레이터로 전송할지 여부를 결정합니다.
Transmit Control Change가 Off로 설정된 경우 사용할 수 없습니다.
설정: Off, On

Sustain(서스테인 전송)
Sustain 메시지를 외부 톤 제너레이터로 전송할지 여부를 결정합니다.
Transmit Control Change가 Off로 설정된 경우 사용할 수 없습니다.
설정: Off, On

FC1/FC2(풋 컨트롤러 전송)
풋 컨트롤러(선택 사양)를 사용하여 생성한 MIDI 메시지를 외부 톤 제너레이터로 전송할지 여부를 결정합니다.
Transmit Control Change가 Off로 설정된 경우 사용할 수 없습니다.
설정: Off, On

FS(풋 스위치 전송)
풋 스위치(선택 사양)를 사용하여 생성한 MIDI 메시지를 외부 톤 제너레이터로 전송할지 여부를 결정합니다.
Transmit Control Change가 Off로 설정된 경우 사용할 수 없습니다.
설정: Off, On

A. SW1/A. SW2(지정 가능 스위치 전송)
[ASSIGN 1] 및 [ASSIGN 2] 버튼을 눌러 생성한 MIDI 메시지를 외부 톤 제너레이터로 전송할지 여부를 결정합니다.
Transmit Control Change가 Off로 설정된 경우 사용할 수 없습니다.
설정: Off, On

MS Hold(모션 시퀀스 홀드 전송)
[MOTION SEQ HOLD] 버튼을 눌러 생성된 MIDI 메시지를 외부 톤 제너레이터로 전송할지 여부를 결정합니다.
Transmit Control Change가 Off로 설정된 경우 사용할 수 없습니다.
설정: Off, On

MS Trigger(모션 시퀀서 트리거 전송)
[MOTION SEQ TRIGGER] 버튼을 눌러 생성된 MIDI 메시지를 외부 톤 제너레이터로 전송할지 여부를 결정합니다.
Transmit Control Change가 Off로 설정된 경우 사용할 수 없습니다.
설정: Off, On

RB(리본 컨트롤러 전송)
리본 컨트롤러를 사용하여 생성한 MIDI 메시지를 외부 톤 제너레이터로 전송할지 여부를 결정합니다.
Transmit Control Change가 Off로 설정된 경우 사용할 수 없습니다.
설정: Off, On

BC(브레스 컨트롤러 전송)
브레스 컨트롤러를 사용하여 생성한 MIDI 메시지를 외부 톤 제너레이터로 전송할지 여부를 결정합니다.
Transmit Control Change가 Off로 설정된 경우 사용할 수 없습니다.
설정: Off, On

A.Knob1 – 8(지정 가능 노브 전송)
지정 가능 노브 1-8을 사용하여 생성한 MIDI 메시지를 외부 톤 제너레이터로 전송할지 여부를 결정합니다.
Transmit Control Change가 Off로 설정된 경우 사용할 수 없습니다.
설정: Off, On

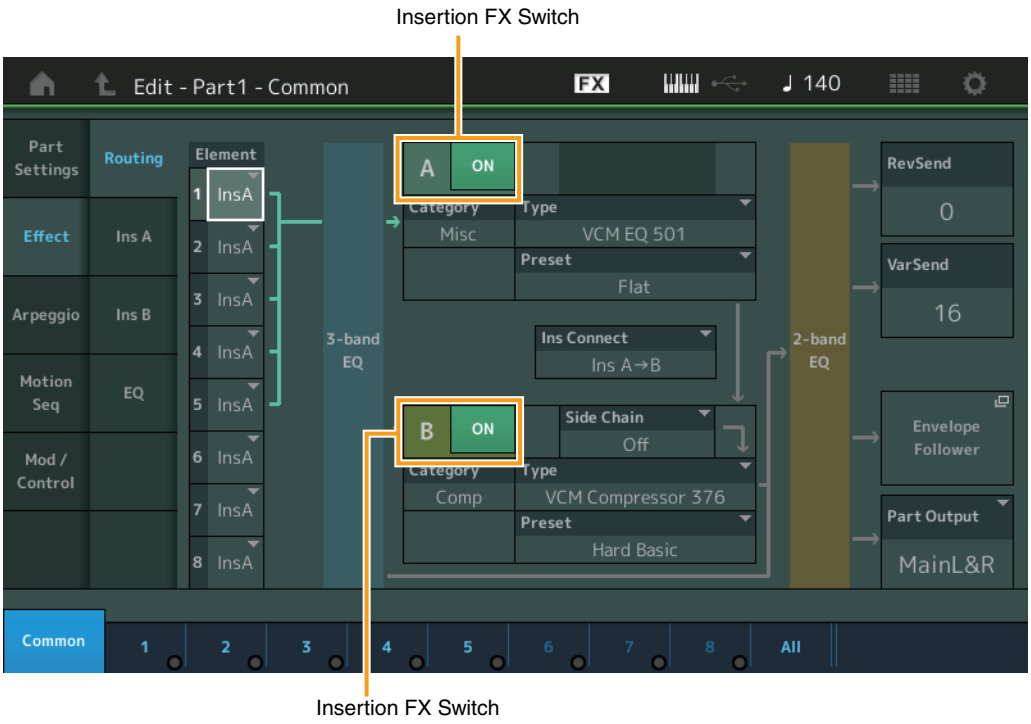
Normal Part (AWM2) Edit
Common
Part Settings
General
Pitch
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
Control Assign
Receive SW
Element
Osc / Tune
Pitch EG
Filter
Type
Filter EG
Scale
Amplitude
Level / Pan
Amp EG
Scale
Element LFO
Element EQ
All Element
Osc
Balance

Effect

Routing

Routing 화면에서 파트에 연결된 이펙트를 결정할 수 있습니다.

작업 [PERFORMANCE] → [EDIT] → 파트 선택 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Routing]



Element 1 – 8(요소 연결 스위치)

각각의 개별 요소 처리에 사용할 인서트 이펙트(A 또는 B)를 결정합니다. "Thru"로 설정하면 지정되어 있는 요소에 대한 인서트 이펙트를 우회할 수 있습니다.

설정: Thru, InsA(인서트 이펙트 A), InsB(인서트 이펙트 B)

Insertion FX Switch(인서트 이펙트 스위치)

Insertion Effect A/B가 활성화되는지 여부를 결정합니다.

설정: Off, On

Category(이펙트 카테고리)
Type(이펙트 형식)

선택한 이펙트의 카테고리와 형식을 결정합니다.

설정: 편집 가능한 이펙트 카테고리 및 형식에 대한 자세한 내용은 Data List PDF 문서를 참조하십시오. 또한, 각 이펙트 형식에 대한 자세한 내용은 신디사이저 파라미터 설명서 PDF 문서를 참조하십시오.

Preset

특정 응용 프로그램과 상황에 사용하도록 설계된 각 이펙트 형식에 대해 사전 프로그램된 설정을 불러옵니다. 선택한 사전 프로그램된 설정이 사운드에 영향을 주는 방법을 변경할 수 있습니다.

설정: 모든 프리세트 이펙트 목록은 Data List PDF 문서를 참조하십시오.

Side Chain/Modulator(사이드 체인/모듈레이터 파트)

Side Chain/Modulator는 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 형식을 지정할 수 있습니다. 특정 이펙트 형식에 따라 작동하지 않을 수 있습니다.
여기에서 사이드 체인/모듈레이터에 사용되는 파트를 결정할 수 있습니다.
동일 파트나 "Master"를 모듈레이터 파트로 선택하는 경우에는 사용할 수 없습니다.

설정: Part 1 – 16, A/D, Master, Off

Normal Part (AWM2) Edit
Common
Part Settings
General
Pitch
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
Control Assign
Receive SW
Element
Osc / Tune
Pitch EG
Filter
Type
Filter EG
Scale
Amplitude
Level / Pan
Amp EG
Scale
Element LFO
Element EQ
All Element
Osc
Balance

Ins Connect(인서트 연결 형식)
인서트 이펙트 A 및 B에 대한 이펙트 라우팅을 결정합니다. 설정 변경 내용이 화면의 그림에 표시되어 어떻게 신호가 라우팅되는지를 명확하게 볼 수 있습니다. 자세한 내용은 "기본 구조"의 “이펙트 연결”(19페이지)을 참조하십시오.
설정: Parallel, Ins A→B, Ins B→A

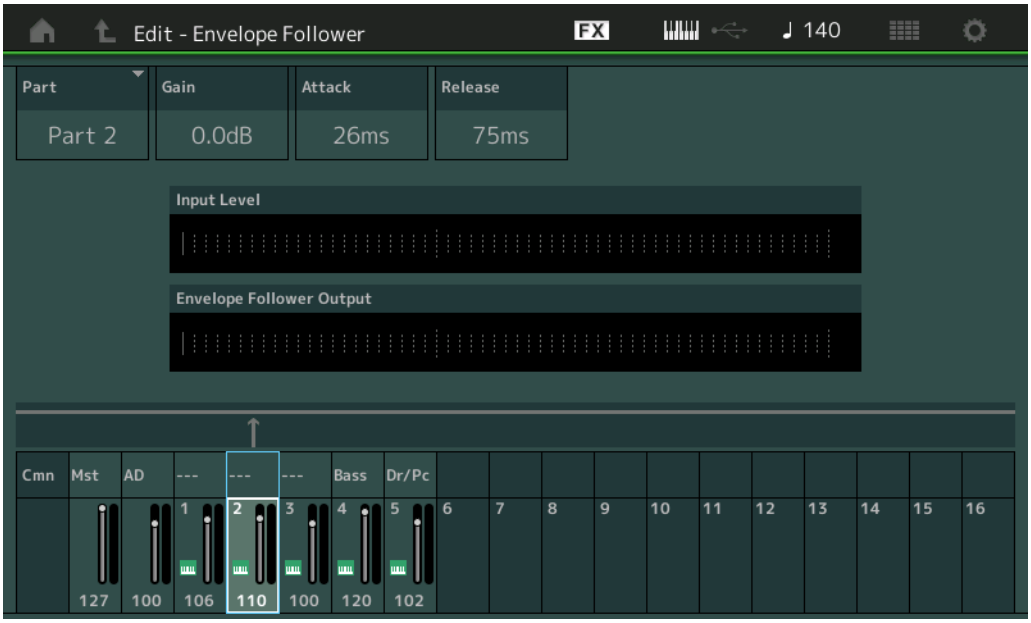
Rev Send(리버브 전송)
인서트 이펙트 A/B(또는 우회 신호)에서 리버브 이펙트로 전송된 신호(또는 우회 신호)의 전송 레벨을 결정합니다. “Part Output”이 “MainL&R”로 설정된 경우에만 사용할 수 있습니다.
설정: 0 – 127

Var Send(배리에이션 전송)
인서트 이펙트 A/B(또는 우회 신호)에서 배리에이션 이펙트로 전송된 신호(또는 우회 신호)의 전송 레벨을 결정합니다. “Part Output”이 “MainL&R”로 설정된 경우에만 사용할 수 있습니다.
설정: 0 – 127

Part Output(파트 출력 선택)
특정 오디오 출력을 결정합니다.
설정: MainL&R, AsgnL&R, USB1&2…USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1 – 30, Off

MainL&R: OUTPUT [L/MONO]/[R] 잭으로 스테레오(2개의 채널)로 출력됩니다.
AsgnL&R: ASSIGNABLE OUTPUT [L]/[R] 잭으로 스테레오(2개의 채널)로 출력됩니다.
USB1&2...**USB29&30:** [USB TO HOST] 단자로 스테레오(채널 1&2 – 29&30)로 출력됩니다.
AsgnL: ASSIGNABLE OUTPUT [L] 잭으로 모노(1개 채널)로 출력됩니다.
AsgnR: ASSIGNABLE OUTPUT [R] 잭으로 모노(1개 채널)로 출력됩니다.
USB1 – 30: [USB TO HOST] 단자로 모노(채널 1 – 30)로 출력합니다.
Off: 파트의 오디오 신호가 출력되지 않습니다.

Envelope Follower
Envelope Follower 설정 화면을 불러옵니다. Envelope Follower에 대한 자세한 내용은 “기본 구조”의 “엔벌로프 팔로워 블록” (20페이지)을 참조하십시오.



Part(입력 소스)
파트를 선택한 엔벌로프 팔로워의 “입력 소스”로 표시합니다.
설정: Master, AD, Part 1 – Part 16

Gain(엔벌로프 팔로워 게인)
“Part”에서 설정된 입력 소스의 입력 게인을 결정합니다.
설정: -24dB – 0dB – +24dB

Attack(엔벌로프 팔로워 어택)
엔벌로프 팔로워의 어택 타임을 결정합니다.
설정: 1ms - 40ms

Normal Part (AWM2) Edit
Common
Part Settings
General
Pitch
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
Control Assign
Receive SW
Element
Osc / Tune
Pitch EG
Filter
Type
Filter EG
Scale
Amplitude
Level / Pan
Amp EG
Scale
Element LFO
Element EQ
All Element
Osc
Balance

Release(엔벌로프 팔로워 릴리스)
엔벌로프 팔로워의 릴리스 시간을 결정합니다.
설정: 10ms - 680ms

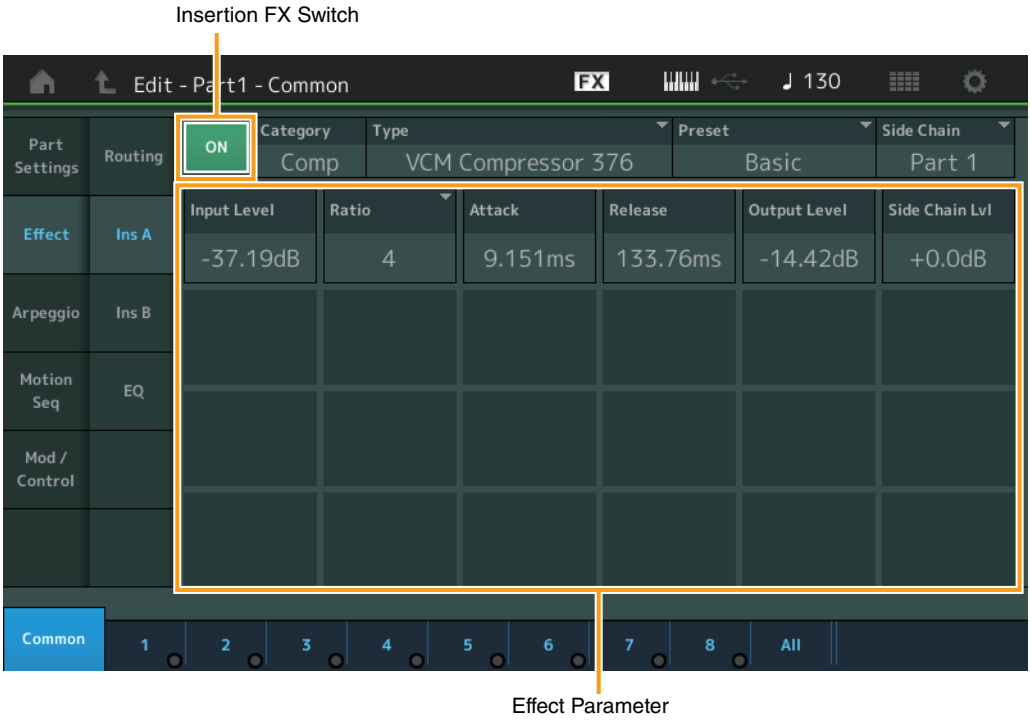
Input Level
"Part"에서 설정된 입력 소스 신호의 입력 레벨을 결정합니다.

Envelope Follower Output
엔벌로프 팔로워의 출력 레벨을 결정합니다.

Ins A(인서트 이펙트 A)
Ins B(인서트 이펙트 B)

Insertion Effect A/Insertion Effect B 화면에서 인서트 이펙트 관련 파라미터를 설정할 수 있습니다.

작업 [PERFORMANCE] → [EDIT] → **파트 선택** → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect]→ [Ins A] / [Ins B]



Insertion FX Switch(인서트 이펙트 스위치)
선택한 인서트 이펙트의 작동 여부를 결정합니다.

Category(이펙트 카테고리)
Type(이펙트 형식)
선택한 인서트 이펙트의 카테고리와 형식을 결정합니다.
설정: 편집 가능한 이펙트 카테고리 및 형식에 대한 자세한 내용은 Data List PDF 문서를 참조하십시오. 또한, 각 이펙트 형식에 대한 자세한 내용은 신디사이저 파라미터 설명서 PDF 문서를 참조하십시오.

Preset
특정 응용 프로그램과 상황에 사용하도록 설계된 각 이펙트 형식에 대해 사전 프로그램된 설정을 불러옵니다. 선택한 사전 프로그램된 설정이 사운드에 영향을 주는 방법을 변경할 수 있습니다.
설정: 모든 프리세트 이펙트 형식 목록은 Data List PDF 문서를 참조하십시오.

Normal Part (AWM2) Edit
Common
Part Settings
General
Pitch
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
Control Assign
Receive SW
Element
Osc / Tune
Pitch EG
Filter
Type
Filter EG
Scale
Amplitude
Level / Pan
Amp EG
Scale
Element LFO
Element EQ
All Element
Osc
Balance

Side Chain/Modulator(사이드 체인/모듈레이터 파트)

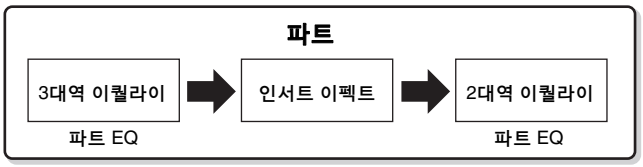
Side Chain/Modulator는 한 트랙에서 전송된 출력을 사용하여 다른 트랙의 이펙트를 제어합니다. 선택된 파트 이외의 다른 파트에 대한 입력 신호 또는 오디오 입력 신호가 명시된 이펙트를 제어할 수 있도록, 기능 작동에 대해 이펙트 형식을 지정할 수 있습니다. 특정 이펙트 형식에 따라 작동하지 않을 수 있습니다.
여기에서 사이드 체인/모듈레이터에 사용되는 파트를 결정할 수 있습니다.
동일 파트나 "Master"를 모듈레이터 파트로 선택하는 경우에는 사용할 수 없습니다.
설정: Part 1 – 16, A/D, Master, Off

Effect Parameter

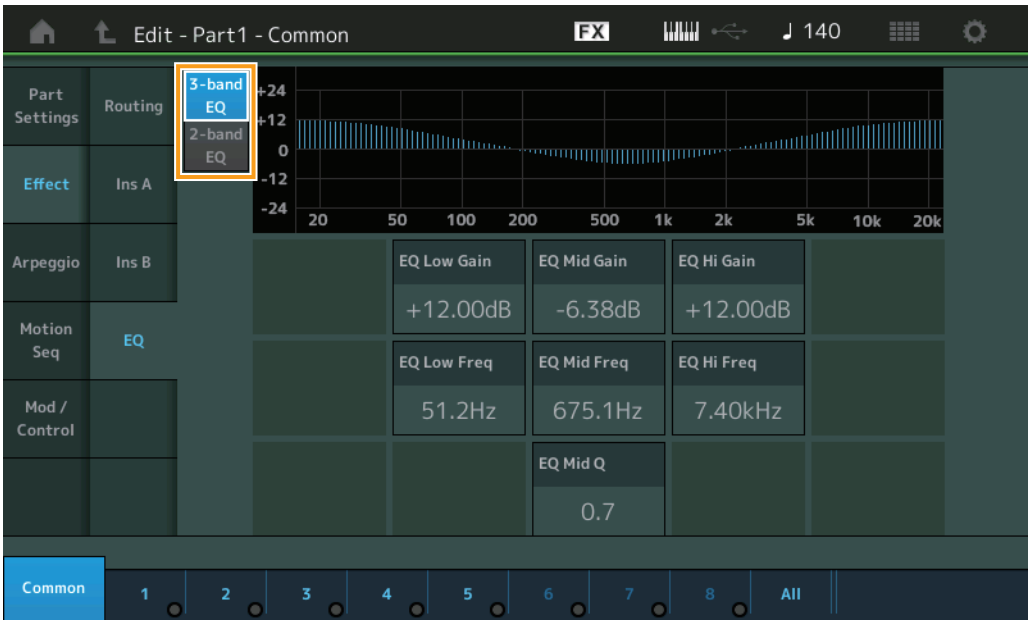
작동하는 이펙트 파라미터는 선택된 이펙트 형식에 따라 다릅니다. 편집 가능한 이펙트 파라미터에 대한 자세한 내용은 Data List PDF 문서를 참조하십시오. 또한, 각 이펙트 파라미터에 대한 자세한 내용은 신디사이저 파라미터 설명서 PDF 문서를 참조하십시오.

EQ(파트 이퀄라이저)

Part Equalizer 화면에서는 파트 EQ 관련 파라미터를 설정할 수 있습니다.



작업 [PERFORMANCE] → [EDIT] → **파트 선택** → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [EQ]



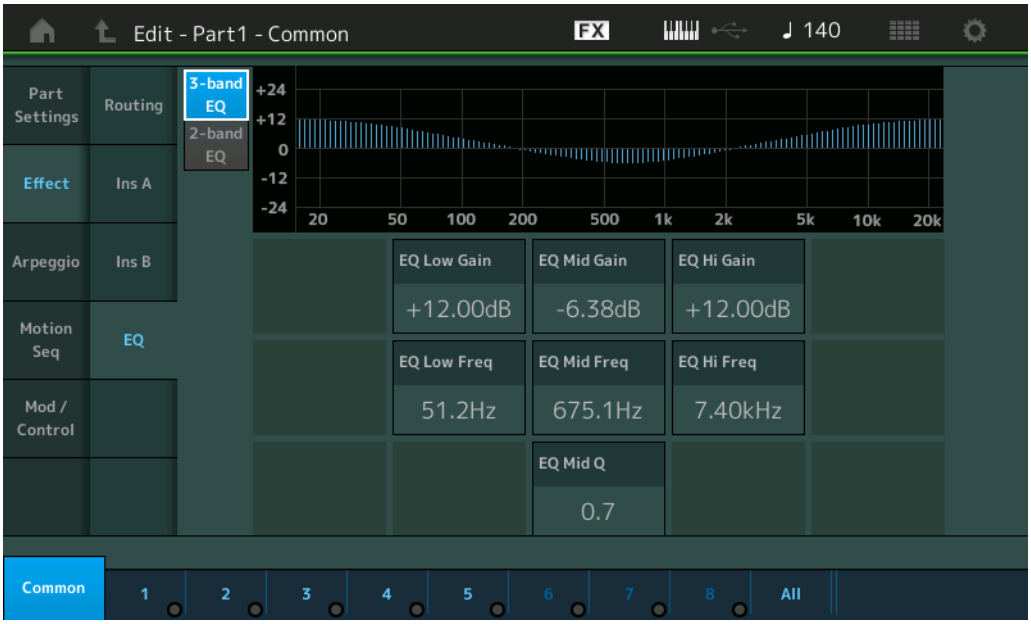
3-band EQ / 2-band EQ (3대역 EQ/2대역 EQ 스위치)

3대역 EQ 및 2대역 EQ 사이에서 화면이 전환됩니다.
설정: 3-band EQ, 2-band EQ

Normal Part (AWM2) Edit
Common
Part Settings
General
Pitch
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
Control Assign
Receive SW
Element
Osc / Tune
Pitch EG
Filter
Type
Filter EG
Scale
Amplitude
Level / Pan
Amp EG
Scale
Element LFO
Element EQ
All Element
Osc
Balance

■ **"3-band EQ"가 선택된 경우**

이 화면에서는 3대역 EQ를 설정할 수 있습니다.



EQ Low Gain(3대역 EQ 로우 게인)

Low 대역의 레벨 게인을 결정합니다.

설정: -12dB – +12dB

EQ Mid Gain(3대역 EQ 미드 게인)

Mid 대역의 레벨 게인을 결정합니다.

설정: -12dB – +12dB

EQ Hi Gain(3대역 EQ 하이 게인)

High 대역의 레벨 게인을 결정합니다.

설정: -12dB – +12dB

EQ Low Freq(3대역 EQ 저주파수)

Low 대역의 주파수를 결정합니다.

설정: 50.1Hz – 2.00kHz

EQ Mid Freq(3대역 EQ 중주파수)

Mid 대역의 주파수를 결정합니다.

설정: 139.7Hz – 10.1kHz

EQ Hi Freq(3대역 EQ 고주파수)

High 대역의 주파수를 결정합니다.

설정: 503.8Hz – 14.0kHz

EQ Mid Q(3대역 EQ 중간 대역폭)

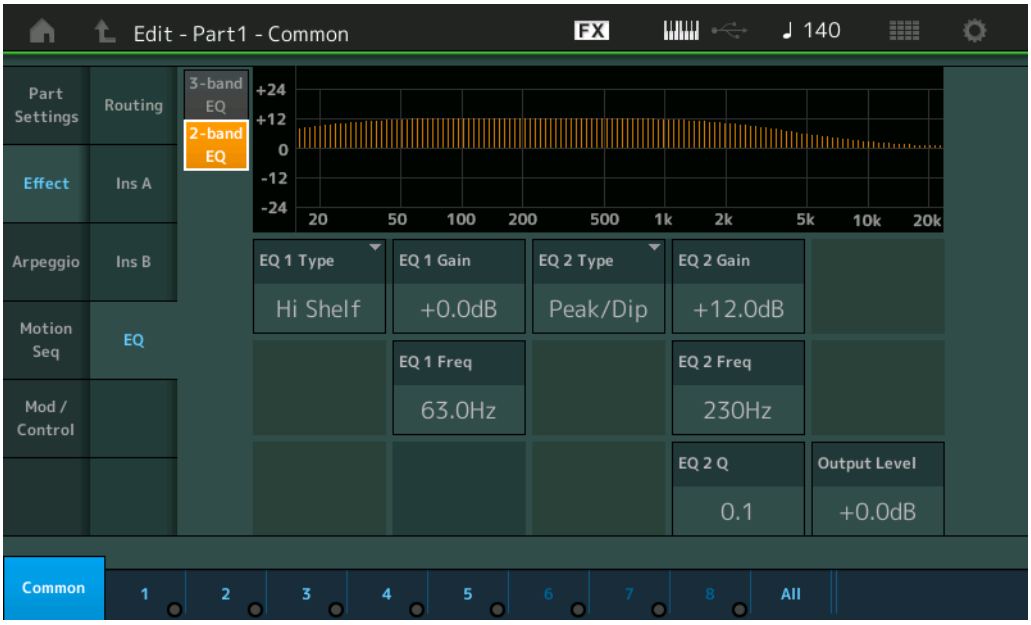
Mid 대역의 EQ 대역을 결정합니다.

설정: 0.7 – 10.3

Normal Part (AWM2) Edit
Common
Part Settings
General
Pitch
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
Control Assign
Receive SW
Element
Osc / Tune
Pitch EG
Filter
Type
Filter EG
Scale
Amplitude
Level / Pan
Amp EG
Scale
Element LFO
Element EQ
All Element
Osc
Balance

■ **“2-band EQ”가 선택된 경우**

이 화면에서는 2대역 EQ를 설정할 수 있습니다.



EQ1 Type(2대역 EQ1 형식)/EQ2 Type(2대역 EQ2 형식)

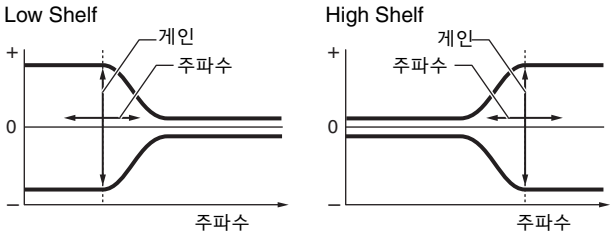
이퀄라이저 형식을 결정합니다.

설정: Thru, LPF, HPF, Low Shelf, Hi Shelf, Peak/Dip

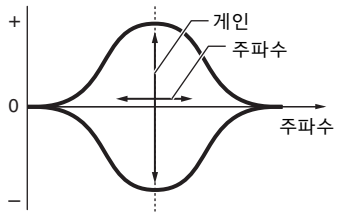
Thru:이 설정은 이퀄라이저를 우회하여 전체 신호가 영향을 받지 않게 합니다.

LPF/HPF:이 설정은 차단 주파수 미만이나 차단 주파수를 초과하는 신호만 통과시킵니다.

Low Shelf/Hi Shelf: 이 설정은 특정 주파수 설정을 초과하거나 그 미만인 신호를 감쇄/증폭시킵니다.



Peak/Dip: 이 설정은 특정 주파수 설정의 신호를 감쇄/증폭합니다.



EQ 1 Gain(2대역 EQ1 게인)/EQ 2 Gain(2대역 EQ2 게인)

“EQ1 Freq” 또는 “EQ2 Freq”에서 설정된 주파수의 레벨 게인을 결정합니다.
“EQ Type”이 “Thru”, “LPF” 또는 “HPF”로 설정된 경우 작동하지 않습니다.

설정: -12dB – +12dB

EQ 1 Freq(2대역 EQ1 주파수)/EQ 2 Freq(2대역 EQ2 주파수)

감쇄/증폭할 주파수를 결정합니다.
“EQ Type”이 “Thru”로 설정된 경우 작동하지 않습니다.

설정: 63Hz – 18.0Hz

Normal Part (AWM2) Edit
Common
Part Settings
General
Pitch
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
Control Assign
Receive SW
Element
Osc / Tune
Pitch EG
Filter
Type
Filter EG
Scale
Amplitude
Level / Pan
Amp EG
Scale
Element LFO
Element EQ
All Element
Osc
Balance

EQ 1 Q(2대역 EQ1 Q)/EQ 2 Q(2대역 EQ2 Q)

"EQ 1 Freq/EQ2 Freq"에서 설정된 주파수의 EQ 대역폭을 결정합니다. "EQ Type"이 "Peak/Dip"으로 설정된 경우에만 사용할 수 있습니다.

설정: 0.1 – 12.0

주 EQ 구조에 대한 자세한 내용은 신디사이저 파라미터 설명서 PDF 문서를 참조하십시오.

Output Level(2대역 출력 레벨)

2대역 EQ의 출력 레벨을 결정합니다.

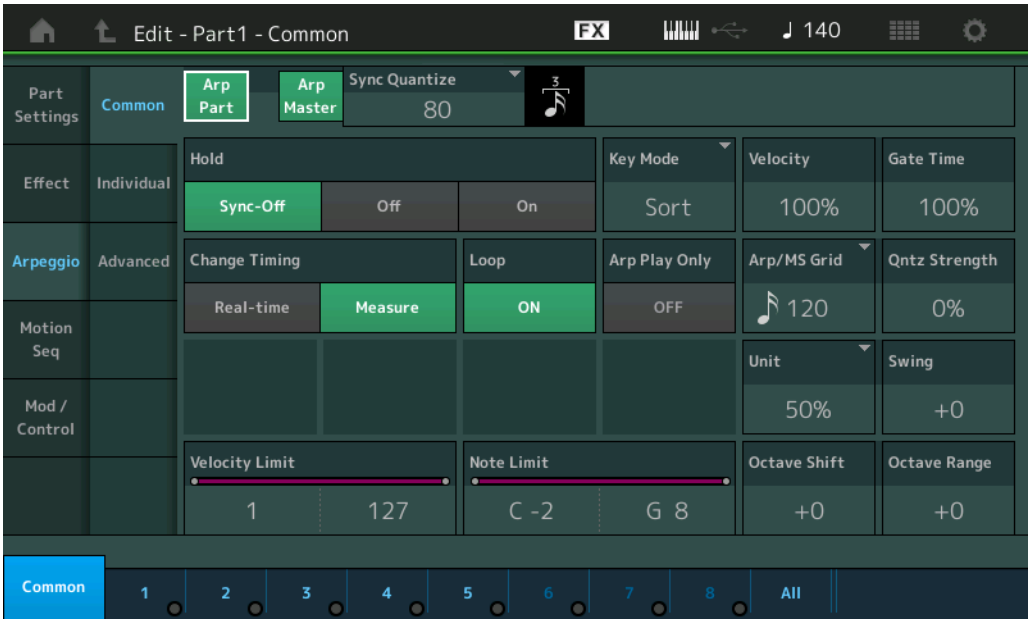
설정: -12dB – +12dB

Arpeggio

Common

Common 화면에서 파트의 아르페지오 관련 파라미터를 설정할 수 있습니다.

작업 [PERFORMANCE] → [EDIT] → **파트 선택** → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Common]



Arp Part(파트 아르페지오 스위치)

선택된 파트에 아르페지오를 활성화시킬지 여부를 결정합니다.

설정: Off, On

Arp Master(아르페지오 마스터 스위치)

해당 퍼포먼스 전체에 아르페지오를 활성화시킬지 여부를 결정합니다.

설정: Off, On

Sync Quantize(동시 퀀타이즈 값)

파트의 아르페지오가 재생되고 있는 동안 이 기능을 작동할 때 다음 아르페지오 재생을 작동시킬 실제 타이밍을 결정합니다. "off"로 설정하면 작동하는 즉시 다음 아르페지오가 시작됩니다. 각 값의 우측에 표시된 수는 변화 단위를 나타낸 것입니다.

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

Normal Part (AWM2) Edit
Common
Part Settings
General
Pitch
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
Control Assign
Receive SW
Element
Osc / Tune
Pitch EG
Filter
Type
Filter EG
Scale
Amplitude
Level / Pan
Amp EG
Scale
Element LFO
Element EQ
All Element
Osc
Balance

Hold
건반에서 손을 뗐을 때 아르페지오가 계속 순환될지 여부를 결정합니다.
설정: Sync-off, Off, On

Sync-off:건반에서 손을 떼어도 아르페지오가 소리 없이 계속 재생됩니다. 아무 건반이나 누르면 아르페지오 재생이 다시 켜지고 사이클에서 재생이 다시 시작되는 지점부터 아르페지오가 들립니다.

Off: 건반을 누르고 있을 때만 아르페지오가 재생됩니다.

On: 건반에서 손을 떼어도 아르페지오가 자동으로 순환됩니다.

Key Mode
건반을 연주할 때 아르페지오 재생 방법을 결정합니다.
설정: Sort, Thru, Direct, Sort+Drct, Thru+Drct

Sort:특정 음(예: 코드의 음)을 연주할 때 음 연주 순서에 관계없이 동일한 순서로 연주됩니다.

Thru:특정 음(예: 코드의 음)을 연주할 때 결과로 나타나는 시퀀스는 음 순서에 따라 다릅니다.

Direct: 아르페지오 시퀀스의 노트 이벤트가 연주되지 않고 건반에서 연주하는 음만 들립니다. 아르페지오가 재생될 때 건반 연주의 사운드에 팬 또는 선명도와 같은 이벤트가 적용됩니다. 아르페지오 형식에 음이 아닌 데이터가 포함되어 있거나 아르페지오 카테고리를 Control로 설정한 경우 이 설정을 사용하십시오.

Sort+Drct: Sort 설정에 따라 아르페지오가 재생되며 누른 음도 소리가 납니다.

Thru+Drct: Thru 설정에 따라 아르페지오가 재생되며 누른 음도 소리가 납니다.

Velocity(벨로시티 비율)
아르페지오 재생 벨로시티가 원래 값에서 얼마나 상쇄되는지를 결정합니다. 결과로 나타난 벨로시티 값이 0 미만이면 1로 설정되고 128보다 크면 127로 설정됩니다.
설정: 0% – 200%

Gate Time(게이트 시간비)
아르페지오 음의 게이트 시간(길이)이 원래 값에서 얼마나 상쇄되는지를 결정합니다. 게이트 시간값이 0이 되면 1로 설정됩니다.
설정: 0% – 200%

Change Timing
아르페지오 재생 도중에 다른 형식을 선택할 경우 아르페지오 형식이 전환되는 실제 타이밍을 결정합니다. “Real-time”으로 설정할 경우 아르페지오 형식이 즉시 전환됩니다. “Measure”로 설정할 경우 다음 소절 맨 앞에서 아르페지오 형식이 전환됩니다.
설정: Real-time, Measure

Loop
음을 누르고 있을 때 아르페지오가 한 번만 재생될지 또는 연속해서 재생될지 여부를 결정합니다.
설정: Off, On

Arp Play Only(아르페지오만 재생)
현재 파트가 아르페지오 재생의 노트 이벤트만 재생할지 여부를 결정합니다. 이 파라미터가 켜져 있도록 설정되어 있는 경우에는 아르페지오 재생의 노트 이벤트만 톤 제너레이터 블록에 영향을 줍니다.
설정: Off, On

Arp/MS Grid(아르페지오/모션 시퀀서 그리드)
Quantize 또는 Swing의 기본으로 사용하는 음표의 형식을 결정합니다. 파라미터 값은 클록으로 표시됩니다. 모션 시퀀서의 경우, 이 파라미터 값은 한 음 길이로 설정됩니다.
설정: 60(32분 음표), 80(16분 음표의 셋잇단음표), 120(16분 음표), 160(8분 음표의 셋잇단음표), 240(8분 음표), 320(4분 음표의 셋잇단음표), 480(4분 음표)

Qntz Strength(퀀타이즈 강도)
이 파라미터는 “Arp/MS Grid”에서 설정된 퀀타이즈 비트로 노트 이벤트를 이끌 “강도”를 설정합니다. 100%로 설정하면 “Arp/MS Grid”의 설정에 따라 정확하게 속도가 조절됩니다. 0% 설정은 퀀타이제이션을 하지 않는 것입니다.
설정: 0% – 100%

Normal Part (AWM2) Edit
Common
Part Settings
General
Pitch
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
Control Assign
Receive SW
Element
Osc / Tune
Pitch EG
Filter
Type
Filter EG
Scale
Amplitude
Level / Pan
Amp EG
Scale
Element LFO
Element EQ
All Element
Osc
Balance

Unit(파트 단위 배수)

아르페지오 재생 시간을 조절합니다. 이 파라미터를 이용하여 원래 형식과 다른 아르페지오를 만들 수 있습니다.

설정: 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%, 266%, 300%, 400%, Common

200%: 재생 시간은 두 배가 되고 템포는 절반이 됩니다.

100%: 일반 재생 시간입니다.

50%: 재생 시간은 절반이 되고 템포는 두 배가 됩니다.

Common: 모든 파트에 공통된 단위 배수에서 설정된 값이 적용됩니다.

Swing

짝수 번호 비트(백비트)의 음을 지연시켜 스윙의 느낌을 만듭니다.

- +1 이상: 아르페지오 음이 지연됩니다.
- -1 이하: 아르페지오 음이 진행합니다.
- 0: “Arpeggio/Motion Sequencer Grid” 값으로 설정된 것과 같이 정확하게 속도가 조절되어 스윙이 없습니다.

이 설정을 제대로 사용하면 셔플 및 바운스와 같은 스윙 리듬과 셋잇단음의 느낌을 만들 수 있습니다.

설정: -120 – +120

Velocity Limit(아르페지오 벨로시티 한도)

아르페지오가 반응하는 최소 및 최대 벨로시티 값을 결정합니다. 각 아르페지오는 지정 벨로시티 범위 내에서 연주되는 음에서만 소리 납니다. 최대 값을 먼저 지정하고 최소 값을 다음에 지정하면(예: “93→34”) 처리되는 벨로시티 범위는 “1~34”와 “93~127”이 됩니다.

설정: 1 – 127

Note Limit(아르페지오 음 한도)

아르페지오 음 범위에서 최저 및 최고 음을 결정합니다. 각 아르페지오는 지정 범위 내에서 연주되는 음에서만 소리 납니다. 최고음을 먼저 지정하고 최저음을 지정할 경우(예: “C5→C4”) 음 범위가 “C-2 ~ C4”와 “C5 ~ G8”이 됩니다.

설정: C -2 – G8

Octave Shift(아르페지오 출력 옥타브 이동)

아르페지오 피치를 옥타브 단위로 올리거나 내립니다.

설정: -10 – +0 – +10

Octave Range(아르페지오 옥타브 범위)

최대 아르페지오 범위를 옥타브 단위로 지정합니다.

설정: -3 – +0 – +3

Normal Part (AWM2) Edit
Common
Part Settings
General
Pitch
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
Control Assign
Receive SW
Element
Osc / Tune
Pitch EG
Filter
Type
Filter EG
Scale
Amplitude
Level / Pan
Amp EG
Scale
Element LFO
Element EQ
All Element
Osc
Balance

Individual

Individual 화면에서 Arpeggio Select 1 – 8에 해당하는 파라미터를 설정할 수 있습니다.
Arpeggio Type Setting을 터치하면 메뉴가 뜹니다. 표시된 메뉴에서 [Search]를 터치해 Arpeggio Category Search 화면(163페이지)을 불러온 다음 [Number]를 터치하고 Arpeggio Number를 지정해 Arpeggio Type을 결정합니다.

작업 [PERFORMANCE] → [EDIT] → 파트 선택 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Individual]

Arpeggio Type Settings

Arp Part(파트 아르페지오 스위치)
Arp Master(아르페지오 마스터 스위치)
Sync Quantize(동시 퀀타이즈 값)
Common 화면과 동일합니다.

Arp(아르페지오 선택)
Arpeggio Select로 저장된 원하는 아르페지오를 선택합니다.
설정: 1 – 8

Category(아르페지오 카테고리)
선택된 아르페지오 카테고리를 나타냅니다.
설정: 11페이지의 "아르페지오 카테고리 목록"을 참조하십시오.

Sub (아르페지오 하위 카테고리)
선택된 하위 아르페지오 카테고리를 나타냅니다.
설정: 11페이지의 "아르페지오 하위 카테고리 목록"을 참조하십시오.

Name(아르페지오 이름)
선택한 아르페지오 이름을 표시합니다.
설정: Data List PDF 문서를 참조하십시오.

Velocity(벨로시티 비율)
아르페지오 재생 벨로시티가 원래 값에서 얼마나 상쇄되는지를 결정합니다. 결과로 나타난 벨로시티 값이 0 미만이면 1로 설정되고 128보다 크면 127로 설정됩니다.
설정: -100% – +100%

Gate Time(게이트 시간비)
아르페지오 음의 게이트 시간(길이)이 원래 값에서 얼마나 상쇄되는지를 결정합니다. 게이트 시간값이 0이 되면 1로 설정됩니다.
설정: -100% – +100%

Normal Part (AWM2) Edit
Common
Part Settings
General
Pitch
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
Control Assign
Receive SW
Element
Osc / Tune
Pitch EG
Filter
Type
Filter EG
Scale
Amplitude
Level / Pan
Amp EG
Scale
Element LFO
Element EQ
All Element
Osc
Balance

Advanced

Advanced 화면에서 아르페지오 기능 관련 고급 파라미터를 설정할 수 있습니다.

작업 [PERFORMANCE] → [EDIT] → **파트 선택** → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] →[Arpeggio] → [Advanced]

Arp Part(파트 아르페지오 스위치)
Arp Master(아르페지오 마스터 스위치)
Sync Quantize(동시 퀀타이즈 값)

Common 화면과 동일합니다.

Accent Vel Threshold(강세 벨로시티 한계값)

강세 프레이즈를 트리거하는 최소 벨로시티를 결정합니다.
강세 프레이즈는 일부 아르페지오 형식에 포함된 시퀀스 데이터로 구성되어 있으며, Accent Velocity Threshold 파라미터에서 지정된 것보다 벨로시티가 높은(강한) 음을 연주할 때에만 소리가 납니다. 강세 프레이즈를 트리거하는 데 필요한 벨로시티로 연주하기가 어려울 경우 “Accent Vel Threshold”(강세 벨로시티 한계값) 파라미터 값을 낮게 설정합니다.

주 이 기능을 사용하는 아르페지오 형식에 관한 정보는 Data List PDF 문서를 참조하십시오.
설정: off, 1~127

Accent Start Quantize

강세 속도 한계값 이상에 지정된 속도를 수신할 때 강세 프레이즈의 시작 시점을 결정합니다. off로 설정하면 벨로시티를 수신한 즉시 강세 프레이즈가 시작됩니다. on으로 설정하면 벨로시티를 수신한 후 각 아르페지오 형식에 대해 지정된 비트로 강세 프레이즈가 시작됩니다.
설정: off, on

Random SFX

랜덤 SFX의 활성 여부를 결정합니다.
일부 아르페지오 형식에는 음에서 손을 떼면 (기타 프렛 잡음과 같은) 특수 사운드를 트리거하는 랜덤 SFX가 있습니다.

주 이 기능을 사용하는 아르페지오 형식에 대한 정보는 Data List PDF 문서의 “Arpeggio Type List”를 참조하십시오.
설정: off, on

Random SFX Velocity Offset

랜덤 SFX 음이 원래 벨로시티에서 이동하게 될 오프셋값을 결정합니다.
설정: -64 – +0 – +63

Normal Part (AWM2) Edit
Common
Part Settings
General
Pitch
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
Control Assign
Receive SW
Element
Osc / Tune
Pitch EG
Filter
Type
Filter EG
Scale
Amplitude
Level / Pan
Amp EG
Scale
Element LFO
Element EQ
All Element
Osc
Balance

Random SFX Key On Ctrl(랜덤 SFX 키 온 컨트롤)
"on"으로 설정하면 각 음을 연주할 때 생성되는 벨로시티로 랜덤 SFX 사운드가 연주됩니다. "off"로 설정하면 랜덤 SFX 특수 사운드가 사전 프로그래밍된 벨로시티로 연주됩니다.
설정: off, on

Velocity Mode
아르페지오 음의 벨로시티를 조절합니다.
설정: Original, Thru

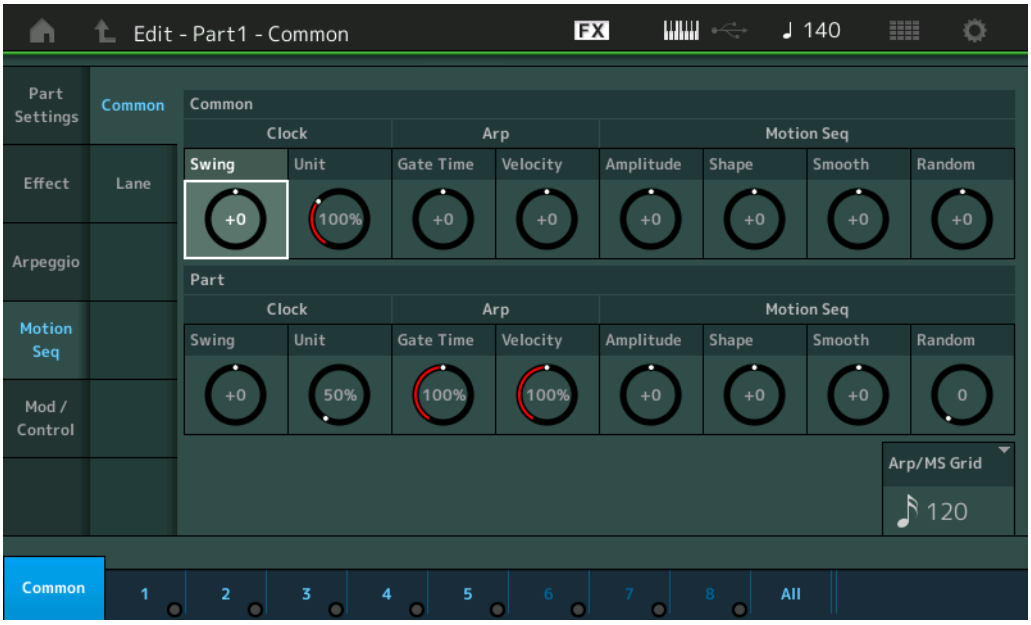
Original: Arpeggio Type에 대해 설정된 벨로시티로 아르페지오가 재생됩니다.
Thru: 연주 벨로시티에 따라 아르페지오가 재생됩니다.

Trigger Mode
"Gate"로 설정한 경우, 음을 누르면 아르페지오 재생이 시작되고 음에서 손을 떼면 중지됩니다. "Toggle"로 설정한 경우, 음을 누르면 아르페지오 재생이 시작/정지되지만 음에서 손을 떼면 아르페지오 재생에 영향을 미치지 않습니다.
설정: Gate, Toggle

Motion Seq(모션 시퀀서)

Common
Common 화면에서 파트의 모션 시퀀서 관련 파라미터를 설정할 수 있습니다.

작업 [PERFORMANCE] → [EDIT] → 파트 선택 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Motion Seq] → [Common]



Common Clock Swing(공통 스윙)
해당 퍼포먼스 전체에서 아르페지오/모션 시퀀서의 스윙을 결정합니다. 이는 각 파트 Arpeggio/Motion Sequencer의 Swing에 대한 오프셋값입니다.
설정: -120 – +120

Common Clock Unit(공통 단위 배수)
해당 퍼포먼스 전체에서 아르페지오/모션 시퀀서의 재생 시간을 조절합니다.
이 파라미터는 파트 아르페지오/모션 시퀀서의 Unit Multiply 파라미터가 "Common"으로 설정된 경우 적용됩니다.
이 파라미터를 이용하여 원래 형식과 다른 아르페지오/모션 시퀀서 형식을 만들 수 있습니다.
설정: 50% – 400%

200%: 재생 시간은 두 배가 되고 템포는 절반이 됩니다.
100%: 일반 재생 시간입니다.
50%: 재생 시간은 절반이 되고 템포는 두 배가 됩니다.

Normal Part (AWM2) Edit
Common
Part Settings
General
Pitch
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
Control Assign
Receive SW
Element
Osc / Tune
Pitch EG
Filter
Type
Filter EG
Scale
Amplitude
Level / Pan
Amp EG
Scale
Element LFO
Element EQ
All Element
Osc
Balance

Common Arp Gate Time(공통 아르페지오 게이트 시간)
해당 퍼포먼스 전체에 대한 아르페지오의 게이트 시간비(길이)를 결정합니다. 이는 각 파트에 대한 아르페지오의 Gate Time Rate에 대한 오프셋값입니다.
설정: -100% – +100%

Common Arp Velocity(공통 아르페지오 벨로시티 비율)
해당 퍼포먼스 전체에서 아르페지오의 벨로시티 비율을 결정합니다. 이는 각 파트에서 아르페지오의 Velocity Rate에 대한 오프셋값입니다.
설정: -100% – +100%

Common Motion Seq Amplitude(공통 모션 시퀀서 진폭)
해당 퍼포먼스 전체에서 모션 시퀀서의 진폭을 결정합니다. "Amplitude"는 전체 모션 시퀀스가 변하는 방법을 결정합니다.
이는 Part Motion Seq Amplitude 및 Lane Amplitude에 대한 오프셋값입니다. Common/Part MS Amplitude가 Lane에서 Amplitude 설정을 오프셋합니다(Lane의 "MS FX"가 On으로 설정된 경우에 한함).
설정: -64 – +63

Common Motion Seq Shape(공통 모션 시퀀서 펄스 형태)
해당 퍼포먼스 전체에서 모션 시퀀서의 펄스 형태를 결정하고, 이로써 시퀀스의 단계 곡선 형태가 변경됩니다.
Part Motion Seq Pulse Shape 및 Lane Pulse Shape의 오프셋값으로, Common/Part MS Pulse Shape이 Lane 파라미터의 Pulse Shape 설정을 모두 오프셋합니다(Lane의 "MS FX"가 On으로 설정되고, 파라미터 "Control"이 On으로 설정된 경우).
설정: -100 – +100

Common Motion Seq Smooth(공통 모션 시퀀서 부드러움)
해당 퍼포먼스 전체에서 모션 시퀀서의 부드러움을 결정합니다. "Smoothness"는 모션 시퀀스가 부드럽게 변경되는 시간 범위입니다.
Part Motion Seq Smoothness 및 Lane Smoothness의 오프셋값으로, Common/Part MS Smoothness가 모두 Lane 파라미터에서 Smoothness 설정을 오프셋합니다(Lane의 "MS FX"가 On으로 설정된 경우에 한함).
설정: -64 – +63

Common Motion Seq Random(공통 모션 시퀀서 무작위)
해당 퍼포먼스 전체에서 모션 시퀀서의 무작위 설정을 결정합니다. "Random"은 시퀀스의 단계 값이 무작위로 변경되는 정도입니다.
Lane의 "MS FX"가 On으로 설정되었을 때 Part Motion Seq Random의 오프셋값은 다음과 같습니다.
설정: -64 – +63

Part Clock Swing(클록 스윙)
선택한 파트에서 아르페지오/모션 시퀀서의 스윙을 결정합니다. 이 파라미터는 짝수 번호 비트(백비트)의 음을 지연시켜 스윙의 느낌을 만듭니다.
- +1 이상: 아르페지오 음이 지연됩니다.
- -1 이하: 아르페지오 음이 진행합니다.
- 0: "Arpeggio/Motion Sequencer Grid" 값으로 설정된 것과 같이 정확하게 속도가 조절되어 스윙이 없습니다.

이 설정을 제대로 사용하면 셔플 및 바운스와 같은 스윙 리듬과 셋잇단음의 느낌을 만들 수 있습니다.
설정: -120 – +120

Part Clock Unit(파트 단위 배수)
선택한 파트에서 아르페지오/모션 시퀀서의 재생 시간을 조절합니다.
설정: 50% – 400%, Common

200%: 재생 시간은 두 배가 되고 템포는 절반이 됩니다.
100%: 일반 재생 시간입니다.
50%: 재생 시간은 절반이 되고 템포는 두 배가 됩니다.
Common: 모든 파트에 공통된 단위 배수에서 설정된 값이 적용됩니다.

Part Arp Gate Time(파트 아르페지오 게이트 시간)
아르페지오 음의 게이트 시간(길이)이 원래 값에서 얼마나 상쇄되는지를 결정합니다. 이는 각 Arpeggio Select 설정의 Gate Time Rate(76페이지)에 대한 오프셋값입니다.
설정: 0% – 200%

Part Arp Velocity(파트 아르페지오 벨로시티 비율)
아르페지오 재생 벨로시티가 원래 값에서 얼마나 상쇄되는지를 결정합니다. 이는 각 Arpeggio Select 설정의 Gate Time Rate(76페이지)에 대한 오프셋값입니다.
설정: 0% – 200%

Normal Part (AWM2) Edit
Common
Part Settings
General
Pitch
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
Control Assign
Receive SW
Element
Osc / Tune
Pitch EG
Filter
Type
Filter EG
Scale
Amplitude
Level / Pan
Amp EG
Scale
Element LFO
Element EQ
All Element
Osc
Balance

Part Motion Seq Amplitude(파트 모션 시퀀서 진폭)

선택한 파트의 모션 시퀀서 진폭을 결정합니다.
이는 레인의 “MS FX”가 On으로 설정되었을 때 Lane Motion Seq Amplitude(83페이지)의 오프셋값입니다.

설정: -64 – +63

Part Motion Seq Shape(파트 모션 시퀀서 펄스 형태)

선택한 파트의 모션 시퀀서 펄스 형태를 결정합니다.
이는 레인의 “MS FX”가 On으로 설정되고 파라미터의 “Control”이 On으로 설정되었을 때 Lane Motion Seq “Step Curve Parameter” (84페이지)의 오프셋값입니다.

