

KURZWEIL

영창악기(주)

본사 : 경기도 성남시 분당구 정자동 9번지 I'PARK 102동 9층

국내영업팀 : 031-786-7981~3

제품 및 서비스 문의 : 032-584-4862

공장/물류창고 : 인천광역시 서구 가좌동 178-55

www.ycpiano.co.kr

 영창악기

KURZWEIL

사용자 설명서

X-PRO

연주하고자 하는 어떤 스타일의 곡이라도
자연스럽게 표현하는 피아노, 그 이상의 피아노!



- Stereo, Triple, Strike Piano
- 1000개 이상의 화려한 음색
- 300개 이상의 Studio급 효과음

전원공급 및 주의사항

전원공급

- 본 제품은 프리볼트 제품으로 110V, 220V 전원 모두 사용할 수 있습니다.

경고사항

- 사용상의 안전을 위하여 본 사용설명서에 기록된 경고 및 주의사항을 반드시 읽어 보시고 숙지하여 주시기 바랍니다.

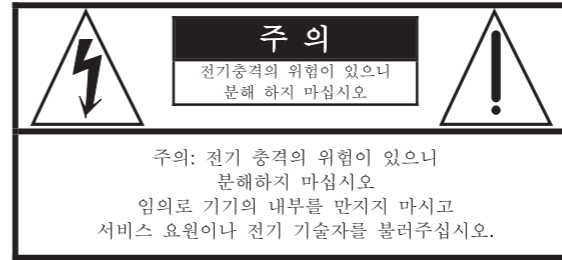


- 1) 화재 및 감전의 위험이 있으니 제품을 비나 습기가 많은 곳에 방치하지 마십시오.
- 2) 전원은 반드시 제품에 표시된 정격 전압을 사용해 주십시오.
- 3) 다른 전원이 공급되는 곳에서 사용될 때는 영창악기의 판매원에게 자문을 구한 뒤 적합한 변압기나 변류기를 사용하십시오.
- 4) 퓨즈를 교환할 때는 반드시 정격 퓨즈를 사용하십시오.
- 5) 건반 뚜껑을 열고 닫을 때 건반 뚜껑 손잡이를 이용하여 조심스럽게 열고 닫으십시오. 손이 끼일 경우 다칠 수 있으니 주의하십시오.
- 6) 내부의 리튬 배터리를 교환할 경우에는 반드시 동일한 규격을 사용하고, 제 위치에 장착 하십시오.

사용할 때의 주의점



- 1) 강한 충격은 고장의 원인이 되므로 심한 충격은 피하십시오.
- 2) 운반시에는 특히 건반 및 스위치 부분을 주의해 주십시오.
- 3) 전원을 켜기 전 주음량을 최소의 위치에 놓고 전원을 켜 뒤 단계적으로 올리십시오.
- 4) 본체를 열지 마십시오. 본 피아노는 정밀 부품으로 구성되어 있으므로 불필요하게 손을 댈 경우 고장이나 사고의 원인이 될 수 있습니다.
- 5) 사용 후에는 전원을 끄십시오.
- 6) 장시간 사용하지 않을 때는 가능하면 플러그를 뽑은 상태로 보관하십시오.
- 7) 손잡이와 스위치는 가벼운 터치에 의해 작동하므로 무리한 힘을 가하면 파손의 원인이 됩니다.



좌측 그림은 제품의 내부는 절연되지 않은 상태 이기 때문에 기기를 분해하였을 경우 사용자에게 전기적인 충격을 줄 수도, 있음을 알리는 마크입니다.



좌측의 그림은 사용자에게 기기를 작동할 때 중요한 점이나 유지보수에 필요한 정보를 나타내는 마크입니다.

제품의 안전한 사용 및 제품 설치에 관한 중요 사항

화재의 위험, 전기적 충격 및 신체 상해를 방지하기 위한 정보 설명

경고: 전기 제품을 사용할 때에는 아래의 주의 사항에 따라 이용하시기 바랍니다.

1. 제품을 사용하기 전에 도면이나 문구로 설명된 안전 및 설치상의 주의 사항을 반드시 읽기 바랍니다.
2. 제품은 반드시 접지 되어야 합니다. 제품이 오동작할 때 접지를 통하여 전류가 빠져 나가게 함으로서 전기적인 충격 위험을 감소시킬 수 있기 때문입니다. 제공된 전원 공급 장치는 접지가 된 적절한 콘센트에 삽입하여 사용하시기 바랍니다.
위험: 부적절한 전원 입력 단자를 사용시에는 전기적인 충격을 야기할 수 있습니다. 임의로 제공된 전원 장치를 변경하지 마시고 필요하다면 자격이 있는 전기 기술자에게 요청하여 변경하기 바랍니다. 접지가 제대로 이루어졌는지 알 수 없다면 자격이 있는 서비스 요원이나 전기 기술자에게 확인을 요청하기 바랍니다.
3. 물기가 있는 장소에서 사용하지 마십시오. 예를 들면, 목욕실, 부엌의 싱크대, 축축한 지하실 또는 수영장과 같은 장소...
4. 당사에서 권장하는 제품 받침대나 고정품만을 사용하기 바랍니다.
5. 제품과 같이 사용될 수 있는 증폭장치, 스피커, 헤드폰의 사용시 청력을 손상시킬 수 있는 소리를 발생할 수 있습니다. 너무 큰 소리를 발생시키는 상태나 피로를 느끼는 상태의 크기로 장시간 동작시키지 마십시오. 만약 간혹 소리가 들리지 않는다면 귀에서 울리는 소리가 들린다면 즉시 의사의 도움을 받으도록 하십시오.
6. 제품은 반드시 통풍이 잘되는 위치에 놓고 사용하여야 합니다.
7. 제품은 반드시 열을 발생시키는 전열기나 난방기로부터 떨어진 곳에 놓아 사용해야 합니다.

8. 제품의 전원공급장치는 반드시 당사에서 제공되어지거나, 전기적 사양에 설명된 규격품만을 사용하여야 합니다.
9. 사용자의 전기 공급장치와 제공된 어댑터의 플러그가 맞지 않을 경우 임의로 변경하지 말고 반드시 당사 서비스 요원이나 전기 기술자에게 문의하기 바랍니다.
10. 제품을 장시간 사용하지 않을 때에는 반드시 전원 공급장치의 연결을 제거하기 바랍니다. 제거할 때 코드를 잡고 뽑지 말고 반드시 플러그를 감싸 쥐고 제거하기 바랍니다.
11. 제품에 물건을 떨어뜨리거나 통전되는 액체가 제품 안으로 유입되지 않도록 주의하기 바랍니다.
12. 아래의 사항이 발생하면 반드시 당사의 서비스 지원을 받기 바랍니다:
A. 전원 코드나 플러그에 손상이 발생한 경우;
B. 제품에 물건이 떨어졌거나 통전되는 액체가 유입된 경우;
C. 제품이 비에 젖은 경우;
D. 제품이 정상적으로 동작되지 않을 경우;
E. 제품을 떨어뜨렸거나 외관에 손상이 발생한 경우.
13. 사용자 유지 보수에 설명된 내용을 벗어나는 제품의 진단 및 수리를 하지 마십시오. 이외의 사항은 반드시 서비스 요원의 보수를 받아야 합니다.
14. **경고:** 전원 공급 장치 코드에 물건을 올려 놓지 마시기 바랍니다. 또한, 사람이 지나 다니거나 물건들이 굴러갈 수 있는 장소에 코드를 놓아두지 마십시오. 코드에 물건을 올려 놓거나 부적절한 전원 공급 장치의 사용은 화재 및 신체 상해의 원인이 됩니다.

TV / RADIO등 전기 기기와의 전자파 간섭

경고: 당사의 승인이 없이 이루어진 제품의 변경 및 수정은 소비자의 권리를 상실케 한다.

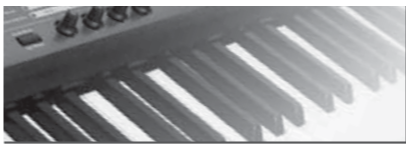
중요사항: 제품을 다른 장치와 연결할 때에는 반드시 차폐된 고품질 케이블을 사용해야 합니다.

NOTE: 본 기기는 국내 및 유럽의 전자파 기준 규격인 89/336/EEC 규격을 충족할 수 있도록 설계되었습니다. 이러한 기준은 제품을 가정용으로 사용시 타 기기와의 간섭을 적절하게 방지할 수 있도록 설정되어 있습니다. 본 기기는 전자파 에너지를 발생시킬 수 있으며, 설치 정보에 따르지 않을 경우 타기기와의 간섭을 일으키지 않는다고 보증할 수는 없습니다

본 기기가 라디오나 TV와의 전파 간섭의 원인이 되는지 확인하려면 제품의 전원을 끄고 다른 기기의 상태를 확인하십시오.

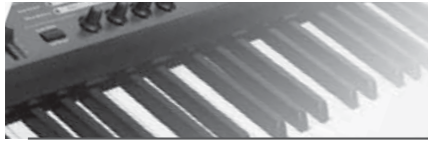
전자파 간섭이 발생하면 다음과 같은 방법으로 해결하시기 바랍니다.

- 수신 안테나의 방향을 바꾸거나 재배치합니다.
- 본 기기와 TV 수상기를 멀리 떨어뜨려 줍니다.
- 본 기기를 수상기가 연결되지 않은 회로의 코드에 연결합니다.
- 필요한 경우, 지역 유통업자나 전문 라디오/텔레비전 전문가에게 의뢰 하십시오.



Contents

Chapter 1 / 환영합니다!	6
1. 시작하기	6
2. 사운드와 일반적인 특징	6
3. X-Pro의 전반적인 개요	7
4. 사용자 설명서의 활용법	7
Chapter 2 / 기본 작동 개요	8
1. 네비게이션 컨트롤러	8
2. 사용자 인터페이스의 이해	9
3. 네비게이션	13
4. 데이터 입력	17
5. X-Pro와 PC3의 차이점	19
6. 악기의 뒷면	22
Chapter 3 / 프로그램 모드(Program mode)	24
1. 퀵 액세스 모드(Quick Access Mode)	26
2. 이펙트	27
Chapter 4 / 셋업 모드	28
1. 셋업 편집기	29
2. 스플릿(Split) 기능의 사용	30
3. 레이어(Layer) 기능의 사용	33
4. 존의 볼륨과 팬 설정 제어	35
5. 새로운 셋업 음색 만들기	37
Chapter 5 / 곡 작업 모드(Song mode)	40
Part 1. 트랙에 악기 지정하기	41
Part 2. 템포의 설정	42
Part 3. 첫번째 트랙에서의 녹음과 곡의 저장	43
Part 4. 트랙 추가하여 녹음하기	46
Part 5. 연주의 편집	47
Part 6. 각 트랙의 볼륨 조절	49
Part 6 b. 볼륨 오토메이션의 녹음	50
Part 6 C. 볼륨 오토메이션 데이터의 삭제	51
Part 7. 곡 작업 모드에 대한 부연 설명	53



Chapter 1 환영합니다!

X-Pro의 흥미진진한 세계에 오신 것을 환영합니다.
본 사용자 설명서는 X-Pro 연주에 필요한 모든 정보를 제공하여 줄 것입니다.

X-Pro는 다음의 3가지 모델들로 구분 됩니다.

- X-Pro UP (업라이트)
- X-Pro MG (110cm 미니그랜드)
- X-Pro BG (150cm 베이비그랜드)

위의 3가지 모델들의 작동 방식은 모두 동일하며, 작동법에 대한 내용은 본 사용자설명서에 자세히 기재되어 있습니다.

1. 시작하기

우선 X-Pro에 연결되어져 있는 전원 케이블을 전원 콘센트에 꽂은 후, 건반의 왼쪽 아랫 부분에 위치한 전원 스위치를 켭니다. 전원 스위치의 바로 옆에는 2개의 헤드폰 잭이 제공되어 헤드폰을 이용한 연주의 확인(청취)이 가능합니다. X-Pro의 앞면 왼쪽 끝에 위치한 슬라이더를 이용하여 연주의 볼륨을 제어할 수 있습니다.

알파 휠(디스플레이 화면 오른쪽 옆에 위치한 커다란 노브)을 돌리면 다른 여러 음색들이 선택되어 집니다. 음색 변경 및 선택 방법에 대한 자세한 내용은 본 사용자 설명서의 3번째 챕터에서 확인 가능합니다.



2. 사운드와 일반적인 특징

X-Pro는 수백 가지가 넘는 뛰어난 어쿠스틱, 일렉트릭, 그리고 신디사이저 사운드를 선사합니다.
또한 X-Pro 내에는 PC3의 모든 프로그래밍 기능과 연주 제어 장치들이 포함되어 있습니다.
9개의 슬라이더는 하모드 B3™ 와 같은 톤 휠 오르간에서의 드로우바 기능을 정교하게 재현해 줍니다.

X-Pro의 음색 선택 버튼과 킥 액세스 버튼을 이용하면 언제든지 빠르게 음색을 선택하거나 변경할 수 있습니다. 고급 기능에 대한 더 자세한 정보는 영창/커즈와일 웹사이트에서 다운로드 가능한 PC3 사용자 설명서에서도 확인할 수 있습니다 : www.ycpiano.co.kr

3. X-Pro의 전반적인 개요

800개가 넘는 X-Pro의 음색들은 다음과 같이 다양한 섹션으로 구분되어져 있습니다 :

- 오케스트라 섹션, 컨템포러리 섹션, GM 사운드 섹션
- 스테레오 트리플 스트라이크 피아노(Stereo Triple Strike Piano)
- 빈티지 일렉트릭 피아노 사운드를 위한 클래식 건반 악기들(Classic Keys)
- 새로운 스트링 섹션

멀티 존(Zone) 연주 설정 기능이 제공되어 미리 녹음되어져 있는 샘플 또는 시퀀스를 특정 건반에 지정하여 재생할 수 있습니다. 이렇게 사용되는 연주의 대부분은 다양한 그루브 또는 아르페지오 효과로 이루어져 있습니다. 이들은 연주와 작곡시 유용한 소스로 사용됩니다. 곡 작업 모드(Song Mode) 내에서 보드 위에 있는 시퀀서와 트랜스포트 버튼은 영감이 떠오를 때 연주 및 녹음 작업이 바로 가능하도록 도와줍니다.

X-Pro의 동시 발음 수(128)와 멀티 탬버럴 기능을 이용하여 서로 다른 음색들을 각각의 독립적인 미디 채널에서 사용할 수 있습니다. 보드 위에서 바로 사용 가능한 디지털 이펙트 프로세서는 동시에 여러 이펙트 들을 효과적으로 적용 가능케 하며, 이들 이펙터들은 내부적으로 또는 미디를 통해 실시간으로 제어됩니다. 실제로 X-Pro는 많은 찬사를 받아온 커즈와일의 KSP8 보다 더 강력한 성능의 이펙트 프로세싱 기능을 제공합니다.

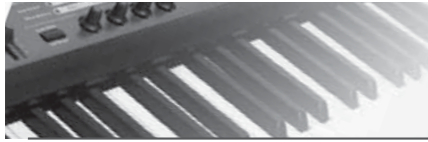
스탠다드 스테레오 오디오 아웃풋과 함께 2개의 부수적인 밸런스 아날로그 아웃풋, 그리고 디지털 아웃풋이 제공됩니다. 이들 아웃풋들은 모두 동시에 사용 가능합니다. 파일의 백업과 저장, 그리고 이동을 가능케 하는 XD 카드 슬롯이 X-Pro의 전면에 위치하여 있습니다. 또한 USB 단자가 제공되어 USB 연결을 통해 컴퓨터와 X-Pro 간의 파일 전송 및 미디 작업이 가능합니다.

4. 사용자 설명서의 활용법

본 사용자 설명서는 X-Pro의 연결법과 시동 방법에서부터 기본 기능의 사용법, 각 작동 모드에 대한 소개, 그리고 셋업 모드(Setup Mode)와 곡 작업 모드(Song Mode)의 기능에 대한 단계적 서술 등의 내용을 포함하고 있습니다.

본 설명서를 읽으면서 X-Pro를 직접 앞에 놓고 따라해 보는 것이 설명서의 내용을 제대로 이해할 수 있는 가장 좋은 방법입니다. 기능 설명에 대한 예제들을 직접 따라하는 과정 속에서 기본기를 빠르게 익힐 수 있을 것입니다. 고급 기능에 대한 더 자세한 정보는 PC3 사용자 설명서에서도 확인할 수 있으며, 이는 다음의 영창/커즈와일 웹사이트에서 다운로드 가능합니다. : www.ycpiano.co.kr
XD 카드와 컴퓨터에 연결되는 XD 카드 인터페이스는 백업과 저장의 용도로 사용될 수 있습니다.

사용 가능한 XD 카드의 사양은 다음과 같습니다 :
32MB~256MB, 타입 S 또는 특정 타입이 명시되지 않은 것, FAT16 포맷.



Chapter 2 기본 작동 개요

이번 챕터에서는 X-Pro의 기본 네비게이션 기능에 대해 살펴보고, 뒤에 이어지는 챕터에서는 서로 다른 모드의 기능에 대해 살펴봅니다. 셋업 모드와 곡 작업 모드 챕터에는 특정 기능의 사용법에 대한 단계적 서술이 포함되어 있습니다. 필요할 때마다 X-Pro 디스플레이 화면의 그림이 첨부되어 이해를 도우며, 그림의 주요 부분에는 주의를 기울일 수 있도록 동그라미가 표시됩니다.

프로그램 모드에서는 음색의 선택과 연주, 그리고 편집이 가능합니다. 수백가지 음색이 제공되며, 자신만의 음색을 만들어 저장할 수도 있습니다. 이에 대한 더 자세한 내용은 본 사용자 설명서의 3번째 챕터에서 확인 가능합니다.

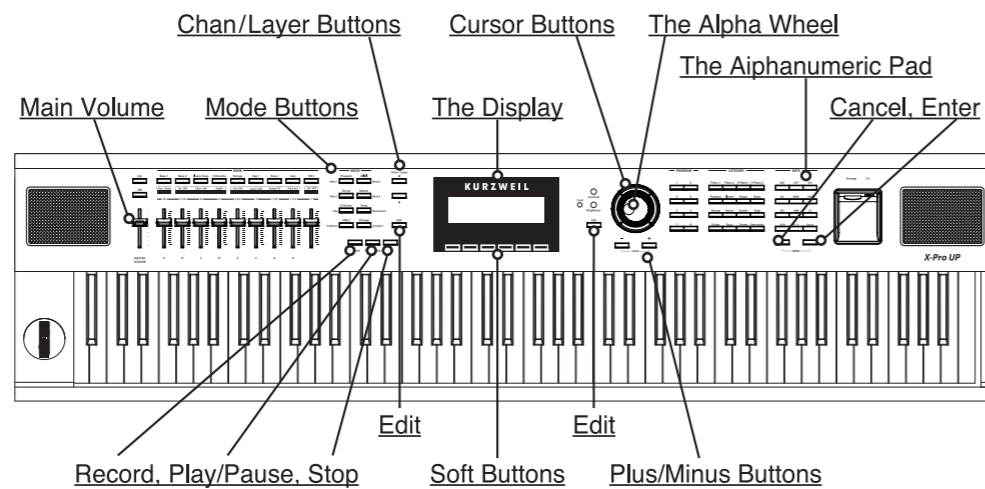
셋업 모드에서는 여러 음색을 같은 건반 영역에 지정하여 동시에 사용하거나, 건반을 여러 존(영역)으로 나누어 옥타브 별로 서로 다른 음색을 지정하여 사용할 수 있습니다. 이에 대한 더 자세한 내용은 본 사용자 설명서의 4번째 챕터에서 확인 가능합니다.

곡 작업 모드에서는 X-Pro의 내장 시퀀서를 이용하여 자신만의 곡을 녹음하거나 편집할 수 있습니다. 이에 대한 더 자세한 내용은 본 사용자 설명서의 5번째 챕터에서 확인 가능합니다.

여러 챕터 전반에 걸쳐 PC3 사용자 설명서가 추가적인 정보 제공을 위해 언급될 것입니다. PDF 포맷의 PC3 사용자 설명서는 영창 / 커즈와일의 웹사이트에서 무료로 다운로드 가능하며, 자료실의 매뉴얼 섹션에서 최신 버전의 PC3 사용자 설명서를 찾을 수 있습니다 : www.ycpiano.co.kr

PC3에서 사용된 것과 동일한 강력한 내부 사운드 엔진이 X-Pro에도 사용되며, “X-Pro와 PC3의 차이점” 섹션에서 언급된 몇몇 사항을 제외하고는 PC3와 동일한 작동 방식으로 제어됩니다. PC3 사용자 설명서의 거의 모든 내용이 X-Pro에도 알맞게 적용되므로 X-Pro에 대해 더 많은 것을 알고 싶다면 PC3 사용자 설명서를 참조합니다.

