

WK-7600 사용설명서



카시오랜드

(031) 544-9852~4

중 요!

제품을 사용하기 전에 먼저 다음과 같은 중요 사항을 알아둔다.

- 제품에 맞는 건전지 또는 그에 상응하는 형식을 갖춘 전원 연결 장치를 사용해야 한다.
- 건전지의 양극(+)과 음극(-)을 표시된 대로 정확하게 맞추어 넣어야 한다.
- 건전지 충전을 시도해서는 안 된다.
- 충전용 건전지를 사용해서는 안 된다.
- 다른 유형의 건전지들을 함께 사용해서는 안 된다.
- 사용하던 건전지와 새 건전지를 함께 사용해서는 안 된다.
- 건전지 단자 간 쇼트가 일어나지 않도록 주의해야 한다.
- 건전지 수명이 다한 징후가 나타나면 즉시 새 것으로 교체해야 한다.
- 사용하기 전에 반드시 제품에 맞는 정확한 Adaptor를 사용한다.
- 오로지 CASIO AD-A12150LW Adaptor만을 사용해야 한다.
- 옵션인 AC Adaptor를 사용하기 전에 먼저 손상에 대해 확인한다.
- AC Adaptor는 아이들이 절대 사용하지 않도록 한다.
- 제품 청소 전에 반드시 해당 제품의 전원을 끄고, AC 어댑터를 제품에서 분리해야 한다.
- 이 제품은 3세 이하의 아이들이 사용하지 못하게 해야 한다.

목차

종합안내.....	4
화면보기.....	6
모드.....	7
메뉴.....	7
“기다려주십시오”가 표시되는 동안의 주의사항....	7
설정저장하기.....	8
디지털 키보드를 공장 출하 시 초기 설정으로 복구하기.....	8
연주 준비하기	9
보연대 준비하기.....	9
전원공급.....	9
연결	11
헤드폰 연결하기	11
페달 연결하기	11
오디오 기기 또는 앰프 연결하기.....	11
외부기기, 마이크 입력을 디지털 키보드의 스피커로 출력하기.....	12
별도구매 사양인 부속품	12
음색 선택하기와 연주하기	13
디지털 키보드 전원켜기	13
데모곡 듣기.....	14
음색 선택하기.....	14
음색의 조합과 분리	15
키보드 조율하기 (조옮김)	18
옥타브 변경하기.....	18
메트로놈 사용하기	19
피치벤드휠 사용하기.....	20
비브라토 노트 적용하기.....	20
템퍼러먼트 선택과 스케일 조정하기	21
아르페지오 프레이즈 자동으로 재생하기.....	23
자동반주 사용하기... 24	
자동반주 재생하기.....	24
코드 핑거링 모드 선택하기	26
자동 반주 패턴 변경하기	27
원 터치 사전 설정 사용하기.....	27
자동 하모나이즈 사용하기.....	28

사운드에 효과 적용하기... 29	
효과 설정.....	29
효과 선택하기.....	31
사용자 DSP 만들기	33
믹서 사용하기	36
믹서 개요.....	36
믹서 조작.....	37
믹서 파라미터 설정.....	41
음색 편집기 사용하기	44
음색 만들기 개요.....	44
사용자 음색 만들기.....	46
음색 파라미터 설정.....	48
드로우바 오르간 음색 사용하기... 50	
드로우바 오르간 음색과 함께 연주하기.....	50
드로우바 오르간 음색 편집하기	52
음악 프리셋	54
음악 프리셋 사용하기	54
사용자 프리셋 만들기.....	58
코드 진행 편집하기.....	62
키보드 설정을 레지스트레이션 메모리에 저장하기... 66	
설정을 레지스트레이션 메모리에 저장하기	67
레지스트레이션 메모리로부터 설정을 불러오기.....	67
곡 시퀀서 사용하기..... 68	
원 터치로 녹음하기(EASY REC)	68
곡 시퀀서로 할 수 있는 것.....	70
개별 트랙 녹음하기	72
곡 일부분 재 녹음하기 (Punch-in Recording).....	76
패널 녹음 사용하기	78
해더 설정.....	78
녹음된 곡의 재생.....	79
곡 편집하기.....	81
트랙 편집하기.....	85
이벤트 편집하기.....	87
음 이벤트 직접 넣기 (단계 입력)	100

패턴 시퀀서 사용하기 102

- 패턴 시퀀서란 102
- 사용자 리듬 만들기 103
- 결합하여 사용자 리듬을 만들고 리듬부분 종료 (쉬운 편집) 112
- 개인별 이벤트 편집하기(이벤트 편집기) 113
- 악기 부분 재생 설정 (부분 파라미터) 116
- 악기 부분 조작 118
- 반주 패턴과 리듬 조작 120

오디오 녹음과 재생하기 121

- 오디오 녹음과 재생 기능 121
- 오디오 녹음과 재생 시 주의 사항 121
- 오디오 녹음의 수행 122
- 배경 오디오 재생하기 126

기능 메뉴 사용하기 130

- 기능 메뉴 사용하기 130
- 기능 메뉴 설정 131

메모리 카드 사용하기 136

- 메모리 카드 넣고 빼기 137
- 카드 모드 시작하기 137
- 메모리 카드 포맷하기 137
- 디지털 키보드 데이터를 메모리에 저장하기 138
- 메모리 카드로부터 불러오기 140
- 메모리 카드의 파일 삭제하기 141
- 메모리 카드의 파일 이름 변경하기 141
- 메모리 카드의 파일 재생하기 142

컴퓨터 연결하기 145

- 최소 컴퓨터 사양 145
- 디지털 키보드 메모리 데이터 읽기와 저장 146
- 다른 모델의 사용자 리듬 (자동 반주) 데이터 사용하기 146
- 다양한 저장 매체로부터 데이터 가져오기 147

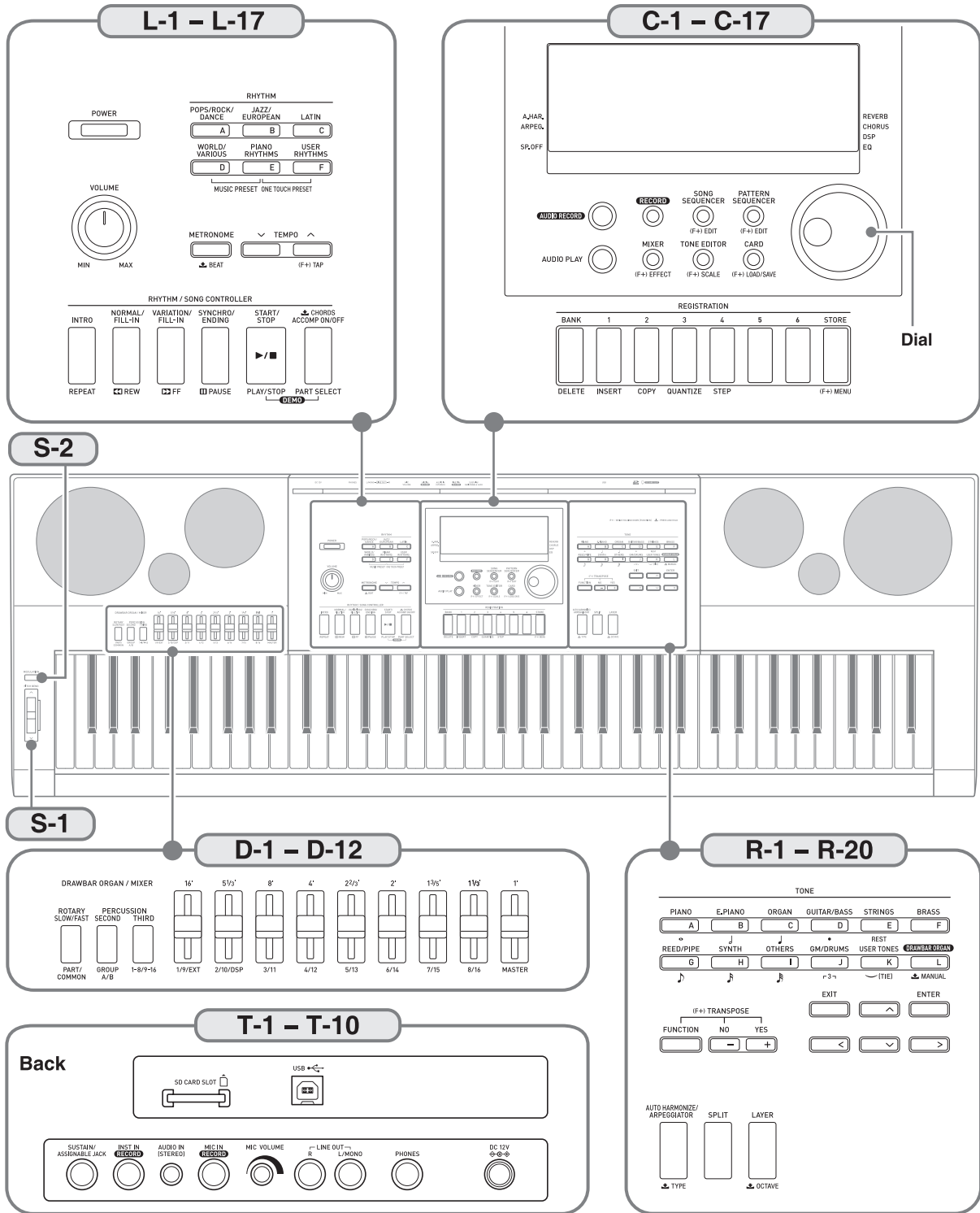
참고 148




- 에러메시지 148
- 문제해결 150
- 제품사양 152
- 작동 중 주의사항 154
- DSP 효과 목록 155
- 운지법 안내 160
- 지원되는 입력문자 160
- 미디 채널을 각각 파트에 배정하기 161
- 파라미터 목록 162
- 코드 예제 목록 163

MIDI 구현 차트

종합 안내




• 이 사용설명서의 그림들은 WK-7600을 모델로 사용한 것입니다.




- 이 사용설명서의 “디지털 키보드”는 WK-7600을 의미합니다.
- 이 사용설명서에는 버튼들과 조절기들의 설명하기 위해 아래 그림에 표시된 이름과 숫자를 사용합니다
- 아래 버튼 이름 앞과 제품 콘솔에 있는 (F+)와  기호의 의미는 다음과 같습니다.
(F+): R-13(FUNCTION) 기능 버튼을 눌러야 수행되는 기능을 표시합니다.
예를 들어 “곡 시퀀서, (F+) EDIT”는 편집 기능은 R-13(FUNCTION) 기능 버튼을 눌러야 작동된다는 것을 의미합니다.
: 예를 들어, “METRONOME, BEAT” 는 비트 기능은 버튼을 길게 눌러야 작동된다는 것을 의미합니다.

L-1 POWER button 13
L-2 VOLUME knob 13

RHYTHM buttons

L-3 [A] POPS/ROCK/DANCE button 14, 24
L-4 [B] JAZZ/EUROPEAN button 24
L-5 [C] LATIN button 24
L-6 [D] WORLD/VARIOUS, MUSIC PRESET button 24, 54
L-7 [E] PIANO RHYTHMS, ONE TOUCH PRESET button 24, 27, 54
L-8 [F] USER RHYTHMS button 24, 27
L-9 METRONOME,  BEAT button 19
L-10 TEMPO  button 19
L-11 TEMPO , (F+) TAP button 19













RHYTHM/SONG CONTROLLER buttons

L-12 INTRO, REPEAT button 27, 80, 142
L-13 NORMAL/FILL-IN, << REW button 14, 27, 79, 142
L-14 VARIATION/FILL-IN, >> FF button 14, 27, 79, 142
L-15 SYNCHRO/ENDING, PAUSE button 24, 27, 79, 142
L-16 START/STOP, PLAY/STOP, DEMO button 14, 24, 79, 142
L-17 ACCOMP ON/OFF,  CHORDS, PART SELECT, DEMO button 14, 24, 26, 143
C-1 Display 6
C-2 AUDIO RECORD button 123
C-3 RECORD button 68, 72, 73
C-4 SONG SEQUENCER, (F+) EDIT button 7, 72, 81
C-5 PATTERN SEQUENCER, (F+) EDIT button 102
C-6 AUDIO PLAY button 126
C-7 MIXER, (F+) EFFECT button 31, 37
C-8 TONE EDITOR, (F+) SCALE button 21, 46
C-9 CARD, (F+) LOAD/SAVE button 7, 137, 138, 140
 Dial 6, 14, 24

REGISTRATION buttons

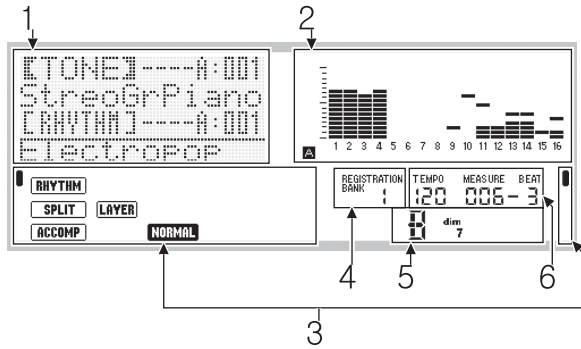
C-10 BANK, DELETE button 63, 66, 92, 99
C-11 1, INSERT button 63, 66, 94, 100
C-12 2, COPY button 66, 94
C-13 3, QUANTIZE button 66, 95
C-14 4, STEP button 64, 66, 100
C-15 5 button 66
C-16 6 button 66
C-17 STORE, (F+) MENU button 7, 66

TONE buttons

R-1 [A] PIANO,  button 14, 63, 94
R-2 [B] E.PIANO,  button 14, 63, 94
R-3 [C] ORGAN,  button 14, 63, 94, 95
R-4 [D] GUITAR/BASS,  button 14, 63, 94
R-5 [E] STRINGS, REST button 14, 100
R-6 [F] BRASS button 14, 63, 94, 95
R-7 [G] REED/PIPE,  button 14, 63, 94, 95
R-8 [H] SYNTH,  button 14, 63, 94, 95
R-9 [I] OTHERS,  button 14, 94, 95
R-10 [J] GM/DRUMS,  button 14, 94, 95
R-11 [K] USER TONES,  button 14, 46
R-12 [L] DRAWBAR ORGAN,  MANUAL button 50
R-13 FUNCTION button 130
R-14 NO/-, YES/+, (F+) TRANSPOSE buttons 6, 14, 18, 24
R-15 EXIT button
R-16 ENTER button
R-17 <, ^, v, > buttons 7
R-18 AUTO HARMONIZE/ARPEGGIATOR,  TYPE button 23, 28
R-19 SPLIT button 16
R-20 LAYER,  OCTAVE button 16, 18
D-1 ROTARY SLOW/FAST, PART/Common button 51
D-2 PERCUSSION SECOND, GROUP A/B button 51
D-3 PERCUSSION THIRD, 1-8/9-16 button 51
D-4 16', 1/9/EXT slider 51
D-5 5 1/3', 2/10/DSP slider 51
D-6 8', 3/11 slider 51
D-7 4', 4/12 slider 51
D-8 2 2/3', 5/13 slider 51
D-9 2', 6/14 slider 51
D-10 1 3/5', 7/15 slider 51
D-11 1 1/3', 8/16 slider 51
D-12 1', MASTER slider 51
S-1 PITCH BEND wheel 20
S-2 MODULATION button 20
T-1 SD CARD SLOT 136
T-2 USB jack 145
T-3 SUSTAIN/ASSIGNABLE JACK 11
T-4 INST IN jack 12
T-5 AUDIO IN jack 12
T-6 MIC IN jack 12
T-7 MIC VOLUME knob 12
T-8 LINE OUT R, L/MONO jacks 11
T-9 PHONES jack 11
T-10 DC 12V jack 9

화면 보기

디지털 키보드 표시화면의 콘텐츠를 읽는 방법을 설명합니다.



- 1 **구체적 정보 영역**
이 영역에는 디지털 키보드가 사용되는 동안 다양한 정보가 표시됩니다. 설정값을 바꿀 때, 메뉴 항목을 선택하고 다른 작동을 수행하는 동안 제대로 작동되는지를 확인하려면 이 영역을 이용하십시오.
- 2 **레벨미터 영역**
레벨 미터 영역 레벨 미터는 건반으로 연주할 때, 자동반주가 재생될 때 출력되는음량 수준을 보여줍니다. A그룹과 B그룹에 16파트씩, 총 32파트가 있습니다. [L]표시는 A그룹 파트가 레벨 미터에 의해 표시되는 동안 왼쪽 아래 코너에 표시되고, [M]표시는 B그룹 파트가 레벨 미터에 의해 표시되는 동안 왼쪽 아래 코너에 표시됩니다. 파트에 관한 자세한 내용은 "파트 조직"(36페이지)를 참고하십시오.
- 3 **표시영역**
표시 영역에는 현재 모드(7페이지), 설정 상태, 자동반주 상태 그리고 그 외의 다른 정보들이 표시됩니다. [RHYTHM]과 같은 문자 표시와 ■ 포인터 표시 두 가지로 표시됩니다. ■ 포인터 표시인 경우, 설정 또는 상태는 문자 옆에 표시됩니다. 예를 들어, 아래 보기 화면에 있는 화면 오른쪽 포인터의 위치는 리버브를 나타냅니다.



- 4 **레지스트레이션 बैं크 영역**
이 영역은 현재 선택한 레지스트레이션 बैं크(66페이지)의 수를 보여줍니다.
- 5 **코드 영역**
이 영역에는 자동반주(24페이지), 음악 프리셋(54페이지)가 사용될 때 연주되는 코드를 보여줍니다. 코드 기본음(C, G 등)과 유형(m, 7th 등)을 보여줌으로써 프렉션 코드도 표시됩니다.

6 템포, 마디, 비트 영역

템포는 현재 설정값으로, 분 당 비트로 표시됩니다. 자동반주, 메트로놈(19페이지)와 다른 재생은 여기에서 표시되는 템포로 수행됩니다. 마디와 비트 값은 자동반주, 메트로놈 또는 다른 재생으로 카운트됩니다.

현재 선택한 항목 표시

현재 선택된 항목은

굵은 괄호([])로 그리고 큰 동그라미(●)로 표시되고

현재 선택된 항목은 R-14(-, +)버튼 또는 다이얼에 의해 작동됩니다.



이 화면에서는

리듬이 굵은 괄호 안에 있기 때문에 "RHYTHM"이 선택됩니다.

이것은 리듬 설정이 변경될 수 있다는 것을 의미합니다.



이 화면에서는

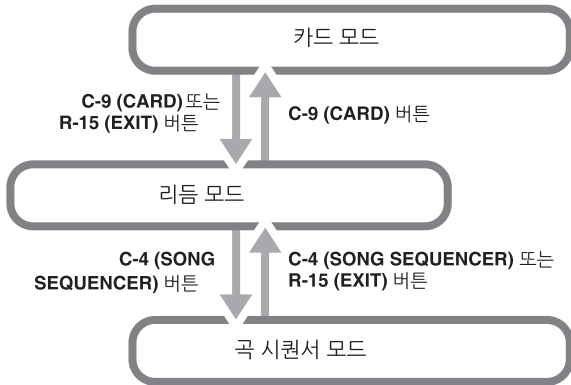
●가 옆에 있기 때문에 "Touch"가 선택됩니다.

이것은 "터치"의 오른쪽, 굵은 괄호 안에 있는 설정값이

변경될 수 있다는 것을 의미합니다.

모드

디지털 키보드에는 3가지 모드(리듬 모드, 카드 모드, 곡 시퀀서 모드)가 있습니다. 현재 선택된 모드는 화면에 표시됩니다.



- 리듬 모드([RHYTHM] 로 표시됨)
리듬 모드는 초기화 모드의 시작프로그램입니다. 리듬 모드는 기본 모드이고 키보드를 연주할 때 또는 자동반주를 사용할 때의 모드입니다.
- 카드 모드([CARD]로 표시됨)
메모리 카드 작동을 수행하려면 카드 모드로 들어 가십시오. 자세한 내용은 “메모리 카드 사용하기”(136페이지)를 참고하십시오.
 - 리듬 모드에서, C-9 (CARD)버튼을 누르면 카드 모드가 시작됩니다.
 - 카드 모드에서 C-9 (CARD)버튼을 누르거나 R-15 (EXIT) 버튼을 누르면 리듬 모드로 되돌아 갑니다.
- 곡 시퀀서 모드 ([SEQUENCER]로 표시됨)
키보드와 자동반주를 사용한 연주를 녹음하려거나 곡 데이터를 재생하려면 곡 시퀀서 모드로 들어가십시오. 자세한 내용은 “곡 시퀀서 사용하기”(68페이지)를 참고하십시오.
 - 리듬 모드에서 C-4 (SONG SEQUENCER) 버튼을 누르면 곡 시퀀서 모드가 시작됩니다.
 - 곡 시퀀서 모드에서 C-4 (SONG SEQUENCER) 버튼을 누르거나 R-15 (EXIT) 버튼을 누르면 리듬모드로 되돌아갑니다.

! IMPORTANT!

- 리듬 모드외의 다른 모드를 시작하고 원하는 작동을 수행한 후에는 리듬 모드로 되돌아갑니다. 리듬 모드는 초기화 모드의 시작프로그램입니다.
- 특별한 언급이 없으면, 모든 작동들은 리듬모드에서 수행됩니다.

메뉴

모드와 기능 지정 메뉴를 표시하기 위해 똑같은 작동을 사용할 수 있습니다. 메뉴를 표시하기 위해서는 C-17(MENU)버튼을 누를 때 R-13(FUNCTION)버튼을 길게 누르십시오. 예를 들어, 아래 그림과 같이 리듬 모드 동안에 위의 작동을 수행하면 “수행(Performance)”메뉴가 표시됩니다. 이 메뉴로 수행 작동들을 간편하게 할 수 있습니다.



- 현재 선택된 항목은 옆에 동그라미가 표시됩니다. R-17 (∧, ∨)버튼을 이용하여 ●표시를 위, 아래로 옮길 수 있습니다. R-17 (<, >)버튼을 이용하여 메뉴 페이지를 순차적으로 넘겨볼 수 있습니다.
- 표시된 메뉴를 종료하려면, R-15(EXIT)버튼을 누르십시오. 어떤 경우에는 R-15(EXIT)버튼을 한 번 이상 눌러야 할 수도 있습니다
- 특정 코드와 기능의 메뉴 항목과 작동은 이 사용자설명서의 각각의 섹션에 설명되어 있습니다.

“기다려주십시오”가 표시되는 동안의 주의사항

“기다려주십시오(Please Wait)”가 표시되는 동안에는 메모리 카드를 삽입하거나 빼내어도 안 되고 어떠한 작동도 해서는 안 됩니다. 메시지가 사라질 때까지 기다려주십시오.

- “기다려 주십시오(Please Wait)” 메시지는 디지털 키보드가 데이터 저장 작동을 수행하고 있음을 나타내줍니다. 이 메시지가 표시되는 동안에는 어떠한 작동도 하지 말아 주십시오. 키보드의 전원을 끄거나 메모리 카드를 빼내면 디지털 키보드의 데이터가 지워지거나 훼손될 수 있고 L-1 (POWER)버튼을 눌러도 키보드가 켜지지 않을 수 있습니다.
- 이러한 경우가 발생되면 “문제 해결”(150페이지)를 참고하십시오.

설정 저장하기

디지털 키보드에는 사용자가 만든 데이터를 저장하는데 사용하기 위한 곡시퀀서 기능과 같은 여러 기능들이 있습니다. 저장된 데이터는 키보드가 꺼져 있어도 그대로 유지됩니다. 그러나 디지털 키보드의 콘솔에서 구성하는 음색, 리듬 등의 기능들은 전원을 켤 때마다 초기설정으로 되돌아갑니다. 사용자가 마지막 설정을 저장해두거나, 시작프로그램을 미리 설정해두어 키보드를 켤 때마다 그 설정이 적용되도록 디지털 키보드를 구성할 수 있습니다.

자세한 내용은

“AutoResume(자동 재시작)”(134쪽)과

“Default(초기설정;시작프로그램)”(134쪽)을

참고하십시오.

- * 다음 데이터와 설정들은 전원이 꺼져있을 때에도 항상 그대로 유지됩니다.
 - 레지스트레이션 설정 데이터(66쪽)
 - 곡 시퀀서 데이터 (68쪽)
 - 사용자 리듬 데이터 (103쪽)
 - 사용자 설정 데이터 (58쪽)
 - 사용자 음색 데이터 (44쪽)
 - 사용자 드로우바 오르간 음색 데이터(50쪽)
 - 사용자 DSP 데이터(33쪽)
 - LCD 색상 대비 설정 (133쪽)
 - 자동 복구 설정 (134쪽)

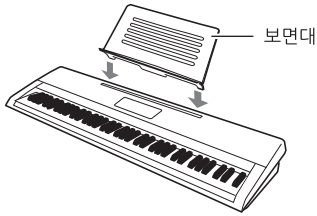
디지털 키보드를 공장 출하 시 초기설정으로 복구하기

사용자는 키보드 메모리에 있는 모든 데이터를 삭제할 수 있고 모든 키보드 파라미터들을 공장 출하 시 초기설정으로 복구할 수 있습니다.

자세한 내용은 “모든 데이터와 설정들을 초기화 하거나 파라미터 설정만을 초기화 하려면”(135쪽)을 참고하십시오.

연주 준비하기

보면대 준비하기



전원 공급

건전지 또는 어댑터를 준비하십시오.

IMPORTANT!

- 반드시 “안전 규정”을 준수해야 합니다. 이 제품을 잘못 사용할 경우 감전이나 화재의 위험이 발생할 수 있습니다.
- 반드시 디지털 키보드의 전원을 끈 상태에서 어댑터를 연결하거나 빼야 하며, 건전지를 교체해야 합니다.

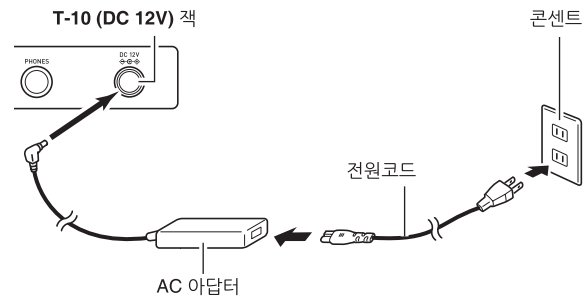
어댑터 연결

반드시 이 디지털 키보드에 맞는 지정된 AC 어댑터를 사용하십시오. 다른 AC 어댑터를 사용하면 오작동이 발생할 수 있습니다.