설정: -100 – +100

Part Motion Seq Smooth(파트 모션 시퀀서 부드러움)

선택한 파트의 모션 시퀀서 부드러움을 결정합니다.
이는 레인의 “MS FX”가 On으로 설정되었을 때 Lane Motion Seq Smoothness(83페이지)의 오프셋값입니다.

설정: -64 – +63

Part Motion Seq Random(파트 모션 시퀀서 무작위)

선택한 파트의 모션 시퀀서 무작위 설정을 결정합니다. “Random”은 시퀀스의 단계 값이 무작위로 변경되는 정도입니다.

설정: 0 – 127

Arp/MS Grid(아르페지오/모션 시퀀서 그리드)

Quantize 또는 Swing의 기본으로 사용하는 음표의 형식을 결정합니다. 파라미터 값은 클록으로 표시됩니다. 모션 시퀀서의 경우, 이 파라미터 값은 한 음 길이로 설정됩니다.

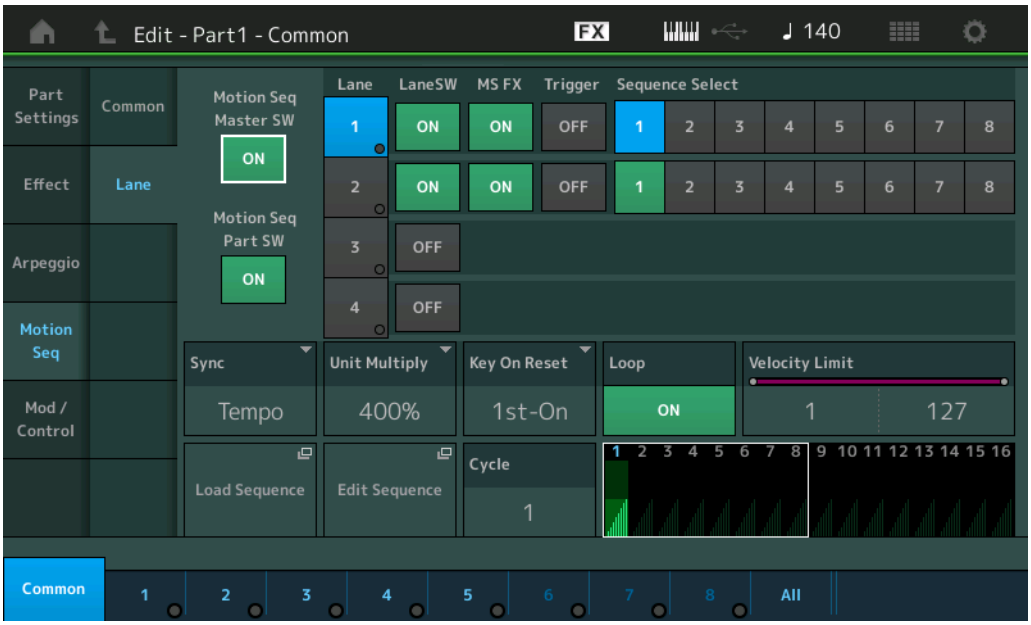
설정: 60(32분 음표), 80(16분 음표의 셋잇단음표), 120(16분 음표), 160(8분 음표의 셋잇단음표), 240(8분 음표), 320(4분 음표의 셋잇단음표), 480(4분 음표)

Normal Part (AWM2) Edit
Common
Part Settings
General
Pitch
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
Control Assign
Receive SW
Element
Osc / Tune
Pitch EG
Filter
Type
Filter EG
Scale
Amplitude
Level / Pan
Amp EG
Scale
Element LFO
Element EQ
All Element
Osc
Balance

Lane

Lane 화면에서 모션 시퀀서의 각 레인과 관련된 파라미터를 설정할 수 있습니다.

작업 [PERFORMANCE] → [EDIT] → **파트 선택** → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Motion Seq] → [Lane]



Motion Seq Master SW(모션 시퀀서 마스터 스위치)

해당 퍼포먼스 전체에서 모션 시퀀서를 활성화시킬지 여부를 결정합니다.
설정: Off, On

Motion Seq Part SW(모션 시퀀서 파트 스위치)

선택된 파트에 모션 시퀀서를 활성화시킬지 여부를 결정합니다.
설정: Off, On

Lane SW(레인 스위치)

랜덤 SFX의 활성 여부를 결정합니다. 파트 1개당 최대 4개의 모션 시퀀서 레인을 사용할 수 있으며, 해당 퍼포먼스 전체에서 최대 8개의 레인을 동시에 사용할 수 있습니다. Off로 설정하면 해당 레인과 관련된 파라미터가 표시되지 않습니다.
설정: Off, On

MS FX(레인 모션 시퀀서 FX 수신)

해당 Knob Function [ARP/MS FX] 버튼이 On으로 설정된 경우, Knob 버튼이 선택한 레인에 영향을 미치는지 여부를 결정합니다.
설정: Off, On

Trigger(레인 모션 시퀀서 트리거 수신)

선택한 레인이 [MOTION SEQ TRIGGER] 버튼에서 생성된 신호를 수신하는지 여부를 결정합니다. On으로 설정되면 [MOTION SEQ TRIGGER] 버튼을 누를 때마다 모션 시퀀스가 시작됩니다.
설정: Off, On

Sequence Select(레인 모션 시퀀스 선택)

원하는 모션 시퀀스를 선택합니다.
설정: 1 – 8

Normal Part (AWM2) Edit
Common
Part Settings
General
Pitch
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
Control Assign
Receive SW
Element
Osc / Tune
Pitch EG
Filter
Type
Filter EG
Scale
Amplitude
Level / Pan
Amp EG
Scale
Element LFO
Element EQ
All Element
Osc
Balance

Sync(레인 모션 시퀀서 동기화)
Destination(Control Assign 화면에서 설정(89페이지))에 적용된 모션 시퀀스의 재생이 연주의 템포, 비트 또는 아르페지오에 동기화될지를 결정합니다.

설정: Off, Tempo, Beat, Arp, Lane 1(레인 2 – 4가 선택된 경우)

Off: 레인 모션 시퀀서가 자체 클록에 따라 재생되며, 외부 클록에 동기화되지 않습니다.

Tempo: 레인 모션 시퀀서가 퍼포먼스 템포와 동기화됩니다.

Beat: 레인 모션 시퀀서가 비트와 동기화됩니다.

Arp: 레인 모션 시퀀서가 현재 연주되고 있는 아르페지오 소절의 첫 비트와 동기화됩니다.

Lane 1: 레인 모션 시퀀서가 레인 1과 동기화됩니다.

Speed(레인 모션 시퀀서 속도)
모션 시퀀스의 재생 속도를 결정합니다.
"Lane Motion Sequencer Sync"가 "Off"로 설정된 경우에만 사용할 수 있습니다.

설정: 0 – 127

Unit Multiply(레인 모션 시퀀서 단위 배수)
선택한 레인의 모션 시퀀서 재생 시간을 조절합니다.
Lane Motion Sequencer Sync 파라미터가 "Off", "Lane 1" 이외의 다른 것으로 설정된 경우에만 사용할 수 있습니다.

설정: 50% – 6400%, Common, Arp

200%: 재생 시간은 두 배가 되고 템포는 절반이 됩니다.

100%: 일반 재생 시간입니다.

50%: 재생 시간은 절반이 되고 템포는 두 배가 됩니다.

Common: 모든 파트에 공통된 단위 배수에서 설정된 값이 적용됩니다.

Arp: 선택된 파트에 대해 아르페지오 단위 배수에서 설정된 값이 적용됩니다.

Key On Reset(레인 모션 시퀀서 키 온 리셋)
건반을 연주할 때 모션 시퀀스 재생이 중지될지 여부를 결정합니다.
Lane Motion Sequencer Sync 파라미터가 "Arp", "Lane 1" 이외의 다른 것으로 설정된 경우 이 파라미터가 활성화됩니다.
"Trigger"가 "On"으로 설정된 경우 이 파라미터를 사용할 수 없습니다.

설정: Off, Each-On, 1st-On

Each-On: 각 음을 연주할 때마다 시퀀스가 리셋되고 처음부터 시퀀스가 시작됩니다.

1st-on: 각 음을 연주할 때마다 시퀀스가 리셋되고 처음부터 시퀀서가 시작됩니다. 첫 번째 건반을 누른 상태에서 두 번째 음을 누를 경우 첫 번째 음으로 트리거된 위상에 따라 시퀀스가 순환을 계속합니다. 다시 말해 첫 번째 음에서 손을 뗀 다음 두 번째 음을 누를 경우에만 시퀀스가 재설정됩니다.

Loop(레인 모션 시퀀서 루프)
모션 시퀀스가 1회 연주될지, 반복 연주될지 여부를 결정합니다.
Lane Motion Sequencer Sync 파라미터가 "Lane 1" 이외의 다른 것으로 설정된 경우 사용할 수 있습니다.

설정: Off, On

Velocity Limit(레인 모션 시퀀서 벨로시티 한도)
모션 시퀀스가 반응하는 최소 및 최대 벨로시티 값을 결정합니다.
Lane Motion Sequencer Sync 파라미터가 "Lane 1" 이외의 다른 것으로 설정된 경우 사용할 수 있습니다.

설정: 1 – 127

Cycle(레인 모션 시퀀서 사이클)
모션 시퀀스에서 원하는 음 길이를 선택합니다.

설정: 1 – 16

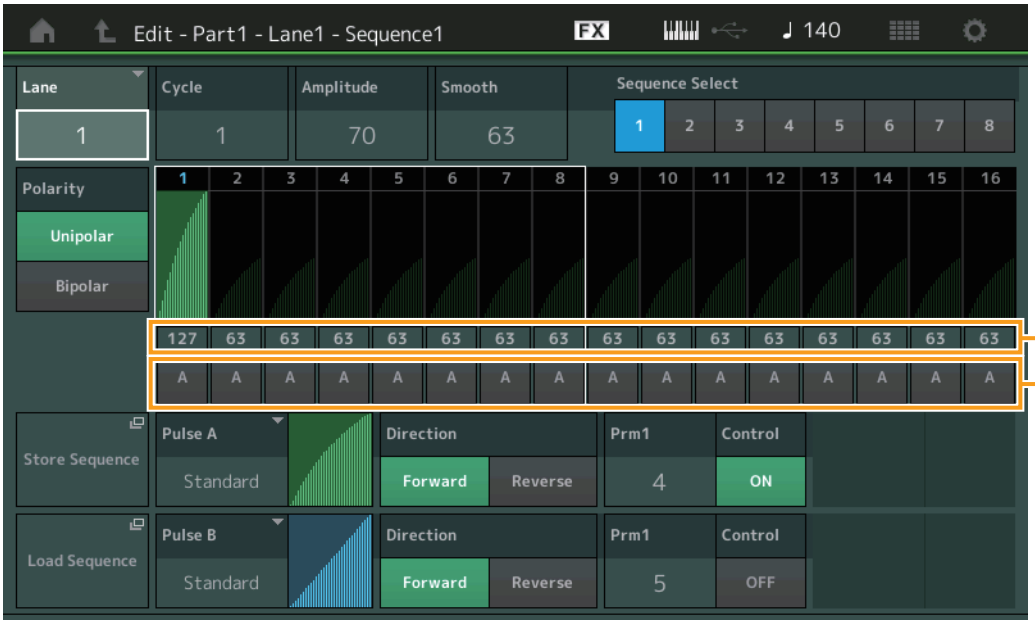
Load Sequence
사용자 메모리에 있는 모션 시퀀스 데이터를 불러옵니다. 로딩에 대한 자세한 내용은 "Load"(174페이지)를 참조하십시오.

Normal Part (AWM2) Edit
Common
Part Settings
General
Pitch
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
Control Assign
Receive SW
Element
Osc / Tune
Pitch EG
Filter
Type
Filter EG
Scale
Amplitude
Level / Pan
Amp EG
Scale
Element LFO
Element EQ
All Element
Osc
Balance

Edit Sequence

Motion Sequence 설정 화면을 불러옵니다. 최대 16단계로 구성되는 사용자 정의 시퀀스를 만들 수 있습니다.

Motion Seq Step Value(레인 모션 시퀀서 단계값)



Motion Seq Step Type(레인 모션 시퀀서 단계값)

Lane(현재 선택되어 있는 레인)

현재 선택되어 있는 레인을 나타냅니다. 해당 레인 스위치가 Off로 설정된 경우 이 파라미터가 표시되지 않습니다.

설정: 1 – 4

Cycle(레인 모션 시퀀서 사이클)

모션 시퀀스에서 원하는 음 길이를 선택합니다.

설정: 1 – 16

Amplitude(레인 모션 시퀀서 진폭)

전체 모션 시퀀스가 변하는 방법을 결정합니다.

설정: 0 – 127

Smooth(레인 모션 시퀀서 부드러움)

모션 시퀀스 시간 변경의 부드러움을 결정합니다.

설정: 0 – 127

Sequence Select(레인 모션 시퀀스 선택)

모션 시퀀스 선택을 결정합니다.

설정: 1 – 8

Polarity(레인 모션 시퀀서 극성)

시퀀스 극성을 결정합니다.

설정: Unipolar, Bipolar

Unipolar: Unipolar는 시퀀스에 따라 기본 파라미터 값에서 양의 방향으로만 변경됩니다.

Bipolar: Bipolar는 기본 파라미터 값에서 양과 음의 방향 모두로 변경됩니다.

Motion Seq Step Value(레인 모션 시퀀서 단계값)

모션 시퀀스의 단계값을 결정합니다. 화면의 커서 위치에 따라 Slider 1 – 8로 Step Value 1 – 8 또는 9 – 16을 제어할 수 있습니다.

설정: 0 – 127

Normal Part (AWM2) Edit
Common
Part Settings
General
Pitch
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
Control Assign
Receive SW
Element
Osc / Tune
Pitch EG
Filter
Type
Filter EG
Scale
Amplitude
Level / Pan
Amp EG
Scale
Element LFO
Element EQ
All Element
Osc
Balance

Motion Seq Step Type(레인 모션 시퀀서 단계 형식)

모션 시퀀스의 각 단계 형식을 결정합니다. 화면의 커서 위치에 따라 SCENE [1] – [8] 버튼으로 Step 1 – 8 또는 9 – 16의 단계 형식을 A/B 사이에서 전환할 수 있습니다.

설정: A, B

Pulse A / Pulse B(레인 모션 시퀀스 단계 곡선 형식)

"Pulse A"와 "Pulse B" 각각의 파라미터 곡선 형식을 결정합니다. 위에 설명된 "Motion Seq Step Type"은 여기에서 설정된 곡선 중 각 단계에 사용되는지 곡선이 무엇인지 결정합니다.

설정: 프리세트 뱅크의 경우: Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce, Resonance, Sequence, Hold

자세한 내용은 신디사이저 파라미터 설명서 PDF 문서를 참조하십시오.

사용자 뱅크의 경우: User 1 – 32

라이브러리 파일을 읽을 때: Curves in Library 1 – 8

Direction(레인 모션 시퀀서 단계 곡선의 방향)

모션 시퀀스의 단계 곡선 방향을 결정합니다.

설정: Forward, Reverse

Prm1/Prm2(레인 모션 시퀀서 단계 곡선 파라미터)

모션 시퀀스 단계 곡선의 형태를 조절합니다.
이 파라미터는 곡선 형식에 따라 사용하지 못할 수 있습니다. 곡선 형식에 따라 사용 가능한 파라미터 값의 범위가 다릅니다.

Control(레인 모션 시퀀서 단계 곡선 형태 컨트롤 스위치)

노브를 조작해 모션 시퀀스 단계 곡선의 형태를 제어할지 결정합니다. "MS FX"가 On으로 설정된 경우에만 이 파라미터가 표시됩니다. 곡선 형식에 따라 이 파라미터를 사용하지 못할 수 있습니다.

설정: Off, On

Store Sequence

편집된 시퀀스 데이터를 저장합니다. 데이터 저장에 대한 자세한 내용은 "Store/Save"(176페이지)를 참조하십시오.

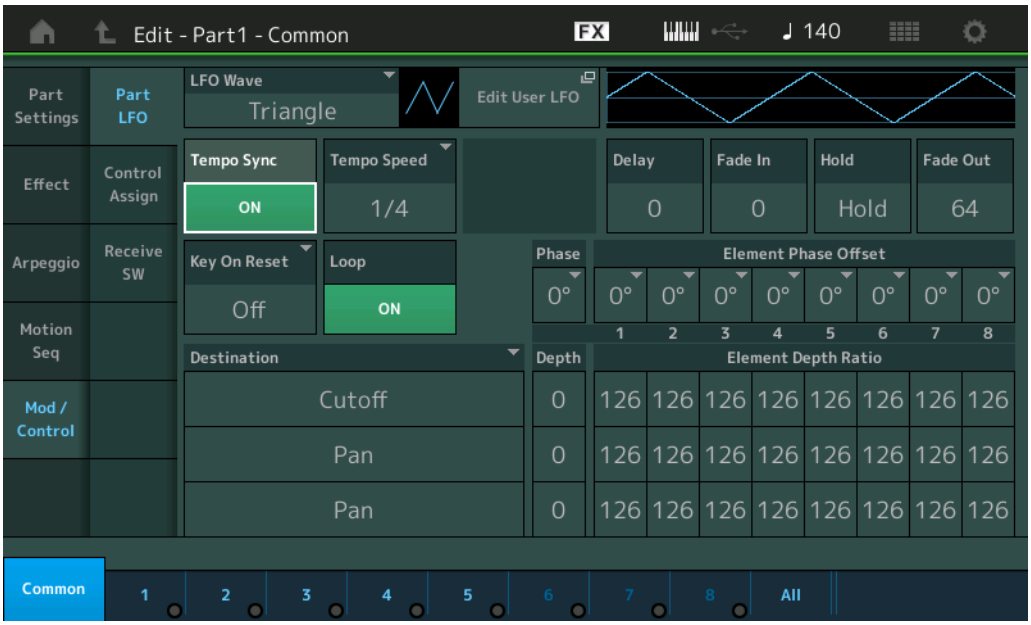
Normal Part (AWM2) Edit
Common
Part Settings
General
Pitch
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
Control Assign
Receive SW
Element
Osc / Tune
Pitch EG
Filter
Type
Filter EG
Scale
Amplitude
Level / Pan
Amp EG
Scale
Element LFO
Element EQ
All Element
Osc
Balance

Mod/Control(모듈레이션/컨트롤)

Part LFO

Part LFO 화면에서 파트의 LFO 관련 파라미터를 설정할 수 있습니다.

작업 [PERFORMANCE] → [EDIT] → 파트 선택 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [Part LFO]



LFO Wave

LFO 파형을 선택합니다.

설정: Triangle, Triangle+, Saw Up, Saw Down, Squ1/4, Squ1/3, Square, Squ2/3, Squ3/4, Trapezoid, S/H1, S/H2, User

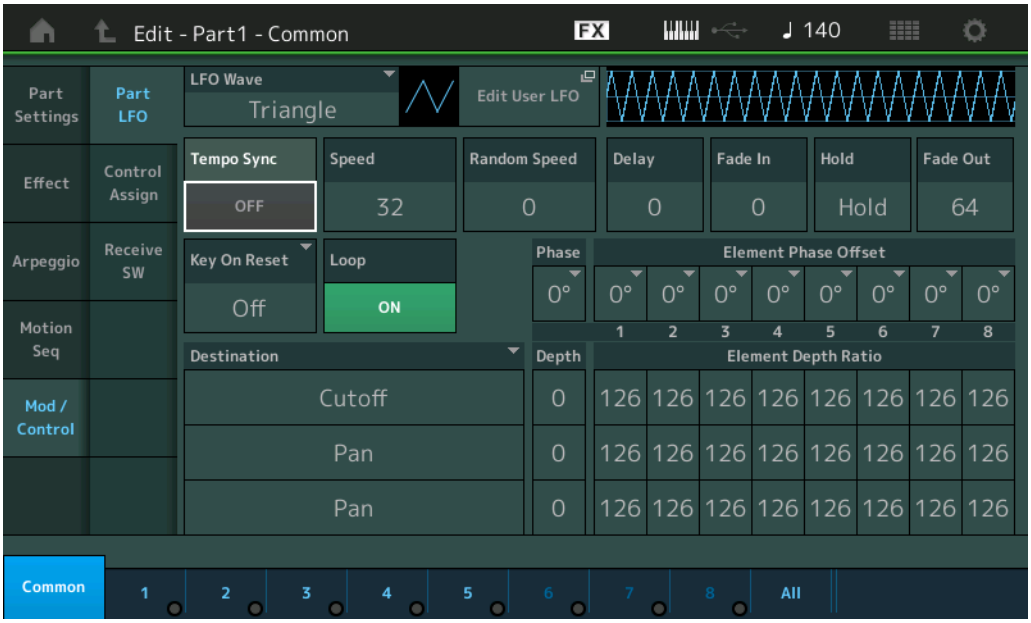
Tempo Sync(LFO 템포 동기화)

LFO가 아르페지오나 송의 템포에 동기화되었는지 여부를 결정합니다.

설정: Off(동기화되지 않음), On(동기화됨)

Normal Part (AWM2) Edit
Common
Part Settings
General
Pitch
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
Control Assign
Receive SW
Element
Osc / Tune
Pitch EG
Filter
Type
Filter EG
Scale
Amplitude
Level / Pan
Amp EG
Scale
Element LFO
Element EQ
All Element
Osc
Balance

■ **"Tempo Sync"가 "OFF"로 설정된 경우**



Speed(LFO 속도)

LFO 배리에이션의 속도(주파수)를 조절합니다. Tempo Sync 파라미터가 "On"으로 설정된 경우 사용할 수 없습니다.

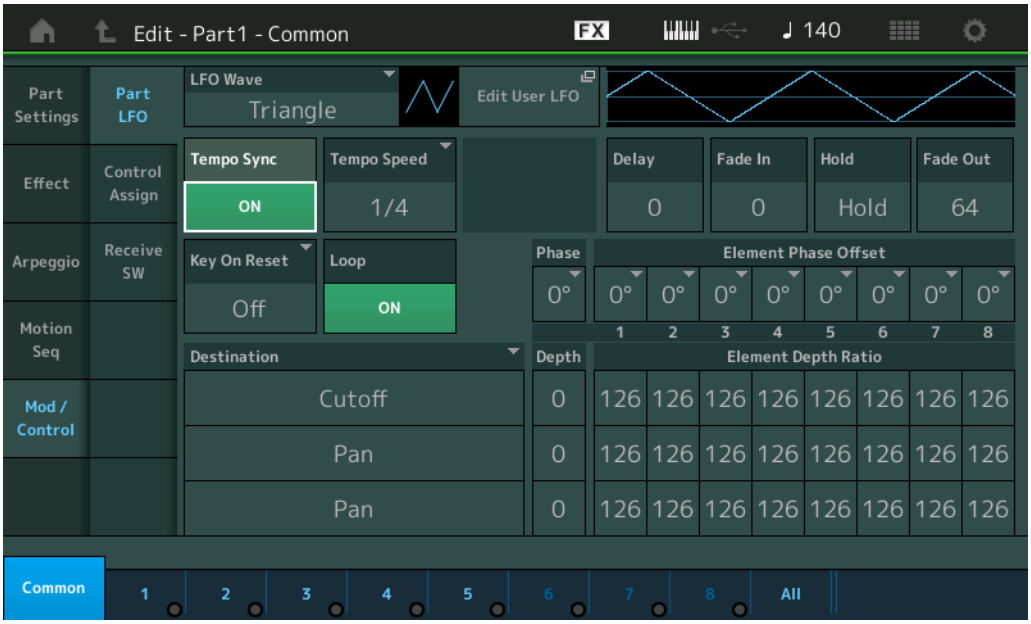
설정: 0 – 63

Random Speed(LFO 무작위 속도 깊이)

LFO 속도가 무작위로 변경되는 정도를 결정합니다.

설정: 0 – 127

■ **"Tempo Sync"가 "ON"으로 설정된 경우**



Tempo Speed(LFO 템포 속도)

이 파라미터는 위의 "Tempo Sync"가 "ON"으로 설정된 경우에만 사용할 수 있습니다. 이 파라미터를 사용하여 LFO 펄스가 아르페지오와 동기화되는 방법을 결정하는 상세한 음 값을 설정할 수 있습니다.

설정: 1/16, 1/8 Tri. (8분 음표 셋잇단음표), 1/16 Dot. (점 16분 음표), 1/8, 1/4 Tri. (4분 음표의 셋잇단음표), 1/8 Dot. (점 8분 음표), 1/4, 1/2 Tri. (2분 음표의 셋잇단음표), 1/4 Dot. (점 4분 음표), 1/2, Whole Tri. (온음표의 셋잇단음표), 1/2 Dot. (점2분 음표), 1/4 x 4 (4분 음표의 넷잇단음표, 해당 비트 동안 4개의 4분 음표 연주), 1/4 x 5 (4분 음표의 다섯잇단음표, 해당 비트 동안 5개의 4분 음표 연주), 1/4 x 6 (4분 음표의 여섯잇단음표, 해당 비트 동안 6개의 4분 음표 연주), 1/4 x 7 (4분 음표의 일곱잇단음표, 해당 비트 동안 7개의 4분 음표 연주), 1/4 x 8 (4분 음표의 여덟잇단음표, 해당 비트 동안 8개의 4분 음표 연주), 1/4 x 16 (해당 비트 동안 16개의 4분 음표 연주), 1/4 x 32 (해당 비트 동안 32개의 4분 음표 연주), 1/4 x 64 (해당 비트 동안 64개의 4분 음표 연주)

Normal Part (AWM2) Edit
Common
Part Settings
General
Pitch
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
Control Assign
Receive SW
Element
Osc / Tune
Pitch EG
Filter
Type
Filter EG
Scale
Amplitude
Level / Pan
Amp EG
Scale
Element LFO
Element EQ
All Element
Osc
Balance

Delay(LFO 딜레이 시간)
건반에서 음을 누르는 순간부터 LFO가 적용되는 순간까지의 딜레이 시간을 결정합니다.
설정: 0 – 127

Fade In(LFO 페이드 인 타임)
LFO 이펙트가 (“딜레이” 시간이 경과한 후) 페이드 인하는 데 걸리는 시간을 결정합니다.
설정: 0 – 127

Hold(LFO 홀드 타임)
LFO가 최고 레벨로 유지되는 시간의 길이를 결정합니다.
설정: 0 – 126, Hold

Hold: 페이드 아웃 없음

Fade Out(LFO 페이드 아웃 타임)
LFO 이펙트가 (“홀드” 시간이 경과한 후) 페이드 아웃하는 데 걸리는 시간을 결정합니다.
설정: 0 – 127

Key On Reset(LFO 키 온 리셋)
음을 누를 때마다 LFO를 재설정할지 여부를 결정합니다.
설정: Off, Each-On, 1st-On

Each-On: LFO가 각 음을 연주할 때마다 재설정되고 Phase 파라미터에서 지정한 위상에서 파형을 시작합니다.

1st-On: LFO가 각 음을 연주할 때마다 재설정되고 Phase 파라미터에서 지정한 위상에서 파형을 시작합니다. 첫 번째 건반을 누른 상태에서 두 번째 음을 누를 경우 첫 번째 음으로 트리거된 위상에 따라 LFO가 순환을 계속합니다. 다시 말해 첫 번째 음에서 손을 뗀 다음 두 번째 음을 누를 경우에만 LFO가 재설정됩니다.

Loop(LFO 루프)
LFO 웨이브가 한 번만 재생될지(off), 연속 재생될지(on) 결정합니다.
설정: Off, On

Phase(LFO 위상)
LFO 웨이브가 재설정될 때의 시작 위상 지점을 결정합니다.
설정: 0°, 90°, 120°, 180°, 240°, 270°

Element Phase Offset(LFO 요소 위상 오프셋)
각 요소의 ”Phase” 파라미터의 오프셋값을 결정합니다.
설정: 0°, 90°, 120°, 180°, 240°, 270°

Destination(LFO 대상)
LFO 웨이브로 제어되는 기능을 결정합니다.
설정: Insertion Effect A Parameter 1 – 24, Insertion Effect B Parameter 1 – 24, Level, Pitch, Cutoff, Resonance, Pan, E.LFO Speed

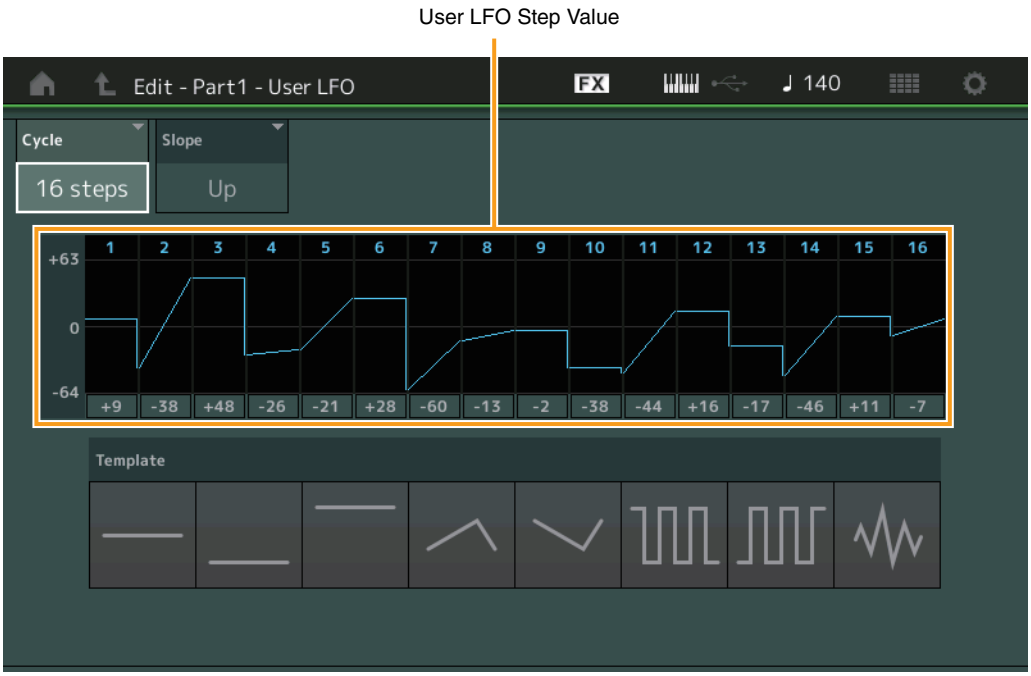
Depth(LFO 깊이)
“Destination” 파라미터(위)의 LFO Wave Depth(진폭)를 설정합니다.
설정: 0 – 127

Element Depth Ratio(LFO 요소 깊이 비율)
각 요소의 “Depth” 파라미터(위)의 오프셋값을 결정합니다.
“Off”로 설정된 경우, LFO 이펙트를 사용할 수 없습니다. 요소 관련 파라미터가 “Destination”에서 설정된 경우에만 사용할 수 있습니다.
설정: Off, 0 – 127

Normal Part (AWM2) Edit
Common
Part Settings
General
Pitch
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
Control Assign
Receive SW
Element
Osc / Tune
Pitch EG
Filter
Type
Filter EG
Scale
Amplitude
Level / Pan
Amp EG
Scale
Element LFO
Element EQ
All Element
Osc
Balance

Edit User LFO

User LFO Setting 화면을 불러옵니다. 최대 16단계로 구성되는 사용자 정의 LFO 웨이브를 만들 수 있습니다.



Cycle(사이클)

LFO에 대해 원하는 음 길이를 선택합니다.

설정: 2 steps, 3 steps, 4 steps, 6 steps, 8 steps, 12 steps, 16 steps

Slope

LFO 웨이브의 슬롭 또는 램프 특징을 결정합니다.

설정: off(슬롭 없음), Up, Down, Up&Down

User LFO Step Value

각 단계의 레벨을 결정합니다

설정: -64 – +63

Template

원래 LFO를 생성하기 위해 사전 프로그래밍된 설정이 들어 있습니다.

Normal Part (AWM2) Edit
Common
Part Settings
General
Pitch
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
Control Assign
Receive SW
Element
Osc / Tune
Pitch EG
Filter
Type
Filter EG
Scale
Amplitude
Level / Pan
Amp EG
Scale
Element LFO
Element EQ
All Element
Osc
Balance

Control Assign

Control Assign 화면에서 파트의 컨트롤러 지정을 설정할 수 있습니다.
원하는 컨트롤러를 “Source”로, 원하는 파라미터를 “Destination”으로 설정해 원하는 대로 사운드를 변경할 수 있습니다. 피치 벤드 휠 등의 물리적 컨트롤러 외에도 모션 시퀀서나 엔벨로프 팔로워를 가상 컨트롤러로 “Source”에 설정할 수 있습니다.
각 파트에 최대 열여섯 개의 컨트롤러 세트를 지정할 수 있습니다.

작업 [PERFORMANCE] → [EDIT] → 파트 선택 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [Control Assign]

Auto Select(자동 선택 스위치)

Display Filter(아래)의 Auto Select 기능이 작동하는지 여부(On/Off)를 결정합니다. 이 파라미터가 “On”으로 설정되면 조작된 컨트롤러가 자동으로 “Display Filter”로 설정됩니다. [CONTROL ASSIGN] 버튼을 눌러도 동일한 결과를 얻을 수 있습니다.

설정: Off, On

Display Filter

표시할 컨트롤러를 결정합니다.

설정: PitchBend, Modwheel, AfterTouch, FootCtrl 1, FootCtrl 2, FootSwitch, Ribbon, Breath, AsgnKnob 1 – 8, AsgnSw 1, AsgnSw 2, MS Lane 1 – 4, EnvFollow 1 – 16, EnvFollowAD, EnvFollowMst

Display Name

Performance Play 화면에 표시되는 Assignable Knob 1 – 8 각각의 이름을 결정합니다(26페이지).
“AsgnKnob 1 – 8”이 “Source”에서 설정된 경우에만 사용할 수 있습니다.

Destination

조절할 대상 파라미터를 결정합니다. 다른 Destination을 추가하려면 “+” 아이콘을 터치합니다.
“Destination”의 설정 예시에 관한 내용은 아래를 참조하십시오.

설정: Data List PDF 문서의 “Control List”를 참조하십시오.

대상 설정 예시

다음 설정은 대상을 설정하는 방법을 설명하는 유용한 예시입니다.

볼륨 제어 시:	파트 파라미터 → Volume
피치 변경 시:	파트 파라미터 → Pitch
로터리 스피커의 속도 변경 시:	Ins A/B → InsA/B SpdCtrl *1
와와 페달 이펙트 적용 시:	Ins A/B → InsA/B PdlCtrl *2

*1, *2의 경우 위 설정 이외에 다음 설정이 필요합니다.
*1 “Ins A/B Type” = 파트 편집 Effect 화면의 “Rotary Speaker”
*2 “Ins A/B Type” = 파트 편집 Effect 화면의 “VCM Pedal Wah”

Normal Part (AWM2) Edit
Common
Part Settings
General
Pitch
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
Control Assign
Receive SW
Element
Osc / Tune
Pitch EG
Filter
Type
Filter EG
Scale
Amplitude
Level / Pan
Amp EG
Scale
Element LFO
Element EQ
All Element
Osc
Balance

Source

"Destination"에서 설정된 파라미터를 제어할 컨트롤러를 결정합니다.

설정: PitchBend, Modwheel, AfterTouch, FootCtrl 1, FootCtrl 2, FootSwitch, Ribbon, Breath, AsgnKnob 1 – 8, AsgnSw 1, AsgnSw 2, MS Lane 1 – 4, EnvFollow 1 – 16, EnvFollowAD, EnvFollowMst

Element Sw(요소 스위치)

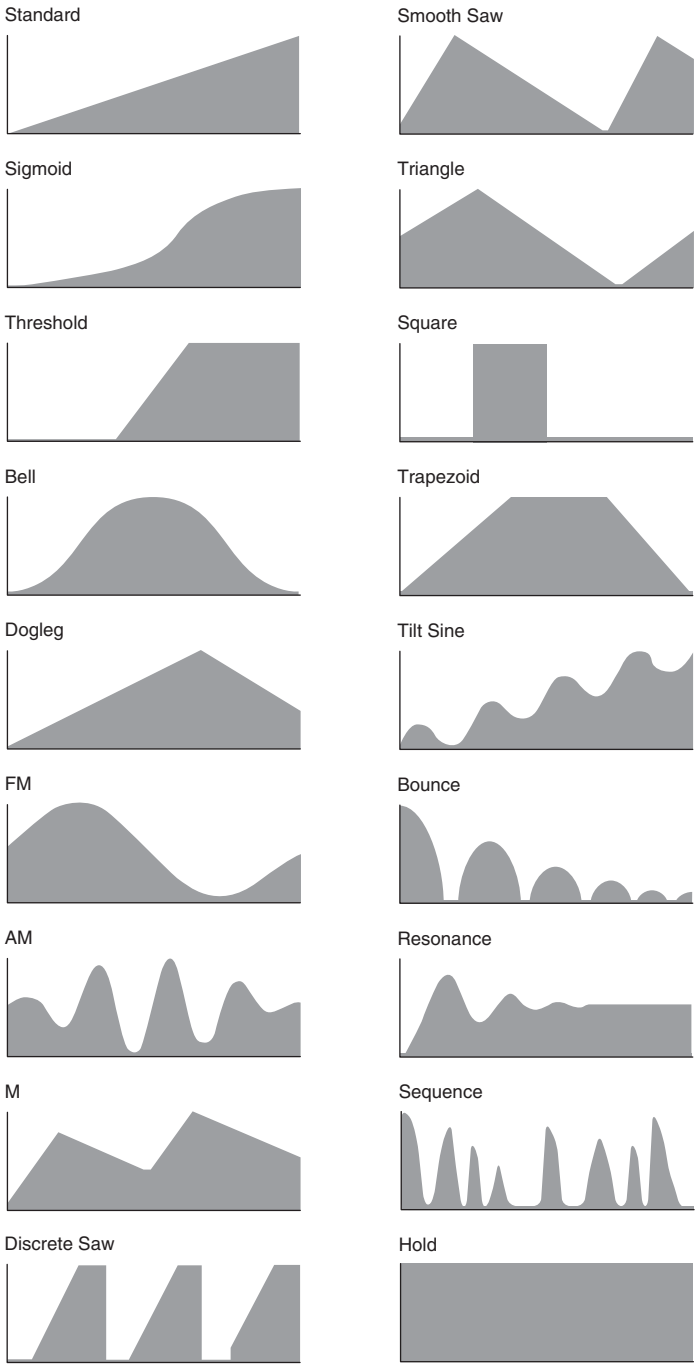
컨트롤러가 각 개별 요소에 영향을 줄지(On/Off) 여부를 선택합니다. 요소 관련 파라미터가 "Destination"에서 설정된 경우에만 사용할 수 있습니다.

설정: Off, On

Curve Type

"Destination"에서 설정된 파라미터의 곡선 형식을 결정합니다. 아래 그림에서 수직축은 "Destination"에서 설정한 작업 값을, 수평축은 "Source"에서 설정된 파라미터 값을 나타냅니다.

설정: Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce, Resonance, Sequence, Hold, User 1 – 32(사용자 뱅크를 선택한 경우), Library 1 – 8(라이브러리 파일을 읽을 때)



Normal Part (AWM2) Edit
Common
Part Settings
General
Pitch
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
Control Assign
Receive SW
Element
Osc / Tune
Pitch EG
Filter
Type
Filter EG
Scale
Amplitude
Level / Pan
Amp EG
Scale
Element LFO
Element EQ
All Element
Osc
Balance

Polarity(곡선의 극성)
"Curve Type"에서 설정된 곡선 형식의 곡선 극성을 결정합니다.
설정: Uni, Bi

Uni: Unipolar는 곡선 형태에 따라 기본 파라미터 값에서 양의 방향이나 음의 방향으로만 변경됩니다.
Bi: Bipolar는 기본 파라미터 값에서 양과 음의 방향 모두로 변경됩니다.

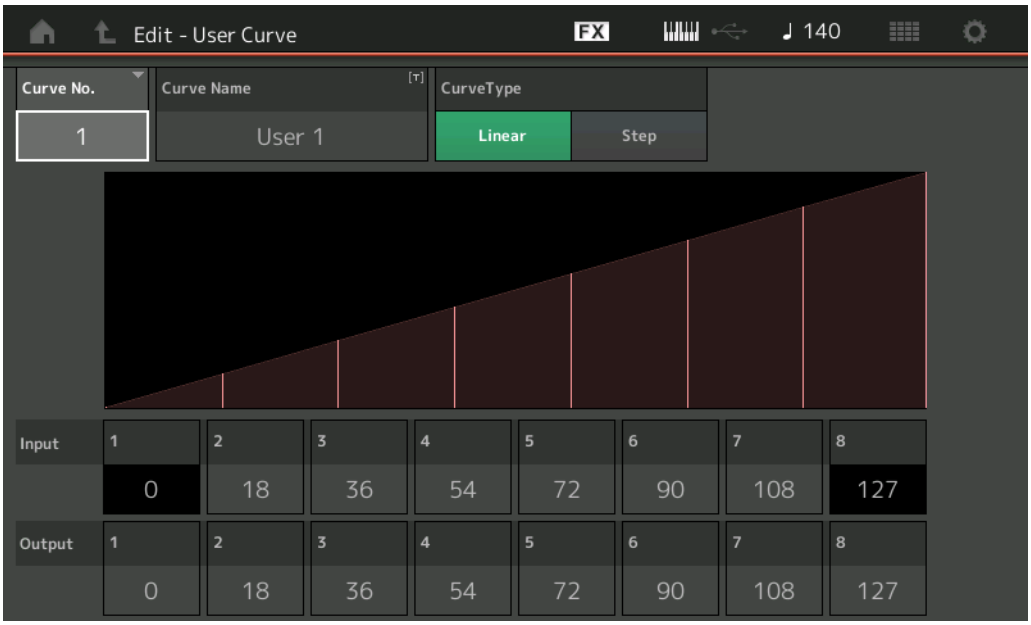
Ratio(곡선 비율)
곡선 비율을 결정합니다.
설정: -64 – +63

Param 1/Param 2(곡선 파라미터)
곡선 형태를 조절합니다.
곡선 형식에 따라 사용하지 못할 수 있습니다.

Destination to Name
"Destination"에서 "Display Name"으로 파라미터 이름을 복사합니다. "Source"가 "AsgnKnob 1 – 8"으로 설정된 경우에만 사용할 수 있습니다.

Delete
선택한 "Destination"을 삭제합니다.

Edit User Curve
User Curve Setting 화면을 불러옵니다. "Linear"(8개 계수의 선형 삽입에 따른 곡선) 또는 "Step"을 선택할 수 있습니다.



Curve No.(곡선 번호)
선택한 곡선 번호를 나타냅니다.
설정: 1 – 32

Curve Name
선택한 곡선에 이름을 붙입니다. 파라미터를 터치하면 입력된 글자 화면이 뜹니다.

Curve Type
곡선 형식을 결정합니다.
설정: Linear, Step

Input
곡선의 입력 레벨을 결정합니다. "Input 1"이 "0"으로 고정됩니다. Curve Type이 "Linear"일 때 "Input 8"이 127로 고정됩니다.
설정: 0 – 127

Normal Part (AWM2) Edit
Common
Part Settings
General
Pitch
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
Control Assign
Receive SW
Element
Osc / Tune
Pitch EG
Filter
Type
Filter EG
Scale
Amplitude
Level / Pan
Amp EG
Scale
Element LFO
Element EQ
All Element
Osc
Balance

Output
곡선의 출력 레벨을 결정합니다.
설정: 0 – 127

Receive SW(수신 스위치)

Receive Switch 화면에서는 각 개별 파트가 Control Change 및 Program Change 메시지와 같은 다양한 MIDI 데이터에 대응하는 방법을 설정할 수 있습니다. 관련 파라미터를 "ON"으로 설정하면 해당 파트가 적합한 MIDI 데이터에 반응합니다.

주 여기에서 CC(컨트롤 변경 수신)가 "OFF"로 설정된 경우 컨트롤 변경 관련 파라미터를 사용할 수 없습니다.

작업 [PERFORMANCE] → [EDIT] → **파트 선택** → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [Receive SW]

Pgm Change(프로그램 변경 수신)
Program Change 메시지를 수신할지 여부를 결정합니다.
설정: Off, On

Bank Select(뱅크 선택 수신)
Bank Select MSB/LSB 메시지를 수신할지 여부를 결정합니다.
Receive Control Change가 Off로 설정된 경우 사용할 수 없습니다.
설정: Off, On

Pitch Bend(피치 벤드 수신)
피치 벤드 휠을 사용하여 생성한 MIDI 메시지를 수신할지 여부를 결정합니다.
설정: Off, On

After Touch(애프터 터치 수신)
After Touch 메시지를 수신할지 여부를 결정합니다.
설정: Off, On

CC(컨트롤 변경 수신)
Control Change 메시지를 수신할지 여부를 결정합니다.
설정: Off, On

Vol/Exp(볼륨/표현 수신)
볼륨 메시지를 수신할지 여부를 결정합니다.
Receive Control Change가 Off로 설정된 경우 사용할 수 없습니다.
설정: Off, On

Normal Part (AWM2) Edit
Common
Part Settings
General
Pitch
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
Control Assign
Receive SW
Element
Osc / Tune
Pitch EG
Filter
Type
Filter EG
Scale
Amplitude
Level / Pan
Amp EG
Scale
Element LFO
Element EQ
All Element
Osc
Balance

Pan(팬 수신)
Pan 메시지를 수신할지 여부를 결정합니다.
Receive Control Change가 Off로 설정된 경우 사용할 수 없습니다.
설정: Off, On

MW(모듈레이션 휠 수신)
모듈레이션 휠을 사용하여 생성한 MIDI 메시지를 수신할지 여부를 결정합니다.
Receive Control Change가 Off로 설정된 경우 사용할 수 없습니다.
설정: Off, On

Sustain(서스테인 수신)
Sustain 메시지를 수신할지 여부를 결정합니다.
Receive Control Change가 Off로 설정된 경우 사용할 수 없습니다.
설정: Off, On

FC1/FC2(풋 컨트롤러 수신)
풋 컨트롤러(선택 사양)를 사용하여 생성한 MIDI 메시지를 수신할지 여부를 결정합니다.
Receive Control Change가 Off로 설정된 경우 사용할 수 없습니다.
설정: Off, On

FS(풋 스위치 수신)
풋 스위치(선택 사양)를 사용하여 생성한 MIDI 메시지를 수신할지 여부를 결정합니다.
Receive Control Change가 Off로 설정된 경우 사용할 수 없습니다.
설정: Off, On

A. SW1/A. SW2(지정 가능 스위치 수신)
[ASSIGN 1] 및 [ASSIGN 2] 버튼을 눌러 생성한 MIDI 메시지를 수신할지 여부를 결정합니다.
Receive Control Change가 Off로 설정된 경우 사용할 수 없습니다.
설정: Off, On

MS Hold(모션 시퀀서 홀드 수신)
[MOTION SEQ HOLD] 버튼을 눌러 생성되는 MIDI 메시지를 수신할지 여부를 결정합니다.
Receive Control Change가 Off로 설정된 경우 사용할 수 없습니다.
설정: Off, On

MS Trigger(모션 시퀀서 트리거 수신)
[MOTION SEQ TRIGGER] 버튼을 눌러 생성되는 MIDI 메시지를 수신할지 여부를 결정합니다.
Receive Control Change가 Off로 설정된 경우 사용할 수 없습니다.
설정: Off, On

RB(리본 컨트롤러 수신)
리본 컨트롤러를 사용하여 생성한 MIDI 메시지를 수신할지 여부를 결정합니다.
Receive Control Change가 Off로 설정된 경우 사용할 수 없습니다.
설정: Off, On

BC(브레스 컨트롤러 수신)
브레스 컨트롤러에 대한 MIDI 메시지를 수신할지 여부를 결정합니다.
Receive Control Change가 Off로 설정된 경우 사용할 수 없습니다.
설정: Off, On

A.Knob 1 – 8(지정 가능 노브 수신)
지정 가능 노브 1 – 8을 사용하여 생성한 MIDI 메시지를 수신할지 여부를 결정합니다.
Receive Control Change가 Off로 설정된 경우 사용할 수 없습니다.
설정: Off, On

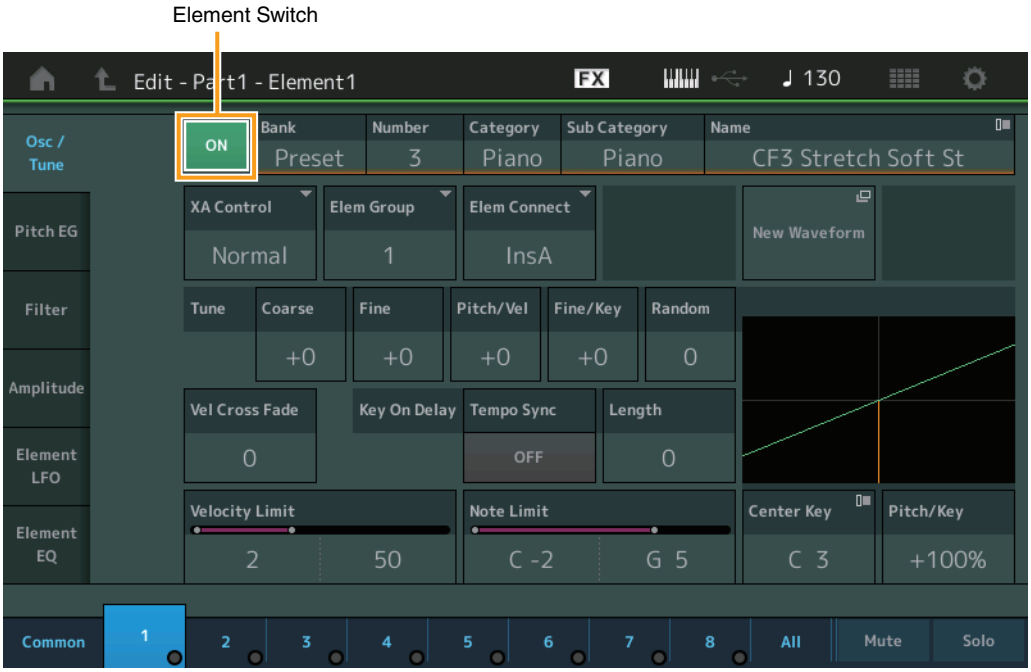
Normal Part (AWM2) Edit
Common
Part Settings
General
Pitch
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
Control Assign
Receive SW
Element
Osc / Tune
Pitch EG
Filter
Type
Filter EG
Scale
Amplitude
Level / Pan
Amp EG
Scale
Element LFO
Element EQ
All Element
Osc
Balance

Element Edit(요소)

Osc/Tune(오실레이터/튠)

Oscillator/Tune 화면에서 파형(또는 기본 사운드 재질)을 각 요소에 지정할 수 있습니다. 요소의 음 범위(요소에서 소리가 생성되는 건반의 음 범위)와 벨로시티 응답 범위(요소에서 소리가 생성되는 음 벨로시티의 범위)를 설정할 수 있습니다.

작업 [PERFORMANCE] → [EDIT] → **파트 선택** → Element selection → [Osc/Tune]



Bank(파형 뱅크)
Number(파형 번호)
Category(파형 카테고리)
Sub Category(파형 하위 카테고리)
Name(파형 이름)

선택한 요소에 사용되는 파형 정보를 나타냅니다. "뱅크"는 요소에 지정된 파형의 위치(프리세트, 사용자 및 라이브러리)를 나타냅니다.

설정: Data List PDF 문서를 참조하십시오.

Element Switch

현재 선택되어 있는 요소를 켤지(on) 또는 끌지(off)를 결정합니다.

설정: Off, On

XA Control

요소의 확장 아티큘레이션(XA) 기능을 결정합니다.

XA 기능은 실제와 같은 사운드와 자연스러운 연주 기법을 좀더 효과적으로 재현할 수 있게 해주는 첨단 톤 제너레이터 시스템입니다. 또한 연주를 하면 무작위로, 그리고 번갈아가면서 사운드가 변경되는 다른 고유 모드도 제공합니다. XA 기능에 대한 자세한 내용은 6페이지 "기본 구조"의 "톤 제너레이터 블록"을 참조하십시오.

설정: Normal, Legato, Key Off, Cycle, Random, A.SW Off, A.SW1 On, A.SW2 On

각 요소마다 다음과 같이 설정할 수 있습니다.

Normal: 음을 누를 때마다 요소 음이 출력됩니다.

Legato: Mono/Poly 파라미터가 Mono로 설정되면 레가토 방식(이전 음에서 손을 떼기 전에 단일 음 라인 또는 멜로디의 다음 음 연주)으로 건반을 연주할 경우 XA Control 파라미터의 "Normal"로 설정된 것 대신 이 요소가 연주됩니다.

Key Off: 음에서 손을 뗄 때마다 요소의 음이 출력됩니다.

Cycle (여러 요소): 번호 순서로 각 요소의 음이 번갈아 출력됩니다. 즉, 첫 음을 연주하면 요소 1, 둘째 음을 연주하면 요소 2에서 소리가 납니다.

Random (여러 요소): 음을 누를 때마다 각 요소의 음이 무작위로 출력됩니다.

Normal Part (AWM2) Edit
Common
Part Settings
General
Pitch
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
Control Assign
Receive SW
Element
Osc / Tune
Pitch EG
Filter
Type
Filter EG
Scale
Amplitude
Level / Pan
Amp EG
Scale
Element LFO
Element EQ
All Element
Osc
Balance

A.SW1 On: [ASSIGN 1] 버튼이 On 상태일 때 요소의 음이 출력됩니다.
A.SW2 On: [ASSIGN 2] 버튼이 On 상태일 때 요소의 음이 출력됩니다.
A.SW Off: [ASSIGNA 1] 버튼과 [ASSIGN 2] 버튼 모두 Off 상태일 때 요소의 음이 출력됩니다.

Elem Group(요소 그룹)
XA Control 그룹을 결정합니다. XA 기능의 형식이 동일한 모든 요소는 그룹 번호가 동일해야 합니다. 모든 요소의 XA 컨트롤 파라미터가 Normal로 설정된 경우에는 이 설정이 적용되지 않습니다.
설정: 1 – 8

Elem Connect(요소 연결 스위치)
각각의 개별 요소 처리에 사용할 인서트 이펙트(A 또는 B)를 결정합니다. 지정된 요소의 인서트 이펙트를 우회할 때는 이 파라미터를 "Thru"로 설정합니다.
설정: Thru, InsA, InsB

New Waveform
USB 플래시 메모리에 저장된 오디오 데이터를 "Waveform"으로 로드합니다. 로딩에 관한 자세한 내용은 "Load"(174페이지)를 참조하십시오.
파형을 로드한 뒤 Edit Waveform 파라미터(아래)를 사용할 수 있습니다.

Coarse(약식 튜닝)
요소의 피치를 반음 단위로 결정합니다.
설정: -48 – +48

Fine(미세 튜닝)
각 요소의 피치에 대한 미세 튜닝을 결정합니다.
설정: -64 – 63

Pitch/Vel(피치 벨로시티 감도)
선택한 요소 피치가 벨로시티에 응답하는 방법을 결정합니다.
설정: -64 – 63

양수: 건반을 세게 연주할수록 피치가 더 커집니다.
음수: 건반을 세게 연주할수록 피치가 더 작아집니다.
0: 피치 변화가 없습니다.