1. 네비게이션 컨트롤러



2. 사용자 인터페이스의 이해

이번 섹션에서는 주로 모드 선택 기능과 네비게이션 방식, 그리고 데이터 입력 방법에 대해 살펴봅니다. 특정 기능을 지정하여 사용할 수 있는 컨트롤 섹션에 대한 설명은 마지막 부분에 포함되어 있습니다.

(1) 모드 선택

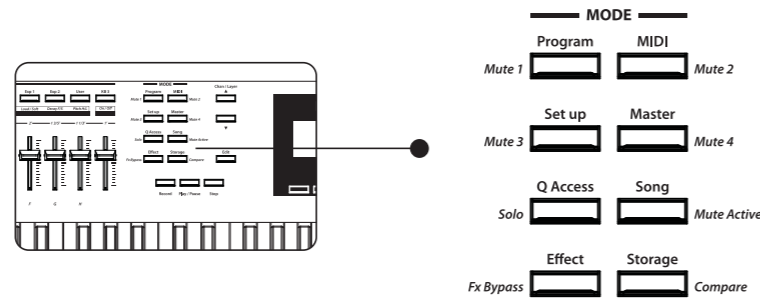
X-Pro는 8개의 서로 다른 주요 모드를 가지고 있으며, 항상 그 중 하나의 모드로 작동됩니다. 디스플레이 화면의 왼쪽에 있는 8개의 모드 선택 버튼 중 하나를 눌러 원하는 모드로 진입할 수 있습니다. 선택된 모드 버튼의 LED에는 불이 들어오고, 한번에 단 하나의 모드만이 선택됩니다.

- ◎ **프로그램 모드(Program Mode)**
프로그램 음색을 선택하고 연주할 수 있습니다. 프로그램 음색 편집기(Program Editor)를 사용하여 설정을 변경할 수 있습니다.
- ◎ **셋업 모드(Setup Mode)**
최대 16개의 존에서 독립적인 미디 채널과, 음색, 그리고 컨트롤 설정을 갖는 셋업 음색들을 선택하여 사용할 수 있습니다. 셋업 음색 편집기(Setup Editor)를 사용하여 설정을 변경할 수 있습니다.
- ◎ **퀵 액세스 모드(Quick Access Mode)**
프리트뱅크에 들어 있는 음색 목록으로부터 음색을 빠르게 선택하여 사용할 수 있습니다. 각각의 목록은 프로그램 음색과 셋업 음색의 조합으로 구성된 총 10개의 음색을 갖을 수 있습니다. 퀵 액세스 편집 모드(Quick Access Editor)를 이용하여 프리셋뱅크의 설정을 변경하거나, 자신만의 뱅크를 만들 수 있습니다.
- ◎ **이펙트 모드(Effect Mode)**
X-Pro에 내장된 이펙트의 작동을 제어할 수 있습니다. 이펙트 편집기(Effect Editor)를 사용하여 프리셋 이펙트들의 설정을 변경할 수 있으며, 자신만의 이펙트 효과를 만들 수 있습니다.
- ◎ **미디 모드(MIDI Mode)**
X-Pro가 어떠한 방식으로 미디 데이터를 송수신 하는지를 결정하고, 프로그램 모드에서의 일반적인 설정에 우선하는 음색, 볼륨, 팬 메세지 정보를 각각의 채널이 전송 받을 수 있도록 제어합니다.
- ◎ **마스터 모드(Master Mode)**
X-Pro의 연주 및 작동에 관련된 전반적인 설정들을 제어합니다.
- ◎ **곡 작업 모드(Song Mode)**
X-Pro의 시퀀서를 이용하여 연주를 녹음하고 재생할 수 있습니다. 타입 0과 1(Type 0&1)의 미디 시퀀서를 재생 가능하며, 미디를 통한 멀티 탬버 시퀀스(Multi-timbral sequences)의 녹음이 가능합니다.
- ◎ **저장 모드(Storage Mode)**
XD 카드를 사용하거나 USB 단자를 이용하여 프로그램 음색, 셋업 음색, 샘플 등을 로딩하거나 저장할 수 있습니다.

KB3 모드(KB3 Mode)는 하몬드 B3와 같은 클래식 톤-휠(Tone-Wheel) 오르간의 소리를 재현하는 KB3 음색이 선택되었을 때 자동으로 진입됩니다. KB3 음색 선택을 위해서는 KB3 뱅크 버튼을 누릅니다.

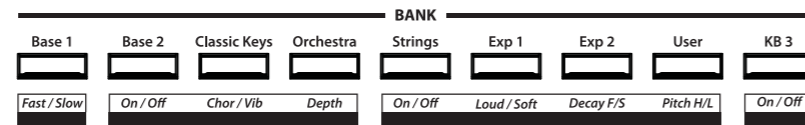
(2) 모드 버튼

모드 버튼을 누르면, 선택된 모드 버튼의 LED에 불이 들어옵니다. 만약 선택된 모드 버튼에 불이 들어오지 않을 경우, 화면의 오른쪽에 있는 “Exit” 버튼을 한번 또는 여러 번 누른 후, 다시 원하는 모드 버튼을 누릅니다. 모드 버튼 옆에 적혀 있는 부가적인 이름들은 X-Pro의 몇몇 편집기(Editor)와 연관되어 작동하는 특수한 기능들을 나타냅니다.



(3) 뱅크 버튼

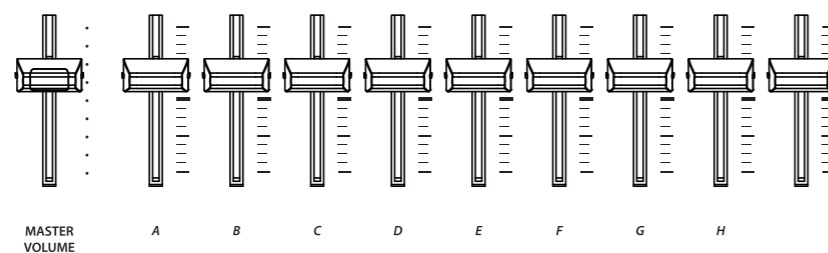
X-Pro의 앞면 왼쪽 윗부분에는 뱅크 버튼들이 나열되어져 있습니다. 각각의 버튼을 눌러 서로 다른 종류의 음색들이 저장되어져 있는 뱅크(예 - KB3 음색, Classic Keys 음색)를 선택할 수 있습니다. 뱅크 선택 후 디스플레이 화면의 오른쪽에 위치한 프로그램(Program)과 카테고리(Category) 버튼을 이용하여 자신이 원하는 음색을 찾아 선택할 수 있습니다.



KB3 모드 내에서 뱅크 버튼들은 각 버튼의 아래에 명시된 특수한 기능을 수행합니다.

(4) 슬라이더

KB3 모드 내에서 9개의 슬라이더들은 실제 오르간의 드로우바(Drawbar)와 같은 역할을 합니다. 예를 들어, 슬라이더 A는 실제 오르간에서의 16인치 드로우바와 동일한 기능을 갖습니다. KB3 모드가 아닌 다른 모드 내에서 슬라이더는 다양한 미디 컨트롤러 값을 제어하는데 사용됩니다. 특정 모드 내에서 슬라이더의 기능을 바꾸어 주었다면 슬라이더의 기존 설정 값보다 더 높게 슬라이더를 움직여야 새롭게 지정된 기능의 효과가 나타납니다. 따라서 새롭게 지정된 기능을 사용하고 싶다면 슬라이더의 값을 최대로 한번 올려 준 후 다시 내리고 사용합니다.

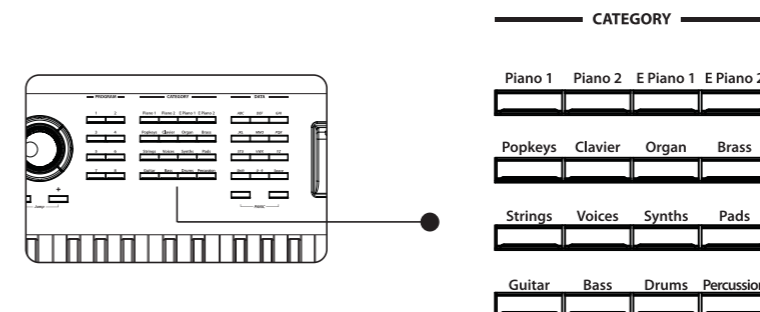


대부분의 VAST 음색에서 슬라이더들은 다음과 같은 기능으로 작동 됩니다.

Slider A	Data	Filter frequency, Brightness
Slider B	MIDI 13	Filter resonance, Tremolo rate control
Slider C	MIDI 22	Layer volume, Envelope control, Lo EQ
Slider D	MIDI 23	Layer volume, Envelope control, Hi EQ
Slider E	MIDI 24	Layer volume for thumps and release
Slider F	MIDI 25	FX control 1
Slider G	MIDI 26	FX distortion drive
Slider H	MIDI 27	FX distortion warmth
Slider I	MIDI 28	Reverb / delay control

(5) 프로그램 및 카테고리 버튼

슬라이더 위에 있는 뱅크 버튼과 함께 프로그램 및 카테고리 버튼 “프로그램/카테고리 버튼”을 이용하면 원하는 음색을 빠르게 찾아 사용할 수 있습니다. 16개 각각의 카테고리 안에는 8개의 음색이 포함되어 있습니다. 따라서 하나의 뱅크에는 총 128개의 음색이 들어 있습니다.



(6) 음색 즐겨찾기 기능

카테고리 안에서 선택된 음색들은 자동으로 그 카테고리 안에 선택된 채로 저장되어 남아 있게 됩니다. 예를 들어, 오르간(Organ) 카테고리 내에서 3번째 음색을 선택한 후, 현악(String) 카테고리로 이동하여 여러 현악 음색들을 확인 후, 다시 오르간(Organ) 카테고리로 돌아오면 처음에 선택해 두었던 3번째 음색이 다시 선택되어져 나타납니다.

이러한 즐겨찾기 기능을 이용하여 여러 카테고리 내에 사용할 음색들을 미리 선택해 놓으면 연주시 원하는 음색들을 카테고리 버튼을 눌러 빠르게 선택할 수 있습니다.

음색 즐겨찾기 기능 사용시에는 다음의 사항들을 유의합니다.

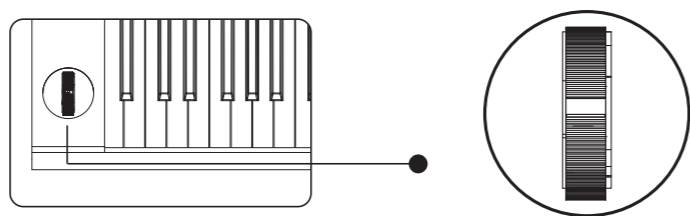
- 현재의 즐겨찾기 설정을 그대로 유지하기 위해서는 전원을 끄기 전에 마스터 테이블을 저장해야 합니다. 이에 대한 자세한 내용은 PC3 사용자 설명서의 마스터 테이블 섹션에서 확인할 수 있습니다.
- 음색 즐겨찾기 설정은 뱅크와 카테고리에 개별적으로 지정되어 저장됩니다. 즉, 각 뱅크의 서로 다른 카테고리마다 독립적인 즐겨찾기 설정이 저장됩니다.

(7) 피치-모듈레이션 컨트롤러

X-Pro의 건반 왼쪽에는 피치 벤딩과 함께 컨트롤 파라미터 값을 제어할 수 있는 피치-모듈레이션 컨트롤러가 있습니다.

피치-모듈레이션 컨트롤러의 중앙 부분에는 피치 휠(Pitch Wheel)이 있습니다. 피치 휠을 위로 올리거나 아래로 내림으로써 음정의 높이를 변화시킬 수 있습니다. 대부분의 음색들이 피치 휠을 이용하면 위 아래로 각각 한 음씩 변화도록 설정 되어 있으며, 한 옥타브만큼 변화도록 설정이 되어 있는 음색들도 있습니다. 피치 휠은 스프링이 들어 있어 손을 떼면 자동으로 제자리로 돌아옵니다.

피치-모듈레이션 컨트롤러를 좌/우로 움직이면 다양한 파라미터 값의 제어가 가능한 모듈레이션 휠(Mod



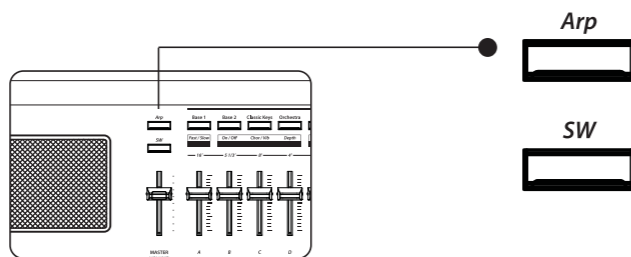
Wheel)로 작동합니다. 모듈레이션 휠은 음색에 따라 필터 스위프(Filter Sweeps), 와(Wah) 이펙트, 트레몰로, 비브라토, 레이어 볼륨 제어 등의 다양한 기능으로 사용됩니다.

피치-모듈레이션 컨트롤러를 오른쪽으로 움직이면 컨티뉴어스 컨트롤러 값이 고정되어 저장됩니다. 피치-모듈레이션 컨트롤러가 오른쪽에서부터 중앙으로 되돌아오면, 오른쪽으로 움직였던 만큼의 값이 최대 값으로 설정되어 남습니다. 일단 최대 값으로 설정된 후에는 다시 피치-모듈레이션 컨트롤러를 왼쪽으로 움직여 최소 값으로 변경하여 줄 수 있습니다. 이렇게 설정된 값들은 음색 변경시에도 그대로 저장됩니다.

피치-모듈레이션 컨트롤러를 왼쪽으로 움직이면 컨트롤러 설정 값을 계속하여 변화시킬 수 있고, 피치-모듈레이션 컨트롤러가 왼쪽으로부터 중앙으로 되돌아오면 그 값이 최소 값으로 변경됩니다.

(8) 아르페지아터 버튼과 스위치 버튼

Arp 버튼은 X-Pro의 아르페지오 기능을 활성화 또는 비활성화 시킵니다. SW 버튼(MIDI 29)은 다양한 기능으로 지정되어 사용될 수 있습니다. 주로 레이어(Layer)를 활성화 또는 비활성화 시킬 때 사용됩니다.

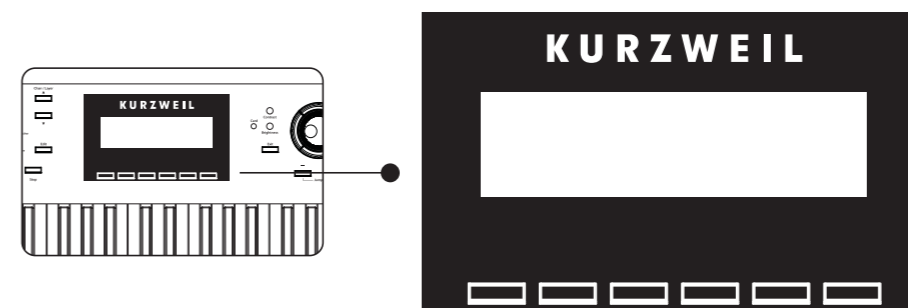


3. 네비게이션

앞쪽 패널에 위치한 네비게이션 섹션은 디스플레이 화면(Display)과 그 주위의 여러 버튼들로 이루어져 있습니다. 네비게이션 버튼을 이용하면 X-Pro의 모든 프로그래밍 파라미터들을 선택 가능합니다.

(1) 디스플레이 화면

그래픽 디스플레이 화면은 X-Pro를 구성하는 주요 인터페이스입니다. 다양한 버튼들을 누를 때마다 이 형광 디스플레이 화면에는 현재 실행되고 있는 작업과 변화되는 파라미터들의 값이 표시됩니다. 240×64(픽셀) 크기의 디스플레이 화면은 한번에 여러 정보를 보여주기에 충분합니다.



(2) 페이지

각각의 모드 안에서, 여러가지 기능들과 파라미터들은 그 연관성을 고려하여 작은 단위로 그룹화되어 체계적으로 정리되어 있습니다. 이렇게 그룹화된 파라미터들의 단위를 페이지(Page)라고 부릅니다. 각 모드의 버튼을 누르면 맨 먼저 시작 페이지(Entry-Level Page)가 나타나고, 그 후 네비게이션 버튼을 이용하여 다양한 페이지로 이동할 수 있습니다. 서로 다른 특성별로 정리되어 있는 수많은 페이지를 확인할 수 있습니다.

프로그램 모드(Program Mode)의 초기 화면은 다음과 같습니다.

ProgramMode	XP:0st	Base1:3	Ch:1
1-4/7 layers		1 Standard Grand	
Piano mp Left	∞	2 Studio Grand	
Piano mf Left	∞	3 RubensteinSWCom	
Piano f Left	∞	4 Horowitz Grand	
Rhoadz Thump		5 NYC Jazz Grand	
Octav-	Octav+	Panic	Info
		XPose-	XPose+

(3) 상위 정보 라인

페이지 윗쪽 줄에는 현재 진입하여 있는 모드와 디스플레이 화면 상에 보여지고 있는 페이지의 정보가 표시 됩니다. 이곳에는 페이지에 대한 정보 이외의 추가적인 정보들도 표시됩니다.

예를 들어, 위의 프로그램 모드를 살펴보면, 트랜스포지션 정보(XPose:0st)와 함께 현재 사용 중인 채널 정보(Chan:1)가 표시됨을 확인할 수 있습니다. 상위 정보 라인은 메인 정보란과는 다르게 하얀색 바탕 위에 파란색 문자로 표시됩니다.

(4) 하위 기능 라인

하위 기능 라인은 상위 정보 라인과 마찬가지로 하얀색 바탕 위에 파란색 문자로 표시되며 6개(혹은 그 이하)의 기능들을 보여줍니다. 이들 각각의 기능들은 디스플레이 화면 바로 아래 있는 버튼들로 그 기능을 수행할 수 있습니다. 선택되어지는 페이지에 따라 하위 기능 라인 버튼들의 이름이 달라집니다. 이렇게 하위 기능 라인에서 선택되는 기능 버튼들을 소프트 버튼(Soft Button)이라고 합니다.

(5) 소프트 버튼

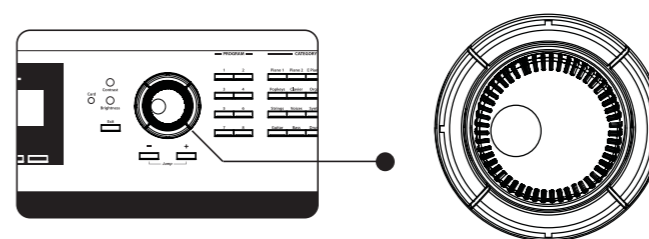
소프트 버튼은 선택된 모드와 페이지에 따라 그 이름과 기능이 달라지기 때문에 유연성 있게 변화되는 버튼이라는 의미로 소프트 버튼이라고 이름 지어졌습니다. 프로그램 모드 상에서는 소프트 버튼을 통해 미디 채널의 변경 작업을 수행할 수 있으며, 여러 다른 편집기 내에서 소프트 버튼은 각종 파라미터 편집 페이지로의 이동을 가능케 합니다. 대문자로 표시된 소프트 버튼(예:KEYMAP)을 누르면 해당 이름의 파라미터의 페이지로 이동하며, 소문자 혹은 대문자/소문자의 조합으로 표시되는 소프트 버튼(예:Save)을 누르면 해당 이름의 기능이 수행됩니다.



(6) 커서 버튼

디스플레이 화면의 오른쪽에 있는 알파 휠(Alpha Wheel, 14페이지의 알파 휠 섹션 참조) 주위를 둘러싸고 있는 4개의 버튼을 가리켜 커서 버튼이라고 합니다. 커서 버튼을 이용하면 선택된 페이지 내에서 커서를 상하/좌우로 움직일 수 있습니다. 선택되어진 파라미터의 값은 하이라이트 되어 하얀색 바탕 위에 파란색 문자로 표시됩니다.

X-Pro의 프로그래밍은 다양한 파라미터들을 선택하고, 그 값을 변경하여 주는 과정을 통해 수행됩니다. 커서를 사용하여 원하는 파라미터를 선택한 후, 데이터 입력(Data Entry) 섹션에서 설명하게 될 방법들을 이용하여 그 값을 변경하여 줄 수 있습니다.