지정된 AC 어댑터: **AD-A12150LW**

AC 어댑터를 연결하려면

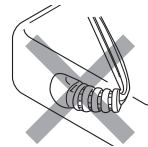
제품과 함께 제공된 전원연결코드를 사용하십시오.



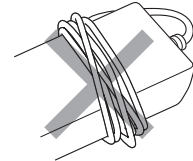
IMPORTANT!

- AC 어댑터를 오래 사용하면 뜨거워지는 것은 일반적인 현상이며 고장이 아닙니다.
- 전원 연결선의 파손을 피하려면 어떠한 전기 부하도 걸리게해서는 안 됩니다

구부리기 금지!



감아두기 금지



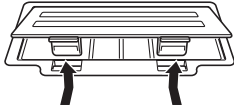
- 12V 잭에 금속, 연필 또는 다른 물체들을 절대로 넣어서는 안 됩니다. 사고가 발생할 수 있습니다.

건전지 사용하기

D 크기 건전지 6개를 사용하십시오.

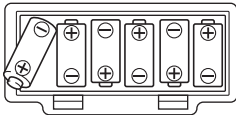
- 알카라인 건전지나 징크-카본 건전지를 사용해야 합니다. 옥시라이드 건전지나 니켈 기반의 건전지는 절대 사용하지 않습니다.

1. 디지털 키보드 바닥에 있는 건전지 넣는 곳 덮개를 여십시오.

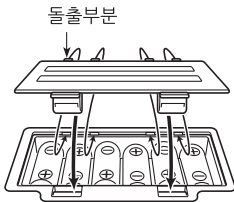


2. D 크기 건전지 6개를 넣으시오.

- 그림과 같이 건전지 넣는 곳의 (+), (-)에 건전지 양극 (+), (-)을 정확하게 맞추어 넣습니다.



3. 그림과 같이 건전지 넣는 곳 덮개의 돌출부분을 건전지 넣는 곳의 구멍에 잘 끼워넣고 덮개를 닫습니다.

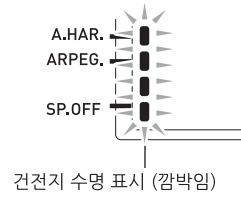


■ 건전지 수명 표시

건전지 평균 수명은 알카라인 건전지의 경우 약 4시간입니다.

- * 위의 값은 상온에서 디지털 키보드의 소리 크기를 중간으로 조정했을 경우의 건전지의 표준 수명입니다. 건전지의 수명은 온도나 소리 크기의 설정에 따라 달라질 수 있습니다.

아래 그림과 같이 건전지 수명이 다 되어 건전지 수명 표시등이 깜박거리면 새 것으로 교체하십시오.

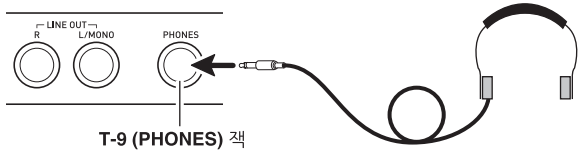


연결

헤드폰 연결하기

헤드폰을 사용하면 디지털 키보드에서는 소리가 나지 않기 때문에 다른 사람들에게 방해를 주지 않고 늦은 밤에도 연주를 할 수 있습니다.

- 헤드폰을 연결하기 전에 반드시 소리 크기를 줄이십시오.



NOTE

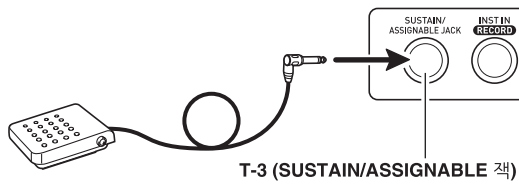
- 헤드폰은 디지털 키보드와 함께 제공되지 않습니다.
- 헤드폰은 별도 구매 사항입니다.

IMPORTANT!

- 헤드폰으로 오랫동안 소리 크기를 크게 해서 듣지 마십시오. 청력에 이상이 생길 수 있습니다.
- 아답터를 사용하는 헤드폰을 사용할 때에는 반드시 어답터를 뺀 상태에서 헤드폰을 빼십시오.

페달 연결하기

별도 구매 사양인 페달을 연결하면 페달 기능으로 키보드 연주를 더욱 다양하게 할 수 있습니다. 페달 효과에 대한 자세한 내용은 131쪽의 "페달 설정"을 보십시오.

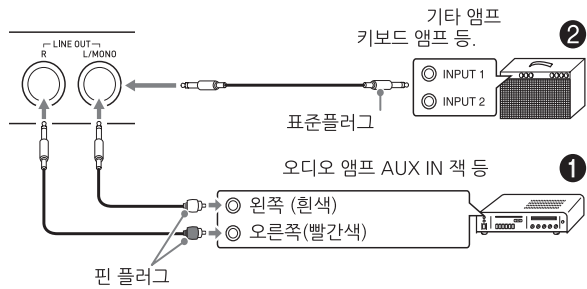


오디오 기기 또는 앰프 연결하기

오디오 기기 또는 앰프를 디지털 키보드에 연결하면 외부 스피커를 통해 훨씬 강렬한 음량과 더욱 좋은 음질을 즐길 수 있습니다.

IMPORTANT!

- 외부 장치를 연결할 때마다 우선 L-2(VOLUME) 조절기로 음량을 낮은 수준으로 설정하고 연결이 끝난 후 음량을 원하는 수준으로 조절하십시오.
- 어떠한 외부 장치를 연결할 때든지 연결하고자 하는 장치 설명서를 반드시 읽어보셔야 합니다.



키보드 소리를 오디오 기기 ①로 출력하기

그림 ①과 같이 별도 구매 사양인 연결선을 이용하여 외부 오디오 기기를 디지털 키보드의 T-8(LINE OUT) 잭에 연결합니다. 라인 아웃 R 잭 출력은 우 채널 사운드이고, 라인 아웃 L/모노 잭 출력은 좌 채널 사운드입니다. 오디오 기기를 연결하려면 그림과 같은 연결코드를 별도로 구입해야 합니다. 일반적으로 이러한 배치에서는, 오디오 기기의 입력 단자를 AUX IN이라고 표시된 곳에 연결해야 합니다. 음량은 L-2(VOLUME) 조절기를 사용하여 조절합니다.

키보드 소리를 앰프 ②로 출력하기

그림 ②와 같이 별도 구매 사양인 연결선을 이용하여 앰프를 디지털 키보드의 T-8(LINE OUT) 잭에 연결합니다. 라인 아웃 R 잭 출력은 우 채널 사운드이고, 라인 아웃 L/모노 잭 출력은 좌 채널 사운드입니다. 라인 아웃 L/모노 잭에만 연결하면 좌우 양 채널이 섞여서 출력됩니다. 오디오 기기를 연결하려면 그림과 같은 연결코드를 별도로 구입해야 합니다. L-2(VOLUME)을 사용하여 볼륨 레벨을 조정합니다.

외부 출력 장치로부터 내부로 출력하거나 디지털 키보드의 스피커를 통해 마이크 출력하기

사용자는 CD플레이어, 다른 디지털키보드 또는 기타 외부장치, 마이크로부터 디지털 키보드의 스피커로 출력할 수 있습니다.

IMPORTANT!

- 외부 장치를 연결할 때마다 우선 L-2 (VOLUME) 조절기로 음량을 낮은 수준으로 설정하고 연결이 끝난 후 음량을 원하는 수준으로 조절하십시오.
- 어떠한 외부 장치를 연결할 때든지 연결하고자 하는 장치의 사용설명서를 반드시 읽어보신 후 연결하여야 합니다.

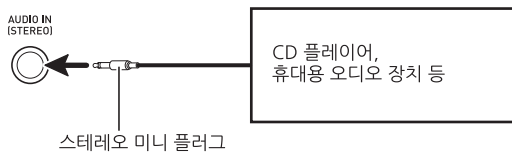
NOTE

- 디지털 키보드 영향 (reverb, chorus, DSP) 은 T-5 (AUDIO IN) 잭에 영향을 받지 않습니다. 입력은 직접적인 출력이고 이것은 디지털 키보드의 앰프와 L-2 (VOLUME)에 영향을 줍니다.
- 디지털 키보드 영향(reverb, chorus, DSP) 은 T-4 (INST IN) 와 T-6 (MIC IN) 잭에 영향을 받습니다. 사용자는 믹서를 통해 스피커 스테레오, 다른 파라미터 등을 조절할 수 있습니다.

자세한 것은 “사운효과 조정하기” (29쪽)와 “믹서사용하기” (36쪽)를 참고하십시오.

디지털 키보드에 의해 외부 입출력 장치에 영향을 주지 않습니다.

T-5 (AUDIO IN) 에는 별도 구매 사양인 코드를 연결해야 합니다. 디지털 키보드의 주음량을 L-2 (VOLUME) 으로 조정해서 사용해야 합니다.



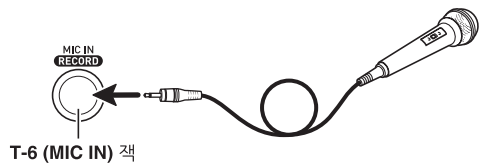
디지털 키보드에 의해 외부 출력장치는 영향을 받지 않습니다.

T-4 (INST IN) 에는 별도 구매 사양인 코드를 연결해야 합니다. 연결 코드는 표준적인 것을 사용해야 합니다. 디지털 키보드의 주음량을 L-2 (VOLUME) 으로 조정해서 사용해야 합니다



마이크를 이용한 소리 출력

사용자는 디지털 키보드의 스피커 출력을 위해 마이크를 디지털 키보드에 연결할 수 있습니다.



- 사용자는 마이크의 볼륨을 T-7 (MIC VOLUME) 으로 조절할 수 있습니다. 마이크 볼륨 제어는 키보드 볼륨과 상관이 없습니다.

IMPORTANT!

- 마이크를 연결하기 전에 반드시 디지털키보드와 마이크의 전원을 꺼야 합니다.
- 마이크를 연결하기 전에, 볼륨을 L-2 (VOLUME) 로 하고 T-7 (MIC VOLUME) 을 그 이하로 조정하십시오. 마이크가 연결된 후 적절한 크기의 음량으로 조정하십시오.

제품과 함께 제공되는 부속품과 별도 구매 사양인 부속품

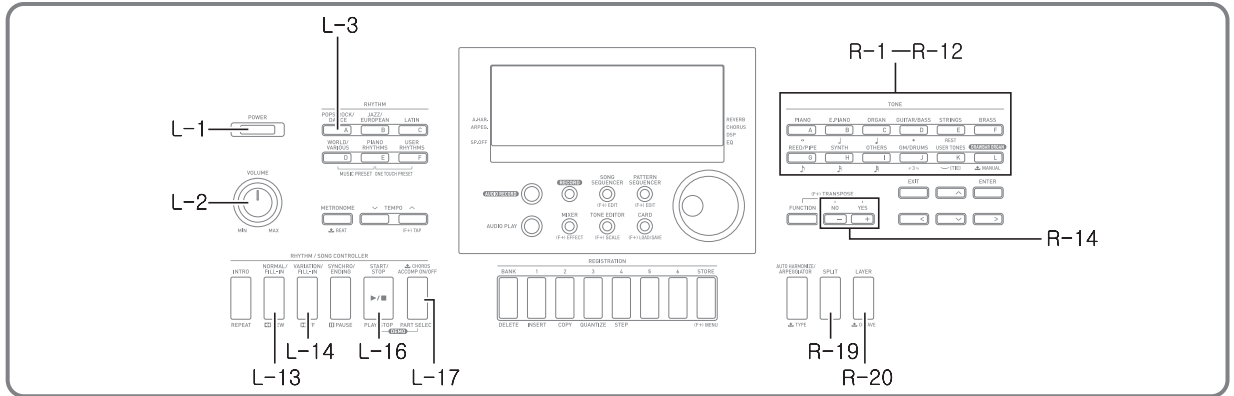
제품에 맞지 않는 부속품의 사용은 화재, 감전, 인명 피해의 위험을 발생시킬 수 있습니다.

NOTE

- 각 제품별 부속품에 관한 정보가 있는 카시오랜드 홈페이지를 참고하십시오.

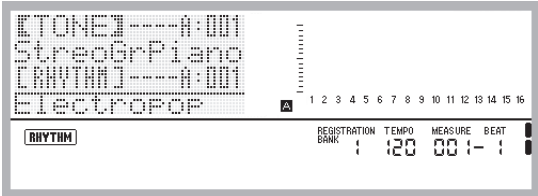
<http://www.akibada.com>

음색 선택하기와 재생하기



디지털 키보드 전원 켜기

1. L-2 (VOLUME) 조절기를 최소(MIN)쪽으로 돌려 음량을 낮은 수준으로 설정합니다.
2. “연결” (11쪽)을 참고하여 헤드폰, 앰프, 기타 장치를 연결합니다.
3. L-1 (POWER) 버튼을 사용하여 전원을 켭니다.
 - 아래 그림과 같이 피아노 음색 연주 준비가 되었음 디지털 키보드 기능 표시 화면이 나타납니다. 전원을 켤 때 초기 설정은 피아노 음색입니다.



- 디지털 키보드를 끄려면 L-1(POWER)버튼을 다시 누릅니다.

! IMPORTANT!

- L-1(POWER) 버튼을 가볍게 한번 누르면 화면은 순간적으로 반짝이지만 전원은 켜지지 않습니다. 이것은 고장이 아닙니다. L-1(Power) 버튼을 확실하고 안전하게 눌러 전원을 켭니다.
- 공장 출하 초기 설정 하에서는 전원을 끌 때마다 디지털 키보드는 초기 설정으로 되돌아 갑니다. 초기 설정은 가장 마지막에 사용한 설정을 저장하거나 사전 설정을 적용함으로 바꿀 수 있습니다. 자세한 내용은 “AutoResume(자동 복구설정)”(134쪽)과 “Default(초기 설정)”(134페이지)를 참고하십시오.
- “기다려 주십시오(Please Wait)” 메시지는 데이터 저장 기능이 진행되는 동안 화면에 표시됩니다. 이 메시지가 표시되는 동안에는 어떠한 작동도 하지 말아 주십시오. 키보드의 전원을 끄거나 메모리 카드를 빼내면 디지털 키보드의 데이터가 지워지거나 훼손될 수 있고 L-1(Power)버튼을 눌러도 키보드가 켜지지 않을 수 있습니다. 이러한 경우가 발생되면 “문제 해결”(150페이지)을 참고하십시오.

자동 전원 꺼짐

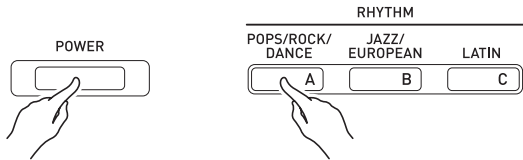
건전지 사용 하에서는 6분 정도
AC 어댑터 사용 하에서는 4시간 정도
아무런 기능도 사용하지 않을 경우,
전원 절약을 위해 자동으로 전원이 꺼지도록 설계되어 있습니다

- 자동 전원 꺼짐 기능은 “자동 전원 꺼짐”(134쪽)이 “켜짐(on)”으로 설정되어 있는 동안에만 작동 됩니다. 초기 설정은 “켜짐(on)”으로 설정되어 있습니다. 자동 전원 꺼짐 기능을 사용하지 않으려면 자동 전원 기능을 “꺼짐(off)”로 설정하십시오.
- 자동 전원 꺼짐 기능을 잠시 작동되지 않게 하려면 다음과 같이 하시면 됩니다.

음색 선택하기와 재생하기

■ 자동 전원 꺼짐 기능을 사용하지 않으려면

1. 키보드 전원이 켜져 있는 동안에는 L-1(POWER)버튼을 길게 눌러 끄십시오.
2. L-3([A] POPS/ROCK/DANCE)버튼을 길게 누르면서 L-1(POWER)버튼을 눌러 디지털 키보드를 끄십시오.



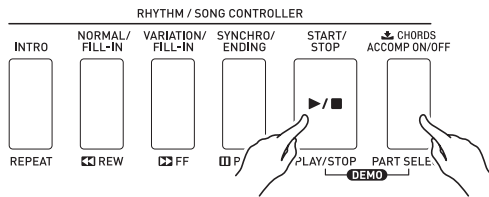
- 자동 전원 꺼짐 기능이 해제됩니다

NOTE

- 위의 단계를 수행한 후 전원을 끄면 자동 전원 꺼짐 기능은 재 활성화 됩니다.

데모 곡 듣기

1. L-17 (ACCOMP ON/OFF)버튼을 길게 누르면서 L-16 (PLAY/STOP)버튼을 누르십시오.



- 데모 곡이 재생됩니다.
- 이 키보드에는 총 5곡의 데모곡이 있습니다. R-14 (-, +)버튼을 이용하여 데모곡을 선택하십시오.
- L-14 (▶▶ FF)버튼을 눌러 빨리 앞으로 데모 재생하기를 할 수 있고 L-13 (◀◀ REW)버튼을 눌러 빨리 뒤로 재생하기를 할 수 있습니다. L-13 (◀◀ REW) 버튼을 누른 상태에서 재생이 현재 곡의 처음에 도달할 때까지 길게 누르면 거기에서 재생이 멈춥니다. L-13 (◀◀ REW)버튼을 해제할 때 일반 재생 상태로 돌아갑니다. L-14 (▶▶ FF)버튼을 길게 누르면 곡의 끝부분이여도 빠르게 앞으로 재생됩니다.

- 데모 곡이 재생되는 동안 데모 곡에 따라 키보드로 연주도 할 수 있습니다. 그러나 키보드에 지정된 음색은 변경할 수 없다는 것을 알아두십시오. 데모 곡이 재생되는 동안에는 오직 위에 언급한 버튼의 작동만 가능합니다.

2. 데모 곡 재생을 중지하려면 L-16 (PLAY/STOP)버튼을 누르십시오.

음색 선택하기

이 디지털 키보드의 음색은 몇 그룹으로 나뉩니다. 각각의 그룹은 12음색 버튼 중 1개와 일치합니다. 음색을 그룹과 음색 번호로 지정할 수 있습니다. 전체 키보드에 적용되는 단일 음색을 선택하려면 다음과 같이 하십시오.

음색을 선택하려면

1. 선택하고자 하는 음색의 그룹과 번호를 찾아보려면 “부록”을 참고하십시오.
2. [SPLIT]와 [LAYER] 표시가 화면에 나타나 있는지 확인하십시오.
 - 스플리트와 레이어가 화면에 나타나 있다면 R-19 (SPLIT)버튼과 R-20 (LAYER)버튼으로 스플리트 또는 레이어 표시를 지우도록 하십시오.
3. R-1 ([A] PIANO) 버튼부터 R-11 ([K] USER TONES) 버튼까지를 사용하여 음색 그룹을 선택하십시오.

TONE					
PIANO	E.PIANO	ORGAN	GUITAR/BASS	STRINGS	BRASS
A	B	C	D	E	F
REED/PIPE			REST		DRAWBAR ORGAN
G	H	I	J	K	L
SYNTH		OTHERS		GM/DRUMS	
		r-37		(TIE)	
				MANUAL	

- R-11 ([K] USER TONES)버튼으로 사용자 음색 그룹을 선택합니다. 자세한 내용은 “음색 편집기 사용하기”(44쪽)를 참고하십시오.
- R-12 ([L] DRAWBAR ORGAN) 버튼은 드로우바 오르간 음색 그룹을 선택하게 합니다. 보다 더 자세한 정보는 “사용자 드로우바 오르간 음색”을 참고하십시오(50쪽).

4. 원하는 음색이 표시될 때까지 음색 번호를 순차적으로 올리거나 내리려면 다이얼을 사용하십시오

예: 그룹 [C], 번호 004



5. 이제 선택한 음을 사용하여 연주할 수 있습니다.

NOTE

- R-14(-, +) 버튼을 사용하여 데모 곡을 선택할 수 있습니다. 어느 버튼이든 길게 누르면 음색번호가 순차적으로 빠르게 넘어갑니다. R-14(-, +) 버튼을 동시에 누르면 현재 선택한 그룹의 음색 001이 선택됩니다.

음색 레이어하기와 스플리트하기

이 키보드에서는 사용자가 두 개의 다른 음색을 동시에 연주하거나(레이어) 건반 왼쪽과 오른쪽에 각각 다른 음색을 지정하여 연주하도록(스플리트) 건반 환경을 설정할 수 있습니다.

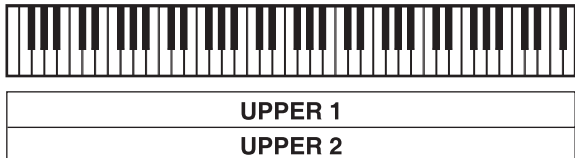
심지어 레이어와 스플리트를 같이 사용하거나 동시에 3가지의 다른 음색으로 연주도 할 수 있습니다.

상위 1파트는 키보드에서 개별 음색을 연주할 때 사용되고 상위 1파트와 상위 2파트는 두 가지 음색을 레이어할 때 두 가지 음색을 건반에 나눠 지정할 때에는 키보드 저음 영역이 하위 파트 역할을 합니다.

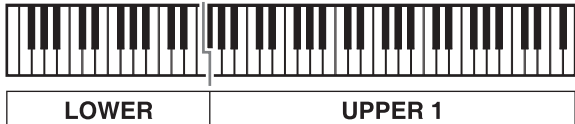
- 전체 키보드를 단일 음색화(14쪽)
이러한 환경 설정은 상위1파트 만을 사용합니다.
(레이어: off, 스플리트: off)



- 전체 키보드를 두가지 음색화(16쪽)
이러한 환경 설정은 상위1 파트와 상위 2파트를 사용합니다.
(레이어: On, 스플리트: Off).

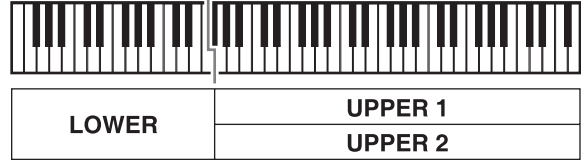


- 키보드의 왼쪽과 오른쪽 부분에 다른 음색화(17쪽)
이러한 환경 설정은 상위1 파트와 하위 파트를 사용합니다.
(레이어: Off, 스플리트: On).



- 세가지 음색화(17쪽)

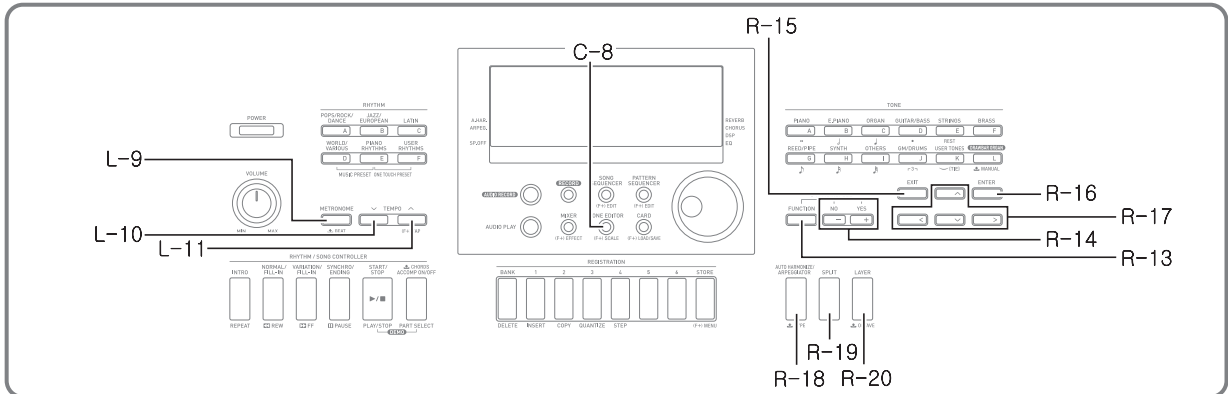
두 레이어된 음색은 오른쪽 영역에 한 가지 음색은 왼쪽 영역에 지정되는 이러한 환경 설정은 상위1, 2파트와 하위 파트를 사용합니다. (레이어: On, 스플리트: On).



NOTE

- 레이어나 스플리트 설정에서 여러 음색을 사용할 때 각각의 파트를 조절하기 위해 아래와 같은 환경을 설정할 수 도 있습니다.

항목	참고
옥타브 전환	옥타브 전환 사용하기 (18쪽)
음량 균형 맞추기	믹서사용하기(36쪽)
스테레오 포지션 효과음(리버브, 코러스)정도 그 외의 세밀한 설정	



두 가지 음색을 레이어하려면

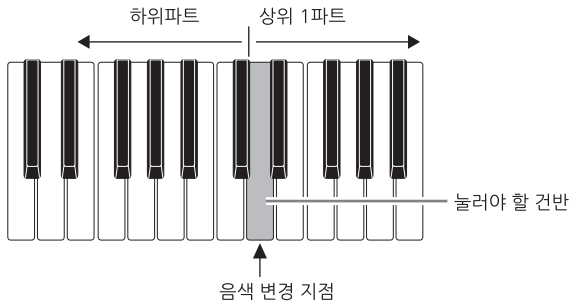
1. 사용하려는 두 가지 음색(상위1파트 음색과 상위2 파트 음색)의 그룹과 번호를 찾아 보려면 “부록”을 참고하십시오.
2. 화면에 [SPLIT]와 [LAYER] 표시가 나타나 있는지 확인하십시오.
 - 화면에 스트리트와 레이어 표시가 나타나 있다면 R-19 (SPLIT) 버튼과 R-20 (LAYER) 버튼으로 스플리트 또는 레이어 표시를 지우도록 하십시오. 화면에 어떠한 표시도 없어야 선택한 음색이 상위1 파트 음색이 됩니다.
3. 음색 버튼을 사용해 다이얼로 상위1 파트 음색을 선택하십시오.
4. R-20 (LAYER) 버튼을 누르십시오.
 - 레이어 표시가 화면에 나타나면 선택한 음색이 상위 2 파트 음색이 됩니다.
5. 음색 버튼을 사용해 다이얼로 상위 1 파트 음색을 선택하십시오.
6. 음색들이 어떻게 레이어되어 소리나는지를 확인하려면 건반으로 아무거나 연주해 보십시오.
7. 음색 레이어하기를 취소하려면 R-20 (LAYER) 버튼을 다시 누르십시오. [LAYER] 표시가 화면에서 사라집니다.