Fine/Key(피치 미세 건반 수반 감도)
음(구체적으로 음의 위치 또는 옥타브 범위)이 미세 튜닝의 피치에 영향을 주는 정도를 결정합니다.
설정: -64 – 63

양수: 낮은 음의 피치는 내려가고 높은 음의 피치는 올라갑니다.
음수: 낮은 음의 피치는 올라가고 높은 음의 피치는 내려갑니다.

Random(임의 피치 깊이)
연주한 각 음의 요소 피치를 무작위로 바꿀 수 있습니다. 값이 높을수록 피치 배리에이션이 커집니다.
설정: 0 – 127

Vel Cross Fade(벨로시티 크로스 페이드)
벨로시티 한도 설정 밖에서 벨로시티 변경 범위에 비례하여 오실레이터의 볼륨이 얼마나 점진적으로 감소하는지를 결정합니다
설정: 0 – 127

값이 클수록 볼륨이 더욱 서서히 줄어듭니다.
0: 소리가 나지 않습니다.

Tempo Sync(키 온 딜레이 템포 동기화 스위치)
"Key On Delay"(아래)가 템포에 동기화되는지 여부를 결정합니다.
설정: Off, On

Length(키 온 딜레이 타임 길이)
건반에서 실제로 음을 누르는 순간과 사운드가 출력되는 시점 간의 시간(경과된 딜레이)을 결정합니다.
각 요소에 서로 다른 딜레이 시간을 설정할 수 있습니다. "Key On Delay Tempo Sync"가 On으로 설정된 경우 사용할 수 없습니다.
설정: 0 – 127

Normal Part (AWM2) Edit
Common
Part Settings
General
Pitch
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
Control Assign
Receive SW
Element
Osc / Tune
Pitch EG
Filter
Type
Filter EG
Scale
Amplitude
Level / Pan
Amp EG
Scale
Element LFO
Element EQ
All Element
Osc
Balance

Length(키 온 딜레이 옵 길이)

"Key On Delay Tempo Sync"를 on으로 설정할 때 "Key On Delay"의 타이밍을 결정합니다.

설정: 1/16, 1/8 Tri. (8분 음표 셋잇단음표), 1/16 Dot. (점 16분 음표), 1/8, 1/4 Tri. (4분 음표의 셋잇단음표), 1/8 Dot. (점 8분 음표), 1/4, 1/2 Tri. (2분 음표의 셋잇단음표), 1/4 Dot. (점 4분 음표), 1/2, Whole Tri. (온음표의 셋잇단음표), 1/2 Dot. (점 2분 음표), 1/4 x 4 (4분 음표의 넷잇단음표, 해당 비트 동안 4개의 4분 음표 연주), 1/4 x 5 (4분 음표의 다섯잇단음표, 해당 비트 동안 5개의 4분 음표 연주), 1/4 x 6 (4분 음표의 여섯잇단음표, 해당 비트 동안 6개의 4분 음표 연주), 1/4 x 7 (4분 음표의 일곱잇단음표, 해당 비트 동안 7개의 4분 음표 연주), 1/4 x 8 (4분 음표의 여덟잇단음표, 해당 비트 동안 8개의 4분 음표 연주)

Velocity Limit

각 요소가 응답하는 벨로시티 범위의 최소 및 최대 값을 결정합니다. 각 요소는 지정 벨로시티 범위 내에서 연주되는 음에서만 소리 납니다. 최대 값을 먼저 지정하고 최소 값을 다음에 지정하면(예: "93→34") 처리되는 벨로시티 범위는 "1~34"와 "93~127"이 됩니다.

설정: 1 – 127

Note Limit

각 요소에 대해 건반 범위의 최저 및 최고 음을 결정합니다. 각 요소는 지정 범위 내에서 연주되는 음에서만 소리 납니다. 최고음을 먼저 지정하고 최저음을 지정할 경우(예: "C5→C4") 음 범위가 "C-2 ~ C4"와 "C5 ~ G8"이 됩니다.

설정: C -2 – G8

Pitch/Key(피치 건반 수반 감도)

중앙 건반(아래)의 피치가 표준이라고 가정하고 건반 수반 이펙트(인접 음의 피치 간격)의 감도를 결정합니다.

설정: -200% – +0% – +200%

+100% (일반 설정): 인접 음의 피치 간격을 반음 간격으로 조정합니다.

0%: 모든 음이 중앙 건반의 피치와 같습니다.

옵수: 설정이 반대로 바뀝니다.

Center Key(피치 건반 수반 감도 중앙 건반)

건반 수반 피치 이펙트의 중앙 음 또는 피치를 결정합니다.

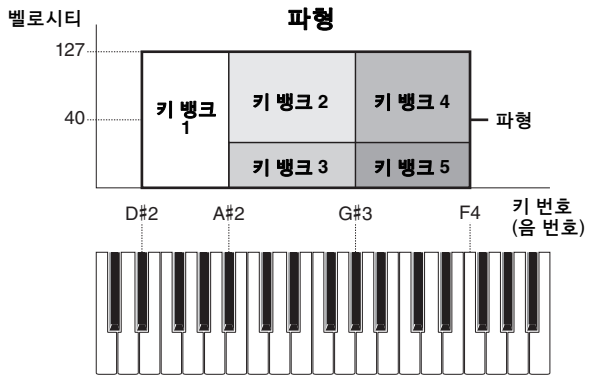
설정: C -2 – G8

Edit Waveform

Waveform Edit 화면을 불러옵니다.
이 화면에서 파형으로 구성된 건반 뱅크 관련 파라미터를 설정할 수 있습니다.

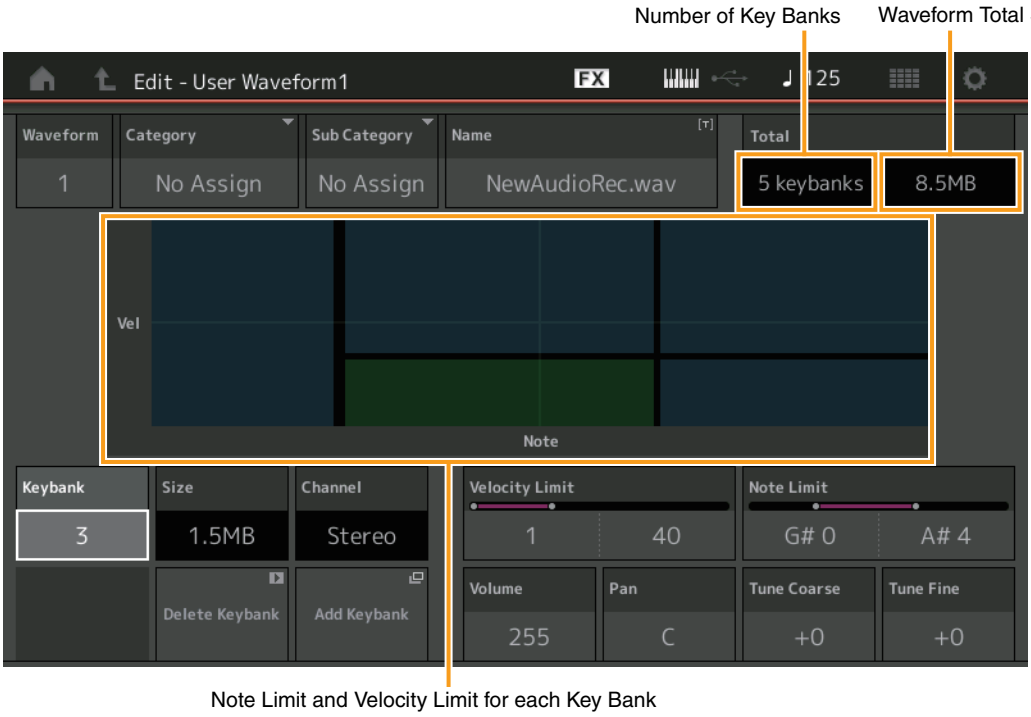
- **키 뱅크**
  키 뱅크는 보컬 사운드 또는 전자 기타 등의 신호를 이 악기에 직접 녹음하여 만드는 디지털 오디오 데이터입니다.
  본 설명서에서는 "키 뱅크"와 "웨이브"가 간혹 호환되어 사용되지만 "키 뱅크"(미가공 오디오 데이터)와 "웨이브"(파트를 구성하는 데 사용되는 통합 오디오 데이터)을 반드시 구별해야 합니다.

- **키 뱅크 및 파형**
  MONTAGE에서는 키 뱅크가 파형에 지정되고 저장됩니다.
  각 파형에는 여러 키 뱅크가 포함될 수 있습니다. 각 키 뱅크에 대한 건반 범위와 벨로시티 범위를 설정하여 이들 키 뱅크를 다른 공간이나 컨테이너에 지정할 수 있습니다. 이렇게 설정하면 누른 음과 벨로시티에 따라 다양한 키 뱅크가 재생됩니다.



Normal Part (AWM2) Edit
Common
Part Settings
General
Pitch
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
Control Assign
Receive SW
Element
Osc / Tune
Pitch EG
Filter
Type
Filter EG
Scale
Amplitude
Level / Pan
Amp EG
Scale
Element LFO
Element EQ
All Element
Osc
Balance

- **파트 및 파형**
  파형을 파트에 지정한 다음 해당 파트로 건반을 연주하여 파형을 재생할 수 있습니다. Normal Part (AWM2) Edit(94페이지)의 Element Edit 및 Drum Part Edit(126페이지)의 Key Edit에서 파형을 파트의 요소에 지정할 수 있습니다.



Waveform
선택한 파형을 표시합니다.

Category(파형 메인 카테고리)
Sub Category(파형 하위 카테고리)
선택한 파형의 메인 카테고리 및 하위 카테고리를 결정합니다.
설정: Data List PDF 문서를 참조하십시오.

Name(파형 이름)
선택한 파형을 결정합니다. 파형 이름에는 최대 20자의 문자를 포함시킬 수 있습니다. 파라미터를 터치하면 입력된 글자 화면이 뜹니다.

Number of Keybank(키 뱅크 번호)
선택한 파형의 키 뱅크 번호를 나타냅니다.

Waveform Total Size
선택한 파형의 총 데이터 크기를 나타냅니다.

Keybank(키 뱅크)
선택한 키 뱅크가 표시됩니다.

Size(키 뱅크의 크기)
선택한 키 뱅크의 데이터 크기를 표시합니다.

Channel(키 뱅크 채널)
선택한 키 뱅크의 채널(스테레오 또는 모노)을 표시합니다.

Velocity Limit
선택한 키 뱅크가 응답하는 벨로시티 범위의 최소 및 최대 값을 결정합니다.
설정: 1 – 127

Note Limit
선택한 키 뱅크 건반 범위의 최저 및 최고 음을 결정합니다.
설정: 1 – 127

Normal Part (AWM2) Edit
Common
Part Settings
General
Pitch
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
Control Assign
Receive SW
Element
Osc / Tune
Pitch EG
Filter
Type
Filter EG
Scale
Amplitude
Level / Pan
Amp EG
Scale
Element LFO
Element EQ
All Element
Osc
Balance

Volume
선택한 키 뱅크의 출력 볼륨을 결정합니다.
설정: 0 – 255

Pan
선택한 키 뱅크의 스테레오 팬 위치를 결정합니다.
설정: L63 – C – R63

Tune Coarse(약식 튜닝)
선택한 키 뱅크의 피치를 반음 단위로 결정합니다.
설정: -64 – +63

Tune Fine(미세 튜닝)
선택한 키 뱅크 피치의 미세 튜닝을 결정합니다.
설정: -64 – +63

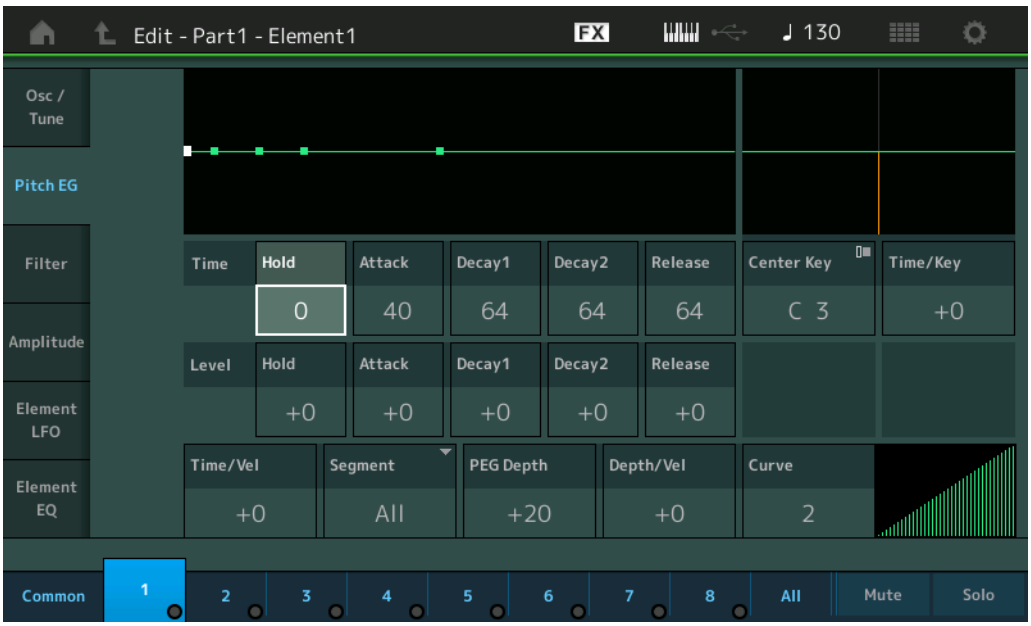
Delete Keybank(키 뱅크 삭제)
선택한 키 뱅크를 삭제합니다.

Add Keybank(키 뱅크 추가)
새로운 키 뱅크를 선택한 파형에 추가합니다.

Pitch EG

Pitch EG 화면에서는 시간이 경과하면서 오실레이터 사운드 피치가 변하는 방식을 결정하는 Pitch EG의 모든 시간과 레벨을 설정할 수 있습니다. 이를 사용하여 건반에서 음을 누르는 순간부터 사운드가 중지하는 순간까지 피치 변화를 제어할 수 있습니다.

작업 [PERFORMANCE] → [EDIT] → 파트 선택 → 요소 선택 → [Pitch EG]



화면에 표시되는 사용 가능한 파라미터의 전체 이름이 아래 도표에 표시되어 있습니다.

	Hold	Attack	Decay1	Decay2	Release
Time	홀드 타임	어택 타임	감쇄 1 타임	감쇄 2 타임	릴리스 타임
Level	홀드 레벨	어택 레벨	감쇄 1 레벨	감쇄 2 레벨	릴리스 레벨

설정: Time: 0 – 127
Level: -128 – +127

Normal Part (AWM2) Edit
Common
Part Settings
General
Pitch
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
Control Assign
Receive SW
Element
Osc / Tune
Pitch EG
Filter
Type
Filter EG
Scale
Amplitude
Level / Pan
Amp EG
Scale
Element LFO
Element EQ
All Element
Osc
Balance

Time/Key(PEG 타임 건반 수반 감도)

음(구체적으로 음의 위치 또는 옥타브 범위)이 Pitch EG 타임에 영향을 주는 정도를 결정합니다. Center Key (다음 파라미터)가 이 파라미터의 기본 피치로 사용됩니다.

설정: -64 – +63

양수: 음이 높으면 PEG 이동 속도가 빠르고 음이 낮으면 속도가 느립니다.
음수: 음이 높으면 PEG 이동 속도가 느리고 음이 낮으면 속도가 빠릅니다.
0: 연주한 음과 상관없이 PEG 이동 속도가 변하지 않습니다.

Center Key(PEG 타임 건반 수반 감도 중앙 건반)

PEG 이동 시간(속도)이 벨로시티, 즉 건반을 누르는 강도에 어떻게 반응하는지를 결정합니다. 중앙 건반을 연주하면 PEG가 실제 설정에 따라 작동합니다.

설정: C-2 – G8

Time/Vel(PEG 타임 벨로시티 감도)
Segment(EG 타임 벨로시티 감도 세그먼트)

PEG Time 파라미터의 벨로시티 감도를 결정합니다. 세그먼트를 선택한 다음 “Time/Vel” 파라미터를 설정합니다.

설정: Time/Vel: -64 – +63

양수: 벨로시티가 크면 PEG 이동 속도가 빠르고 벨로시티가 작으면 속도가 느립니다.
음수: 벨로시티가 크면 PEG 이동 속도가 느리고 벨로시티가 작으면 속도가 빠릅니다.
0: 벨로시티와 상관없이 PEG 이동 속도가 변하지 않습니다.

설정: Segment: Attack, Atk+Dcy (Attack+Decay), Decay, Atk+Rls (Attack+Release), All

Attack: Time/Vel 파라미터가 어택 타임에 영향을 미칩니다.
Atk+Dcy: Time/Vel 값이 어택/감쇄 1 타임에 영향을 미칩니다.
Decay: Time/Vel 파라미터가 감쇄 타임에 영향을 미칩니다.
Atk+Rls: Time/Vel 값이 어택/릴리스 타임에 영향을 미칩니다.
All: Time/Vel가 전체 PEG Time 파라미터에 영향을 미칩니다.

PEG Depth

Pitch EG의 피치 범위를 결정합니다.

설정: -64 – +63

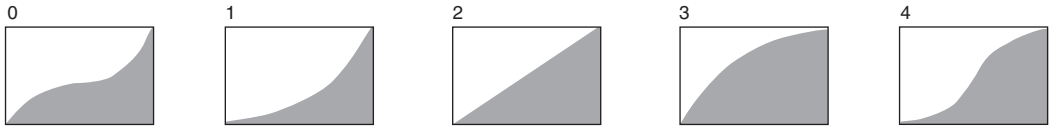
Depth/Vel(PEG 깊이 벨로시티 감도)
Curve(PEG 깊이 벨로시티 감도 곡선)

건반에서 음을 누르는 벨로시티(강도)에 따라 피치 범위가 어떻게 생성되는지를 결정합니다. Curve 파라미터를 이용해 벨로시티가 피치 EG 깊이에 영향을 주는 방식을 결정하는 다섯 가지 프리세트 벨로시티 곡선(화면에 그래프로 표시) 중에서 선택할 수 있습니다. 아래 그림에서 수직축은 피치 변화를, 수평축은 벨로시티를 나타냅니다.

설정: Depth/Vel: -64 – +63

양수: 벨로시티가 크면 피치 범위가 확대되고 벨로시티가 작으면 축소됩니다.
음수: 벨로시티가 크면 피치 범위가 축소되고 벨로시티가 작으면 확대됩니다.
0: 벨로시티와 상관없이 피치 엔벌로프가 변경되지 않습니다.

설정: Curve: 0 – 4



주 PEG에 대한 자세한 내용은 신디사이저 파라미터 설명서 PDF 문서를 참조하십시오.

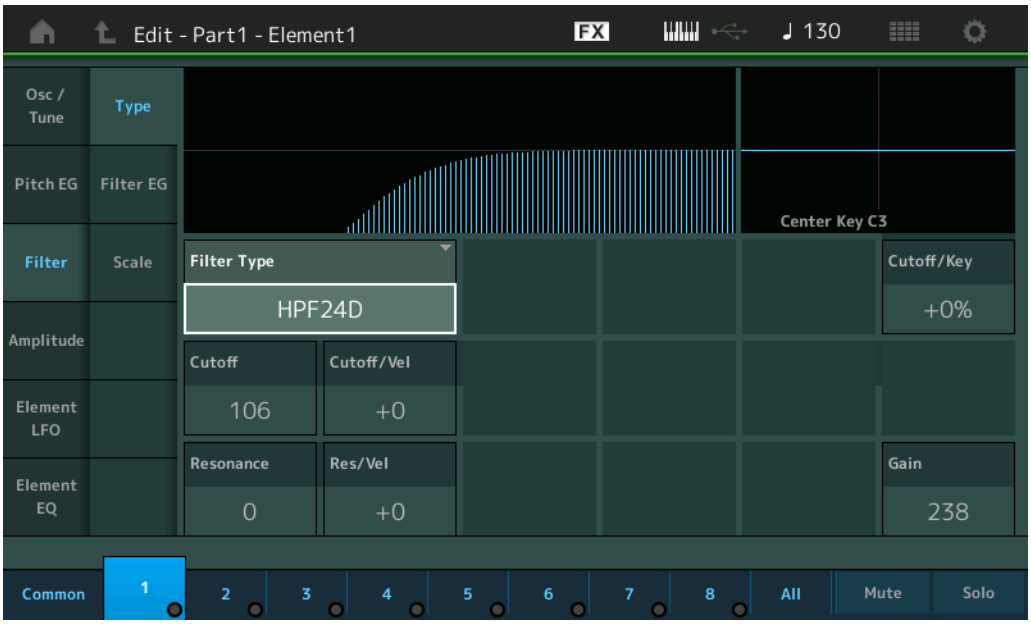
Normal Part (AWM2) Edit
Common
Part Settings
General
Pitch
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
Control Assign
Receive SW
Element
Osc / Tune
Pitch EG
Filter
Type
Filter EG
Scale
Amplitude
Level / Pan
Amp EG
Scale
Element LFO
Element EQ
All Element
Osc
Balance

Filter

Type

Type 화면에서 필터 단위를 광범위하게 설정할 수 있습니다. 사용 가능한 파라미터는 여기에서 선택한 필터 형식에 따라 다릅니다.

작업 [PERFORMANCE] → [EDIT] → 파트 선택 → 요소 선택 → [Filter] → [Type]

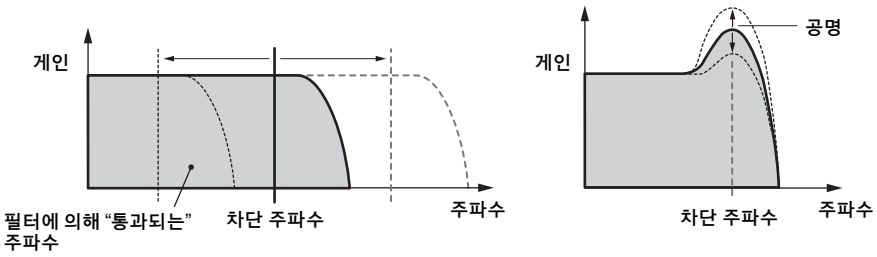


Filter Type

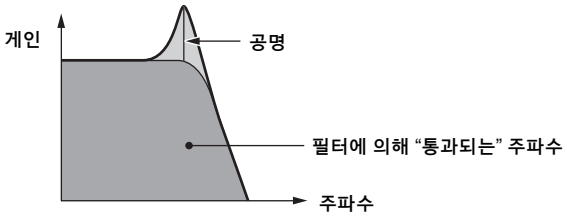
현재 요소의 필터 형식을 결정합니다. 기본적으로 4가지 필터, 즉 LPF(로우 패스 필터), HPF(하이 패스 필터), BPF(밴드 패스 필터) 및 BEF(밴드 소거 필터)가 있습니다. 설정에 대한 자세한 내용은 신디사이저 파라미터 설명서 PDF 문서를 참조하십시오.

설정: LPF24D, LPF24A, LPF18, LPF18s, LPF12+HPF12, LPF6+HPF12, HPF24D, HPF12, BPF12D, BPFw, BPF6, BEF12, BEF6, DualLPF, DualHPF, DualBPF, DualBEF, LPF12+BPF6, Thru

LPF



LPF24D: 독특한 디지털 사운드를 내는 다이나믹 -24 dB/oct 로우 패스 필터입니다. LPF24A 유형에 비해 이 필터는 더욱 강조된 공명 이펙트를 만들 수 있습니다.



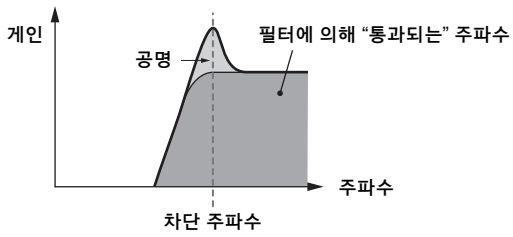
LPF24A: 4폴 아날로그 신디사이저 필터와 특징이 비슷한 디지털 다이나믹 로우 패스 필터입니다.

LPF18: 3폴 -18 dB/oct 로우 패스 필터입니다.

LPF18s: 3폴 -18 dB/oct 로우 패스 필터입니다. 이 필터는 LPF18 유형에 비해 차단 슬롭이 완만합니다.

Normal Part (AWM2) Edit
Common
Part Settings
General
Pitch
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
Control Assign
Receive SW
Element
Osc / Tune
Pitch EG
Filter
Type
Filter EG
Scale
Amplitude
Level / Pan
Amp EG
Scale
Element LFO
Element EQ
All Element
Osc
Balance

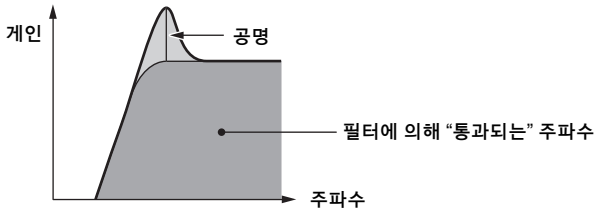
HPF



LPF12+HPF12: 직렬로 연결된 -12 dB/oct 로우 패스 필터와 -12 dB/oct 하이 패스 필터의 조합입니다. 이 필터 유형을 선택한 경우 HPF Cutoff 및 HPF Key Follow Sensitivity를 설정할 수 있습니다.

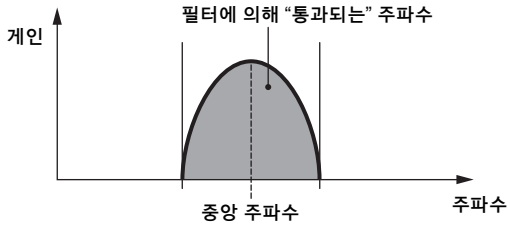
LPF6+HPF12: 직렬로 연결된 -6 dB/oct 로우 패스 필터와 -12 dB/oct 하이 패스 필터의 조합입니다. 이 필터 유형을 선택한 경우 HPF Cutoff 및 HPF Key Follow Sensitivity를 설정할 수 있습니다.

HPF24D: 독특한 디지털 사운드를 내는 다이나믹 -24 dB/oct 하이 패스 필터입니다. 이 필터는 명확한 공명 이펙트를 만들 수 있습니다.

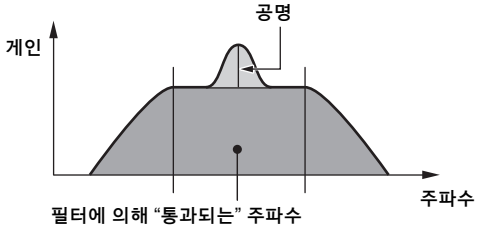


HPF12: -12 dB/oct 다이나믹 하이 패스 필터입니다.

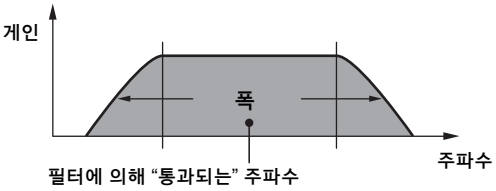
BPF



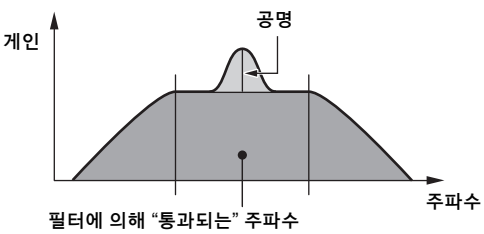
BPF12D: 특징적인 디지털 사운드가 있는 -12 dB/oct HPF와 LPF의 조합입니다.



BPFw: 대역폭 설정을 더 넓게 하기 위해 HPF와 LPF 필터를 조합하는 -12 dB/oct BPF입니다.

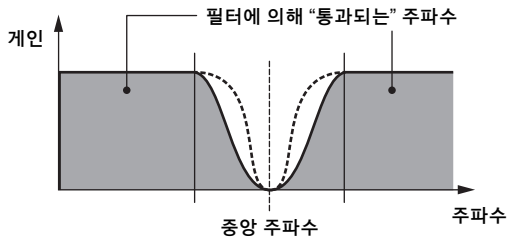


BPF6: -6 dB/oct HPF와 LPF의 조합입니다.



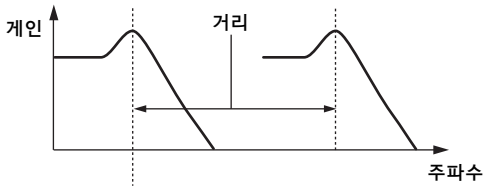
Normal Part (AWM2) Edit
Common
Part Settings
General
Pitch
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
Control Assign
Receive SW
Element
Osc / Tune
Pitch EG
Filter
Type
Filter EG
Scale
Amplitude
Level / Pan
Amp EG
Scale
Element LFO
Element EQ
All Element
Osc
Balance

BEF



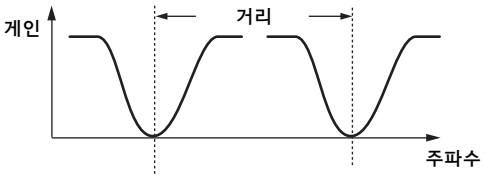
BEF12: -12 dB/oct 밴드 소거 필터입니다.
BEF6:-6 dB/oct 밴드 소거 필터입니다.

DualLPF: 병렬로 연결된 두 개의 -12 dB/oct 로우 패스 필터입니다. 두 차단 주파수 사이의 거리를 편집할 수 있습니다.



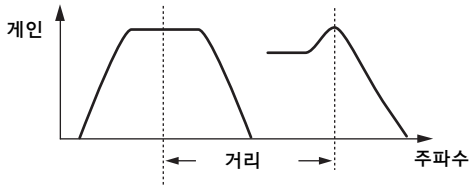
낮은 차단 주파수는 화면에서 직접 설정됩니다(높은 차단 주파수는 자동으로 설정됨).

DualHPF: 병렬로 연결된 두 개의 -12 dB/oct 하이 패스 필터입니다.
DualBPF: 병렬로 연결된 두 개의 -6 dB/oct 밴드 패스 필터입니다.
DualBEF: 직렬로 연결된 두 개의 -6 dB/oct 밴드 소거 필터입니다.



낮은 차단 주파수는 화면에서 직접 설정됩니다(높은 차단 주파수는 자동으로 설정됨).

LPF12+BPF6: 병렬로 연결된 -12 dB/oct 로우 패스 필터와 -6 dB/oct 밴드 패스 필터의 조합입니다. 두 차단 주파수 사이의 거리를 편집할 수 있습니다.



낮은 차단 주파수는 화면에서 직접 설정됩니다(높은 차단 주파수는 자동으로 설정됨).

Cutoff (차단 주파수)

필터의 차단 주파수를 결정합니다. 이 주파수는 선택한 필터 형식의 기본 주파수로 사용됩니다.
설정: 0 – 255

Cutoff/Vel(차단 벨로시티 감도)

차단 주파수가 벨로시티, 즉 음을 연주하는 강도에 어떻게 반응하는지를 결정합니다.
설정: -64 – +63

양수: 건반을 세게 연주할수록 차단 주파수가 더 커집니다.
음수: 건반을 약하게 연주할수록 차단 주파수가 더 커집니다.
0: 벨로시티와 상관없이 차단 주파수가 변경되지 않습니다.

Normal Part (AWM2) Edit
Common
Part Settings
General
Pitch
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
Control Assign
Receive SW
Element
Osc / Tune
Pitch EG
Filter
Type
Filter EG
Scale
Amplitude
Level / Pan
Amp EG
Scale
Element LFO
Element EQ
All Element
Osc
Balance

Resonance Width

이 파라미터의 기능은 선택한 필터 형식에 따라 다릅니다. 선택한 필터가 LPF, HPF, BPF (BPFw 제외) 또는 BEF면 이 파라미터는 공명을 설정하는 데 사용됩니다. BPFw는 주파수 대역폭 조절에 사용됩니다. 이 파라미터는 차단 주파수에서 신호에 적용되는 공명(하모닉 강화) 정도를 설정하는 데 사용됩니다. 이 파라미터는 "Cutoff" 파라미터와 함께 사용하여 사운드에 추가 특징을 부가할 수 있습니다. BPFw는 이 파라미터가 필터에 의해 통과되는 신호 주파수 대역폭을 조절할 때 사용됩니다.
이 파라미터는 선택된 필터 형식에 따라 표시되지 않을 수 있습니다.
설정: 0 – 127

Cutoff/Key(차단 건반 수반 감도)

음(구체적으로 음의 위치 또는 옥타브 범위)이 차단 주파수(위)에 영향을 주는 정도를 결정합니다. Center Key (다음 파라미터)가 이 파라미터의 기본 차단 주파수로 사용됩니다.
설정: - 200% – +200%

양수: 음이 낮으면 차단 주파수가 내려가고 음이 높으면 올라갑니다.
음수: 음이 낮으면 차단 주파수가 올라가고 음이 높으면 내려갑니다.

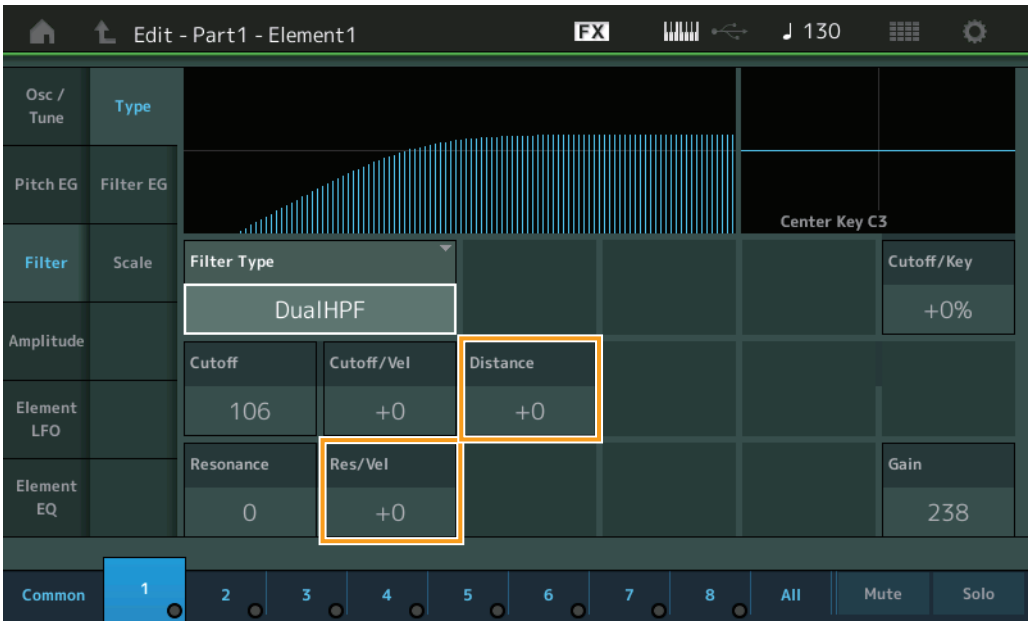
Center Key(차단 건반 수반 감도 중앙 건반)

위의 "Cutoff/Key"의 중앙 음이 C3임을 표시합니다. 이 값은 표시만 되며 변경할 수는 없습니다.

Gain

게인(필터 유닛에 전송되는 신호에 적용되는 증폭 정도)을 설정합니다.

■ "Distance"와 "Res/Vel" 파라미터가 있는 필터 유형의 경우



Distance

Dual Filter 형식 및 LPF12+BPF6 필터의 차단 주파수 사이의 거리를 결정합니다. 이 파라미터는 선택된 필터 형식에 따라 표시되지 않을 수 있습니다.
설정: -128 – +127

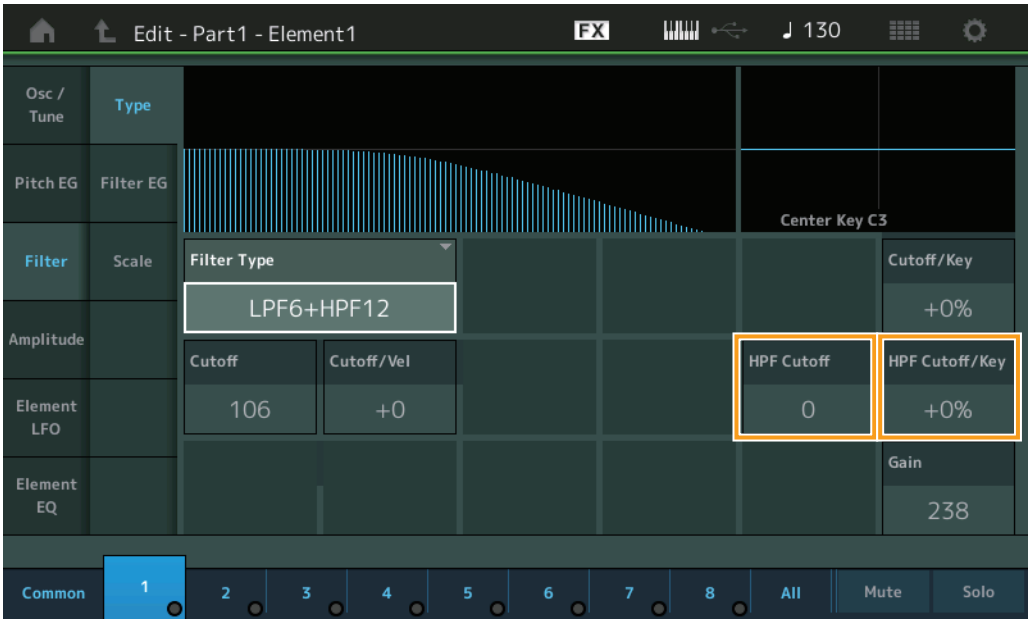
Res/Vel(공명 벨로시티 감도)

공명이 벨로시티, 즉 음을 연주하는 강도에 반응하는 정도를 결정합니다. 이 파라미터는 선택된 필터 형식에 따라 표시되지 않을 수 있습니다.
설정: -64 – +63

양수: 벨로시티가 커질수록 공명이 커집니다.
음수: 벨로시티가 작을수록 공명이 커집니다.
0: 공명 값이 변하지 않습니다.

Normal Part (AWM2) Edit
Common
Part Settings
General
Pitch
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
Control Assign
Receive SW
Element
Osc / Tune
Pitch EG
Filter
Type
Filter EG
Scale
Amplitude
Level / Pan
Amp EG
Scale
Element LFO
Element EQ
All Element
Osc
Balance

■ **“HPF Cutoff”와 “HPF Cutoff/Key” 파라미터가 있는 필터 유형의 경우**



HPF Cutoff(하이 패스 필터 차단 주파수)

HPF의 Key Follow 파라미터(아래)의 중앙 주파수를 결정합니다. 이 파라미터는 필터 형식 “LPF12+HPF12” 또는 “LPF6+HPF12” 중 하나를 선택할 경우에만 사용할 수 있습니다.

설정: 0 – 255

HPF Cutoff/Key(하이 패스 필터 차단 건반 수반 감도)

음(구체적으로 음의 위치 또는 옥타브 범위)이 HPF의 차단 주파수에 영향을 주는 정도를 결정합니다. 이 파라미터는 필터 형식 “LPF12+HPF12” 또는 “LPF6+HPF12” 중 하나를 선택할 경우에만 사용할 수 있습니다.

설정: - 200% – +200%

양수: 음이 낮으면 차단 주파수가 내려가고 음이 높으면 올라갑니다.

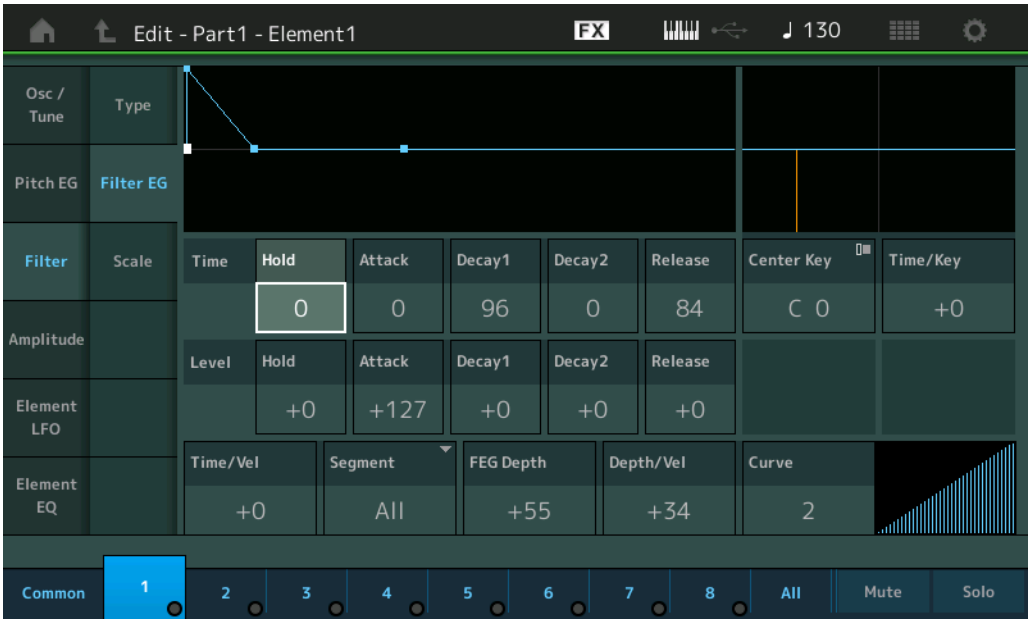
음수: 음이 낮으면 차단 주파수가 올라가고 음이 높으면 내려갑니다.

Normal Part (AWM2) Edit
Common
Part Settings
General
Pitch
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
Control Assign
Receive SW
Element
Osc / Tune
Pitch EG
Filter
Type
Filter EG
Scale
Amplitude
Level / Pan
Amp EG
Scale
Element LFO
Element EQ
All Element
Osc
Balance

Filter EG

Pitch EG 화면에서는 시간이 경과하면서 요소의 사운드가 변하는 방식을 결정하는 Filter EG의 모든 시간과 레벨을 설정할 수 있습니다. 이를 사용하여 건반에서 음을 누르는 순간부터 사운드가 중지하는 순간까지 사운드 변화를 제어할 수 있습니다.

작업 [PERFORMANCE] → [EDIT] → **파트 선택** → **요소 선택** → [Filter] → [Filter EG]



화면에 표시되는 사용 가능한 파라미터의 전체 이름이 아래 도표에 표시되어 있습니다.

	Hold	Attack	Decay1	Decay2	Release
Time	홀드 타임	어택 타임	감쇄 1 타임	감쇄 2 타임	릴리스 타임
Level	홀드 레벨	어택 레벨	감쇄 1 레벨	감쇄 2 레벨	릴리스 레벨

설정: Time: 0 – 127
Level: -128 – +127

Time/Key(FEG 타임 건반 수반 감도)

음(구체적으로 음의 위치 또는 옥타브 범위)이 선택한 요소의 필터 EG 타임에 영향을 주는 정도를 결정합니다. FEG의 기본 변경 속도는 Center Key(아래)에서 지정한 음입니다.

설정: -64 – +63

양수: 음이 높으면 FEG 이동 속도가 빠르고 음이 낮으면 속도가 느립니다.
음수: 음이 높으면 FEG 이동 속도가 느리고 음이 낮으면 속도가 빠릅니다.
0:: 연주한 음과 상관없이 FEG 이동 속도가 변하지 않습니다.

Center Key(FEG 타임 건반 수반 감도 중앙 건반)

위의 "Time/Key" 파라미터의 중앙 건반을 결정합니다.

설정: C-2 – G8

Normal Part (AWM2) Edit
Common
Part Settings
General
Pitch
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
Control Assign
Receive SW
Element
Osc / Tune
Pitch EG
Filter
Type
Filter EG
Scale
Amplitude
Level / Pan
Amp EG
Scale
Element LFO
Element EQ
All Element
Osc
Balance

Time/Vel(FEG 타임 벨로시티 감도)
Segment(FEG 타임 벨로시티 감도 세그먼트)

FEG 이동 시간(속도)이 벨로시티, 즉 음을 누르는 강도에 반응하는 방식을 결정합니다. “Segment”를 선택한 다음 “Time/Vel” 파라미터를 설정합니다.

설정: Time/Vel: -64 – +63

양수: 벨로시티가 크면 FEG 이동 속도가 빠르고 벨로시티가 작으면 속도가 느립니다.
음수: 벨로시티가 크면 FEG 이동 속도가 느리고 벨로시티가 작으면 속도가 빠릅니다.
0: 벨로시티와 상관없이 필터 이동 속도가 변하지 않습니다.

설정: Segment: Attack, Atk+Dcy (Attack+Decay), Decay, Atk+Rls (Attack+Release), All

Attack: Time/Vel 파라미터가 어택 타임에 영향을 미칩니다.
Atk+Dcy: Time/Vel 값이 어택/감쇄 1 타임에 영향을 미칩니다.
Decay: Time/Vel 파라미터가 감쇄 타임에 영향을 미칩니다.
Atk+Rls: Time/Vel 값이 어택/릴리스 타임에 영향을 미칩니다.
All: Time/Vel가 전체 FEG Time 파라미터에 영향을 미칩니다.

FEG Depth

필터 EG의 차단 주파수를 결정합니다.

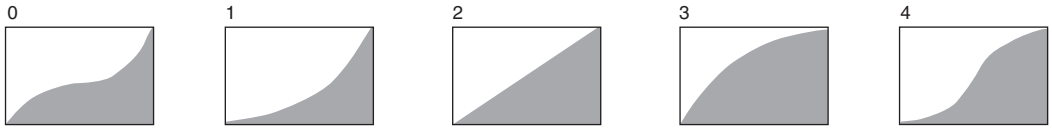
설정: -64 – +63

Depth/Vel(FEG 깊이 벨로시티 감도)
Curve(FEG 깊이 벨로시티 감도 곡선)

건반에서 음을 누르는 벨로시티(강도)에 따라 차단 주파수 범위가 어떻게 응답하는지를 결정합니다. Curve 파라미터를 이용해 벨로시티가 필터 EG 깊이에 영향을 주는 방식을 결정하는 다섯 가지 프리세트 벨로시티 곡선(화면에 그래프로 표시) 중에서 선택할 수 있습니다. 아래 그림에서 수직축은 차단 주파수 변화를, 수평축은 벨로시티를 나타냅니다.

설정: Depth/Vel: -64 – +63

설정: Curve: 0 – 4



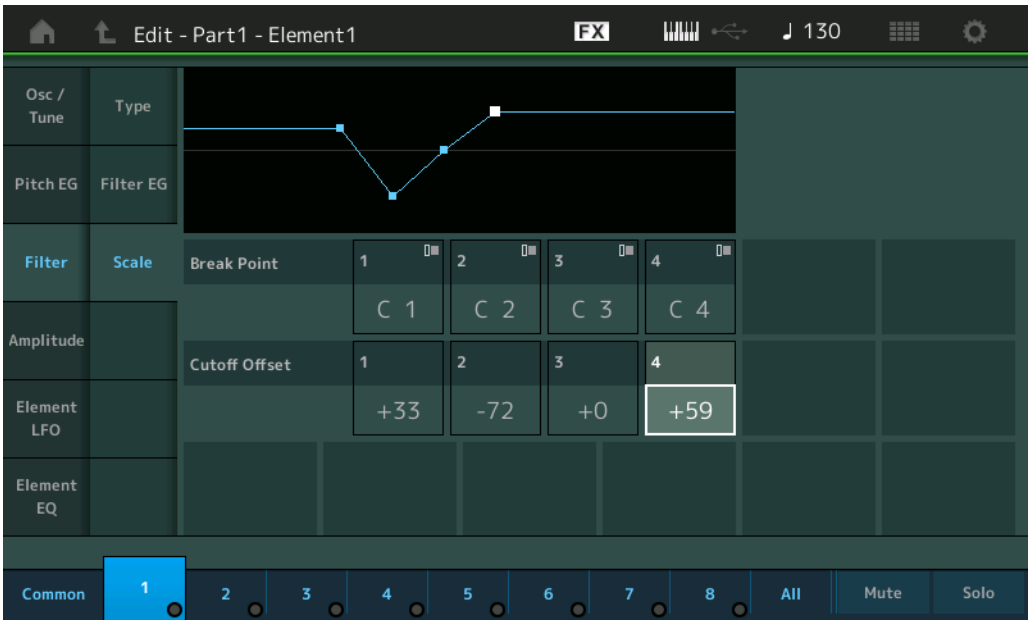
주 FEG에 대한 자세한 내용은 신디사이저 파라미터 설명서 PDF 문서를 참조하십시오.

Normal Part (AWM2) Edit
Common
Part Settings
General
Pitch
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
Control Assign
Receive SW
Element
Osc / Tune
Pitch EG
Filter
Type
Filter EG
Scale
Amplitude
Level / Pan
Amp EG
Scale
Element LFO
Element EQ
All Element
Osc
Balance

Scale(필터 스케일)

Filter Scale 화면에서 요소의 필터 스케일과 관련된 파라미터를 설정할 수 있습니다.
"Filter Scale"은 건반의 음 위치에 따라 필터 차단 주파수를 제어합니다.

작업 [PERFORMANCE] → [EDIT] → 파트 선택 → 요소 선택 → [Filter] → [Scale]



Break Point 1 – 4

각각의 음 번호를 지정함으로써 4개의 분리점을 결정합니다.
설정: C -2 – G8

주 Break Point 1 ~ 4는 건반 전체에서 오름차순으로 자동 정렬됩니다.

Cutoff Offset 1 – 4

각 분리점의 차단 주파수에 대한 오프셋값을 결정합니다.
설정: -128 – +127

주 오프셋의 크기와 상관없이 최소 및 최대 차단 한도(각각 0과 127의 값)를 초과할 수 없습니다.

주 Break Point 1 음의 밑에 있는 음을 연주하면 분리점 1 레벨이 설정됩니다. 마찬가지로, Break Point 4 음의 위에 있는 음을 연주하면 분리점 4 레벨이 설정됩니다.

주 필터 스케일링의 설정 예시에 대한 내용은 신디사이저 파라미터 설명서 PDF 문서를 참조하십시오.

Normal Part (AWM2) Edit
Common
Part Settings
General
Pitch
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
Control Assign
Receive SW
Element
Osc / Tune
Pitch EG
Filter
Type
Filter EG
Scale
Amplitude
Level / Pan
Amp EG
Scale
Element LFO
Element EQ
All Element
Osc
Balance

Amplitude

Level/Pan

Level/Pan 화면에서 각 개별 요소의 레벨 및 팬을 설정할 수 있습니다.

작업 [PERFORMANCE] → [EDIT] → **파트 선택** → **요소 선택** → [Amplitude] → [Level/Pan]

Level

요소의 출력 레벨을 결정합니다.

설정: 0 – 127

Level/Vel(레벨 벨로시티 감도)
Offset(레벨 벨로시티 감도 오프셋)
Curve(레벨 벨로시티 감도 곡선)

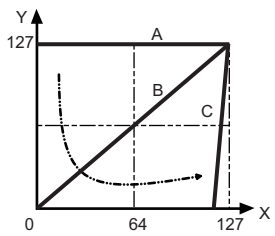
건반에서 음을 누르는 벨로시티(강도)에 따라 실제 벨로시티가 어떻게 생성되는지를 결정합니다. Offset 파라미터는 "Level/Vel"에서 지정한 레벨을 높이거나 낮춥니다.
127보다 높을 경우에는 벨로시티가 127로 설정됩니다. Curve 파라미터를 이용해 실제 벨로시티에 영향을 주는 방식을 결정하는 다섯 가지 프리세트 벨로시티 곡선(화면에 그래프로 표시) 중에서 선택할 수 있습니다. 아래 그림에서 수직축은 실제 결과적으로 만들어지는 벨로시티를, 수평축은 음을 연주하는 벨로시티를 나타냅니다.

설정: Level/Vel: -64 – +63

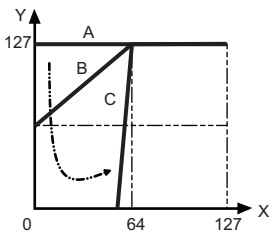
양수: 건반을 세게 연주할수록 출력이 더 커집니다.
음수: 건반을 부드럽게 연주할수록 출력이 더 커집니다.
0: 출력 레벨이 변하지 않습니다.

설정: Offset: 0 – 127

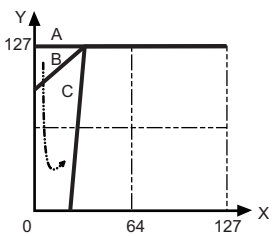
레벨 벨로시티 감도 오프셋 = 0



레벨 벨로시티 감도 오프셋 = 64



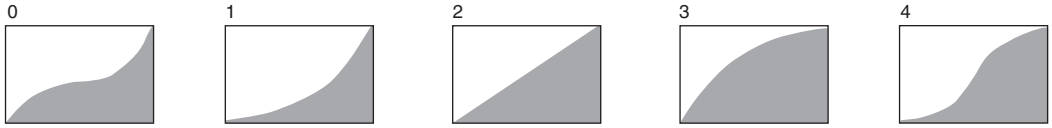
레벨 벨로시티 감도 오프셋 = 96



A: 레벨 벨로시티 감도 = 0
B: 레벨 벨로시티 감도 = 32
C: 레벨 벨로시티 감도 = 64
X: 음을 연주하는 벨로시티
Y: 실제 결과적으로 만들어지는 벨로시티(톤 제너레이터에 영향)

Normal Part (AWM2) Edit
Common
Part Settings
General
Pitch
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
Control Assign
Receive SW
Element
Osc / Tune
Pitch EG
Filter
Type
Filter EG
Scale
Amplitude
Level / Pan
Amp EG
Scale
Element LFO
Element EQ
All Element
Osc
Balance

설정: Curve: 0 – 4



Pan(요소 팬)
선택한 요소의 스테레오 팬 위치를 결정합니다.
설정: L63 – C(중앙) – R63

Alternate Pan
누르는 각 음의 사운드가 좌우 교대로 패닝되는 양을 결정합니다. 이 팬 설정(위)이 기본 팬 위치로 사용됩니다.
설정: L64 – C – R63

Random Pan
누르는 각 음에 대해 선택한 요소의 사운드가 좌우로 무작위 패닝되는 양을 결정합니다. 이 팬 설정(위)이 중앙 팬 위치로 사용됩니다.
설정: 0 – 127

Scaling Pan
음(구체적으로 음의 위치 또는 옥타브 범위)이 선택한 요소의 좌우 팬 위치(위)에 영향을 주는 정도를 결정합니다. 음 C3을 기준으로 메인 팬 설정(위)이 기본 팬 위치로 사용됩니다.
설정: -64 – +0 – +63

양수: 음이 낮으면 팬 위치가 왼쪽으로 이동하고 음이 높으면 오른쪽으로 이동합니다.
음수: 음이 낮으면 팬 위치가 오른쪽으로 이동하고 음이 높으면 왼쪽으로 이동합니다.