(7) 채널/레이어 버튼 : Chan/Layer

채널과 레이어 버튼은 디스플레이 화면의 왼쪽에 위치합니다. 이들 버튼의 기능은 디스플레이 화면의 상위 정보 라인에 표시되는 현재의 모드와 연관이 있습니다.

예를 들어, 프로그램 편집기의 레이어(Layer) 페이지와 같이 관련 페이지가 하나가 아닌 여러개의 페이지로 구성되어 있는 경우, 화면의 상위 정보 라인에는 2개의 작은 삼각형(▲▼)이 표시되고 각각의 페이지는 채널/레이어 버튼을 이용하여 확인할 수 있습니다. 프로그램 모드 내에서의 채널 변경은 X-PRO의 내부 사용 채널 뿐 아니라 외부로 데이터 전송시 사용되는 미디 아웃 채널의 설정까지도 변화 시킵니다. 현재 사용되고 있는 미디 채널의 변경은 미디 모드 내의 송신 페이지 상의 미디 채널 설정 또한 변화시킵니다. 채널/레이어 버튼을 동시에 누르면 채널 1번으로 되돌아 갑니다. 조합 버튼에 대한 자세한 내용은 PC3 사용자 설명서 p26의 표에서 확인할 수 있습니다.

(8) 편집 버튼 : Edit

편집(Edit) 버튼은 디스플레이 화면의 왼쪽에 위치하여 있습니다. 이 버튼은 X-Pro의 편집 기능을 활성화 시키고, 각 편집기(Editor) 내의 다양한 페이지로 이동할 수 있는 단축키 역할을 합니다.

편집 버튼을 이용하여 현재 선택되어 있는 모드 혹은 특정 메뉴의 세부 파라미터 값을 변화시킬 수 있습니다. 프로그램 모드에서 편집 버튼을 누르면 프로그램 편집기로 이동하고, 셋업 모드에서 편집 버튼을 누르면 셋업 편집기로 이동합니다.

모든 작동 모드들은 편집기(Editor)를 가지고 있으며 각각의 편집기들은 모드를 먼저 선택한 후, 편집(Edit) 버튼을 눌러 진입할 수 있습니다. 해당 편집 페이지로 이동하게 되면, 네이게이션을 이용하여 각종 파라미터들을 선택하고, 데이터 입력 장치를 사용하여 그 값을 바꾸어 줄 수 있습니다. 만약 선택된 파라미터가 별도의 편집 페이지를 가지고 있다면 편집 버튼을 눌러 해당 파라미터의 편집 페이지로 이동 가능합니다. 예를 들어, 프로그램 편집기 내의 PITCH 페이지 상에서 피치 컨트롤 소스로 지정된 LFO1 파라미터를 선택 후 편집 버튼을 누르면 LFO1 의 파라미터들을 제어 가능한 페이지로 이동됩니다. 각 편집기 내의 소프트 버튼을 사용하여도 현재 선택된 편집기의 모든 페이지로 이동 가능하지만, 편집 버튼을 사용하면 훨씬 더 빠르게 원하는 페이지로 이동할 수 있습니다.

(9) 편집 종료 버튼 : Exit

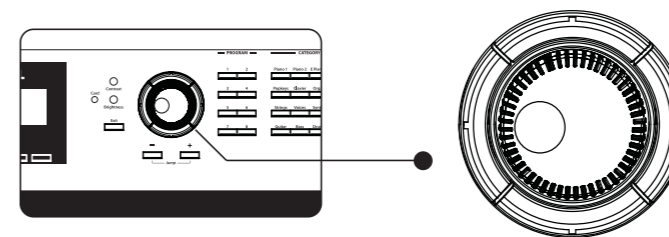
편집 종료 (Exit) 버튼을 눌러 편집 모드에서 빠져 나올 수 있습니다. 만약 편집기 내에서 빠져 나오기 전 어떠한 파라미터의 값을 바꾸어 주었다면 변화된 설정을 저장할 것인지를 묻는 메시지가 나타납니다. 데이터를 저장하고 그 파일의 이름을 설정하는 방법에 대해서는 X-PRO 사용자 설명서의 5번째 챕터를 참조 합니다. 편집 종료 버튼은 각 모드들의 초기 화면에서 프로그램 모드의 초기 화면으로 이동시에도 사용됩니다. 만약 원하는 곳으로의 이동이 어려울 경우에는 편집 종료 (Exit) 버튼을 한번 또는 그 이상 눌러 프로그램 모드로 되돌아온 후 원하는 곳으로의 이동을 재시도합니다.

4. 데이터 입력

데이터 입력 섹션은 알파 휠 (Alpha Wheel), -/+버튼, 그리고 14개의 버튼들로 이루어진 문자/숫자 패드로 구성됩니다.

(1) 알파 휠 (Alpha Wheel)

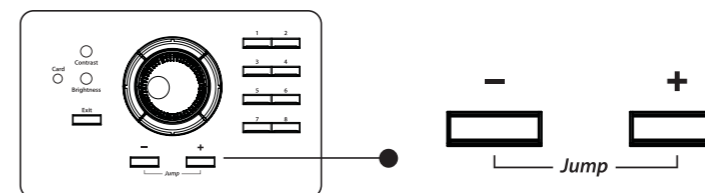
알파 휠은 크고 작은 값들을 빠르게 입력할 수 있어 매우 유용하게 사용됩니다. 알파 휠을 오른쪽/왼쪽 방향의 한 클릭 단위로 돌리면, 현재 선택된 파라미터의 값이 1 단위로 증가 또는 감소합니다. 알파 휠을 빠르게 돌리면 변화의 정도가 크게 증가합니다. 알파 휠은 또한 데이터 저장시 이름을 지정하여 줄 때에도 사용됩니다.



(2) 플러스 / 마이너스 버튼

알파 휠 바로 아래에 위치한 -/+ 버튼은 선택된 파라미터의 값을 1 단위씩 변화시켜 줍니다. 이 버튼들은 좁은 설정 범위 안에서 파라미터 값을 조절하고, 1 단위씩 정교한 변화를 주고자 할 때 유용하게 쓰입니다. -/+ 버튼을 누르면 알파 휠을 오른쪽/왼쪽으로 한 클릭 단위로 돌렸을 때와 같은 효과를 얻을 수 있습니다. 이들 버튼은 누르고 있는 동안 계속하여 그 설정 값을 변화 시킵니다.

-/+ 버튼을 동시에 누르면 1 단위씩이 아닌 더 큰 단위(예: 10, 100 등)로 파라미터의 값을 변화 시킬 수 있습니다. 문자/숫자 패드 위에 있는 [+/-] 버튼과 혼동하지 않도록 주의합니다. 문자/숫자 패드 위의 +/- 버튼은 주로 양수와 음수의 단위를 변경하여 주거나 소문자와 대문자를 변경하고자 할 때 사용됩니다.



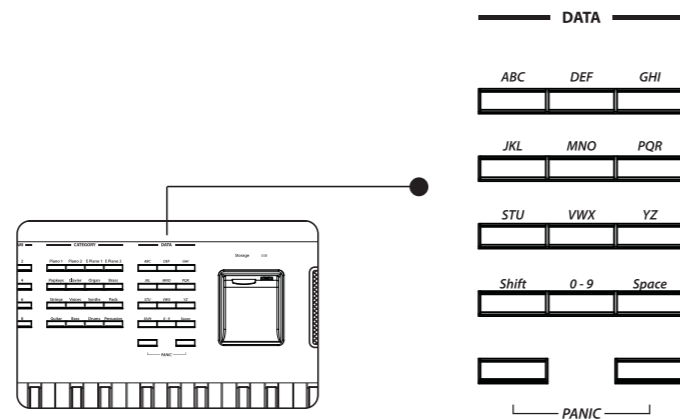
(3) 문자/숫자 패드

이름에서 알 수 있듯이, 문자/숫자 패드 위에 있는 14개의 버튼은 데이터 값의 수치와 알파벳 문자를 입력할 때 사용됩니다. 현재 사용 중인 파라미터에 따라 자동으로 알파벳 또는 숫자 패드로 알맞게 사용됩니다. 따라서 문자 패드로 사용할 것인지, 숫자 패드로 사용할 것인지는 별도로 지정하여 주지 않아도 됩니다.

숫자 패드로 사용시, 소수점 표시는 별도로 입력할 필요가 없습니다. 원하는 수치의 값이 1.16 이라면 1, 1, 6, Enter 버튼을 순서대로 누릅니다. 입력된 값은 디스플레이 화면상에 나타나고, Enter 버튼을 누르는 순간 데이터의 값이 변하게 됩니다. Enter 버튼을 누르기 전, Cancel 버튼을 누르면 원래의 값으로 돌아가며, Clear 버튼을 누르면 디스플레이 화면에 나타나는 입력 값이 0 으로 변합니다.

문자 패드로 사용시, 왼쪽/오른쪽 커서 버튼 혹은 디스플레이 화면의 하위 메뉴 라인에 나타나는 << / >> 모양의 소프트 버튼을 사용하여 원하는 문자를 선택 후 그 설정을 변경할 수 있습니다. 문자/숫자 패드의 버튼 아래 표시되어 있는 문자들을 참조하여 버튼을 한번 또는 그 이상 눌러 원하는 문자를 입력합니다. Cancel 버튼은 >> 모양의 소프트 버튼과 같이 문자를 하나 건너 뛰는 기능으로 사용되며, Enter 버튼은 OK 소프트 버튼과 동일한 기능을 합니다. Clear 버튼은 현재 선택된 문자를 지우고, 빈 공간(Space)으로 대체 합니다. 그리고, 마지막으로 +/- 버튼은 소문자/대문자 모드 또는 양수/음수 모드를 변경하여 줄 때 사용됩니다.

이 외에도 키보드의 건반을 이용하여 편리하게 문자를 입력할 수 있는 방법이 PC3 사용자 설명서의 5번째 챕터에서 확인 가능합니다.



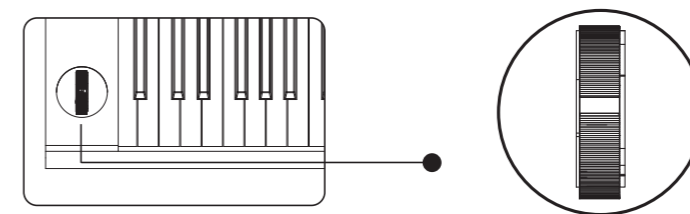
5. X-Pro와 PC3의 차이점

본 설명서의 전반에 걸쳐 PC3 사용자 설명서가 부연 설명을 위해 언급될 것입니다. PC3 사용자 설명서는 영창/커즈와일 웹사이트에서 무료로 다운로드 가능합니다 : www.ycpiano.co.kr

X-Pro는 연주용 컨트롤러 키보드인 PC3에서 사용되는 것과 동일한 내장 사운드 엔진을 사용하며, 아래에 언급된 몇몇 예외 사항을 제외한 대부분의 경우 PC3에서와 같은 방식으로 작동 및 제어 됩니다. PC3 사용자 설명서의 거의 모든 내용이 X-Pro에 적용될 수 있으므로 X-Pro의 고급 기능에 대해 알고 싶다면 PC3 사용자 설명서를 참고 합니다. 참고 시에는 다음의 몇몇 차이점에 유의합니다.

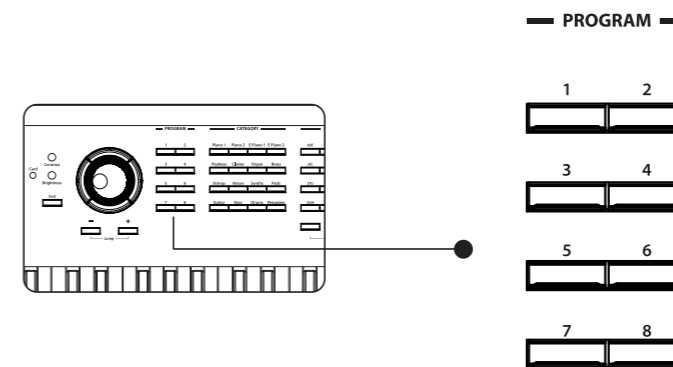
■ 커서 버튼

PC3의 커서 버튼들이 디스플레이 화면의 오른쪽에 마름모 꼴로 배열되어 있는데 반해, X-Pro의 커서 버튼들은 알파 휠 돌리에 동글게 배열되어 있습니다. PC3 사용자 설명서에서 커서 버튼이 언급될 때, 이에 해당하는 버튼이 X-Pro에서는 알파 휠을 감싸고 있는 버튼임을 기억합니다.



■ 프로그램 선택 버튼

기능은 PC3에서와 동일하고, X-Pro 위에서 배열되어 있는 방식만이 약간 다릅니다.

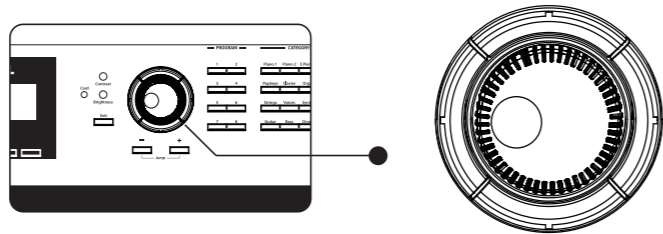


■ 피치-모듈레이션 컨트롤러

피치-모듈레이션 컨트롤러의 맨 윗부분은 피치 휠을 의미하며 이는 PC3의 피치 휠과 동일하게 작동합니다. PC3 사용자 설명서에서 언급되는 모듈레이션 휠의 기능은 X-Pro의 피치-모듈레이션 컨트롤러를 좌우로 움직일 때 얻을 수 있습니다. 피치-모듈레이션 컨트롤러는 PC3의 모듈레이션 휠과는 다르게 작동하므로 다음의 세부 사항에 유의합니다.

PC3의 모듈레이션 휠을 맨 위로 올렸을 때와 같은 효과는 피치-모듈레이션 컨트롤러를 오른쪽 또는 왼쪽 끝으로 움직일 때 얻을 수 있습니다. PC3의 모듈레이션 휠과 다르게, 피치 모듈레이션 컨트롤러에는 스프링이 있어서 손을 떼면 정중앙 위치로 되돌아갑니다. 이는 피치-모듈레이션 컨트롤러는 2개의 서로 다른 모드를 가지고 있으며, 움직이는 방향에 따라 서로 다른 모드로 작동되기 때문입니다.

피치-모듈레이션 컨트롤러를 오른쪽으로 움직이면 컨티뉴우스 컨트롤러 값이 고정되어 저장됩니다. 피치-모듈레이션 컨트롤러가 오른쪽에서부터 중앙으로 되돌아오면, 오른쪽으로 움직였던 만큼의 값이 최대 값으로 설정되어 남습니다. 일단 최대값으로 설정된 후에는 다시 피치-모듈레이션 컨트롤러를 왼쪽으로 움직여 최소값으로 변경하여 줄 수 있습니다. 이렇게 설정된 값들은 음색 변경시에도 그대로 저장됩니다. 피치-모듈레이션 컨트롤러를 왼쪽으로 움직이면 컨트롤러 설정 값을 계속하여 변화시킬 수 있고,



피치-모듈레이션 컨트롤러가 왼쪽으로부터 중앙으로 되돌아오면 그 값이 최소 값으로 변경됩니다.

■ 스위치 버튼 & 아르페지에이터 버튼

PC3에서는 스위치 버튼과 아르페지에이터 버튼이 건반의 왼쪽에 위치하지만, X-Pro에서는 메인 볼륨 페이더 위에 위치합니다. 이들 버튼은 PC3에서와 동일한 기능으로 작동합니다.

■ XD 메모리 카드 슬롯 & USB 포트

XD 메모리 카드 슬롯과 USB 포트를 뒷면에 가지고 있는 PC3와 달리 X-Pro에서는 이들을 문자/숫자 패드 바로 오른쪽에서 찾을 수 있습니다. XD 메모리 카드 슬롯과 USB 포트의 기능은 PC3에서와 동일합니다.

■ 명암 & 밝기 조절 노브

PC3에서와 동일한 방식으로 작동하는 명암과 밝기 조절 노브는 X-Pro의 디스플레이 화면 오른쪽에 위치하고 있습니다. PC3에서는 이들 노브를 PC3의 뒷면에서 확인할 수 있습니다.

■ 아날로그 오디오 아웃풋과 인풋

X-Pro의 뒷면에 있는 좌/우 밸런스 프로 오디오 아웃풋은 PC3의 좌/우 아날로그 밸런스 아웃풋과 동일합니다. 하지만, X-Pro에는 PC3와 달리 좌/우 밸런스 아날로그 옥스 아웃풋이 존재하지 않습니다. 또한, X-Pro는 PC3와 달리 좌/우 오디오 인/아웃 연결이 가능합니다. 좌/우 밸런스 오디오 아웃풋은 X-Pro를 믹싱 보드 또는 PA 시스템에 연결할 때 사용하며, 좌/우 오디오 아웃 연결은 홈 스테레오 시스템 또는 일반 오디오 장비에 연결시 사용합니다. 좌/우 오디오 인 연결 또한 사용 가능합니다.

적절한 케이블을 이용하여 CD 플레이어, MP3 플레이어, 또는 다른 일반 오디오 장치들을 연결한 후, X-Pro의 내장 스피커를 통해 출력할 수 있습니다. 이 방식은 원곡이나 백킹 트랙 또는 학습용 음원 등을 들으며 연주할 때 매우 유용하게 사용됩니다. 연결된 오디오 장치의 볼륨을 조절하여 X-Pro와의 볼륨 밸런스를 맞추어 줍니다.

■ 헤드폰 아웃풋

X-Pro는 두 개의 헤드폰 아웃풋을 가지고 있으며, 이는 건반의 왼쪽 아랫 부분에 위치합니다. PC3는 이와 달리 한 개의 헤드폰 아웃풋을 가지며, 이는 악기의 뒷면에서 위치합니다.

■ EP1 & EP2 인풋

X-Pro의 뒷면에 위치한 EP1 & EP2 인풋은 PC3에서의 CC 페달 1(볼륨) & CC 페달 2(와) 인풋과 동일하며, PC3에서와 같은 방식으로 작동됩니다.

■ 풋 스위치 페달 & 스위치 페달 인풋

3개의 스위치 페달 인풋을 가지며, 각각의 인풋마다 개별적인 페달이 필요한 PC3와 달리, X-Pro에는 3개의 피아노 페달이 달려 있습니다. PC3 사용자 매뉴얼에서 언급되는 3개의 스위치 페달 인풋은 X-Pro에 달려 있는 3개의 피아노 페달을 의미합니다. X-Pro의 가장 오른쪽 페달은 PC3의 풋 스위치 1, 가운데 페달은 풋 스위치 2, 가장 왼쪽 페달은 풋 스위치 3과 같습니다.

■ 미디 연결

X-Pro에서는 가운데 미디 연결 단자가 미디 쓰루(MIDI Thru) 기능만을 갖습니다. 이를 제외하고는 모두 PC3와 같은 방식으로 작동됩니다.

■ 브레스(Breath) & 리본(Ribbon) 컨트롤러 인풋

PC3와 달리 X-Pro는 브레스와 리본 컨트롤러 인풋을 가지고 있지 않습니다.

■ 내장 스피커

PC3와 달리 X-Pro에는 자체 스피커가 내장되어 있습니다. PC3 사용자 설명서에서는 주로 밸런스 아날로그 아웃풋에 연결된 스피커를 통해 연주를 모니터링 한다고 언급합니다. X-Pro에서 내장 스피커를 사용하여도 동일한 결과를 얻게 될 것입니다. X-Pro의 내장 스피커를 뮤트시키는 유일한 방법은 건반의 아랫 부분에 위치한 헤드폰 연결 단자에 헤드폰(또는 스테레오 잭)을 연결하는 것입니다.