건반을 두 음색으로 스플리트하려면

1. 사용하려는 두 가지 음색(상위 1 파트 음색과 하위 파트 음색)의 그룹과 번호를 찾아보려면 “부록”을 참고하십시오.
2. 화면에 [SPLIT]와 [LAYER] 표시가 나타나 있는지 확인하십시오.
 - 화면에 스트리트와 레이어 표시가 나타나 있다면 R-19 (SPLIT) 버튼과 R-20 (LAYER) 버튼으로 스플리트 또는 레이어 표시를 지우도록 하십시오. 화면에 어떠한 표시도 없어야 선택한 음색이 상위1 파트 음색이 됩니다.
3. 음색 버튼을 사용해 다이얼로 상위1 파트 음색을 선택하십시오.
4. R-19 (SPLIT) 버튼을 누르십시오.
 - 스플리트 표시가 화면에 나타나면 선택한 음색이 하위 파트 음색이 됩니다.
5. 음색 버튼을 사용해 다이얼로 하위 파트 음색을 선택하십시오.
6. 건반에 음색들이 제대로 지정되어 있는지 확인하려면 건반의 좌우 영역에서 아무거나 연주해 보십시오.
 - 건반에서 음색이 나뉘는 음색 분리 지정도 역시 지정할 수 있습니다. 자세한 내용은 17쪽을 참고하십시오.
7. 건반 스플리트를 취소하려면 R-19 (SPLIT) 버튼을 누르십시오. [스플리트] 표시가 화면에서 사라집니다.

건반에 음색변경 지점을 지정하려면

1. R-19 (SPLIT) 버튼을 길게 누르면서 오른쪽 영역(상위 1파트)을 시작하려는 지점의 건반을 누르십시오.



- 누른 건반의 이름이 음색변경 지점으로 화면에 표시됩니다.
- R-14 (-, +) 버튼으로 화면에 표시된 음색변경 지점 건반의 이름을 변경할 수도 있습니다.

2. 위의 과정이 다 끝나면 R-19 (SPLIT) 버튼에서 손을 떼십시오.

NOTE

- 초기 음색변경 지점은 F[#]3으로 지정되어 있습니다.
- 자동반주가 재생(24쪽) 되는 동안에는 음색변경 지점의 왼쪽 영역의 건반들이 코드 건반이 됩니다.

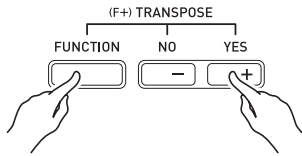
레이어와 스플리트를 함께 사용하려면

1. “두 가지 음색을 레이어 하려면”(16쪽)의 과정1부터 6까지를 수행하십시오.
2. 사용하려는 두 가지 음색(상위 1파트 음색과 하위 파트 음색)의 그룹과 번호를 찾아보려면 “부록”을 참고하십시오.
3. R-19 (SPLIT) 버튼을 누르십시오.
 - R-19[SPLIT] 버튼을 누르면 화면에 스플리트 표시가 나타납니다. 선택한 음색이 하위 파트의 음색이 됩니다.
4. 음색 버튼을 사용해 다이얼로 하위 파트 음색을 선택하십시오.
5. 건반에 음색들이 제대로 지정되어 있는지 확인하려면 건반의 좌우 영역에서 아무거나 연주해 보십시오.
 - 건반의 오른쪽 영역은 상위 1, 2 파트가 되고 건반의 왼쪽 영역은 하위 파트가 됩니다.
6. 건반 스플리트를 취소하려면 R-19 (SPLIT) 버튼을 누르십시오. 스플리트 표시가 화면에서 사라집니다.
7. 음색 레이어하기를 취소하려면 R-20 (LAYER) 버튼을 다시 누르십시오. 레이어표시가 화면에서 사라집니다.

키보드 조율하기 (조음김)

이 키보드는 조음김 기능으로 키를 반음단위로 올리거나 내릴 수 있으므로 노래하는 사람이나 다른 악기의 키에 정확하게 일치하도록 조율(튜닝)할 수 있습니다.

- R-13 (FUNCTION)** 버튼을 길게 누르면서 R-14(-, +) 버튼을 누르십시오.



- 아래 그림과 같이 조음김 화면이 표시 됩니다.



- R-13 (FUNCTION)** 버튼을 길게 누르면서 R-14 (-, +) 버튼을 눌러 설정값을 변경하십시오.

- 12부터 +12 이내로 튜닝 할 수 있습니다.

- R-13 (FUNCTION)** 버튼을 누릅니다.
- 조음김 화면을 종료합니다.

NOTE

- 조음김 값을 00이외의 다른 값으로 설정하면 화면에 [TRANSPOSE] 표시가 나타납니다.
- 조음김 설정값은 상위 1, 2 파트, 하위 파트, 자동 반주 등등 키보드에서 연주되는 모든 파트에 적용됩니다.

옥타브 변경하기

이 키보드는 상위 1, 2 파트와 하위 파트에서 각각 독립적으로 옥타브를 내리거나 올릴 수 있습니다. 건반이 스플리트 되어 있는 동안에 건반의 좌우 영역에 다른 옥타브를 배정하거나 건반이 레이어 되어 있는 동안에 다른 옥타브에서 두 가지 음색을 연주하기 위해 곡의 옥타브를 변경할 수 있습니다.

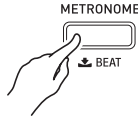
- 아래 그림과 같이 옥타브 변경 화면이 표시될 때까지 R-20 (OCTAVE) 버튼을 길게 누르십시오.



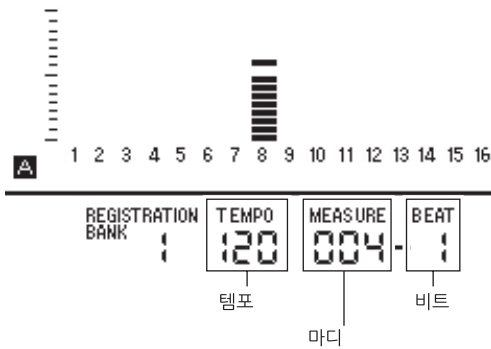
- 상위 1 파트의 옥타브를 변경할 수 있음을 나타냅니다.
- 옥타브 변경량을 지정하려면 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하십시오.
 - 2부터 +2 이내로 옥타브 변경을 할 수 있습니다.
 - 상위 2 파트에서 옥타브를 변경하려면 R-20 (OCTAVE) 버튼을 누르십시오.
 - 상위 2파트의 옥타브를 변경할 수 있도록 화면에 "상위 2"파트가 표시됩니다. 옥타브 변경량을 지정하려면 과정 2와 똑같은 작동을 수행하십시오.
 - 하위 파트에서 옥타브를 변경하려면 R-20(OCTAVE) 버튼을 누르십시오.
 - 하위 파트의 옥타브를 변경할 수 있도록 화면에 "하위"파트가 표시됩니다. 옥타브 변경량을 지정하려면 과정 2와 똑같은 작동을 수행하십시오.
 - R-20 (OCTAVE) 버튼 혹은 R-15 (EXIT) 버튼을 누르십시오.
 - 옥타브 변경 화면이 종료됩니다.

메트로놈 사용하기

1. L-9 (METRONOME) 버튼을 누르십시오.



- 메트로놈 기능이 시작됩니다.
- 화면에는 메트로놈이 시작되었기 때문에 마디와 비트의 수에 따른 템포가 표시됩니다.



2. 메트로놈을 중지하려면 L-9 (METRONOME) 버튼을 다시 누르십시오.

마디 당 비트를 변경하려면

1. 아래 그림과 같이 메트로놈 비트 화면이 나타날 때까지 L-9 (BEAT) 버튼을 길게 누르십시오.



2. R-14 (-, +) 버튼을 사용하여 비트 설정을 선택하십시오.

- 0 또는 2부터 6 이내의 값을 설정할 수 있습니다. 비트를 0으로 설정하면 각각의 마디가 시작될 때 종소리가 나지 않습니다.

3. L-9 (BEAT) 또는 R-15 (EXIT) 버튼을 누르십시오.

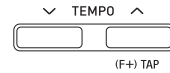
- 메트로놈 비트 화면이 사라집니다.

템포 설정을 변경하려면

템포 버튼을 사용하거나 버튼을 가볍게 쳐서 비트를 넣으십시오.

■ 템포 버튼을 사용하여 템포를 변경하려면

1. L-10 (TEMPO ∨)(더 느리게) 또는 L-11(TEMPO ∧)(더 빠르게) 버튼을 누르십시오.



- 아래와 그림과 같은 템포 화면이 나타납니다.



- 몇 초 동안 아무런 작동도 하지 않으면 표시 화면은 자동적으로 이전 화면으로 되돌아갑니다.

2. 템포(1분당 비트)를 변경하려면 L-10 (TEMPO ∨)(더 느리게) 과 L-11(TEMPO ∧)(더 빠르게) 버튼을 사용하십시오.

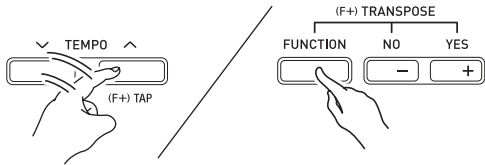
- 어느 버튼이든 하나를 길게 누르면 빠르게 설정값을 순차적으로 올리거나 내릴 수 있습니다.
- 템포 값은 30에서 255이내로 지정할 수 있습니다.

3. R-15(EXIT) 버튼을 누르십시오.

- 템포 화면이 종료됩니다.

■ 가볍게 비트를 쳐서 템포를 조절하려면

1. R-13 (FUNCTION) 버튼을 길게 누르면서 L-11 (TAP) 버튼을 원하는 빠르기로 가볍게 4번 치십시오.



- L-11 (TAP) 버튼을 처음 치면 아래와 같은 화면이 표시됩니다.

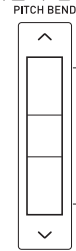


- 템포 설정은 4번 두드리는 속도에 맞춰 바뀝니다.
- L-11 (TAP) 버튼을 치기 전에 R-13(FUNCTION) 버튼에서 손을 떼면 설정은 취소됩니다.

2. 가볍게 치기로 템포를 설정한 후에, "템포 버튼을 사용하여 템포를 변경하려면" (19페이지)의 과정을 따라하면 템포를 더욱 세밀하게 조절할 수 있습니다.

피치 밴드 조절기 사용하기

피치 밴드 조절기(S-1)을 앞뒤로 움직여 연주하고 있는 음의 피치를 조절할 수 있습니다. 조절기를 위로 밀면 피치가 올라가고, 아래로 밀면 피치가 낮아집니다. 조절기에서 손을 떼면 피치는 자동적으로 원래 상태로 되돌아 갑니다.



! IMPORTANT!

- 키보드를 쳐자마자 피치를 조절하지 마십시오.

NOTE

- 피치 밴드 조절기의 조절 범위를 전 범위 또는 특정 부분으로 변경할 수도 있습니다. 자세한 내용은 "피치 밴드 범위" (132쪽)와 "파트 파라미터" (43쪽)를 참고하십시오.

악보에 비트라도 적용하기

키보드(모든 UPPER1, UPPER2, LOWER 파트 악보)를 연주할 때 악보에 비브라토를 적용할 수 있습니다. 비브라토는 S-2 (MODULATION) 버튼이 눌러진 동안 악보에 적용됩니다. 버튼이 해제되면 기본적으로 비브라토 요청이 정지됩니다.

NOTE

- 비브라토 대신에 S-2 (MODULATION) 버튼에 다른 DSP효과과를 할당할 수 있습니다. 상세한 것은 "DSP 파라미터 설정(35쪽)"과 "음색 파라미터 설정(48쪽)"을 참고하십시오.

- 모드 버튼 할당 (모듈레이션 버튼 할당)
- 모드 버튼 On 값 (모듈레이션 버튼 On 값)
- 모드 버튼 Off 값 (모듈레이션 버튼 Off 값)

템퍼러먼트 선택하기와 스케일을 정밀하게 조율하기

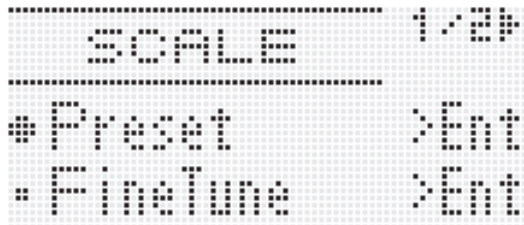
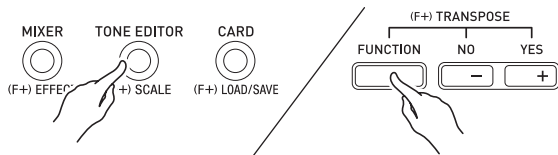
내장된 곡들은 17가지 사전설정 템퍼러먼트(튜닝) 중 한 가지를 스케일 기능을 이용해 선택할 수 있고 1센트 단위로 C에서 B까지 정밀한 조율을 할 수 있습니다. 한 가지 사전 설정 템퍼러먼트를 선택한 후에 원하는 대로 변경할 수 있습니다. 현재의 스케일 설정을 자동 반주에 적용할 지도 지정할 수 있습니다.

NOTE

- 스케일 기능을 적용한 설정은 키보드가 꺼져 있을 때에도 그대로 유지됩니다.

사전설정 스케일을 선택하려면

1. R-13 (FUNCTION) 버튼을 길게 누르면서 “사전설정”에 ● 이 표시된 스케일 화면이 나올 때까지 C-8 (SCALE) 버튼을 누르십시오.



2. R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.

- 아래 그림과 같이 사전설정 템퍼러먼트 선택 화면이 나타납니다.



3. 다이얼 혹은 R-14 (-, +) 버튼을 사용하여 템퍼러먼트를 선택하십시오.

- "01" 이외에 다른 템퍼러먼트 선택하기: 이퀄은 [SCALE] 표시를 화면에 나타나게 합니다.
- 다음은 화면에 표시되는 템퍼러먼트의 번호와 이름입니다.

번호	화면 이름	사전설정 템퍼러먼트
01	Equal	Equal temperament
02	Pure Major	Just major intonation
03	Pure Minor	Just minor intonation
04	Pythagorean	Pythagorean system
05	Kirnberger 3	Kirnberger III
06	Werckmeister	Werckmeister 1-3 (III)
07	Mean-Tone	Mean tone
08	Rast	Rast
09	Bayati	Bayati
10	Hijaz	Hijaz
11	Saba	Saba
12	Dashti	Dashti
13	Chahargah	Chahargah
14	Segah	Segah
15	Gurjari Todi	Gurjari Todi
16	Chandrakauns	Chandrakauns
17	Charukeshi	Charukeshi

4. 템퍼러먼트 기본 악보를 지정하려면 다음과 같이 하십시오.

- (1) R-17 (>) 버튼을 누르십시오.
 - 루트 악보 설정화면이 표시됩니다.



- (2) 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼으로 루트 악보 (C에서 B)를 변경하십시오.
 - 루트 악보를 지정하기 위해서는 키보드를 사용할 수도 있습니다.

5. 완료되었으면 R-15 (EXIT) 버튼을 두 번 누르십시오.

- 스케일 화면 이전의 화면으로 되돌아갑니다.

NOTE

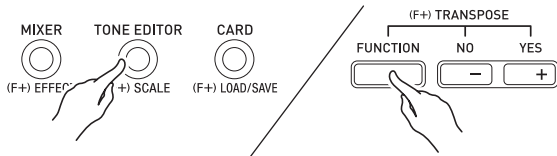
- 여기에서 지정한 루트 악보는 나중에 다른 사전설정 템퍼러먼트로 바뀌어도 그대로 유지됩니다.

정밀하게 스케일 조율하기

1. 필요하다면

“사전설정 스케일을 선택하려면”(21쪽)의 과정을 수행하십시오.

2. R-13 (FUNCTION) 버튼을 길게 누르면서 스케일 화면이 나타날 때 까지 C-8(SCALE) 버튼을 누르십시오.



3. R-17(∨) 버튼을 사용하여 ●를 “FineTune”로 이동시킨 후 R-16(ENTER) 버튼을 누르십시오.

- 아래 그림과 같이 스케일 정밀 조율 화면이 나타납니다.



4. 스케일 내의 개인별 음표를 조율할 수 있습니다.

(1) R-17(∧) 버튼을 눌러 ●이 “Note”앞에 표시되도록 한 후 다이얼 또는 R-14(-, +) 버튼을 이용하여 조율을 원하는 음의 이름을 입력하십시오.

- 건반으로도 음을 지정할 수 있습니다.

(2) R-17(∨) 버튼을 눌러 ●이 “Cent”앞에 표시되도록 한 후 다이얼 또는 R-14(-, +) 버튼을 이용하여 선택된 음을 정밀하게 조율하십시오.

- -99에서 +99센트 범위내에서 조정합니다.
- 스케일 내의 모든 음을 0으로 조정하면 선택된 조율이 이퀄 템퍼러먼트로 바뀝니다. 스케일 내의 어떤 음이라도 0 이외의 값으로 지정되어 있다면 [SCALE] 표시가 화면에 나타납니다.

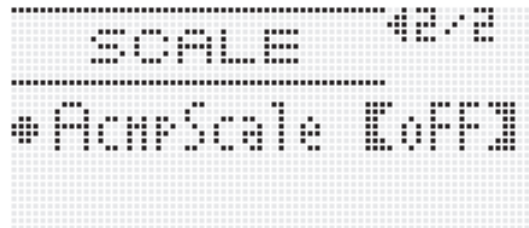
5. 조율이 끝나면 R-15 (EXIT) 버튼을 두 번 누릅니다.

- 스케일 화면 이전의 화면으로 되돌아갑니다.

현재 스케일 설정을 자동 반주(반주 스케일)에 적용되도록 지정하기

1. R-13 (FUNCTION) 버튼을 길게 누르면서 C-8(SCALE) 버튼을 눌러 스케일 화면이 표시되도록 하십시오.

2. R-17 (>) 버튼을 사용하여 ●이 “AcmpScale”에 표시되도록 이동합니다.



3. 다이얼 또는 R-14(-, +) 버튼을 이용해서 설정 값을 변경합니다.

이렇게 할 경우	값을 선택
스케일 설정을 자동반주에 적용하지 않음	oFF
스케일 설정을 자동반주에 적용함	on

4. 설정을 완료했으면 R-15 (EXIT) 버튼을 누르십시오.

- 스케일 화면 이전의 화면으로 되돌아갑니다.

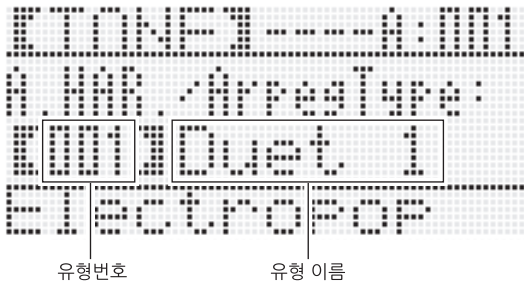
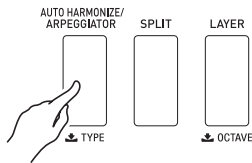
NOTE

- 위의 스케일 on/off 설정은 자동반주 베이스 파트와 코드1부터 코드5까지의 파트(A11~A16)에 영향을 끼칩니다. 스케일 설정은 파트 파라미터를 사용하는 각각의 개별적인 파트에 적용하거나 적용하지 않을 수도 있습니다. (43쪽 “스케일(가능한 파트 스케일) 설정”)

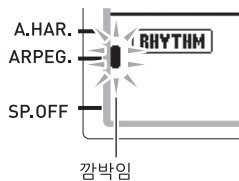
아르페지오 프레이즈 자동으로 재생하기(아르페지에이터)

아르페지에이터로 간단히 건반만 눌러도 다양한 아르페지오와 다른 프레이즈들을 자동으로 재생할 수 있습니다. 다양한 프레이즈를 자동으로 재생하기와 코드에서 아르페지오를 연주하는 것을 포함하여 다양한 아르페지오 옵션을 선택할 수 있습니다.

- 아래 그림과 같이 유형 선택 화면이 나타날 때까지 R-18 (AUTO HARMONIZE/ARPEGGIATOR) 버튼을 길게 누르십시오.



- 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 사용하여 원하는 아르페지에이터를 선택하십시오.
 - 013부터 162까지 원하는 아르페지에이터 유형을 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 부록을 참고하십시오.
 - 아르페지에이터 유형을 선택할 때 키보드 음색으로 현재 표시된 유형을 위해서는 권장된 음색을 지정하셔야 합니다. 아르페지에이터 옆 표시창의 불이 깜박일 때까지 R-18 (AUTO HARMONIZE/ARPEGGIATOR) 버튼을 길게 누르십시오.

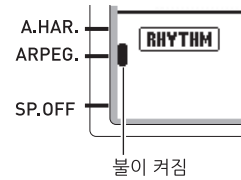


- 유형 번호 001부터 012까지에 관한 자세한 내용은 "자동 하모니이즈 사용하기"(28쪽)를 참고하십시오.

- R-15 (EXIT) 버튼을 누르십시오.
 - 유형 선택 화면이 사라집니다.

- R-18 (AUTO HARMONIZE/ARPEGGIATOR) 버튼을 누르십시오.

- ARPEG 옆 표시 창에 불이 들어옵니다.



- 필요하다면 아르페지에이터 환경설정을 하십시오.

- 아래와 같이 환경 설정을 할 수 있습니다. 자세한 내용은 "기능 메뉴 항목 설정 변경하기"(130쪽)를 참고하십시오.

설정 정보	참고
건반을 치고 있을 때와 건반에서 손을 뗀 상태에서 아르페지오 재생 여부	ArpegHold (아르페지에이터 유지) (132쪽)
1 비트당 아르페지오 횟수	ArpegSpeed (아르페지에이터 속도) (132쪽)
건반이 두 음으로 분리되었을 때 상위 건반 또는 하위 건반을 쳤을 때 아르페지오 재생 여부	ArpegPart (아르페지에이터 파트) (132쪽)

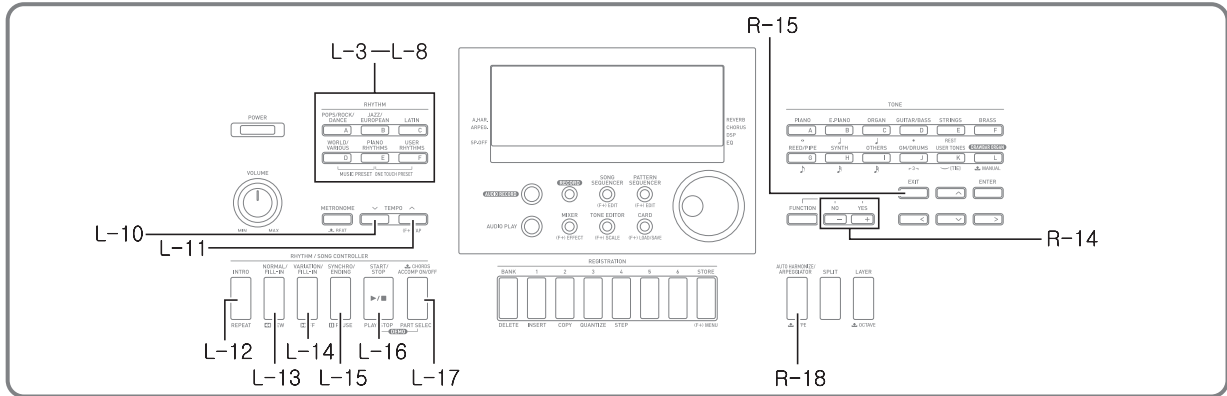
- 건반으로 코드 또는 단일 음을 연주하십시오.

- 아르페지오는 현재 선택된 아르페지에이터 유형과 연주하는 음에 따라 재생됩니다.

- 아르페지에이터를 꺼두려면 R-18 (AUTO HARMONIZE/ARPEGGIATOR) 다시 누르십시오.

- ARPEG 옆 표시 창에 불이 꺼집니다.

자동반주 사용하기



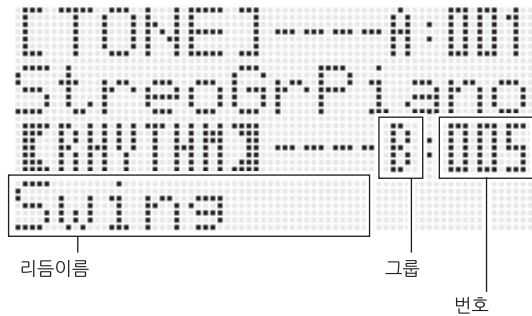
자동 반주 기능으로 간단히 원하는 반주 리듬을 선택하면 어디를 가든 함께 따라다니는 전속 백업 그룹을 갖는 것처럼 왼 손으로 코드를 연주하면서 기타, 드럼과 같은 악기와 어울리는 반주를 자동으로 재생 시킬 수 있습니다. 이 디지털 키보드에는 5그룹으로 분류되는 260가지의 자동 반주 패턴이 있습니다. 내장된 리듬은 원하는 리듬(사용자 리듬)으로 편집해서 6번째 그룹으로 저장할 수도 있습니다. 자세한 내용은 부록을 참고하십시오.

자동반주 재생하기

1. “부록”을 참고해 원하는 리듬의 그룹과 번호를 찾으십시오.
2. L-3 ([A] POPS/ROCK/DANCE) 부터 L-8 ([F] USER RHYTHMS) 까지의 버튼을 이용해 리듬 그룹을 선택하십시오.
 - L-8 ([F] USER RHYTHMS) 은 리듬 그룹을 위한 버튼입니다. 상세한 것은 “패턴 시퀀서”를 참고하십시오(102쪽)

3. 원하는 번호가 나올 때까지 다이얼로 스크롤합니다.

예: 그룹 B, 숫자 005



- 리듬 번호는 R-14 (-, +) 버튼으로도 선택할 수 있습니다. (-) 또는 (+) 어느 버튼이든 길게 누르면 리듬번호가 빠르게 넘어갑니다. R-14 (-, +) 버튼을 동시에 둘 다 누르면 현재 선택된 그룹의 001이 선택됩니다.

4. 템포설정을 변경하려면 L-10 (TEMPO ∨) 와 L-11 (TEMPO ∧)를 사용합니다.
5. L-17 (ACCOMP ON/OFF) 버튼을 누르면 [ACCOMP]가 화면에 나타납니다.
 - 버튼을 누를 때마다 [ACCOMP자동반주] 표시가 나타나거나 사라집니다.
 - 오직 드럼과 같은 타악기 파트만 자동반주가 꺼져있는 동안에 소리가 나고 그 외의 모든 악기는 [ACCOMP]이 켜져 있을 동안에만 소리가 납니다

- 6.** L-15 (SYNCHRO/ENDING) 버튼을 누릅니다.
- 화면에 F가 반짝일 때 코드로 연주되는 자동 반주의 입력이 준비됩니다.
반짝이는 F 표시는 기본 자동 반주 패턴이 준비된 것을 의미합니다.

- 7.** 준비된 패턴을 인트로 또는 변형 패턴을 변경하려면 아래 해당 버튼을 사용하십시오.