Level/Key(레벨 건반 수반 감도)
음(구체적으로 음의 위치 또는 옥타브 범위)이 선택한 요소의 볼륨에 영향을 주는 정도를 결정합니다. C3의 Center Key 설정이 기본 설정으로 사용됩니다.
설정: -64 – +0 – +63

양수: 음이 낮으면 출력 레벨이 낮아지고 음이 높으면 높아집니다.
음수: 음이 낮으면 출력 레벨이 높아지고 음이 높으면 낮아집니다.

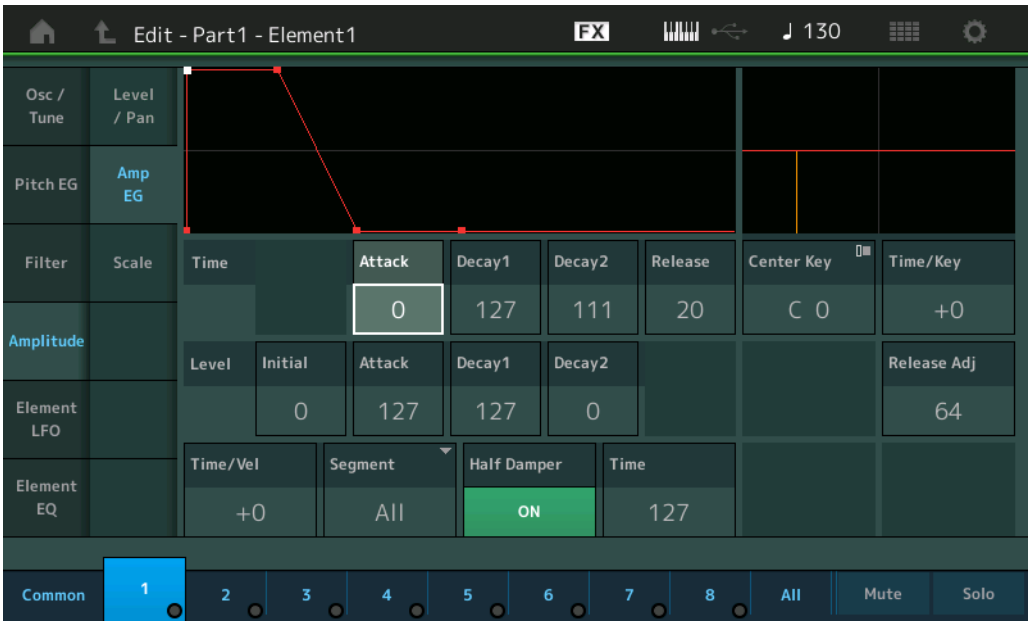
CenterKey(레벨 건반 수반 감도 중앙 건반)
위 “Level/Key”의 중앙 음이 C3임을 표시합니다. 이 값은 표시만 되며 변경할 수는 없습니다.

Normal Part (AWM2) Edit
Common
Part Settings
General
Pitch
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
Control Assign
Receive SW
Element
Osc / Tune
Pitch EG
Filter
Type
Filter EG
Scale
Amplitude
Level / Pan
Amp EG
Scale
Element LFO
Element EQ
All Element
Osc
Balance

Amp EG(진폭 EG)

Amplitude EG 화면에서는 시간이 경과하면서 사운드 피치가 변하는 방식을 결정하는 Amplitude EG의 모든 시간과 레벨을 설정할 수 있습니다. AEG를 사용해 사운드가 시작되는 순간에서 정지되는 순간까지 볼륨 이동을 조절할 수 있습니다.

작업 [PERFORMANCE] → [EDIT] → **파트 선택** → **요소 선택** → [Amplitude] → [Amp EG]



화면에 표시되는 사용 가능한 파라미터의 전체 이름이 아래 도표에 표시되어 있습니다.

	Initial	Attack	Decay1	Decay2	Release
Time	–	어택 타임	감쇄 1 타임	감쇄 2 타임	릴리스 타임
Level	최초 레벨	어택 레벨	감쇄 1 레벨	감쇄 2 레벨	–

설정: Time: 0 – 127
Level: 0 – 127

Time/Key(AEG 타임 건반 수반 감도)

음(구체적으로 음의 위치 또는 옥타브 범위)이 선택한 요소의 진폭 EG 타임에 영향을 주는 정도를 결정합니다. Center Key(아래)가 이 파라미터의 기본 진폭으로 사용됩니다.

설정: -64 – +63

양수: 음이 높으면 진폭 EG 이동 속도가 빠르고 음이 낮으면 속도가 느립니다.
음수: 음이 높으면 진폭 EG 이동 속도가 느리고 음이 낮으면 속도가 빠릅니다.
0: 연주한 음과 상관없이 진폭 EG 이동 속도가 변하지 않습니다.

Center Key(AEG 타임 건반 수반 감도 중앙 건반)

위의 "Time/Key" 파라미터의 중앙 건반을 결정합니다. 중앙 건반 음을 연주하면 AEG가 실제 설정에 따라 작동합니다.

설정: C-2 – G8

Release Adj(AEG 타임 건반 수반 감도 중앙 건반 릴리스 조절)

AEG Release에 대한 AEG Time Key Follow Sensitivity를 결정합니다. 값이 작을수록 감도가 낮아집니다.

설정: 0 – 127

127: AEG Time Key Follow Sensitivity를 Decay 1 또는 Decay 2의 값으로 설정합니다.
0: AEG Time Key Follow Sensitivity에서 아무 이펙트도 생기지 않습니다.

Normal Part (AWM2) Edit
Common
Part Settings
General
Pitch
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
Control Assign
Receive SW
Element
Osc / Tune
Pitch EG
Filter
Type
Filter EG
Scale
Amplitude
Level / Pan
Amp EG
Scale
Element LFO
Element EQ
All Element
Osc
Balance

Time/Vel(AEG 타임 벨로시티 감도)
Segment(AEG 타임 속도 감도 세그먼트)

AEG 이동 시간(속도)이 벨로시티, 즉 음을 누르는 강도에 반응하는 방식을 결정합니다. “Segment”를 선택한 다음 “Time/Vel” 파라미터를 설정합니다.

설정: Time/Vel: -64 – +63

양수: 벨로시티가 크면 AEG 이동 속도가 느리고 벨로시티가 작으면 속도가 빠릅니다.

음수: 벨로시티가 크면 AEG 이동 속도가 느리고 벨로시티가 작으면 속도가 빠릅니다.

0: 벨로시티와 상관없이 진폭 이동 속도가 변하지 않습니다.

설정: Segment: Attack, Atk+Dcy (Attack+Decay), Decay, Atk+Rls (Attack+Release), All

Attack: Time/Vel 파라미터가 어택 타임에 영향을 미칩니다.

Atk+Dcy: Time/Vel 값이 어택/감쇄 1 타임에 영향을 미칩니다.

Decay: Time/Vel 파라미터가 감쇄 타임에 영향을 미칩니다.

Atk+Rls: Time/Vel 값이 어택/릴리스 타임에 영향을 미칩니다.

All: Time/Vel가 전체 AEG Time 파라미터에 영향을 미칩니다.

Half Damper(하프 댐퍼 스위치)

Half Damper Switch를 on으로 설정하면 후면 패널의 FOOT SWITCH [SUSTAIN] 잭에 연결된 FC3 풋 컨트롤러(선택 사양)를 사용하여 실제 어쿠스틱 피아노와 같은 "하프 페달" 이펙트를 생성할 수 있습니다.

설정: off, on

Time(하프 댐퍼 타임)

Half Damper Switch 파라미터를 켜고 풋 컨트롤러 FC3을 길게 누른 상태에서 건반에서 손을 뗀 후 사운드가 묵음으로 감쇄될 때까지 걸리는 시간을 결정합니다. Half Damper Switch가 off로 설정된 경우 사용할 수 없습니다.

설정: 0 – 127

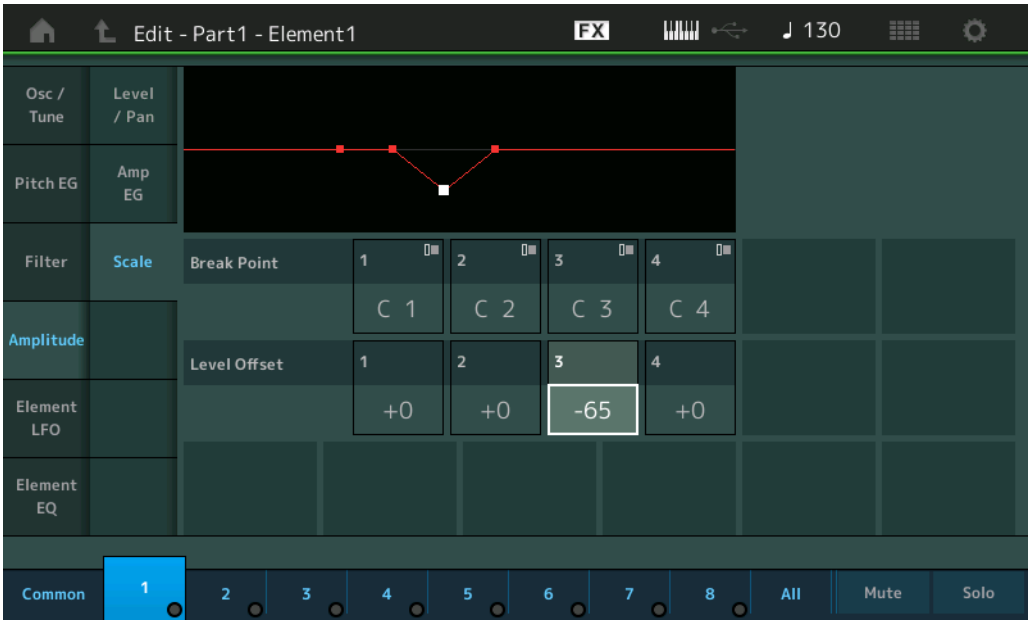
주 AEG에 대한 자세한 내용은 신디사이저 파라미터 설명서 PDF 문서를 참조하십시오.

Normal Part (AWM2) Edit
Common
Part Settings
General
Pitch
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
Control Assign
Receive SW
Element
Osc / Tune
Pitch EG
Filter
Type
Filter EG
Scale
Amplitude
Level / Pan
Amp EG
Scale
Element LFO
Element EQ
All Element
Osc
Balance

Scale(진폭 스케일)

Amplitude Scale 화면에서 각 요소의 진폭 스케일을 설정할 수 있습니다.
진폭 스케일 기능은 건반의 음 위치에 따라 진폭 출력 레벨을 컨트롤합니다.

작업 [PERFORMANCE] → [EDIT] → **파트 선택 → 요소 선택→** [Amplitude] → [Scale]



Break Point 1 – 4

각각에 해당하는 음 번호를 지정하여 네 개의 진폭 스케일 분리점을 결정합니다.
설정: C -2 – G8

주 Break Point 1 ~ 4는 건반 전체에서 오름차순으로 자동 정렬됩니다.

Level Offset 1 – 4

각 진폭 스케일 분리점의 레벨 오프셋값을 결정합니다.
설정: -128 – +127

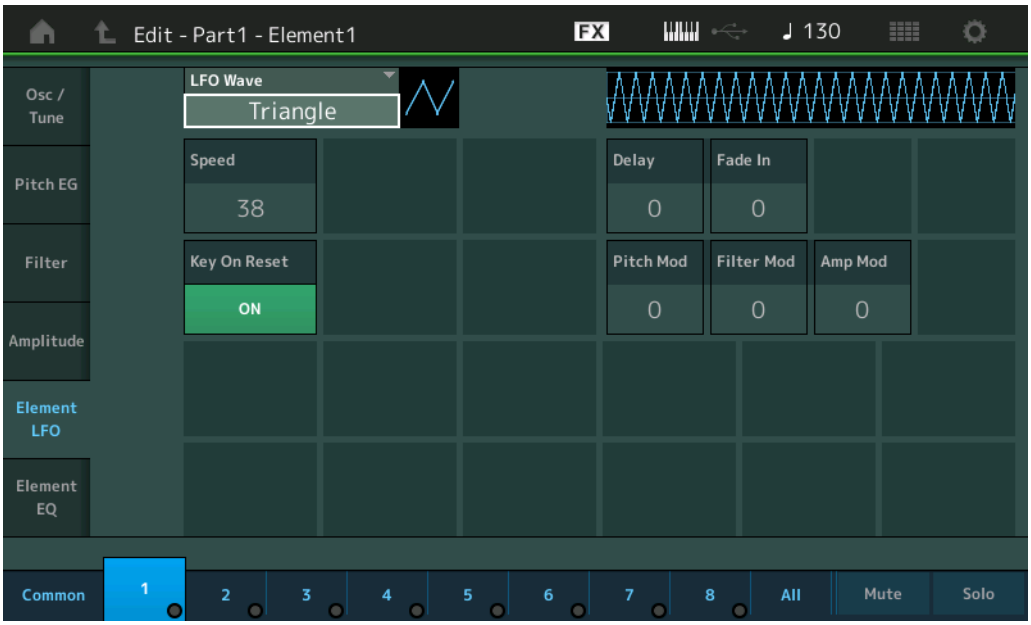
주 진폭 스케일링의 설정 예시에 대한 내용은 신디사이저 파라미터 설명서 PDF 문서를 참조하십시오.

Normal Part (AWM2) Edit
Common
Part Settings
General
Pitch
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
Control Assign
Receive SW
Element
Osc / Tune
Pitch EG
Filter
Type
Filter EG
Scale
Amplitude
Level / Pan
Amp EG
Scale
Element LFO
Element EQ
All Element
Osc
Balance

Element LFO

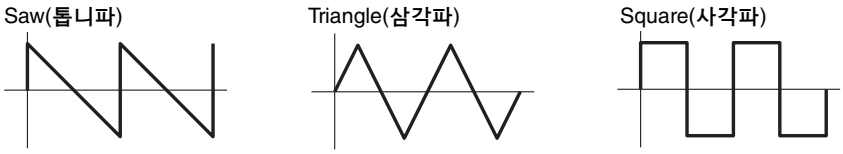
Element LFO 화면에서는 각 요소의 LFO와 관련된 설정을 할 수 있습니다.
요소의 저주파 오실레이터(LFO) 장치가 저주파 신호를 발생시킵니다. LFO의 신호는 피치, 필터 및 진폭을 조절할 때 사용할 수 있습니다.

작업 [PERFORMANCE] → [EDIT] → **파트 선택** → **요소 선택** → [Element LFO]



LFO Wave

사운드 변경에 사용되는 LFO 파형을 선택합니다.
설정: Saw, Triangle, Square

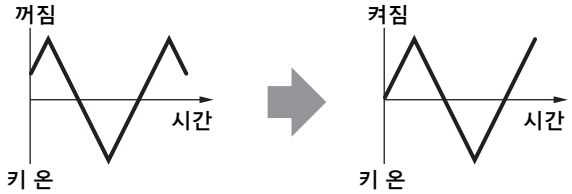


Speed(LFO 속도)

LFO 배리에이션의 속도(주파수)를 조절합니다. 설정이 클수록 속도가 빨라집니다.
설정: 0 – 63

Key On Reset(LFO 키 온 리셋)

음을 연주할 때마다 LFO를 재설정할지 여부를 결정합니다.
설정: Off, On



Delay(LFO 딜레이 시간)

Note On 메시지를 수신하는 순간부터 LFO를 적용하는 순간까지의 지연 시간을 결정합니다.
설정: 0 – 127

Fade In(LFO 페이드 인 타임)

LFO 이펙트가 (“딜레이” 시간이 경과한 후) 페이드 인하는 데 걸리는 시간을 결정합니다.
설정: 0 – 127

Normal Part (AWM2) Edit
Common
Part Settings
General
Pitch
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
Control Assign
Receive SW
Element
Osc / Tune
Pitch EG
Filter
Type
Filter EG
Scale
Amplitude
Level / Pan
Amp EG
Scale
Element LFO
Element EQ
All Element
Osc
Balance

Pitch Mod(LFO 피치 모듈레이션 깊이)
LFO 파형이 사운드의 피치를 변경(변조)하는 정도(깊이)를 결정합니다.
설정: 0 – 127

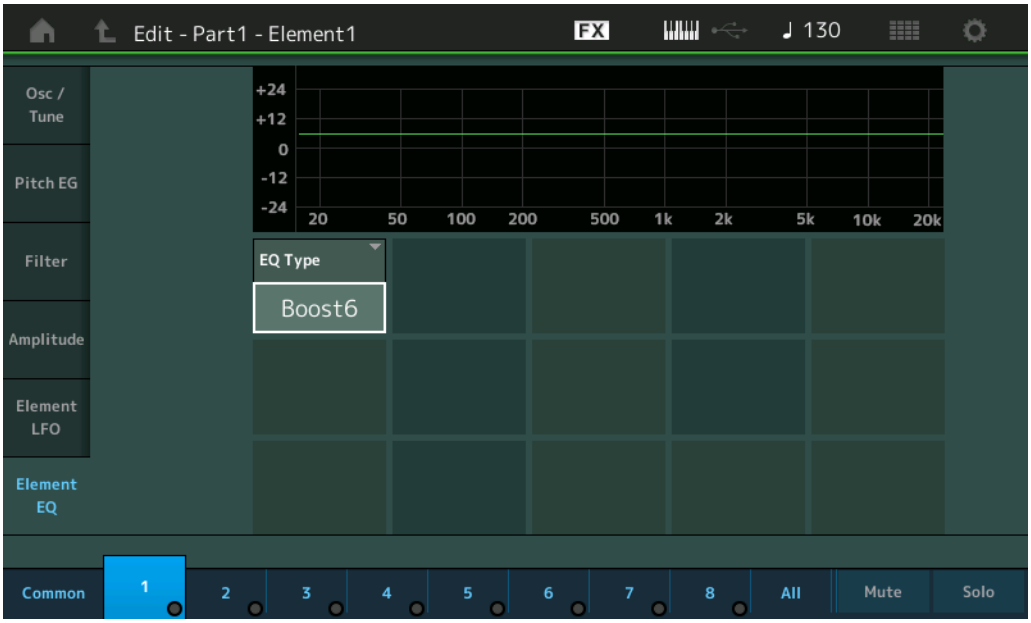
Filter Mod(LFO 필터 모듈레이션 깊이)
LFO 파형이 필터 차단 주파수를 변경(변조)하는 정도(깊이)를 결정합니다.
설정: 0 – 127

Amp Mod(LFO 진폭 모듈레이션 깊이)
LFO 파형이 사운드의 진폭을 변경(변조)하는 정도(깊이)를 결정합니다.
설정: 0 – 127

Element EQ

Element EQ 화면에서 각 요소의 EQ 관련 설정을 할 수 있습니다.

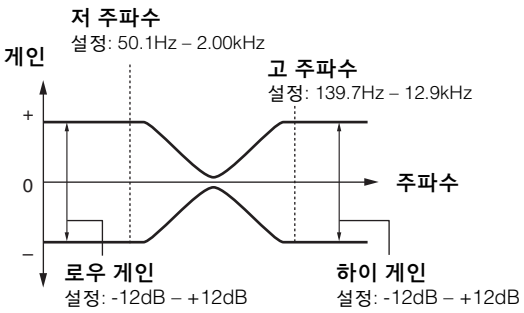
작업 [PERFORMANCE] → [EDIT] → **파트 선택** → **요소 선택** → [Element EQ]

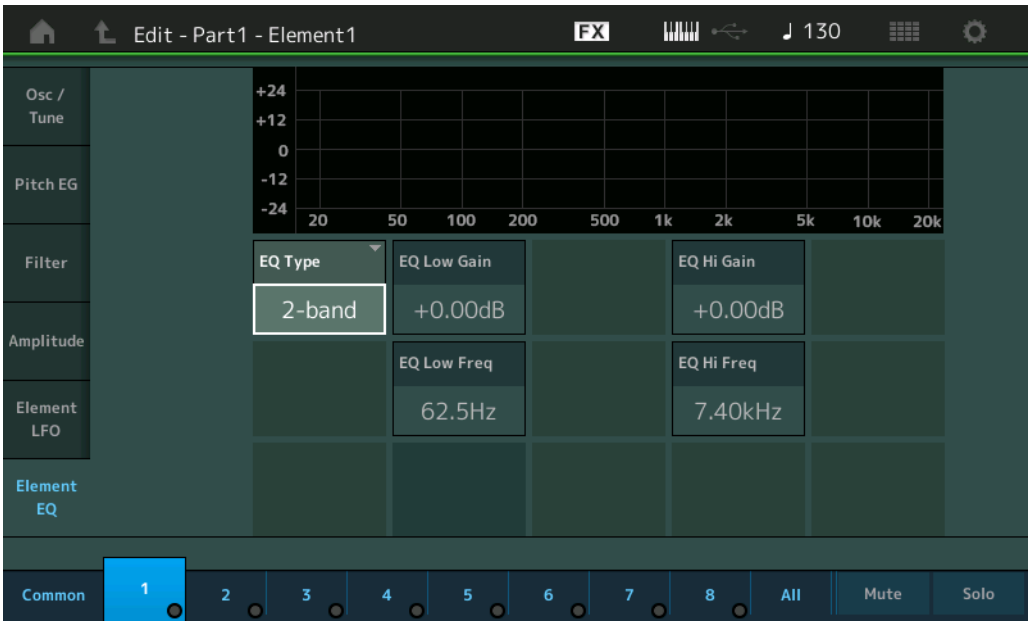


EQ Type(요소 EQ 형식)
이퀄라이저 형식을 결정합니다.
설정: 2-band, P.EQ(파라메트릭 EQ), Boost6(부스트 6dB), Boost12(부스트 12dB), Boost18(부스트 18dB), Thru
2-band: 분리된 고, 저 주파수 대역을 조합하는 "shelving" 이퀄라이저입니다.
P.EQ: 파라메트릭 EQ는 주파수 주변의 신호 레벨(게인)을 감쇄 또는 증폭시키는 데 사용됩니다.
Boost6, Boost12, Boost18:각각 6dB, 12dB, 18dB별 전체 신호의 레벨을 증폭시키는 데 사용할 수 있습니다.
Thru:이 설정은 이퀄라이저를 우회하여 전체 신호가 영향을 받지 않게 합니다.

Normal Part (AWM2) Edit
Common
Part Settings
General
Pitch
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
Control Assign
Receive SW
Element
Osc / Tune
Pitch EG
Filter
Type
Filter EG
Scale
Amplitude
Level / Pan
Amp EG
Scale
Element LFO
Element EQ
All Element
Osc
Balance

■ “EQ Type”이 “2-band”로 설정된 경우





EQ Low Gain(요소 EQ 로우 게인)
Low 대역의 레벨 게인을 결정합니다.
설정: -12dB – +12dB

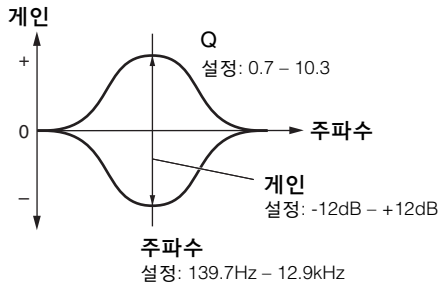
EQ Hi Gain(요소 EQ 하이 게인)
High 대역의 레벨 게인을 결정합니다.
설정: -12dB – +12dB

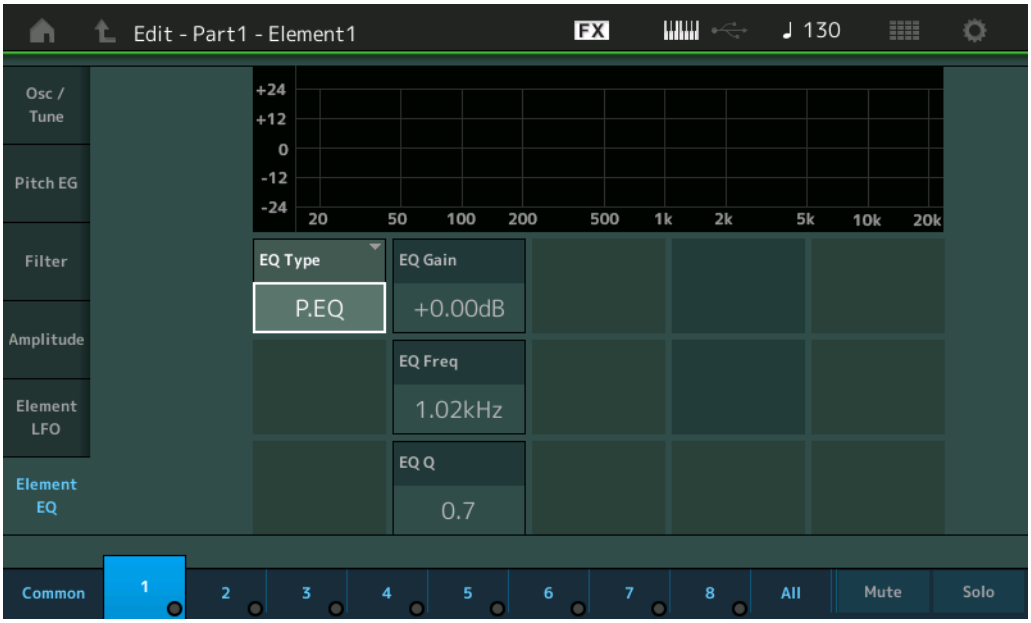
EQ Low Freq(요소 EQ 저주파수)
Low 대역의 주파수를 결정합니다.
설정: 50.1Hz – 2.00kHz

EQ Hi Freq(요소 EQ 고주파수)
High 대역의 주파수를 결정합니다.
설정: 139.7Hz – 12.9kHz

Normal Part (AWM2) Edit
Common
Part Settings
General
Pitch
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
Control Assign
Receive SW
Element
Osc / Tune
Pitch EG
Filter
Type
Filter EG
Scale
Amplitude
Level / Pan
Amp EG
Scale
Element LFO
Element EQ
All Element
Osc
Balance

■ **"EQ Type"이"P.EQ"로 설정된 경우**





EQ Gain(요소 EQ 게인)

"EQ Freq"에서 설정된 주파수의 레벨 게인을 결정합니다.

설정: -12dB – +12dB

EQ Freq(요소 EQ 주파수)

감쇄/증폭할 주파수를 결정합니다.

설정: 139.7Hz – 12.9kHz

EQ Q(요소 EQ Q)

주파수 설정의 신호 레벨을 변화시켜 다양한 주파수 곡선 특성을 만듭니다.

설정: 0.7 – 10.3

주 EQ 구조에 대한 자세한 내용은 신디사이저 파라미터 설명서 PDF 문서를 참조하십시오.

Normal Part (AWM2) Edit
Common
Part Settings
General
Pitch
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
Control Assign
Receive SW
Element
Osc / Tune
Pitch EG
Filter
Type
Filter EG
Scale
Amplitude
Level / Pan
Amp EG
Scale
Element LFO
Element EQ
All Element
Osc
Balance

Element All(전체 요소)

Osc(오실레이터)

Oscillator 화면에서 8개 요소의 오실레이터 관련 파라미터를 설정할 수 있습니다.

작업 [PERFORMANCE] → [EDIT] → **파트 선택** → [All] → [Osc]

SW(요소 스위치)

각 요소의 작동 여부를 결정합니다.

설정: Off, On

XA Control

요소의 확장 아티큘레이션(XA) 기능을 결정합니다.
XA 기능은 실제와 같은 사운드와 자연스러운 연주 기법을 좀더 효과적으로 재현할 수 있게 해주는 첨단 톤 제너레이터 시스템입니다. 또한 연주를 하면 무작위로, 그리고 번갈아가면서 사운드가 변경되는 다른 고유 모드도 제공합니다. XA 기능에 대한 자세한 내용은 6페이지 "기본 구조"의 "톤 제너레이터 블록"을 참조하십시오.

설정: Normal, Legato, Key Off, Cycle, Random, A.SW1 On (지정 가능 스위치 1 ON), A.SW2 On (지정 가능 스위치 2 ON), A.SW Off (지정 가능 스위치 1 OFF)

Normal: 음을 누를 때마다 요소 음이 출력됩니다.

Legato: Mono/Poly 파라미터가 Mono로 설정되면 레가토 방식(이전 음에서 손을 떼기 전에 단일 음 라인 또는 멜로디의 다음 음 연주)으로 건반을 연주할 경우 XA Control 파라미터의 "Normal"로 설정된 것 대신 이 요소가 연주됩니다.

Key Off: 음에서 손을 뗄 때마다 요소의 음이 출력됩니다.

Cycle: 번호 순서로 각 요소의 음이 번갈아 출력됩니다. 즉, 첫 음을 연주하면 요소 1, 둘째 음을 연주하면 요소 2에서 소리가 납니다.

Random: 음을 누를 때마다 각 요소의 음이 무작위로 출력됩니다.

A.SW1 On: [ASSIGN 1] 버튼이 On 상태일 때 요소의 음이 출력됩니다.

A.SW2 On: [ASSIGN 2] 버튼이 On 상태일 때 요소의 음이 출력됩니다.

A.SW Off: [ASSIGNA 1] 버튼과 [ASSIGN 2] 버튼 모두 Off 상태일 때 요소의 음이 출력됩니다.

Group(요소 그룹)

XA 컨트롤 그룹을 결정합니다. XA 기능의 형식이 동일한 모든 요소는 그룹 번호가 동일해야 합니다. 모든 요소의 XA 컨트롤 파라미터가 Normal로 설정된 경우에는 이 설정이 적용되지 않습니다.

설정: 1 – 8

Waveform(파형 이름)

각 요소의 파형 이름을 나타냅니다.

설정: Data List PDF 문서를 참조하십시오.

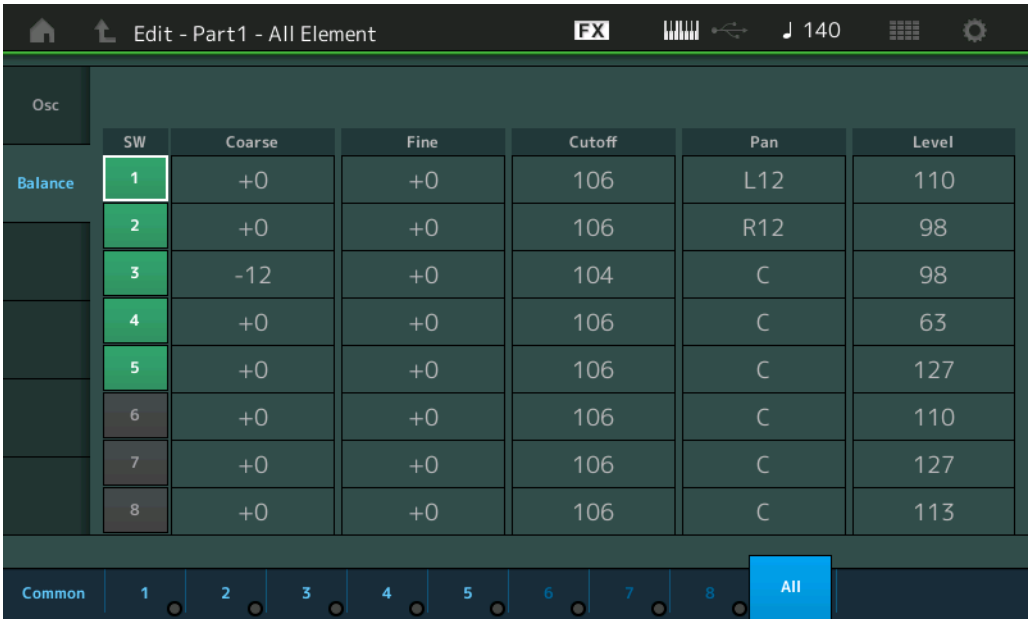
Normal Part (AWM2) Edit
Common
Part Settings
General
Pitch
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
Control Assign
Receive SW
Element
Osc / Tune
Pitch EG
Filter
Type
Filter EG
Scale
Amplitude
Level / Pan
Amp EG
Scale
Element LFO
Element EQ
All Element
Osc
Balance

Velocity Limit
각 요소가 응답하는 벨로시티 범위의 최소 및 최대 값을 결정합니다. 각 요소는 지정 벨로시티 범위 내에서 연주되는 음에서만 소리 납니다. 최대 값을 먼저 지정하고 최소 값을 다음에 지정하면(예: “93→34”) 처리되는 벨로시티 범위는 “1~34”와 “93~127”이 됩니다.
설정: 1 – 127

Note Limit
각 요소에 대해 건반 범위의 최저 및 최고 음을 결정합니다. 각 요소는 지정 범위 내에서 연주되는 음에서만 소리 납니다. 최고음을 먼저 지정하고 최저음을 지정할 경우(예: “C5→C4”) 음 범위가 “C-2 ~ C4”와 “C5 ~ G8”이 됩니다.
설정: C -2 – G8

Balance
Balance 화면에서 8개 요소의 레벨, 피치 및 팬 관련 설정을 할 수 있습니다.

작업 [PERFORMANCE] → [EDIT] → **파트 선택** → [All] → [Balance]



SW(요소 스위치)
각 요소의 작동 여부를 결정합니다.
설정: Off, On

Coarse(약식 튜닝)
요소의 피치를 반음 단위로 결정합니다.
설정: -48 – +48

Fine(미세 튜닝)
각 요소의 피치에 대한 미세 튜닝을 결정합니다.
설정: -64 – 63

Cutoff (차단 주파수)
각 요소에 대한 차단 주파수를 결정합니다.
설정: 0 – 255

Pan(요소 팬)
각 요소의 스테레오 팬 위치를 결정합니다.
설정: L63(맨 왼쪽) – C(중앙) – R63(맨 오른쪽)

Level
각 요소의 레벨을 결정합니다.
설정: 0 – 127

Normal Part (AWM2) Edit
Common
Part Settings
General
Pitch
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
Control Assign
Receive SW
Element
Osc / Tune
Pitch EG
Filter
Type
Filter EG
Scale
Amplitude
Level / Pan
Amp EG
Scale
Element LFO
Element EQ
All Element
Osc
Balance

Drum Part Edit

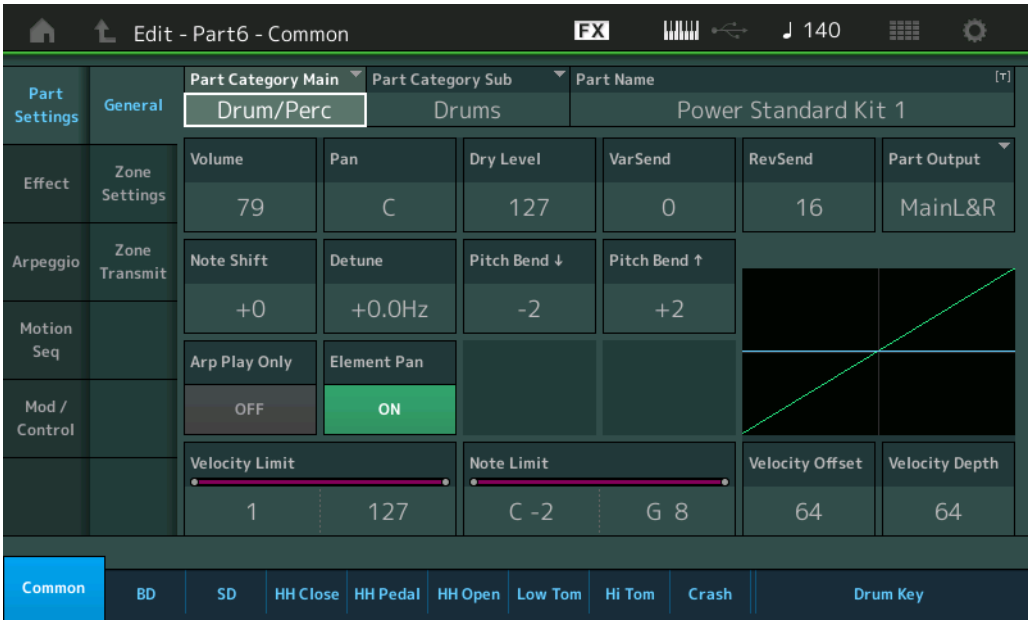
각 드럼 파트는 최대 73개의 드럼 키로 구성될 수 있으며, 이 드럼 키는 건반 전체의 음(C0~ C6)에 지정되어 있습니다. Drum Part Edit 화면에는 모든 드럼 키에 적용되는 설정을 편집할 때 사용되는 Key Common Edit 화면과 개별 키를 편집할 때 사용되는 Key Edit 화면의 두 가지 형식이 있습니다. 이 부분에서는 Key Common Edit 및 Key Edit의 파라미터에 대해 설명합니다.

Key Common Edit(공통)

Part Settings

General

작업 [PERFORMANCE] → [EDIT] → **파트 선택** → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General]



Part Category Main(파트 메인 카테고리)
Part Category Sub(파트 하위 카테고리)
선택한 파트의 메인 카테고리 및 하위 카테고리를 결정합니다.
설정: Data List PDF 문서를 참조하십시오.

Part Name
선택한 파트의 파트 이름을 결정합니다. 파트 이름에는 최대 20자의 문자를 포함시킬 수 있습니다. 파라미터를 터치하면 입력된 글자 화면이 뜹니다.

Volume(파트 볼륨)
선택한 파트의 출력 레벨을 결정합니다.
설정: 0 – 127

Pan
선택한 파트의 스테레오 팬 위치를 결정합니다.
설정: L63 – C – R63

Dry Level
선택한 파트의 처리되지 않은(Dry) 사운드 레벨을 결정합니다. “Part Output”이 “MainL&R” 또는 “Drum”으로 설정된 경우에만 사용할 수 있습니다.
설정: 0 – 127

Drum Part Edit
Common
Part Settings
General
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Control Assign
Receive SW
Key
Osc / Tune
Filter
Level / Pan
Element EQ

Var Send(배리에이션 전송)
배리에이션 이펙트로 전송되는 선택한 파트의 레벨을 결정합니다. “Part Output”이 “MainL&R” 또는 “Drum”으로 설정된 경우에만 사용할 수 있습니다.
설정: 0 – 127

Rev Send(리버브 전송)
리버브 이펙트로 전송되는 선택한 파트의 레벨을 결정합니다. “Part Output”이 “MainL&R” 또는 “Drum”으로 설정된 경우에만 사용할 수 있습니다.
설정: 0 – 127

Part Output(파트 출력 선택)
선택한 파트에 사용되는 오디오 출력을 결정합니다.
설정: MainL&R, AsgnL&R, USB1&2…USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1 – 30, Off, Drum

MainL&R: OUTPUT [L/MONO]/[R] 잭으로 스테레오(2개의 채널)로 출력됩니다.
AsgnL&R: ASSIGNABLE OUTPUT [L]/[R] 잭으로 스테레오(2개의 채널)로 출력됩니다.
USB1&2…USB29&30: [USB TO HOST] 단자로 스테레오(채널 1&2 – 29&30)로 출력됩니다.
AsgnL: ASSIGNABLE OUTPUT [L] 잭으로 모노(1개 채널)로 출력됩니다.
AsgnR: ASSIGNABLE OUTPUT [R] 잭으로 모노(1개 채널)로 출력됩니다.
USB1 – 30: [USB TO HOST] 단자로 모노(채널 1 – 30)로 출력됩니다.
Off: 파트의 오디오 신호가 출력되지 않습니다.
Drum: 각 드럼 키의 특정 출력을 결정할 수 있도록 “Drum Key Out”이 표시됩니다.

Note Shift
각 파트의 피치(건반 조옮김) 설정을 반음 단위로 결정합니다.
설정: -24 – +0 – +24

Detune
선택한 파트의 피치 설정을 0.1Hz 단위로 결정합니다.
설정: -12.8Hz – +0.0Hz – +12.7Hz

Pitch Bend ↑/↓ (피치 벤드 범위 상한/하한)
최대 피치 벤드 범위를 반음 단위로 결정합니다.
설정: -48 – +0 – +24

Arp Play Only(아르페지오만 연주)
현재 파트가 아르페지오 재생의 노트 이벤트만 연주할지 여부를 결정합니다. 이 파라미터가 켜져 있도록 설정되어 있는 경우에는 아르페지오 재생의 노트 이벤트만 톤 제너레이터 블록에 영향을 줍니다.
설정: Off, On

Element Pan(요소 팬 스위치)
각 건반 파트의 개별 팬 설정([EDIT] → 파트 선택 → 드럼 키 선택 → [Level/Pan] → “Pan”을 통해 설정)이 적용되는지 여부를 결정합니다. “Off”로 설정되는 경우, 각 키의 팬 위치가 파트의 중앙으로 설정됩니다. 이 파라미터를 “off”로 설정하면 각 키의 팬 위치가 파트의 중앙으로 설정됩니다.
설정: Off, On

Velocity Limit
각 파트가 응답하는 벨로시티 범위의 최소 및 최대 값을 결정합니다.
설정: 1 – 127

Note Limit
각 파트에 대해 건반 범위의 최저 및 최고 음을 결정합니다.
설정: C -2 – G8

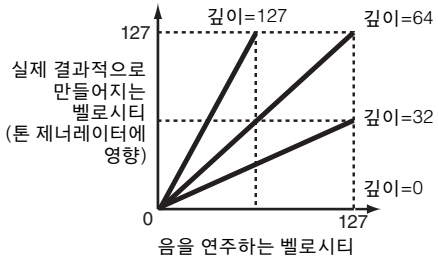
Drum Part Edit
Common
Part Settings
General
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Control Assign
Receive SW
Key
Osc / Tune
Filter
Level / Pan
Element EQ

Velocity Depth(벨로시티 감도 깊이)

결과적으로 출력되는 톤 제너레이터의 볼륨이 연주 강도에 반응하는 정도를 결정합니다. 값이 높을수록 연주 강도에 따라 볼륨 변화가 커집니다(아래 참조).

설정: 0 – 127

오프셋(아래)이 64로 설정된 경우

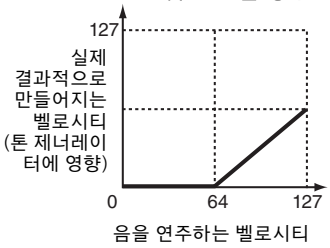


Velocity Offset(벨로시티 감도 오프셋)

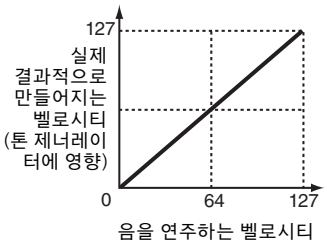
실제 결과적으로 만들어지는 벨로시티 이펙트를 위해 조절하는 벨로시티의 양을 결정합니다. 이 설정값에 기초해 모든 벨로시티를 같은 값으로 올리거나 내릴 수 있으므로 너무 강하게 또는 너무 부드럽게 연주한 경우를 자동으로 보상할 수 있습니다.

설정: 0 – 127

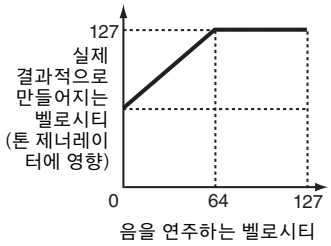
깊이(위) = 64 및 오프셋 = 32인 경우



깊이(위) = 64 및 오프셋 = 64인 경우



깊이(위) = 64 및 오프셋 = 96인 경우



Zone Setting

일반 파트(AWM2)의 Element Common Edit 파라미터와 동일합니다(63페이지).

Zone Transmit

일반 파트(AWM2)의 Element Common Edit 파라미터와 동일합니다(65페이지).

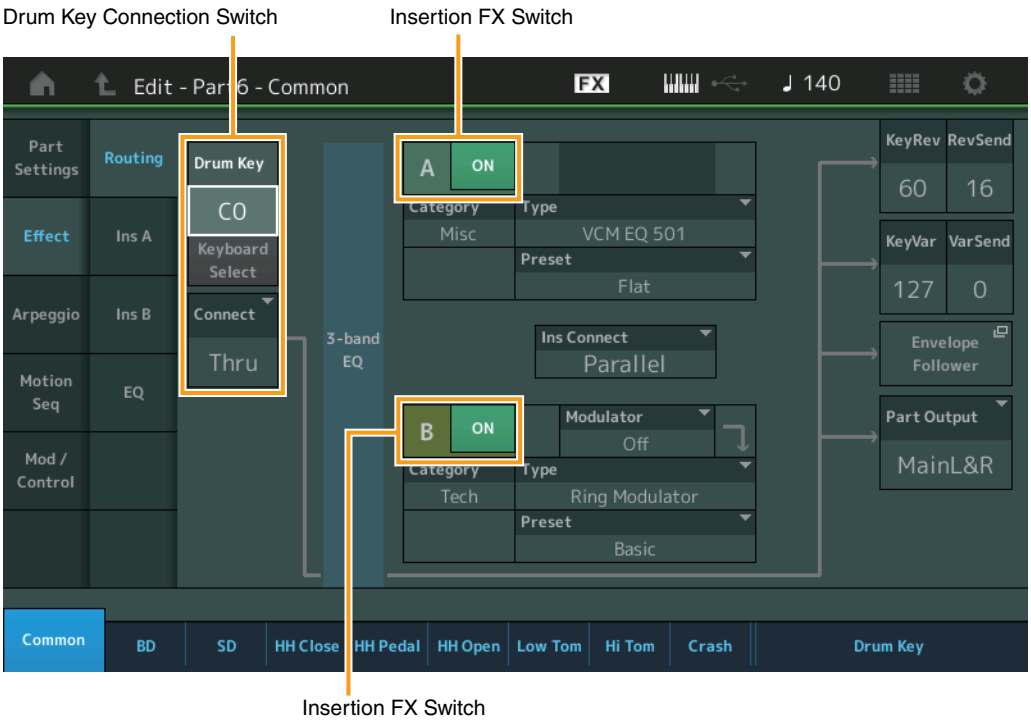
Drum Part Edit
Common
Part Settings
General
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Control Assign
Receive SW
Key
Osc / Tune
Filter
Level / Pan
Element EQ

Drum Part Edit
Common
Part Settings
General
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Control Assign
Receive SW
Key
Osc / Tune
Filter
Level / Pan
Element EQ

Effect

Routing

작업 [PERFORMANCE] → [EDIT] → 파트 선택 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Routing]



Drum Key Connection Switch

각각의 개별 드럼 키 처리에 사용되는 인서트 이펙트(A 또는 B)와 우회되는 이펙트(Thru)를 결정합니다. “Keyboard Select”가 켜진 경우, 건반의 음을 연주해 키를 선택할 수 있습니다.

설정: Thru, InsA(인서트 이펙트 A), InsB(인서트 이펙트 B)

Insertion FX Switch

Insertion Effect A/Insertion Effect B가 활성화되는지 여부를 결정합니다.

설정: Off, On

Category(이펙트 카테고리)
Type(이펙트 형식)

선택한 이펙트의 카테고리와 형식을 결정합니다.

설정: 편집 가능한 이펙트 카테고리 및 형식에 대한 자세한 내용은 Data List PDF 문서를 참조하십시오. 또한, 각 이펙트 형식에 대한 자세한 내용은 신디사이저 파라미터 설명서 PDF 문서를 참조하십시오.

Preset

특정 응용 프로그램과 상황에 사용하도록 설계된 각 이펙트 형식에 대해 사전 프로그램된 설정을 불러옵니다.

설정: 모든 프리세트 퍼포먼스 목록은 Data List PDF 문서를 참조하십시오.

Side Chain/Modulator(사이드 체인/모듈레이터 파트)

사이드 체인/모듈레이터에 사용되는 파트를 결정합니다. 선택한 이펙트 형식에 따라 사용하지 못할 수 있습니다. 사이트 체인/모듈레이터에 관한 자세한 내용은 일반 파트(AWM2)의 Routing 화면(67페이지)을 참조하십시오.

설정: Part 1 – 16, A/D, Master, Off

Ins Connect(인서트 연결 형식)

인서트 이펙트 A 및 B에 대한 이펙트 경로 지정을 결정합니다.

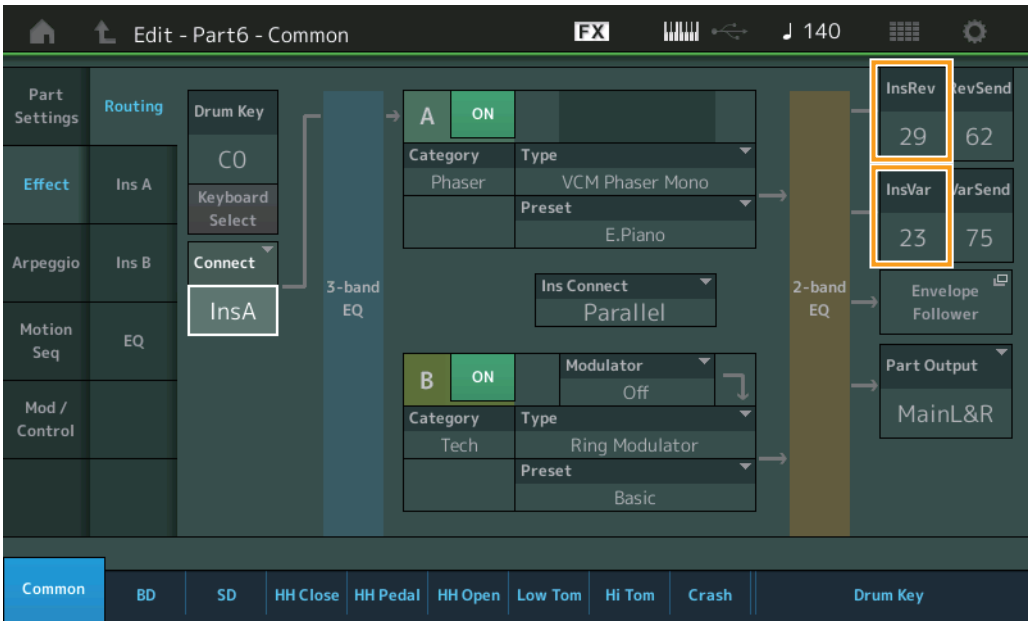
설정: Parallel, Ins A→B, Ins B→A

RevSend(리버브 전송)
VarSend(배리에이션 전송)
인서트 이펙트 A/B(또는 우회 신호)에서 리버브/배리에이션 이펙트로 전송된 신호(또는 우회 신호)의 전송 레벨을 결정합니다. Part Output/Drum Key Ouput이 “MainL&R”으로 설정된 경우에만 사용할 수 있습니다.
설정: 0 – 127

Part Output(파트 출력 선택)
오디오 신호의 특정 출력을 결정합니다.
설정: MainL&R, AsgnL&R, USB1&2…USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1 – 30, Off, Drum

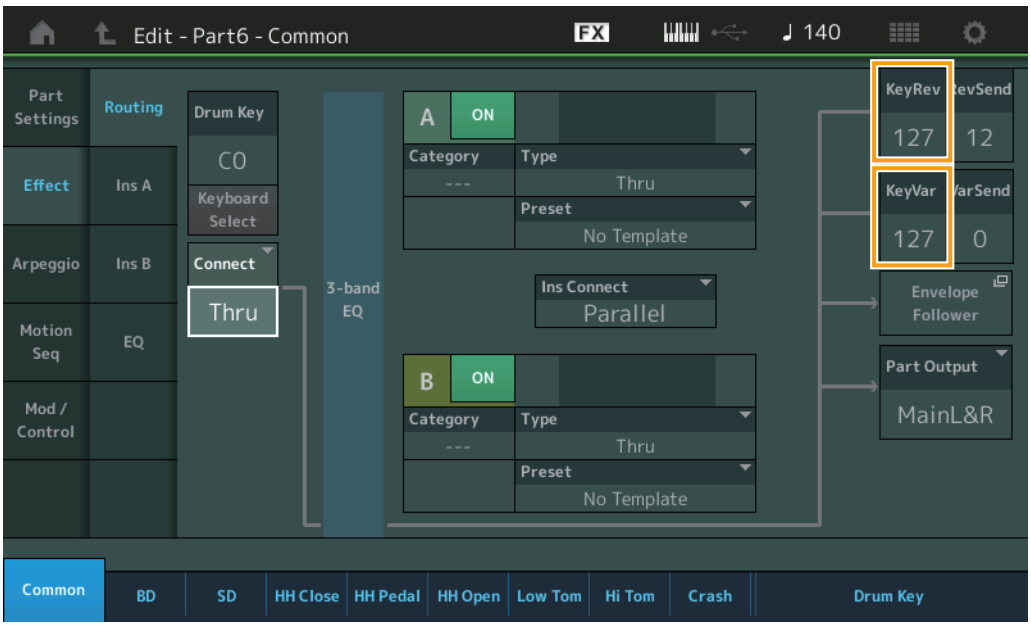
MainL&R: OUTPUT [L/MONO]/[R] 잭으로 스테레오(2개의 채널)로 출력됩니다.
AsgnL&R: ASSIGNABLE OUTPUT [L]/[R] 잭으로 스테레오(2개의 채널)로 출력됩니다.
USB1&2…USB29&30: [USB TO HOST] 단자로 스테레오(채널 1&2 – 29&30)로 출력됩니다.
AsgnL: ASSIGNABLE OUTPUT [L] 잭으로 모노(1개 채널)로 출력됩니다.
AsgnR: ASSIGNABLE OUTPUT [R] 잭으로 모노(1개 채널)로 출력됩니다.
USB1 – 30: [USB TO HOST] 단자로 모노(채널 1 – 30)로 출력됩니다.
Off: 파트의 오디오 신호가 출력되지 않습니다.
Drum: 각 드럼 키의 특정 출력을 결정할 수 있도록 “Drum Key Out”이 표시됩니다.

Envelope Follower
Envelope Follower Setting 화면을 불러옵니다.
일반 파트(AWM2)는 Routing 화면(68페이지)을 참조하십시오.