6. 악기의 뒷면

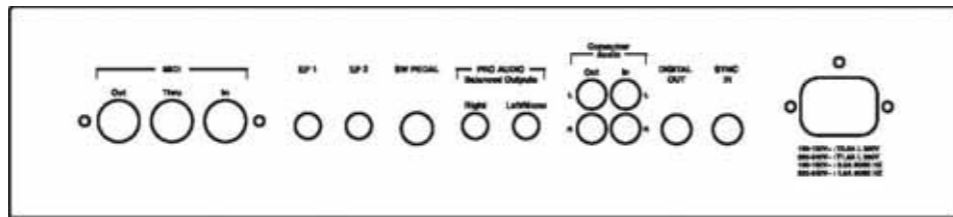
X-Pro에는 외부 컨트롤러와 오디오 시스템을 연결하여 함께 사용할 수 있게 해주는 여러 개의 연결 단자가 제공됩니다. 업라이트형 모델의 경우에는 이들 연결 단자가 건반의 뒷면에 있습니다. 그랜드형 모델의 경우에는 전원 코드가 연결되어져 있는 건반 뒷면의 왼쪽 코너에서 연결 단자들을 확인할 수 있습니다. 각 연결 단자들에 대한 간단한 사용법은 다음과 같습니다. 기술적인 부연 설명은 PC3 사용자 설명서에서 확인 가능합니다.

(1) 미디-인, 쓰루, 아웃 (In, Thru, Out)

스탠다드 미디 연결이 가능한 디지털피아노, 신디사이저, 또는 이동식 키보드 등을 X-Pro에 직접 연결할 수 있습니다. 미디 단자가 있거나 미디 인터페이스를 장착한 컴퓨터에도 X-Pro를 연결할 수 있습니다.

(2) 컨트롤 페달: EP1 & EP2

한 개 또는 두 개의 컨트롤러 페달(또는 볼륨 페달)을 이들 잭에 연결할 수 있습니다. 기본적으로 EP1은 오르간 스웰 페달과 같이 볼륨을 제어합니다. EP2는 선택되어지는 프로그램 음색 또는 셋업 음색에 따라 그 기능이 달라지며, 주로 와(Wah) 이펙트 컨트롤러의 기능을 수행합니다. 이들 잭에는 영창 / 커즈와일의 컨트롤 페달(모델명 CC-1)과 그와 같은 호환성을 갖는 다른 페달들을 연결하여 사용할 수 있습니다.



(3) 스위치 페달: SW

3개의 피아노 페달(소프트, 소스테누토, 서스테인)을 연결하여 사용할 수 있습니다. 이곳에는 이미 연결되어져 있는 조립형 X-Pro 페달의 코드가 보일 것입니다.

(4) 프로 오디오 아웃풋

이들 잭은 1/4 인치 밸런스 플러그 케이블을 이용하여 프로페셔널 사운드/오디오 시스템을 연결할 때 사용됩니다. 이곳에서는 전기적 잡음에 영향을 받지 않는 강한 신호가 전달됩니다. 좌/우 스테레오 신호를 모노로 믹스하여 출력하려면 “Left / Mono Out”이라고 적혀 있는 잭에 한 개의 케이블을 연결합니다. 완전한 스테레오 신호의 출력을 위해서는 왼쪽 채널 케이블을 “Left / Mono Out” 잭에 연결하고, 오른쪽 채널 케이블을 “Right” 잭에 연결 합니다. 프로 오디오 아웃풋에 케이블이 연결되더라도 내장 스피커의 출력에는 아무런 영향도 미치지 않습니다.

(5) 오디오 아웃

이 한쌍의 잭은 일반 오디오 장치들과의 연결을 위해 고안되었으며, 하이파이 시스템과 같이 RCA 플러그 케이블을 사용하는 장치에 이용됩니다. 이곳에서는 일반 보급형 오디오 장치에 사용하기에 알맞도록 조금은 약한 신호가 전달됩니다. 왼쪽 케이블만이 꽂혀 있더라도 스테레오 신호가 출력됨에 유의합니다.

(6) 오디오 인

외부 CD플레이어 또는 MP3 플레이어와 같은 신호 소스들을 X-Pro에 연결할 때 이 잭을 이용하며, 이렇게 전송된 신호는 X-Pro 시스템을 통해 증폭됩니다. 외부 신호는 X-Pro에서 연주되는 자체 사운드와 함께 출력됩니다. X-Pro의 볼륨 컨트롤은 외부 소스의 볼륨을 제어할 수 없습니다. 따라서 반드시 해당 외부 기기의 자체 볼륨 컨트롤을 이용하여야 합니다. X-Pro의 볼륨 컨트롤은 X-Pro의 자체 사운드 볼륨만을 제어합니다.

! 주의 사항

오디오 인 잭에 케이블을 연결 또는 연결 해제할 때에는 반드시 X-Pro의 전원을 OFF 상태에 두어야 합니다. 그렇지 않으면 매우 시끄러운 험 또는 버즈 노이즈가 발생할 수 있습니다. X-Pro의 볼륨을 낮추어도 이러한 현상은 피할 수 없습니다.

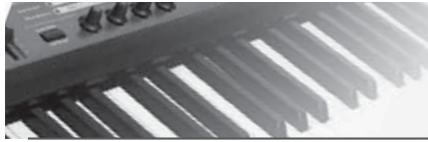
(7) 디지털 아웃

디지털 아웃 잭은 X-Pro의 오디오 신호를 디지털로 출력하여 스튜디오 시스템 또는 컴퓨터로의 직접적인 디지털 연결을 가능케 합니다. 이곳에서 출력되는 신호의 기본 설정은 다음과 같습니다.

AES/EBU 프로페셔널 동축 케이블 포맷, 24 비트, 48 kHz 샘플링 레이트. 일반적으로 많이 쓰이는 44.1kHz 또는 96kHz의 샘플링 레이트로의 출력 또한 가능합니다. 출력 샘플링 레이트의 변환 방법에 대한 자세한 내용은 PC3 사용자 설명서에서 확인 가능합니다.

(8) 싱크 인

싱크 인 잭은 X-Pro의 디지털 아웃 신호가 스튜디오 시스템에 동기화 될 수 있도록 해줍니다. 이에 대한 자세한 내용은 PC3 사용자 설명서에서 확인할 수 있습니다.



Chapter 3 프로그램 모드(Program mode)

이번 챕터에서는 프로그램 모드에 대한 전반적인 개요를 간단히 살펴봅니다. 프로그램 모드에 대한 더 상세한 내용은 PC3 사용자 설명서의 6번째 챕터(프로그램 모드)에서 확인할 수 있습니다.

X-Pro를 켜면 프로그램 모드가 맨 처음 실행됩니다. 이 모드 안에서 다양한 음색의 패치와 프리셋, 그리고 각종 악기들의 사운드를 선택하여 사용할 수 있습니다. 이러한 음색들은 프리셋으로 제공되는 사운드들이며, 각각의 사운드는 샘플과 물리적 파형의 조합으로 최대 32개의 레이어로 구성될 수 있습니다.

다른 전자 키보드에서처럼 한 악기의 음색으로만 연주하고 싶다면 프로그램 모드를 사용합니다. 예를 들어, 스탠다드 그랜드 피아노 음색을 사용하고 싶다면 아래에 나열된 방법들 중 하나의 방식을 택하여 프로그램 음색 1번을 선택합니다. 만약 다른 모드에서 프로그램 모드로 변환하고 싶다면 프로그램 모드(Program Mode) 버튼을 누르거나 Exit 버튼을 한번 또는 그 이상 누릅니다.

(1) 프로그램 음색(Program) 선택하기

프로그램 모드에서는 4가지의 기본적인 방법들로 X-Pro의 프로그램 음색을 선택하여 사용할 수 있습니다.

- 1 알파 휠(Alpha Wheel)을 이용하여 음색 리스트를 스크롤 합니다.
- 2 알파 휠 바로 아래에 위치한 +/- 버튼을 사용하거나, 화면의 오른쪽에 위치한 화살표 모양의 커서 버튼을 사용하여 음색 리스트를 스크롤 합니다.
- 3 사용하고자 하는 음색의 ID번호를 문자/숫자 패드를 이용하여 입력한 후, Enter 버튼을 누릅니다. 실수를 하여 잘못된 ID 번호를 눌렀을 경우에는 Clear 버튼을 누른 뒤 다시 시도합니다.
- 4 X-Pro의 왼쪽 슬라이더 위에 있는 뱅크(Bank) 버튼들 중에 하나의 버튼을 눌러 뱅크를 선택합니다. 그런 다음, 알파 휠의 오른쪽에 위치한 카테고리(Category)버튼과 프로그램(Program)버튼을 이용하여 원하는 음색을 찾습니다. 9개의 뱅크 각각에는 최대 128개의 음색이 저장됩니다. 뱅크내의 음색들은 16개의 카테고리로 분류되며, 카테고리 버튼을 눌러 원하는 종류의 카테고리로 진입할 수 있습니다. 각 카테고리 내에는 8개의 음색들이 들어 있고, 이들은 프로그램 버튼을 이용하여 선택할 수 있습니다.

! 주의 사항

각 카테고리 버튼의 이름은 뱅크 1과 뱅크 2, 그리고 대부분의 뱅크 3 음색들의 종류와 일치합니다. 뱅크 3 이후의 뱅크에서도 여전히 카테고리 버튼을 이용하여 편리하게 음색을 선택할 수 있지만 그 이름은 음색의 종류와 정확히 일치하지 않을 수도 있습니다.

(2) 오디션 기능

프로그램 모드 내에서 프로그램 음색을 선택한 후, Play/Pause 버튼을 누르면 해당 음색의 데모 연주를 들을 수 있습니다. 이러한 오디션 기능은 마스터 모드 페이지 2에 위치한 데모 버튼(Demo Button)의 파라미터 설정이 On으로 활성화 되어 있는 경우에만 사용 가능합니다. 이 파라미터는 기본적으로 On으로 활성화되어 있습니다. 이에 대한 더 자세한 내용은 PC3 사용자 설명서의 11번째 챕터(마스터 모드)에서 확인할 수 있습니다.

(3) 프로그램 모드의 화면 설정

프로그램 모드의 화면 구조에 익숙해질 수 있도록 자세히 살펴 봅시다. 이곳에서는 어떠한 음색이 선택되어져 있으며, 지금 사용 중인 미디 채널은 무엇인지, 음정의 높이 변화 설정은 어떠한지 등에 대한 기본적인고도 중요한 정보들을 쉽게 확인할 수 있습니다.

ProgramMode	XP:0st	Base1:3	:Ch:1
1-4/7 layers		1 Standard Grand	
Piano mp Left	∞	2 Studio Grand	
Piano mf Left	∞	3 RubensteinSWCom	
Piano f Left	∞	4 Horowitz Grand	
Rhoadz Thump		5 NYC Jazz Grand	
Octav- Octav+ Panic	Info	XPose- XPose+	

■ 정보 확인란 (Info Box)

화면의 왼쪽에 보이는 사각형의 공간을 정보 확인란 (Info Box) 이라고 합니다. 말그대로 이곳은 선택된 음원에 대한 정보를 보여주는 공간입니다. 정보 확인란은 프로그램 모드(Program Mode) 뿐 아니라 셋업 모드(Setup Mode) 에서도 볼 수 있습니다.

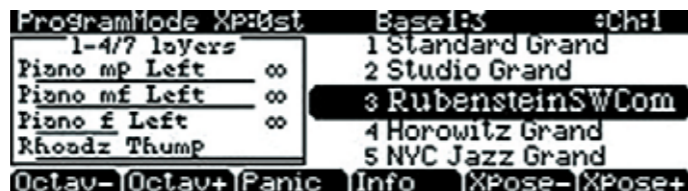
■ 소프트 버튼 (Soft buttons)

X-Pro 화면의 아래쪽 부분에는 특정 기능을 가진 몇 몇 개의 버튼들이 있습니다. 이 버튼들은 소프트 버튼이라고 불리우며, 이들은 현재 디스플레이 화면에 무엇이 보여지고 있느냐에 따라 다른 기능의 버튼으로 변환합니다.

프로그램 모드(Program Mode)와 퀵 액세스 모드(Quick Access Mode)에서는 옥타브(Octav-/Octav+) 버튼을 이용하여 선택된 사운드의 옥타브를 변경할 수 있으며, 정보(Info) 버튼을 이용하여 현재 선택된 음색에 관련한 상세 정보를 얻을 수 있습니다. 트랜스포즈(Xpose-/Xpose+) 버튼은 음정의 높이를 반음씩 빠르게 높이고 낮출 수 있는 단축 버튼입니다. 이 버튼을 이용하면 음정의 높이를 최대 3 옥타브까지 올리고 낮출 수 있습니다. 음정의 변화된 정도는 화면의 위 쪽에서 확인 할 수 있습니다. 2개의 트랜스포즈(Xpose) 버튼을 동시에 누르면 음정의 변화 값은 0으로 돌아옵니다.

(4) VAST 음색

X-Pro의 기본 음색 대부분은 영창/커즈와일의 가변 합성 구조 기술로 만들어진 VAST 음색으로 이루어져 있습니다. 일반적으로 VAST 음색들은 여러 층의 키맵으로 구성됩니다. 키맵은 악기 음색들의 건반 위 배열을 의미합니다. 프로그램 모드의 메인 페이지 정보 확인란을 살펴보면 선택된 음색을 구성하고 있는 레이어들이 보이며, 각각의 레이어가 사용된 건반 영역의 범위(키맵)가 나타납니다. 아래 그림의 경우, 처음 2개의 레이어가 건반 전체(A0-C8)에 걸쳐 사용되고 있음을 알 수 있습니다. 각 레이어의 오른쪽에 보이는 2개의 동그라미 표시는 해당 레이어가 스테레오로 사용되어지고 있음을 의미합니다.



(5) KB3 음색

KB3(오르간) 음색들은 VAST 음색들과 달리 어떠한 레이어도 갖지 않습니다. 대신에 KB3 음색들은 오실레이터를 이용하여 톤 휠(Tone Wheel) 오르간의 사운드를 재현합니다. 따라서 정보 확인란에는 사용되고 있는 파형(Waveform)이 표시됩니다.

! 주의 사항

KB3 뱅크 버튼을 누른 후, 프로그램 모드 내의 KB3 음색을 선택할 수 있습니다. KB3 음색이 선택되어져 있는 동안에는 각 뱅크 버튼들이 KB3 음색을 제어하는 컨트롤러로서 작동합니다. 이에 대한 자세한 내용은 PC3 사용자 설명서에서 확인할 수 있습니다. KB3 모드로부터 벗어나 각 뱅크 버튼의 본래 기능을 되돌리려면 KB3 버튼을 누르거나, 앞에서 소개된 프로그램 음색 선택 방법들 중 하나를 이용하여 VAST 음색을 선택하면 됩니다.

1. 퀵 액세스 모드(Quick Access Mode)

원하는 프로그램 음색과 셋업 음색을 쉽고 빠르게 찾을 수 있는 가장 편리한 방법은 퀵 액세스 모드(Quick Access Mode)를 사용하는 것입니다. 이를 이용하여 미리 설정되어 저장되어져 있는 프리셋 뱅크(Bank)와 사용자가 직접 설정하여 저장할 수 있는 사용자 지정 뱅크(Bank)로의 빠른 접근이 가능해집니다. 각 뱅크는 어떠한 음색과 셋업의 조합도 저장 가능한 10개의 저장 슬롯(또는 항목)을 갖습니다. 퀵 액세스 모드(Quick Access Mode)가 활성화 되어 있는 동안, 뱅크 안에 있는 각각의 음색과 셋업의 항목들을 0번~9번 버튼들을 눌러서 빠르게 선택할 수 있습니다.

퀵 액세스 모드의 사용 원리를 쉽게 이해할 수 있도록 미리 특정 음색이 저장되어 있는 몇몇 프리셋 뱅크가 제공됩니다. 이러한 뱅크의 사용은 원하는 음색을 빠르게 찾을 수 있도록 도와줄 것입니다. 디스플레이 화면의 왼쪽에 위치한 퀵 액세스 모드(Quick Access Mode)버튼을 누르면 버튼의 LED에 불이 들어오고, 퀵 액세스 모드가 시작됩니다.

화면의 맨 윗 부분에서는 현재 어떠한 뱅크가 선택이 되어져 있는지 알려 줍니다. 화면의 왼쪽에 위치한 채널/레이어(Chan/Layer) 버튼을 사용하여 뱅크들을 스크롤 하며 확인 가능합니다. 화면의 가운데에는 각 뱅크에 지정되어 있는 10개의 음색/셋업 사운드 항목들이 나타납니다. 대부분의 경우 축약된 형태로 이름이 표시됩니다. 현재 선택된 항목의 완전한 이름은 화면의 맨 아랫 부분에서 확인 가능합니다. 음정 높이의 변화된 정도 또한 선택된 항목의 이름 왼쪽 부분에서 확인 가능합니다. 만약 현재 선택된 항목이 일반적인 프로그램 음색(Programs)일 경우, 그 음색이 사용하는 미디 채널의 정보가 항목의 오른쪽에 표시 됩니다. 만약 현재 선택된 항목이 셋업 음색(Setup)일 경우에는, Setup이라는 표시가 나타납니다.

퀵 액세스 모드에서는 각각의 항목들을 문자/숫자 입력 패드의 숫자 버튼을 이용하여 선택할 수 있습니다. 퀵 액세스 뱅크에 대한 자세한 편집 방법은 PC3 사용자 설명서의 8번째 챕터(퀵 액세스 모드)에서 확인할 수 있습니다.

2. 이펙트

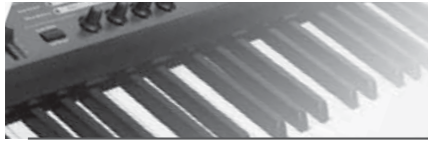
많은 음색들이 리버브, 디스토션, 딜레이와 같은 이펙트를 포함하고 있습니다. 프로그램 모드 상에서 9개의 슬라이더를 이용하면 각 이펙트의 강도 또는 레벨을 제어할 수 있습니다. 알파벳 순으로 명명된 X-Pro의 슬라이더들은 현재 선택되어져 있는 음색에서 해당 파라미터가 사용 중일 경우 기본적으로 아래에 설명된 기능으로 작동합니다.

A	Data	Filter frequency, Brightness
B	MIDI 13	Filter resonance, Tremolo rate control
C	MIDI 22	Layer volume, Envelope control, Lo EQ
D	MIDI 23	Layer volume, Envelope control, Hi EQ
E	MIDI 24	Layer volume for thumps and release
F	MIDI 25	FX control 1
G	MIDI 26	FX distortion drive
H	MIDI 27	FX distortion warmth
I	MIDI 28	Reverb / Delay control

프로그램 모드 내에서 소프트 버튼 "Info"를 누르면 해당 음색에 지정된 컨트롤러에 관한 정보를 확인할 수 있습니다. 소프트 버튼 "Info"를 누르면 음색 정보 페이지가 나타나고, 그곳에서 현재 음색에 적용된 이펙트 관련 제어 정보와 함께 다른 특정 정보들을 확인할 수 있습니다. 음색 정보 페이지에는 현재 사용 중인 기능이 지정된 슬라이더와 버튼이 표시됩니다. 만약 너무 많은 정보가 표시되어 화면에 모든 정보를 다 보여줄 수 없을 경우에는 디스플레이 화면의 오른쪽에 스크롤바 아이콘이 나타납니다. 이때에는 알파 휠을 이용하여 컨트롤러 설정에 대한 부가적인 정보를 확인할 수 있습니다.

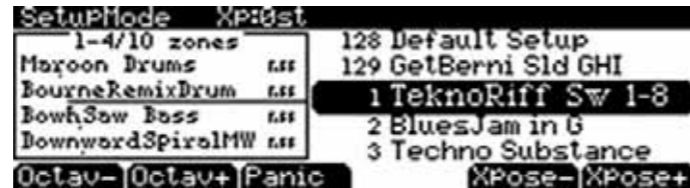
PC3 사용자 설명서에서 이펙트 사용에 대한 더 자세한 내용을 확인할 수 있습니다.

- 이펙트 및 이펙트 모드 : PC3 사용자 설명서의 9번째 챕터
- 이펙트 제어 컨트롤러 설정 : PC3 사용자 설명서의 7번째 챕터(컨트롤 셋업)
- 이펙트 지정과 편집 : PC3 사용자 설명서의 6번째 챕터(프로그램 이펙트 페이지)



Chapter 4 셋업 모드

셋업 모드 상에서는 셋업 음색의 선택과 연주 및 편집과 저장이 가능합니다. 디스플레이 화면의 왼쪽에 위치한 셋업 모드 버튼을 눌러 셋업 모드로 진입할 수 있습니다. 셋업 모드의 메인 페이지는 다음과 같습니다.