입력을 기다리는 해당 패턴	버튼 누르기	화면표시
Intro	L-12 (INTRO)	E 반짝임
Variation	L-14 (VARIATION/FILL-IN)	H 반짝임

인트로 패턴과 변형 패턴에 관한 자세한 내용은 “자동반주 패턴에 변화주기”(27페이지)를 참고하십시오.

- 8.** 키보드 왼쪽 건반인 코드 건반을 이용하여 코드를 연주하십시오.
- 코드를 연주하면 자동반주가 재생됩니다.
 - 코드 연주 없이 타악기 파트 연주를 시작하려면 L-16 (START/STOP) 버튼을 누르십시오.
예: C 코드를 연주하려면



- 누르는 건반에 해당하는 코드 기본음과 유형이 화면 표시창의 코드 영역에 나타납니다.
- 9.** 오른손으로 멜로디를 연주하면서 왼손으로 코드를 연주하십시오.
- 코드를 연주하려면 “카시오 코드” 또는 다른 간단한 코드 운지 모드를 사용하십시오.
자세한 내용은 “코드 운지법 모드 선택하기”를 참고하십시오
 - L-13 (NORMAL/FILL-IN)과 L-14(VARIATION/FILL-IN) 버튼을 이용해서 반주 패턴을 변경하십시오.
자세한 것은 “자동반주 패턴 변경하기”(27쪽)을 참고하십시오.

- 10.** 완료되면 L-16 (START/STOP) 버튼을 눌러 자동반주를 종료하십시오.

- L-16 (START/STOP) 버튼 대신에 L-15 (SYNCHRO/ENDING) 버튼을 눌러 자동반주 재생이 끝나기 전에 엔딩 패턴을 재생하십시오.
엔딩 패턴에 관한 자세한 내용은 “자동반주 패턴에 변화주기”(27쪽)를 참고하십시오.

NOTE

- 키보드의 음량 출력에 영향을 주지 않고 자동반주 음량을 조절하기 위해서는 다음의 과정을 수행하십시오(자동반주 볼륨 133쪽)
- 스플리트 지점을 변경하기 위해서 스플리트 기능을 사용하여 코드 건반의 크기를 변경할 수 있습니다(17쪽)
스플리트 지점 왼쪽 키보드 키는 코드 키보드로 만들 수 있습니다.

코드 핑거링 모드 선택하기

자동반주가 재생되는 동안에 코드 건반을 이용해 코드의 기본음과 유형을 지정할 수 있습니다. 스플리트 지점 왼쪽 건반의 영역은 코드 건반입니다(17쪽). 아래 그림은 WK-7600의 초기설정 코드 건반입니다.

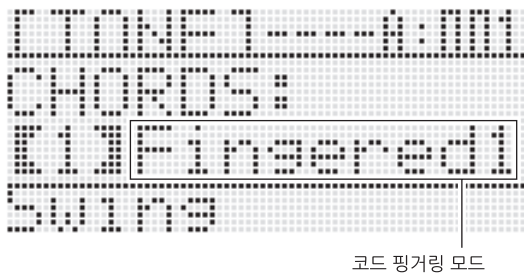


다음 5가지의 운지 코드를 선택할 수 있습니다.

- 1: 핑거드 1
- 2: 핑거드 2
- 3: 핑거드 3
- 4: 카시오 코드
- 5: 전체 범위

코드 핑거링 모드를 선택하려면

1. 아래 그림과 같이 코드 핑거링 모드 화면이 나타날 때까지 L-17 (ACCOMP ON/OFF) 버튼을 길게 누릅니다.



코드 핑거링 모드

2. 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼으로 코드 핑거링 모드를 선택하십시오.
3. L-17 (ACCOMP ON/OFF) 버튼 또는 R-15 (EXIT) 을 누르십시오.
 - 코드 핑거링 모드 화면이 사라집니다.

■ 핑거드 1, 2, 3

이 세 가지 핑거링 모드로서 기본 코드 운지법을 사용하여 코드 건반에서 코드를 연주할 수 있습니다. 몇몇 코드 형식을 간략하게 해놓아서 하나 또는 두 개의 건반만 사용해서도 연주할 수 있습니다. 코드 유형과 운지에 관한 자세한 내용은 “운지법 안내”(160쪽)를 참고하십시오.

핑거드 1: 건반에서 누른 음 그대로 연주됩니다.

핑거드 2: 핑거드 1과 달리 1과 달리 6번째 음의 입력이 불가능합니다.

핑거드 3: 핑거드 1과 달리 저음의 베이스 화음으로 연주됩니다.

■ 카시오 코드

“카시오 코드”로 정해진 운지를 사용해 아래 그림과 같은 4가지 유형의 코드를 연주할 수 있습니다.

코드 유형	예
메이저코드 코드 이름에 해당하는 건반을 누르십시오. • C메이저를 연주하려면 코드 건반에 있는 어떤 C건반을 눌러도 괜찮습니다. 옥타브와는 상관이 없습니다.	C (C Major) Note name
마이너코드 메이저 코드에 해당하는 건반을 누른 상태에서 그 건반 오른쪽에 있는 반주 건반 1개를 누르십시오.	Cm (C minor)
세븐스코드 메이저 코드에 해당하는 건반을 누른 상태에서 그 건반 오른쪽에 있는 반주 건반 2개를 누르십시오.	C7 (C seventh)
마이너 세븐스 코드 메이저 코드에 해당하는 건반을 누른 상태에서 그 건반 오른쪽에 있는 반주 건반 1개를 누르십시오.	Cm7 (C minor seventh)

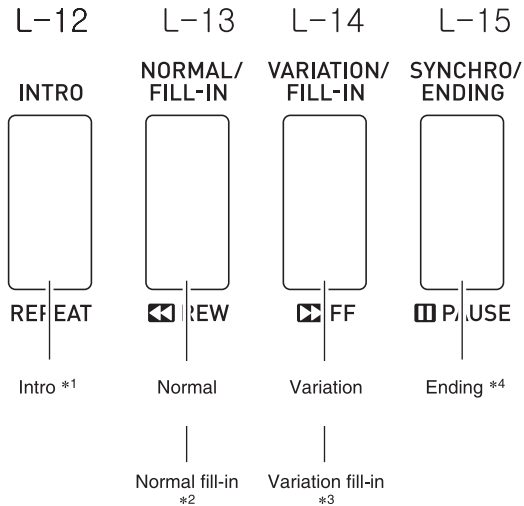
마이너 코드와 세븐스 코드를 연주할 때는 메이저 코드 건반의 오른쪽에 있는 흰 건반을 누르든, 검은 건반을 누르든 아무 차이도 발생하지 않습니다.

■ 전범위 코드

이 코드 핑거링 모드에서는 코드와 멜로디를 연주하기 위해 건반 전체를 사용할 수 있습니다. 코드 유형과 운지에 관한 자세한 내용은 “운지법 안내”(160쪽)를 참고하십시오.

자동 반주 패턴에 변화주기

다음은 6가지의 다른 자동반주 패턴입니다. 반주가 재생되는 동안에 다른 반주로 바꿀 수도 있고 심지어 반주에 변화도 줄 수도 있습니다. L-12 버튼부터 L-15 버튼까지 사용하여 원하는 패턴을 선택하십시오.



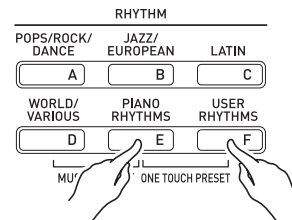
- *1 곡 처음에 누르십시오. 반주 재생은 인트로 패턴이 끝난 후에 진행됩니다. 이 버튼을 누르기 전에 L-14 (VARIATION/FILL-IN) 버튼을 누르면 인트로 패턴이 끝난 후에 변형 패턴이 재생됩니다.
- *2 필-인 패턴을 삽입하려면 기본 패턴이 재생되는 동안 누르십시오.
- *3 필-인 변형 패턴을 삽입하려면 변형 패턴이 재생되는 동안에 누르십시오.
- *4 곡이 끝날 때 누르십시오. 엔딩 패턴이 연주되고 자동반주가 끝나게 됩니다.

원 터치 사전설정 사용하기

원-터치 사전설정 기능으로 사용 중인 자동 반주 리듬 패턴에 알맞은 음색 설정과 템포 설정을 미리 설정할 수 있습니다.

원-터치 사전설정 기능을 사용하려면

1. 리듬이 연주되면 L-16 (START/STOP) 버튼을 눌러 리듬을 정지시키십시오.
2. 사용하려는 리듬을 선택하십시오(사용자 리듬 제외).
3. L-7 ([E] PIANO RHYTHMS) 버튼을 누른 상태에서 L-8 ([F] USER RHYTHMS) 버튼을 누르십시오.



- 다음 항목들의 설정은 선택한 리듬을 위해 2단계에서 설정됩니다.
 - 상위 1, 2 파트와 하위 파트의 음색
 - 상위 1, 2 파트와 하위 파트의 옥타브 변경
 - 레이어와 스플리트 켜짐/꺼짐
 - 자동반주 켜짐/꺼짐
 - 리버브 켜짐/꺼짐과 유형
 - 코러스 유형
 - 자동 하모나이즈와 아르페지에이터 켜짐/꺼짐과 유형
 - 템포
- [NORMAL]표시가 기본 자동 반주가 준비되었다는 것을 나타내기 위해 깜박거립니다.

4. 키보드를 연주해 보십시오.

- “자동 반주 재생하기”(24페이지)의 7단계를 수행하십시오.

NOTE

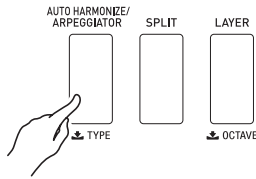
- 원-터치 사전설정 기능은 사용자 리듬에는 지원되지 않습니다(F:001~F:100).
- 원-터치 사전설정 기능은 위 과정 중 3단계를 수행할 때 리듬이 이미 재생되고 있어도 수행할 수 있습니다. 이러한 경우 리듬 재생은 동시시작 대기없이 계속됩니다.

자동 하모나이즈 사용하기

자동 하모나이즈 기능은 오른손으로 연주하는 멜로디 음에 12가지 유형의 풍부한 깊이의 화음을 표현해 줍니다. 곡의 유형에 알맞는 12가지 유형 중 하나를 선택해 조화로운 음을 재생할 수 있습니다.

자동 하모나이즈 기능을 이용하려면

- 아래 그림과 같이 유형 선택 화면이 나타날 때까지 R-18 (AUTO HARMONIZE/ARPEGGIATOR) 버튼을 길게 누르십시오.



유형 번호

유형 이름

- 원하는 자동 하모나이즈를 선택하려면 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하십시오.

- 아래 표의 001번부터 012번까지의 유형 중 한 가지를 선택할 수 있습니다.

유형 번호	유형 이름	설명
001	Duet 1	멜로디 음에 한 음 하모니인 클로즈를 더합니다 (2~4 정도 분리된).
002	Duet 2	멜로디 음에 한음 하모니인 오픈을 더합니다. (4~5 정도 이상 분리된)
003	Country	지역 스타일 하모니를 더합니다.
004	Octave	다음 낮은 옥타브에 한음을 더합니다.
005	5th	5 정도의 음을 더합니다.
006	3WayOpen	3음 전체에 2음 오픈 하모니를 더합니다.
007	3WayClos	3음 전체에 2음 클로즈 하모니를 더합니다.
008	Strings	스트링을 위한 최적의 하모니를 더합니다.

유형 번호	유형 이름	설명
009	4WayOpen	전체 4음에 3음 오픈 하모니를 더합니다.
010	4WayClos	전체 4음에 3음 클로즈 하모니를 더합니다.
011	Block	코드 음에 블럭을 더합니다.
012	Big Band	큰 밴드 스타일 하모니를 더합니다.

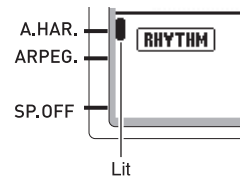
- 012이상의 유형 번호에 대한 자세한 내용은 "아르페지오 프레이즈 자동으로 재생하기 (아르페지에이터)" (23페이지)를 참고하십시오

- R-15(EXIT) 버튼을 누르십시오.

- 유형 선택 화면이 사라집니다.

- R-18 (AUTO HARMONIZE/ARPEGGIATOR) 버튼을 누르십시오.

- 자동 하모나이즈 옆 표시창에 A.HAR가 나타납니다.



- 코드와 멜로디를 연주해 보십시오.

- 연주하는 코드의 멜로디 음에 하모니가 더해집니다.

- 자동 하모나이즈 기능을 꺼두려면

- R-18 (AUTO HARMONIZE/ARPEGGIATOR) 버튼을 다시 누르십시오.

- 자동 하모나이즈 옆 표시창에 A.HAR가 사라집니다.

사운드에 음향효과 적용하기

음향효과 적용 기능으로 키보드에서 생산되는 사운드에 여러가지의 다양한 음향효과를 적용할 수 있습니다. 내장된 음향효과는 일반적인 디지털 음향효과를 이용할 수 있는 폭넓은 변형을 포함합니다


NOTE

- T-4 (INST IN) 잭과 T-6 (MIC IN) 잭으로부터 키보드로 입력 받아 효과를 적용할 수 있습니다.

효과의 구성

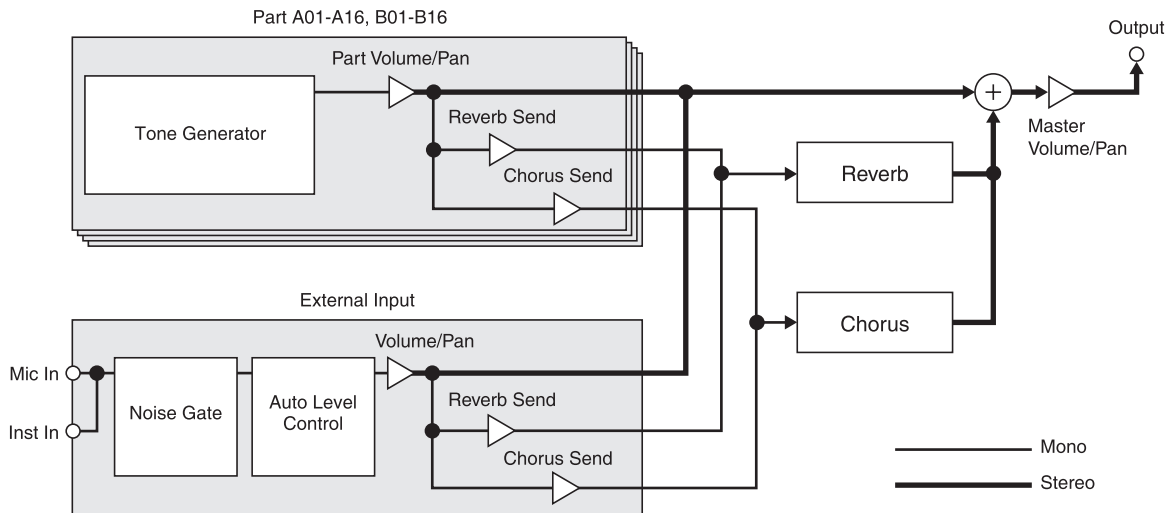
다음은 디지털 키보드의 음향효과가 어떻게 구성되는지를 보여줍니다.

NOTE

- 기호  로 표시되는 “리버스 전송” 같은 항목들은 모두 믹서 설정입니다. 자세한 것은 “믹서 사용하기” 36쪽을 참고하십시오.
- 코러스와 DSP는 동시에 사용될 수 없습니다.

■ 코러스 효과 모드 구성

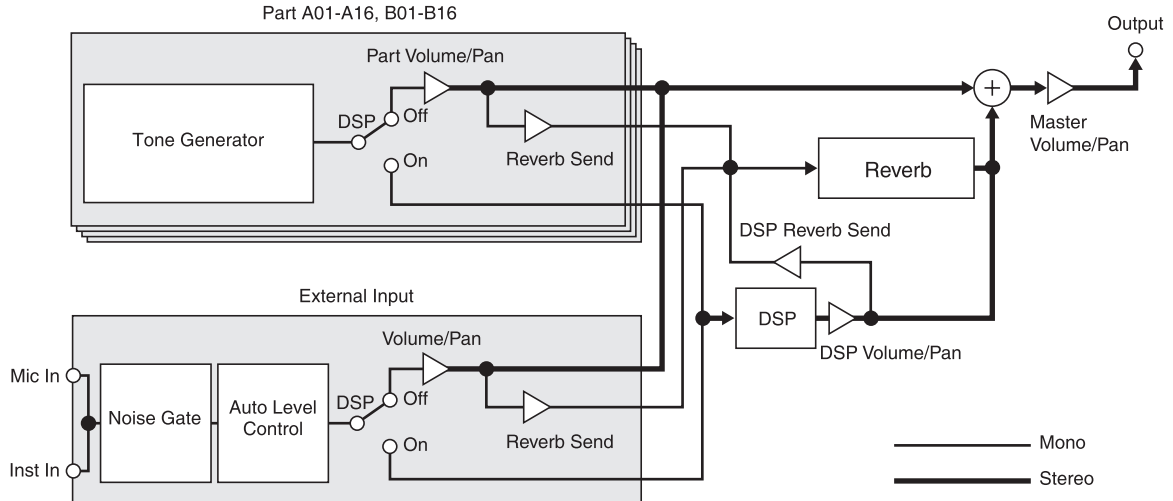
코러스 효과 모드는 “코러스”가 “코러스/DSP” 음향 파라미터를 위해 선택되었을 동안에만 작동됩니다. 코러스와 리버브는 코러스 효과 모드에서 사용될 수 있습니다.



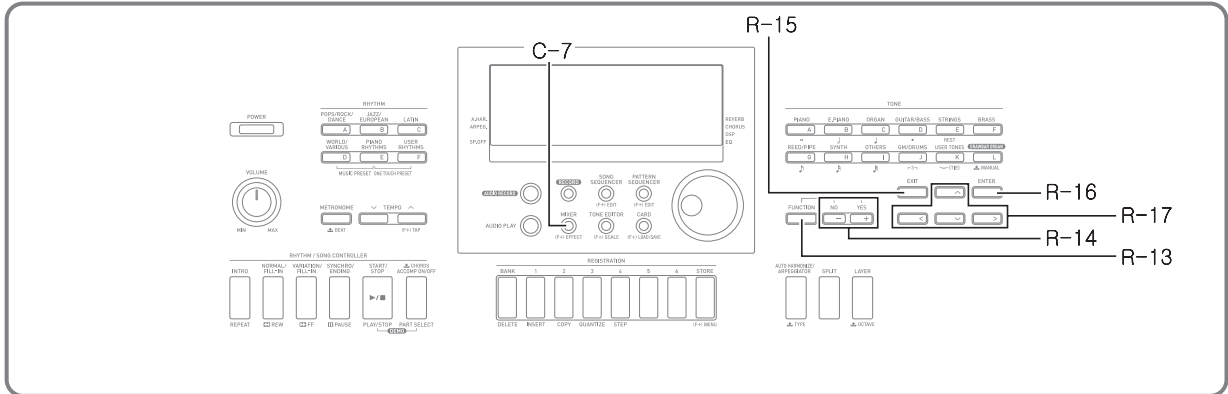
- “코러스/DSP”에 관한 자세한 내용은 “음향효과 선택하기”(31쪽)를 참고하십시오.

■ DSP 효과 모드 구성

DSP 효과 모드는 “DSP”가 “코러스/DSP” 음향 파라미터를 위해 선택되었을 동안에만 작동됩니다. DSP와 리버브는 DSP 효과 모드에서 사용될 수 있습니다.



- 리버브
리버브 효과는 실제 공간처럼 느껴지도록 하는 음향효과입니다. 일반 방 효과나 넓은 강당 효과를 포함한 10가지의 다른 리버브 효과가 있습니다.
- 코러스
코러스 효과는 음역을 넓혀주고 비브라토를 음에 적용시켜주는 음향효과입니다. 5가지의 다른 코러스 효과가 있습니다
- DSP
DSP 효과는 음원과 출력 사이에 삽입됩니다.
음 찌그러뜨리기 효과와 조바꿈 효과를 포함한 100가지의 다른 DSP 효과가 있습니다.
컴퓨터에서 DSP 효과를 다운받아 키보드에서 DSP 데이터를 만들어
디지털 키보드 메모리에 100가지의 사용자 DSP 효과를 저장할 수도 있습니다.
자세한 내용은 “사용자 DSP 효과 만들기”(33페이지)와 “컴퓨터 연결하기”(145페이지)를 참고하십시오.

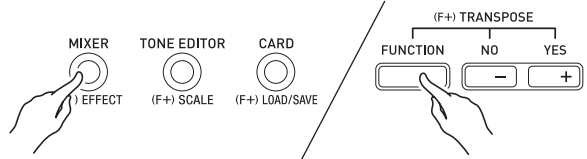


음향효과 선택하기

음향효과는 리버브, 코러스, DSP 등으로 나뉘어지므로 음향효과를 선택하기 위해서는 아래 과정대로 사용해야 합니다.

리버브 효과를 사운드에 추가하려면

1. R-13 (FUNCTION) 버튼을 누른 상태에서 C-7 (EFFECT) 버튼을 누르십시오.



• 아래 그림과 같이 음향효과 화면이 나타납니다.



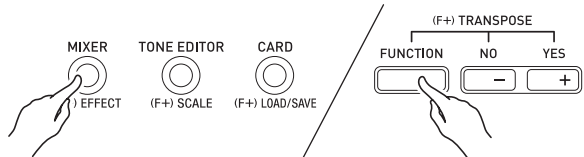
2. 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 사용하여 원하는 리버브를 선택하십시오.
 - 지원되는 리버브 유형에 관한 자세한 정보는 부록을 참고하십시오.
 - 리버브 효과를 사용하지 않으려면 “끄기(OFF)”를 선택하십시오.
3. C-7 (EFFECT) 버튼 혹은 the R-15 (EXIT) 버튼을 누르십시오.
 - 효과 설정 화면이 사라집니다.

NOTE

- 리버브 유형을 위해 “끄기(OFF)” 이외의 다른 것이 선택되면 리버브 옆 표시창에 불이 들어옵니다. “끄기(OFF)”가 선택되면 리버브 옆 표시창에 불이 꺼집니다.
- 리버브 효과가 각각의 건반 파트 또는 자동 반주 파트의 음색에 적용되는 방법을 조절하기 위해 리버브 전송을 사용할 수 있습니다. 상세한 것은 “믹서 사용하기”를 참고하십시오(36쪽)

코러스 효과를 사운드에 적용하려면

1. 효과 설정 화면이 나오도록 R-13 (FUNCTION) 버튼을 누른 상태에서 C-7 (EFFECT) 버튼을 누릅니다.



2. 원한다면, R-17 (∧, ∨) 버튼을 이용하여 굵은 괄호를 “DSP 사용 안 함” 설정에 놓고 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 “켜기(on)”로 설정을 변경하십시오.

- 이 설정에 관한 자세한 내용은 아래의 IMPORTANT!를 참고하십시오.
- “DSP 사용 안 함”으로 설정하면 아래 3단계와 4단계는 건너뛰게 됩니다.

3. R-17 (∧, ∨) 버튼을 이용하여 굵은 괄호를 “Chorus/DSP” 설정에 놓으십시오.

4. R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 “Chorus”를 선택하십시오.
• 코러스 효과 모드가 시작됩니다.

5. R-17 (∧, ∨) 버튼을 이용하여 굵은 괄호를 “Chorus” 설정에 놓으십시오.



6. 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 원하는 코러스 유형을 선택하십시오.

- 지원되는 코러스 유형에 관한 자세한 정보는 부록을 참고하십시오.

7. C-7 (EFFECT) 버튼 혹은 R-15(EXIT) 버튼을 누르십시오.

- 음향효과 설정 화면이 사라집니다.

8. 믹서를 사용하여 코러스를 적용하려는 파트의 코러스 전송을 조절하십시오.

- 각각의 건반 파트 또는 자동 반주 파트의 음색에 적용되는 방법을 조절하기 위해 “파트 코러스 전송 (Cho.Send)” (43페이지)를 이용할 수 있습니다. 모든 파트의 코러스 전송의 초기 설정 값은 0입니다. 코러스 효과가 적용되기를 바라는 모든 파트의 코러스 전송 값을 0보다 크게 바꾸십시오. 자세한 내용은 “믹서 사용하기”(36페이지)를 참고하십시오.

IMPORTANT!

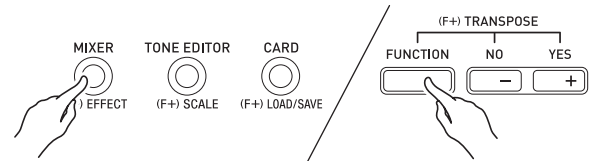
- DSP 효과가 적용된 음색으로 선택하면 “Chorus/DSP” 설정은 자동적으로 “DSP”(DSP 효과 모드)로 바뀌고 코러스 효과는 이용할 수 없게 됩니다. 코러스 효과를 항상 이용하기를 원하면 “DSP 사용 안 함” 설정을 “켜기(on)”로 변경하십시오. 디지털 키보드가 항상 코러스 효과 모드로 유지됩니다.

NOTE

- “Chorus/DSP” 설정의 “코러스”가 선택되면 코러스 옆 표시창에 불이 들어옵니다. “코러스”의 “끄기(off)”가 선택되거나 “코러스/DSP” 설정의 “DSP”가 설정되면 코러스 옆 표시창에 불이 꺼집니다.
- “Chorus/DSP” 설정의 “코러스”가 설정되면 모든 파트의 “DSP 라인”(파트 DSP 라인, 43페이지) 설정은 “끄기(off)”로 설정됩니다.

DSP를 사용하려면

1. 효과 설정이 나타날 때까지 R-13 (FUNCTION) 을 누르면서 C-7 (EFFECT) 버튼을 누릅니다.



- “DSP 사용 안 함” 설정이 “끄기(off)”로 설정되어 있는지 반드시 확인해야 합니다.

2. R-17 (∧, ∨) 버튼을 이용하여 굵은 괄호를 “Chorus/DSP” 설정에 놓으십시오.

3. R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 “DSP”를 선택하십시오.
• DSP 효과 모드에 들어가면, DSP 효과 사용이 가능합니다.

4. R-17 (∧, ∨) 버튼을 이용하여 굵은 괄호를 “DSP” 설정에 놓으십시오.
- 현재 선택된 사전설정 DSP의 번호와 이름이 굵은 괄호 안에 나타나게 됩니다.



5. 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 원하는 사전설정 DSP를 지정하십시오.
- 001부터 100까지 번호가 붙은 DSP 효과들은 사전설정 DSP효과들입니다. 사전설정 DSP효과들의 이름과 번호는 “사전설정 DSP 목록”(155쪽)을 참고하십시오.
 - 101부터 200까지 번호가 붙은 DSP 효과 유형들은 사용자 DSP효과들입니다. 자세한 내용은 “사용자 DSP 효과 만들기”(33쪽)를 참고하십시오.
6. C-7 (EFFECT) 버튼 혹은 R-15(EXIT) 버튼을 누르십시오.
- 효과 설정 화면이 사라집니다.