InsRev(인서트 리버브 전송)
InsVar(인서트 배리에이션 전송)
인서트 이펙트 A/B에서 리버브/배리에이션 이펙트로 전송되는 전체 드럼 파트(모든 키)의 전송 레벨을 결정합니다.
Drum Key Connection Switch가 “InsA”로 설정되거나, “InsB” 및 Part Output/Drum Key Output이 “MainL&R”로 설정된 경우에만 작동합니다.
설정: 0 – 127

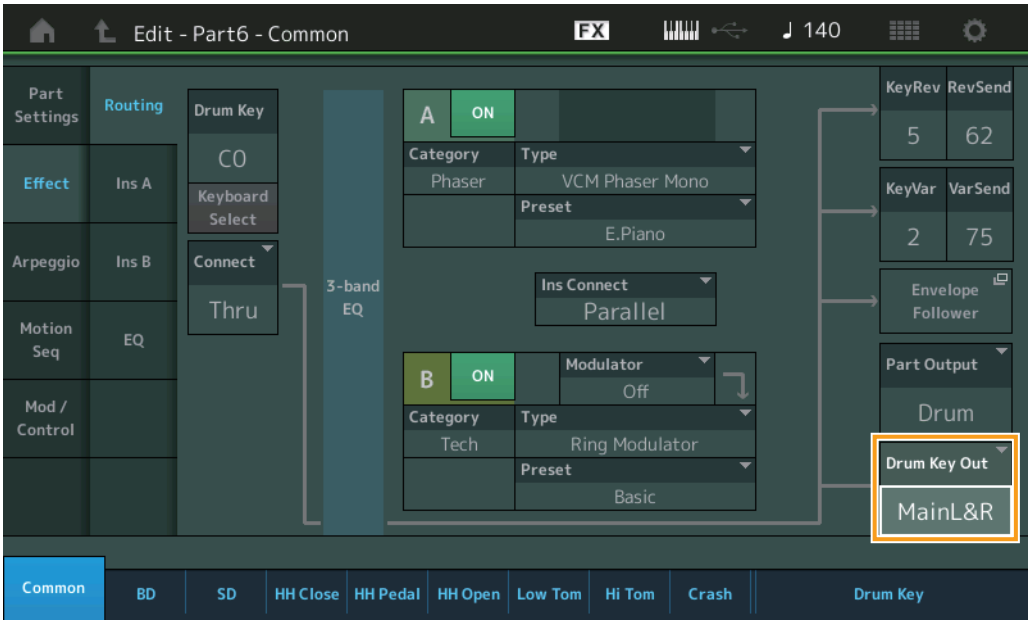
Drum Part Edit
Common
Part Settings
General
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Control Assign
Receive SW
Key
Osc / Tune
Filter
Level / Pan
Element EQ



KeyRev(드럼 키 리버브 전송)
KeyVar(드럼 키 배리에이션 전송)

인서트 이펙트 A/B에서 리버브/배리에이션 이펙트로 전송되는 각 드럼 키의 전송 레벨을 결정합니다.
Drum Key Connection Switch가 "Thru"로, Part Output/Drum Key Output이 "MainL&R"로 설정된 경우에만 작동합니다.

설정: 0 – 127



Drum Key Out(드럼 키 출력 선택)

개별 드럼 키 신호에 대한 특정 출력을 결정합니다.
Part Output이 "Drum"으로 설정된 경우에만 표시됩니다.

설정: MainL&R, AsgnL&R, USB1&2…USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1 – 30

MainL&R: OUTPUT [L/MONO]/[R] 잭으로 스테레오(2개의 채널)로 출력됩니다.
AsgnL&R: ASSIGNABLE OUTPUT [L]/[R] 잭으로 스테레오(2개의 채널)로 출력됩니다.
USB1&2…USB29&30: [USB TO HOST] 단자로 스테레오(채널 1&2 – 29&30)로 출력됩니다.
AsgnL: ASSIGNABLE OUTPUT [L] 잭으로 모노(1개 채널)로 출력됩니다.
AsgnR: ASSIGNABLE OUTPUT [R] 잭으로 모노(1개 채널)로 출력됩니다.
USB1 – 30: [USB TO HOST] 단자로 모노(채널 1 – 30)로 출력됩니다.

주 Drum Key Connection Switch가 "InsA" 또는 "InsB"로 설정되면 이 파라미터가 "MainL&R"로 고정됩니다.

Drum Part Edit
Common
Part Settings
General
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Control Assign
Receive SW
Key
Osc / Tune
Filter
Level / Pan
Element EQ

Drum Part Edit
Common
Part Settings
General
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Control Assign
Receive SW
Key
Osc / Tune
Filter
Level / Pan
Element EQ

Ins A(인서트 이펙트 A)
Ins B(인서트 이펙트 B)

일반 파트(AWM2)의 Element Common Edit 파라미터와 동일합니다(69페이지).

EQ(파트 이퀄라이저)

일반 파트(AWM2)의 Element Common Edit 파라미터와 동일합니다(70페이지).

Arpeggio

Common

일반 파트(AWM2)의 Element Common Edit 파라미터와 동일합니다(73페이지).

Individual

일반 파트(AWM2)의 Element Common Edit 파라미터와 동일합니다(76페이지).

Advanced

다음과 같은 추가 파라미터를 제외하고 일반 파트(AWM2)(77페이지)의 Element Common Edit 파라미터와 동일합니다.

Fixed SD/BD

이 파라미터를 On으로 설정하면 아르페지오 재생에서 C1은 베이스 드럼의 음으로 사용되고 D1은 스네어 드럼의 음으로 사용됩니다.

설정: Off, On

Motion Seq(모션 시퀀서)

Common

일반 파트(AWM2)의 Element Common Edit 파라미터와 동일합니다(78페이지).

Lane

일반 파트(AWM2)의 Element Common Edit 파라미터와 동일합니다(81페이지).

Mod/Control(모듈레이션/컨트롤)

Control Assign

Destination 파라미터의 다른 설정값을 제외하고 일반 파트(AWM2)의 Element Common Edit 파라미터(89페이지)와 동일합니다. “Destination”의 설정값은 Data List PDF 문서의 “Control List”를 참조하십시오.

Receive SW(수신 스위치)

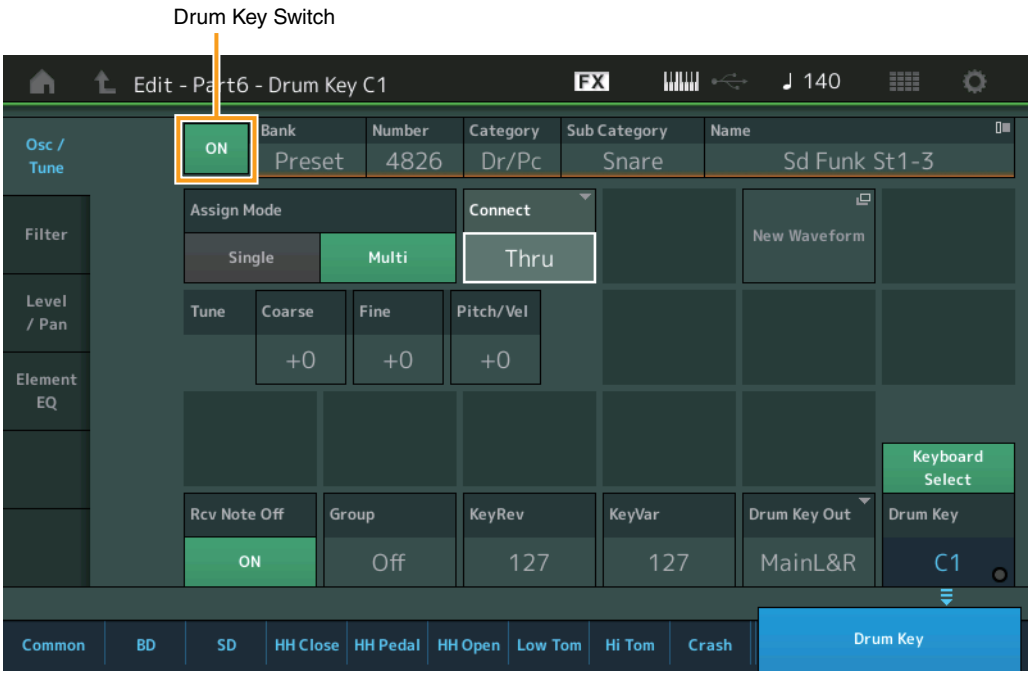
일반 파트(AWM2)의 Element Common Edit 파라미터와 동일합니다(92페이지).

Key Edit(키)

Osc/Tune(오실레이터/튠)

Oscillator/Tune 화면에서 드럼 파트의 각 키에 대한 오실레이터 관련 파라미터를 설정할 수 있습니다.

작업 [PERFORMANCE] → [EDIT] → 파트 선택 → 키 선택 → [Osc/Tune]



Bank (파형 뱅크)
Number(파형 번호)
Category(파형 카테고리)
Sub Category(파형 하위 카테고리)
Name(파형 이름)

선택한 드럼 키에 사용되는 파형 정보를 나타냅니다. "뱅크"는 키에 지정된 파형의 위치(프리세트, 사용자 및 라이브러리)를 나타냅니다.

설정: Data List PDF 문서를 참조하십시오.

Drum Key Switch

현재 선택되어 있는 드럼 키가 사용되는지 여부를 결정합니다.

설정: Off, On

Assign Mode(건반 지정 모드)

동일 채널에서 동일 음을 연속으로 수신하고 해당하는 노트 오프 메시지가 없는 경우에 연주하는 방법을 결정합니다.

설정: Single, Multi

Single: 동일한 음의 이중 또는 반복 재생이 불가능합니다. 첫 번째 음이 멈춘 후에 그 다음 음의 소리가 출력됩니다.

Multi: 모든 음의 소리가 동시에 출력됩니다. 이렇게 설정하면 연속해서 여러 번 연주할 때 동일 음이 재생됩니다(특히 완전한 감쇄로 울리게 해야 하는 탬버린과 심벌즈 사운드).

Connect(드럼 키 연결 스위치)

각각의 개별 드럼 키 처리에 사용할 인서트 이펙트(A 또는 B)를 결정합니다. "Thru"를 선택할 경우 인서트 이펙트가 우회됩니다. Key Common Edit에서 이펙트 설정 "Routing" 화면의 "Connect" 파라미터와 동일합니다. 여기서의 설정은 해당 파라미터의 설정 또한 자동으로 변경시킵니다.

설정: Thru, InsA(인서트 이펙트 A), InsB(인서트 이펙트 B)

Drum Part Edit
Common
Part Settings
General
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Control Assign
Receive SW
Key
Osc / Tune
Filter
Level / Pan
Element EQ

New Waveform
USB 플래시 메모리에 저장된 오디오 데이터를 “Waveform”으로 로드합니다. 로딩에 관한 자세한 내용은 “Load” (174페이지)를 참조하십시오.
파형을 로드한 뒤 Edit Waveform 파라미터를 사용할 수 있습니다. “Edit Waveform”에 관한 자세한 내용은 96페이지를 참조하십시오.

Coarse(약식 튜닝)
각 드럼 키 웨이브의 피치를 반음 단위로 결정합니다.
설정: -48 – +48

Fine(미세 튜닝)
각 드럼 키 웨이브의 피치를 미세 튜닝합니다.
설정: -64 – 63

Pitch/Vel(피치 벨로시티 감도)
선택한 드럼 키 피치가 벨로시티에 반응하는 방법을 결정합니다.
설정: -64 – 63

양수: 건반을 세게 연주할수록 피치가 더 커집니다.
음수: 건반을 세게 연주할수록 피치가 더 작아집니다.
0: 피치 변화가 없습니다.

Rcv Note Off(노트 오프 수신)
각 드럼 키가 MIDI Note Off 메시지를 수신하는지 여부를 선택합니다.
설정: off, on

Group(대체 그룹)
건반이 지정될 대체 그룹을 설정합니다. 여기서 동일한 번호가 지정된 파트의 사운드를 동시에 낼 수 없습니다. 이 설정은 오픈 및 폐쇄 하이 햇 같이 일부 드럼 사운드가 물리적으로 동시에 재생될 수 없는 실제 드럼 키트의 사운드를 재현할 때 도움이 됩니다.
설정: off, 1 – 127

KeyRev(드럼 키 리버브 전송)
KeyVar(드럼 키 배리에이션 전송)
리버브/배리에이션 이펙트로 전송될 드럼 키 사운드(바이패스 신호) 레벨을 결정합니다.
Drum Key Connection Switch 설정에 따라 사용하지 못할 수 있습니다.
설정: 0 – 127

Drum Key Out(드럼 키 출력 선택)
개별 드럼 키 신호에 대한 특정 출력을 결정합니다.
Drum Key Connection Switch 또는 Part Output 설정에 따라 사용하지 못할 수 있습니다.
설정: MainL&R, AsgnL&R, USB1&2…USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1 – 30

MainL&R: OUTPUT [L/MONO]/[R] 잭으로 스테레오(2개의 채널)로 출력됩니다.
AsgnL&R: ASSIGNABLE OUTPUT [L]/[R] 잭으로 스테레오(2개의 채널)로 출력됩니다.
USB1&2…USB29&30: [USB TO HOST] 단자로 스테레오(채널 1&2 – 29&30)로 출력됩니다.
AsgnL: ASSIGNABLE OUTPUT [L] 잭으로 모노(1개 채널)로 출력됩니다.
AsgnR: ASSIGNABLE OUTPUT [R] 잭으로 모노(1개 채널)로 출력됩니다.
USB1 – 30: [USB TO HOST] 단자로 모노(채널 1 – 30)로 출력합니다.

Keyboard Select(건반 선택 스위치)
Keyboard Select 설정의 작동 여부를 결정합니다. On으로 설정된 경우, 건반의 음을 연주해 드럼 키를 선택할 수 있습니다.
설정: Off, On

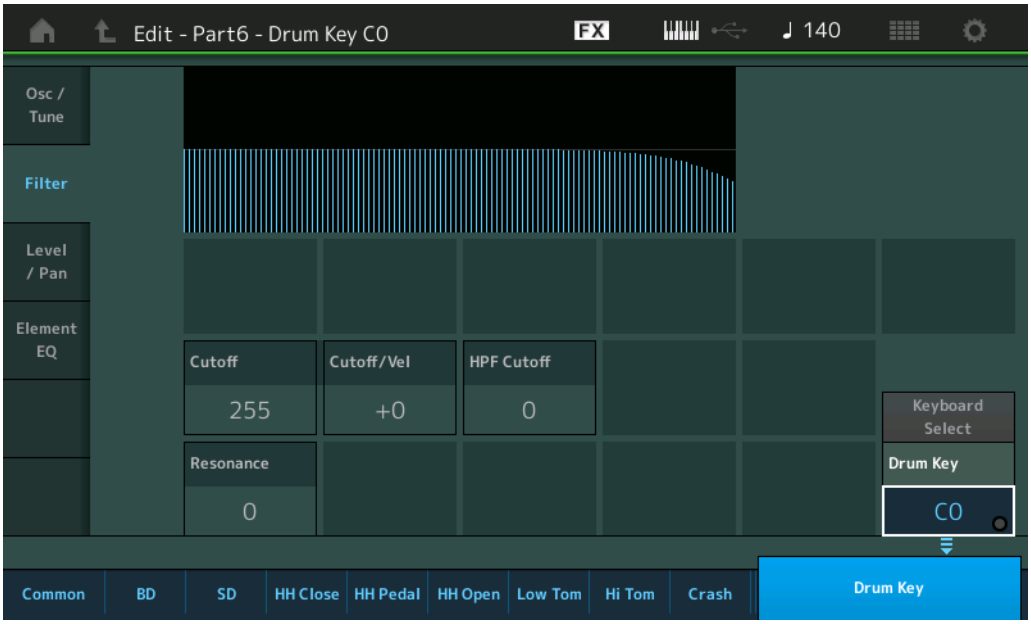
Drum Key
선택한 드럼 키가 표시됩니다.
설정: C0 – C6

Drum Part Edit
Common
Part Settings
General
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Control Assign
Receive SW
Key
Osc / Tune
Filter
Level / Pan
Element EQ

Filter

Filter 화면에서 Drum Part에 필터 설정을 적용할 수 있습니다. 각 개별 드럼 키에 로우 패스 필터와 하이 패스 필터를 적용할 수 있습니다.

작업 [PERFORMANCE] → [EDIT] → 파트 선택 → 키 선택 → [Filter]



Cutoff(로우 패스 필터 차단 주파수)

이 파라미터를 사용하여 로우 패스 필터의 차단 주파수를 설정합니다.

설정: 0 – 255

Cutoff/Vel(로우 패스 필터 차단 벨로시티 감도)

로우 패스 필터 차단 주파수의 벨로시티 감도를 설정합니다. 양수 설정은 건반을 세게 누를수록 차단 주파수를 상승시킵니다. 음수로 설정하면 반대 이펙트를 냅니다.

설정: -64 – +63

Resonance(로우 패스 필터 공명)

차단 주파수의 신호에 적용되는 공명(하모닉 강화)의 정도를 결정합니다.

설정: 0 – 127

HPF Cutoff(하이 패스 필터 차단 주파수)

하이 패스 필터의 차단 주파수를 결정합니다.

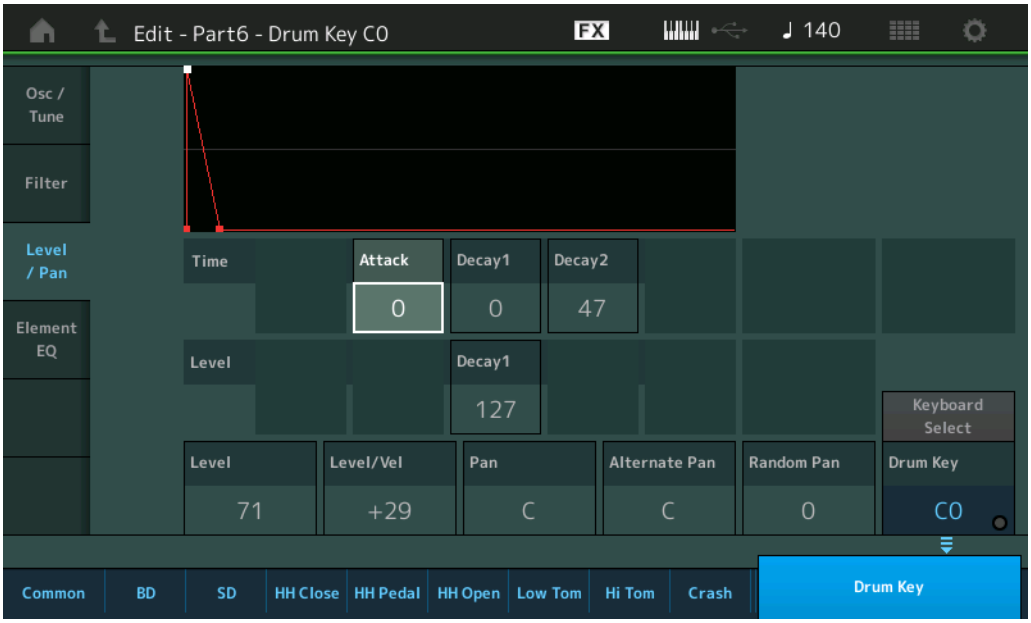
설정: 0 – 255

Drum Part Edit
Common
Part Settings
General
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Control Assign
Receive SW
Key
Osc / Tune
Filter
Level / Pan
Element EQ

Level/Pan

Level/Pan 화면에서 각 드럼 키의 레벨 및 팬을 설정할 수 있습니다.

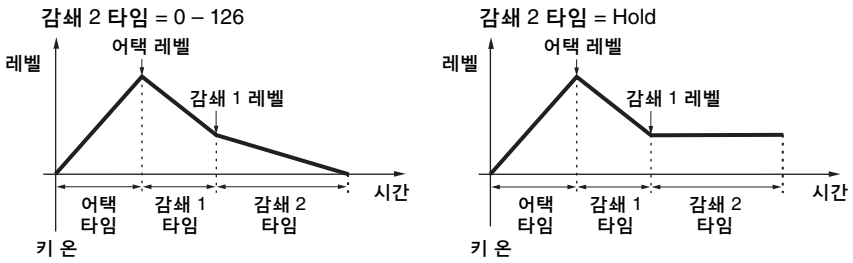
작업 [PERFORMANCE] → [EDIT] → **파트 선택→ 키 선택** → [Level/Pan]



화면에 표시되는 사용 가능한 파라미터의 전체 이름이 아래 도표에 표시되어 있습니다.

	Attack	Decay1	Decay2
Time	어택 타임	감쇄 1 타임	감쇄 2 타임
Level	–	감쇄 1 레벨	–

설정: Time: 0 – 127, Hold(Decay2만 해당)
Level: 0 – 127



Level

드럼 키의 출력 레벨을 결정합니다. 이 파라미터로 드럼 키의 다양한 사운드에서 밸런스를 세부적으로 조절할 수 있습니다.
설정: 0 – 127

Level(레벨 벨로시티 감도)

드럼 키의 출력 레벨이 벨로시티에 응답하는 방법을 결정합니다.
설정: -64 – +63
양수: 건반을 세게 연주할수록 출력이 더 커집니다.
음수: 건반을 부드럽게 연주할수록 출력이 더 커집니다.
0: 출력 레벨이 변하지 않습니다.

Pan

각 드럼 키의 팬 위치(스테레오 위치)를 설정합니다. 이 파라미터는 Alternate 및 Random 설정의 기본 팬 위치로 사용되기도 합니다.
설정: L63(팬 왼쪽) – C(중앙) – R63(팬 오른쪽)

Drum Part Edit
Common
Part Settings
General
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Control Assign
Receive SW
Key
Osc / Tune
Filter
Level / Pan
Element EQ

Alternate Pan

누르는 각 음에 대해 선택한 드럼 키의 사운드가 좌우로 교대 패닝되는 양을 결정합니다. 이 팬 설정(위)이 기본 팬 위치로 사용됩니다.

설정: L64 – C – R63

Random Pan

누르는 각 음에 대해 선택한 드럼 키의 사운드가 좌우로 무작위 패닝되는 양을 결정합니다. 이 팬 설정(위)이 중앙 팬 위치로 사용됩니다.

설정: 0 – 127

Element EQ

일반 파트(AWM2)의 Element Edit 파라미터와 동일합니다(114페이지).

Drum Part Edit
Common
Part Settings
General
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Control Assign
Receive SW
Key
Osc / Tune
Filter
Level / Pan
Element EQ

Normal Part (FM-X) Edit

일반 파트(FM-X)는 최대 8개의 오퍼레이터로 구성될 수 있습니다. Normal Part (FM-X) Edit 화면은 8개의 모든 오퍼레이터에 공통적인 설정을 편집할 때 사용되는 Operator Common Edit 화면과 각 오퍼레이터를 편집할 때 사용되는 Operator Edit의 두 가지 형식이 있습니다.

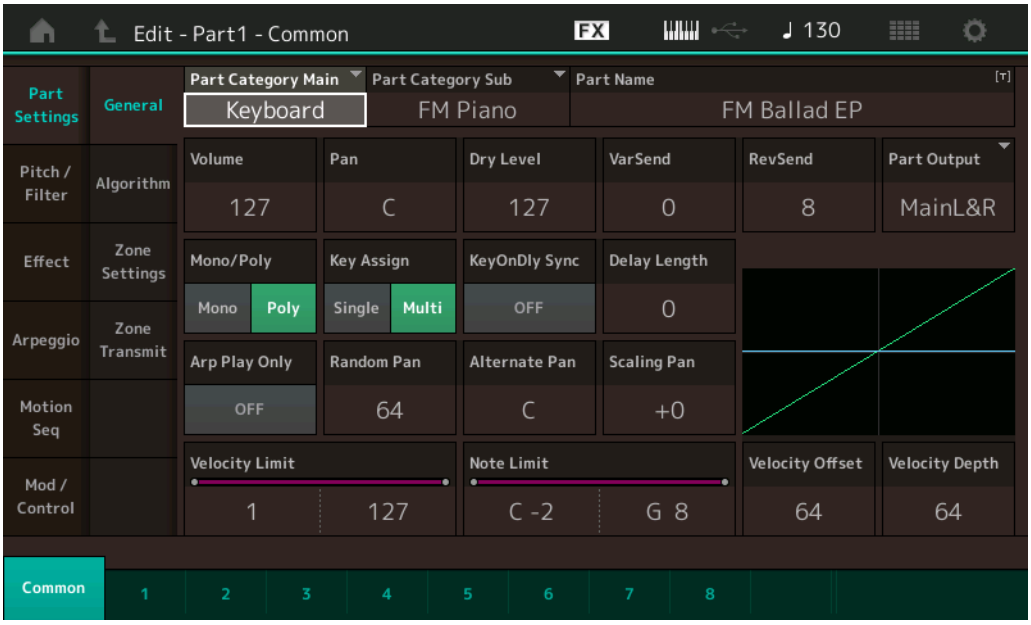
Operator Common Edit(공통)

Part Settings

General

General 화면에서 Part Name, Volume, Pan 등의 다양한 파라미터를 설정할 수 있습니다.

작업 [PERFORMANCE] → [EDIT] → **파트 선택** → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General]



다음과 같이 추가되는 파라미터를 제외하고 대부분의 파라미터는 일반 파트(AWM2)의 Element Common Edit 화면의 파라미터와 동일합니다(58페이지).

Random Pan

누르는 각 음에 대해 선택한 오퍼레이터의 사운드가 좌우로 무작위 패닝되는 양을 결정합니다. 팬 설정은 중앙 팬 위치로 사용됩니다.

설정: 0 – 127

Alternate Pan

누르는 각 음에 대해 선택한 오퍼레이터의 사운드가 좌우로 번갈아 패닝되는 양을 결정합니다. 팬 설정은 기본 팬 위치로 사용됩니다.

설정: L64 – C – R63

Scaling Pan

음(구체적으로 음의 위치 또는 옥타브 범위)이 선택한 오퍼레이터의 좌우 팬 위치(위)에 영향을 주는 정도를 결정합니다. 음 C3을 기준으로 메인 팬 설정이 기본 팬 위치에 사용됩니다. 양수로 설정하면 건반의 저음역에서 연주할 때는 팬의 위치가 좌로, 고음역에서 연주할 때는 우로 설정됩니다. 음수로 설정하면 반대 이펙트를 냅니다.

설정: -64 – +0 – +63

Normal Part (FM-X) Edit
Common
Part Settings
General
Algorithm
Zone Settings
Zone Transmit
Pitch / Filter
Pitch
PEG/Scale
Filter Type
Filter EG
Filter Scale
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
2nd LFO
Control Assign
Receive SW
Operator
Form / Freq
Level

KeyOnDly Sync(키 온 딜레이 템포 동기화 스위치)
"Key On Delay Time Length"가 템포에 동기화되는지 여부를 결정합니다.
설정: Off, On

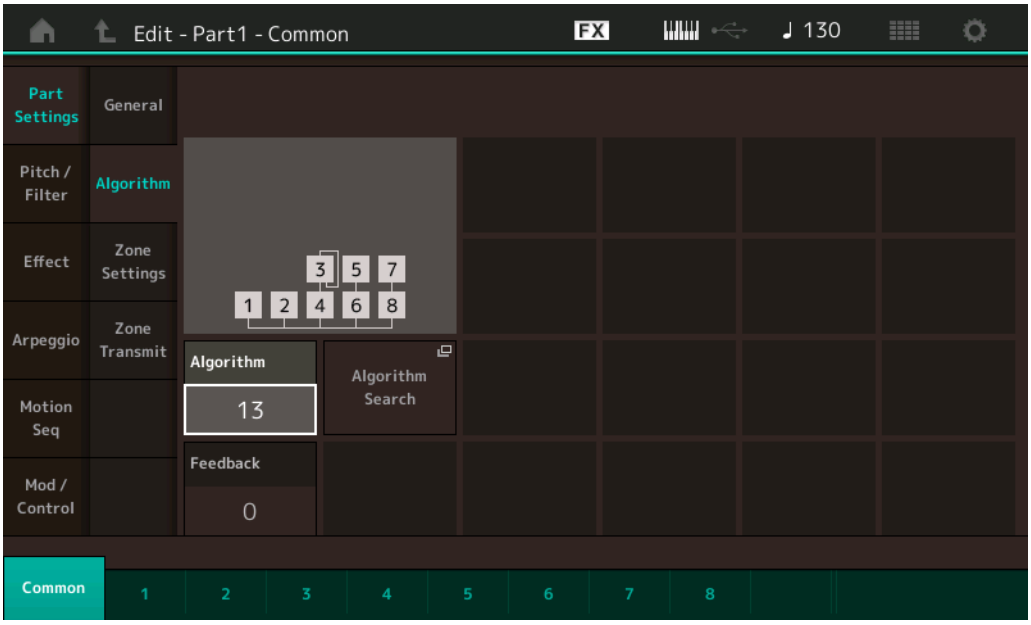
Delay Length(키 온 딜레이 타임 길이)
건반에서 실제로 음을 누르는 순간과 사운드가 출력되는 시점 간의 시간(경과된 딜레이)을 결정합니다. 각 오퍼레이터에 서로 다른 딜레이 시간을 설정할 수 있습니다. "KeyOnDly Sync"가 On으로 설정된 경우 사용할 수 없습니다.
설정: 0 – 127

Delay Length(키 온 딜레이 음 길이)
"KeyOnDly Syn"를 on으로 설정할 때 "Key On Delay"의 타이밍을 결정합니다.
설정: 1/16, 1/8 Tri. (8분 음표 셋잇단음표), 1/16 Dot. (점 16분 음표), 1/8, 1/4 Tri. (4분 음표의 셋잇단음표), 1/8 Dot. (점 8분 음표), 1/4, 1/2 Tri. (2분 음표의 셋잇단음표), 1/4 Dot. (점 4분 음표), 1/2, Whole Tri. (온음표의 셋잇단음표), 1/2 Dot. (점 2분 음표), 1/4 x 4 (4분음표의 넷잇단음표; 해당 비트동안 4개의 4분 음표 연주), 1/4 x 5 (4분 음표의 다섯잇단음표, 해당 비트 동안 5개의 4분 음표 연주), 1/4 x 6 (4분 음표의 여섯잇단음표, 해당 비트 동안 6개의 4분 음표 연주), 1/4 x 7 (4분 음표의 일곱잇단음표, 해당 비트 동안 7개의 4분 음표 연주), 1/4 x 8 (4분 음표의 여덟잇단음표, 해당 비트 동안 8개의 4분 음표 연주)

Algorithm

Algorithm 화면에서 오퍼레이터 배열 및 FM 사운드 생성 방법을 결정하는 알고리즘을 지정할 수 있습니다.

작업 [PERFORMANCE] → [EDIT] → **파트 선택** → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [Algorithm]



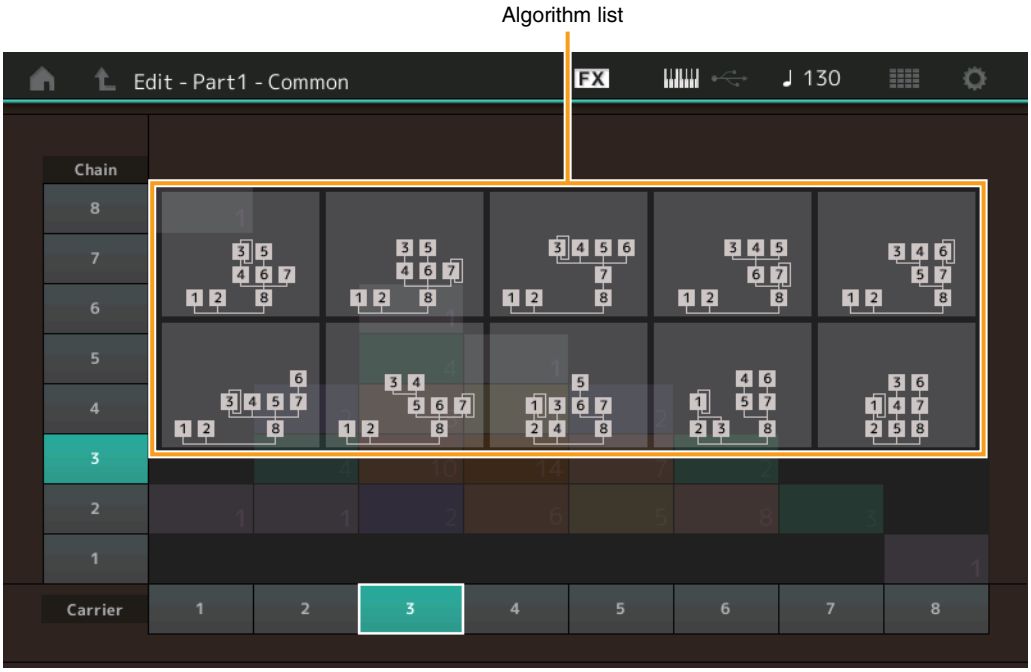
Algorithm(알고리즘 번호)
알고리즘을 변경합니다.
설정: Data List PDF 문서를 참조하십시오.

Feedback(피드백 레벨)
오퍼레이터로 생성된 신호 일부를 다시 해당 오퍼레이터로 공급하여 파형을 변경할 수 있습니다. 이 파라미터로 피드백 레벨을 설정할 수 있습니다.
설정: 0 – 7

Normal Part (FM-X) Edit
Common
Part Settings
General
Algorithm
Zone Settings
Zone Transmit
Pitch / Filter
Pitch
PEG/Scale
Filter Type
Filter EG
Filter Scale
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
2nd LFO
Control Assign
Receive SW
Operator
Form / Freq
Level

Algorithm Search

Algorithm Search 화면을 불러옵니다. 이 화면에서 캐리어의 번호나 오퍼레이터가 직렬 연결된 최대 길이를 필터링해 원하는 알고리즘을 검색할 수 있습니다.



Chain

오퍼레이터가 직렬 연결되는 최대 길이로 알고리즘을 필터링합니다.
설정: 1 – 8

Carrier

캐리어 번호로 알고리즘을 필터링합니다.
설정: 1 – 8

Zone Settings

일반 파트(AWM2)의 Element Common Edit 파라미터와 동일합니다(63페이지).

Zone Transmit

일반 파트(AWM2)의 Element Common Edit 파라미터와 동일합니다(65페이지).

Normal Part (FM-X) Edit
Common
Part Settings
General
Algorithm
Zone Settings
Zone Transmit
Pitch / Filter
Pitch
PEG/Scale
Filter Type
Filter EG
Filter Scale
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
2nd LFO
Control Assign
Receive SW
Operator
Form / Freq
Level

Pitch/Filter

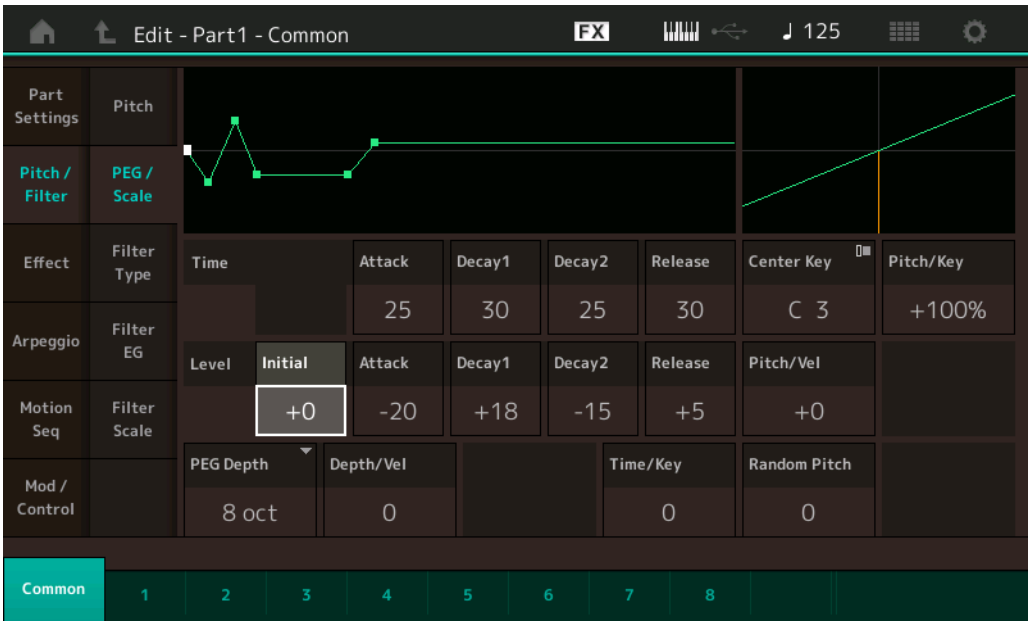
Pitch

일반 파트(AWM2)의 Element Common Edit 파라미터와 동일하나(60페이지), Legato Slope 파라미터를 사용할 수 없습니다.

PEG/Scale(피치 EG/스케일)

Pitch EG/Scale 화면에서는 시간이 경과하면서 사운드 피치가 변하는 방식 및 파트의 스케일을 결정하는 Pitch EG의 모든 시간과 레벨을 설정할 수 있습니다.

작업 [PERFORMANCE] → [EDIT] → **파트 선택** → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Pitch/Filter] → [PEG/Scale]



화면에 표시되는 사용 가능한 파라미터의 전체 이름이 아래 도표에 표시되어 있습니다.

	Initial	Attack	Decay1	Decay2	Release
Time	–	어택 타임	감쇄 1 타임	감쇄 2 타임	릴리스 타임
Level	홀드 레벨	어택 레벨	감쇄 1 레벨	감쇄 2 레벨	릴리스 레벨

설정: Time: 0 – 99
Level: -50 – +50

PEG Depth

피치 EG의 피치 범위를 결정합니다.
설정: 8 oct, 2 oct, 1 oct, 0.5 oct

Depth/Vel(PEG 깊이 벨로시티 감도)

건반에서 음을 누르는 벨로시티(강도)에 따라 피치 범위가 어떻게 생성되는지를 결정합니다.
설정: 0 – 7

Time/Key(PEG 타임 건반 수반 감도)

음(구체적으로 음의 위치 또는 옥타브 범위)이 피치 EG 타임에 영향을 주는 정도를 결정합니다. 중앙 건반(C3)이 이 파라미터의 기본 피치로 사용됩니다.
설정: 0 – 7

양수: 음이 높으면 PEG 이동 속도가 빠르고 음이 낮으면 속도가 느립니다.
0: 연주한 음과 상관없이 PEG 이동 속도가 변하지 않습니다.

Normal Part (FM-X) Edit
Common
Part Settings
General
Algorithm
Zone Settings
Zone Transmit
Pitch / Filter
Pitch
PEG/Scale
Filter Type
Filter EG
Filter Scale
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
2nd LFO
Control Assign
Receive SW
Operator
Form / Freq
Level

Pitch/Key(피치 건반 수반 감도)
중앙 건반(아래)의 피치가 표준이라고 가정하고 건반 수반 이펙트(인접 음의 피치 간격)의 감도를 결정합니다.
설정: -200% – +0% – +200%

+100% (일반 설정)**:** 인접 음의 피치 간격을 반음 간격으로 조정합니다.
0%: 모든 음이 중앙 건반의 피치와 같습니다.
음수: 설정이 반대로 바뀝니다.

Center Key(피치 건반 수반 감도 중앙 건반)
건반 수반 피치 이펙트의 중앙 음 또는 피치를 결정합니다.
설정: C -2 – G8

Pitch/Vel(피치 벨로시티 감도)
피치가 벨로시티에 응답하는 방법을 결정합니다.
설정: -64 – 63

양수: 건반을 세게 연주할수록 피치가 더 커집니다.
음수: 건반을 세게 연주할수록 피치가 더 작아집니다.
0: 피치 변화가 없습니다.

Random Pitch(무작위 피치 깊이)
연주한 각 음의 피치를 무작위로 바꿀 수 있습니다.
설정: 0 – 127

주 PEG에 대한 자세한 내용은 신디사이저 파라미터 설명서 PDF 문서를 참조하십시오.

Filter Type

일반 파트(AWM2)의 Element Edit 파라미터와 동일합니다(100페이지).

Filter EG

일반 파트(AWM2)의 Element Edit 파라미터와 동일합니다(105페이지).

Filter Scale

일반 파트(AWM2)의 Element Edit 파라미터와 동일합니다(107페이지).

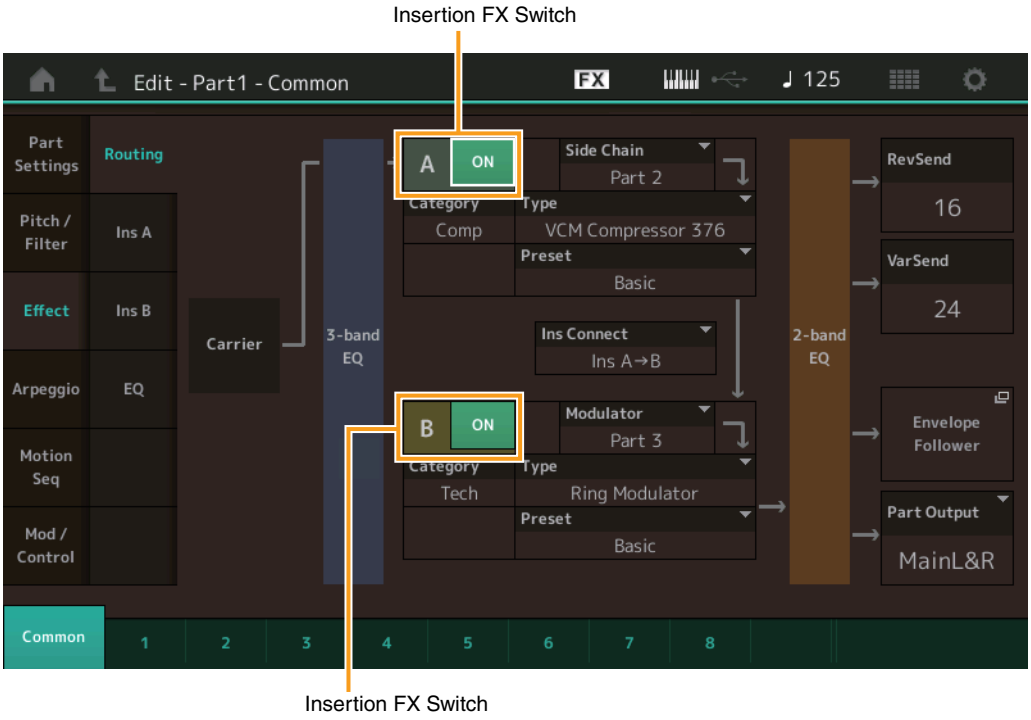
Normal Part (FM-X) Edit
Common
Part Settings
General
Algorithm
Zone Settings
Zone Transmit
Pitch / Filter
Pitch
PEG/Scale
Filter Type
Filter EG
Filter Scale
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
2nd LFO
Control Assign
Receive SW
Operator
Form / Freq
Level

Effect

Routing

Routing 화면에서 파트에 연결된 이펙트를 결정할 수 있습니다.

작업 [PERFORMANCE] → [EDIT] → 파트 선택 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Routing]



Insertion FX Switch

Insertion Effect A/B가 활성화되는지 여부를 결정합니다.

설정: Off, On

Category(이펙트 카테고리)
Type(이펙트 형식)

선택한 이펙트의 카테고리와 형식을 결정합니다.

설정: 편집 가능한 이펙트 카테고리 및 형식에 대한 자세한 내용은 Data List PDF 문서를 참조하십시오. 또한, 각 이펙트 형식에 대한 자세한 내용은 신디사이저 파라미터 설명서 PDF 문서를 참조하십시오.

Preset

특정 응용 프로그램과 상황에 사용하도록 설계된 각 이펙트 형식에 대해 사전 프로그램된 설정을 불러옵니다.

설정: 모든 프리세트 이펙트 목록은 Data List PDF 문서를 참조하십시오.

Side Chain/Modulator(사이드 체인/모듈레이터 파트)

사이드 체인/모듈레이터에 사용되는 파트를 결정합니다. 이펙트 형식에 따라 사용하지 못할 수 있습니다. 사이트 체인/모듈레이터에 관한 자세한 내용은 일반 파트(AWM2)의 Routing 화면(67페이지)을 참조하십시오.

설정: Part 1 – 16, A/D, Master, Off

Ins Connect(인서트 연결 형식)

인서트 이펙트 A 및 B에 대한 이펙트 라우팅을 결정합니다. 설정 변경 내용이 화면의 그림에 표시되어 어떻게 신호가 라우팅되는지를 명확하게 볼 수 있습니다. 자세한 내용은 "기본 구조"의 "이펙트 연결(19페이지)을 참조하십시오.

설정: Parallel, Ins A→B, Ins B→A

Rev Send(리버브 전송)

인서트 이펙트 A/B에서 리버브 이펙트로 전송된 신호의 전송 레벨을 결정합니다.

설정: 0 – 127

Normal Part (FM-X) Edit
Common
Part Settings
General
Algorithm
Zone Settings
Zone Transmit
Pitch / Filter
Pitch
PEG/Scale
Filter Type
Filter EG
Filter Scale
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
2nd LFO
Control Assign
Receive SW
Operator
Form / Freq
Level

Var Send(배리에이션 전송)
인서트 이펙트 A/B에서 리버브 이펙트로 전송된 신호의 전송 레벨을 결정합니다.
설정: 0 – 127

Part Output(파트 출력 선택)
특정 오디오 출력을 결정합니다.
설정: MainL&R, AsgnL&R, USB Stereo, AsgnL, AsgnR, USB1 – 30, Off

MainL&R: OUTPUT [L/MONO]/[R] 잭으로 스테레오(2개의 채널)로 출력됩니다.
AsgnL&R: ASSIGNABLE OUTPUT [L]/[R] 잭으로 스테레오(2개의 채널)로 출력됩니다.
USB1&2…USB29&30: [USB TO HOST] 단자로 스테레오(채널 1&2 – 29&30)로 출력됩니다.
AsgnL: ASSIGNABLE OUTPUT [L] 잭으로 모노(1개 채널)로 출력됩니다.
AsgnR: ASSIGNABLE OUTPUT [R] 잭으로 모노(1개 채널)로 출력됩니다.
USB1 – 30: [USB TO HOST] 단자로 모노(채널 1 – 30)로 출력합니다.
Off: 파트의 오디오 신호가 출력되지 않습니다.

Ins A(인서트 이펙트 A)
Ins B(인서트 이펙트 B)

일반 파트(AWM2)의 Element Common Edit 파라미터와 동일합니다(69페이지).

EQ(파트 이퀄라이저)

일반 파트(AWM2)의 Element Common Edit 파라미터와 동일합니다(70페이지).

Arpeggio

Common

일반 파트(AWM2)의 Element Common Edit 파라미터와 동일합니다(73페이지).

Individual

일반 파트(AWM2)의 Element Common Edit 파라미터와 동일합니다(76페이지).

Advanced

일반 파트(AWM2)의 Element Common Edit 파라미터와 동일합니다(77페이지).

Motion Seq(모션 시퀀서)

Common

일반 파트(AWM2)의 Element Common Edit 파라미터와 동일합니다(78페이지).

Lane

일반 파트(AWM2)의 Element Common Edit 파라미터와 동일합니다(81페이지).

Normal Part (FM-X) Edit
Common
Part Settings
General
Algorithm
Zone Settings
Zone Transmit
Pitch / Filter
Pitch
PEG/Scale
Filter Type
Filter EG
Filter Scale
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
2nd LFO
Control Assign
Receive SW
Operator
Form / Freq
Level

Mod/Control(모듈레이션/컨트롤)

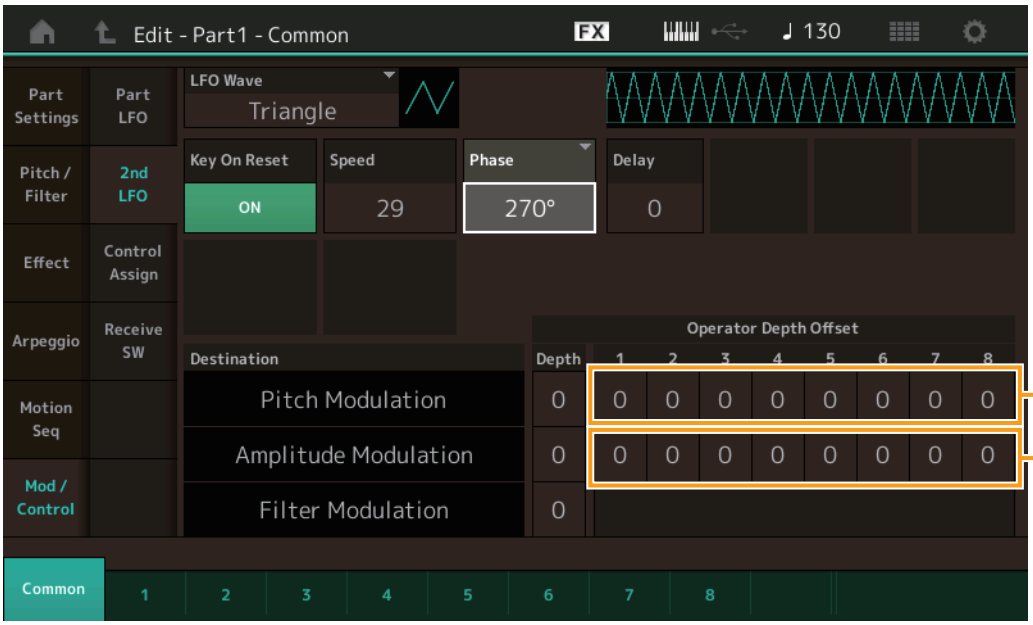
Part LFO

Destination 파라미터의 설정값이 다르고, “Element Phase Offset(LFO 요소 위상 오프셋)”을 사용할 수 없다는 점 외에는 일반 파트(AWM2)의 Element Common Edit 파라미터와 동일합니다(85페이지). 설정값에 관한 자세한 내용은 Data List PDF 문서를 참조하십시오.

2nd LFO

작업 [PERFORMANCE] → [EDIT] → 파트 선택 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [2nd LFO]

Pitch Modulation Operator Depth Ratio
(2차 LFO 피치 모듈레이션 오퍼레이터 깊이 비율)



Amplitude Modulation Operator Depth Ratio
(2차 LFO 진폭 모듈레이션 오퍼레이터 깊이 비율)

LFO Wave(2차 LFO 파형)

2차 LFO 파형을 선택합니다.

설정: Triangle, Saw Down, Saw Up, Square, Sine, S/H

주 “Sine”을 선택한 경우, 진폭 모듈레이션 웨이브의 위상 변경 때문에 화면에 도표로 표시됩니다.

Key On Reset(2차 LFO 키 온 리셋)

음을 누를 때마다 2차 LFO를 재설정할지 여부를 결정합니다.

설정: Off, On

Speed(2차 LFO 속도)

2차 LFO 배리에이션의 속도(주파수)를 조절합니다.

설정: 0 – 99

Phase(2차 LFO 위상)

2차 LFO 웨이브가 재설정될 때의 시작 위상 지점을 결정합니다.

설정: 0°, 90°, 180°, 270°

Delay(2차 LFO 딜레이 시간)

건반에서 음을 누르는 순간부터 2차 LFO가 적용되는 순간까지의 딜레이 타임을 결정합니다.

설정: 0 – 99

Normal Part (FM-X) Edit
Common
Part Settings
General
Algorithm
Zone Settings
Zone Transmit
Pitch / Filter
Pitch
PEG/Scale
Filter Type
Filter EG
Filter Scale
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
2nd LFO
Control Assign
Receive SW
Operator
Form / Freq
Level

Pitch Modulation(2차 LFO 피치 모듈레이션 깊이)
2차 LFO 파형이 사운드의 피치를 변경(변조)하는 정도(깊이)를 결정합니다.
설정: 0 – 99

Amplitude Modulation(2차 LFO 진폭 모듈레이션 깊이)
2차 LFO 파형이 사운드의 진폭을 변경(변조)하는 정도(깊이)를 결정합니다.
설정: 0 – 99

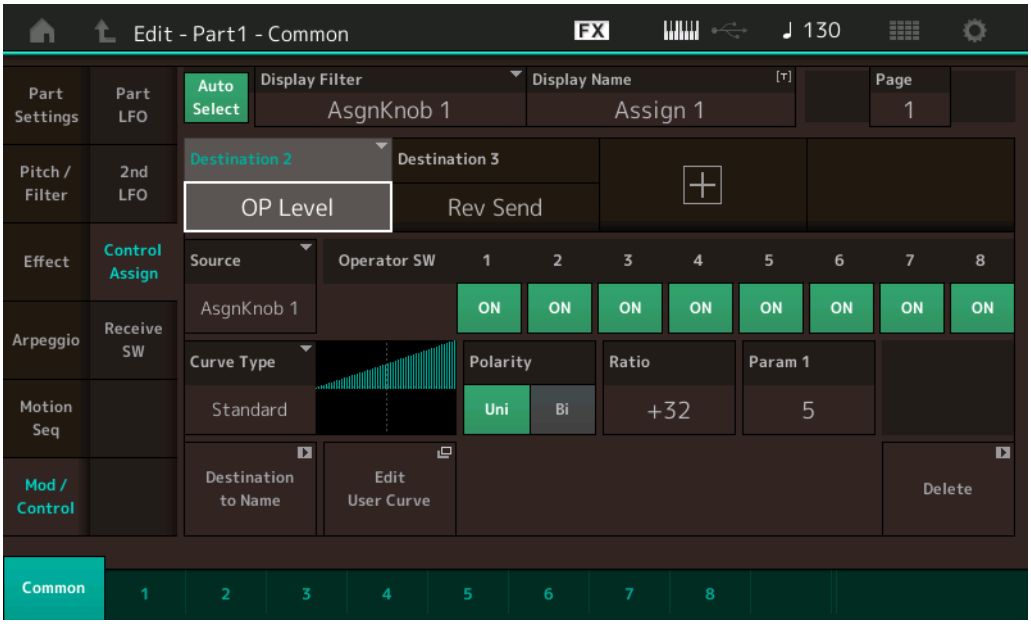
Filter Modulation(2차 LFO 필터 모듈레이션 깊이)
2차 LFO 파형이 필터 차단 주파수를 변경(변조)하는 정도(깊이)를 결정합니다.
설정: 0 – 99

Pitch Modulation Operator Depth Ratio (2차 LFO 피치 모듈레이션 오퍼레이터 깊이 비율)
"2nd LFO Pitch Modulation Depth"에서 결정되는 각 오퍼레이터의 양(깊이)을 조절합니다.
설정: 0 – 7

Amplitude Modulation Operator Depth Ratio (2차 LFO 진폭 모듈레이션 오퍼레이터 깊이 비율)
"2nd LFO Amplitude Modulation Depth"에서 결정되는 각 오퍼레이터의 양(깊이)을 조절합니다.
설정: 0 – 7

Control Assign

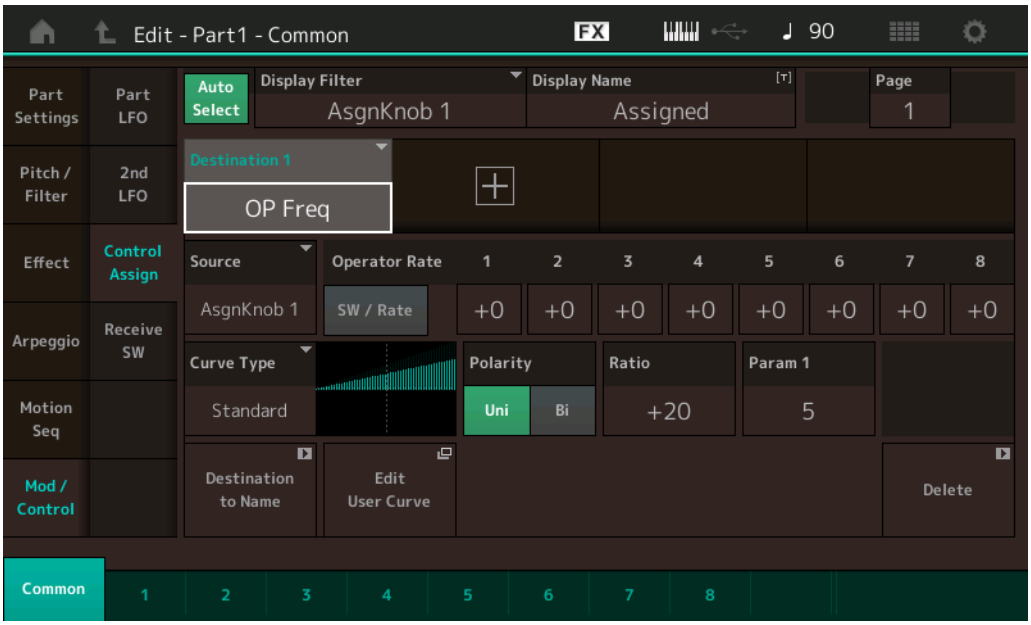
작업 [PERFORMANCE] → [EDIT] → 파트 선택 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [Control Assign]



Destination 파라미터의 다른 설정값을 제외하고 일반 파트(AWM2)의 Element Common Edit 파라미터(89페이지)와 동일합니다. 설정값에 관한 자세한 내용은 Data List PDF 문서를 참조하십시오.
다음 파라미터도 이 화면에 표시됩니다.