셋업 음색은 최대 16개의 존으로 구성되며, 각 존은 프로그램 음색을 사용합니다. 셋업 음색을 이용하면 16개의 서로 다른 음색들을 건반의 영역에 따라 다르게, 또는 같은 건반 영역 위에서 레이어로 동시에 연주할 수 있으며, 두 가지 방식을 조합하여 사용할 수도 있습니다. 앞으로 설명하게 될 예제들은 각 유형별로 셋업 음색을 어떻게 편집하고 사용하는지 보여줄 것입니다. 예제들에 적용된 프로그램 음색 선택 방법과 특정 건반 영역 지정 방식을 이용하면 자기 자신만의 설정으로 셋업 음색을 만들 수 있습니다.

X-Pro에 프리셋으로 들어 있는 셋업 음색들은 스플릿과 레이어 기능이 적용되어 있거나, 리프와 같은 고급 기능이 첨가되어져 있으며, 스위치와 슬라이더가 특정 기능을 위해 프로그래밍 되어 있기도 합니다. 이들 기능에 대한 자세한 설명은 PC3 사용자 설명서에서 확인할 수 있습니다.

! 주의 사항

셋업 음색 내의 각 존에는 X-Pro의 프로그램 모드에서 사용 가능한 프로그램 음색들이 들어 있습니다. X-Pro에는 800개 이상의 프로그램 음색이 들어 있으며, 이들 음색은 편집하여 사용할 수 있으며, 새로운 음색 또한 만들어 사용할 수 있습니다. 셋업 음색을 구성할 프로그램 음색을 정할 때에는 이미 저장되어져 있는 프로그램 음색을 그대로 불러오는 것이 편리할 것입니다. 하지만 프로그램 음색을 편집하여 셋업 음색에 적용하려면 프로그램 모드 상에서 해당 프로그램 음색을 먼저 편집해야만 합니다. 이에 대한 자세한 설명은 PC3 사용자 설명서의 6번째 챕터(프로그램 모드: VAST 음색의 편집)에서 확인 할 수 있습니다.

1. 셋업 편집기

앞으로의 설명에서는 현재 선택되어져 있는 셋업 음색의 편집을 위해 셋업 편집기를 사용할 것입니다. 셋업 모드 상에서 Edit 버튼을 눌러 셋업 편집기를 불러옵니다. 디스플레이 화면의 아랫 부분에 위치한 여러 소프트 버튼을 이용하여 다양한 종류의 셋업 편집기 페이지로 이동할 수 있습니다. 상위 정보 라인에는 현재 선택되어져 있는 셋업 편집기 페이지 이름과 함께 "SetupMode"라는 표시가 나타나며, 현재 음색에 사용되고 있는 존의 수까지도 표시 됩니다. 디스플레이 화면의 왼쪽에 위치한 Chan/Layer 버튼을 이용하여 다른 존을 선택할 수 있습니다. 현재 선택되어져 있는 존과 전체 존의 수는 셋업 편집기 각 페이지의 오른쪽 윗 부분에서 확인 가능합니다.



Exit 버튼을 눌러 셋업 편집기에서 벗어나 다시 셋업 모드의 메인 페이지로 돌아옵니다. 만약 셋업 음색의 설정에 변화를 주었을 경우에는 아래의 그림에서와 같이 다음의 메시지가 나타납니다: "This setup has been edited..." 이때에는 소프트 버튼을 이용하여 저장 옵션을 선택할 수 있습니다. "Rename" 버튼을 누르면 새로운 이름을 정해 저장할 수 있고, "Yes" 버튼을 누르면 저장하지 않고 바로 셋업 모드로 되돌아가며, "yes" 버튼을 누르면 ID 번호를 선택한 후 셋업 음색을 저장할 수 있습니다. "Cancel" 버튼을 누르면 셋업 편집기로 다시 진입합니다.



저장 시에는 반드시 ID 번호를 선택하여야 합니다. ID 번호를 통해 음색의 이름과는 별도로 셋업 음색의 배열 순서를 정리할 수 있습니다. 셋업 음색, 프로그램 음색, 시퀀스 등의 각 유형별 오브젝트들은 최대 2,048개의 ID 번호를 통해 저장될 수 있으며, 이미 상당수가 롬(ROM) 오브젝트의 저장을 위해 사용 되었습니다. ID 번호를 이용하면 서로 다른 ID 번호를 갖는 셋업 음색과 동일한 이름을 사용할 수 있으며, 저장 후 자신이 원할 때 다시 이름을 변경하여 줄 수 있습니다. 아직 사용되지 않은 ID 번호를 새로운 셋업 음색의 저장을 위해 선택합니다. 롬(ROM) 셋업 음색 편집시에는 아직 사용된 적이 없는 ID 번호가 자동으로 선택되어져 나타납니다. 하지만 예전에 새롭게 저장해 둔 음색의 편집 시에는 해당 셋업 음색의 ID 번호가 선택되어져 나타납니다. 이는 새로운 설정으로 해당 셋업 음색을 대체할 것인지를 묻는 것이며, 새로운 음색으로의 저장을 원한다면 다른 ID 번호를 선택하면 됩니다. 여기에서는 기존의 셋업 음색을 대체하기 위해 이미 사용되었던 ID 번호를 선택합니다. 이렇게 ROM 셋업 음색이 새로운 음색으로 대체되었을 경우에는 소프트 버튼 "Delete"를 눌러 기존의 ROM 셋업 음색을 다시 불러올 수 있습니다. 저장과 명명법에 대한 더 자세한 설명은 PC3 사용자 설명서의 5번째 챕터(기초 편집 원리)에서 확인 할 수 있습니다.

2. 스플릿(Split) 기능의 사용

셋업 모드를 사용하는 간단한 방법 중에 하나는 건반을 분할한 후, 각 영역별로 서로 다른 악기의 음색이 지정된 스플릿 셋업 음색을 만드는 것입니다.

X-Pro는 건반에 최대 16개의 음색을 나누어 지정할 수 있지만, 2개의 음색으로 건반을 나누어 사용하는 것도 매우 효과적입니다. 스플릿 기능의 사용 방법은 다음과 같습니다.

[Part 1 : 표본이 될 셋업 음색의 선택]

㉔ 프로그램 모드 페이지로 이동할 때까지 Exit 버튼을 여러번 누릅니다. 그런 다음 디스플레이 화면의 왼쪽에 위치한 셋업 모드 버튼을 눌러 셋업 모드의 메인 페이지로 진입합니다.

㉕ 플러스/마이너스 버튼 또는 알파 휠을 이용하여 38 Jazz Bass/Piano 음색을 선택하거나, 문자/숫자 패드 상에서 38을 입력한 후, Enter 버튼을 누릅니다. (아래 그림 참조)

현재 선택되어져 있는 셋업 음색의 높은 옥타브 영역에는 피아노 음색이, 낮은 옥타브 영역에는 업라이트 베이스 음색이 지정되어져 있습니다.



! 주의 사항

X-Pro 내에 프리셋으로 들어 있는 스플릿 셋업 음색들은 모두 “Split” 또는 슬래쉬(/)가 음색의 이름에 포함되어 있습니다 : 39 Fretless Bass Split, 40 Zep KB3/Pianet 셋업 음색 38 Jazz Bass/Piano는 위의 정보 확인란에서 알 수 있듯이 2개의 존으로 이루어져 있습니다. 각 존에는 다음과 같은 악기의 음색이 들어 있습니다 : AC Buzzer Bass와 Grand “Evans”. 정보 확인란에서는 각 존의 건반 분포 영역까지도 알 수 있습니다. 예를 들어, AC Buzzer Bass 아래의 줄은 해당 음색의 존이 건반의 왼쪽 절반을 차지하고 있음을 알려주며, Grand “Evans” 아래의 줄은 해당 음색의 존이 건반의 오른쪽 절반을 차지하고 있음을 알려줍니다.

[Part 2 : 스플릿 지점의 변경]

셋업 편집기를 이용하여 하나의 존이 끝나고, 다른 존이 시작되는 스플릿 지점을 변경하여 줄 수 있습니다. 이를 위해서는 각 존의 건반 사용 영역을 변경하여야 합니다. 그 예로서, 현재 선택되어져 있는 38 Jazz Bass/Piano 음색의 스플릿 지점을 한 옥타브 낮추어 볼 것입니다. 결과적으로 베이스 음색의 높은 음역대가 한 옥타브 사라질 것이고, 피아노 음색의 낮은 음역대가 한 옥타브 증가할 것입니다.

㉔ 38 Jazz Bass/Piano 음색이 로딩된 상태에서 Edit 버튼을 눌러 채널/프로그램(CH/PROG) 페이지로 이동합니다.

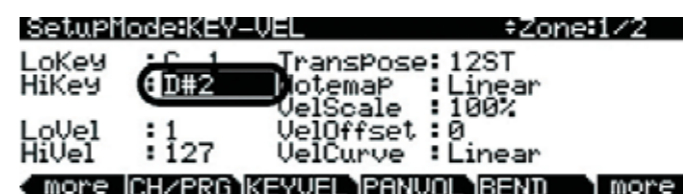


㉕ CH/PROG 페이지 상에서 디스플레이 화면 왼쪽에 위치한 채널/레이어(Chan/Layer) 버튼을 이용하여 존 1을 선택합니다. 현재 선택되어져 있는 존의 번호를 화면의 오른쪽 위 부분에서 확인할 수 있습니다. 프로그램(Program) 파라미터에는 현재 선택되어져 있는 존에서 사용 중인 음색의 이름이 표시됩니다. 위의 그림에서 알 수 있듯이 현재 선택된 존에서 사용 중인 음색은 235 AC Buzzer Bass입니다.

㉖ 선택된 존에 설정된 건반 사용 영역을 확인하기 위해서 CH/PROG 페이지 상에 보이는 소프트 버튼 “KEYVEL”을 눌러 KEY-VEL 페이지로 이동합니다. 이곳에서 존 1의 건반 사용 영역을 다시 설정해 줄 수 있습니다. 아래에 그림에서 알 수 있듯이 존 1이 여전히 선택되어져 있습니다.



㉗ 존 1의 KEY-VEL 페이지 상에서 커서 버튼을 이용하여 HiKey 파라미터의 영역을 선택합니다. 이 파라미터는 베이스 음색이 사용되고 있는 존 1에서 사용하게 될 건반 영역의 최고 음을 결정해 줍니다. 이제, HiKey 파라미터의 값을 D#3에서 D#2로 변경하여 현재 존의 사용 건반 영역을 한 옥타브 만큼 낮출 것입니다. HiKey 파라미터가 선택되어져 있는 상태에서 Enter 버튼을 누른 채로 X-Pro의 건반에서 D#2(가온 다로부터 2옥타브 낮은 위치) 음을 누릅니다.



㉘ 이제 채널/레이어 버튼을 이용하여 존 2를 선택합니다. 그러면 아래의 그림과 같이 존 2의 KEY-VEL 페이지로 이동합니다.



- ① 존 2의 KEY-VEL 페이지 상에서 커서 버튼을 이용하여 LoKey 파라미터의 영역을 선택합니다.
이 파라미터는 피아노 음색이 사용되고 있는 존 2에서 사용하게 될 건반 영역의 최저 음을 결정해 줍니다.
이제, LoKey 파라미터의 값을 E3에서 E2로 변경하여 현재 존의 사용 건반 영역을 한 옥타브 만큼 더 낮출 것입니다. LoKey 파라미터가 선택되어져 있는 상태에서 Enter 버튼을 누른 채로 X-Pro의 건반에서 E2 (가온 다로부터 2옥타브 낮은 위치) 음을 누릅니다. 피아노 건반을 이용하여 최고/최저 음을 지정하는 방법은 데이터의 직관적 입력 방법 중에 하나입니다. 이에 대한 자세한 내용은 PC3 사용자 설명서의 3번째 챕터 (직관적 데이터 입력 방식 섹션)에서 확인할 수 있습니다.

```

SetupMode:KEY-VEL           :Zone:2/2
LoKey  (E2) TransPose:0ST
HiKey  :E3 Notemap :Linear
                               VelScale :100%
LoVel  :1    VelOffset:0
HiVel  :127  VelCurve :Linear
more |CH/PRG|KEYVEL|PANVOL|BEND| more

```

다른 존에서도 위와 동일한 방법을 이용하여 사용 건반 영역을 자유롭게 설정하여 줄 수 있습니다. 새로운 설정을 저장하는 방법에 대해서는 앞에서 살펴본 셋업 편집기 섹션의 설명을 참조 합니다.

[Part 3 : 기존 셋업 음색의 스플릿 설정을 이용하여 새로운 스플릿 셋업 음색 만들기]

기존 셋업 음색의 스플릿 설정을 하나의 템플릿으로 사용하여 새로운 셋업 음색을 만들때 적용하면 매우 편리합니다. 기존 셋업 음색의 스플릿 설정은 그대로 두고, 각 존의 음색만을 변경함으로써 새로운 셋업 음색을 쉽게 만들 수 있습니다. 이번 예제에서는 어쿠스틱 베이스와 피아노 사운드로 이루어진 38 Jazz Bass/Piano 음색으로부터 일렉트릭 베이스와 일렉트릭 피아노 사운드를 갖는 새로운 셋업 음색을 만들어 볼 것입니다.

- ㉔ 프로그램 모드 페이지로 이동할 때까지 Exit 버튼을 여러번 누릅니다. 그런 다음 디스플레이 화면의 왼쪽에 위치한 셋업 모드 버튼을 눌러 셋업 모드의 메인 페이지로 진입합니다.
- ㉕ 플러스/마이너스 버튼 또는 알파 휠을 이용하여 38 Jazz Bass/Piano 음색을 선택하거나, 문자/숫자 패드 상에서 38을 입력한 후, Enter 버튼을 누릅니다.
- ㉖ 38 Jazz Bass/Piano 음색이 로딩된 상태에서 Edit 버튼을 눌러 채널/프로그램(CH/PROG) 페이지로 이동합니다.
- ㉗ CH/PROG 페이지 상에서 디스플레이 화면 왼쪽에 위치한 채널/레이어(Chan/Layer) 버튼을 이용하여 존 1을 선택합니다. 현재 선택되어져 있는 존의 번호는 화면의 오른쪽 윗 부분에서 확인할 수 있습니다.
- ㉘ 존 1의 CH/PROG 페이지 상에서 프로그램(Program) 파라미터 영역을 선택합니다.
문자/숫자 패드에서 105를 입력한 후, Enter 버튼을 눌러 105 P-Bass 음색을 선택합니다.

```

SetupMode:CH/PROG           :Zone:1/2
Program:(105 P-Bass)
Channel:1 Destination:USB_MIDI+MIDI+LOCAL
MidiBank:0 BankMode :Ct1 0/32
MidiProg:105 EntryProgChg:On
Status:Active Arpeggiator:On
more |CH/PRG|KEYVEL|PANVOL|BEND| more

```

- ① 이제 디스플레이 화면의 왼쪽에 있는 채널/레이어 버튼을 이용하여 존 2를 선택합니다.
- ㉙ 존 2의 CH/PROG 페이지 상에서 프로그램 파라미터 영역을 선택합니다.
문자/숫자 패드에서 22를 입력한 후, Enter 버튼을 눌러 22 Sweet Loretta EP 음색을 선택합니다.

```

SetupMode:CH/PROG           :Zone:2/2
Program:(22 Sweet Loretta EP)
Channel:2 Destination:USB_MIDI+MIDI+LOCAL
MidiBank:0 BankMode :Ct1 0/32
MidiProg:22 EntryProgChg:On
Status:Active Arpeggiator:On
more |CH/PRG|KEYVEL|PANVOL|BEND| more

```

이제 건반의 왼쪽(낮은) 절반 영역에서는 일렉트릭 베이스 음색이, 오른쪽(높은) 절반 영역에서는 일렉트릭 피아노 음색이 연주됩니다. 새로운 설정을 저장하는 방법에 대해서는 앞에서 살펴본 셋업 편집기 섹션의 설명을 참조 합니다.

3. 레이어(Layer) 기능의 사용

셋업 음색을 구성하는 각 존의 사용 건반 영역을 서로 겹치게 지정할 수 있습니다.
이런 설정 하에서는 여러 악기의 음색들이 동시에 레이어링 되어 연주됩니다. 이번 예제에서는 베이스와 피아노 사운드의 스플릿 조합으로 이루어진 38 Jazz Bass/Piano 음색의 피아노 섹션에만 스트링(현악기) 음색을 레이어로 추가해 볼 것입니다.

- ㉚ 프로그램 모드 페이지로 이동할 때까지 Exit 버튼을 여러번 누릅니다. 그런 다음 디스플레이 화면의 왼쪽에 위치한 셋업 모드 버튼을 눌러 셋업 모드의 메인 페이지로 진입합니다.

- ㉛ 플러스/마이너스 버튼 또는 알파 휠을 이용하여 38 Jazz Bass/Piano 음색을 선택하거나, 문자/숫자 패드 상에서 38을 입력한 후, Enter 버튼을 누릅니다.

```

SetupMode  XProst
AC Buzzer Bass      36 Strings Old&New
Grand "Ivans"       37 MonoBass & ArpSt
                   38 Jazz Bass/Piano
                   39 Bass + KB3 Split
                   40 Zep KB3/Pianet
Octav-|Octav+|Panic XPose-|XPose+

```

- ㉜ 38 Jazz Bass/Piano 음색이 로딩된 상태에서 Edit 버튼을 눌러 채널/프로그램(CH/PROG) 페이지로 이동합니다.

```

SetupMode:CH/PROG           :Zone:1/2
Program:235 AC Buzzer Bass
Channel:1 Destination:USB_MIDI+MIDI+LOCAL
MidiBank:1 BankMode :Ct1 0/32
MidiProg:107 EntryProgChg:On
Status:Active Arpeggiator:On
more |CH/PRG|KEYVEL|PANVOL|BEND| more

```

- ㉔ CH/PROG 페이지 상에서 디스플레이 화면 왼쪽에 위치한 채널/레이어(Chan/Layer) 버튼을 이용하여 존 2를 선택합니다. 현재 선택되어져 있는 존의 번호를 화면의 오른쪽 윗 부분에서 확인할 수 있습니다.
- 아래의 그림에서 알 수 있듯이 현재 선택된 존 2에서 사용 중인 음색은 8 Grand “Evans”입니다.

```

SetupMode:CH/PROG           *Zone:2/2
Program: 8 Grand "Evans"
Channel: 2 Destination: USB_MIDI+MIDI+LOCAL
MidiBank: 0 BankMode       : Ct1 0/32
MidiProg: 8 EntryProgChg: On
Status: Active ArPeggior: On
more |CH/PRG|KEYVEL|PANVOL|BEND| more

```

- ㉕ 디스플레이 화면 내에서 소프트 버튼 “more”를 누른 후, 새롭게 표시되는 소프트 버튼 “DupZn (duplicate zone, 존 복사하기)”을 선택합니다. DupZn 버튼을 누르면 존 2의 설정을 그대로 복사하여 새로운 존 3를 생성하게 됩니다. 이때 화면에는 “Zone duplicated,”라는 메시지가 나타난 뒤, 바로 존 3의 CH/PROG 페이지로 이동합니다.

```

SetupMode:KEY-VOL           *Zone:2/2
LoKey  : 65 TransPose: 0ST
HiKey  : 69 NotemaP  : Linear
        : VelScale : 100%
LoVel  : 1 VelOffset : 0
HiVel  : 127 VelCurve : Linear
more |CH/PRG|KEYVEL|PANVOL|BEND| more

```

- ㉖ 존 3의 CH/PROG 페이지 상에서 프로그램(Program) 파라미터 영역을 선택합니다.
- 문자/숫자 패드에서 198을 입력한 후, Enter 버튼을 눌러 198 Studio Strings 음색을 선택합니다.

```

SetupMode:CH/PROG           *Zone:3/3
Program: 198 Studio C Strings
Channel: 3 Destination: USB_MIDI+MIDI+LOCAL
MidiBank: 1 BankMode       : Ct1 0/32
MidiProg: 70 EntryProgChg: On
Status: Active ArPeggior: On
more |NewZn|DupZn|ImpZn|DelZn| more

```

이제 건반의 오른쪽(높은) 절반 영역에서는 피아노와 스트링(현악기) 음색이 동시에 연주 됩니다.

새로운 설정을 저장하는 방법에 대해서는 앞에서 살펴본 셋업 편집기 섹션의 설명을 참조 합니다.

위의 방법 외에도 현재 이미 사용 중인 존의 영역을 변경하여 다른 존과 레이어링 시킬 수 있으며, 하나의 존이 다른 존의 영역과 일부분만 겹치도록 설정할 수도 있습니다. 셋업 모드 내에서의 레이어 기능 사용법은 다양합니다. 세계 연주할 때에만 레이어된 사운드를 얻을 수 있도록 존이 특정 벨로시티에만 반응하도록 설정할 수 있습니다. 또한 스위치 또는 풋스위치를 프로그래밍하여 특정 레이어 존을 뮤트/언뮤트 시킬 수 있으며, 슬라이더 또는 익스프레스션 페달을 이용하여 레이어 각 존의 볼륨을 제어할 수도 있습니다.