NOTE

- “Chorus/DSP” 설정의 “DSP”가 선택되면 DSP연 표시창에 불이 들어옵니다.
- 최대 폴리포니는 DSP가 사용 중인 경우 키보드 연주 2음이 최대일 때 줄어듭니다.
- DSP 출력 사용하기/안 사용하기, DSP 출력 음량, DSP 출력 팬 등등의 DSP가 적용되는 방법도 조절할 수도 있습니다. 자세한 내용은 “믹서 사용하기”(36페이지)를 참고하십시오.

사용자 DSP효과 만들기

내장되어 있는 사전설정 DSP 중 하나를 편집하면 사용자 DSP를 만들 수 있습니다.

사용자 DSP 효과 번호

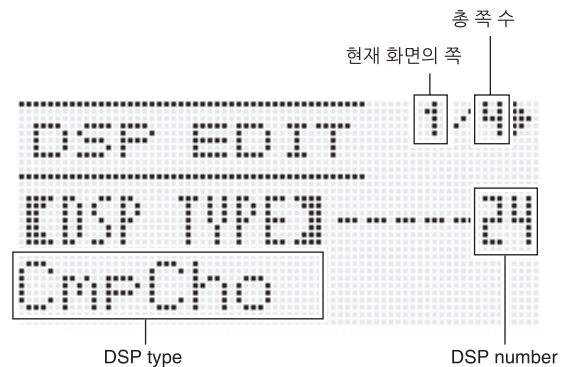
101부터 200까지 번호가 붙여진 DSP는 사용자 DSP효과를 저장하기 위한 것입니다. 최대 100가지의 사용자 DSP효과들을 한 번에 메모리에 저장할 수 있습니다. 저장된 DSP 효과를 사용하려면 사전 설정 DSP 효과를 사용할 때와 똑같은 과정을 수행하면 됩니다. 자세한 내용은 “DSP 효과를 사용하려면”(32쪽)을 참고하십시오.

사용자 DSP 효과를 만들고 저장하려면

1. “DSP 유형 목록” (156쪽)을 참고하여, 사용자 DSP 효과를 만들기 위해 편집하려는 DSP 유형을 선택하십시오.
2. R-17 (∨) 버튼을 이용하여 ● 표시를 “DSP 편집” 옆으로 이동시키십시오.



3. R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
 - DSP 편집 화면의 첫 페이지가 나타납니다. 이 화면을 이용하여 DSP 효과 유형을 선택하십시오



- R-17 (<, >) 버튼으로 페이지를 앞뒤로 넘길 수 있습니다.

4. 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 원하는 DSP 효과 유형을 선택하십시오.

5. R-17 (∧, ∨) 버튼을 이용하여 굵은 괄호를 바꾸려는 파라미터에 놓으십시오.



- 각 파라미터의 조작과 설정에 대한 정보는 "DSP 파라미터 설정"을 참고하십시오(35쪽).

6. 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 설정 값을 바꾸십시오.

- R-14 (-) 버튼과 (+) 버튼을 동시에 누르면 파라미터가 원래의 초기 설정으로 되돌아 갑니다.
- 한 음이 디지털키보드로부터 나올 때 DSP 파라미터를 변경하면 일반적인 소음이 납니다. 이것은 고장이 아닙니다.

7. 다른 파라미터를 구성하기 위해 필요하다면 5단계와 6단계를 반복하십시오.

8. R-15 (EXIT) 버튼을 누르십시오.

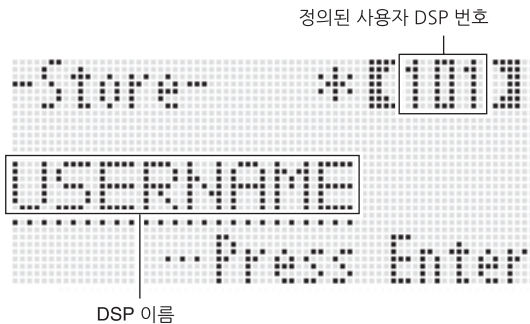
- 아래 그림과 같이 확인 화면이 나타납니다.



- 편집 결과를 저장하지 않고 편집을 취소하려면 R-14 (NO) 버튼을 누르십시오.

9. R-14 (YES) 버튼을 누르십시오.

- 사용자 DSP 효과 번호와 DSP 효과 이름을 지정하기 위한 화면이 나타납니다.



10. 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 원하는 사용자 DSP 효과 번호를 선택하십시오.

11. R-17 (<, >) 버튼을 이용하여 바꾸려는 이름 글꼴 위치로 커서를 옮긴 후 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 원하는 문자를 선택하십시오.

- 이름을 위해 입력할 수 있는 글꼴에 관한 자세한 내용은 "지원되는 입력가능한 문자"(160쪽)를 참고하십시오
- 띄어쓰기를 하려면 R-14 (-) 버튼과 (+) 버튼을 동시에 누르십시오.

12. 원하는 대로 모두 실행되었으면

- R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
- 이미 저장된 번호에 저장하려고 하면 기존의 데이터를 새로운 데이터로 바꿀지를 확인하는 겹쳐쓸까요?(Replace?)라는 대화창이 뜹니다. 기존의 데이터를 새 데이터로 바꾸기를 원하면 R-14 (네 YES) 버튼을 누릅니다.

IMPORTANT!

- "기다려 주십시오(Please Wait)" 메시지는 데이터 저장 기능이 진행되는 동안 화면에 표시됩니다. 이 메시지가 표시되는 동안에는 어떠한 작동도 하지 말아 주십시오. 키보드의 전원을 끄거나 메모리 카드를 빼내면 디지털 키보드의 데이터가 지워지거나 훼손될 수 있고 L-1 (POWER) 버튼을 눌러도 키보드가 켜지지 않을 수 있습니다. 이러한 경우가 발생되면 "문제 해결"(150쪽)을 참고하십시오.

DSP 파라미터 설정

다음 표에는 DSP 편집 스크린에서 설정할 수 있는 파라미터가 제시되어 있습니다.
Setting Range 컬럼에서 별표(*)가 표시된 것들은 디폴트 값입니다.

파라미터 이름	설명	설정 범위
Parameters 1 through 8	파라미터 및 설정의 수는 이용가능한 각 파라미터의 DSP 유형에 의존합니다. "DSP 파라미터 목록"을 참고하십시오(157쪽).	-
DSP RevSend (DSP Reverb Send)	post-DSP 사운드를 지정해서 리버브에 보낼 수 있습니다.	0 - 40* - 127
Mod Button Assign* ¹ (Modulation Button Assign)	"DSP"가 음색 파라미터에 "모드 설정"으로 선택되었을 때 S-2(MODULATION) 버튼에 지정된 기능을 할당할 수 있습니다(49쪽). 부합되는 DSP 파라미터(1~8)에 값을 1~8로 지정할 수 있습니다. 이 파라미터가 "off"를 선택되었을 때 아무것도 버튼에 할당되지 않습니다.	oFF*, 1 - 8* ²
Mod Button On Value* ¹ (Modulation Button On Value)	기능이 정확하게 S-2(MODULATION) 버튼에 할당되어 버튼을 눌렀을 때 작동되는지 지정할 수 있습니다.	* ³
Mod Button Off Value* ¹ (Modulation Button Off Value)	기능이 정확하게 S-2(MODULATION) 버튼에 할당되어 버튼을 해제할 때 작동되는지 지정할 수 있습니다.	* ³
Rot Button Assign* ⁴ (Rotary Button Assign)	D-1 (ROTARY SLOW/FAST) 버튼에 기능을 지정할 수 있습니다. 1~8의 값이 DSP 파라미터(1~8)에 지정됩니다. 이 파라미터가 "off"를 선택되었을 때 아무것도 버튼에 할당되지 않습니다.	oFF*, 1 - 8* ²
Rot Button On Value* ⁴ (Rotary Button On Value)	D-1 (ROTARY SLOW/FAST) 버튼에 할당된 기능은 버튼에 불이 들어올 때 작동합니다.	* ⁵
Rot Button Off Value* ⁴ (Rotary Button Off Value)	D-1 (ROTARY SLOW/FAST) 버튼에 할당된 기능은 버튼에 불이 들어 오지 않을 때 작동합니다.	* ⁵

*1 "모드 버튼" 그룹을 포함합니다. 이런 파라미터의 설정을 변경하려면 ●를 "모드 버튼"으로 이동한 후 R-16(ENTER) 버튼을 누릅니다. 다음으로 R-17(∧, ∨) 버튼을 이용해 ●로 이동해서 원하는 값으로 파라미터를 변경합니다.

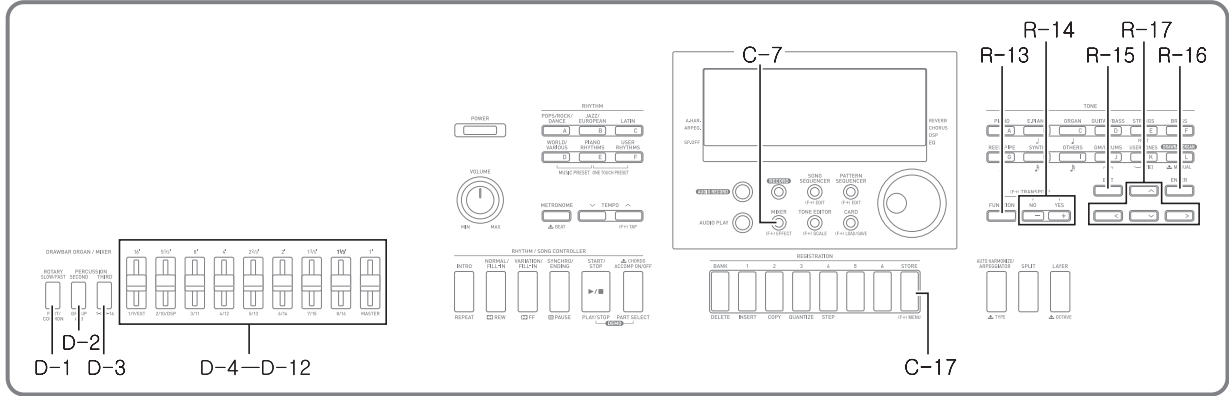
*2 설정 범위는 선택된 DSP 유형에 의존합니다.

*3 선택된 DSP 유형과 "모드 버튼 할당" 설정에 의존합니다.

*4 "로트 버튼" 그룹을 포함합니다. 이런 파라미터의 설정을 변경하려면 ●를 "로트 버튼"으로 이동한 후 R-16(ENTER) 버튼을 누릅니다. 다음으로 R-17(∧, ∨) 버튼을 이용해 ●로 이동해서 원하는 값으로 파라미터를 변경합니다.

*5 선택된 DSP 유형과 "ROT 버튼 할당" 설정을 의존합니다.

믹서 사용하기



믹서 기능

디지털 키보드의 음원은 최대 32개의 개별적인 파트를 동시에 출력할 수 있습니다. 각각의 파트는 개별적으로 제어되어 서로 다른 악기의 소리를 내도록 구성되어 있습니다. 여러 음색을 동시에 소리나게 하기 위해서 자동반주에 다양한 악기소리가 동시에 출력되게 하기 위해 레이어와 스플리트를 사용할 때 서로 다른 음색이 각각의 파트에 배정됩니다. 믹서는 음색들을 배정하기 위해 각각의 파트의 다른 설정을 구성하기 위해 그리고 모든 파트에 포괄적인 음향효과를 적용하기 위해 사용될 수 있습니다. 믹서 기능으로 음 생성부터 음 출력까지 폭넓은 설정에 정밀한 조절을 할 수 있습니다.

파트 조직

디지털 키보드에는 총 32개(A01~A16, B01 ~ B16)의 파트가 있습니다. 각각의 파트는 각각 다른 용도로 사용됩니다. 파트 설정을 구성하기 위해 믹서를 사용할 때 각각의 파트의 용도를 결정하려면 아래 표를 참고하십시오.

파트	용도	참고
A01	수동연주 상위 1 파트	음색 레이어하기와 스플리트하기(15쪽)
A02	수동연주 상위 2 파트	
A03	수동연주 하위 파트	
A04	자동 하모나이즈 음색	자동하모나이즈 사용하기 (28쪽)
A05	상위 1 파트 *1	곡 시퀀서 사용하기 (68쪽)
A06	상위 2 파트 *2	
A07	하위 파트 *3	
A08	메트로놈 사운드	메트로놈 사용하기 (19쪽)

파트	용도	참고
A09	자동반주 타악기 부분	자동반주 사용하기 (24쪽)
A10	자동반주 드럼부분	
A11	자동반주 베이스부분	
A12 to A16	자동 반주코드1~5 부분	
B01 to B16	송시퀀서 트랙 B01~B16, 트랙은 메모리카드로부터 미디가 연주되는 동안 1~16까지이며, 미디를 받아들이는 것은 CH1~CH16입니다.	곡 시퀀서 사용하기 (68쪽) 메모리 카드 음악파일 재생하기(142쪽) 컴퓨터 연결하기(145쪽)

*1 상위 1파트는 곡 시퀀서 시스템트랙에 녹음 된 것입니다.
*2 상위 2파트는 곡 시퀀서 시스템트랙에 녹음 된 것입니다.
*3 하위 파트는 곡 시퀀서 시스템트랙에 녹음 된 것입니다.

믹서 조작

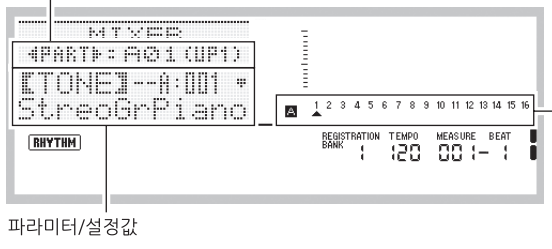
믹서 파라미터를 바꾸려면

1. C-7 (MIXER) 버튼을 누르십시오.



- 믹서 화면이 나타납니다.

현재 선택된 설정
(MASTER, DSP, MIC/INST, or A01 ~ A16/B01 ~ B16)



파라미터/설정값

현재 선택된 파트
(현재 선택된 설정이 A01 ~ A16/B01 ~ B16)

2. R-17 (<, >) 버튼을 이용하여 바꾸려는 믹서 파라미터를 선택하십시오.

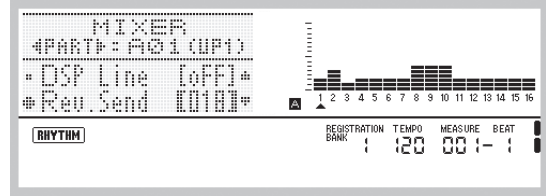
- 마스터(MASTER), 음향효과(DSP), 마이크 입력(MIC/INST), 파트(A01~A16, B01~B16)를 선택할 수 있습니다. 현재 선택된 설정이 화면 두 번째 줄에 표시됩니다.
- 한 파트가 선택되는 동안에 R-17 (<)와 (>) 버튼을 동시에 누르면 그룹 A와 그룹 B가 번갈아 선택됩니다.

3. R-17 (^, v) 버튼을 이용하여 굵은 괄호()를 바꾸려는 파라미터에 놓으십시오.

- 파라미터는 현재 선택된 설정에 따라 다르게 구성됩니다. 자세한 내용은 아래 표를 참고하십시오.

선택된 설정	조정 가능한 파라미터
MASTER	마스터 파라미터 (41쪽)
MIC/INST	MIC/INST 파라미터 (42쪽)
DSP	DSP 파라미터 (41쪽)
A01 to A16/B01 to B16	파트 파라미터(43쪽)

- 굵은 괄호를 파트파라미터의 설정값 중 하나로 옮길 때 파트가 속해 있는 그룹(A 또는 B)의 파라미터 설정값은 검은 막대기로 표시됩니다.



4. 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 설정값을 바꾸십시오.

- R-14 (-) 버튼과 (+) 버튼을 동시에 누르면 파라미터가 원래의 초기 설정으로 되돌아 갑니다.
- D-1 (PART/COMMON), D-2 (GROUP A/B), D-3 (1-8/9-16)버튼과 슬라이더 D-4 (1/9/EXT) ~ D-12 (MASTER) 로 파라미터의 설정을 변경할 수 있습니다. 상세한 것은 "슬라이더로 파라미터 설정하기"를 참고하십시오(38쪽).
- 파라미터 설정 "파트" (part on/off)을 구성하는 동안 동시에 R-14 (-, +)버튼 양쪽을 누르면 "Sol"설정을 변화시킵니다. "파트 파라미터"를 참고하십시오(43쪽).

5. 다른 파라미터를 구성해야 한다면 2단계부터 4단계까지를 다시 반복하십시오.

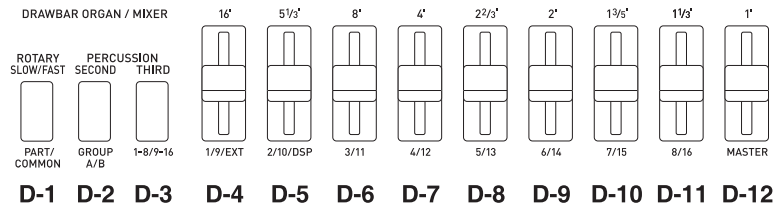
6. 믹서 기능을 끝내려면 C-7 (MIXER) 또는 R-15 (EXIT) 버튼을 누르십시오.
• 믹서 기능 화면이 사라집니다.

NOTE

- 마스터(MASTER), 음향효과(DSP), 마이크 입력(마이크/INST)이 위 2단계에서 선택되는 동안에는 레이어, 스플리트, 자동 반주를 사용하는 기본적인 건반 연주를 할 수 있습니다.
- 개별적인 파트(A01~A16, B01~B16)가 위 2단계에서 선택되는 동안에는 건반을 누르면 오로지 선택된 파트의 음만이 재생되고 레이어, 스플리트, 자동반주 등은 작동되지 않습니다.

슬라이더로 파라미터 설정을 변경하려면

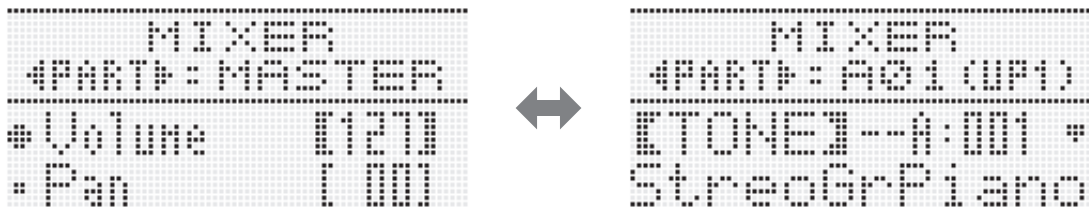
믹서화면이 나타난 동안, 슬라이더 D-4 (1/9/EXT) ~ D-12 (MASTER)를 사용하여 화면의 파라미터 설정을 변경할 수 있습니다. D-1 (PART/COMMON), D-2 (GROUP A/B), D-3 (1-8/9-16) 버튼은 슬라이더 D-4(1/9/EXT) ~ D-11 (8/16)에 부합한 파트를 지정하는 데 사용합니다.



아래는 이 버튼의 조작과 믹서 화면이 표시된 동안 슬라이더에 대한 설명입니다.

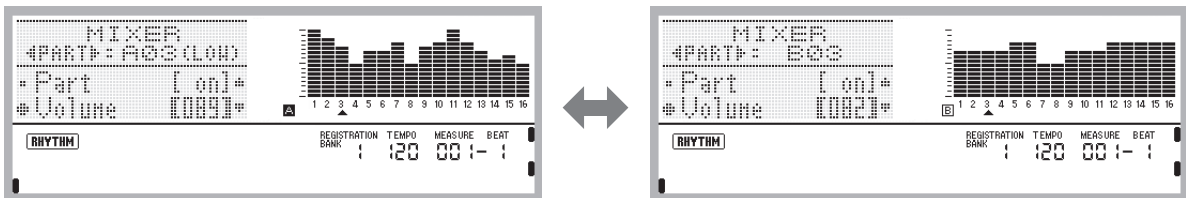
● D-1 (PART/COMMON) 버튼

각각 누르면 믹서 화면의 마스터 파라미터 설정이 (MASTER)와 파트의 한 부분(A01~ A16, B01 ~ B16)으로 변환됩니다.



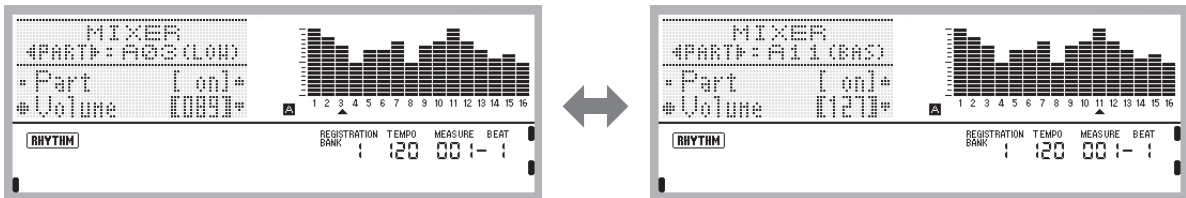
● D-2 (GROUP A/B) 버튼

각각 누르면 화면 설정이 파트의 그룹A(A01~ A16), 그룹M (B01 ~ B16)으로 변환됩니다.



● D-3 (1-8/9-16) 버튼

각각 누르면 부합된 파라미터 조작이 슬라이더 D-4 (1/9/EXT)에서 D-11 (8/16)로 변경되는데 범위는 A01~A08(또는 B01~B08), A09~A16(또는 B09~B16)입니다.



- 슬라이더 D-4 (1/9/EXT) ~ D-11 (8/16)
현재 표시된 믹서의 설정에 따라 따라오는 파라미터 설정이 허용됩니다.

표시된 화면 설정	설정 가능한 파라미터
MASTER 파라미터 (41쪽), MIC/INST 파라미터 (42쪽), DSP 파라미터 (41쪽)	슬라이더 D-4 (1/9/EXT) MIC/INST 파라미터 * 슬라이더 D-5 (2/10/DSP) DSP 파라미터 * 슬라이더 D-6 (3/11) ~ D-11 (8/16) 파트의 파라미터는 각 슬라이더에 할당됩니다.*
파트 파라미터 (43쪽)	슬라이더 D-4 (1/9/EXT) ~ D-11 (8/16) : 파트의 파라미터는 각 슬라이더에 할당됩니다.*

* 슬라이더에 부합된 화면의 설정은 자동적으로 교체되어 나타나므로 슬라이더 조작 중 설정이 맞지 않을 수 있습니다.

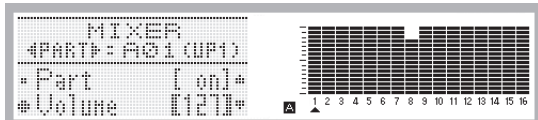
예를 들어 슬라이더 D-4 (1/9/EXT)를 조작할 때 마스터 파라미터 설정 화면이 표시된 동안 화면은 자동적으로 MIC/INST로 변경됩니다.

- 슬라이더 **D-12 (MASTER)**:
마스터 파라미터 설정이 변화됩니다. 마스터 파라미터 화면 설정이 자동적으로 변경된 마스터 파라미터 보다 다른 임의의 화면이 나타납니다.

■ 설정 조작의 예: 파트의 볼륨이 A01~06으로 적용됩니다.

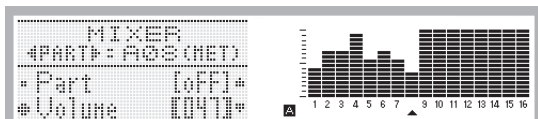
1. 믹서 설정 화면이 표시된 동안 R-17(<, >) 버튼을 사용하여 파트(A01~A09)를 선택합니다.

2. R-17(<, >) 버튼을 사용하여 ●을 “Volume”으로 이동시킵니다.
- 이것은 파트 볼륨 설정을 변경 가능하게 합니다.

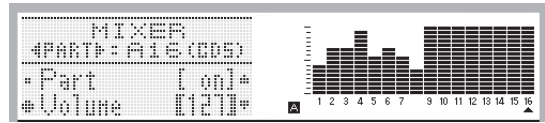


3. 슬라이더 D-4 (1/9/EXT) ~ D-11 (8/16)를 사용해서 각 파트의 볼륨(A01~A08)을 변경합니다.

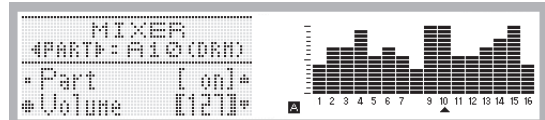
- 슬라이더를 이동해서 볼륨을 변경하는 동안 설정은 괄호안에 포함된 값과 레벨 미터에 나타납니다.



4. 다음으로 파트 A09~A16의 볼륨을 변경하려면 D-3 (1-8/9-16) 버튼을 누릅니다.



5. 슬라이더 D-4 (1/9/EXT) ~ D-11 (8/16)를 사용해서 각 파트(A09 ~ A16)의 볼륨을 조정합니다.



모든 믹서 파라미터를 초기화 하려면

NOTE

- 아래의 과정을 수행할 때 초기화 설정에 관한 자세한 내용은 “파라미터 목록”(162쪽)를 참고하십시오.

1. 믹서 화면이 표시되는 동안 R-13 (FUNCTION)을 누르면서 C-17 (MENU) 버튼을 누르십시오.

- “Initialize초기화” 옆에 ●가 표시된 믹서 메뉴 화면이 나타납니다.



2. R-16 (ENTER) 버튼을 누릅니다.

3. “정말 초기화할 건가요(Sure)?”라는 메시지가 뜨면 모든 믹서 파라미터를 초기화 하려면 R-14 (YES) 버튼을 누르고 초기화하지 않으려면 R-14 (NO) 버튼을 누르십시오.

파트 파라미터 설정을 구성하는 동안 미터로 표시된 정보를 변경하려면

- 1.** 믹서 화면이 표시되는 동안 R-13 (FUNCTION) 버튼을 누르면서 C-17 (MENU) 버튼을 누르십시오.
 - 믹서 메뉴 화면이 나타납니다.
- 2.** R-17 (∨) 버튼을 이용하여 ●표시를 “보기(Display)” 옆으로 이동시키고 R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
- 3.** 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 설정값을 바꾸십시오.