Operator SW(오퍼레이터 스위치)
컨트롤러가 각 개별 오퍼레이터에 영향을 줄지(On/Off) 여부를 선택합니다. 오퍼레이터 관련 파라미터가 "Destination"에서 설정된 경우에만 사용할 수 있습니다.
설정: Off, On

Normal Part (FM-X) Edit
Common
Part Settings
General
Algorithm
Zone Settings
Zone Transmit
Pitch / Filter
Pitch
PEG/Scale
Filter Type
Filter EG
Filter Scale
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
2nd LFO
Control Assign
Receive SW
Operator
Form / Freq
Level



Operator Rate

"Destination"에서 각 오퍼레이터에 대해 설정한 파라미터 변경 시 컨트롤러의 감도를 결정합니다.
"Destination"이 "OP Freq" 또는 "OP AEG Offset"으로 설정된 경우에만 사용 가능합니다.
설정: Off, On

SW/Rate(오퍼레이터 스위치/오퍼레이터 속도 스위치)

"Operator Switch"와 "Operator Rate" 사이에서 화면을 전환합니다.
"Destination"이 "OP Freq" 또는 "OP AEG Offset"으로 설정된 경우에만 사용 가능합니다.
설정: Off, On

Receive SW(수신 스위치)

일반 파트(AWM2)의 Element Common Edit 파라미터와 동일합니다(92페이지).

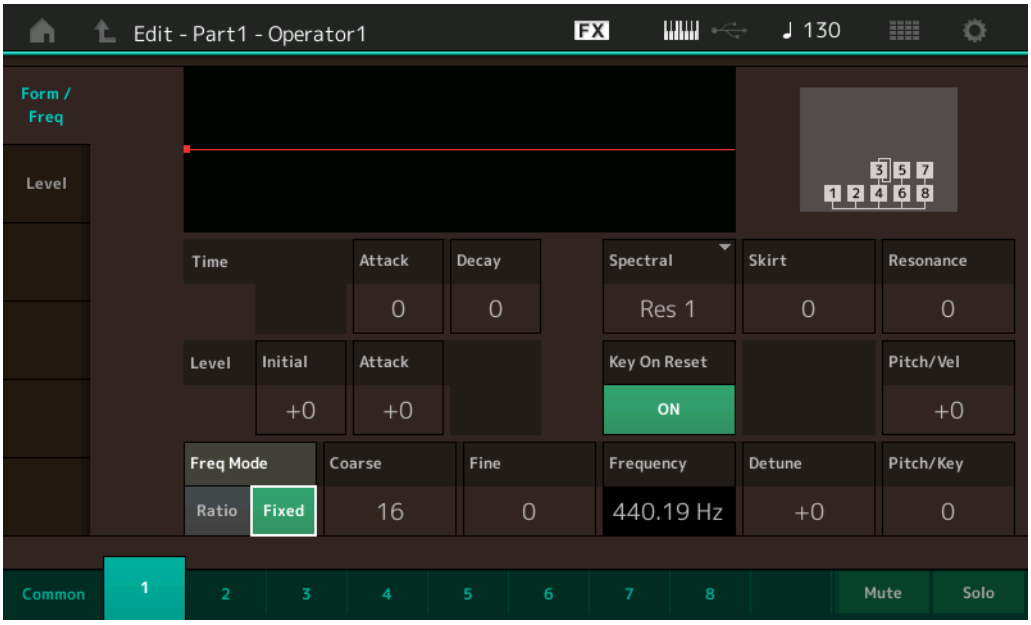
Normal Part (FM-X) Edit
Common
Part Settings
General
Algorithm
Zone Settings
Zone Transmit
Pitch / Filter
Pitch
PEG/Scale
Filter Type
Filter EG
Filter Scale
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
2nd LFO
Control Assign
Receive SW
Operator
Form / Freq
Level

Operator Edit(오퍼레이터)

Form/Freq(형태/주파수)

Form/Frequency 화면에서 오퍼레이터의 모든 파형 및 주파수를 설정할 수 있습니다.

작업 [PERFORMANCE] → [EDIT] → 파트 선택 → 오퍼레이터 선택 → [Form/Freq]



화면에 표시되는 사용 가능한 파라미터의 전체 이름이 아래 도표에 표시되어 있습니다.

	Initial	Attack	Decay
Time	–	어택 타임	감쇄 타임
Level	최초 레벨	어택 레벨	–

설정: Time: 0 – 99
Level: -50 – +50

Spectral(스펙트럼 형태)

선택한 오퍼레이터의 “spectral form”을 결정합니다.
설정: Sine, All 1, All 2, Odd 1, Odd 2, Res 1, Res 2

Skirt(스펙트럼 스커트)

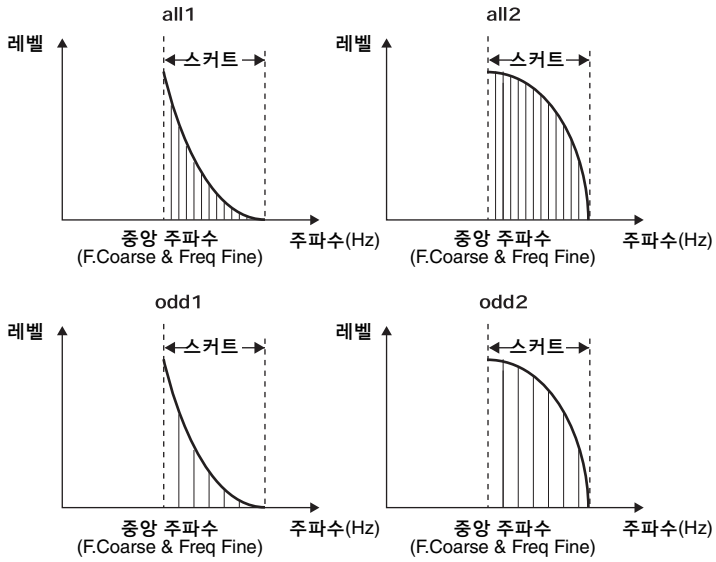
포먼트 하모닉 곡선 하단의 “스커트” 스프레드를 결정합니다. 값이 높을수록 스커트가 넓어지고 값이 낮을수록 스커트가 좁아집니다. “Spectral”이 “Sine”으로 설정된 경우 사용할 수 없습니다.
설정: 0 – 7

Resonance(스펙트럼 공명)

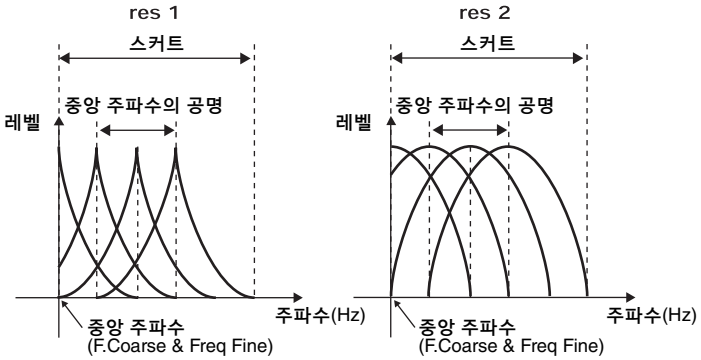
벨로시티가 Spectral From의 공명에 영향을 주는 정도를 결정합니다. 중앙 주파수가 고주파로 이동해 사운드에 특별한 공명을 만들 수 있습니다. “Spectral”이 “Res 1” 또는 “Res 2”로 설정된 경우에만 작동합니다.
설정: 0 – 99

Normal Part (FM-X) Edit
Common
Part Settings
General
Algorithm
Zone Settings
Zone Transmit
Pitch / Filter
Pitch
PEG/Scale
Filter Type
Filter EG
Filter Scale
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
2nd LFO
Control Assign
Receive SW
Operator
Form / Freq
Level

"Sine"을 제외하고 오퍼레이터로 사용되는 기본 파형에는 하모닉이 포함됩니다. 사인파에는 기본 주파수 외 다른 하모닉이 포함되지 않습니다. 따라서, "Sine" 이외의 다른 파형으로 "Form"을 설정하는 경우, 관련 파라미터를 결정해 파형 형식에 따라 각 포먼트의 하모닉과 포먼트를 조절할 수 있습니다. 기본 파형 및 특징적인 파라미터는 다음과 같습니다.



"스커트" 값이 클수록 웨이브에 포함되는 하모닉이 더 많아집니다.



"공명" 값이 클수록 중앙 주파수가 더 높은 주파수로 이동합니다.
- **공명=0: 중앙 주파수가 기본 웨이브**
- **공명=99: 중앙 주파수가 100번째 하모닉**

Key On Reset(오실레이터 키 온 리셋)

음을 누를 때마다 오퍼레이터의 진동이 재설정되는지 여부를 결정합니다.

설정: Off, On

Pitch/Vel(피치 벨로시티 감도)

선택된 오퍼레이터의 피치가 벨로시티에 응답하는 방법을 결정합니다. 이 파라미터는 "Freq Mode"가 "Fixed"로 설정된 경우에만 사용할 수 있습니다.

설정: -7 – +7

양수: 건반을 세게 연주할수록 피치가 더 커집니다.

음수: 건반을 세게 연주할수록 피치가 더 작아집니다.

0: 피치 변화가 없습니다.

Freq Mode(오실레이터 주파수 모드)

오퍼레이터의 출력 피치 설정을 결정합니다.

설정: Ratio, Fixed

Ratio: 건반에서 연주하는 음을 감지해 출력 피치를 결정합니다.

Fixed: "Coarse" 및 "Fine"을 설정해 피치를 지정합니다.

Normal Part (FM-X) Edit
Common
Part Settings
General
Algorithm
Zone Settings
Zone Transmit
Pitch / Filter
Pitch
PEG/Scale
Filter Type
Filter EG
Filter Scale
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
2nd LFO
Control Assign
Receive SW
Operator
Form / Freq
Level

Coarse(약식 튜닝)
각 오퍼레이터의 피치를 결정합니다.
설정: "Freq Mode"가 "Ratio"로 설정되었을 때: 0 – 31
"Freq Mode"가 "Fixed"로 설정되었을 때: 0 – 21

Fine(미세 튜닝)
각 오퍼레이터의 피치에 대한 미세 튜닝을 결정합니다.
설정: "Freq Mode"가 "Ratio"로 설정되었을 때: 0 – 99
"Freq Mode"가 "Fixed"로 설정되었을 때: 0 – 127

Detune
오퍼레이터의 출력 피치를 약간 높거나 낮게 설정합니다.
"Coarse Tune" 및 "Fine Tune"에 동일한 파라미터 값이 설정된 경우에도, 디튠을 통해 각 오퍼레이터의 피치를 약간 올리거나 내릴 수 있어 사운드에 또 다른 차원을 추가하고 공간적 특성을 개선할 수 있습니다.
설정: -15 – +15

Pitch/Key(피치 건반 수반 감도)
Key Follow 이펙트의 감도(위치나 옥타브 범위에 따른 정도)를 결정합니다. 이 파라미터는 "Freq Mode"가 "Fixed"로 설정된 경우에만 사용할 수 있습니다.
설정: 0 – 99
0: 모든 음은 Coarse 및 Fine에서 지정된 것과 동일한 피치입니다.
99: 인접 음의 피치 간격을 반음 간격으로 조정합니다.

Level

Level 화면에서 오퍼레이터의 모든 음량을 설정할 수 있습니다.

작업 [PERFORMANCE] → [EDIT] → **파트 선택** → **오퍼레이터 선택** → [Level]

화면에 표시되는 사용 가능한 파라미터의 전체 이름이 아래 도표에 표시되어 있습니다.

	Hold	Attack	Decay1	Decay2	Release
Time	홀드 타임	어택 타임	감쇄 1 타임	감쇄 2 타임	릴리스 타임
Level	–	어택 레벨	감쇄 1 레벨	감쇄 2 레벨	릴리스(홀드) 레벨

설정: Time: 0 – 99
Level: 0 – 99

Normal Part (FM-X) Edit
Common
Part Settings
General
Algorithm
Zone Settings
Zone Transmit
Pitch / Filter
Pitch
PEG/Scale
Filter Type
Filter EG
Filter Scale
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
2nd LFO
Control Assign
Receive SW
Operator
Form / Freq
Level

Level(오퍼레이터 레벨)
오퍼레이터의 출력 레벨을 결정합니다.
설정: 0 – 99

Level/Vel(레벨 벨로시티 감도)
오퍼레이터 출력 레벨이 벨로시티에 응답하는 방법을 결정합니다.
설정: -7 – +7

양수: 건반을 세게 연주할수록 출력이 더 커집니다.
음수: 건반을 부드럽게 연주할수록 출력이 더 커집니다.
0: 출력 레벨이 변하지 않습니다.

Time/Key(AEG 타임 건반 수반 감도)
음(구체적으로 음의 위치 또는 옥타브 범위)이 선택한 요소의 진폭 EG 타임에 영향을 주는 정도를 결정합니다.
설정: 0 – 7

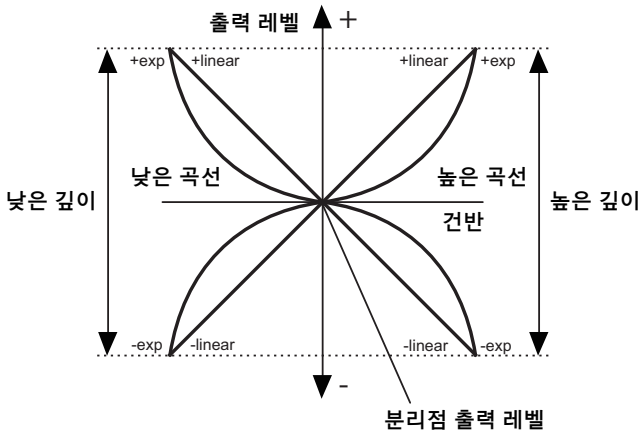
양수: 음이 높으면 진폭 EG 이동 속도가 빠르고 음이 낮으면 속도가 느립니다.
0: 연주한 음과 상관없이 진폭 EG 이동 속도가 변하지 않습니다.

Break Point
각각에 해당하는 음 번호를 지정하여 진폭 스케일 분리점을 결정합니다.
설정: A-1 – C8

Curve Lo(낮은 곡선)
Curve Hi (높은 곡선)
진폭 스케일링 곡선을 결정합니다.
설정: -Linear, -Exp, +Exp, +Linear

Lvl/Key Lo(낮은 깊이)
Lvl/Key Hi(깊은 깊이)
곡선의 곡률을 결정합니다(위).
설정: 0 – 99

분리점에서 건반이 두 부분으로 나뉩니다.
아래의 설명과 같이 오른쪽의 높은 피치 측은 R Depth와 R Curve를 사용하여 설정하고, 왼쪽의 낮은 피치 측은 L Depth와 L Curve를 사용하여 설정합니다.



분리점으로 설정된 건반의 출력 레벨은 오퍼레이터 레벨 설정에 따라 달라집니다. 분리점의 좌측에 위치한 건반의 경우, 낮은 곡선 및 낮은 깊이에 의해 결정되는 곡선에 기초해 출력 레벨이 결정됩니다. 분리점의 우측에 위치한 건반의 경우, 높은 곡선 및 높은 깊이에 의해 결정되는 곡선에 기초해 출력 레벨이 결정됩니다. 출력 레벨은 표현(Exp) 형식 곡선 분리점에서는 지수 방식으로, 선형(Linear) 형식 곡선 분리점에서는 선형으로 변합니다. 두 경우 모두 건반이 분리점에서 멀어질수록 건반의 출력 레벨 변화가 커집니다.

Normal Part (FM-X) Edit
Common
Part Settings
General
Algorithm
Zone Settings
Zone Transmit
Pitch / Filter
Pitch
PEG/Scale
Filter Type
Filter EG
Filter Scale
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
2nd LFO
Control Assign
Receive SW
Operator
Form / Freq
Level

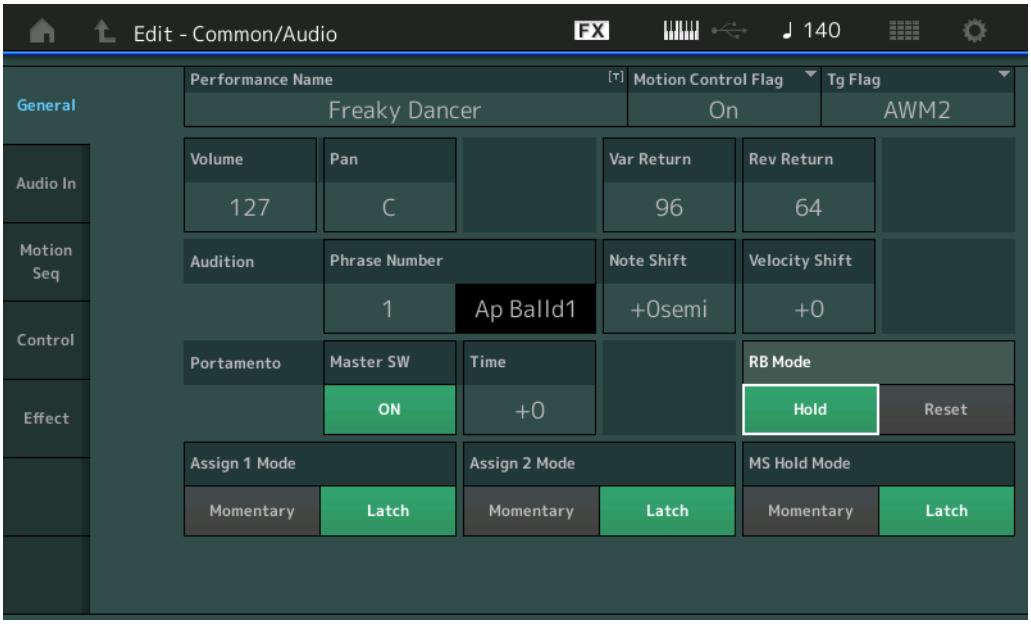
Common/Audio Edit(공통/오디오)

퍼포먼스는 최대 16 파트로 구성됩니다. Common/Audio Edit 화면에서는 해당 퍼포먼스 전체 및 오디오 파트와 관련된 파라미터를 설정할 수 있습니다.

General

General 화면에서 퍼포먼스에 맞는 다양한 파라미터를 설정할 수 있습니다.

작업 [PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [General]



Performance Name

선택한 퍼포먼스의 이름을 결정합니다. 퍼포먼스 이름에는 최대 20자의 문자를 포함시킬 수 있습니다. 파라미터를 터치하면 입력된 글자 화면이 뜹니다.

Motion Control Flag

선택한 퍼포먼스에 “Motion Control” 속성을 추가할 수 있는지 여부를 결정합니다. On으로 설정되면 “MC” 아이콘이 Performance Play 화면에 뜹니다(26페이지). Performance Category Search 화면에서 퍼포먼스를 “MC”로 필터링할 수 있습니다(161페이지).

설정: Off, On

Tg Flag(톤 제너레이터 플래그)

선택한 퍼포먼스의 톤 제너레이터로 속성을 결정합니다. 선택된 톤 제너레이터의 이름 아이콘이 Performance Play 화면에 표시됩니다(26페이지). Performance Category Search 화면에서 “AWM2/FM/FM-X +AWM2”로 퍼포먼스를 필터링할 수 있습니다(161페이지).

설정: AWM2, FM-X, AWM2+FM-X

Volume(퍼포먼스 볼륨)

선택한 퍼포먼스의 출력 볼륨을 결정합니다.

설정: 0 – 127

Pan

선택한 퍼포먼스의 스테레오 팬 위치를 결정합니다.

설정: L63 – C – R63

Var Return(배리에이션 리턴)

배리에이션 이펙트의 리턴 레벨을 결정합니다.

설정: 0 – 127

Common/Audio Edit
Common/Audio
General
Audio In
Mixing
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Motion Seq
Common
Lane
Control
Control Assign
Control Number
Effect
Routing
Variation
Reverb
Master FX
Master EQ

Rev Return(리버브 리턴)
리버브 이펙트의 리턴 레벨을 결정합니다.
설정: 0 – 127

Audition Phrase Number
오디션 프레이즈 번호를 결정합니다. “오디션 프레이즈”로 불리는 선택된 퍼포먼스 사운드의 샘플을 들을 수 있습니다. 가장 잘 어울리는 오디션 프레이즈가 프리세트 퍼포먼스 각각에 미리 지정됩니다.
설정: 1 – 850

Note Shift(오디션 프레이즈 음 이동)
오디션 프레이즈의 피치(건반 조옮김) 설정을 반음 단위로 결정합니다.
설정: -24반음 – +24반음

Velocity Shift(오디션 프레이즈 벨로시티 이동)
Audition Phrase의 벨로시티를 결정합니다.
설정: -63 – +63

Portamento Master SW(포르타멘토 마스터 스위치)
해당 파트의 “Portamento Part SW”가 On으로 설정된 경우 포르타멘토가 파트에 적용될지 여부를 결정합니다.
설정: Off, On

Portamento Time
포르타멘토가 적용될 때 피치 이동 시간 또는 속도를 결정합니다.
설정: -64 – +63

RB Mode(리본 컨트롤러 모드)
리본 컨트롤러에서 손을 뗄 때 반응하는 방식을 결정합니다.
설정: Hold, Reset

Hold: Hold로 설정한 경우 리본 컨트롤러에서 손을 떼면 값이 최종 접점에서 계속 유지됩니다.
Reset: Reset으로 설정한 경우 리본 컨트롤러에서 손을 떼면 자동으로 값이 중앙으로 돌아갑니다.

Assign 1 Mode/Assign 2 Mode(지정 가능 스위치 1 모드/지정 가능 스위치 2 모드)
[ABLE FUNCTION 1] 및 [ABLE FUNCTION 2] 버튼 기능을 래치형(Latch)으로 할지 일시형(Momentary)으로 할지 결정합니다.
설정: Latch, Momentary

Latch:”Latch”로 설정한 경우, 버튼을 누르면 번갈아 켜지고 꺼집니다.
Momentary: “Momentary”로 설정한 경우, 버튼을 오래 누르면 켜지고 손을 떼면 꺼집니다.

MS Hold Mode(모션 시퀀서 홀드 모드)
눌렀을 때 [MOTION SEQ HOLD] 버튼이 반응하는 방법을 결정합니다.
설정: Latch, Momentary

Latch: “Latch”로 설정한 경우, 버튼을 누르면 번갈아 켜지고 꺼집니다.
Momentary:“Momentary”로 설정한 경우, 버튼을 오래 누르면 켜지고 손을 떼면 꺼집니다.

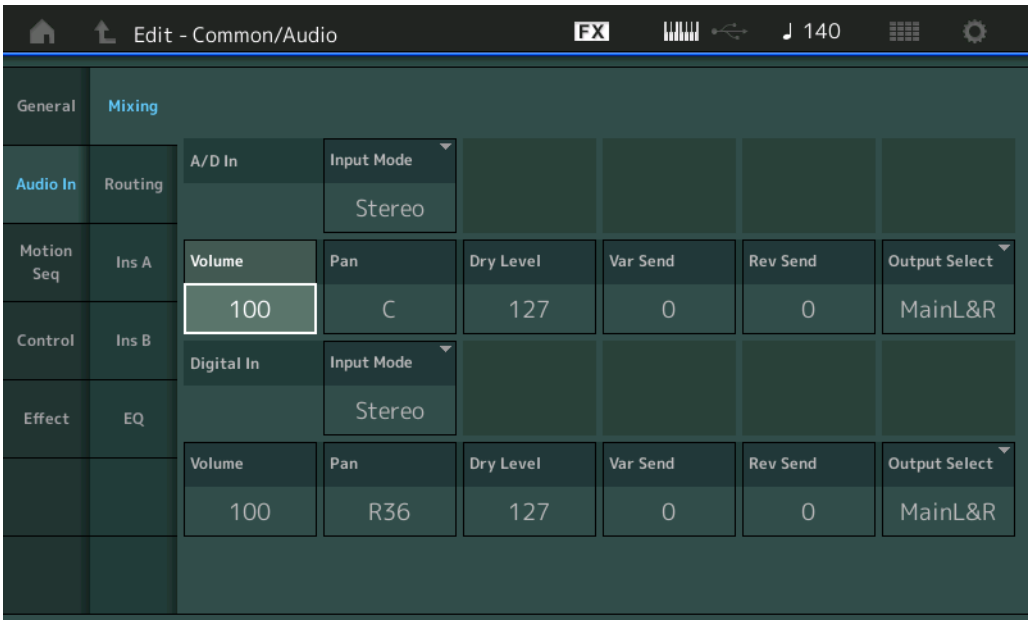
Common/Audio Edit
Common/Audio
General
Audio In
Mixing
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Motion Seq
Common
Lane
Control
Control Assign
Control Number
Effect
Routing
Variation
Reverb
Master FX
Master EQ

Audio In

Mixing

Mixing 화면에서 오디오 파트(A/D INPUT [L/MONO]/[R] 잭의 입력 신호) 및 디지털 파트([USB TO HOST] 단자* 입력 신호)의 볼륨 설정을 조절할 수 있습니다.
* 모든 장치 포트 중 "Digital L/R"로 설정된 포트만 소리가 납니다.

작업 [PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Audio In] → [Mixing]



A/D In Input Mode/Digital In Input Mode(A/D 파트 입력 모드/디지털 파트 입력 모드)

A/D 파트/디지털 파트에 대한 신호 구성 또는 신호의 전송 방법(스테레오 또는 모노)을 결정합니다.

설정: L Mono, R Mono, L+R Mono, Stereo

L Mono: L 채널만 사용됩니다.
R Mono: R 채널만 사용됩니다.
L+R Mono: L 및 R 채널이 모노로 믹스 및 처리됩니다.
Stereo: L 채널과 R 채널이 모두 사용됩니다.

주 [L/MONO] 채널의 사운드 입력만 모노로 처리됩니다.

Volume(A/D 파트 볼륨/디지털 파트 볼륨)

A/D 파트/디지털 파트의 출력 레벨을 결정합니다.

설정: 0 – 127

Pan(A/D 파트 팬/디지털 파트 팬)

A/D 파트/디지털 파트의 스테레오 팬 위치를 결정합니다.

설정: L63 – C – R63

Dry Level(A/D 파트 드라이 레벨/디지털 파트 드라이 레벨)

시스템 이펙트로 처리되지 않는 A/D 파트/디지털 파트의 레벨을 결정합니다. "Part Output"이 "MainL&R"로 설정된 경우에만 사용할 수 있습니다.

설정: 0 – 127

Var Send(A/D 파트 배리에이션 전송/디지털 파트 배리에이션 전송)

배리에이션 이펙트로 전송되는 오디오 파트/디지털 파트 신호의 전송 레벨을 결정합니다. "Part Output"이 "MainL&R"로 설정된 경우에만 사용할 수 있습니다.

설정: 0 – 127

Common/Audio Edit
Common/Audio
General
Audio In
Mixing
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Motion Seq
Common
Lane
Control
Control Assign
Control Number
Effect
Routing
Variation
Reverb
Master FX
Master EQ

Rev Send(A/D 파트 리버브 전송/디지털 파트 리버브 전송)
리버브 이펙트로 전송되는 오디오 파트/디지털 파트 신호의 전송 레벨을 결정합니다. “Part Output”이 “MainL&R”로 설정된 경우에만 사용할 수 있습니다.
설정: 0 – 127

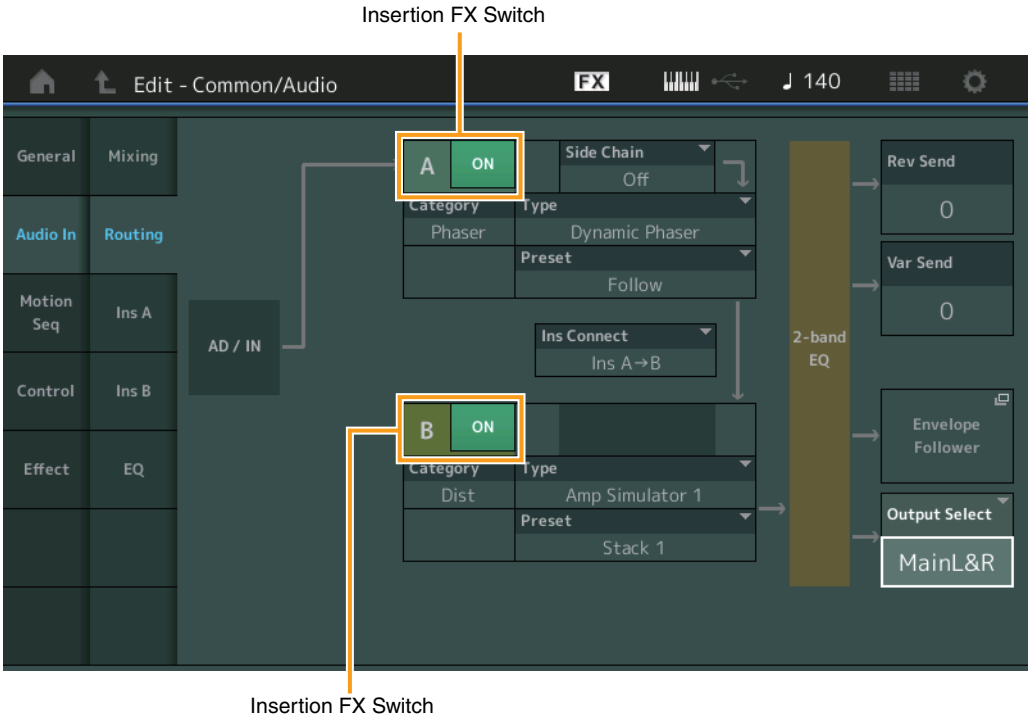
Output Select(A/D 파트 파트 출력 선택/디지털 파트 파트 출력 선택)
개별 A/D 파트/디지털 파트 신호의 특정 출력을 결정합니다.
설정: MainL&R, AsgnL&R, USB1&2…USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1 – 30, Off

MainL&R: OUTPUT [L/MONO]/[R] 잭으로 스테레오(2개의 채널)로 출력됩니다.
AsgnL&R: ASSIGNABLE OUTPUT [L]/[R] 잭으로 스테레오(2개의 채널)로 출력됩니다.
USB1&2…USB29&30: [USB TO HOST] 단자로 스테레오(채널 1&2 – 29&30)로 출력됩니다.
AsgnL: ASSIGNABLE OUTPUT [L] 잭으로 모노(1개 채널)로 출력됩니다.
AsgnR: ASSIGNABLE OUTPUT [R] 잭으로 모노(1개 채널)로 출력됩니다.
USB1 – 30: [USB TO HOST] 단자로 모노(채널 1 – 30)로 출력합니다.
Off: 파트의 오디오 신호가 출력되지 않습니다.

Routing

Routing 화면에서 A/D 파트의 이펙트 연결을 결정할 수 있습니다.

작업 [PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Audio In] → [Routing]



Insertion FX Switch(인서트 이펙트 스위치)
인서트 이펙트 A/B가 활성화되는지 여부를 결정합니다.
설정: Off, On

Category(이펙트 카테고리)
Type(이펙트 형식)
선택한 이펙트의 카테고리와 형식을 결정합니다.
설정: 편집 가능한 이펙트 카테고리 및 형식에 대한 자세한 내용은 Data List PDF 문서를 참조하십시오. 또한, 각 이펙트 형식에 대한 자세한 내용은 신디사이저 파라미터 설명서 PDF 문서를 참조하십시오.

Preset
특정 응용 프로그램과 상황에 사용하도록 설계된 각 이펙트 형식에 대해 사전 프로그램된 설정을 불러옵니다. 선택한 사전 프로그램된 설정이 사운드에 영향을 주는 방법을 변경할 수 있습니다.
설정: 모든 프리세트 이펙트 목록은 Data List PDF 문서를 참조하십시오.

Common/Audio Edit
Common/Audio
General
Audio In
Mixing
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Motion Seq
Common
Lane
Control
Control Assign
Control Number
Effect
Routing
Variation
Reverb
Master FX
Master EQ

Side Chain/Modulator(사이드 체인/모듈레이터 파트)
사이드 체인/모듈레이터에 사용되는 파트를 결정합니다.
이펙트 형식에 따라 사용하지 못할 수 있습니다.
사이트 체인/모듈레이터에 관한 자세한 내용은 일반 파트(AWM2)의 Routing 화면을 참조하십시오(67페이지).
설정: Part 1 – 16, A/D, Master, Off

Ins Connect(인서트 연결 형식)
인서트 이펙트 A 및 B에 대한 이펙트 라우팅을 결정합니다. 설정 변경 내용이 화면의 그림에 표시되어 어떻게 신호가 라우팅되는지를 명확하게 볼 수 있습니다. 자세한 내용은 "기본 구조"의 "이펙트 연결"(19페이지)을 참조하십시오.
설정: Ins A→B, Ins B→A

Rev Send(리버브 전송)
인서트 이펙트 A/B(또는 우회 신호)에서 리버브 이펙트로 전송된 신호(또는 우회 신호)의 전송 레벨을 결정합니다. "Part Output"이 "MainL&R"로 설정된 경우에만 사용할 수 있습니다.
설정: 0 – 127

Var Send(배리에이션 전송)
인서트 이펙트 A/B(또는 우회 신호)에서 배리에이션 이펙트로 전송된 신호의 전송 레벨을 결정합니다. "Part Output"이 "MainL&R"로 설정된 경우에만 사용할 수 있습니다.
설정: 0 – 127

Envelope Follower
Envelope Follower 설정 화면을 불러옵니다. 자세한 내용은 Normal Part (AWM2) Edit의 Routing 화면(68페이지)을 참조하십시오. "Part Output"이 "MainL&R"로 설정된 경우에만 사용할 수 있습니다.

Output Select(파트 출력 선택)
특정 오디오 출력을 결정합니다.
설정: MainL&R, AsgnL&R, USB1&2…USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1 – 30, Off

MainL&R: OUTPUT [L/MONO]/[R] 잭으로 스테레오(2개의 채널)로 출력됩니다.
AsgnL&R: ASSIGNABLE OUTPUT [L]/[R] 잭으로 스테레오(2개의 채널)로 출력됩니다.
USB1&2…USB29&30: [USB TO HOST] 단자로 스테레오(채널 1&2 – 29&30)로 출력됩니다.
AsgnL: ASSIGNABLE OUTPUT [L] 잭으로 모노(1개 채널)로 출력됩니다.
AsgnR: ASSIGNABLE OUTPUT [R] 잭으로 모노(1개 채널)로 출력됩니다.
USB1 – 30: [USB TO HOST] 단자로 모노(채널 1 – 30)로 출력됩니다.
Off: 파트의 오디오 신호가 출력되지 않습니다.

Ins A(인서트 이펙트 A)
Ins B(인서트 이펙트 B)

Normal Part (AWM2)의 Element Common Edit 파라미터와 동일합니다(69페이지).

EQ(이퀄라이저)

"3-band EQ"가 작동하지 않는 경우를 제외하고 일반 파트(AWM2)의 Element Common Edit 파라미터와 동일합니다(70페이지).

Common/Audio Edit
Common/Audio
General
Audio In
Mixing
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Motion Seq
Common
Lane
Control
Control Assign
Control Number
Effect
Routing
Variation
Reverb
Master FX
Master EQ

Common/Audio Edit
Common/Audio
General
Audio In
Mixing
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Motion Seq
Common
Lane
Control
Control Assign
Control Number
Effect
Routing
Variation
Reverb
Master FX
Master EQ

Motion Seq(모션 시퀀서)

Common

Common 화면에서 공통/오디오 파트의 모든 파트에 일반적으로 사용되는 모션 시퀀서와 관련된 파라미터를 설정할 수 있습니다.

작업 [PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Motion Seq] → [Common]

Common Clock Swing(공통 스윙)

해당 퍼포먼스 전체에서 아르페지오/모션 시퀀서의 스윙을 결정합니다. 이는 각 파트에서 아르페지오/모션 시퀀서의 스윙에 대한 오프셋값입니다.

설정: -120 – +120

Common Clock Unit(공통 단위 배수)

해당 퍼포먼스 전체에서 아르페지오/모션 시퀀서의 재생 시간을 조절합니다.
이 파라미터는 파트의 Unit Multiply 파라미터가 "Common"으로 설정된 경우에만 적용됩니다.
이 파라미터를 이용하여 원래 형식과 다른 아르페지오/모션 시퀀서 형식을 만들 수 있습니다.

설정: 50% – 400%

200%: 재생 시간은 두 배가 되고 템포는 절반이 됩니다.
100%: 일반 재생 시간입니다.
50%: 재생 시간은 절반이 되고 템포는 두 배가 됩니다.

Common Arp Gate Time(공통 아르페지오 게이트 시간)

해당 퍼포먼스 전체서 아르페지오의 게이트 시간비(길이)를 결정합니다. 이는 각 파트에서 아르페지오의 게이트 시간비의 오프셋값입니다.

설정: -100 – +100

Common Arp Velocity(공통 아르페지오 벨로시티 비율)

해당 퍼포먼스 전체에서 아르페지오의 벨로시티 비율을 결정합니다. 이는 각 파트에서 아르페지오의 벨로시티 비율 오프셋값입니다.

설정: -100 – +100

Common Motion Seq Amplitude(공통 모션 시퀀서 진폭)

해당 퍼포먼스 전체에서 모션 시퀀서의 진폭을 결정합니다. "Amplitude"는 전체 Motion Sequence가 변하는 방법을 결정합니다.
이는 Part Motion Seq Amplitude 및 Lane Amplitude의 오프셋값입니다. Common/Part MS Amplitude가 Lane에서 Amplitude 설정을 오프셋합니다(Lane의 "MS FX"가 On으로 설정된 경우에 한함).

설정: -64 – +63

Common Motion Seq Shape(공통 모션 시퀀서 펄스 형태)
해당 퍼포먼스 전체에서 모션 시퀀서의 펄스 형태를 결정하고, 이로써 시퀀스의 스텝 곡선 형태가 변경됩니다. Part Motion Seq Pulse Shape 및 Lane Pulse Shape의 오프셋값으로, Common/Part MS Pulse Shape이 Lane 파라미터의 Pulse Shape 설정을 모두 오프셋합니다(Lane의 "MS FX"가 On으로 설정되고, 파라미터 "Control"이 On으로 설정된 경우).

설정: -100 – +100

Common Motion Seq Smooth(공통 모션 시퀀서 부드러움)
해당 퍼포먼스 전체에서 모션 시퀀서의 부드러움을 결정합니다. "Smoothness"는 모션 시퀀스가 부드럽게 변경되는 시간 범위입니다.
Part Motion Seq Smoothness 및 Lane Smoothness의 오프셋값으로, Common/Part MS Smoothness가 모두 Lane 파라미터에서 Smoothness 설정을 오프셋합니다(Lane의 "MS FX"가 On으로 설정된 경우에 한함).

설정: -64 – +63

Common Motion Seq Random(공통 모션 시퀀서 무작위)
해당 퍼포먼스 전체에서 모션 시퀀서의 무작위 설정을 결정합니다. "Random"은 시퀀스의 단계 값이 무작위로 변경되는 정도입니다.
이는 Lane의 "MS FX"가 On으로 설정되었을 때 Part Motion Seq Random의 오프셋값입니다.

설정: -64 – +63

Random(A/D 파트 모션 시퀀서 무작위)
A/D 파트 모션 시퀀스의 단계 값이 무작위로 변경되는 정도를 결정합니다. "Random"에 관한 자세한 내용은 32페이지의 "Quick Edit"를 참조하십시오.

설정: 0 – 127

Sync Part(모션 시퀀서 동기화 파트)
모션 시퀀서가 동기화되는 파트를 결정합니다. 모션 시퀀서는 특정 파트의 Note On 설정 및 Arp/Motion Seq Grid 설정과 동기화됩니다.

설정: Part 1 – Part 16

Arp/MS Grid(아르페지오/모션 시퀀서 그리드)
Quantize 또는 Swing의 기본으로 사용하는 음표의 형식을 결정합니다. 파라미터 값은 클록으로 표시됩니다. 모션 시퀀서의 경우, 이 파라미터 값은 한 음 길이로 설정되며, 이 설정은 Sync Part(위 참조)로 선택된 파트에 적용됩니다.

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

Lane

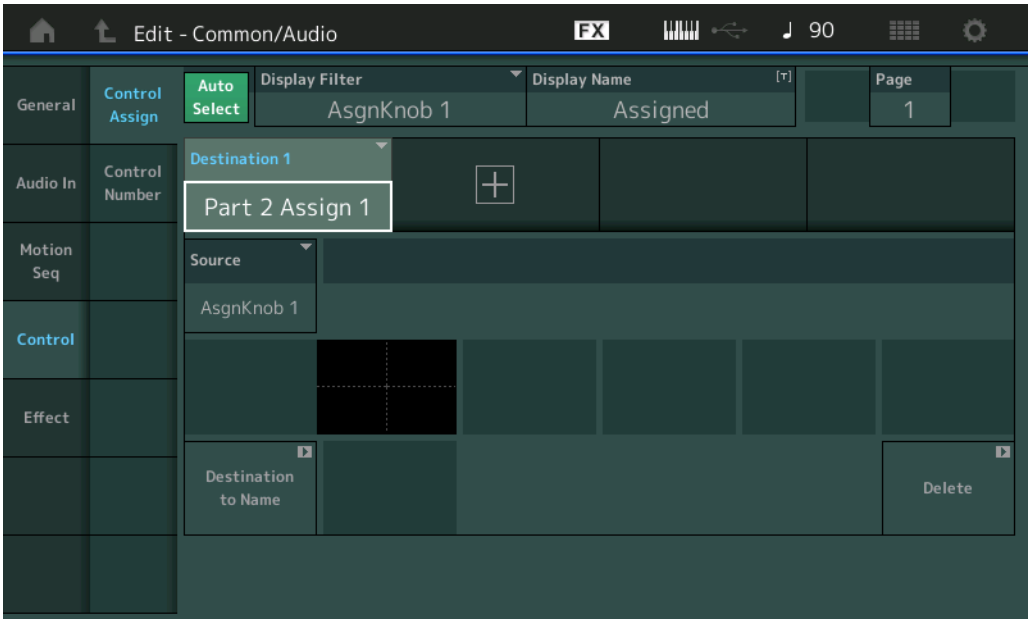
일반 파트(AWM2)의 Element Common Edit 파라미터와 동일합니다(81페이지).

Common/Audio Edit
Common/Audio
General
Audio In
Mixing
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Motion Seq
Common
Lane
Control
Control Assign
Control Number
Effect
Routing
Variation
Reverb
Master FX
Master EQ

Control

Control Assign

작업 [PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Control] → [Control Assign]



다음 파라미터를 제외하고 일반 파트(AWM2)(89페이지)의 Element Common Edit 파라미터와 동일합니다.

Destination

"Source"가 "AsgnKnob 1 – 8"로 설정된 경우, "Part 1 – 16 Assign 1 – 8"이 이 파라미터 값으로 추가됩니다. 이 경우, "Curve Type" 및 "Curve Ratio"는 선택할 수 없습니다.

설정: Data List PDF 문서의 "Control List"를 참조하십시오.

Source

"Destination"이 "Part 1 – 16 Assign 1 – 8"로 설정된 경우, 이 파라미터에서 "AsgnKnob 1 – 8"만 설정 가능합니다.

설정: AsgnKnob 1 – 8, MS Lane 1 – 4, EnvFollow 1 – 16, EnvFollowAD, EnvFollowMst

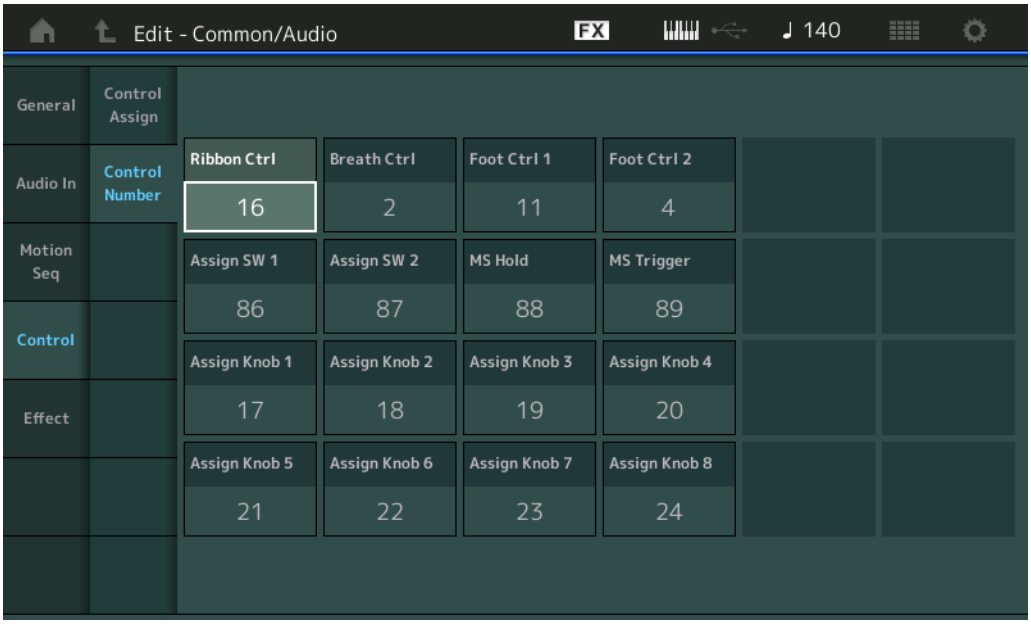
Common/Audio Edit
Common/Audio
General
Audio In
Mixing
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Motion Seq
Common
Lane
Control
Control Assign
Control Number
Effect
Routing
Variation
Reverb
Master FX
Master EQ

Control Number

전체 시스템에 공통된 MIDI 컨트롤 변경 번호를 결정합니다. 적절한 MIDI 컨트롤 변경 번호를 지정해 전면 패널의 노브와 외부 컨트롤러를 사용할 수 있습니다.

주 외부 시퀀서와 외부 MIDI 컨트롤러가 외부 컨트롤러에 포함됩니다.

작업 [PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Control] → [Control Number]



Ribbon Ctrl(리본 컨트롤러 컨트롤 번호)

리본 컨트롤러를사용해 생성되는 컨트롤 변경 번호를 결정합니다.
외부 장비를 사용해 여기에서 지정된 동일한 컨트롤 변경 번호로 MIDI 메시지를 수신한 경우에도, 악기는 리본 컨트롤러를 조작해 메시지가 생성된 것으로 간주합니다.

설정: Off, 1 – 95

Breath Ctrl(브레스 컨트롤러 컨트롤 번호)

브레스 컨트롤러 등 외부 장비에서 수신한 컨트롤 변경 번호를 결정합니다.
외부 장비를 사용해 여기에서 지정된 동일한 컨트롤 변경 번호로 MIDI 메시지를 수신한 경우에도, 악기는 브레스 컨트롤러를 조작해 메시지가 생성된 것으로 간주합니다.

설정: Off, 1 – 95

Foot Ctrl 1/Foot Ctrl 2
(풋 컨트롤러 1 컨트롤 번호/풋 컨트롤러 2 컨트롤 번호)

FOOT CONTROLLER [1] /[2] 잭에 연결된 풋 컨트롤러를 사용해 생성되는 컨트롤 변경 번호를 결정합니다.
외부 장비를 사용해 여기에서 지정된 동일한 컨트롤 변경 번호로 MIDI 메시지를 수신한 경우에도, 악기는 풋 컨트롤러를 조작해 메시지가 생성된 것으로 간주합니다.

설정: Off, 1 – 95, Super Knob

Assign SW 1/Assign SW 2
(지정 가능 스위치 1 컨트롤 번호/지정 가능 스위치 2 컨트롤 번호)

[ASSIGN 1]/[ASSIGN 2](지정 가능 스위치 1/2) 버튼을 사용해 생성된 컨트롤 변경 번호를 결정합니다.
외부 장비를 사용해 여기에서 지정된 동일한 컨트롤 변경 번호로 MIDI 메시지를 수신한 경우에도, 악기는 [ASSIGN 1]/[ASSIGN 2] 버튼을 조작해 메시지가 생성된 것으로 간주합니다.

설정: Off, 1 – 95

Common/Audio Edit
Common/Audio
General
Audio In
Mixing
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Motion Seq
Common
Lane
Control
Control Assign
Control Number
Effect
Routing
Variation
Reverb
Master FX
Master EQ

Common/Audio Edit
Common/Audio
General
Audio In
Mixing
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Motion Seq
Common
Lane
Control
Control Assign
Control Number
Effect
Routing
Variation
Reverb
Master FX
Master EQ

MS Hold(모션 시퀀서 홀드 컨트롤 번호)
[MOTION SEQ HOLD](모션 시퀀서 홀드) 버튼을 사용해 생성된 컨트롤 변경 번호를 결정합니다.
외부 장비를 사용해 여기에서 지정된 동일한 컨트롤 변경 번호로 MIDI 메시지를 수신한 경우에도, 악기는 [MOTION SEQ HOLD](모션 시퀀서 홀드) 버튼을 조작해 메시지가 생성된 것으로 간주합니다.
설정: Off, 1 – 95

MS Trigger(모션 시퀀서 트리거 컨트롤 번호)
[MOTION SEQ TRIGGER](모션 시퀀서 트리거) 버튼을 사용해 생성된 컨트롤 변경 번호를 결정합니다.
외부 장비를 사용해 여기에서 지정된 동일한 컨트롤 변경 번호로 MIDI 메시지를 수신한 경우에도, 악기는 MOTION SEQ TRIGGER](모션 시퀀서 트리거) 버튼을 조작해 메시지가 생성된 것으로 간주합니다.
설정: Off, 1 – 95

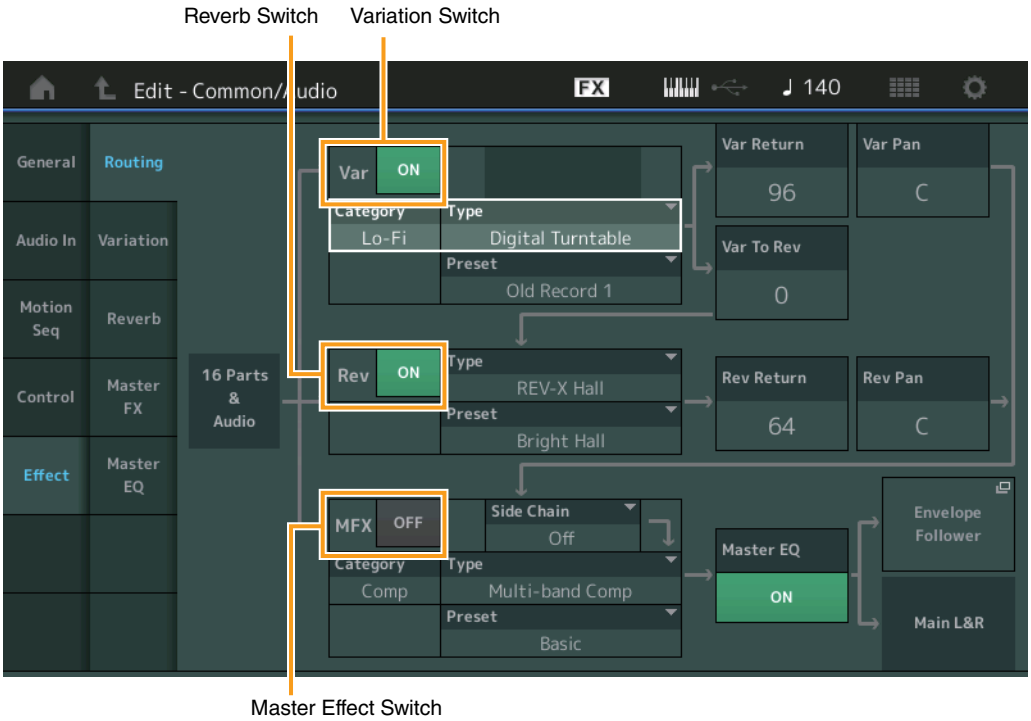
Assign Knob 1 – 8(지정 가능 노브 1 – 8 컨트롤 번호)
지정 가능 노브 1 – 8을 사용해 생성된 컨트롤 변경 번호를 결정합니다.
외부 장비를 사용해 여기에서 지정된 동일한 컨트롤 변경 번호로 MIDI 메시지를 수신한 경우에도, 악기는 지정 가능 노브 1~8을 조작해 메시지가 생성된 것으로 간주합니다.
설정: Off, 1 – 95

Effect

Routing

이 화면에서 모든 파트에 공통적으로 영향을 미치는 시스템 이펙트 및 마스터 이펙트 연결을 결정할 수 있습니다.

작업 [PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Effect] → [Routing]



Variation/Reverb/Master Effect Switch
배리에이션/리버브/마스터 이펙트의 작동 여부를 결정합니다.
설정: Off, On

Category(배리에이션/리버브/마스터 이펙트 카테고리)
Type(배리에이션/리버브/마스터 이펙트 형식)
선택한 이펙트의 카테고리와 형식을 결정합니다.

설정: 편집 가능한 이펙트 카테고리 및 형식에 대한 자세한 내용은 Data List PDF 문서를 참조하십시오. 또한, 각 이펙트 형식에 대한 자세한 내용은 신디사이저 파라미터 설명서 PDF 문서를 참조하십시오.

Preset(배리에이션/리버브/마스터 이펙트 프리세트)
특정 응용 프로그램과 상황에 사용하도록 설계된 각 배리에이션/리버브/마스터 형식에 대해 사전 프로그램된 설정을 불러옵니다.

설정: 모든 프리세트 이펙트 형식 목록은 Data List PDF 문서를 참조하십시오.

Side Chain/Modulator(배리에이션/마스터 이펙트 사이드 체인/모듈레이터 파트)
배리에이션/마스터 이펙트의 사이드 체인/모듈레이터에 사용되는 파트를 결정합니다.
동일 파트나 “Master”를 모듈레이터 파트로 선택하는 경우에는 사용할 수 없습니다.

설정: Part 1 – 16, A/D, Master, Off

Var Return(배리에이션 리턴)
Rev Return(리버브 리턴)
배리에이션/리버브 이펙트의 리턴 레벨을 결정합니다.

설정: 0 – 127

Var Pan(배리에이션 팬)
Rev Pan(리버브 팬)
배리에이션/리버브 이펙트의 팬 위치를 결정합니다.