이에 대한 자세한 내용은 PC3 사용자 설명서의 7번째 챕터에서 확인할 수 있습니다.

4. 존의 볼륨과 팬 설정 제어

셋업 음색을 구성하는 각 존의 볼륨과 팬(스피커의 좌/우 출력 방향) 설정 또한 쉽게 제어할 수 있습니다. 이들 파라미터들은 셋업 편집기 내에서 제어됩니다. 이에 대한 자세한 내용은 PC3 사용자 설명서의 7번째 챕터(셋업 모드: Pan/Vol 페이지)에서 확인할 수 있습니다.

셋업 음색 38 Jazz Bass/Piano의 2번째 존에서 사용 중인 8 Grand “Evans”의 볼륨과 팬 설정을 다음과 같이 제어합니다.

- ㉗ 만약 현재 셋업 모드가 아니라면 프로그램 모드 페이지로 이동할 때까지 Exit 버튼을 여러번 누릅니다.
- 그런 다음, 디스플레이 화면의 왼쪽에 위치한 셋업 모드 버튼을 눌러 셋업 모드의 메인 페이지로 이동 합니다.
- 이제 셋업 음색 38 Jazz Bass/Piano를 선택한 후, Edit 버튼을 눌러 셋업 편집기 내의 CH/PROG 페이지로 진입합니다.

```

SetupMode:CH/PROG           *Zone:1/2
Program: 235 AC Buzzer Bass
Channel: 1 Destination: USB_MIDI+MIDI+LOCAL
MidiBank: 1 BankMode       : Ct1 0/32
MidiProg: 107 EntryProgChg: On
Status: Active ArPeggior: On
more |CH/PRG|KEYVEL|PANVOL|BEND| more
Step 2 →

```

- ㉘ CH/PROG 페이지의 아랫 부분에 있는 소프트 버튼 “PANVOL”을 누릅니다. 이렇게 함으로써 현재 선택되어져 있는 존의 볼륨과 팬의 설정을 확인할 수 있는 PAN-VOL 페이지로 진입하게 됩니다.

```

SetupMode:PAN-VOL           *Zone:1/2
EntryVolume: 127 EntryPan   : None
ExitVolume : 127 ExitPan   : 64
more |CH/PRG|KEYVEL|PANVOL|BEND| more

```

- ㉙ PAN-VOL 페이지 상에서 디스플레이 화면 왼쪽에 위치한 채널/레이어(Chan/Layer) 버튼을 이용하여 존 2를 선택합니다. 현재 선택되어져 있는 존의 번호를 화면의 오른쪽 윗 부분에서 확인할 수 있습니다.

```

SetupMode:PAN-VOL           *Zone:2/2
EntryVolume: 127 EntryPan   : None
ExitVolume : 127 ExitPan   : 64
more |CH/PRG|KEYVEL|PANVOL|BEND| more

```

- ㉔ 커서 버튼을 이용하여 초기 볼륨 (Entry Volume) 설정 파라미터를 선택합니다. 현재 존의 볼륨 값은 이미 최대 값인 127로 지정되어 있습니다. 알파 휠을 이용하여 이 값을 90으로 낮춥니다. 이제 존 2의 피아노 음색 8 Grand "Evans"는 연주시 존 1의 음색보다 낮은 볼륨으로 출력됩니다.

```

SetupMode: PAN-VOL          *Zone: 2/2
EntryVolume: 90             EntryPan   : None
ExitVolume  : 127           ExitPan    : 64

more |CH/PRG|KEYVEL|PANVOL|BEND| more

```

다음 단계에서는 존 2에서 사용 중인 음색의 팬 (스피커의 좌/우 출력 방향) 설정을 제어해 볼 것입니다.

- ㉕ 커서 버튼을 이용하여 초기 팬 (EntryPan) 설정 파라미터를 선택합니다. 알파 휠을 이용하여 이 값을 최대 값인 127로 지정합니다. 이제 존 2의 피아노 음색 8 Grand "Evans"는 연주시 오른쪽 스피커로만 출력됩니다. (EntryPan 파라미터의 값이 64로 지정되면 연주되는 사운드가 좌/우 스피커에서 동일한 볼륨으로 출력되며, 파라미터의 값이 0일 경우에는 왼쪽 스피커에서만, 127 경우에는 오른쪽 스피커에서만 사운드가 출력됩니다. 0과 127 사이의 값을 가질 경우에는 그 비율에 맞게 사운드가 좌/우로 분배되어 출력됩니다.

```

SetupMode: PAN-VOL          *Zone: 2/2
EntryVolume: 90             EntryPan   : 127
ExitVolume  : 127           ExitPan    : 64

more |CH/PRG|KEYVEL|PANVOL|BEND| more

```

다른 존에서도 위와 동일한 방법을 이용하여 볼륨과 팬 설정을 자유롭게 제어할 수 있습니다.

5. 새로운 셋업 음색 만들기

비어 있는 템플릿으로부터 새로운 셋업 음색을 만드는 다음의 과정을 따라해 봅니다.

- ㉖ 만약 현재 셋업 모드가 아니라면 프로그램 모드 페이지로 이동할 때까지 Exit 버튼을 여러번 누릅니다. 그런 다음, 디스플레이 화면의 왼쪽에 위치한 셋업 모드 버튼을 눌러 셋업 모드의 메인페이지로 이동합니다.

```

SetupMode  XP:0st
1-4/10 zones
Maxoon Drums      .ss
BourneRemixDrum  .ss
BowhSaw Boss     .ss
DownwardSpiralMW .ss
128 Default Setup
129 GetBerni Sld GHI
1 TeknoRiff Sw 1-8
2 BluesJam in G
3 Techno Substance
Octav- Octav+ Panic XPose- XPose+

```

- ㉗ +/- 버튼 또는 알파 휠을 이용하여 128 Default Setup을 선택하거나, 문자/숫자 패드 상에서 128을 입력한 후, Enter 버튼을 누릅니다(아래 그림 참조)

```

SetupMode  XP:0st
Standard Grand
126 Internal Voices
127 Clear Setup
128 Default Setup
129 GetBerni Sld GHI
1 TeknoRiff Sw 1-8
Octav- Octav+ Panic XPose- XPose+

```

- ㉘ 128 Default Setup이 선택된 상태에서 Edit 버튼을 눌러 채널/프로그램(CH/PROG) 페이지로 이동합니다.

```

SetupMode: CH/PROG          *Zone: 1/1
Program: 1 Standard Grand
Channel: 1 Destination: USB_MIDI+MIDI+LOCAL
MidiBank: 0 BankMode       : Ct1 0/32
MidiProg: 1 EntryProgChg: On
Status: Active Arpeggiator : On
more |CH/PRG|KEYVEL|PANVOL|BEND| more

```

- ㉙ CH/PROG 페이지 상에서 음색 선택 (Program) 파라미터를 선택합니다. +/- 버튼, 알파 휠, 또는 문자/숫자 패드를 이용하여 존 1에서 사용하고 싶은 음색을 선택합니다. 뱅크(Bank), 카테고리(Category), 그리고 프로그램(Program) 버튼을 조합하여 자신이 원하는 음색을 선택할 수도 있습니다.

- ㉚ 하나의 존을 더 추가하기 위해서 소프트 버튼 "more"를 누른 후, 다시 소프트 버튼 "NewZn"을 누릅니다. 새로운 존이 하나 추가될 때, 화면에는 "New zone created,"라는 메시지가 나타나고, 곧이어 새로운 존의 CH/PROG 페이지로 바로 이동합니다. 현재 선택되어져 있는 존의 번호는 화면의 오른쪽 윗 부분에서 확인할 수 있습니다.

```

SetupMode: CH/PROG          *Zone: 1/1
Program: 1 Standard Grand
Channel: 1 Destination: USB_MIDI+MIDI+LOCAL
MidiBank: 0 BankMode       : Ct1 0/32
MidiProg: 1 EntryProgChg: On
Status: Active Arpeggiator : On
more |NewZn|DupZn|ImpZn|DelZn| more

```

- ① CH/PROG 페이지 상에서 음색 선택(Program) 파라미터를 선택합니다. +/- 버튼, 알파 키패드, 또는 문자/숫자 패드를 이용하여 새롭게 추가된 존 에서 사용하고 싶은 음색을 선택합니다. 뱅크(Bank), 카테고리(Category), 그리고 프로그램(Program) 버튼을 조합하여 자신이 원하는 음색을 선택할 수도 있습니다.

```

SetupMode:CH/PROG           :Zone:2/2
Program: 1 Standard Grand
Channel: 2 Destination: USB_MIDI+MIDI+LOCAL
MidiBank: 0 BankMode       : Ctl 0/32
MidiProg: 1 EntryProgChg: On
Status: Active Arpeggiator : On
more NewZn DupZn ImpZn DelZn more
  
```

단계 e와 f의 과정을 계속 반복하여 서로 다른 악기의 음색과 건반 사용 영역, 그리고 여러 다른 설정을 가진 존들을 최대 16개까지 추가할 수 있습니다. 이에 대한 더 자세한 내용은 PC3 사용자 설명서의 7번째 챕터에서 확인할 수 있습니다.

- ⑨ 만약 각 존의 건반 사용 영역을 조절하고 싶다면, 소프트 버튼 “more”을 누른 후, 다시 소프트 버튼 “KEYVEL”을 눌러 존의 건반 사용 범위를 제어할 수 있는 KEY-VEL 페이지로 이동합니다. 현재 선택되어져 있는 존의 번호는 화면의 오른쪽 위 부분에서 확인할 수 있습니다. 디스플레이 화면의 왼쪽에 위치한 Chan/Layer 버튼을 이용하여 자신이 원하는 존을 선택합니다. KEY-VEL 페이지 상에 있는 LoKey와 HiKey 파라미터는 각각 현재 존의 건반 사용 범위 중 가장 낮은 음과 가장 높은 음을 지정합니다. 따라서 LoKey와 HiKey 파라미터의 설정 값 범위 내에 존재하는 음들은 현재 선택되어져 있는 존에서 연주되고, 설정 값 범위 외에 존재하는 음들은 연주되지 않습니다. HiKey 또는 LoKey 파라미터가 선택되어져 있는 상태에서 Enter 버튼을 누른 채로 자신이 원하는 위치의 건반을 누릅니다.

```

SetupMode:KEY-VEL           :Zone:1/2
LoKey  : C-1 TransPose: 0ST
HiKey  : G9 Notemap  : Linear
        VelScale : 100%
LoVel  : 1 VelOffset : 0
HiVel  : 127 VelCurve : Linear
more CH/PRG KEYVEL PANVOL BEND more
  
```

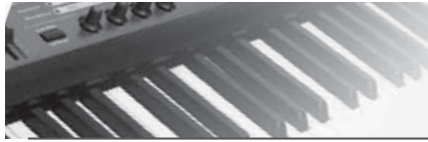
- ⑩ 셋업 음색 추가 작업이 끝나면 셋업 모드의 초기 화면으로 되돌아 가기 위해 Exit 버튼을 눌러 셋업 편집기를 벗어납니다. 이때 화면에는 “This setup has been edited...” 라는 메시지가 나타납니다. “Rename” 버튼을 누르면 새로운 이름을 정해 저장할 수 있고, “No” 버튼을 누르면 저장하지 않고 바로 셋업 모드로 되돌아 가며, “Yes” 버튼을 누르면 ID 번호를 선택한 후 셋업 음색을 저장할 수 있습니다. “Cancel” 버튼을 누르면 셋업 편집기로 다시 진입합니다.

저장 시에는 반드시 ID 번호를 선택하여야 합니다. ID 번호를 통해 음색의 이름과는 별도로 셋업 음색의 배열 순서를 정리할 수 있습니다. 셋업 음색, 프로그램 음색, 시퀀스 등의 각 유형별 오브젝트들은 최대 2,048개의 ID 번호를 통해 저장될 수 있으며, 이미 상당수가 롬(ROM) 오브젝트의 저장을 위해 사용되었습니다. ID 번호를 이용하면 서로 다른 ID 번호를 갖는 셋업 음색과 동일한 이름을 사용할 수 있으며, 저장 후 자신이 원할 때 다시 이름을 변경하여 줄 수 있습니다. 아직 사용되지 않은 ID 번호를 새로운 셋업 음색의 저장을 위해 선택합니다.

롬(ROM) 셋업 음색 편집시에는 아직 사용된 적이 없는 ID 번호가 자동으로 선택되어져 나타납니다. 하지만 예전에 새롭게 저장해 둔 음색의 편집 시에는 해당 셋업 음색의 ID 번호가 선택되어져 나타납니다. 이는 새로운 설정으로 해당 셋업 음색을 대체할 것인지를 묻는 것이며, 새로운 음색으로의 저장을 원한다면 다른 ID번호를 선택하면 됩니다. 여기에서는 기존의 셋업 음색을 대체하기 위해 이미 사용되었던 ID 번호를 선택합니다. 이렇게 ROM 셋업 음색이 새로운 음색으로 대체되었을 경우에는 소프트 버튼 “Delete”를 눌러 기존의 ROM 셋업 음색을 다시 불러올 수 있습니다. 저장과 명명법에 대한 더 자세한 설명은 PC3 사용자 설명서의 5번째 챕터(기초 편집 원리)에서 확인 할 수 있습니다.

```

SetupMode:Exit
The setup has been edited...
Save setup 128 Default Setup ?
RenameNo Yes Cancel
  
```



Chapter 5 곡 작업 모드(Song mode)

곡 작업 모드 내에서 X-Pro의 시퀀서를 이용하여 다양한 악기의 연주를 녹음할 수 있습니다. 이렇게 녹음된 곡은 템포의 변경이 자유로우며, 잘못 연주된 부분만을 쉽게 따로 편집할 수 있고, 각 악기의 독립적인 볼륨 제어가 가능합니다.

이번 챕터에서는 특정 음색과 트랙을 선택하는 방법을 예로 들어 설명합니다. 자신만의 곡으로 작업할 준비가 되어 있다면 동일한 방법을 이용하여 자신이 사용하고 싶은 음색과 트랙을 선택합니다.

가장 단순한 녹음 방법 중에 하나인 트랙별 녹음 방식이 소개됩니다. 만약 트랙별 녹음 방식에 익숙해졌다면 녹음 설정의 제어 및 다른 방식으로의 녹음 방법을 익히기 위해 PC3 사용자 설명서를 참조합니다.

■ 녹음에 대한 전반적인 개요

곡 작업 모드에서는 녹음 시 트랙을 사용합니다. 트랙이란 곡을 구성하는 하나의 레이어로서 한가지 악기의 연주가 녹음된 부분을 의미합니다. X-Pro에서는 최대 16개의 트랙을 녹음할 수 있으며, 각 트랙에 대한 편집과 볼륨 제어, 그리고 그 밖의 여러 설정에 대한 독립적인 조절이 가능합니다.

■ 미디란?

곡 작업 모드 내에서 X-Pro는 미디 시퀀서로 작동합니다. 미디는 서로 다른 전자 악기 간의 상호 신호 교류를 가능케 해주는 표준화된 시스템입니다. 미디 시퀀서는 연주되는 음색의 사운드를 녹음하는 것이 아니라, 연주시 전달되는 메시지를 기록합니다.

곡 작업 모드에서 곡(미디 시퀀스)을 재생하면 녹음시 저장된 메시지를 통해 각 음들이 연주됩니다.

X-Pro와 같은 전자 악기의 연주를 녹음할 때에는 미디가 매우 유용하며, 이는 녹음된 데이터의 편집이 용이하기 때문입니다. 예를 들어, 이미 녹음된 트랙의 악기 변경이 가능하고, 특정 부분을 트랜스포즈 시킬 수 있으며, 음 하나하나의 높이를 변화시킬 수 있습니다.

미디 시퀀스는 음정의 연주를 지시하는 메시지에 의해 연주됨으로 시퀀스의 중간에서부터 재생 또는 녹음이 시작될 경우 미리 녹음되어져 있던 음정 또는 음정의 서스테인 효과 등을 확인하지 못할 수도 있습니다. 따라서 시퀀스의 재생 및 녹음 시에는 자신이 듣고 싶은 부분보다 조금 앞 부분에서 시작하는 것이 좋습니다.

■ 미디 타임 포맷

곡 작업 모드 내에서 시퀀서 사용 시에는 곡의 특정 구간 및 위치를 올바르게 선택할 수 있어야 합니다. X-Pro의 시퀀서는 곡의 시작 부분에서부터 마디(Bars):박자(Beat):틱(Ticks) 단위로 타임 포맷을 설정합니다. 박자 기호의 설정에 따라 이 단위의 값은 다르게 표현됩니다. 4/4 박자 내에서 한 마디는 4 박자로 나뉘고, 한 박자는 960개의 틱으로 나뉩니다. 곡 작업 모드의 초기 화면에 보이는 Locat(Location, 위치 정보) 파라미터에서 현재의 위치를 알 수 있습니다.

예를 들어, Locat 파라미터의 값이 1:3 일 경우, 현재의 위치는 첫번째 마디의 3번째 박자입니다.

곡 작업 모드의 Big Time 페이지에서는 현재의 위치를 마디(Bars):박자(Beat):틱(Ticks) 단위로 보다 정확하고 크게 확인할 수 있습니다.

예를 들어, 타임 포맷이 1:3:480 일 경우에는 첫번째 마디:3번째 박자:480번째 틱(4/4 박자로 가정하였을 경우, 지금의 틱 값 480은 3번째 박자로부터 2번째 16분 음표 만큼 진행된 위치를 의미합니다.)

마디와 박자는 음악가들에게 친숙한 용어이지만, 틱은 미디 시퀀서에서만 사용되는 특별한 용어입니다. 시퀀스의 편집과 녹음 시 틱은 정교한 해상도를 제공합니다. 예를 들어, 한 박자마다 하나의 음을 연주하기 위해 메트로놈을 켜고 녹음한 뒤, 각각의 음들이 타이밍에 맞게 정확히 녹음되었는지를 확인합니다. 이때 틱 값을 살펴봄으로써 각각의 음들이 정확한 타이밍으로부터 벗어난 정도를 자세히 알 수 있습니다(음정의 정확한 위치 확인 방법에 대한 자세한 사항은 아래의 Part 7에서 확인할 수 있습니다.)

틱을 이용해 아주 작은 타이밍의 차이까지도 녹음하여 실제 연주의 느낌을 그대로 보존할 수 있습니다.

한 박자보다 짧은 길이의 단위는 한 박자 내 존재하는 틱의 수를 적절한 수로 나누어 표현할 수 있습니다(박자 기호에 상관없이 하나의 4분 음표 내에는 총 960개의 틱이 존재합니다.) 4/4 박자에서 한 박자 내에는 8분 음표가 2개 존재합니다. 따라서 틱 960을 2로 나누면 8분 음표의 값을 얻을 수 있습니다. 이와 같은 원리에 의해 틱 960을 4로 나누면 16분 음표의 값을, 6으로 나누면 셋잇단 16분 음표의 값을, 8로 나누면 32분 음표의 값을 얻을 수 있습니다.

퀀타이즈 기능을 이용하면 이미 녹음된 음들을 정확한 타이밍(가까운 8분 음표 또는 16분 음표 단위)으로 옮길 수 있습니다. 이에 대한 자세한 내용은 Part 7의 퀀타이즈 섹션에서 확인할 수 있습니다.

[Part 1:트랙에 악기 지정하기]

- ㉔ Exit 버튼을 눌러 프로그램 모드의 초기 화면으로 돌아온 후,
디스플레이 화면의 왼쪽에 위치한 곡 작업 모드(Song Mode) 버튼을 눌러 곡 작업 모드로 진입합니다.

- ㉕ 곡 작업 모드의 메인 페이지 상에서 CurSng (Current Song) 파라미터의 값을 아무런 설정도 저장되어 있지 않은 0*New Song* 으로 지정합니다.

- ㉖ 채널/레이어 버튼을 이용하여 RecTrk (Recording Track) 파라미터의 값을 1로 지정합니다.
이 파라미터는 연주 데이터가 녹음될 트랙을 결정합니다.

㉔ 커서 버튼을 이용하여 Prog(Program) 파라미터 영역을 선택한 합니다.