화면 설정	화면 표시
파트 파라미터 설정 값	Param
볼륨 레벨	Meter

4. 원하는 대로 설정되었으면 R-15 (EXIT) 버튼을 눌러 메뉴를 끝내십시오.

믹서 파라미터 설정

아래 표는 믹서 화면에서 구성할 수 있는 파라미터들입니다.
별표(*) 표시가 되어있는 설정은 초기 설정 값입니다.

마스터 파라미터

마스터 파라미터에는 음량 수준, 팬 포지션과 모든 파트에 전반적으로 적용되는 다른 설정들을 조절하기 위한 항목들이 포함되어 있습니다.

파라미터 이름	설명	설정 범위
Volume (마스터 볼륨)	디지털 키보드 출력의 최대 음량 수준을 지정합니다. 여기에서는 음량 수준을 L-2(VOLUME) 조절기로 최대로 설정할 수 있습니다.	0 to 127*
Pan (마스터 팬)	디지털 키보드로 출력되는 모든 사운드의 스테레오 팬 포지션을 지정합니다. 왼쪽은 더 작은 값이고 오른쪽은 더 큰 값이며, 0은 가운데를 나타냅니다.	-64 to 0* to +63

DSP 파라미터

DSP 파라미터에는 모든 파트에 전반적으로 적용되는 DSP관련 설정이 포함되어 있습니다.

IMPORTANT!

- “DSP 사용 안 함” 음향 효과 설정이 “켜기(on)”로 설정되어 있는 동안에는 DSP 파라미터는 변경되지 않습니다.
“DSP 사용 안 함”에 관한 자세한 내용은 “코러스 효과를 사운드에 적용하려면”(31쪽)을 참고하십시오.
DSP 파라미터 설정을 바꾸려면, “DSP 사용 안 함” 설정을 “끄기(off)”로 바꾸십시오.

파라미터 이름	설명	설정 범위
Cho/DSP (Chorus/DSP)	디지털 키보드의 음원이 코러스 또는 DSP 를 통과해야 하는지를 지정합니다. ^{*1} 이 설정 항목은 음향효과 설정항목의 “코러스/DSP” 항목과 연결되어 있습니다. ^{*2} 아래의 설정들은 이 파라미터가 “코러스”일 때에는 구성될 수 없습니다.	Chorus*, DSP
Part (DSP Output Enable)	DSP를 통과한 후의 출력 여부를 지정합니다. (on)출력됨, (off) 출력되지 않음	off, on*
Volume (DSP Output Volume)	^{*1} 포스트-DSP 음량 수준을 지정합니다.	0 to 127*
Pan (DSP Output Pan)	포스트-DSP 음량 전송 스테레오 팬 포지션을 지정합니다. 왼쪽은 더 작은 값이고 오른쪽은 더 큰 값이며, 0은 가운데를 나타냅니다.	-64 to 0* to +63
Rev.Send (DSP Output Reverb Send)	리버브가 포스트-DSP 전송 음에 적용되는 양을 지정합니다.	0 to 40 to 127

*1 “DSP 효과 모드 구성” (29쪽)의 다이어그램을 참고하십시오.

*2 “코러스 효과를 사운드에 더하기” (31쪽)와 “DSP 사용하기” (32쪽)를 참고하십시오.

MIC/INST 파라미터

MIC/INST 파라미터에는 T-4 (INST IN)와 T-6 (MIC IN) 터미널에 관련된 설정이 포함되어 있습니다.

파라미터 이름	설명	설정 범위
Part (Mic/Inst Enable)	마이크로 들어오는 사운드의 출력 여부를 지정합니다. (on)출력됨, (off) 출력되지 않음	oFF, on*
Volume (Mic/Inst Volume)* ¹	마이크로 들어오는 사운드 입력의 음량을 지정합니다.	0 to 80* ~ 127
Pan (Mic/Inst Pan)	마이크로 들어오는 사운드 입력의 스테레오 팬 위치를 지정합니다. 왼쪽은 더 작은 값이고 오른쪽은 더 큰 값이며, 0은 가운데를 나타냅니다.	-64 to 0* ~ +63
DSP Line (Mic/Inst DSP Line)	DSP가 마이크 입력에 적용되어야 하는지를 지정합니다.	oFF*, on
Rev.Send (Mic/Inst Reverb Send)	리버브가 마이크로 들어오는 사운드 입력에 적용되는 양을 지정합니다	0 to 40* ~ 127
Cho.Send (Mic/Inst Chorus Send)	코러스 효과가 마이크로 들어오는 사운드 입력에 적용되는 양을 지정합니다.	0* to 127
N.Thresh (Mic/Inst Noise Gate Threshold)* ¹	입력되는 소리의 낮은 볼륨을 자릅니다. 즉 소음이 감소합니다. 만약 한계점을 초과할 경우 신호가 지나가도록 허용합니다. 만약 한계점 이하로 지나갈 경우 신호가 지나가도록 허용되지 않습니다.	0 to 20* ~ 127
N.Release (Mic/Inst Noise Gate Release)* ¹	“N.Thresh”에서 지정된 한계값 이하로 입력되는 사운드의 신호가 떨어질 때 시작점부터 닫힐 때 까지 시간 양을 조정합니다. 보다 더 천천히 큰 값이 들어올 때 설정값 0은 사운드를 자릅니다.	0 to 64* ~ 127
Auto Level (Mic/Inst Auto Level Control)* ¹	자동적으로 입력되는 신호 레벨을 조정합니다. 컨트롤이 1개보다 더 큰 값이 들어오는 동안 "oFF"가 선택되면 이 기능은 수행되지 않습니다.	oFF*, 1 ~ 3

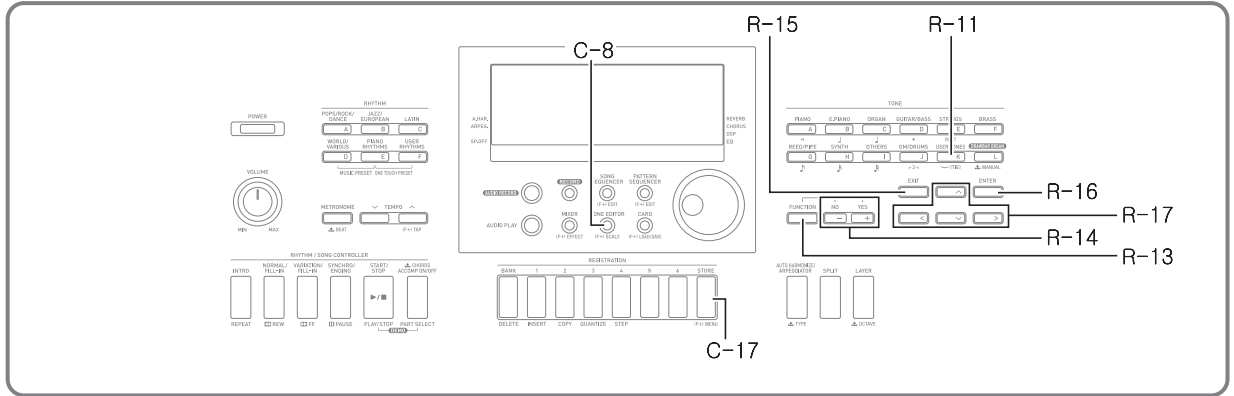
*1 "효과 설정"에 있는 블록 다이어그램을 참고하십시오(29쪽)

파트 파라미터

파트 파라미터에는 파트 A01~A16과 파트 B01~B16에 적용될 수 있는 설정 항목들이 포함되어 있습니다.

파라미터 이름	설명	설정 범위
TONE (Part Tone)	각 파트의 음색을 지정합니다. 이 파트를 구성하는 동안, 음색 그룹을 선택하기 위해 R-1 ([A] PIANO) 버튼부터 R-12 ([L]DRAWBAR ORGAN)버튼까지를 사용할 수 있습니다.	A:001 ~ L:100
Part (Part On/Off)	특정 파트의 음들의 출력 여부를 지정합니다. 한 파트가 켜져 있을 때, 파트 번호는 레벨 미터의 아래쪽을 따라 표시됩니다. 꺼져 있는 파트의 파트 번호는 표시되지 않습니다. MIDI파일 또는 곡 시퀀서의 곡을 재생시킬 때에는 "Sol" 선택사양이 특정 파트만을 재생하기위해 지정됩니다. "Sol"로 바꾸려면, R-14 (-) 버튼과 (+) 버튼을 동시에 누르십시오	oFF, on*
Volume (Part Volume)	각 파트의 음량 수준을 지정합니다.	0 to 127*
Pan (Part Pan)	각 파트의 팬 포지션을 지정합니다. 왼쪽은 더 작은 값이고 오른쪽은 더 큰 값이며, 0은 가운데를 나타냅니다.	-64 ~ 0* ~ +63
CoarseTune (Part Coarse Tune)	반음 단위로 각 파트의 음의 피치를 지정합니다.	-24 to 0* ~ +24
FineTune (Part Fine Tune)	센트 단위로 각 파트의 음의 피치를 지정합니다.	-99 to 0* ~ +99
BendRange (Part Bend Range)	각 파트의 밴드 범위를 지정합니다	0 ~ 2* ~ 24
DSP Line (Part DSP Line)	각 파트에 DSP 적용 여부를 지정합니다. 이 설정을 "끄기(oFF)"에서 "켜기(on)"으로 바꾸면 "Chorus/DSP"설정(41페이지)이 "DSP"로 변경됩니다.	oFF*, on
Rev.Send (Part Reverb Send)	각 파트에 적용되는 리버브의 양을 지정합니다. 이 설정이 0으로 지정되어 있으면, 어떠한 리버브도 적용되지 않습니다. 최대값은 127입니다.	0 ~ 40* ~127
Cho.Send (Part Chorus Send)	각 파트에 적용되는 코러스의 양을 지정합니다. 이 설정이 0으로 지정되어 있으면, 어떠한 코러스도 적용되지 않습니다. 최대값은 127입니다.	0* ~ 127
Scale (Part Scale Enable)	스케일 설정 적용 여부를 지정합니다(21쪽). 이 설정이 "끄기(oFF)로 되어 있으면, 동일한 템퍼러먼트가 파트에 적용됩니다.	oFF, on*

음색 편집기 사용하기



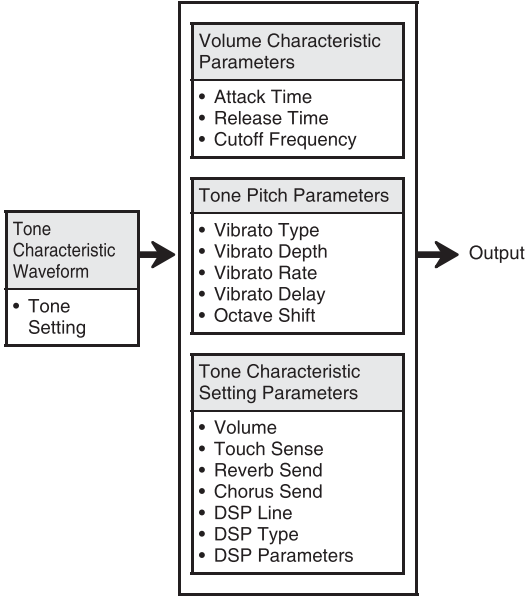
내장된 사전 설정음색 중 하나를 편집해서 사용자 음색을 만들 수 있습니다.

NOTE

- 이 섹션은 프리셋 음색 그룹 A~J의 편집입니다.
- 그룹L(드라우바 오른간)음색 편집에 대한 정보는 "드라우바 오른간 음색 편집"을 참고하십시오(52쪽).

음색 만들기

키보드에 내장된 사전설정 음색은 많은 파라미터로 구성되어 있습니다. 사용자 음색을 만들려면, 사전설정 음색(A:001 ~ J:128)을 불러내서 자신의 오른간 음색으로 파라미터를 변경합니다. 드럼 세트 사운드(J:129 ~ J:146)로는 사용자 음색을 만들 수 없습니다. 제시한 그림 사전설정 음색을 구성하는 파라미터들과 각각의 파라미터들의 역할을 보여줍니다. 그림에서 나타나있는 대로 파라미터들은 4그룹으로 나눌 수 있습니다.



(1) 음색 성질 파형

- 음색 설정

어떤 사전설정 음색이 원래음으로 사용될 지를 지정합니다.

(2) 음량 성질 파라미터

이 파라미터들은

건반을 누를 때부터 음이 사라질 때까지의 음색 변화를 관리합니다.

음량과 사운드 성질을 지정할 수 있습니다.

- 어택 시간

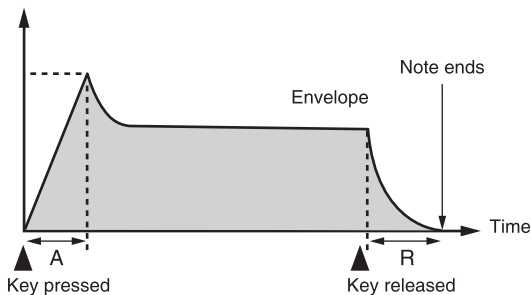
이것은 음색이 최고음에 도달할 때까지 걸리는 시간 또는 속도입니다.

빠르게, 느리게, 중간으로 속도를 지정할 수 있습니다.

- 릴리즈 시간

이것은 건반에서 손을 떼 후 음색이 사라질 때까지 걸리는 시간 또는 속도입니다.

갑자기 음이 사라지게 하거나 점진적으로 음이 사라지게 지정할 수 있습니다.

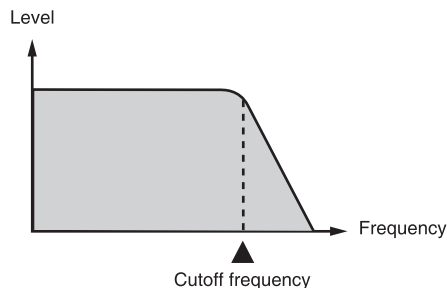


A : Attack time
R : Release time

- 주파수 잘라내기

특정 주파수를 벗어나는 주파수를 잘라냄으로써 음색을 조절하기 위한 파라미터입니다.

많이 잘라낼수록 더 밝고 딱딱한 음색이 만들어지고 적게 잘라낼수록 더 어둡고 부드러운 음색이 만들어집니다.

**(3) 음색 피치 파라미터**

- 비브라토 유형, 비브라토 지연, 비브라토 속도, 비브라토 깊이

이러한 파라미터들은 음색의 시간변화를 야기하는 비브라토 효과를 조절합니다.

- 옥타브 변경

이 파라미터들은 모든 음의 옥타브를 통제합니다.

(4) 음색 성질 설정 파라미터

- 볼륨

이 파라미터는 음색의 전반적인 음량을 통제합니다.

- 건반 터치 감도

이 파라미터는 건반에 가해지는 압력에 따라

음색과 음량의 변화를 통제합니다.

건반을 강하게 치면 더 강한 소리가 만들어지고

건반을 약하게 치면 더 약한 소리가 만들어지도록 설정하거나

건반을 치는 압력과는 상관없이

똑같은 소리가 나오도록 설정할 수 있습니다.

- 리버브 전송, 코러스 전송, DSP 라인, DSP 유형, DSP 파라미터

이 파라미터들은 음색에 적용되는 효과를 통제합니다

사용자 음색 만들기

사용자 음색 번호

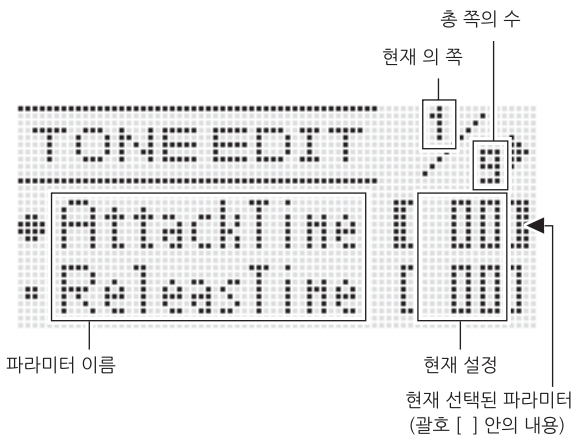
K:001부터 K:100까지는 사용자 음색을 저장하기 위한 번호입니다. 한 번에 최대 100개의 사용자 음색을 메모리에 저장할 수 있습니다. R-11 ([K]USER TONES)버튼을 눌러 저장된 사용자 음색을 불러올 수 있습니다. 자세한 내용은 “음색 선택하기”(14쪽)를 참고하십시오.

사용자 음색을 만들고 저장하려면

1. 사용자 음색을 만들기 위해 편집하려는 음색을 선택하십시오.
 - 그룹 A~J(프리셋 음색) 또는 그룹 K(사용자 음색)으로부터 편집을 원하는 음색을 선택합니다.
 - 그룹L(드로우바 오르간) 음색의 편집 파라미터는 그룹 A~K 음색과 다릅니다. “드로우바 오르간 음색 편집하기”를 참고하십시오(52쪽).
2. C-8 (TONE EDITOR) 버튼을 누르십시오.



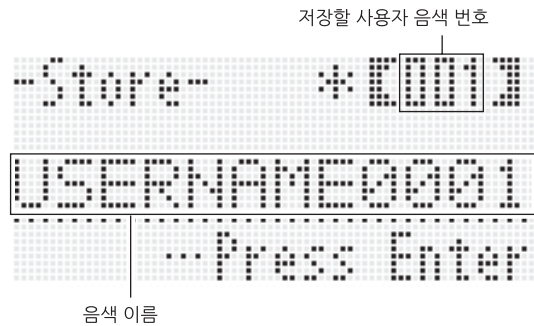
- 음색 편집기 화면이 나타납니다.



- R-17 (<, >) 버튼으로 쪽을 넘길 수 있습니다.

3. R-17 (^, v) 버튼을 이용하여 ●를 변경하길 원하는 파라미터로 이동시킵니다.
 - 각각의 파라미터 설정 범위와 사용법은 “음색 파라미터 설정”(48페이지)를 참고하십시오.

4. 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 설정값을 바꾸십시오.
 - R-14 (-) 버튼과 (+) 버튼을 동시에 누르면 파라미터가 원래의 초기 설정으로 되돌아 갑니다.
5. 다른 파라미터들을 구성해야 한다면 3단계와 4단계를 반복하십시오.
6. 편집한 후에 리듬을 저장하려면 R-13 (FUNCTION) 버튼을 누르면서, C-17 (MENU) 버튼을 누르십시오.
 - 음색 편집 메뉴가 나타납니다.
7. R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
 - 저장할 사용자 음색 번호와 이름을 지정하기 위한 화면이 나타납니다.



8. 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 저장할 사용자 음색번호를 선택하십시오.
9. R-17 (<, >) 버튼을 이용하여 바꾸려는 문자 위치로 커서를 옮기고 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 바꾸려는 문자를 선택하십시오.
 - 입력할 수 있는 문자에 관한 자세한 내용은 “지원되는 입력가능한 문자”(160쪽)를 참고하십시오.
 - 띄어쓰기를 하려면 R-14 (-) 버튼과 (+) 버튼을 동시에 누르십시오.
10. 원하는 대로 모두 실행되었으면 R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
 - 이미 저장된 번호에 저장하려고 하면 기존의 데이터를 새로운 데이터로 바꿀지를 확인하는 겹쳐쓸까요?(Replace?)라는 메시지가 뜹니다. R-14 (YES) 버튼을 눌러 기존의 데이터를 새 데이터로 바꾸십시오.

IMPORTANT!

- “기다려 주십시오(Please Wait)” 메시지는 데이터 저장 기능이 진행되는 동안 화면에 표시됩니다. 이 메시지가 표시되는 동안에는 어떠한 작동도 하지 말아 주십시오. 키보드의 전원을 끄거나 메모리 카드를 빼내면 디지털 키보드의 데이터가 지워지거나 훼손될 수 있고 L-1 (POWER) 버튼을 눌러도 키보드가 켜지지 않을 수 있습니다. 이러한 경우가 발생되면 “문제 해결”(150쪽)을 참고하십시오.

NOTE













- 6단계에서 R-15 (EXIT) 버튼을 누르면 아래 그림과 같은 확인 화면이 나타납니다. R-14 (YES) 버튼을 누르면 7단계의 사용자 음색 저장 화면이 나타납니다.



편집된 결과를 저장하지 않고
편집을 취소하려면 R-14 (NO) 버튼을 누르십시오.

음색 파라미터 설정

아래 표는 음색 편집 화면에서 구성할 수 있는 파라미터들입니다.
 각각의 파라미터에 관한 자세한 내용은 “음색 만들기”(44페이지)를 참고하십시오.
 별표(*) 표시가 되어있는 설정은 초기 설정 값입니다.

파라미터 이름	설명	설정 범위															
AttackTime (Attack Time)	건반을 누른 후, 음이 출력될 때까지의 시간을 지정합니다.	-64 ~ 0* ~ +63															
ReleasTime (Release Time)	건반을 누른 후, 음이 지속되는 시간을 지정합니다.	64 ~ 0* ~ +63															
CutOff (Cutoff Frequency)	특정 주파수를 벗어나는 음 구성요소를 약화시켜 음색을 조정합니다. 값이 크면 클수록 더 밝고, 딱딱한 소리가 나고 값이 작으면 작을수록 더 어둡고, 부드러운 소리가 납니다.	-64 to 0* ~ +63															
Vib.Type (Vibrato Type)	비브라토 유형(비브라토 파형)을 지정합니다. <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <thead> <tr> <th>설정</th> <th>설명</th> <th>파형</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Sin</td> <td>물결 무늬파</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Tri</td> <td>삼각형 무늬파</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Saw</td> <td>톱니 무늬파</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Sqr</td> <td>사각형 무늬파</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	설정	설명	파형	Sin	물결 무늬파		Tri	삼각형 무늬파		Saw	톱니 무늬파		Sqr	사각형 무늬파		Sin*, Tri, Saw, Sqr
설정	설명	파형															
Sin	물결 무늬파																
Tri	삼각형 무늬파																
Saw	톱니 무늬파																
Sqr	사각형 무늬파																
Vib.Depth (Vibrato Depth)	음에 적용되는 비브라토의 양을 지정합니다.	-64 ~ 0* ~ +63															
Vib.Rate (Vibrato Rate)	음에 적용되는 비브라토의 빠르기를 지정합니다.	-64 ~ 0* ~ +63															
Vib.Delay (Vibrato Delay)	비브라토가 시작될 때까지 경과되는 시간을 지정합니다.	-64 ~ 0* ~ +63															
Oct.Shift (Octave Shift)	옥타브 단계에서 피치를 올릴지 내릴지를 지정합니다.	-2 ~ 0* ~ +2															
Volume (Volume)	모든 음색의 음량 수준을 지정합니다. 값이 클수록 고음으로 설정됩니다.	0 ~ 127*															
TouchSense (Touch Sense)	건반에 가해지는 압력에 따라 음량 변경량을 지정합니다. + 값이 클수록 건반에 많은 압력이 가해지고, - 값이 클수록 건반에 적은 압력이 가해집니다. 설정 값이 0이면 음량에는 아무런 변화도 생기지 않습니다.	-64 ~ 0 ~ +63*															
Rev.Send (Reverb Send)	각각의 음에 적용되는 리버브의 양을 지정합니다.	0 ~ 40* ~ 127															
Cho.Send (Chorus Send)	각각의 음에 적용되는 코러스의 양을 지정합니다.	0* ~ 127															
DSP On Off (DSP On/Off)	DSP를 음에 적용할지를 지정합니다. (on)적용함, (off) 적용하지 않음. 0으로 설정되어 있으면, 다음 4가지 설정을 사용할 수 있습니다.	oFF*, on															
DSP	DSP번호를 사용해서 음에 DSP를 적용하는 것을 지정합니다. (001~100: 초기설정 DSP; 101~200: 사용자 DSP) “ton”을 선택하면, 각각의 음의 초기 설정 DSP를 변경할 수 있습니다.	ton*, 001 ~ 200															
DSP Type (DSP Type)	초기 설정 으로 자동적으로 정해진 위의 DSP 값에 해당하는 DSP유형 번호를 보여줍니다.*1 초기 설정 값을 바꿀 수 있고, 다른 DSP유형을 선택할 수 있습니다.	01 ~ 46* ¹															

파라미터 이름	설명	설정범위
DSP Parameters 1 through 8	*2 "DSP 유형"을 위한 8개의 파라미터를 보여줍니다	*2
DSP RevSend (DSP Reverb Send)	포스트-DSP 음에 리버브 양을 조정합니다.	0~40* ~ 127
Mod Setting (Modulation Setting)	비브라도 혹은 DSP를 S-2(MODULATION) 버튼에 할당합니다.	Vi브*, DSP
Mod Depth (Modulation Depth)	비브라도가 S-2 (MODULATION)에 할당되었을 때 비브라도의 깊이를 버튼이 눌러졌을 때 음색에 적용합니다.	0 ~127 (음색의 기본값에 의존)
Mod Button Assign*3 (Modulation Button Assign)	"DSP"가 "모드 설정"으로 선택되었을 때 S-2 (MODULATION) 버튼에 기능 할당을 지정할 수 있습니다. 적합한 DSP파라미터(1~8)에 1~8 값을 지정할 수 있습니다. 파라미터에 대해 "oFF"가 선택되었을 때 아무런 할당도 되지 않습니다.	oFF*, 1 ~ 8 *4
Mod Button On Value*3 (Modulation Button On Value)	버튼이 눌러졌을 때 S-2 (MODULATION) 버튼에 현재의 기능을 지정할 수 있습니다.	*5
Mod Button Off Value*3 (Modulation Button Off Value)	버튼이 해제되었을 때 S-2 (MODULATION) 버튼에 현재의 기능을 지정할 수 있습니다.	*5
Rot Button Assign*6 (Rotary Button Assign)	D-1 (ROTARY SLOW/FAST) 버튼에 기능을 할당합니다. DSP 파라미터(1~8)에 부합된 1~8 값은 지정합니다. 파라미터의 값이 "oFF"이면 버튼에 아무 것도 할당되지 않습니다.	oFF*, 1 ~ 8 *4
Rot Button On Value*6 (Rotary Button On Value)	버튼에 볼이 들어온 동안 D-1 (ROTARY SLOW/FAST) 버튼에 기능이 할당됩니다.	*7
Rot Button Off Value*6 (Rotary Button Off Value)	버튼에 볼이 들어오지 않을 때 D-1 (ROTARY SLOW/FAST) 버튼에 기능이 할당됩니다.	*7

*1 각 프리셋 DSP의 유형에 대한 정보는 "프리셋 목록"을 참고하십시오(155쪽).