설정: L63(맨 왼쪽) – C(중앙) – R63(맨 오른쪽)

Var to Rev(리버브에 배리에이션 전송)
배리에이션 이펙트에서 리버브 이펙트로 전송되는 신호의 전송 레벨을 결정합니다.

설정: 0 – 127

Master EQ(마스터 이퀄라이저 스위치)
Master EQ의 작동 여부를 결정합니다.

설정: Off, On

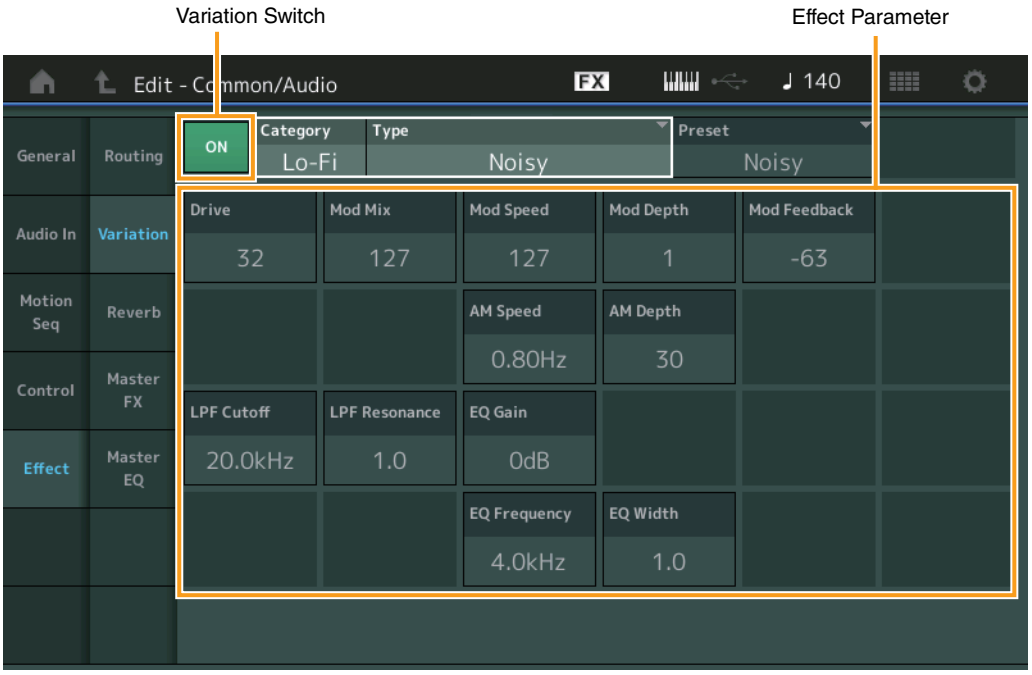
Envelope Follower
Envelope Follower 설정 화면을 불러옵니다. 일반 파트(AWM2)의 Routing 화면(67페이지)을 참조하십시오.

Common/Audio Edit
Common/Audio
General
Audio In
Mixing
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Motion Seq
Common
Lane
Control
Control Assign
Control Number
Effect
Routing
Variation
Reverb
Master FX
Master EQ

Variation

이 화면에서 배리에이션 이펙트의 자세한 설정을 결정할 수 있습니다.

작업 [PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Effect] → [Variation]



Variation Switch

배리에이션 이펙트의 작동 여부를 결정합니다.

설정: Off, On

Category(배리에이션 카테고리)
Type(배리에이션 형식)

선택한 이펙트의 카테고리와 형식을 결정합니다.

설정: 편집 가능한 이펙트 카테고리 및 형식에 대한 자세한 내용은 Data List PDF 문서를 참조하십시오. 또한, 각 이펙트 형식에 대한 자세한 내용은 신디사이저 파라미터 설명서 PDF 문서를 참조하십시오.

Preset(배리에이션 프리세트)

특정 응용 프로그램과 상황에 사용하도록 설계된 각 이펙트 형식에 대해 사전 프로그램된 설정을 불러옵니다.

설정: 모든 프리세트 이펙트 형식 목록은 Data List PDF 문서를 참조하십시오.

Side Chain/Modulator(배리에이션 이펙트 사이드 체인/모듈레이터 파트)

사이드 체인/모듈레이터의 배리에이션 이펙트에 사용되는 파트를 결정합니다.
동일 파트나 “Master”를 모듈레이터 파트로 선택하는 경우에는 사용할 수 없습니다.

설정: Part 1 – 16, A/D, Master, Off

Effect Parameter

편집 가능한 파라미터는 선택된 이펙트 형식에 따라 다릅니다. 각 이펙트 형식에서 편집 가능한 이펙트 파라미터에 대한 자세한 내용은 Data List PDF 문서를 참조하십시오. 또한, 각 이펙트 파라미터에 대한 자세한 내용은 신디사이저 파라미터 설명서 PDF 문서를 참조하십시오.

Common/Audio Edit
Common/Audio
General
Audio In
Mixing
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Motion Seq
Common
Lane
Control
Control Assign
Control Number
Effect
Routing
Variation
Reverb
Master FX
Master EQ

Common/Audio Edit
Common/Audio
General
Audio In
Mixing
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Motion Seq
Common
Lane
Control
Control Assign
Control Number
Effect
Routing
Variation
Reverb
Master FX
Master EQ

Reverb

이 화면에서 리버브 이펙트의 자세한 설정을 결정할 수 있습니다.

작업 [PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Effect] → [Reverb]

Reverb Switch

리버브 이펙트의 작동 여부를 결정합니다.

설정: Off, On

Category(리버브 카테고리)
Type(리버브 형식)

선택한 이펙트의 카테고리와 형식을 결정합니다.

설정: 편집 가능한 이펙트 카테고리 및 형식에 대한 자세한 내용은 Data List PDF 문서를 참조하십시오. 또한, 각 이펙트 형식에 대한 자세한 내용은 신디사이저 파라미터 설명서 PDF 문서를 참조하십시오.

Preset(리버브 프리세트)

특정 응용 프로그램과 상황에 사용하도록 설계된 각 이펙트 형식에 대해 사전 프로그램된 설정을 불러옵니다.

설정: 모든 프리세트 이펙트 형식 목록은 Data List PDF 문서를 참조하십시오.

Effect Parameter

편집 가능한 파라미터는 선택된 이펙트 형식에 따라 다릅니다. 각 이펙트 형식에서 편집 가능한 이펙트 파라미터에 대한 자세한 내용은 Data List PDF 문서를 참조하십시오. 또한, 각 이펙트 파라미터에 대한 자세한 내용은 신디사이저 파라미터 설명서 PDF 문서를 참조하십시오.

Master FX(마스터 이펙트)

이 화면에서 마스터 이펙트의 자세한 설정을 결정할 수 있습니다.

작업 [PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Effect] → [Master FX]

Master Effect Switch

마스터 이펙트의 작동 여부를 결정합니다.

설정: Off, On

Category(마스터 이펙트 카테고리)
Type(마스터 이펙트 형식)

선택한 이펙트의 카테고리와 형식을 결정합니다.

설정: 편집 가능한 이펙트 카테고리 및 형식에 대한 자세한 내용은 Data List PDF 문서를 참조하십시오. 또한, 각 이펙트 형식에 대한 자세한 내용은 신디사이저 파라미터 설명서 PDF 문서를 참조하십시오.

Preset(마스터 이펙트 프리세트)

특정 응용 프로그램과 상황에 사용하도록 설계된 각 이펙트 형식에 대해 사전 프로그램된 설정을 불러옵니다.

설정: 모든 프리세트 이펙트 형식 목록은 Data List PDF 문서를 참조하십시오.

Side Chain/Modulator(마스터 이펙트 사이드 체인/모듈레이터 파트)

사이드 체인/모듈레이터의 마스터 이펙트에 사용되는 파트를 결정합니다.
동일 파트나 “Master”를 모듈레이터 파트로 선택하는 경우에는 사용할 수 없습니다.

설정: Part 1 – 16, A/D, Master, Off

Effect Parameter

편집 가능한 파라미터는 선택된 이펙트 형식에 따라 다릅니다. 각 이펙트 형식에서 편집 가능한 이펙트 파라미터에 대한 자세한 내용은 Data List PDF 문서를 참조하십시오. 또한, 각 이펙트 파라미터에 대한 자세한 내용은 신디사이저 파라미터 설명서 PDF 문서를 참조하십시오.

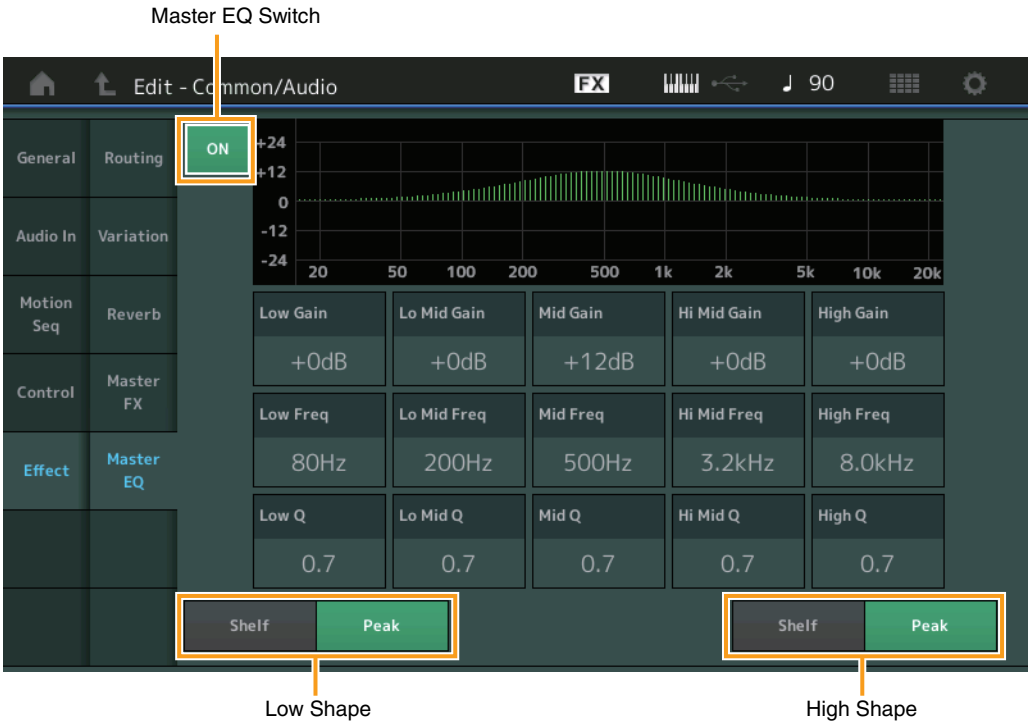
Common/Audio Edit
Common/Audio
General
Audio In
Mixing
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Motion Seq
Common
Lane
Control
Control Assign
Control Number
Effect
Routing
Variation
Reverb
Master FX
Master EQ

Common/Audio Edit
Common/Audio
General
Audio In
Mixing
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Motion Seq
Common
Lane
Control
Control Assign
Control Number
Effect
Routing
Variation
Reverb
Master FX
Master EQ

Master EQ(마스터 이퀄라이저)

이 화면에서는 마스터 이퀄라이저와 관련된 파라미터를 설정할 수 있습니다.

작업 [PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Effect] → [Master EQ]



Master EQ Switch

마스터 이퀄라이저의 작동 여부를 결정합니다.
설정: Off, On

Low Gain(마스터 EQ 로우 게인)

Master EQ Low 대역의 레벨 게인을 결정합니다.
설정: -12dB – +12dB

Lo Mid Gain(마스터 EQ 로우 미드 게인)

Master EQ Low Mid 대역의 레벨 게인을 결정합니다.
설정: -12dB – +12dB

Mid Gain(마스터 EQ 미드 게인)

Master EQ Mid 대역의 레벨 게인을 결정합니다.
설정: -12dB – +12dB

Hi Mid Gain(마스터 EQ 하이 미드 게인)

Master EQ High Mid 대역의 레벨 게인을 결정합니다.
설정: -12dB – +12dB

High Gain(마스터 EQ 하이 게인)

Master EQ High 대역의 레벨 게인을 결정합니다.
설정: -12dB – +12dB

Low Freq(마스터 EQ 저주파수)

Master Low 대역의 주파수를 결정합니다.
설정: 32Hz – 2.0kHz

Lo Mid Freq(마스터 EQ 로우 미드 주파수)

Master Low Mid 대역의 주파수를 결정합니다.
설정: 100Hz – 10kHz

Mid Freq(마스터 EQ 중주파수)
Master Mid 대역의 주파수를 결정합니다.
설정: 100Hz – 10kHz

Hi Mid Freq(마스터 EQ 고, 중주파수)
Master High Mid 대역의 주파수를 결정합니다.
설정: 100Hz – 10kHz

High Freq(마스터 EQ 고주파수)
Master High 대역의 주파수를 결정합니다.
설정: 500Hz – 16kHz

Low Q(마스터 EQ 로우 Q)
Master Low 대역의 EQ 대역폭을 결정합니다. Master EQ Low Shape(아래 참조)이 “Peak”로 설정된 경우에만 사용 가능합니다.
설정: 0.1 – 12.0

Lo Mid Q(마스터 EQ 로우 미드 Q)
Master Low Mid 대역의 EQ 대역폭을 결정합니다.
설정: 0.1 – 12.0

Mid Q(마스터 EQ 미드 Q)
Master Mid 대역의 EQ 대역폭을 결정합니다.
설정: 0.1 – 12.0

Hi Mid Q(마스터 EQ 하이 미드 Q)
Master High Mid 대역의 EQ 대역폭을 결정합니다.
설정: 0.1 – 12.0

High Q(마스터 EQ 하이 Q)
Master High 대역의 EQ 대역폭을 결정합니다. Master EQ High Shape(아래 참조)이 “Peak”로 설정된 경우에만 사용 가능합니다.
설정: 0.1 – 12.0

Low Shape(마스터 EQ 로우 형태)
High Shape(마스터 EQ 하이 형태)
사용하는 이퀄라이저 형식이 쉘빙인지 피킹인지 여부를 결정합니다. 피킹 형식은 지정된 주파수 설정에서 신호를 감쇄/증폭시키는 반면, 쉘빙 형식은 지정된 주파수 설정의 위 또는 아래의 주파수에서 신호를 감쇄/증폭시킵니다. 이 파라미터는 LOW 및 HIGH 주파수 대역에 대해서만 사용할 수 있습니다.
설정: Shelv(쉘빙 형식), Peak(피킹 형식)

Common/Audio Edit
Common/Audio
General
Audio In
Mixing
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Motion Seq
Common
Lane
Control
Control Assign
Control Number
Effect
Routing
Variation
Reverb
Master FX
Master EQ

Category Search

퍼포먼스/아르페지오/파형은 구체적인 카테고리로 편리하게 분류됩니다. 카테고리는 일반적인 악기 형식이나 사운드 특성을 기반으로 분류됩니다. 카테고리 검색 기능으로 원하는 사운드를 신속하게 선택할 수 있습니다.

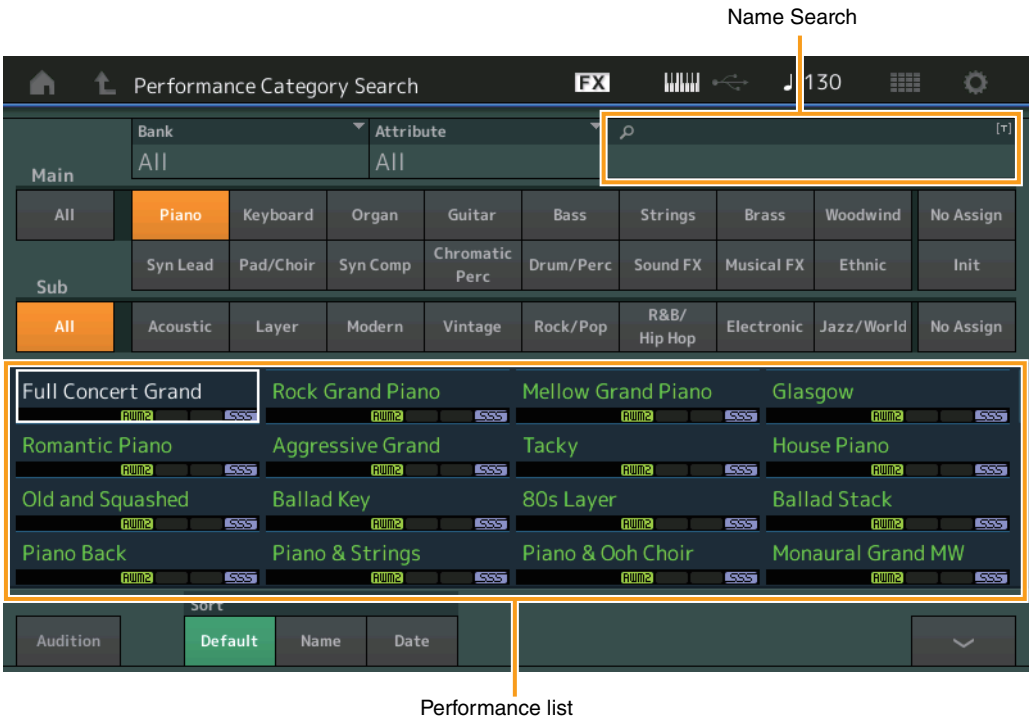
Search
Performance Category
Arp Category
Waveform

Performance Category Search

Performance Category Search 화면에서 퍼포먼스를 검색하고 선택할 수 있습니다.

■ Performance Category Search의 경우

작업 [PERFORMANCE] → [CATEGORY](퍼포먼스 카테고리 검색)
또는
Performance Name 터치 → 표시된 메뉴에서 [Search] 선택



Bank(퍼포먼스 뱅크 선택)

뱅크별로 Performance List를 필터링합니다.

설정: All, Preset, User, Library Name(라이브러리 파일을 읽을 때)

Attribute(퍼포먼스 속성)

속성별로 Performance List를 필터링합니다(145페이지). Part Category Search에는 사용할 수 없습니다.

설정: All, AWM2, FM, FM-X+AWM2, MC, SSS, Single, Multi

Name Search(퍼포먼스 이름 검색)

Performance Name의 일부를 입력해 퍼포먼스를 검색합니다.

설정: Data List PDF 문서를 참조하십시오.

Main(퍼포먼스 메인 카테고리)

설정: Data List PDF 문서를 참조하십시오.

Sub(퍼포먼스 하위 카테고리)

설정: Data List PDF 문서를 참조하십시오.

Audition(오디션 스위치)

Audition 프레이즈가 재생되는지 여부를 결정합니다. Utility 화면에서 “Audition Lock”(171페이지)이 On으로 설정된 경우에는 사용할 수 없습니다.

설정: Off, On

Sort(정렬 순서)
Performance List의 정렬 순서를 결정합니다.
설정: 기본, Name, Date

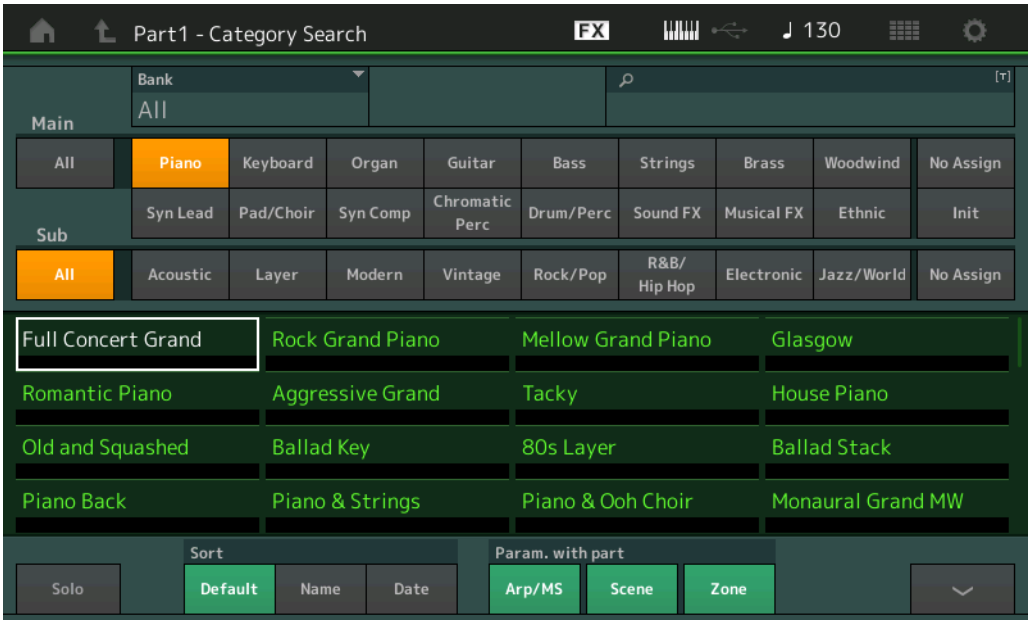
Name: 이름별로 정렬합니다. 아래 방향 화살표가 표시되면 목록이 오름차순(A~Z)으로 배열됩니다. 위 방향 화살표가 표시되면 목록이 내림차순으로 배열됩니다.

Date: 저장 순서대로 정렬합니다. 아래 방향 화살표가 표시되면 목록이 내림차순(신규~기존)으로 정렬됩니다. 위 방향 화살표가 표시되면 목록이 오름차순으로 배열됩니다.

■ Part Category Search의 경우

작업

[PERFORMANCE] → 파트 선택 → [SHIFT]+[CATEGORY] (파트 카테고리 검색)
(사운드가 할당된 파트가 선택된 경우) Part Name 터치 → 표시된 메뉴에서 [Search] 선택
또는
(사운드가 할당되지 않은 파트가 선택된 경우) "+" 아이콘 터치



Solo(솔로 스위치)
Solo 기능이 활성화되는지 여부(On/Off)를 결정합니다. Solo가 On으로 설정되어 사운드가 파트에 할당되는 경우, 해당 파트만 소리가 납니다.
설정: Off, On

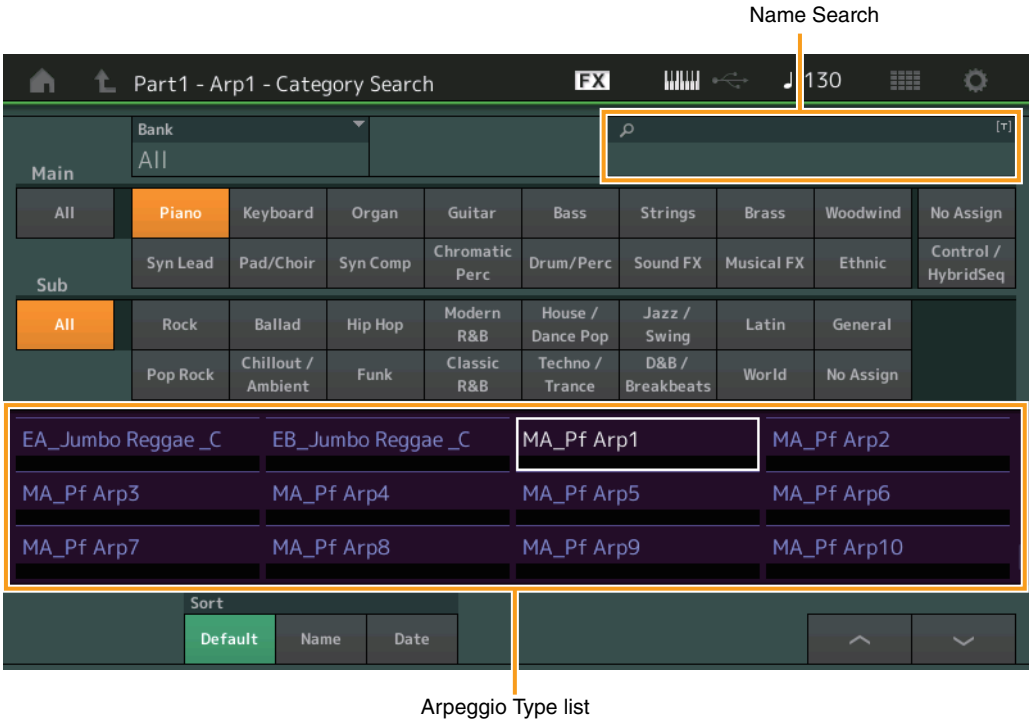
Param. with Part(파트가 있는 파라미터)
다음 퍼포먼스에서 파라미터 값을 읽고 사용할지 여부를 결정합니다. 파라미터 세트가 Off로 설정된 경우, 다음 퍼포먼스가 선택된 경우에도 현재 설정값이 계속 사용됩니다.
"Zone" 파라미터는 Utility 화면에서 "Zone Master" (171페이지)가 On으로 설정된 경우에만 사용할 수 있습니다.
설정: Arp/MS, Scene, Zone

Arpeggio Category Search (아르페지오 카테고리 검색)

Arpeggio Category Search 화면에서 Arpeggio Type을 검색하고 선택할 수 있습니다.

작업 아르페지오 관련 화면 → 파트 선택 → [CATEGORY]

Search
Performance Category
Arp Category
Waveform



Bank(아르페지오 뱅크 선택)

뱅크별로 Arpeggio List를 필터링합니다.

설정: All, Preset, User, Library Name(라이브러리 파일을 읽을 때)

Name Search(아르페지오 이름 검색)

Arpeggio Name의 일부를 입력해 아르페지오를 검색합니다..

설정: Data List PDF 문서를 참조하십시오.

Main(아르페지오 카테고리)

설정: 아르페지오 카테고리 목록을 참조하십시오(11페이지).

Sub(아르페지오 하위 카테고리)

설정: 아르페지오 하위 카테고리 목록을 참조하십시오(11페이지).

Sort(정렬 순서)

아르페지오 형식 목록의 정렬 순서를 결정합니다.

설정: 기본, Name, Date

Name: 이름별로 정렬합니다. 아래 방향 화살표가 표시되면 목록이 오름차순(A~Z)으로 배열됩니다. 위 방향 화살표가 표시되면 목록이 내림차순으로 배열됩니다.

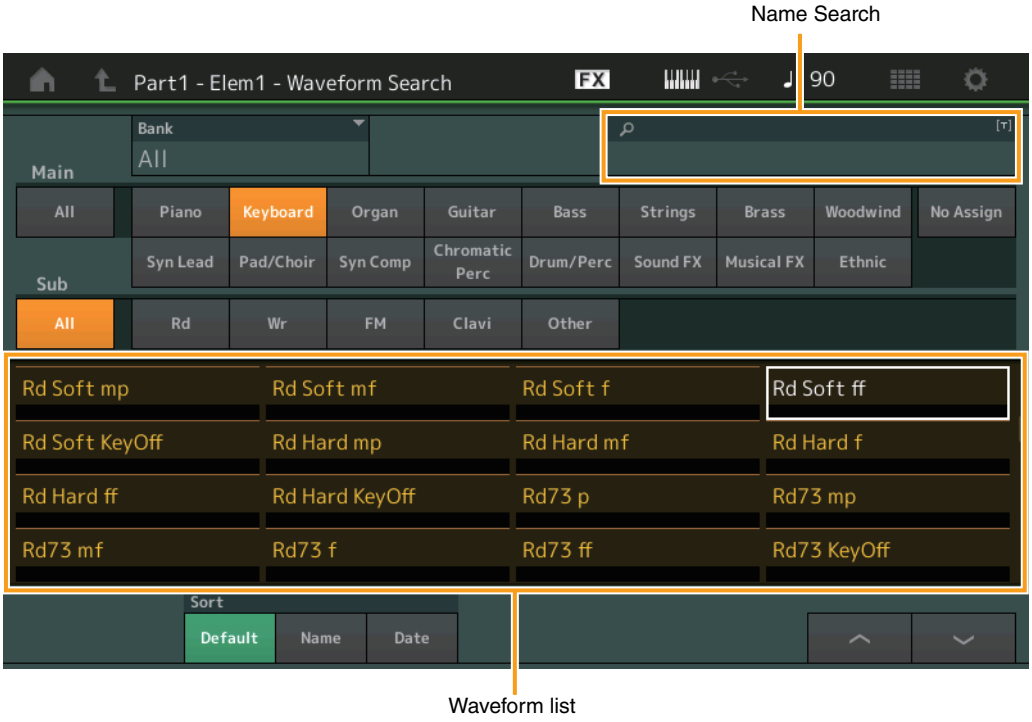
Date: 불러오기 순서대로 정렬합니다. 아래 방향 화살표가 표시되면 목록이 내림차순(신규~기존)으로 정렬됩니다. 위 방향 화살표가 표시되면 목록이 오름차순으로 배열됩니다.

Waveform Category Search(파형 검색)

Waveform Category Search 화면에서 파형을 검색하고 선택할 수 있습니다.

작업 파형 관련 화면→ 파트 선택→ 파형 선택 → [CATEGORY]

Search
Performance Category
Arp Category
Waveform



Bank(파형 뱅크 선택)

뱅크별로 Waveform List를 필터링합니다.

설정: All, Preset, User, Library Name(라이브러리 파일을 읽을 때)

Name Search(파형 이름 검색)

Waveform Name의 일부를 입력해 파형을 검색합니다..

설정: Data List PDF 문서를 참조하십시오.

Main(파형 카테고리)

설정: Data List PDF 문서를 참조하십시오.

Sub(파형 하위 카테고리)

설정: Data List PDF 문서를 참조하십시오.

Sort(정렬 순서)

Waveform List의 정렬 순서를 결정합니다.

설정: 기본, Name, Date

Name: 이름별로 정렬합니다. 아래 방향 화살표가 표시되면 목록이 오름차순(A~Z)으로 배열됩니다. 위 방향 화살표가 표시되면 목록이 내림차순으로 배열됩니다.

Date: 저장 순서대로 정렬합니다. 아래 방향 화살표가 표시되면 목록이 내림차순(신규~기존)으로 정렬됩니다. 위 방향 화살표가 표시되면 목록이 오름차순으로 배열됩니다.

Utility

Utility 화면에는 Settings 탭, Contents 탭, Tempo Settings 탭, Effect Switch 탭의 4개 탭이 있으며, 전체 시스템을 다양하게 설정할 수 있습니다.

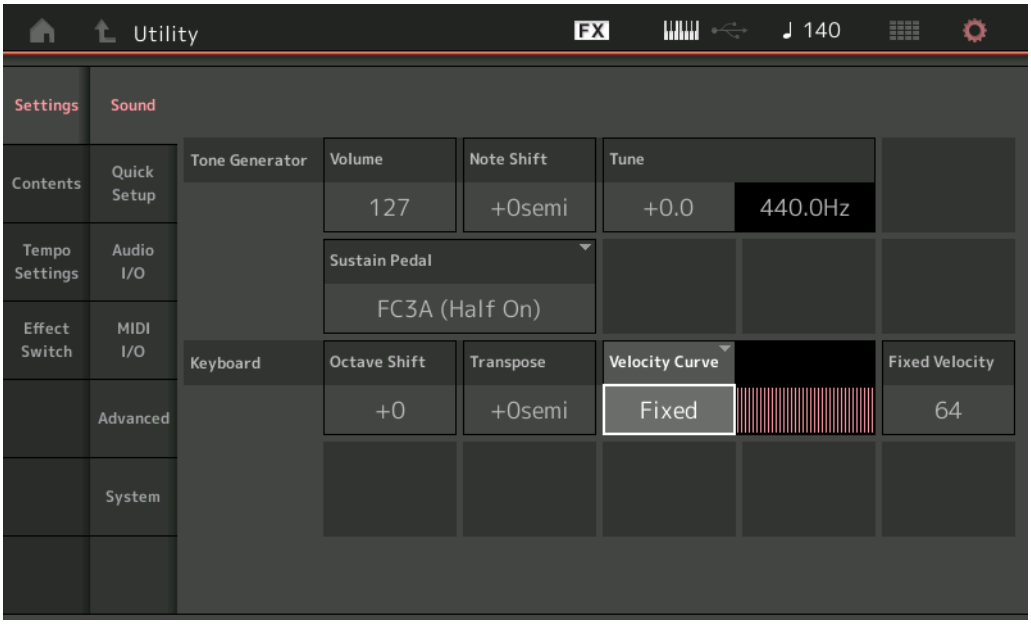
Uitlity
Settings
Sound
Quick Setup
Audio I/O
MIDI I/O
Advanced
System
Contents
Load
Store / Save
Data Utility
Tempo Settings
Effect Switch

Settings

Sound

Sound 화면에서 악기에서 출력된 사운드를 전반적으로 설정할 수 있습니다.

작업 [UTILITY] → [Settings] → [Sound]



Tone Generator Volume

악기의 전체 볼륨을 결정합니다.
설정: 0 – 127

Tone Generator Note Shift

모든 음의 피치 이동 정도(반음 단위)를 결정합니다.
설정: -24semi – +24semi

Tone Generator Tune

전체 악기 사운드의 미세 튜닝을 결정합니다(0.1센트 단위).
설정: -102.4 – +102.3

Sustain Pedal(풋스위치 서스테인 페달 선택)

후면 패널의 FOOT SWITCH [SUSTAIN] 잭에 연결된 풋스위치 형식을 선택합니다.

- **FC3 또는 FC3A를 사용할 경우**
  특수한 “half-damper” 이펙트(실제 어쿠스틱 피아노처럼)를 내기 위해 선택 사양인 FC3 또는 FC3A (하프 댐퍼 기능 장착)를 연결할 경우에는 이 파라미터를 “FC3A (Half on)”으로 설정합니다. FC3 또는 FC3A를 사용하는 동안 하프 댐퍼 기능이 필요 없거나 작동을 중지시키려면 이 파라미터를 “FC3 A (Half off)”로 설정합니다.
- **FC4, FC4A 또는 FC5를 사용할 경우**
  “FC4A/FC5”를 선택합니다. FC4, FC4A, FC5에는 하프 댐퍼 기능이 없습니다.

설정: FC3A (Half On), FC3A (Half Off), FC4A/FC5

주 이 설정은 외부 MIDI 장치에서 악기로 전송하는 컨트롤 변경 메시지를 통해 하프 댐퍼 기능을 제어할 때는 필요하지 않습니다.

Keyboard Octave Shift

건반 범위가 위 또는 아래로 이동하는 옥타브 단위의 양을 결정합니다. 이 파라미터는 패널의 OCTAVE [-]/[+] 버튼과 연동됩니다.

설정: -3 – +3

Keyboard Transpose

이 파라미터는 현재 영역을 반음 단위로 조옮김할 때 사용됩니다.

설정: -11semi – +11semi

주 음 범위 한도(C -2 - G8)를 넘어 조옮김을 하는 경우 인접 옥타브의 음을 사용합니다.

Keyboard Velocity Curve

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

설정: Normal, Soft, Hard, Wide, Fixed

Normal: 이 선형 "곡선"은 건반 연주 강도(벨로시티)와 실제 사운드 변화 간에 일대일 대응을 만들어 냅니다.

Soft: 이 곡선에서는 특히 낮은 속도에 대한 응답이 증가합니다.

Hard: 이 곡선에서는 특히 높은 속도에 대한 응답이 증가합니다.

Wide: 이 곡선은 부드러운 연주에는 벨로시티를 낮추고 강한 연주에는 벨로시티를 높이는 방식으로 연주 강도를 강조합니다. 따라서 이 설정을 사용하여 다이나믹 레인지를 넓힐 수 있습니다.

Fixed: 이 설정은 연주 강도와는 관계없이 일정한 양의 사운드 변화(아래 건반 고정 벨로시티에서 설정)를 만들어냅니다. 연주하는 음의 벨로시티는 여기에서 설정하는 값으로 고정됩니다.

Keyboard Fixed Velocity

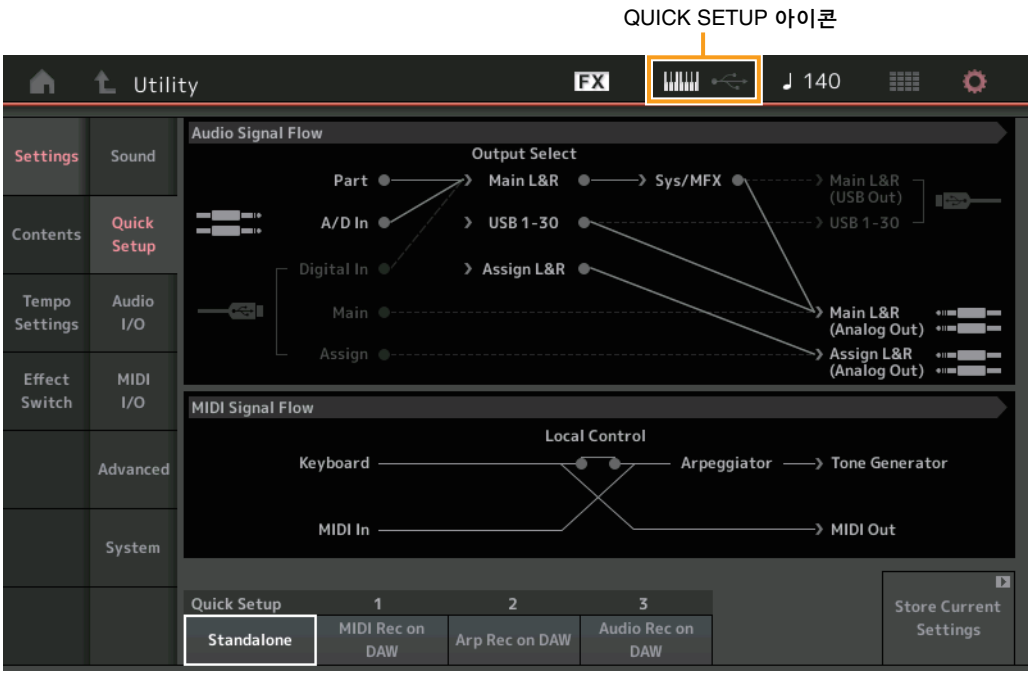
이 고정 곡선은 건반 연주의 강도와 상관없이 톤 제너레이터에 고정된 벨로시티를 전송할 때 사용할 수 있습니다. 이 파라미터는 위에서 "Fixed" 건반 벨로시티 곡선을 선택한 경우에만 사용할 수 있습니다.

설정: 1 – 127

Quick Setup

Quick Setup을 사용하면 편리한 프리세트 설정을 선택하여 시퀀서 관련 패널 설정을 즉시 불러올 수 있기 때문에 중요한 여러 시퀀서 관련 파라미터를 동시에 바로 설정할 수 있습니다.

작업 [UTILITY] → [Settings] → [Quick Setup], [SHIFT] + [UTILITY] 또는 QUICK SETUP 아이콘을 터치합니다.



Audio Signal Flow
오디오 신호 연결을 나타냅니다. [USB TO HOST] 단자의 상태 및 악기의 일반 설정에 따라 연결이 변합니다.

MIDI Signal Flow
MIDI 신호 연결을 나타냅니다. 악기의 일반 설정에 따라 연결이 변합니다.

Quick Setup
빠른 설정을 결정합니다.
설정: Standalone, 1 – 3

Quick Setup 파라미터는 다음과 같습니다.

오디오 설정	A/D Input Gain
	Main L&R Gain
	Assign L&R Gain
	USB Main L&R Gain
	USB 1-30 Gain
	Direct Monitor switch
MIDI 설정	MIDI In/Out
	Local Control
	Arp MIDI Out
	MIDI Sync
	Clock Out
	Receive/Transmit Sequencer Control
	Controller Reset
	FS CC Number
파트 출력 설정	Part 1-16 Output Select
	A/D In Output Select
	Digital In Output Select

오디오 설정에 대한 자세한 내용은 “Audio I/O”(168페이지)를 참조하십시오. MIDI 설정 관련 파라미터에 대한 자세한 내용은 “MIDI I/O”(169페이지)를 참조하십시오.

Quick Setup의 기본 설정은 다음과 같습니다.

■ Standalone
본 악기를 단독으로 사용하거나 다른 장비의 마스터 클록 소스로 사용할 때 이 설정을 사용합니다.

Local Control	Direct Monitor	Output Select	Arp MIDI Out
On	On	Main L&R	Off

■ MIDI Rec on DAW
본 악기의 연주(아르페지오 데이터 제외)를 DAW 소프트웨어에 녹음할 때 이 설정을 사용합니다.

Local Control	Direct Monitor	Output Select	Arp MIDI Out
Off	On	Main L&R	Off

■ Arp Rec on DAW
본 악기의 연주(아르페지오 데이터 포함)를 DAW 소프트웨어에 녹음할 때 이 설정을 사용합니다.

Local Control	Direct Monitor	Output Select	Arp MIDI Out
Off	On	Main L&R	On

■ Audio Rec on DAW

톤 제너레이터 및 A/D INPUT [L/MONO]/[R] 잭으로부터의 신호를 DAW 소프트웨어에 각각 녹음하고 OUTPUT [L/MONO]/[R] 잭에서 바로 신호를 재생할 때 이 설정을 사용합니다.

Local Control	Direct Monitor	Output Select	Arp MIDI Out
On	Off	파트에 따라 다름	Off

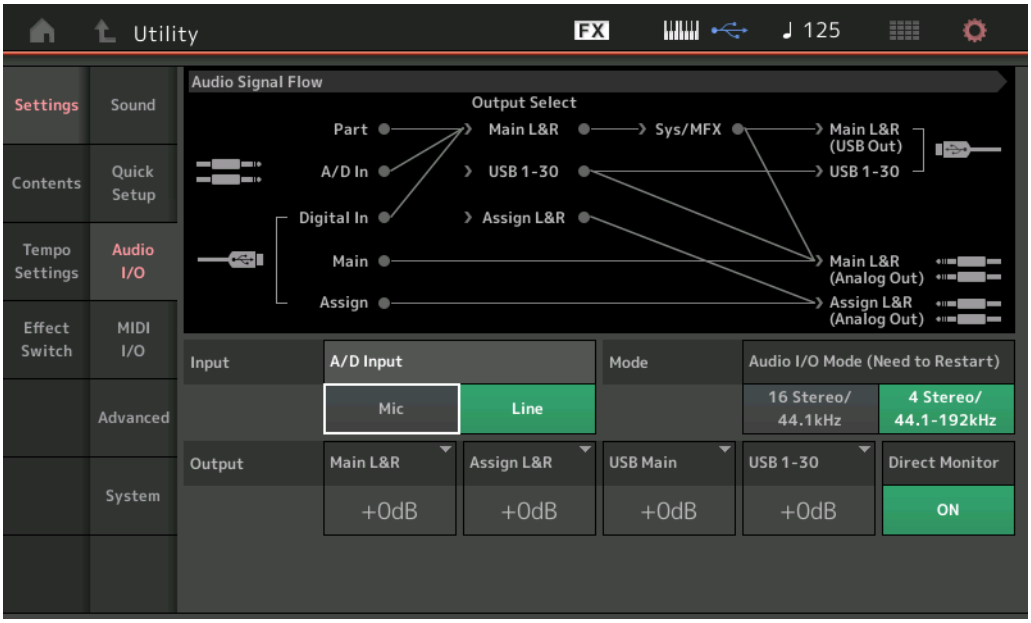
Store Current Settings

편집된 설정을 "QuickSetup"의 1 – 3으로 저장합니다.

Audio I/O

Audio I/O 화면에서 오디오 입력 및 출력 관련 파라미터를 설정할 수 있습니다.

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



A/D Input(A/D 입력 게인)

A/D INPUT [L/MONO]/[R] 잭을 사용하는 경우 이 파라미터는 입력 소스, 마이크(Mic) 또는 라인을 결정합니다.

설정: Mic, Line

Mic: 마이크 등 저출력 장비에 사용합니다.

Line: 건반, 신디사이저 또는 CD 플레이어와 같은 고출력 장비에 사용합니다.

주 액티브 픽업을 갖춘 기타 또는 베이스를 직접 연결할 수 있습니다. 그러나 패시브 픽업을 사용할 경우에는 이펙트 장치를 통해 본 악기를 연결해야 합니다.

Audio I/O Mode

[USB TO HOST] 단자의 오디오 신호 입력의 출력 모드를 결정합니다. 이 설정을 활성화시키기 위해서는 악기를 재부팅해야 합니다.

설정: 16 Stereo/44.1kHz, 4 Stereo/44.1-192kHz

16 Stereo/44.1kHz: 오디오 데이터의 전송 능력은 44.1kHz의 샘플링 주파수에서 최대 32개 채널(16 스테레오 채널)입니다.

4 Stereo/44.1-192kHz: 오디오 데이터의 전송 능력은 44.1kHz ~ 192kHz의 샘플링 주파수에서 최대 8개 채널(4 스테레오 채널)입니다.

주 "4 Stereo/44.1-192kHz"가 선택된 경우, 사용 가능한 주파수는 44.1kHz, 48kHz, 96kHz, 192kHz에 불과합니다.

Main L&R(메인 L&R 출력 게인)

OUTPUT (BALANCED) [L/MONO]/[R] 잭의 출력 게인을 결정합니다.

설정: -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

Assign L&R(L&R 출력 게인 지정)
ASSIGNABLE OUTPUT (BALANCED) [L]/[R] 잭의 출력 게인을 결정합니다.
설정: -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

USB Main(USB 메인 L&R 출력 게인)
[USB TO HOST] 단자 Main L&R 채널의 출력 게인을 결정합니다.
설정: -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

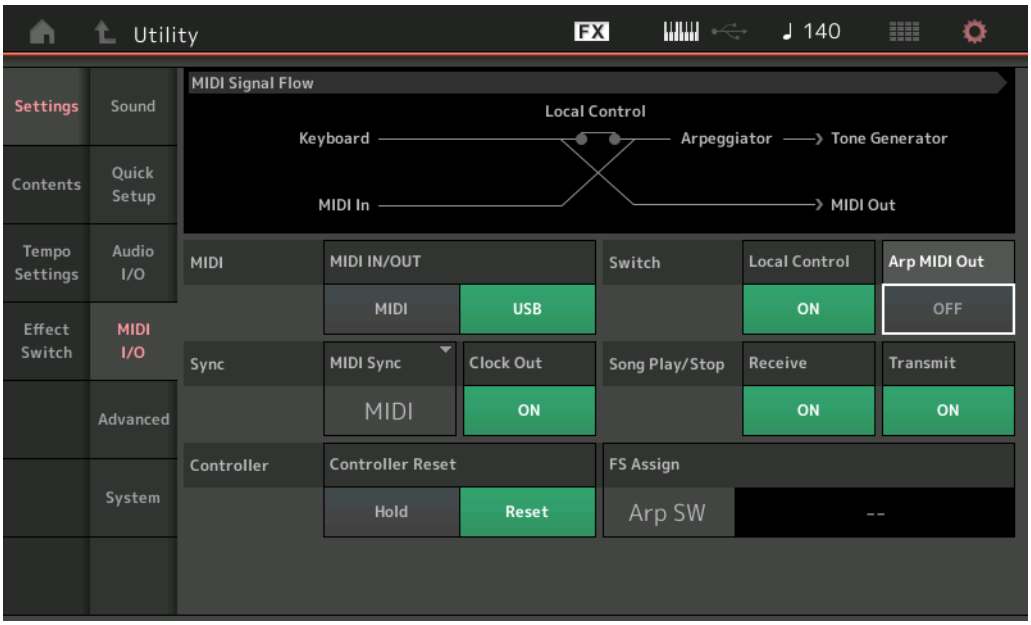
USB 1-30(USB 1 – 30 출력 게인)
[USB TO HOST] 단자 1~30 채널의 출력 게인을 결정합니다.
설정: -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

Direct Monitor(직접 모니터 스위치)
“Main L&R”(USB 출력) 또는 “USB 1-30” 채널을 통해 외부 장치로 출력되는 오디오 신호의 소리를 악기에서 낼지 여부를 결정합니다(직접 모니터링). “on”으로 설정하면 “Main L&R”(USB 출력) 또는 “USB 1/-30” 채널로 출력되는 오디오 신호도 OUTPUT (BALANCED) [L/MONO]/[R] 잭 및 [PHONES] 잭으로 출력됩니다. USB 케이블을 통해 외부 장치가 연결되지 않은 경우, Direct Monitor Switch가 자동으로 켜집니다.
설정: Off, On

MIDI I/O

MIDI I/O 화면에서는 MIDI 입력 및 출력 관련 파라미터를 설정할 수 있습니다.

작업 [UTILITY] → [Settings] → [MIDI I/O]



MIDI IN/OUT
MIDI 데이터의 송수신에 사용될 물리적 출력/입력 단자를 결정합니다.
설정: MIDI, USB

주 위의 두 가지 형식의 단자를 동시에 사용할 수는 없습니다. 하나만 사용하여 MIDI 데이터를 송수신할 수 있습니다.

Local Control
악기의 톤 제너레이터가 건반 연주에 반응할지 여부를 결정합니다. 일반적으로, 연주를 하면서 악기 사운드를 듣는 편을 선호하기 때문에 "on"으로 설정해야 합니다. "off"로 설정하더라도 데이터는 MIDI를 통해 전송됩니다. 또한, 내부 톤 제너레이터 블록은 MIDI를 통해 수신되는 메시지에 응답합니다.
설정: Off, On

Arp MIDI Out(아르페지오 MIDI 출력)
아르페지오 재생 시 MIDI 데이터를 출력할지 여부를 결정합니다.
설정: Off, On

MIDI Sync
MIDI 클록 및 동기화와 관련된 다양한 파라미터를 여기에서 설정할 수 있습니다.
아르페지오/모션 시퀀서/송 재생 시 악기의 내부 클록이나 외부 MIDI 클록, A/D INPUT [L/MONO]/[R] 잭에서 입력되는 오디오 신호 입력을 동기화시킬지 여부를 결정합니다.
설정: Internal, MIDI, A/D In

Internal:내부 클록에 동기화합니다. 이 톤 제너레이터를 단독으로 사용하거나 다른 장비의 마스터 클록 소스로 사용할 때 이 설정을 사용할 수 있습니다.

MIDI:MIDI를 통해 외부 MIDI 장비에서 수신된 MIDI 클록에 동기화합니다. 외부 시퀀서를 마스터로 사용할 때 이 설정을 사용합니다.

A/D In: A/D INPUT [L/MONO]/[R] 잭을 통해 수신한 오디오 신호에 동기화됩니다.

Clock Out
MIDI 클록 메시지를 MIDI를 통해 전송할지 여부를 결정합니다.
설정: Off, On

Receive(시퀀서 컨트롤 수신)
MIDI를 통해 시퀀서 컨트롤 신호(송의 시작 및 중지)를 수신할지 여부를 결정합니다.
설정: Off, On

Transmit(시퀀서 컨트롤 전송)
MIDI를 통해 시퀀서 컨트롤 신호(송의 시작 및 중지)를 전송할지 여부를 결정합니다.
설정: Off, On

Controller Reset
퍼포먼스 간 전환 시 컨트롤러의 상태(모듈레이션 휠, 애프터터치, 풋 컨트롤러, 브레스 컨트롤러, 노브 등)를 결정합니다. "Hold"로 설정하면 컨트롤러는 현재 설정으로 유지됩니다. "Reset"으로 설정하면 컨트롤러는 기본 상태(아래)로 재설정됩니다.
설정: Hold, Reset

"reset"을 선택하면 컨트롤러는 다음과 같은 상태/위치로 재설정됩니다.

피치 벤드	중앙
모듈레이션 휠	최소
애프터터치	최소
풋 컨트롤러	최대
풋스위치	꺼짐
리본 컨트롤러	중앙
브레스 컨트롤러	최대
표현	최대
지정 가능 스위치 1 & 2	꺼짐
모션 시퀀서 홀드	꺼짐
모션 시퀀서의 각 레인	Lane Motion Sequencer Polarity가 “Unipolar”로 설정된 경우 0(최소) Lane Motion Sequencer Polarity가 “Bipolar”로 설정된 경우 64(중앙)

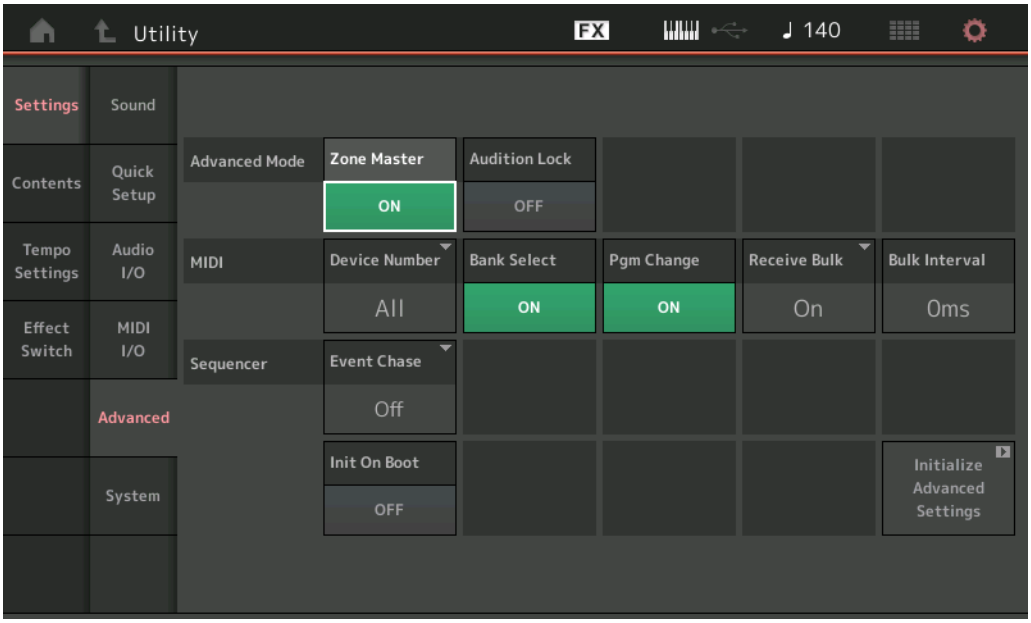
FS Assign(풋스위치 지정 컨트롤 번호)
FOOT SWITCH [SUSTAIN] 잭에 연결된 풋 스위치를 사용하여 생성되는 컨트롤 변경 번호를 결정합니다. 외부 장비를 사용해 여기에서 지정된 동일한 컨트롤 변경 번호로 MIDI 메시지를 수신한 경우에도, 악기는 풋스위치를 조작해 메시지가 생성된 것으로 간주합니다.
설정: Off, 1 – 95, Arp SW, MS SW, Play/Stop, Live Set+, Live Set-, Oct Reset

Uitlity
Settings
Sound
Quick Setup
Audio I/O
MIDI I/O
Advanced
System
Contents
Load
Store / Save
Data Utility
Tempo Settings
Effect Switch

Advanced

Advanced 화면에서 고급 파라미터를 설정할 수 있습니다.