플러스/마이너스 버튼, 알파 휠, 또는 문자/숫자 패드를 이용하여 존 1에서 사용하고 싶은 음색을 선택 합니다. 뱅크(Bank), 카테고리(Category), 그리고 프로그램(Program) 버튼을 조합하여 자신이 원하는 음색을 선택할 수도 있습니다. 이 파라미터의 설정은 현재 선택되어져 있는 트랙에서 사용하게될 음색을 결정합니다. 이번 예제에서는 피아노 연주의 녹음을 위해 1 Standard Grand 음색을 선택합니다. 문자/숫자 패드에서 1번을 입력한 후, Enter 버튼을 누르면 빠르게 음색을 선택할 수 있습니다.

```

Song: MAIN | Events: 099:48 | STOPPED
CurSng: 0*New Song* | Tempo: 120.0
RecTrk: 1 | Vol: 127 Pan: 64 | Mode: Merge
Prog: 1 Standard Grand | Locat: 1 : 1

Track : R 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
Channel: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
more [Rec] [Play] [Stop] [MAIN] more

```

[Part 2 : 템포의 설정]

이번 예제에서는 곡의 박자 기호를 기본 설정인 4/4 박자로 유지한 채 작업을 진행할 것입니다(박자 기호의 설정을 변경하는 방법에 대해서는 PC3 사용자 설명서의 12번째 챕터를 참조합니다.) 아래의 설명에 따라서 현재 작업 중인 곡의 템포를 변경합니다. 녹음 시작 전에 미리 곡의 템포를 맞추어 놓는 것이 좋습니다. 물론, 녹음 후에도 템포의 변경이 가능합니다(이에 대한 자세한 내용은 PC3 사용자 설명서의 12번째 챕터에서 확인할 수 있습니다.)

㉕ 곡 작업 모드의 초기 화면에서 커서 버튼을 이용하여 Tempo 파라미터 영역을 선택한 후, 템포 값을 입력합니다. 입력하고 싶은 정확한 템포를 알고 있다면 문자/숫자 패드를 이용하는 것이 가장 빠른 방법 일 것입니다. -/+ 버튼과 알파 휠은 템포의 미세 조정시 유용하게 사용됩니다. 템포는 분당 박자의 수 (BPM)로 정의 됩니다. 이번 예제에서는 중간 빠르기(100 BPM)의 곡을 녹음할 것입니다. 이를 위해 Tempo 파라미터를 선택한 뒤, 문자/숫자 패드에서 100을 입력하고 Enter를 누릅니다.

! 주의 사항

탭 템포 기능을 이용하여 템포를 지정하여 줄 수도 있습니다. 좌/우 커서를 동시에 누르면 탭 템포 페이지로 이동합니다. 탭 템포 기능에 대한 자세한 내용은 PC3 사용자 설명서의 11번째 챕터에서 확인할 수 있습니다.

```

Song: MAIN | Events: 099:48 | STOPPED
CurSng: 0*New Song* | Tempo: 100.0
RecTrk: 1 | Vol: 127 Pan: 64 | Mode: Merge
Prog: 1 Standard Grand | Locat: 1 : 1

Track : R 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
Channel: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
more [Rec] [Play] [Stop] [MAIN] more

```

㉖ 템포를 확인하기 위해 메트로놈을 활성화시켜 주어야 합니다. 소프트 버튼 "Big"를 눌러 Song:Big Time 페이지로 이동합니다. Metron(Metronome) 파라미터의 값을 Always(항상)로 지정합니다. X-Pro의 메인 볼륨이 중간 레벨로 설정되어 있음을 확인한 후, Play/Pause 버튼을 눌러 메트로놈을 통해 템포를 확인합니다.

```

Song: MAIN | Events: 099:48 | STOPPED
CurSng: 0*New Song* | Tempo: 100.0
RecTrk: 1 | Vol: 127 Pan: 64 | Mode: Merge
Prog: 1 Standard Grand | Locat: 1 : 1

Track : R 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
Channel: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
more [Rec] [Play] [Stop] [MAIN] more

```

㉗ 소프트 버튼 "Big"를 눌러 다시 곡 작업 모드의 초기 화면으로 되돌아 갑니다. 소프트 버튼 "Main"도 이와 같은 기능을 하지만 "Big" 버튼을 누르는 것이 더 빠르고 편리 합니다. 이제 Play/Pause 버튼을 누른 후, 메트로놈 소리를 들으면서 곡의 템포를 조절할 수 있습니다. 이번 예제에서는 100 BPM의 템포를 계속 유지할 것입니다.

㉘ 자신이 작업할 템포를 찾았다면, 다시 소프트 버튼 "Big"를 눌러 Song:Big Time 페이지로 이동합니다. 이번에는 Metron(Metronome) 파라미터의 값을 Rec(녹음)로 지정하여 녹음 시에만 메트로놈이 활성화 되도록 만듭니다. 설정을 마친 후에는 다시 소프트 버튼 "Big"를 눌러 곡 작업 모드의 초기 화면으로 돌아옵니다.

```

Song: Big Time : New Song | Rec track: 1
1 : 1 : 0 STOPPED
Time In: 1 : 1 : 0 Loop : ----
Time Out: 1 : 1 : 0 Punch :
Song End: 1 : 1 : 0 Metron: Rec
more [BIG] [Load] [Save] [Export] more

```

[Part 3 : 첫번째 트랙에서의 녹음과 곡의 저장]

㉙ 곡 작업 모드의 초기 화면 상에서 채널/레이어 버튼을 이용하여 녹음하고 싶은 트랙을 선택합니다. 선택된 트랙의 번호는 RecTrk(Recording Track) 파라미터에서 확인할 수 있습니다. 이번 예제에서는 피아노 음색이 선택되어져 있는 트랙 1에서 녹음을 진행할 것입니다.

```

Song: MAIN | Events: 099:48 | STOPPED
CurSng: 0*New Song* | Tempo: 100.0
RecTrk: 1 | Vol: 127 Pan: 64 | Mode: Merge
Prog: 1 Standard Grand | Locat: 1 : 1

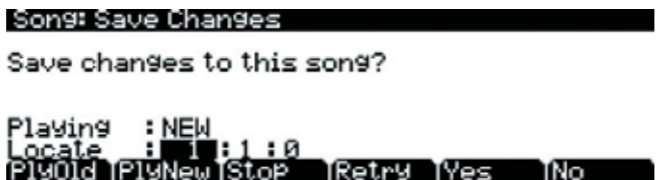
Track : R 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
Channel: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
more [BIG] [Load] [Save] [Export] more

```

- ㉞ X-Pro의 앞면에 위치한 Record 버튼을 누르면 현재 선택되어져 있는 트랙이 녹음 대기 상태로 설정 됩니다 : Record 버튼이 깜빡거리고, 곡 작업 모드의 초기 화면에는 “REC. READY” 표시가 오른쪽 윗부분에 나타납니다. 이 상태에서 Play/Pause 버튼을 누르면 녹음이 시작됩니다.



- ㉟ X-Pro의 앞면에 위치한 Play/Pause 버튼을 누릅니다. 먼저 메트로놈이 1마디 동안 카운트된 후, 녹음이 시작됩니다. 메트로놈 카운트 오프 설정에 대한 자세한 내용은 PC3 사용자 설명서의 12번째 챕터에서 확인 할 수 있습니다.
- ㊱ 현재 선택되어져 있는 트랙에서의 연주가 끝나면 X-Pro의 앞면에 위치한 Stop 버튼을 눌러 녹음을 마칩니다. 저장 확인 및 설정 페이지(Save Changes)가 나타납니다. 이곳에서는 연주의 녹음을 재시도 또는 저장할 수 있으며, 새로운 연주와 이미 녹음되어져 있던 연주를 서로 비교할 수 있습니다. 이번 예제에서는 현재 작업 중인 곡을 ID# 1025에 “My Song”이라는 제목으로 저장할 것입니다. 저장 확인 및 설정 페이지(Save Changes)에 대한 자세한 내용은 다음의 설명을 참조합니다.



(1) 저장 확인 및 설정 페이지(Save Changes) 상의 소프트 버튼들

PlyNew 버튼은 마지막으로 녹음된 연주를 들려 줍니다. 녹음 후에는 주로 이 버튼을 사용하게 될 것입니다. PlyOld 버튼은 마지막으로 녹음된 연주를 제외하고 곡을 재생합니다. PlyNew/PlyOld 버튼을 눌러 현재 작업 중인 곡의 마지막 녹음 전과 후를 비교하여 들어볼 수 있습니다. 곡이 재생되면 PlyNew/PlyOld 버튼을 이용하여 곡을 멈추지 않고도 녹음 전과 후를 번갈아가며 확인 가능합니다. 만약 전에 녹음된 연주가 있다면 2가지 연주를 서로 비교하여 볼 수 있습니다.

Locate 파라미터는 시퀀스(마지막 녹음 전 또는 후)의 재생 시작 지점을 결정합니다. 곡 전체를 모두 다 듣지 않고, 자신이 원하는 특정 구간만을 듣고 싶을때 이 파라미터가 유용하게 사용됩니다. Playing 파라미터는 재생될 데이터를 NEW 또는 OLD로 구분하여 표시합니다. Stop 버튼은 PlayOld/PlayNew 버튼에 의해 재생되고 있는 곡의 재생을 정지 시킵니다. 이때에는 재생 시작 지점 또한 다시 리셋되어 1:1:0 또는 Locate 파라미터에 입력해 두었던 위치로 되돌아갑니다.

Retry 버튼은 눌러 마지막으로 녹음 작업을 시작했던 부분에서부터 녹음을 재시도할 수 있습니다.

Yes 버튼을 누르면 방금 녹음된 데이터가 해당 트랙에 저장됩니다. PlyOld 버튼을 눌러 녹음 전 상태로 곡이 재생될 때 Yes 버튼을 누르더라도 새롭게 녹음된 데이터가 해당 트랙에 저장됩니다.

Yes 버튼을 누르면 저장 설정(Save As) 페이지로 이동합니다.



알파 키패, +/- 버튼, 또는 문자/숫자 패드를 이용하여 현재 작업 중인 곡이 저장될 비어 있는 ID 번호를 선택하거나, 이미 사용 중인 ID 번호를 선택하여 기존의 곡을 새롭게 작업한 곡으로 대체하여 저장합니다.

이번 예제에서는 ID 번호 1025를 선택할 것입니다. 만약 이미 사용 중인 ID 번호를 선택하면 저장 설정란에 “Replace”라는 표시가 나타납니다. Save를 누르면 현재의 이름으로 곡이 저장되고, Cancel을 누르면 이전 화면으로 돌아갑니다.

Rename 버튼을 눌러 저장될 곡의 이름을 변경할 수 있습니다. 이 버튼을 누르면 파일 이름 지정(name) 페이지로 이동합니다. 이곳에서 곡의 이름을 “My Song”으로 지정합니다. 이름 입력 방법에 대한 자세한 내용은 PC3 사용자 설명서의 5번째 챕터에서 확인할 수 있습니다.



만약 곡의 저장 또는 이름 변경을 원치 않는다면 저장 확인 및 설정 페이지(Save Changes) 상에서 No 버튼을 눌러 녹음 중이던 곡 작업 모드의 페이지로 돌아갑니다. 곡에 새로운 연주는 녹음되지 않지만, 메인 페이지와 BIG 페이지 상에서의 다음과 같은 특정 설정들은 그대로 기억되어 남아 있습니다. Tempo, Merge/Erase Mode, Locate, track mute status, Time In, Time Out, Song End, Loop, Punch, Metron. 위의 설정들을 모두 곡에 저장하고 싶다면 전원을 끄거나, 새로운 곡을 로딩하기 전에 반드시 Save 버튼을 눌러 저장하여야 합니다. 만일 녹음 또는 녹음 대기시에 메인 페이지 상에서 설정의 변화가 일어났거나, BIG 페이지 상의 설정이 변경된 상태에서 새로운 곡을 로딩하게되면 저장 여부를 묻는 페이지가 나타납니다.

(2) ID 번호

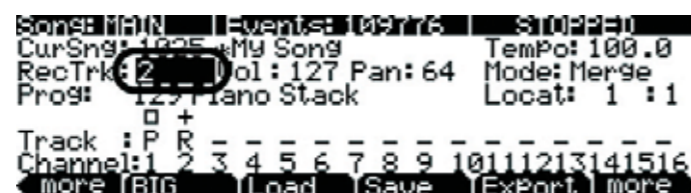
저장 시에는 반드시 ID 번호를 선택하여야 합니다. ID 번호를 통해 곡의 이름과는 별도로 곡의 배열 순서를 정리할 수 있습니다. 셋업 음색, 프로그램 음색, 곡(시퀀스) 등의 각 유형별 오브젝트들은 최대 2,048개의 ID 번호를 통해 저장될 수 있으며, 이미 상당수가 롬(ROM) 오브젝트의 저장을 위해 사용 되었습니다. ID 번호를 이용하면 서로 다른 ID 번호를 갖는 곡과 동일한 이름을 사용할 수 있으며, 저장 후 자신이 원할 때 다시 이름을 변경하여 줄 수 있습니다. 아직 사용되지 않은 ID 번호를 새로운 곡의 저장을 위해 선택할 수 있습니다. 롬(ROM)에 저장되어 있는 곡의 편집시에는 아직 사용된 적이 없는 ID 번호가 자동으로 선택되어져 나타납니다. 하지만 예전에 새롭게 저장해 둔 곡의 편집 시에는 해당 곡의 ID 번호가 선택되어져 나타납니다. 이는 변화된 설정으로 해당 곡을 대체할 것인지를 묻는 것이며, 아예 새로운 곡으로의 저장을 원한다면 다른 ID 번호를 선택하면 됩니다. 기존의 곡을 새로운 곡으로 대체하려면 이미 사용되었던 ID 번호를 선택합니다. 이렇게 ROM에 저장되어 있던 곡이 새로운 곡으로 대체되었을 경우에는 마스터 모드 내에서 소프트 버튼 “Object”를 눌러 ROM에 저장되어져 있던 원래의 곡을 다시 불러올 수 있습니다.

이에 대한 더 자세한 설명은 PC3 사용자 설명서의 11번째 챕터(마스터 모드)에서 확인 할 수 있습니다.

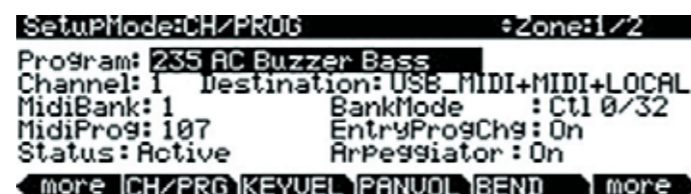
[Part 4 : 트랙 추가하여 녹음하기]

첫번째 트랙에서의 연주가 마음에 들고, 저장 과정을 성공적으로 마쳤다면 트랙을 추가하여 그곳에 다른 악기의 연주를 녹음할 수 있습니다. X-Pro에서는 최대 16 트랙을 녹음할 수 있습니다.

- ㉔ 곡 작업 모드의 메인 페이지 상에서 채널/레이어 버튼을 이용하여 RecTrk(Recording Track) 파라미터의 값을 아직 사용되지 않은 트랙으로 지정합니다(예:트랙 2번.)



- ㉕ 현재 선택되어져 있는 트랙에서 사용할 음색을 지정합니다. 커서 버튼을 이용하여 음색 선택(Prog) 파라미터를 선택한 후, +/- 버튼, 알파 휠, 또는 문자/숫자 패드를 사용하여 존 2에서 사용하고 싶은 음색을 선택합니다. 뱅크(Bank), 카테고리(Category), 그리고 프로그램(Program) 버튼을 조합하여 자신이 원하는 음색을 선택할 수도 있습니다.
이번 예제에서는 2번째 트랙에 베이스 음색 105 P-Bass를 불러와 사용할 것입니다.(아래의 그림 참조.) 이곳에는 첫번째 트랙에 녹음된 피아노 연주와 같은 근음을 갖는 베이스를 연주하면 좋을 것입니다.



- ㉖ Part 3-2번째 단계부터 다시 따라해 보면서 새로운 트랙에서의 녹음 작업(시작, 중지, 확인, 저장, 또는 취소)을 시작합니다. 새로운 트랙의 연주를 저장할 때에는 저장 설정(Save As) 페이지 상에서 Save 버튼을 눌러 기존에 저장되어져 있던 곡을 새로운 버전으로 대체합니다.

- ㉗ 곡에 더 많은 트랙을 추가하여 다양한 악기의 연주를 녹음하고 싶다면 위의 과정들을 여러번 반복합니다.

[Part 5 : 연주의 편집]

각 트랙의 연주를 재녹음하지 않고도 잘못 연주된 부분만을 찾아 편집하여 고칠 수 있습니다. 이번 예제에서는 가장 간단한 방법들을 이용하여 트랙 내 특정 구간의 연주를 편집하여 볼 것입니다. 편집 방법에 대한 더 자세한 내용은 PC3 사용자 설명서의 12번째 챕터(곡 작업 모드)에서 확인할 수 있습니다.

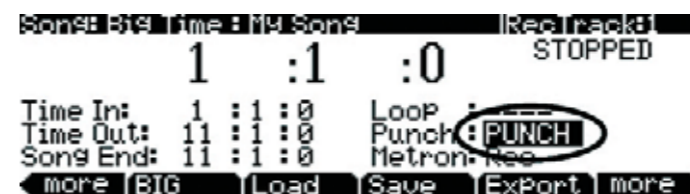
- ㉔ 곡 작업 모드의 메인 페이지 상에서 채널/레이어 버튼을 이용하여 RecTrk(Recording Track) 파라미터의 값을 편집할 트랙으로 지정합니다. 이번 예제에서는 첫번째 트랙을 선택할 것입니다(아래 그림 참조.)



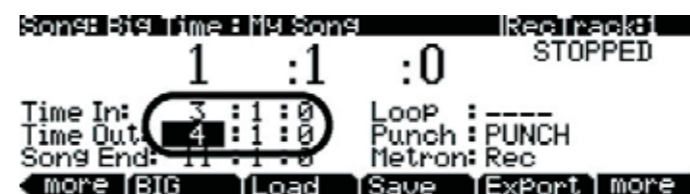
- ㉕ Mode 파라미터의 값을 Erase로 변경합니다.
이러한 설정 하에서 트랙에 새롭게 녹음되는 연주는 기존에 녹음되어져 있던 연주를 삭제(대체)합니다.



- ㉖ 소프트 버튼 "Big"를 눌러 Song : Big Time 페이지로 이동합니다.



- ㉗ Big Time 페이지 상에서 Punch 파라미터의 값을 Punch로 변경합니다.
이는 녹음 작업이 Time In과 Time Out 파라미터에 지정된 구간 사이에서만 일어나도록 해줍니다.



- ㉔ Time In과 Time Out 파라미터에 편집할 구간을 올바르게 설정합니다.
이번 예제에서는 아래의 그림에서와 같이 3번째 마디 부분을 편집할 것입니다.

! 주의 사항

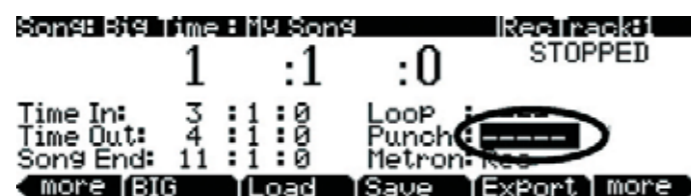
만약 편집할 구간을 정확한 마디 또는 박자로 표현할 수 없을 경우에는 다음의 방법을 사용하여 Time In과 Time Out 지점을 결정합니다. 디스플레이 화면의 윗부분에 크게 표시되는 위치 표시기를 이용하여 Play/Pause 버튼을 눌렀을 때 편집하고 싶은 첫번째 음이 연주되는 지점을 찾아 Time In 파라미터에 입력합니다. 그런 다음, 똑같은 방법을 이용하여 Play/Pause 버튼을 눌렀을 때 편집하지 않을 부분의 첫번째 음이 연주되는 지점을 찾아 Time Out 파라미터에 입력합니다.

- ㉕ 위치 표시기의 값을 편집하려는 구간 이전으로 설정합니다.
이렇게 입력된 위치에서부터 재녹음시 재생이 시작됩니다. 편집을 준비할 수 있도록 편집 구간으로부터 충분히 떨어져 있는 위치(1~2마디 정도)로 지정하는 것이 좋습니다. 이번 예제에서는 편집 구간으로부터 2마디 만큼 떨어져 있는 1:1:0으로 설정합니다.