*2 DSP 파라미터 번호, 내용, 설정범위는 DSP 유형에 의존합니다.

자세한 것은 "DSP 유형 목록(156쪽)", "DSP 파라미터 목록(157쪽)"을 참고하십시오.

*3 "모드 버튼" 그룹을 포함합니다. 이 파라미터의 설정을 변경하면 ●을 "모드 버튼"으로 이동하고 R-16(ENTER) 버튼을 누릅니다. 다음으로 R-17(∧, ∨) 버튼을 사용해서 ●을 변경하기 원하는 설정의 파라미터로 이동합니다.

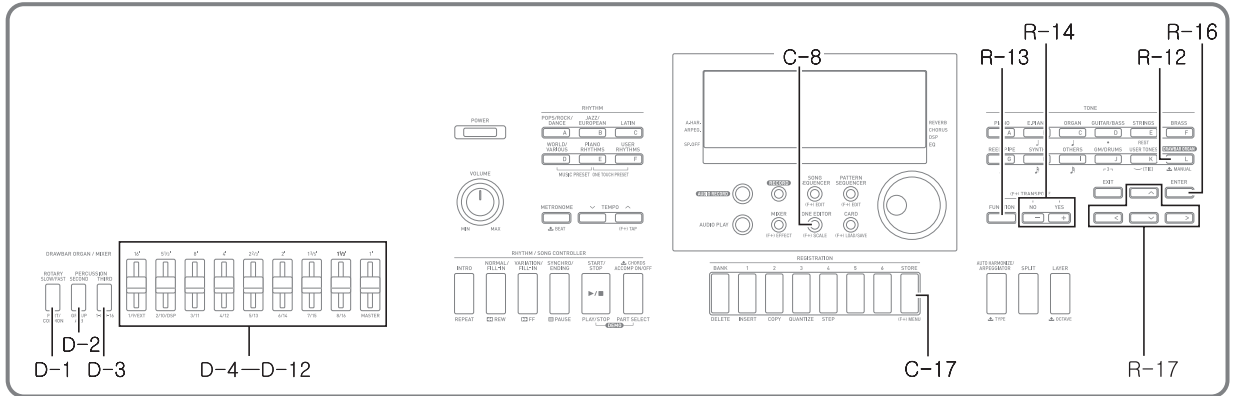
*4 설정 범위는 선택된 DSP 유형에 의존합니다.

*5 선택된 DSP 유형과 "모드 버튼 할당" 설정에 의존합니다.

*6 "모드 버튼" 그룹을 포함합니다. 이 파라미터의 설정을 변경하면 ●을 "로트 버튼"으로 이동하고 R-16(ENTER) 버튼을 누릅니다. 다음으로 R-17(∧, ∨) 버튼을 사용해서 ●을 변경하기 원하는 설정의 파라미터로 이동합니다.

*7 선택된 DSP 유형과 "로트 버튼 할당" 설정에 의존합니다.

드로우바 오르간 음색 사용하기

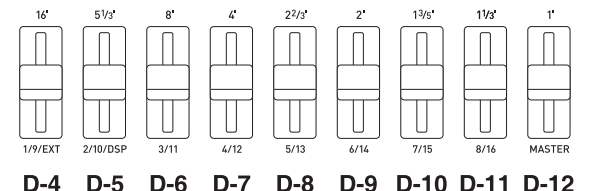


디지털보드 드로우바 오르간 음색과 함께 파형 비율과 혼합시켜 드로우바 오르간처럼 만들 수 있습니다.

9개 슬라이더, 부합한 드로우바는 연주하는 동안 사운드를 클릭하고 타악기를 추가해서 하모니 오버 음색 레벨을 설정하고 사운드를 만들 수 있습니다.

버튼은 또한 빠르기에서 천천히까지 효과를 교체할 수 있습니다. 또한 파라미터를 편집해 독특한 자신의 사용자 드로우바 오르간 음색을 만들어 저장할 수 있습니다.

■ 드로우바에 대해서
 D-4 (16') ~ D-12 (1') 까지의 9개 슬라이더는 드로우바 오르간의 드로우바의 역할을 수행합니다. 각 슬라이더는 하모니 오버튼 16~1까지 할당되어 있습니다.



* 처음 (')기호에 따라오는 16' 값은 피드 안의 길이에 해당합니다.

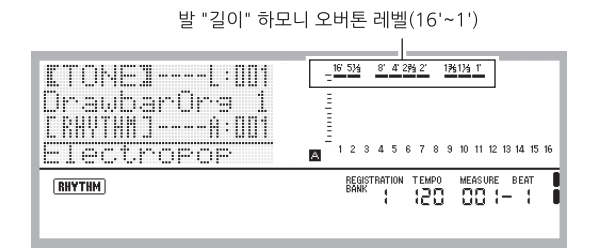
드로우바 오르간 음색과 함께 연주하기

드로우바 오르간 음색과 함께 선택하고 연주하기

1. 원하는 드로우바 오르간 음색의 번호는 부록에 언급되어 있습니다.

2. 드로우바 오르간 음색 그룹을 선택하려면 R-12 ([L] DRAWBAR ORGANS) 버튼을 누르십시오.

- 이 화면은 드로우바 오르간 음색 중의 하나입니다. 레벨 미터는 선택된 드로우바 오르간 음색의 프리셋 길이로 발을 위한 하모니 오버 레벨을 보여줍니다.



3. 다이얼 혹은 R-14(-, +)를 버튼 사용하여 원하는 음색과 번호를 변경합니다.

- 음색의 선택은 화면에 나타난 음색의 번호와 음색의 이름을 변경하는 것이고 선택된 음색의 하모니 오버튼 레벨에 영향을 주어 레벨 미터를 변경하는 것입니다.

- 음색 번호 L:051~L:100은 사용자 드로우바 오르간 음색입니다. "드로우바 오르간 음색 편집하기"에 더 많은 정보가 있습니다(52쪽)

4. 이제 선택된 음색을 사용하여 키보드로 연주할 수 있습니다.

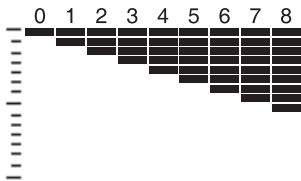
- 연주하는 동안에 드로우바 오르간 음색의 하모니 오버튼 레벨을 조정할 수 있습니다. 더 자세한 정보는 "실시간으로 드로우바 오르간 음색 조정하기"를 참고하십시오(51쪽).

실시간 드로우바 오르간 음색 조정하기

실시간으로 드로우바 오르간 음색을 조정하려면 슬라이더와 버튼을 사용하십시오.

이렇게 하려면	이렇게 하세요
하모니 오버톤 레벨을 수정	D-4 (16') ~ D-12(1')까지 슬라이더를 위 아래로 이동합니다. • 슬라이더를 위 또는 아래로 이동하면 현재 레벨의 적합한 발 "길이" 가 변화됩니다(음색을 위한 레벨 프리셋). *1 • 또한 슬라이더 위치의 하모니 오버톤 레벨은 레벨 미터에서 설정할 수 있습니다. 보다 더 상세한 정보는 "각 슬라이더 위치 하모니 오버톤 레벨의 레벨미터 설정하기"를 참고하십시오(51쪽).
하나의 음색에 2번째 오버톤과 3번째 오버톤과 함께 타악기 사운드를 추가 또는 제거하기	D-2 (PERCUSSION SECOND) 와 D-3 (PERCUSSION THIRD)버튼을 사용합니다. • 각각 누르면 버튼에 불이 들어오거나 갑니다. • 오버톤 타악기에 부합한 음은 버튼에 불이 들어온 경우에 적용됩니다. 그러나 불이 들어 오지 않은 경우 적용되지 않습니다.
회전 효과 속도의 교체(회전하는 속도) *2	D-1 (ROTARY SLOW/FAST) 버튼을 누릅니다. • 각각 누르면 버튼에 불이 들어오거나 갑니다. • 회전하는 속도는 버튼에 불이 들어온 동안 빠르고 버튼에 불이 들어오지 않은 경우 느립니다.

*1 0~8의 9레벨 중의 하나가 지원됩니다. 각 레벨은 아래와 같이 레벨 미터로 표시됩니다.



*2 조작은 DSP가 효과로서 사용되고 DSP 유형이 "Rotary"일 때 지원됩니다. 상세한 것은 "사운드에 효과 적용하기"를 참고하십시오(29쪽). 상세한 DSP 유형은 "DSP 효과 목록"를 참고하십시오(155쪽).

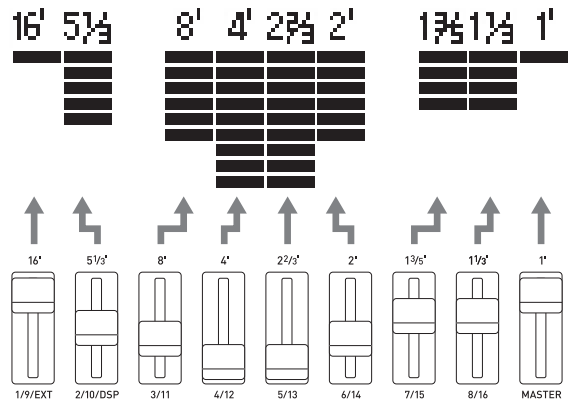
각 슬라이더 위치의 하모니 오버톤 레벨을 레벨 미터에서 설정하기

1. "드로우바 오르간 음색과 함께 선택해서 연주하기" 에서 단계 1~3까지 절차를 수행하십시오(50쪽).

- 레벨 미터는 선택된 드로우바 오르간 음색의 현재의 발 "길이" 프리셋에 대한 하모니 오버톤 레벨을 보여줍니다.
- 또한 이 단계를 넘어가고 원할 때 이 절차의 단계 2부터 시작할 수 있습니다.

2. 레벨 미터가 2번 반짝이는 맨 처음 발 "길이" 값이 16~1이 될 때까지 R-12 (MANUAL) 버튼을 누릅니다. 이 때 버튼을 해제합니다.

- 이것은 레벨 미터에 현재 슬라이더 D-4 (16') ~ D-12 (1')의 위치가 표시되도록 하고 현재 음색의 하모니 오버톤 레벨을 지원합니다.



3. 슬라이더 D-4 (16')~ D-12 (1')를 위아래로 이동합니다.

- 위처럼 하면 하모니 오버톤 레벨이 표시될 때 레벨 미터 안에서 적당하게 변화될 것입니다.

4. 이제 적용된 레벨 음색을 사용하여 연주할 수 있게 되었습니다.

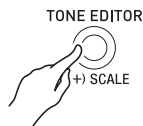
드로우바 오르간 음색 편집하기

사용자 드로우바 오르간 음색 번호

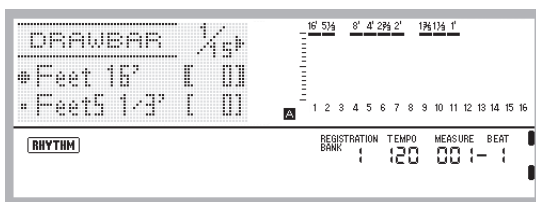
음색 영역 번호 L:051~L:100은 사용자 드로우바 오르간 음색 저장소입니다. 한 번에 메모리에 50 사용자 드로우바 오르간 음색을 가질 수 있습니다. 원하는 음색 번호를 지정하기 위해 R-12 ([L] DRAWBAR ORGAN) 버튼과 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼으로 사용자 드로우바 오르간 음색을 불러올 수 있습니다. 사용자 드로우바 오르간 음색을 불러온 후 프리셋 드로우바 오르간 음색을 지원하는 동일한 조작을 수행할 수 있습니다. 상세한 정보는 "드로우바 오르간 음색과 함께 선택해서 연주하기"를 참고하십시오(50쪽).

드로우바 오르간 음색을 편집하고 저장하기

1. 편집을 원하는 드로우바 오르간 음색을 선택합니다.
 - "드로우바 오르간 음색과 함께 선택하고 연주하기"하에서 다음 절차를 수행합니다(50쪽).
 - 이 시점에서 음색 편집 조작을 시작하기 전에 슬라이더 D-4 (16') ~ D-12 (1')와 함께 D-2(PERCUSSION SECOND), D-3 (PERCUSSION THIRD)버튼을 조작할 수 있습니다. 슬라이더와 버튼 사용에 대한 상세한 것은 "실시간으로 드로우바 오르간 음색 조정하기"(51쪽)과 "각 슬라이더 위치의 하모니 오버톤 레벨을 보여주는 레벨 미터 설정하기"(51쪽)을 참고하십시오.
2. C-8 (TONE EDITOR) 버튼을 누르십시오.



- 이것은 드로우바 편집 화면입니다.



- R-17 (<, >) 버튼을 사용하여 각 쪽을 스크롤할 수 있습니다.
3. R-17 (^, v) 버튼을 사용하여 ●을 변화시킬 파라미터로 이동합니다.
 - 각 파라미터 조작과 설정의 범위에 대한 상세한 정보는 "드로우바 오른 음색 파라미터 설정"을 참고하십시오(53쪽).
 4. 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 사용하여 설정 값을 변경합니다.
 - 동시에 R-14 (-, +) 버튼을 누르면 초기 설정값으로 파라미터가 변경됩니다.

5. 다른 파라미터 설정을 요청하려면 단계3과 단계4를 반복합니다.
6. 편집을 한후 리듬을 저장하려면 R-13 (FUNCTION)을 누르고 있으면서 C-17 (MENU) 버튼을 누릅니다.
 - 이것은 드로우바 편집 메뉴를 나타냅니다.
7. R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
 - 이것은 사용자 드로우바 오르간 음색 번호와 음색 이름을 정의할 수 있는 화면을 나타냅니다.
8. 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 사용해서 원하는 사용자 드로우바 오르간 음색 번호를 정의하십시오.
9. R-17 (<, >) 버튼을 사용해서 커서를 변화를 줄 문자 이름 위치로 이동시킨 후 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 사용해 원하는 문자를 선택합니다.
 - 입력 가능한 문자에 대한 상세한 것은 "지원되는 입력 문자"를 참고하십시오(160쪽).
 - 스페이스 입력을 위해서는 R-14 (-, +) 버튼 양쪽을 동시에 누르십시오.
10. R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
 - (Repace?) 메시지는 새로운 데이터로 현재의 지정된 데이터로 겹쳐 쓸 때 원하는지 물어보는 것입니다. R-14 (YES) 버튼을 누르면 겹쳐 써 집니다.

! IMPORTANT!

- "Please Wait" 메시지는 데이터가 저장이 진행되는 동안 나타납니다. 화면에 표시된 동안에 아무런 조작을 하지 마십시오. 키보드를 끄거나 메모리 카드의 디지털 키보드 데이터가 삭제되거나 파손될 수 있습니다. 이것은 L-1(POWER)을 눌렀을 때 디지털 키보드가 켜지지 않을 수 있습니다. 만약 이런 현상이 발생하면 "문제해결"을 참고하십시오(150쪽).

드로우바 오르간 음색 파라미터 설정

드로우바 편집 화면에서 아래에 제시된 파라미터를 조정할 수 있습니다.
 설정 범위 컬럼에 별(*) 표시가 된 부분은 초기 설정값입니다.

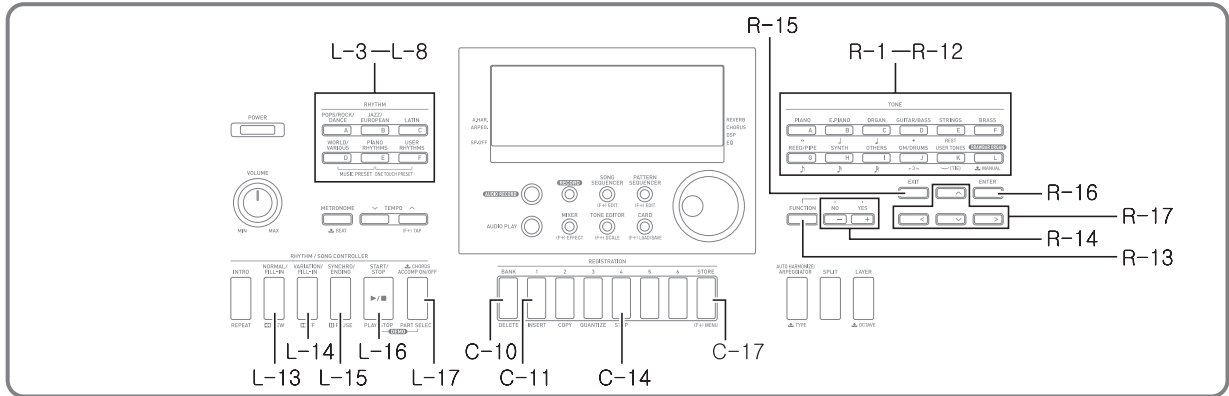
파라미터 이름	설정	설정 범위
Ft16' to Ft1' (Drawbar 16' to Drawbar 1')	음색의 발 "길이" 하모니 오버톤 레벨(16~1)을 조정합니다.	* ~ 8
Perc. 2nd (2nd Overtone Percussion)	"on" 일 때 2번째 하모니 또는 3번째 하모니 피치와 함께 타악기 소리는 음으로 적용됩니다.*1	oFF*, on
Perc. 3rd (3rd Overtone Percussion)		oFF*, on
Perc.Decay (Percussion Decay Time)	타악기 감쇠 시간을 지정합니다. 보다 큰 값은 보다 큰 감쇠 시간이 됩니다.	000* ~ 127
On Click (Key On Click)	"on"일 때 음이 사운드로 나올 때 클릭음이 들립니다.	oFF*, on
Off Click (Key Off Click)	"on"일 때 클릭 음이 키보드 키가 해제될 때 추가됩니다.	oFF*, on
Type (Wave Type)	"Sin"(사인)은 소음이 포함되지 않는 파형이며, "Vin"(빈티지)는 전자 오르간의 문자 소음이 포함된 파형입니다.	Sin*, Vin
Vib.Rate (Vibrato Rate)	비브라토의 속도를 음에 지정할 수 있습니다.	000 ~ 64* ~ 127
Vib.Depth (Vibrato Depth)	비브라토의 양을 음에 지정할 수 있습니다.	000* ~ 127
DSP On Off to Rot Button Off Value	이 파라미터에 대한 정보는 "음색 파라미터 설정" 하에 "DSP On Off(DSP On/Off)"로부터 아이템 시작을 참고하십시오(48~49쪽)	

*1 음색을 더 생생하게 지속시킬 수 있습니다. 타악기 사운드는 키보드 키가 눌러진 후 즉각적으로 아주 강하게 소리가 납니다. 그런 후 점차적으로 "Perc. Devay"에 따라 점차적으로 감쇠합니다. 키보드 키를 누르고 있는 동안 오르간 음이 지속되는데 오직 타악기 소리만 감쇠됩니다.

NOTE

- 드로우바 편집 화면이 나타난 동안, 슬라이더 D-14(16')~D-12(1')를 이용해서 드로우바 파라미터를 16'~1'로 변경할 수 있습니다.

🎵 뮤직 프리셋

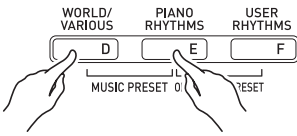


뮤직 프리셋 사용하기

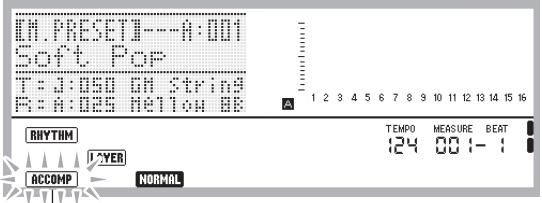
뮤직 프리셋 기능으로 사전설정 코드 프로그래션에 따라 구성된 자동반주, 음색, 리버브와 그 밖의 다른 설정들을 쉽게 이용할 수 있습니다. 총 305가지 프리셋 기능은 키보드를 폭넓고 다양한 음악 스타일을 위해 쉽게 구성할 수 있게 합니다. 코드 진행에는 전 곡을 위한 코드 진행뿐만 아니라 즉석 연주에 적합한 몇 마디만 짧게 반복하는 코드 진행도 포함되어 있습니다. 다양한 코드 진행으로 듣는 재미가 더욱 좋아집니다. 내장된 사전설정 이외에 자신만의 뮤직 프리셋(사용자 사전설정)도 할 수 있고 긴 곡에 대응도로 쓸 수 있는 코드 진행을 최대 999 마디까지 녹음할 수 있습니다. 뮤직 프리셋 기능은 리듬 버튼 [A]부터 [F]까지에 해당하는 6가지 그룹으로 나누어집니다. [A]그룹부터 [E]그룹까지는 사전설정 그룹이고 [F]는 사용자 사전설정 그룹입니다.

뮤직 프리셋 기능을 사용하려면

1. “부록”을 참고해서 원하는 음악 프리셋 기능을 찾아 그룹과 번호를 적어두십시오.
2. L-6 ([D] WORLD/VARIOUS) 버튼을 누르고 있으면서 L-7 ([E] PIANO RHYTHMS) 버튼을 누릅니다.

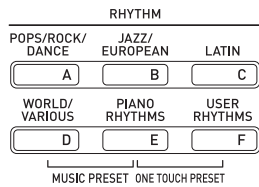


• 아래 그림과 같이 뮤직 프리셋 화면이 나타납니다.



- Flashing
- 자동반주 표시[ACCOMP]가 깜박이면 사전설정 코드 진행을 사용할 수 있습니다.
 - 선택한 뮤직 프리셋 기능에 따라 기본[NORMAL], 레이어[LAYER]와 다른 표시가 나타나거나 깜박이게 됩니다.

3. L-3 ([A] POPS/ROCK/DANCE)버튼부터 L-8 ([F] USER RHYTHMS)버튼을 사용해서 음악 프리셋 그룹을 선택하십시오.



- L-8 ([F] USER RHYTHMS) 버튼은 사용자 사전설정 그룹을 위한 것입니다. 자세한 것은 “사용자 프리셋 만들기”를 참고하십시오(58쪽).

4. 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 원하는 화면이 나타날 때까지 음악 프리셋 번호를 넘겨보십시오.

- 선택한 음악 프리셋 기능에 따라 음색, 리듬, 다른 설정들이 구성됩니다. 음악 프리셋 기능으로 구성된 설정에 관한 자세한 내용은 “음악 프리셋 설정하기”(56쪽)를 참고하십시오.

5. 수행 시작을 위해 해야 할 것은 아래 설명대로 선택한 음악 프리셋 기능에 따라 달라집니다.

기본[NOMAL], 인트로[INTRO], 변형[VARIATION]표시가 깜박이는 경우
 → 키보드가 동시 시작 대기모드라는 것을 의미합니다.
 스플리트 변경 지점(17페이지)의 왼쪽,
 코드 건반을 누르면
 자동반주가 코드 진행에 따라 시작됩니다.

기본[NOMAL], 인트로[INTRO], 변형[VARIATION]표시가 깜박이지 않는 경우
 → L-16 (START/STOP) 버튼을 누르면
 자동반주가 코드 프로그래션에 따라 시작됩니다.

6. 자동반주에 따라 멜로디를 연주하십시오

- 사전설정 코드 진행은 똑같은 패턴이 반복됩니다. 코드 진행의 마디 수는 선택한 음악 프리셋 기능에 따라 달라집니다. 코드 진행은 짧게는 2마디에서 4마디로 길게는 30마디에서 40마디 길이로 진행됩니다. 몇몇 코드 진행에서는 진행되는 패턴의 끝부분에 필-인 패턴이 자동적으로 삽입됩니다.
- 자동반주가 재생되는 동안이나 7단계에서 연주를 멈춘 후에 다른 음악 프리셋 기능으로 변경할 수 있습니다. 또 다른 음악 프리셋 기능으로 변경하려면 이 과정의 3, 4단계를 수행하십시오. 연주하는 동안 다른 음악 프리셋 기능으로 변경하면 변경한 마디의 끝까지 재생된 후에 변경이 적용됩니다.

7. 연주를 정지하려면 L-15 (SYNCHRO/ENDING) 버튼 또는 L-16 (START/STOP) 버튼을 누릅니다.

- [ACCOMP] 표시는 연주를 정지한 후에도 계속 깜박입니다. L-16 (START/STOP) 버튼을 누르면 자동반주가 다시 재생됩니다.

8. R-15 (EXIT) 버튼을 누르면 음악 프리셋 화면을 종료합니다.

- R-15 (EXIT) 버튼은 자동반주가 재생되는 동안에도 누를 수 있습니다. 이 경우에는 R-15 (EXIT) 버튼을 누르자마자 자동반주 재생이 정지되고 음악 프리셋 화면이 사라집니다.

NOTE

- 사전설정 코드 진행을 사용하는 대신에 자동반주 코드를 연주하기 위해 코드 건반(26페이지)을 이용할 수 있고 리듬만 연주할 수도 있습니다. 자세한 내용은 “음악 프리셋 자동반주 설정을 변경하려면”(57쪽)을 참고하십시오.
- 음악 프리셋 기능을 사용해서 연주하는 동안에 음색, 리듬, 템포, 믹서, 음향효과 등과 다른 설정들을 바꿀 수도 있습니다.

뮤직 프리셋 설정

다음 표에 기록된 설정들은 뮤직 프리셋이 선택되었을 때 사용할 수 있는 항목들입니다.

- 코드 진행은 제외하고, 뮤직 프리셋을 선택한 후에 모든 설정들을 바꿀 수 있습니다.
자세한 내용은 아래표의 참고란을 확인하십시오.
- 다른 뮤직 프리셋 기능을 선택하거나 뮤직 프리셋 화면을 지속하면 현재 선택한 프리셋에서 변경한 모든 것들은 삭제됩니다.
변경한 설정을 그대로 나중에도 사용하려면 사용자 사전설정으로 저장해야 합니다.
자세한 내용은 “뮤직 프리셋 만들기”(58쪽)를 참고하십시오.