작업 [UTILITY] → [Settings] → [Advanced]



Zone Master(영역 마스터 스위치)

영역 기능을 사용할지(on) 또는 사용하지 않을지(off) 여부를 결정합니다.
설정: Off, On

Audition Lock

Audition Lock의 작동 여부를 결정합니다. On으로 설정된 경우, Audition 기능을 사용할 수 없습니다.
설정: Off, On

Device Number

MIDI 장치 번호를 결정합니다. 외부 MIDI 장치와 벌크 데이터, 파라미터 변경 또는 기타 시스템 고유 메시지를 송수신할 경우 이 번호가 외부 장치의 장치 번호와 일치해야 합니다.
설정: 1 – 16, All, Off

Bank Select

이 스위치를 통해 전송 및 수신 시 모두 Bank Select 메시지를 작동 또는 정지할 수 있습니다. “On”으로 설정된 경우, 신디사이저가 수신 Bank Select 메시지에 응답합니다.
설정: Off, On

Pgm Change(프로그램 변경)

이 스위치를 통해 전송 및 수신 시 모두 프로그램 변경 메시지를 작동 또는 정지할 수 있습니다. “On”으로 설정된 경우, 신디사이저가 수신되는 Program Change 메시지에 응답합니다.
설정: Off, On

Receive Bulk

벌크 덤프 데이터가 수신될 수 있는지의 여부를 결정합니다.
설정: Protect(미수신), On(수신)

Bulk Interval

Bulk Dump Request를 수신한 경우 벌크 덤프 전송 시 간격 시간을 결정합니다.
설정: 0ms – 900ms

Event Chase(송 이벤트 추적)
Event Chase를 사용하여 앞으로 빨리 감기 및 뒤로 감기 작업 중에 정확히 인식되는 비노트 데이터 형식을 지정할 수 있습니다. 이 파라미터를 특정한 이벤트로 설정하면 앞으로 빨리 감기 또는 뒤로 감기를 할 경우에도 이벤트의 재생이 손상되지 않습니다.
설정: Off, PC(프로그램 변경), PC+PB+Ctrl(프로그램 변경+피치 벤드+컨트롤 변경)

Init On Boot(부팅 시 사용자 데이터 초기화)
악기 전원을 켤 때 사용자 데이터가 초기화되는지(On) 아닌지(Off) 여부를 결정합니다.
설정: Off, On

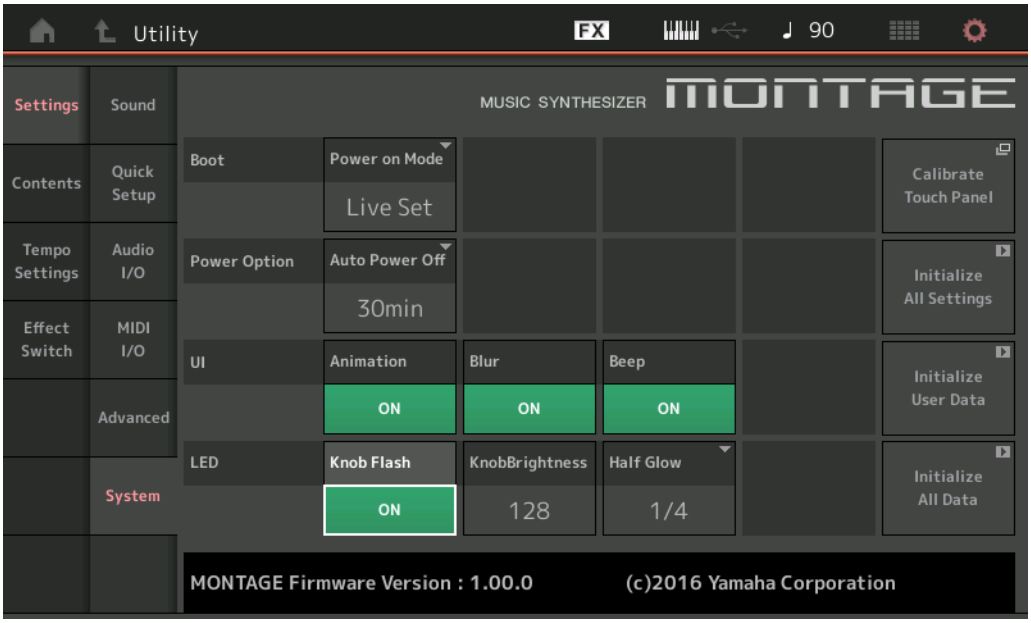
Initialize Advanced Settings
Advanced 화면에서 편집된 시스템 설정을 초기화합니다.

주의사항
초기화 작업을 실행하면 편집한 대상 데이터 및 시스템 설정이 삭제됩니다. 중요한 데이터를 덮어쓰지 않도록 주의하십시오. 이 절차를 실행하기 전에 중요한 데이터를 모두 USB 플래시 메모리 장치로 저장하십시오.

System

System 화면에서 악기의 전체 시스템을 설정할 수 있습니다.

작업 [UTILITY] → [Settings] → [System]



Power on Mode
시작 화면을 결정합니다(전원을 켤 때 자동으로 표시되는 화면).
설정: Perform, Live Set

Auto Power Off
본 악기에는 오토 파워 오프 기능이 내장되어 있어 지정된 시간 동안 악기가 작동하지 않을 경우 자동으로 전원이 꺼집니다. 따라서 불필요하게 전원이 소비되는 것을 방지합니다. 이 파라미터는 전원이 자동으로 꺼지기 전까지의 시간을 결정합니다.
설정: Off, 5, 10, 15, 30, 60, 120min

Animation(애니메이션 스위치)
화면 전환 시 애니메이션을 켤지 끌지 결정합니다.
설정: Off, On

Blur(블러 스위치)
아무 화면이나 선택하면 이전에 선택했던 화면은 흐려집니다. 이 파라미터는 블러 기능을 켤지 끌지 여부를 결정합니다.
설정: Off, On

Beep(경적 스위치)
경적 사운드(작업, 메뉴/파라미터 선택 등)를 켤지 끌지 결정합니다.
설정: Off, On

Knob Flash(수퍼 노브 LED 스위치)
수퍼 노브의 깜박임 기능을 켤지 끌지 결정합니다.
설정: Off, On

KnobBrightness(노브 밝기)
수퍼 노브 조명의 밝기를 제어합니다.
설정: 0 – 128

Half Glow(LED 하프 글로우 밝기)
버튼 램프의 감광을 제어합니다.
설정: Off, 1/4, 1/2

Calibrate Touch Panel
터치 패널의 Calibration 화면을 불러옵니다. 터치 패널이 적절하게 반응하지 않는 경우 터치 패널 캘리브레이션이 필요할 수 있습니다.

Initialize All Settings
Utility 화면에서 생성한 전체 시스템 설정을 초기화합니다.

Initialize User Data
사용자 메모리의 지정된 영역에 있는 사용자 데이터(퍼포먼스, 모션 시퀀스, 라이브 세트) 및 Utility 화면에서 생성한 시스템 설정을 초기화합니다.

Initialize All Data
사용자 메모리의 전체 사용자 데이터 및 Utility 화면에서 생성한 전체 시스템 설정을 초기화합니다.

주의사항
초기화 작업을 실행하면 생성한 모든 대상 데이터 및 시스템 설정이 삭제됩니다. 중요한 데이터를 덮어쓰지 않도록 주의하십시오. 이 절차를 실행하기 전에 중요한 데이터를 모두 USB 플래시 메모리 장치로 저장하십시오.

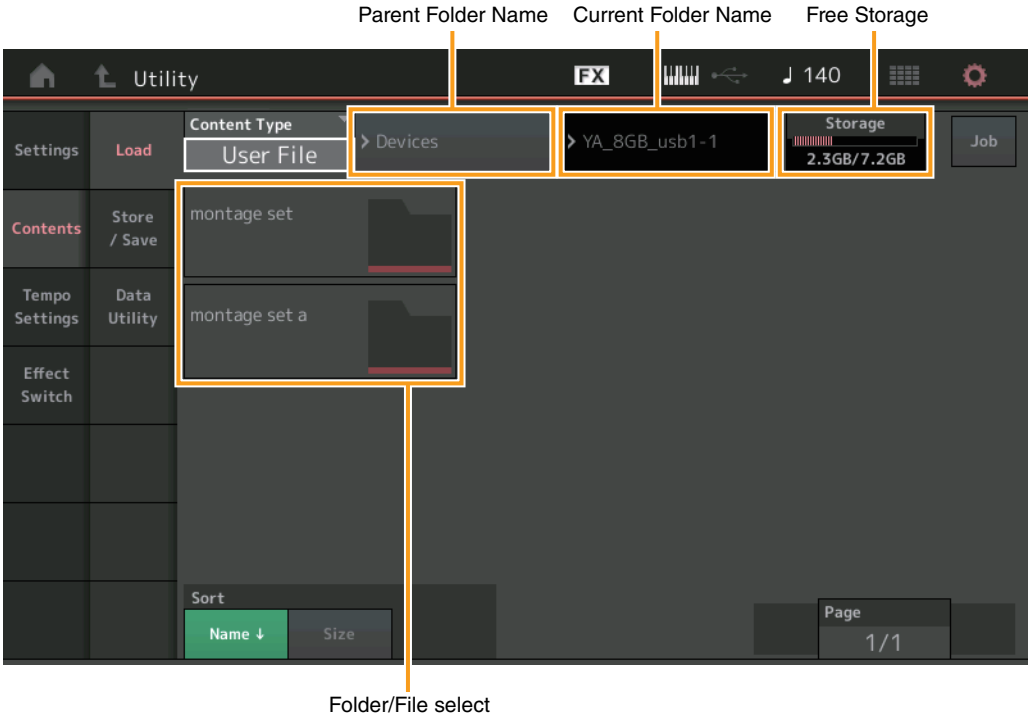
Uitlity
Settings
Sound
Quick Setup
Audio I/O
MIDI I/O
Advanced
System
Contents
Load
Store / Save
Data Utility
Tempo Settings
Effect Switch

Contents

Load

Load 화면에서 파일 및 데이터를 로드할 수 있습니다.

작업 [UTILITY] → [Contents] → [Load]



Content Type

USB 플래시 메모리나 본 악기의 단일 파일에 저장된 여러 데이터 형식 중, 모두를 한 번에 또는 특정 형식의 데이터만 본 신디사이저에 로드할 수 있습니다. 이 파라미터는 단일 파일에서 로드할 특정 데이터 형식을 결정합니다. 편집 가능한 파라미터는 이 화면에 접근하는 방법에 따라 달라집니다.

설정: 로드할 수 있는 파일 유형은 다음과 같습니다.

파일 형식	장치 유형	확장자	설명
User File	파일	.X7U	USB 플래시 메모리에 저장된 “User File” 형식의 파일은 본 악기 사용자 메모리의 전용 구역에 로드해 복구할 수 있습니다(22페이지). User File 형식 데이터는 다음과 같습니다. • 퍼포먼스 • 아르페지오 • 모션 시퀀스 • 곡선 • 라이브 세트 • 미세 튜닝 • 파형 • 유틸리티 설정 • 빠른 설정
Library File	파일	.X7L	USB 플래시 메모리에 저장된 “Library File” 형식의 파일은 본 악기 사용자 메모리의 전용 구역에 로드해 복구할 수 있습니다(22페이지). Library File 형식 데이터는 다음과 같습니다. • 퍼포먼스 • 아르페지오 • 모션 시퀀스 • 곡선 • 라이브 세트 • 미세 튜닝 • 파형

파일 형식	장치 유형	확장자	설명
Song&Perf	내부 데이터		사용자 메모리의 전용 구역에 "Song" 형식으로 저장된 파일에 지정되어 있는 송을 개별적으로 선택하여 본 악기로 불러오고(재생할) 수 있습니다. MIDI 시퀀스와 퍼포먼스 데이터를 모두 로드할 수 있습니다.
Song	내부 데이터		사용자 메모리의 전용 구역에 "Song" 형식으로 저장된 파일에 지정되어 있는 송을 개별적으로 선택하여 본 악기로 불러오고(재생할) 수 있습니다. MIDI 시퀀스 데이터만 로드 가능합니다.
.mid File	파일	.MID	USB 플래시 메모리에 저장된 표준 MIDI 파일(포맷 0, 1로 된 SMF) 데이터만 로드해 재생할 수 있습니다.
.wav File	파일	.WAV	USB 플래시 메모리에 저장된 오디오 데이터(웨이브 파일)만 로드해 재생할 수 있습니다.
Audio File*	파일	.WAV .AIF	USB 플래시 메모리에 저장된 오디오 데이터(웨이브 파일 및 AIFF 파일)만 로드해 "파형"으로 재생할 수 있습니다. 예: [PERFORMANCE] → [EDIT] → 파트 선택 → 요소 선택 → [Osc/Tune] → "New Waveform"
Motion Seq*	내부 데이터		사용자 메모리의 전용 구역에 "Motion Seq" 형식으로 저장된 파일에 지정되어 있는 시퀀스 데이터를 개별적으로 선택하여 본 악기로 불러올 수 있습니다. 예: [PERFORMANCE] → [EDIT] → 파트 선택 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Motion Seq] → [Lane] → "Load Sequence"

주 Utility 화면에서 이 화면을 불러올 때 별표(*)가 있는 파일은 표시되지 않습니다.

Parent Folder Name
Current Folder Name

상위 폴더 이름 및 현재 선택되어 있는 폴더 이름을 나타냅니다. Parent Folder Name을 터치하면 해당 폴더가 현재 선택한 폴더가 됩니다.

Free Storage

선택한 저장 구역의 여유 공간 및 전체 공간을 나타냅니다.
이 파라미터는 Content Type에 따라 달라집니다.

Folder/File Select

선택된 폴더에서 폴더/파일을 나타냅니다.

Sort(정렬 순서)

"File Select"의 정렬 순서를 결정합니다.

설정: Name, Size, Date, Number

Name: 이름별로 정렬합니다. 아래 방향 화살표가 표시되면 목록이 오름차순(A~Z)으로 배열됩니다. 위 방향 화살표가 표시되면 목록이 내림차순으로 배열됩니다.

Size: 데이터 크기 순서대로 정렬합니다. 아래 방향 화살표가 표시되면 목록이 오름차순(작은 데이터~큰 데이터)으로 배열됩니다. 위 방향 화살표가 표시되면 목록이 반대로 배열됩니다. "Motion Seq", "Song" 및 "Song&Perf" 형식 파일에는 사용할 수 없습니다.

Date: 저장 순서대로 정렬합니다. 아래 방향 화살표가 표시되면 목록이 내림차순(신규~기존)으로 정렬됩니다. 위 방향 화살표가 표시되면 목록이 오름차순으로 배열됩니다. "Motion Seq", "Song" 및 "Song&Perf" 형식 파일에만 사용할 수 있습니다.

Number: Content Number 순서대로 정렬합니다. "Song" 및 "Song&Perf" 형식 파일에만 사용할 수 있습니다.

Page(페이지 선택)

"File Select"의 파일이 여러 페이지에 걸쳐 표시되는 경우, 이 버튼을 사용해 페이지를 스크롤해야 합니다.

Job(작업 스위치)

Job 기능이 활성화되는지(on) 아닌지(off) 여부를 결정합니다. 이 파라미터가 켜지면 "File Select"의 File/Folder/Content를 터치해 메뉴를 불러온 다음 "Rename"이나 "Delete"를 선택할 수 있습니다.
현재 연결된 USB 장치를 터치해 메뉴를 불러와 "Format"을 선택할 수 있습니다.

설정: Off, On

MOTIF XF6/MOTIF XF7/MOTIF XF8과의 호환성

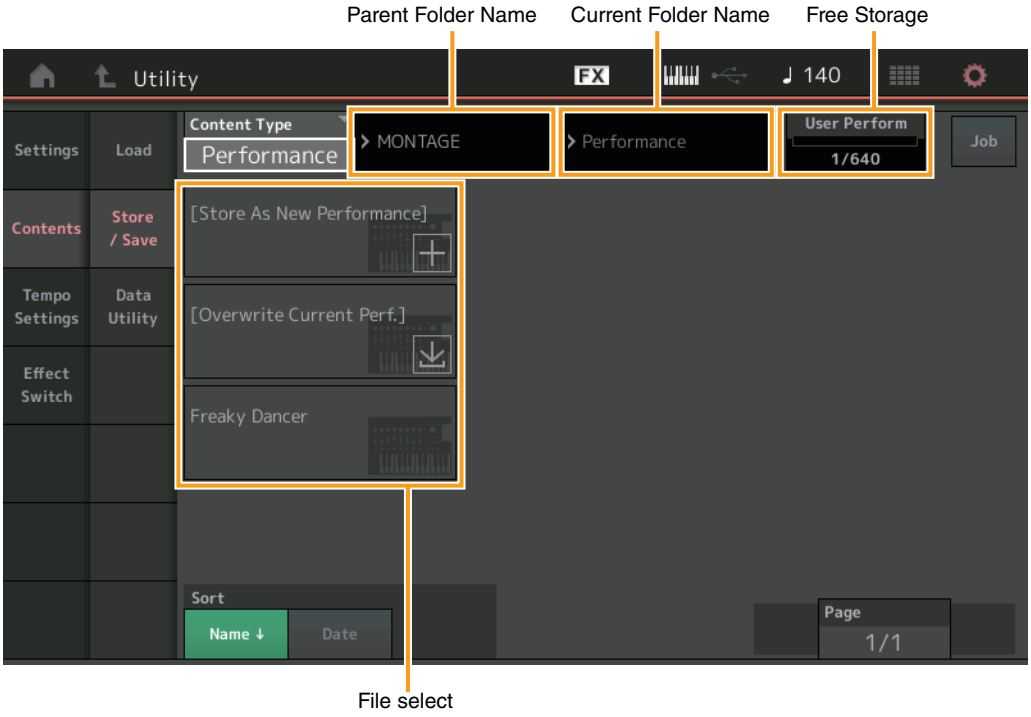
전체 MOTIF XF6/MOTIF XF7/MOTIF XF8 데이터 중 다음 데이터를 MONTAGE6/MONTAGE7/MONTAGE8에 로드할 수 있습니다. 데이터는 “User File” 또는 “Library File”로 로드됩니다.
Content Type을 User File과 Library File 사이에서 전환할 수도 있습니다.

MOTIF XF의 파일 형식	MOTIF XF 확장자	내용
All	.X3A	User Voice, User Arpeggio, User Waveform
AllVoice(전체 보이스)	.X3V	User Voice, User Waveform
AllArp(전체 아르페지오)	.X3G	User Arpeggio
AllWaveform(전체 파형)	.X3W	User Waveform

Store/Save

Store/Save 화면에서 파일 및 데이터를 저장할 수 있습니다.

작업 [UTILITY] → [Contents] → [Store / Save] 또는 [STORE] 버튼을 누릅니다.



Content Type

전체 데이터나 지정된 데이터를 악기나 USB 플래시 메모리에 저장할 수 있습니다. 이 파라미터는 어떤 특정 데이터를 저장할지 결정합니다.
편집 가능한 설정값은 이 화면에 접근한 방법에 따라 달라집니다.

설정: 저장할 수 있는 Content Type은 다음과 같습니다.

파일 형식	장치 형식	확장자	설명
Performance	내부 데이터		데이터는 사용자 메모리의 전용 구역에 “Performance” (22페이지)로 저장할 수 있습니다.

파일 형식	장치 형식	확장자	설명
User File	파일	.X7U	사용자 메모리의 전용 구역에 저장된 데이터는 USB 플래시 메모리에 저장할 수 있습니다. "User File"로 저장된 데이터는 다음과 같습니다. • 퍼포먼스 • 아르페지오 • 모션 시퀀스 • 곡선 • 라이브 세트 • 미세 튜닝 • 파형 • 유틸리티 설정 • 빠른 설정
Library File	파일	.X7L	사용자 메모리의 전용 구역에 저장된 데이터는 USB 플래시 메모리에 저장할 수 있습니다. "Library File"로 저장된 데이터는 다음과 같습니다. • 퍼포먼스 • 아르페지오 • 모션 시퀀스 • 곡선 • 라이브 세트 • 미세 튜닝 • 파형
.mid File	파일	.MID	사용자 메모리의 전용 구역에 저장된 MIDI 데이터(22페이지)는 표준 MIDI 파일(0 형식의 SMF)로 USB 플래시 메모리에 저장할 수 있습니다.
Motion Seq*	내부 데이터		데이터는 사용자 메모리의 전용 구역에 "Motion Seq"로 저장할 수 있습니다. 예: [PERFORMANCE] → [EDIT] → 파트 선택 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Motion Seq] → [Lane] → "Edit Sequence"로 "Motion Sequence Edit" 불러 오기 → "Store Sequence"

주 Utility 화면에서 이 화면을 불러올 때 별표(*)가 있는 파일은 표시되지 않습니다.

Parent Folder Name
Current Folder Name

상위 폴더 이름 및 현재 선택한 폴더 이름을 나타냅니다. Parent Folder Name을 터치하면 해당 폴더가 현재 선택한 폴더가 됩니다.

Free Storage

선택한 저장 구역의 여유 공간 및 전체 공간을 나타냅니다. 이 파라미터는 Content Type에 따라 달라집니다.

Folder/File Select

선택된 폴더에서 폴더/파일을 나타냅니다.

Sort(정렬 순서)

"File Select"에서 파일의 정렬 순서를 결정합니다.

설정: Name, Size, Date

Name: 이름별로 정렬합니다. 아래 방향 화살표가 표시되면 목록이 오름차순(A~Z)으로 배열됩니다. 위 방향 화살표가 표시되면 목록이 내림차순으로 배열됩니다.

Size: 데이터 크기 순서대로 정렬합니다. 아래 방향 화살표가 표시되면 목록이 오름차순(작은 데이터~큰 데이터)으로 배열됩니다. 위 방향 화살표가 표시되면 목록이 반대로 배열됩니다. "Performance" 및 "Motion Seq" 형식 파일에는 사용할 수 없습니다.

Date: 저장 순서대로 정렬합니다. 아래 방향 화살표가 표시되면 목록이 내림차순(신규~기존)으로 정렬됩니다. 위 방향 화살표가 표시되면 목록이 오름차순으로 배열됩니다. "Performance" 및 "Motion Seq" 형식 파일에만 사용할 수 있습니다.

Page(페이지 선택)

"File Select"의 파일이 여러 페이지에 걸쳐 표시되는 경우, 이 버튼을 사용해 페이지를 스크롤해야 합니다.

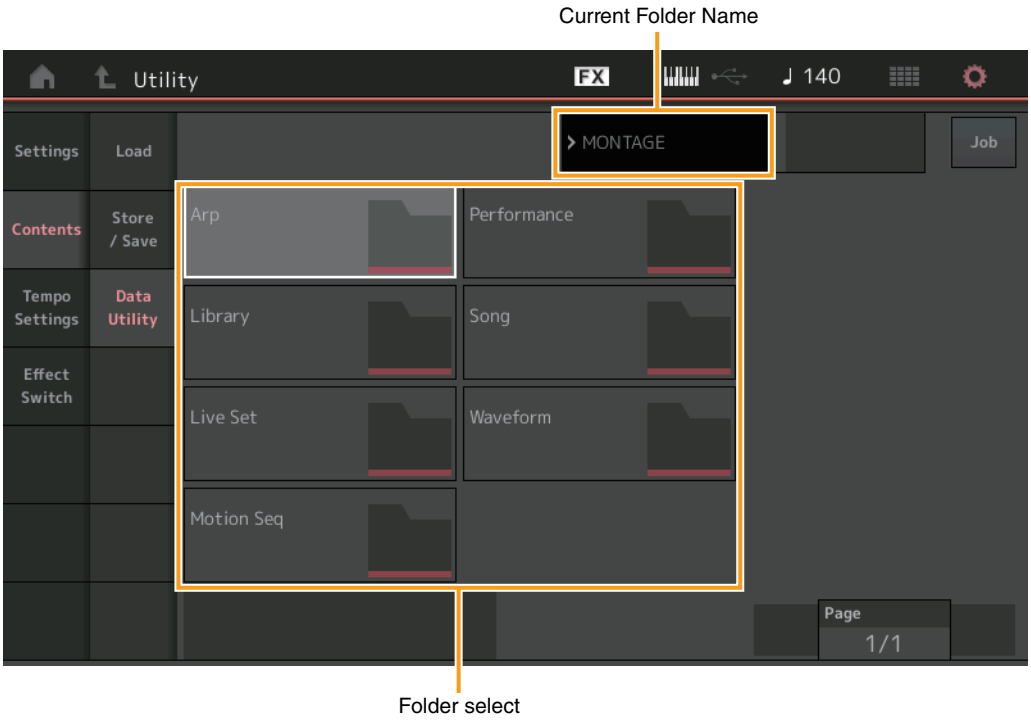
Job(작업 스위치)
Job 기능이 활성화되는지(on) 아닌지(off) 여부를 결정합니다. 이 파라미터가 켜지면 “File Select”의 File/Folder/Content를 터치해 메뉴를 불러온 다음 “Rename”이나 “Delete”를 선택할 수 있습니다.
현재 연결된 USB 장치를 터치해 메뉴를 불러와 “Format”을 선택할 수 있습니다.
파일을 저장할 때 새 폴더를 생성할 수도 있습니다.
설정: Off, On

Data Utility

Data Utility 화면에서는 사용자 메모리에 있는 파일과 데이터를 관리할 수 있습니다.

작업 [UTILITY] → [Contents] → [Data Utility]

■ Folder List



Current Folder Name
현재 폴더 이름을 나타냅니다.

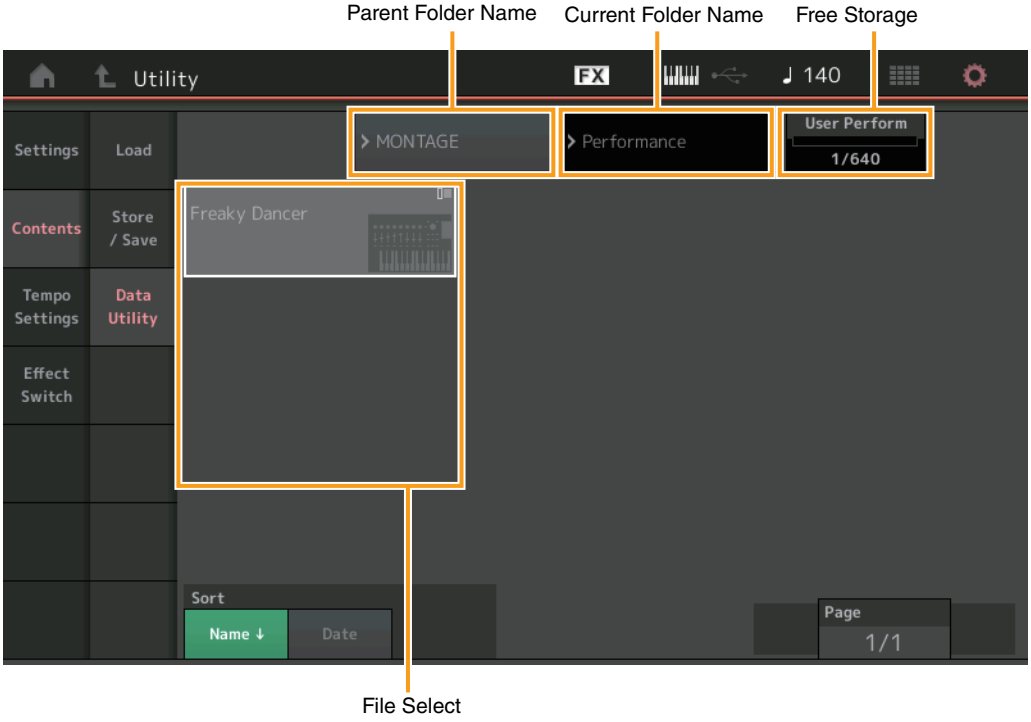
Job(작업 스위치)
Job 기능이 활성화되는지(On) 아닌지(Off) 여부를 결정합니다. 화면의 “Waveform” 폴더에만 이 파라미터를 사용할 수 있습니다. 파라미터가 켜졌을 때 “Waveform” 폴더를 터치해 메뉴를 불러온 다음 “Optimize”를 선택할 수 있습니다.
설정: Off, On

Folder Select
사용자 메모리의 Content Type을 폴더로 표시합니다. Folder를 터치해 엽니다.
- Arp(아르페지오)
- Library
- Live Set
- Motion Seq
- Performance
- Song
- Waveform

Page(페이지 선택)
“Folder Select”의 폴더가 여러 페이지에 걸쳐 표시되는 경우, 이 버튼을 사용해 페이지를 스크롤해야 합니다.

Uitlity
Settings
Sound
Quick Setup
Audio I/O
MIDI I/O
Advanced
System
Contents
Load
Store / Save
Data Utility
Tempo Settings
Effect Switch

■ 선택한 폴더가 열린 경우



Parent Folder Name
Current Folder Name

상위 폴더 이름 및 현재 선택되어 있는 폴더 이름을 나타냅니다. 상위 폴더 이름을 터치하면 폴더 목록 보기로 되돌아갑니다.

Free Storage

선택한 저장 구역의 여유 공간 및 전체 공간을 나타냅니다. 이 파라미터는 Content Type에 따라 달라집니다.

File Select

선택된 폴더의 파일을 나타냅니다. 이 화면에서는 항상 Job 기능을 사용할 수 있습니다. “File Select”의 File/Content를 터치해 메뉴를 불러온 다음 “Rename”이나 “Delete”를 선택할 수 있습니다. (“Library” 형식 폴더의 파일에서는 “Rename”을 사용할 수 없습니다.)

Sort(정렬 순서)

“File Select”의 정렬 순서를 결정합니다.

설정: Name, Size, Date, Number

Name: 이름별로 정렬합니다. 아래 방향 화살표가 표시되면 목록이 오름차순(A~Z)으로 배열됩니다. 위 방향 화살표가 표시되면 목록이 내림차순으로 배열됩니다.

Size: 데이터 크기 순서대로 정렬합니다. 아래 방향 화살표가 표시되면 목록이 오름차순(작은 데이터~큰 데이터)으로 배열됩니다. 위 방향 화살표가 표시되면 목록이 반대로 배열됩니다. 이 형식은 “Library” 형식의 Contents에만 사용할 수 있습니다.

Date: 저장 순서대로 정렬합니다. 아래 방향 화살표가 표시되면 목록이 내림차순(신규~기존)으로 정렬됩니다. 위 방향 화살표가 표시되면 목록이 오름차순으로 배열됩니다. “Arp” 및 “Library” 형식의 Contents에는 사용할 수 없습니다.

Number: Content Number 순서대로 정렬합니다. “Arp”, “Song” 및 “Waveform” 형식의 Contents에는 사용할 수 없습니다.

Page(페이지 선택)

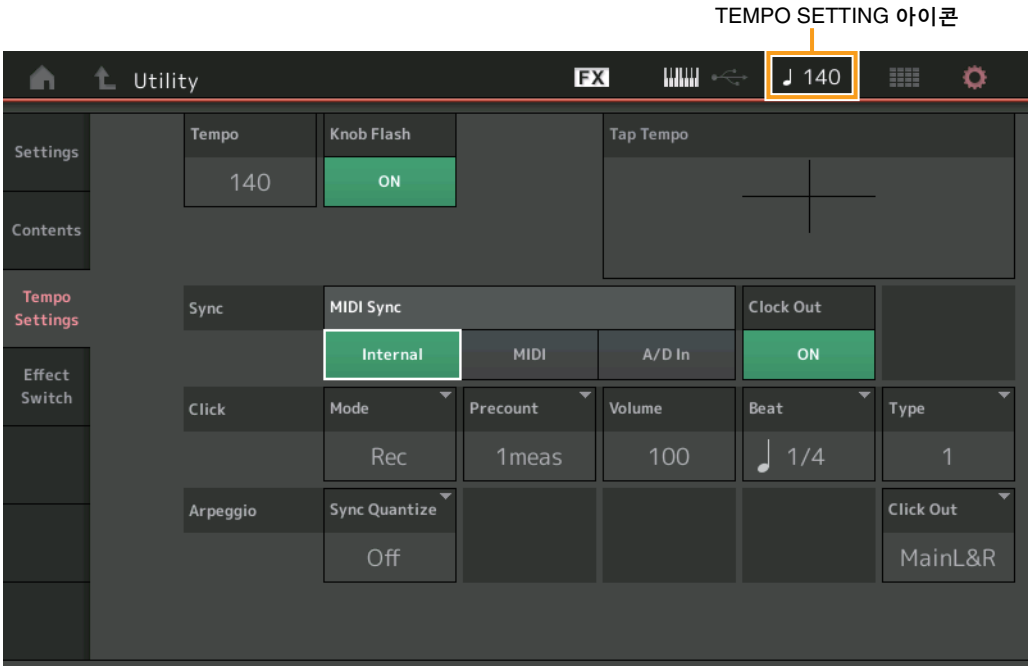
“File Select”의 파일이 여러 페이지에 걸쳐 표시되는 경우, 이 버튼을 사용해 페이지를 스크롤해야 합니다.

Uitlity
Settings
Sound
Quick Setup
Audio I/O
MIDI I/O
Advanced
System
Contents
Load
Store / Save
Data Utility
Tempo Settings
Effect Switch

Tempo Settings

Tempo Settings 화면에서 템포 및 동기화 관련 파라미터를 설정할 수 있습니다.

작업 [UTILITY] → [Tempo Settings], [SHIFT] + [ENTER] 또는 TEMPO SETTING 아이콘을 터치합니다.



Tempo

퍼포먼스 템포를 결정합니다. “MIDI Sync”가 “MIDI”나 “A/D In”으로 설정되고 악기가 외부 장치와 동기화된 경우에는 이 파라미터를 사용할 수 없습니다(설정값 대신“EX. Tempo”가 표시됩니다.)

설정: 5 – 300

Knob Flash(수퍼 노브 LED 스위치)

수퍼 노브의 깜박임을 켤지 끌지 결정합니다.

설정: Off, On

Tap Tempo

이 파라미터를 터치하거나 커서를 이 파라미터로 옮긴 다음 패널의 [ENTER] 버튼을 눌러(두드려) 원하는 템포를 입력할 수 있습니다.

“MIDI Sync”가 “MIDI”로 설정되고 악기가 외부 장치와 동기화된 경우에는 이 파라미터가 표시되지 않습니다.

주 “MIDI Sync”가 “A/D In”으로 설정된 경우, 이 파라미터를 터치하면 템포 검색이 시작됩니다.

MIDI Sync

MIDI 클록 및 동기화 관련 파라미터를 결정합니다.

아르페지오/모션 시퀀서/송 재생 시 악기의 내부 클록이나 외부 MIDI 클록, A/D INPUT [L/MONO]/[R] 잭에서 입력되는 오디오 신호 입력을 동기화시킬지 여부를 결정합니다.

설정: Internal, MIDI, A/D In

Internal:내부 클록에 동기화합니다. 이 톤 제너레이터를 단독으로 사용하거나 다른 장비의 마스터 클록 소스로 사용할 때 이 설정을 사용할 수 있습니다.

MIDI:MIDI를 통해 외부 MIDI 장비에서 수신된 MIDI 클록에 동기화합니다. 외부 시퀀서를 마스터로 사용할 때 이 설정을 사용합니다.

A/D In: A/D INPUT [L/MONO]/[R] 잭을 통해 수신한 오디오 신호에 동기화됩니다.

Clock Out

MIDI 클록 메시지를 전송할지 여부를 결정합니다.

설정: Off, On

Mode(클릭 모드)
녹음이나 재생 시 사용될 클릭 사운드(메트로놈)를 결정합니다.

설정: Off, Rec, Rec/Play, Always

Off: 클릭 소리가 나지 않습니다.
Rec:송 녹음 시에만 클릭 소리가 납니다.
Rec/Play: 송 녹음 및 재생 중에 클릭 소리가 납니다.
Always:항상 클릭 소리가 납니다.

Precount(클릭 프리카운트)
송 녹음 중 [▶] (재생) 버튼을 누른 후 실제로 녹음이 시작되기 전에 주어지는 카운트인 소절의 수를 결정합니다.

설정: Off([▶](재생) 버튼을 누른 직후 녹음 시작), 1meas – 8meas

주 클릭 사운드는 내부 톤 제너레이터로 생성하기 때문에 클릭 재생을 사용하면 악기의 전체 다성 음색에 영향을 줍니다.

Volume(클릭 볼륨)
클릭 소리의 볼륨을 결정합니다.

설정: 0 – 127

Beat(클릭 비트)
어느 비트에 메트로놈 클릭 소리가 나는지를 결정합니다.

설정: 1/16(16분 음표), 1/8(8분 음표), 1/4(4분 음표), 1/2(2분 음표), Whole(온음표)

Type(클릭 형식)
클릭 소리의 형식을 결정합니다.

설정: 1 – 10

Sync Quantize(동시 퀀타이즈 값)
여러 파트의 아르페지오가 재생되고 있는 동안 이 기능을 작동할 때 다음 아르페지오 재생을 작동시킬 실제 타이밍을 결정합니다. "off"로 설정하면 작동하는 즉시 다음 아르페지오가 시작됩니다. 표시된 숫자는 클록의 해상도를 나타냅니다.

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

Click Out(클릭 출력 선택)
“Click”의 지정된 출력을 결정합니다.

설정: MainL&R, AsgnL&R, USB1&2…USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1…USB30

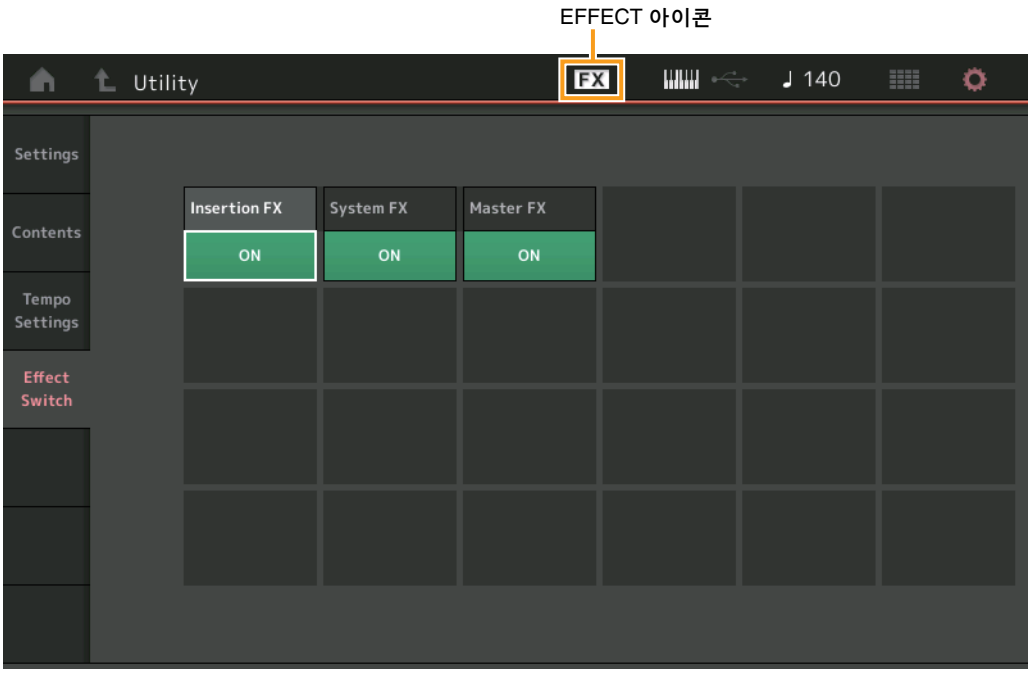
MainL&R: OUTPUT [L/MONO]/[R] 잭으로 스테레오(2개의 채널)로 출력됩니다.
AsgnL&R: ASSIGNABLE OUTPUT [L]/[R] 잭으로 스테레오(2개의 채널)로 출력됩니다.
USB1&2…USB29&30: [USB TO HOST] 단자로 스테레오(채널 1&2 – 29&30)로 출력됩니다.
AsgnL: ASSIGNABLE OUTPUT [L] 잭으로 모노(1개 채널)로 출력됩니다.
AsgnR: ASSIGNABLE OUTPUT [R] 잭으로 모노(1개 채널)로 출력됩니다.
USB1 – 30: [USB TO HOST] 단자로 모노(채널 1 – 30)로 출력합니다.

Uitlity
Settings
Sound
Quick Setup
Audio I/O
MIDI I/O
Advanced
System
Contents
Load
Store / Save
Data Utility
Tempo Settings
Effect Switch

Effect Switch

Effect Switch 화면에서 이펙트 우회를 설정할 수 있습니다. 이 화면에서 설정된 것은 저장되지 않으며, 악기가 다시 시작되면 파라미터 값도 초기화됩니다.

작업 [UTILITY] → [Effect Switch] 또는 EFFECT 아이콘을 터치합니다.



Insertion FX(인서트 이펙트 스위치)

Insertion Effect의 작동 여부를 결정합니다.

설정: Off, On

System FX(시스템 이펙트 스위치)

System Effect의 작동 여부를 결정합니다.

설정: Off, On

Master FX(마스터 이펙트 스위치)

Master Effect의 작동 여부를 결정합니다.

설정: Off, On

Live Set
Live Set
Edit
Register

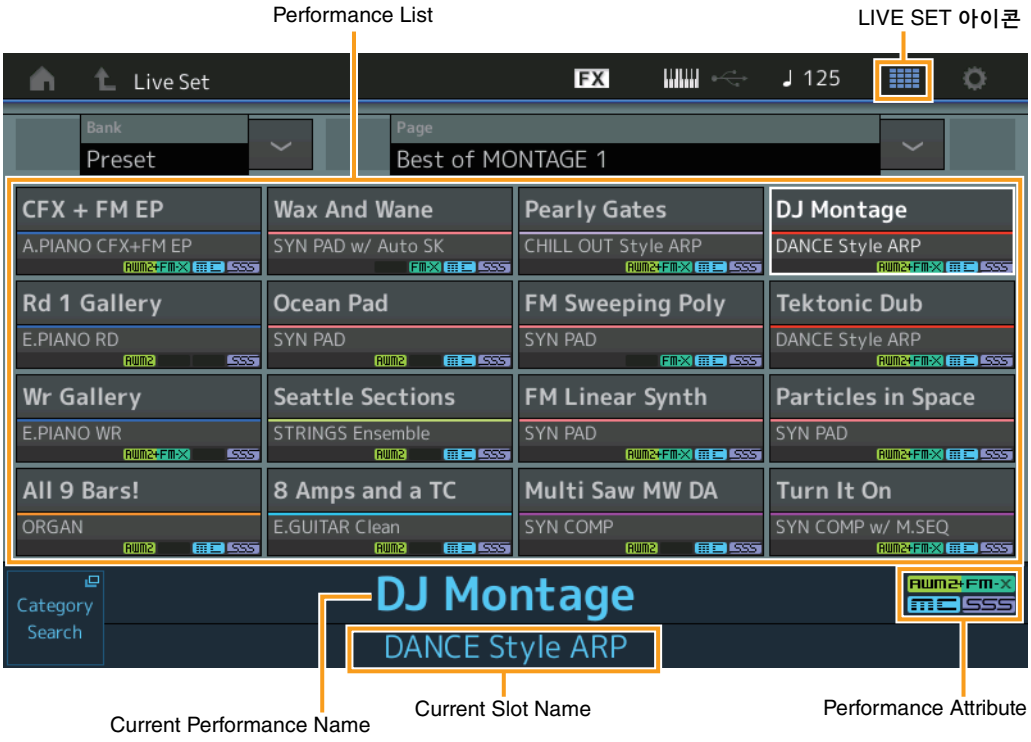
Live Set

Live Set는 퍼포먼스를 자유롭게 배열할 수 있는 목록입니다. Preset Live Set에서 최대 16개의 퍼포먼스를 선택해 한 페이지에 배열할 수 있으므로, 좋아하는 퍼포먼스를 불러와 연주하기가 쉽습니다. Live Set에 관한 기본 지침은 사용설명서를 참조하십시오.

Live Set

Live Set 화면에서 등록된 퍼포먼스를 불러올 수 있습니다.

작업 [LIVE SET] 버튼을 누르거나 LIVE SET 아이콘을 터치합니다.



Bank(라이브 세트 뱅크 선택)

라이브 세트 뱅크를 결정합니다.

설정: Preset, User 1 – 8(기본), Library Name(라이브러리 파일을 읽을 때)

Page(라이브 세트 페이지 선택)

라이브 세트 페이지를 결정합니다.

설정: Live Set page 1 – 16 (기본)

Performance List

선택된 라이브 세트에 등록된 퍼포먼스를 나타냅니다.

Category Search

Performance Category Search 화면을 불러옵니다(161페이지).

Current Performance Name

선택한 슬롯에 등록한 선택된 퍼포먼스 이름을 나타냅니다.

Current Slot Name

선택한 슬롯 이름을 나타냅니다.

Performance Attribute

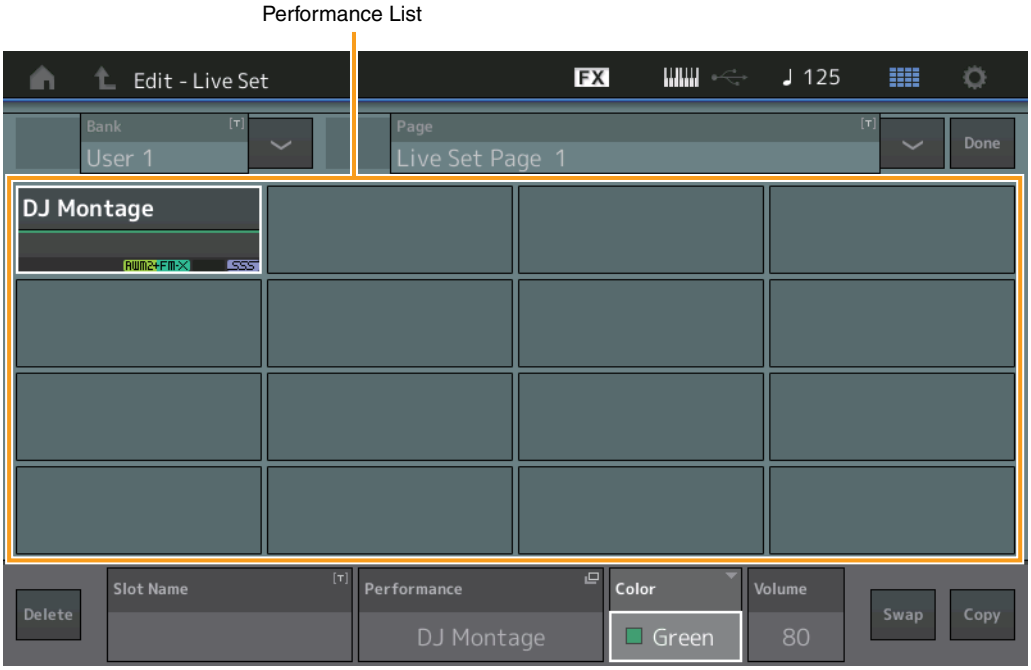
선택한 슬롯에 등록된 퍼포먼스 속성을 나타냅니다.

Live Set Edit(편집)

Live Set Edit 화면에서 라이브 세트를 편집할 수 있습니다(사용자 뱅크에 한함).

작업 [LIVE SET] → User(사용자) 뱅크 선택 → [EDIT]

■ 퍼포먼스가 등록된 슬롯을 선택한 경우



Bank(라이브 세트 뱅크 이름)

선택한 라이브 세트 뱅크에 원하는 이름을 입력합니다. 이름에는 최대 20자를 사용할 수 있습니다. 파라미터를 터치하면 입력된 글자 화면이 뜹니다.

Page(라이브 세트 페이지 이름)

선택한 라이브 세트 페이지에 원하는 이름을 입력합니다. 이름에는 최대 20자를 사용할 수 있습니다. 파라미터를 터치하면 입력된 글자 화면이 뜹니다.

Done

이 파라미터를 터치하면 라이브 세트 편집이 완료되고 Live Set 화면으로 복귀합니다.

Performance List

선택된 라이브 세트에 등록된 퍼포먼스를 나타냅니다.

Delete

선택된 슬롯에서 퍼포먼스를 삭제합니다.

Slot Name

선택된 슬롯에 원하는 이름을 입력합니다. 이름에는 최대 20자를 사용할 수 있습니다. 파라미터를 터치하면 입력된 글자 화면이 뜹니다.

Performance(퍼포먼스 이름)

선택된 슬롯의 퍼포먼스 이름을 나타냅니다.

Color

선택한 슬롯의 색상을 결정합니다.

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

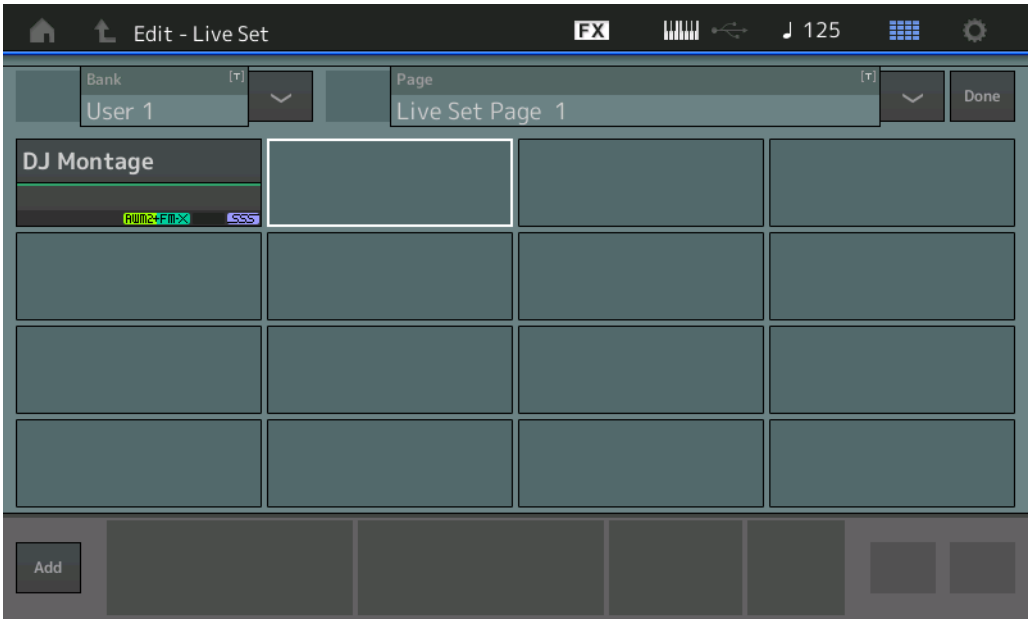
Volume

선택된 슬롯의 퍼포먼스 음량을 결정합니다.

Swap(스왑 스위치)
Swap 기능을 켤지 끌지의 여부를 결정합니다. 슬롯 사이에서 설정을 전환할 수 있습니다. Swap 기능의 사용 방법은 사용설명서를 참조하십시오.
설정: Off, On

Copy(복사 스위치)
Copy 기능을 켤지 끌지의 여부를 결정합니다. 설정을 다른 슬롯에 복사할 수 있습니다.
설정: Off, On

■ 빈 슬롯을 선택한 경우

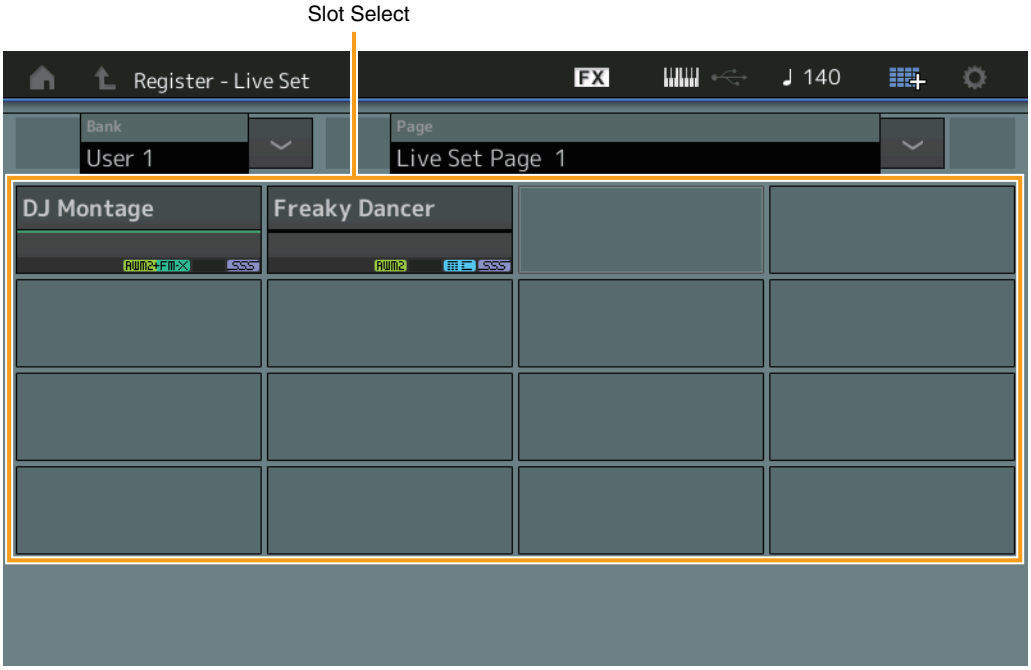


Add
이 버튼을 터치해 선택한 퍼포먼스를 슬롯에 등록할 수 있습니다.

Live Set Register(등록)

Live Set Register 화면에서 퍼포먼스를 라이브 세트에 등록할 수 있습니다. 라이브 세트 등록에 관한 기본 지침은 사용설명서를 참조하십시오.

작업 [SHIFT] + [LIVE SET](Live Set를 제외한 다른 작업 화면에서)



Bank(라이브 세트 뱅크 선택)

퍼포먼스를 등록할 라이브 세트 뱅크를 결정합니다. 이 파라미터에서 Preset Bank 및 Library Bank를 선택할 수 없습니다.

설정: User 1 – 8(기본)

Page(라이브 세트 페이지 선택)

퍼포먼스를 등록할 라이브 세트 페이지를 결정합니다.

설정: Live Set Page 1 – 16(기본)

Slot Select

퍼포먼스를 등록할 슬롯을 선택합니다. 퍼포먼스가 포함된 슬롯을 선택한 뒤 [ENTER] 버튼을 누르거나(화면의 슬롯을 다시 터치하면) 슬롯의 퍼포먼스가 현재 선택된 퍼포먼스로 대체됩니다.

설정: 슬롯 1-16

iPad 또는 iPhone 연결

주 본 악기를 iPad 또는 iPhone 앱과 함께 사용할 때 다른 통신으로부터 잡음이 생길 위험을 방지하기 위해 반드시 에어플레인 모드를 켠 다음 Wi-Fi를 켜십시오.

주의사항

떨어져서 손상되는 일이 없도록 iPad 또는 iPhone을 안정된 표면 위에 올려놓으십시오.

MONTAGE와 호환되는 앱을 사용하여 좀더 편리하고 재미 있게 본 악기를 사용할 수 있습니다.
장치를 연결하는 방법은 Yamaha 웹사이트에서 다운로드할 수 있는 “iPhone/iPad Connection Manual(iPhone/iPad 연결)”을 참조하십시오.

주 오디오 신호 전송은 Lightning - USB 카메라 어댑터를 사용한 연결을 참조하십시오.

Yamaha 웹사이트의 다음 페이지에서 호환되는 스마트 장치와 앱에 관한 정보를 자세히 확인할 수 있습니다.
http://www.yamaha.com/kbdapps/

Yamaha Web Site (English only)
http://www.yamahasynth.com/

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

Manual Development Department
© 2016 Yamaha Corporation
Published 03/2016 MW-A0