- ㉖ X-Pro의 앞면에 위치한 Record 버튼을 누른 다음, Play/Pause 버튼을 누릅니다. 편집할 구간에 도달하면 새로운 연주를 시작합니다. 이러한 작업을 “편칭 인”이라고 합니다. 편집 구간에 도달하기 전에 미리 곡에 맞추어 연주를 시작하면 이미 녹음되어져 있는 연주와 같은 스타일(강도, 타이밍, 표현감)로 자연스럽게 연주하여 녹음할 수 있습니다. 앞의 d~f 단계에서의 설정에 의해 지정된 편집 구간 이외의 구간에서는 어떠한 연주도 녹음되지 않습니다.

- ㉗ 연주를 마친 후에는 Stop 버튼을 누릅니다.
Part 3~4번째 단계에서와 같이 새롭게 녹음된 연주를 확인하고 변경된 사항을 저장합니다.



- ㉘ 특정 구간의 편집 작업이 끝난 후, 다시 Part 3에서 살펴본 방식으로 녹음 작업을 진행하려면 Big Time 페이지에서 Punch 파라미터를 비활성화 시킵니다.

[Part 6 : 각 트랙의 볼륨 조절]

현재 연주되고 있는 각 악기의 볼륨은 각 트랙의 볼륨을 조절하여 제어할 수 있습니다. 곡이 재생되고 있는 동안 곡 작업 모드의 메인 페이지 상에서 Vol 파라미터를 이용하면 현재 RecTrk에 선택되어져 있는 트랙의 볼륨을 제어할 수 있습니다. 제어된 볼륨을 항상 곡에 적용하려면 각 트랙에 초기 볼륨 값을 입력한 후, 저장하여야 합니다. 이번 예제에서는 위에서 작업한 곡을 이용하여 첫번째 트랙의 볼륨을 제어한 후 저장해 볼 것입니다.

- ㉙ 곡 작업 모드의 메인 페이지 상에서 채널/레이어 버튼을 이용하여 RecTrk (Recording Track) 파라미터의 값을 1로 지정합니다.



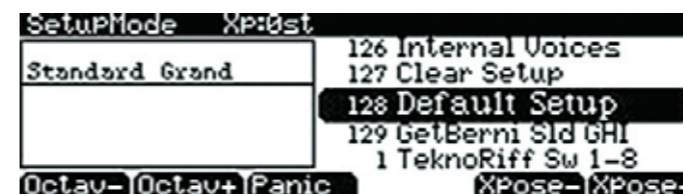
- ㉚ 곡이 재생되고 있는 동안 Vol 파라미터의 값을 조절하여 자신이 원하는 볼륨 레벨을 찾아 입력한 뒤, Stop 버튼을 누릅니다. 이번 예제에서는 Vol 파라미터의 값을 80으로 입력합니다.



- ㉛ 소프트 버튼 “more”를 선택한 뒤, 또다른 소프트 버튼 “MIXER”를 찾아 눌러 믹서(MIXER) 페이지로 이동합니다.



- ㉜ 믹서(MIXER) 페이지 상에서 소프트 버튼 “Keep”을 눌러 모든 트랙에서의 초기 설정 값들을 저장합니다.



- ㉔ 믹서(MIXER) 페이지 상에서 소프트 버튼 “Done”을 누르거나, X-Pro의 앞면에 위치한 Exit 버튼을 누르면 Part 3~4번째 단계에서와 같이 저장 확인 및 설정 페이지(Save Changes)로 이동합니다. 곡을 다시 한번 저장함으로써 초기 볼륨 설정을 그대로 항상 보존할 수 있습니다.

믹서(MIXER) 페이지 상에서 소프트 버튼 “Kee”을 눌러 각 트랙의 볼륨과 팬, 그리고 사용 음색 번호를 저장할 수 있습니다. 이렇게 저장된 초기 설정들은 곡의 처음 시작 부분부터 적용됩니다. 볼륨과 팬, 그리고 사용 음색의 설정은 녹음시 곡의 중간에서도 자동으로 변경됩니다. 하지만, “Kee” 버튼 누른 뒤에는 해당 설정들이 곡의 처음 시작 부분에서부터 적용됨을 유의합니다.

- ① 단계 d와 e의 과정을 반복하면서 자신이 원하는 볼륨, 팬, 그리고 사용 음색의 설정을 저장합니다.

! 주의 사항

대부분의 초급 유저들에게는 위에서 설명된 방식을 이용하여 초기 설정을 저장하여 사용하는 것이 좋지만, 중급 유저들은 아마도 각 트랙의 초기 설정을 저장하지 않은채 사용하려 할 수도 있습니다. 초기 설정 사용에 대한 더 자세한 내용은 PC3 사용자 설명서의 12번째 챕터 (곡 작업 모드)에서 확인할 수 있습니다.

[Part 6 b : 볼륨 오토메이션의 녹음]

트랙에서의 볼륨 오토메이션 또한 가능합니다. 볼륨 오토메이션은 일련의 볼륨 이벤트 메시지를 녹음하는 방식으로 곡이 연주되는 동안 트랙의 Vol 파라미터 값을 실시간으로 변경하여 줍니다. 이는 페이드 인 또는 아웃 효과를 주거나, 특정 구간에서만 트랙의 볼륨을 다르게 제어하고 싶을때 유용하게 사용됩니다.

- ㉔ 곡 작업 모드의 메인 페이지 상에서 모드(mode) 파라미터의 값을 Merge로 지정합니다. 또한, Part 5~9번째 단계(i)에서처럼 펀치(Punch) 파라미터가 비활성화 되어 있는지 확인합니다.



- ㉕ Record 버튼을 누른 뒤, Play/Pause 버튼을 누릅니다.

- ㉖ 시퀀서가 녹음되고 있는 동안 알파 휠을 이용하여 Vol 파라미터의 값을 조절합니다. 이렇게 적용된 Vol 파라미터의 설정은 현재의 트랙에 데이터로 저장됩니다.

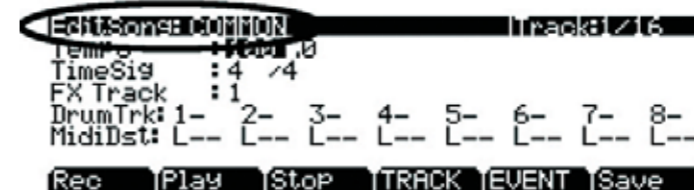


- ㉗ 연주를 마친 후에는 Stop 버튼을 누릅니다. 새롭게 녹음된 볼륨 오토메이션을 확인하고 녹음된 데이터를 저장합니다.

[Part 6 C : 볼륨 오토메이션 데이터의 삭제]

이번 예제에서는 이미 저장되어 있는 볼륨 오토메이션을 제거하는 방법에 대해 살펴볼 것입니다.

- ㉔ 곡 작업 모드의 Prog 파라미터가 선택된 상태에서 Edit 버튼을 누르면 곡 작업 편집기 내의 공통 요소(COMMON) 페이지로 진입하게 됩니다.



- ㉕ 공통 요소(COMMON) 페이지 상에서 다시 소프트 버튼 “Track”을 눌러 곡 작업 편집기 내의 트랙(TRACK) 페이지로 이동합니다.



- ㉖ 트랙(TRACK) 페이지 내에 있는 Function 파라미터의 값을 Erase로 변경합니다.



- ㉗ 디스플레이 화면 왼쪽에 위치한 채널/레이어 버튼을 이용하여 볼륨 오토메이션 데이터를 삭제할 트랙을 선택합니다. 선택된 트랙의 번호는 디스플레이 화면의 오른쪽 위 부분에 표시되어 나타납니다.

- ㉘ Event 파라미터의 값을 아래의 그림과 같이 Controllers로 변경합니다.



- ① Controller 파라미터의 값을 Volume으로 변경합니다. Controller 파라미터를 선택한 뒤, 문자/숫자 패드에서 7을 입력하고 Enter 버튼을 누르면 빠르게 Volume이 선택됩니다. 아래의 그림과 같이 LoVal 파라미터의 값이 0으로, Hi 파라미터의 값이 127로 지정되어져 있는지 확인합니다.



- ⑨ From과 To 파라미터에 볼륨 오토메이션 데이터의 삭제할 구간을 입력합니다. 곡을 재생 시킨 뒤, Locate 파라미터를 보면서 정확한 구간의 위치를 확인합니다. 이번 예제에서는 3번째 마디에 저장되어져 있는 볼륨 오토메이션 데이터를 삭제할 것입니다(아래 그림 참조.)



- ⑩ 소프트 버튼 "Go"를 눌러 선택된 구간 내의 볼륨 오토메이션 데이터를 삭제합니다. "Erase Operation Completed!"라는 메시지가 뜨면, 소프트 버튼 "OK"를 눌러 곡 작업 모드의 트랙(TRACK) 페이지로 이동합니다.



- ① 트랙(TRACK) 페이지 상에서 Play/Pause 버튼을 눌러 결과를 확인한 후, 곡 작업 모드의 초기 화면으로 돌아가기 위해 Exit 버튼을 두번 누릅니다. 이때에는 저장 확인 및 설정 페이지(Save Changes)가 나타나고, 이곳에서 저장 여부를 결정할 수 있습니다.

- ① 볼륨 오토메이션 데이터를 다시 녹음하려면 Part 6 b의 과정을 반복합니다.

[Part 7 : 곡 작업 모드에 대한 부연 설명]

■ 롬(ROM)에 저장되어져 있는 데모 곡

수많은 데모 곡들이 X-Pro의 롬(ROM) 안에 저장되어져 있습니다. 곡 작업 모드에서 어느 정도의 작업이 가능한지를 이들 데모 곡을 통해 알 수 있을 것입니다. 데모 곡을 자유롭게 편집하거나, 새로운 트랙을 추가로 녹음해 보면서 곡 작업 모드를 더 깊이 있게 활용해 봅니다. 이렇게 편집된 데모 곡을 새로운 ID 번호에 저장하면 원곡과 비교하여 볼 수도 있습니다. 편집된 곡으로 기존의 데모 곡을 대체하더라도 마스터 모드 내에서 소프트 버튼 "Object!"를 눌러 ROM에 저장되어져 있던 원래의 곡을 다시 불러올 수 있습니다. 이에 대한 더 자세한 설명은 PC3 사용자 설명서의 11번째 챕터(마스터 모드)에서 확인 할 수 있습니다.

■ 쿼타이즈

쿼타이즈란 시퀀스에 녹음되어져 있는 음들의 위치를 자신이 원하는 타이밍에 맞게 정확히 조절하는 작업을 의미합니다. 이는 연주상의 실수를 고치거나, 일렉트로닉 음악과 같이 정확한 타이밍을 요구하는 스타일의 음악을 표현하고자 할 때 사용됩니다. 쿼타이즈된 음들은 기술적으로 완벽한 타이밍으로 연주 됩니다. 따라서 쿼타이즈된 연주는 다소 기계적으로 들립니다. 쿼타이즈 기능은 녹음시 각 트랙에 자동으로 적용 시킬 수 있으며, 녹음 후에도 특정 구간에만 별도로 적용 가능합니다. 쿼타이즈 기능에 대한 더 자세한 내용은 PC3 사용자 설명서의 12번째 챕터(곡 작업 모드, 곡 작업 편집기: 트랙 기능)에서 확인할 수 있습니다.

■ Big Time 페이지에서의 루프 설정

Big Time 페이지 상에서는 구간의 루프 설정이 가능합니다. Loop 파라미터의 값을 Loop로 설정한 뒤, Time In과 Time Out 파라미터에 Loop로 지정할 구간의 위치를 입력합니다. 이제 Play/Pause 버튼을 누르면 선택된 구간이 매끄럽게 반복 재생됩니다. Loop로 지정되는 구간은 대부분 2마디, 4마디, 8마디 등과 같은 짝수 마디가 될 것입니다. 이렇게 Loop로 구간을 설정한 후, 연주를 녹음하는 것은 시퀀서 작업시 자주 사용되는 방식입니다. 예를 들어, 드럼 음색을 사용하여 2마디 길이의 드럼 패턴을 한번에 한 악기씩 반복 하여 연주하면서 녹음합니다. Loop 구간 내에서의 녹음 작업이 끝나면 Loop 파라미터를 비활성화 시키고 녹음된 구간을 여러번 복사 하여 곡 전체를 이루는 드럼 트랙을 완성합니다. 어떠한 길이의 구간도 Loop 설정이 가능하며, 서로 다른 트랙의 여러 음색들을 Loop 안에 녹음하여 추가할 수 있습니다. 시퀀서 이용시 자주 사용되는 또다른 작업 방식 중에 하나는 Loop 설정을 통해 각 섹션을 따로 녹음한 뒤, 곡의 구조에 맞게 각각을 재배치하는 것입니다. 마지막으로 여러번 반복되는 섹션에는 약간의 변화를 주어 다양성을 시도합니다.

■ 여러 트랙 기능(Track Functions)을 이용한 곡의 편집 및 구성

곡 작업 모드 내에서는 시퀀스의 특정 부분을 복사하여 다른 위치 또는 다른 트랙에 붙여넣기 할 수 있습니다. 하나의 섹션(Verse, Chorus)을 이루는 트랙 전부를 한번에 복사하여 반복하거나, 특정 위치에 붙여넣기 하면서 곡의 구조를 완성할 수 있습니다. 또한 지정된 구간 내의 특정 음들만을 지우거나, 선택된 구간 전체를 삭제할 수도 있습니다. 다양한 기초/응용 편집 기능에 대한 더 자세한 내용은 PC3 사용자 설명서의 12번째 챕터(곡 작업 모드, 곡 작업 편집기: 트랙 기능)에서 확인 가능합니다.

■ 음색 변경(Program Change)

음색 변경 기능을 이용하면 곡 작업시 16개 이상의 음색을 사용할 수 있습니다.

예를 들어, 16개의 트랙 모두를 이미 사용하고 있더라도 특정 구간에 새로운 음색을 추가하여 작업할 수 있습니다. 우선, 해당 구간에서 사용되고 있지 않은 음색을 찾아 그 트랙을 선택하고, 사용하고 싶은 새로운 음색으로 변경합니다. 그런 다음, 특정 구간이 지나면 다시 트랙의 음색을 원래 지정되어져 있었던 음색으로 변경합니다.

이러한 작업 다음과 같은 단계를 통해 간단히 실행할 수 있습니다. Record 버튼을 누르고 Play/Pause 버튼을 누른 뒤, 곡 작업 모드의 메인 페이지 상에서 Prog 파라미터의 값을 자신이 원하는 지점에서 새로운 음색으로 변경 합니다. 변경할 음색의 ID 번호를 알고 있다면 문자/숫자 패드 상에서 해당 음색의 ID 번호를 입력한 뒤, Enter 버튼을 눌러 새로운 음색을 정확하게 지정하여 줄 수 있습니다.

이때 Enter 버튼을 누르기 전까지 새롭게 입력된 음색의 번호를 확인할 수 없음에 유의합니다.

만약 음색의 ID 번호를 잘못 눌렀거나, 재확인이 필요하다면 Cancel 버튼을 눌러 음색 변경 작업을 다시 시도할 수 있습니다. 음색 변경 구간이 지난 다음에는 위와 같은 방식을 다시 한번 이용하여 트랙의 음색을 원래의 음색으로 변경합니다.

■ 이벤트 리스트(The Event List)

곡 작업 모드는 X-Pro에서의 거의 모든 작업 내용을 각각의 이벤트 메시지로 트랙에 저장해 주는 매우 강력한 작곡 툴입니다. 이렇게 저장된 이벤트 메시지들은 자유롭게 편집 가능하며, 복사 또는 삭제할 수 있습니다. 각 트랙의 이벤트 리스트에는 해당 트랙에 저장된 모든 이벤트 정보가 표시되고, 이곳에서 각 이벤트 메시지의 확인 및 편집이 가능합니다.

이벤트 리스트의 사용에 대한 더 자세한 내용은 PC3 사용자 설명서의 12번째 챕터(곡 작업 모드, 곡 작업 편집기: 이벤트 페이지)에서 확인할 수 있습니다.

제품보증서

제품의 종류	Digital Piano	모 델 명	X-PRO
구 입 일		Serial No.	
판매 대리점		대리점 연락처	

디지털 피아노 제품의
품질보증 기간은 1년,
부품보증기간은 5년 입니다.

- * 저희 영창악기에서는 품목별 소비자 피해보상규정(재정부 고지 제 2005-21호)에 따라 아래와 같이 제품에 대한 보증을 실시합니다.
- * 제품의 고장 발생 및 서비스 요청시 영창전자악기 서비스센터 또는 지정된 협력업체로 문의하시기 바랍니다.
- * 보상여부 및 내용통보는 요구일로부터 7일 이내에, 피해보상은 통보일로부터 14일 이내에 해결하여 드립니다.

■ 무상 서비스

- * 제품 구입일로부터 보증기간(1년) 이내에 정상적인 상태에서 제품에 이상이 발생한 경우에는 당사가 무상으로 서비스를 실시합니다.
- * 본 제품은 가정용으로 설계된 제품으로 소비자가 영업용으로 전환하여 사용할 경우에는 보증기간이 반으로 단축 적용됩니다.

소비자 피해 유형		보 상 내 역	
		품질보증기간 이내	품질보증기간 이후
정상적인 사용상태에서 발생한 성능, 기능상의 하자로 고장 발생시	구입 후 10일 이내에 중요한 수리를 요할 때	제품교환 또는 구입가 환급	해당 없음
	구입 후 1개월 이내에 중요한 수리를 요할 때	제품교환 또는 무상수리	
	제품구입시 운송 및 설치 과정에서 발생한 피해		
	교환된 제품이 1개월 이내에 재차 중요한 수리를 요하는 고장 발생 시	구입가 환급	
	교환 불가능시		
	수리 가능	동일 하자로 3회까지 고장 발생시 동일 하자로 4회까지 고장 발생시 서로 다른 하자로 5회째고장 발생시	유상 수리 유상 수리 유상 수리
	소비자가 수리 의뢰한 제품을 사업자가 분실한 경우 부품 보증기간 이내 수리용 부품을 보유하고 있지 않아 수리가 불가능한 경우	제품교환 또는 구입가 환급	정액 감가상각한 금액에 10%를 가산하여 환급(최고한도:구입가격)
	수리용 부품은 있으나 수리 불가능시		정액 감가상각 후 환급
소비자의 고의 및 과실로 인한 고장의 경우	수리가 불가능한 경우	유상수리에 해당하는 금액 징수 후 제품 교환	유상수리 금액 징수 후 감가상각 적용 제품 교환
	수리가 가능한 경우	유상수리	유상수리

■ 유상 서비스

- * 아래와 같은 경우에는 서비스 비용에 대해 소비자에게 유상으로 청구할 수 있습니다.

① 제품 고장이 아닌 경우

- * 고장이 아닌경우 서비스를 요청할 시에는 출장비를 청구할 수 있으므로 반드시 사용설명서를 읽어 주십시오.
- * 건반세척, 제품설치, 사용설명 등은 제품 고장이 아닙니다.

* 사용설명 및 분해하지 않고 간단한 조정시 * 외부 안테나(외부환경) 및 유선신호 관련 서비스 요청시 * 판매점에서 부실하게 설치해 주어 재 설치시	1회 무상 서비스 2회부터 유상 서비스
* 제품의 이동, 이사 등으로 인한 설치 부실 * 구입시 고객요구로 설치한 후 재설치시 * 소비자 설치 미숙으로 재설치할 경우 * 건반세척 및 이물질 투입에 대해 서비스 요청시 * 컴퓨터와의 연결 및 다사 프로그램 사용시	1회부터 유상 서비스

② 소비자 과실로 고장인 경우

- * 소비자의 취급 부주의 및 잘못된 수리로 고장 발생시
- * 전기 용량을 틀리게 사용하여 고장이 발생된 경우
- * 설치 후 이동시 떨어뜨림 등에 의한 고장, 손상 발생시
- * 당사에서 미지정된 소모품, 옵션품 사용으로 고장 발생시
- * 커즈와일 서비스센터 기사 및 협력사 기사가 아닌 사람이 수리하여 고장 발생시

③ 그 밖의 경우

- * 서비스 기사의 정당한 보증서 제시 요구에 제시가 없을 경우
- * 천재지변(화재, 염해, 수해 등)에 의한 고장, 손상 발생시
- * 소모성 부품의 수명이 다한 경우
 - 아답터, 페달, 전기선, 헤드폰 등



이 보증서는 대한민국 국내에서만 유효하며 다시 발행하지 않으므로 사용설명서와 함께 잘 보관하시길 바랍니다.