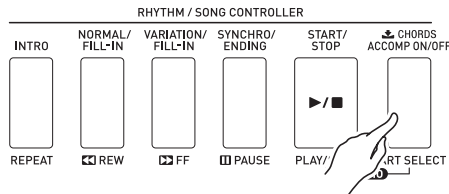
설정	참고
상위 1, 2 파트, 하위 파트의 음색	음색의 레이어와 스플리트하기 (15쪽)
레이어 켜기/끄기, 스플리트 켜기/끄기	
상위 1, 2 파트, 하위 파트의 옥타브 변경	옥타브 변경하기(18쪽)
리버브 켜기/끄기와 유형	리버브 효과 사운드에 추가하기(31쪽)
자동 하모나이즈 음색	믹서 사용하기(36쪽)
상위 1, 2 파트, 하위 파트와 자동 하모나이즈 파트의 음량	파트 파라미터(43쪽)
파트 켜기/끄기	
자동 하모나이즈 또는 아르페지에이터 켜기/끄기	자동 하모나이즈 사용하기(28페이지) 아르페지오 프레이즈 자동 재생(아르페지에이터)(23페이지)
아르페지에이터 유지, 아르페지에이터 속도, 아르페지에이터 파트	기능 메뉴 설정(131쪽)
리듬	뮤직 프리셋 사용 중에 리듬을 바꾸려면(57쪽)
동시시작 기능 재생 유형 (기본, 인트로, 변형)	자동 반주 재생하기(24쪽)
템포	템포 설정 변경(19쪽)
코드진행	-

NOTE

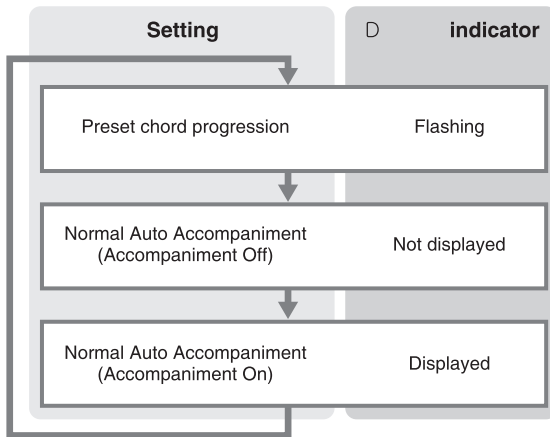
- 뮤직 프리셋이 재생되는 동안 다른 뮤직 프리셋 기능으로 변경하면, 리듬과 템포는 변경을 한 마디의 재생이 끝난 후에 바뀝니다.
- 뮤직 프리셋 기능의 코드 진행을 바꿀 수는 없지만 프로셋 코드 진행은 바뀌어서 사용자 프리셋으로 저장할 수 있습니다.
자세한 내용은 “사용자 프리셋 만들기”(58페이지)를 참고하십시오.

뮤직 프리셋 자동반주 설정 변경하기

뮤직 프리셋 화면이 표시되는 동안, L-17 (ACCOMP ON/OFF) 버튼으로 자동반주 설정을 바꾸십시오.



- L-17 (ACCOMP ON/OFF) 버튼을 누를 때마다 아래 그림과 같이 설정이 반복됩니다.



- 프리셋 코드 진행 또는 반주 끄기가 선택되었을 때에는 건반은 멜로디 연주로 사용됩니다. 반주 켜기가 선택되었을 때에는 건반의 왼쪽이 코드 건반이고 오른쪽이 멜로디 건반입니다.

뮤직 프리셋 사용 중에 리듬 변경하기

뮤직 프리셋 화면이 표시되는 동안 L-3 ([A]POPS/ROCK/DANCE) 버튼부터 L-8 ([F] USER RHYTHMS)) 기능까지는 뮤직 프리셋 그룹 선택 버튼으로 작동합니다. 이런 이유는 리듬 변경을 아래의 절차를 수행하기 때문입니다.

1. R-17 (v) 버튼을 두 번 누르십시오.
 - 아래 그림과 같은 리듬 선택 화면이 나타납니다.



2. L-3 ([A] POPS/ROCK/DANCE) 버튼부터 L-8 ([F] USER RHYTHMS) 버튼까지를 사용해 리듬 그룹을 선택하십시오.
3. 다이얼 또는 +/- 버튼을 사용해 원하는 음색이 표시될 때까지 리듬 번호를 순차적으로 올리거나 내려보십시오.
4. 원하는 리듬을 선택한 후에 R-15 (EXIT) 버튼을 누르거나 R-17 (^) 버튼을 두 번 누르십시오.

- 리듬 선택 화면이 사라집니다.

NOTE

- 뮤직 프리셋 기능이 사용되는 동안에 R-1 ([A] PIANO) 버튼부터 R-12 ([L]DRAWBAR ORGAN) 버튼까지를 누르면 음색 설정 화면이 나타납니다. 음색 설정 화면이 표시되는 동안 R-17 (v) 버튼을 한 번 누르면 위의 그림처럼 리듬 선택 화면이 변경됩니다.

사용자 프리셋 만들기

사용자 프리셋 번호

F:001부터 F:050까지는 사용자 프리셋 번호입니다. 한 번에 최대 100가지의 사용자 프리셋을 메모리에 저장할 수 있습니다. L-8 ([F] USER RHYTHMS) 버튼으로 저장된 사용자 프리셋을 불러올 수 있습니다. 자세한 내용은 “뮤직 프리셋 수행하기”를 참고하십시오(54쪽).

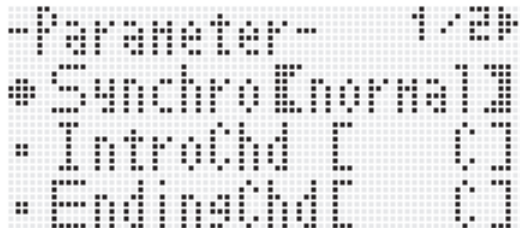
사용자 프리셋 만들고 저장하기

1. “뮤직 프리셋 사용하기를 수행하기”(54쪽)의 1단계부터 4단계까지 수행하고 사용자 뮤직 프리셋을 만들기 위해 편집하려는 뮤직 프리셋을 선택하십시오.
2. “뮤직 프리셋 설정하기”(56쪽)를 참고해서 음색과 다른 설정을 구성하십시오.
3. R-13 (FUNCTION) 버튼을 누른 상태에서 C-17 (MENU) 버튼을 누르십시오.
 - 아래 그림과 같이 MP(뮤직 프리셋) 편집 화면이 나타납니다.



- 여기에서 R-16 (ENTER) 버튼을 누르면 코드 진행 편집 화면으로 바뀌게 됩니다. 자세한 내용은 “코드 진행 편집하기”(62쪽)를 참고하십시오.

4. R-17 (^, v) 버튼을 이용하여
 - 표시를 “파라미터” 옆으로 이동시키고 R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
 - 파라미터 메뉴 화면이 나타납니다.



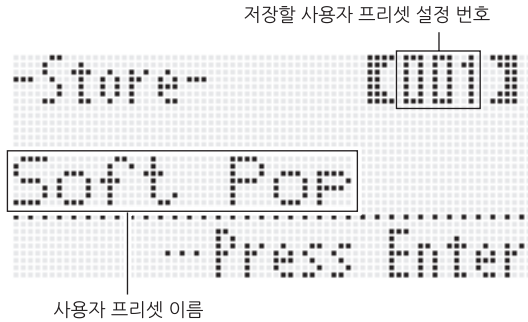
5. 필요하다면 파라미터 메뉴에 있는 각각의 파라미터들을 변경하십시오.

- (1) R-17 (^, v, <, >) 버튼을 이용하여
 - 표시를 바꾸려는 파라미터 옆으로 옮기십시오.
- (2) 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 설정값을 바꾸십시오.
 - R-14 (-) 버튼과 (+) 버튼을 동시에 누르면 파라미터가 원래의 초기 설정으로 되돌아 갑니다.
 - 화면에 표시된 항목의 의미와 설정 범위는 다음과 같습니다. 별표(*)가 표시되어 있는 설정은 초기 설정값입니다.

아이템 이름	설명	값의 범위
Synchro (Synchro type)	자동반주 싱크로 시작 준비 유형을 선택합니다.	oFF, Normal*, Variation, Intro
IntroChd (Intro chord)	자동반주 인트로 패턴 화음을 선택합니다.	C* - B, Cm - Bm
EndingChd (Ending chord)	자동 반주 엔딩 패턴 화음을 선택합니다.	C* - B, Cm - Bm
AutoFill (Auto fill in)	화음 진행의 끝에 필인을 넣을 것인지, 안넣을 것인지 선택합니다.	on*, oFF
Timing (Timing set)	녹음된 화음이 연주되는 동안 화음의 시간이 변화되도록 선택합니다. 보다 자세한 정보는 “시간 설정과 연주 중 화음진행”을 참고하십시오(60쪽).	Normal*, Half, Double, 3/4, 3/2

- (3) 필요하다면 (1), (2) 단계를 반복하십시오.
- (4) 원하는 대로 설정이 다 되었으면 R-15 (EXIT) 버튼을 누르십시오.
 - MP 편집 화면으로 되돌아갑니다.

6. R-17 (V) 버튼을 이용하여 ●표시를 “Store”옆으로 이동시키고 R-16 (입력) 버튼을 누르십시오.
- 저장할 사용자 프리셋 설정 번호와 이름을 지정하기 위한 화면이 나타납니다.



7. 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 저장할 사용자 프리셋 설정 번호를 선택하십시오.
8. R-17 (<, >) 버튼을 이용하여 바꾸려는 이름 문자 위치로 커서를 옮긴 후 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 원하는 문자를 선택하십시오.
- 이름에 입력할 수 있는 문자에 관한 자세한 내용은 “지원되는 입력가능한 문자”(160쪽)를 참고하십시오.
 - 띄어쓰기를 하려면 R-14 (-) 버튼과 (+) 버튼을 동시에 누르십시오.
9. 원하는 대로 모두 실행되었으면 R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
- 이것은 데이터를 저장합니다.
 - 사용자 프리셋 번호가 이미 저장된 번호라면 기존의 데이터를 새로운 데이터로 바꿀지를 확인하는 겹쳐쓸까요?(Replace?)라는 대화창이 뜹니다. 기존의 데이터를 새 데이터로 바꾸기를 원하면 R-14 (네 YES) 버튼을 누르십시오.

! IMPORTANT!

- “기다려 주십시오(Please Wait)” 메시지는 데이터 저장 기능이 진행되는 동안 화면에 표시됩니다. 이 메시지가 표시되는 동안에는 어떠한 작동도 하지 말아 주십시오. 키보드의 전원을 끄거나 메모리 카드를 빼내면 디지털 키보드의 데이터가 지워지거나 훼손될 수 있고 L-1 (POWER)버튼을 눌러도 키보드가 켜지지 않을 수 있습니다. 이러한 경우가 발생되면 “문제 해결”(15쪽)을 참고하십시오.

NOTE

- 6단계에서 R-15 (EXIT) 버튼을 누르면 아래 그림과 같은 확인 화면이 나타납니다. 이 때 R-14 (YES) 버튼을 누르면 6단계의 사용자 프리셋 설정 저장 화면이 나타납니다.



편집된 결과를 저장하지 않고 편집을 취소하려면 R-14 (NO) 버튼을 누르십시오.

사용자 프리셋 데이터를 삭제하려면

- MP(뮤직 프리셋) 편집 화면이 나타날 때까지 R-13 (FUNCTION) 버튼을 길게 누르면서 C-17 (MENU) 버튼을 누르십시오.
- R-17 (V) 버튼을 이용하여 ●표시를 “Clear”옆으로 이동시키고 R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
 - 삭제할 사용자 프리셋 설정 번호를 지정하기 위한 화면이 나타납니다.
- 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 삭제할 사용자 프리셋 설정 번호를 선택하십시오.
- R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
- “Sure?”라는 메시지가 뜨면 삭제하려면 R-14 (YES) 버튼을 누르고 삭제하지 않으려면 R-14 (NO) 버튼을 누르십시오.

타이밍 설정과 코드 진행 재생

“사용자 사전설정을 만들고 저장하려면”(58쪽)의 5단계의 “타이밍”(타이밍 세트) 설정에 맞춰 코드 진행이 재생되는 방식은 다음과 같습니다.
이 설정은 오로지 재생에만 영향을 주고, 코드 진행 데이터를 변경시키지는 않습니다.

- **Normal**

저장된 것과 똑같은 타이밍으로 코드를 재생합니다.

- **Half**

각각의 마디를 저장된 것의 절반 만큼의 타이밍으로 코드를 재생합니다.

예:

Measure	1	2	3	4
Beat	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
Chord progression	Dm A7	Dm G7	C EM7	Am C7

뮤직 프리셋 리듬이 4/4박자로 만들어진 사용자 설정을 재생하기 위해 “절반”설정이 사용될 때 발생하는 것은 다음과 같습니다.

4/4 박자 리듬이 사용자 사전설정에 지정되었을 때의 절반(Half) 모드 재생

Measure	1	2	3	4
Beat	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
Chord progression	Dm A7	Dm G7	C EM7	Am C7

2/4 박자 리듬이 사용자 사전설정에 지정되었을 때의 절반(Half) 모드 재생

Measure	1	2	3	4
Beat	1 2	1 2	1 2	1 2
Chord progression	Dm A7	Dm G7	C EM7	Am C7

- **Double**

각각의 마디를 저장된 것의 두 배 만큼의 타이밍으로 코드를 재생합니다.

“두 배(Double)”모드가 지정된 후 “절반(Half)”모드를 진행한 것처럼 코드 진행을 재생하면 다음과 같은 코드 진행이 됩니다.

4/4 박자 리듬이 사용자 사전설정에 지정되었을 때의 두 배 모드(Double) 재생

Measure	1	2	3	4
Beat	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
Chord progression	Dm	Dm	C	Am

8/4 박자 리듬이 사용자 사전설정에 지정되었을 때의 두 배 모드(Double) 재생

Measure	1	2	3
Beat	1 2 3 4 5 6 7 8	1 2 3 4 5 6 7 8	1 2
Chord progression	Dm A7	Dm G7	C

• 3/4

각각의 마디를 저장된 것의 3/4배 만큼의 타이밍으로 코드를 재생합니다.

이 설정은 6/8박자 리듬으로 사용할 때 가장 좋습니다.

“3/4”모드가 지정된 후 “절반(Half)”모드를 진행한 것처럼 코드 진행을 재생하면 다음과 같은 코드 진행이 됩니다.

4/4 박자 리듬이 사용자 프리셋 설정에 지정되었을 때의 3/4모드 재생

Measure	1	2	3	4
Beat	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
Chord progression	Dm A7	Dm G7	C EM7	Am C7

6/8 박자 리듬이 사용자 사전설정에서 지정되었을 때의 3/4모드 재생

Measure	1	2	3	4
Beat	1 2 3 4 5 6	1 2 3 4 5 6	1 2 3 4 5 6	1 2
Chord progression	Dm A7	Dm G7	C EM7	Am

• 3/2

각각의 마디를 저장된 것의 3/2 만큼의 타이밍으로 코드를 재생합니다.

이 설정은 6/4박자 리듬으로 사용할 때 가장 좋습니다.

“3/2”모드가 지정된 후 “절반(Half)”모드를 진행한 것처럼 코드 진행을 재생하면 다음과 같은 코드 진행이 됩니다.

4/4 박자 리듬이 사용자 사전설정에서 지정되었을 때의 3/2 모드 재생

Measure	1	2	3	4
Beat	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
Chord progression	Dm A7	Dm G7	C EM7	Am C7

6/4 박자 리듬이 사용자 사전설정에서 지정되었을 때의 3/2 모드 재생

Measure	1	2	3	4
Beat	1 2 3 4 5 6	1 2 3 4 5 6	1 2 3 4 5 6	1 2
Chord progression	Dm A7	Dm G7	C EM7	Am

 **NOTE**

- “두 배(Double)”또는“3/2”가 선택되었을 때 코드 타이밍은 나중의 타이밍으로 바뀝니다. 마디 내에서 맞지않는 코드는 재생되지 않습니다.

코드 진행 편집하기

프리셋 코드 진행을 바꿔서 사용자 프리셋으로 저장할 수 있고 아무런 사전 준비없이 새 코드 진행을 만들어서 저장할 수도 있습니다.

코드 진행 편집 순서

1. “뮤직 프리셋 기능을 사용하려면”(54쪽)의 1단계부터 4단계까지 수행하고 사용자 뮤직 프리셋을 만들기 위해 편집하려는 뮤직 프리셋을 선택하십시오.
2. “뮤직 프리셋 설정하기”(56쪽)를 참고하여 음색과 다른 설정들을 구성하십시오.
3. R-13 (FUNCTION) 버튼을 길게 누르면서 C-17 (MENU) 버튼을 누르십시오.
 - 아래 그림과 같이 “코드 편집(Chord Edit)” 옆에 ●가 표시된 MP (뮤직 프리셋) 편집 화면이 나타납니다.



4. R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
 - 아래 그림처럼 코드 편집 화면이 나타납니다. 이 화면에서는 코드 진행의 개별 코드 데이터 항목을 직접 편집할 수 있습니다



5. 다음의 코드 진행 편집 과정을 수행하십시오.

- 기존 코드 변경 (저장된 코드 데이터 바꾸기 63쪽 참고)
- 기존 코드 삭제 (저장된 코드 데이터 삭제하기 63쪽 참고)
- 새 코드 삽입(새 코드를 삽입하기 63쪽 참고)
- 모든 기존 코드 삭제(메뉴 작동을 수행하기, 초기화 65쪽 참고)
- 일련의 코드 삽입 (코드 입력 단계를 수행 64쪽 참고)
- 모든 기존의 코드 키 변경 (메뉴 작동을 수행하기의 키변경 65쪽)
- 프리셋 코드 진행 데이터가 편집된 후에 또 다른 뮤직 프리셋 코드 진행 삽입 (메뉴 작동을 수행하기의 코드 붙이기 65쪽 참고)
- 특정 마디의 기존 코드 삭제 (메뉴 작동을 수행하기의 마디 삭제 65쪽 참고)
- 특정 위치에 빈마디 삽입 (메뉴 작동을 수행하기의 마디 삽입 65쪽 참고)

6. 편집이 끝나면, R-15 (EXIT) 버튼을 누르십시오.

- MP 편집 화면으로 되돌아 갑니다.

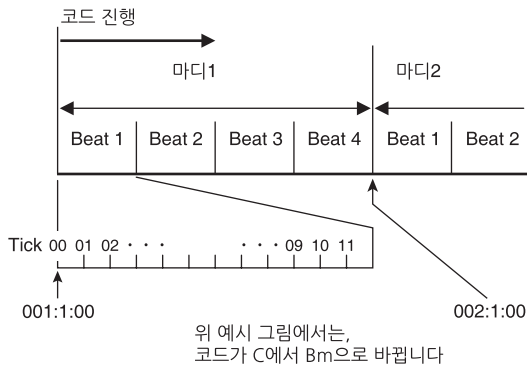
7. “사용자 프리셋을 만들고 저장하려면”(58쪽)의 4단계부터 9단계까지 수행하십시오.
 - 필요하지 않다면 4, 5단계는 수행하지 않아도 됩니다.

저장된 코드 데이터를 바꾸려면

1. “코드 진행 편집 순서”(62쪽)의 1단계부터 4단계까지 수행하십시오.
2. R-17 (∧, ∨) 버튼을 이용하여 편집하려는 코드로 커서를 옮기십시오.
 - 마디 단위로 커서를 옮기려면 L-14 (▶▶ FF: 빨리 앞으로 가기) 버튼과 L-13 (◀◀ REW: 빨리 뒤로 가기) 버튼을 이용하십시오.
3. R-17 (<, >) 버튼을 이용하여 커서를 옮긴 후 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 커서 위치의 설정값을 바꾸십시오.
 - 설정값을 변경하는 동안에는 커서가 깜박입니다



- 1 비트보다 더 짧은 “틱”은 박자 단위입니다. 뮤직 프리셋 데이터에서 12틱은 1비트와 같습니다. 틱은 00부터 11까지로 설정값을 지정할 수 있고 12번 틱은 다음 비트가 됩니다. 4/4박자의 경우 4분 음표가 12틱이고, 8분 음표가 6틱입니다.



4. 변경된 값을 적용하려면, R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
 - 커서가 깜박이지 않게 됩니다.

IMPORTANT!

- 사용자 사전설정 데이터의 첫 번째 코드의 타이밍(마디:비트:틱)은 변경할 수 없습니다.

저장된 코드 데이터를 삭제하려면

1. “코드 진행 편집 순서”(62쪽)의 1단계부터 4단계까지 수행하십시오.
2. R-17 (∧, ∨) 버튼을 이용하여 삭제하려는 코드로 커서를 옮기십시오.
3. C-10 (DELETE) 버튼을 누르십시오.
 - C-10 (DELETE) 버튼을 누르자마자 현재 커서 위치에 있는 코드가 삭제됩니다

IMPORTANT!

- 사용자 프리셋 데이터의 첫 번째 코드는 삭제할 수 없습니다.

새 코드를 삽입하려면

1. “코드 진행 편집 순서”(62쪽)의 1단계부터 4단계까지 수행하십시오.
2. R-17 (∧, ∨) 버튼을 이용하여 코드를 삽입하려는 위치 바로 앞에 있는 코드로 커서를 옮기십시오.
3. C-11 (INSERT) 버튼을 누르십시오.
 - 아래 그림과 같은 화면이 나타납니다.



4. 현재 커서 위치이후의 비트 수 만큼 새 코드 삽입 위치를 지정하십시오.

현재 커서 이후의 비트의 수	해당 버튼
4 beats	R-1 (o)
2 beats	R-2 (o)
1 beat	R-3 (o)
1/2 beat	R-7 (o)
1/4 beat	R-8 (o)

- R-8(**o**) 버튼만 제외하고 위에 있는 한 버튼을 누른 후에 R-4(**o**) 버튼을 누르면 비트 수가 1.5중 증가합니다.
- 위에 있는 한 버튼을 누른 후에 R-10(**r3**) 버튼을 누르면 비트 수가 2/3중 증가합니다.
- 이 단계에서는 R-9(**o**) 버튼과 R-11(**o**) 버튼은 작동되지 않습니다.

5. R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.

- 코드가 입력되고 커서가 삽입된 코드 데이터의 “ROOT”위치에 표시됩니다. 초기 설정 기본음은 C입니다.



6. 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 기본음을 지정하십시오.

7. R-17 (>) 버튼을 이용하여 커서를 “유형”위치로 옮긴 후 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 유형 설정을 구성하십시오.

- 커서가 “ROOT” 또는 “TYPE”에 놓여 있으면 코드 건반으로 코드 기본음이나 유형을 지정할 수 있습니다.

8. 코드 데이터를 적용하려면, R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.

- 커서가 깜박이지 않게 됩니다.

코드 삽입 단계를 수행하려면

1. “코드 진행 편집 순서”(62쪽)의 1단계부터 4단계까지 수행하십시오.

2. C-14 (STEP) 버튼을 누르십시오.

- 아래 그림과 같은 단계 화면이 나타납니다.



3. L-14 (▶▶ FF: 빨리 앞으로 가기) 버튼과 L-13 (◀◀ REW: 빨리 뒤로 가기) 버튼을 이용하여 코드 삽입을 수행하려는 위치로 커서를 옮기십시오.

- 커서가 1 마디 단계에서 이동합니다.

4. 삽입하려는 코드의 길이를 지정하십시오.

- 이벤트를 삽입하려면(94쪽)의 4단계 표를 참고하십시오.
- 이 단계가 수행되는 동안 R-9 (**o**) 버튼은 작동되지 않고, 점 16분 음표도 지정할 수 없습니다.

5. 삽입하려는 코드에 해당하는 건반을 누르십시오.

- 현재 코드 운지 모드에 해당하는 건반을 누르십시오. 자세한 내용은 “코드 핑거링 모드 선택하기”(26쪽)를 참고하십시오
- 건반을 누르자마자 코드가 삽입되고 커서가 4단계에서 지정한 길이로 다음 마디:비트:틱으로 이동합니다. 원한다면 커서가 이동한 곳에서 다음 코드를 입력할 수 있습니다.

! IMPORTANT!

- 여기에서는 999 마디 이상으로는 입력할 수 없습니다.

6. 원한다면, 코드 삽입을 위해 4, 5단계를 반복하십시오.

- 같은 길이의 코드를 삽입하고 싶으면 4단계를 건너 뛰고 5단계만 수행하십시오.

7. 삽입 단계가 끝나면 R-15 (EXIT) 버튼을 누르십시오.

메뉴 작동을 수행하려면

1. “코드 진행 편집 순서”(62쪽)의 1단계부터 4단계까지 수행하십시오.
2. R-13 (FUNCTION) 버튼을 길게 누르면서 C-17 (MENU) 버튼을 누르십시오.
3. 아래 그림과 같은 화면이 나타납니다.



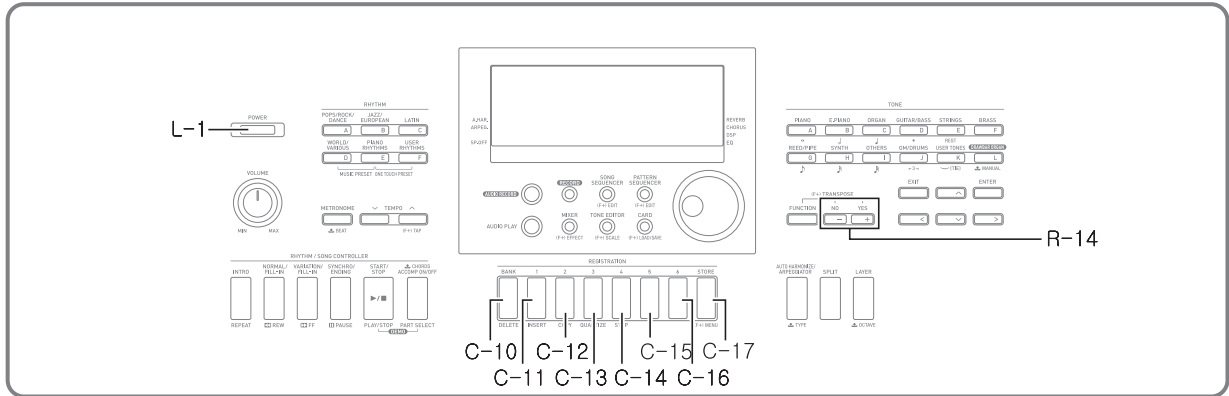
4. 원하는 메뉴 작동을 수행하십시오.

수행할 메뉴작동	작동방법
모든 기존 코드 삭제 (초기화) *1	R-17 (∧, ∨) 버튼을 이용하여 ●표시를 "Initialize"로 이동시키고 R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
모든 기존 코드의 키 변경 (키변경)	1. R-17 (∧, ∨) 버튼을 이용하여 ●표시를 "Key Shift"으로 이동시키고 R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오. 2. 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 키 변경량을 지정하십시오. • 값을 -5 ~ +6까지 지정할 수 있습니다. 3. R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
프리셋의 코드 진행 데이터가 편집된 후에 또다른 뮤직 프리셋 코드 진행 삽입 (코드 붙이기) *2	1. R-17 (∧, ∨) 버튼을 이용하여 ●표시를 "Append Chord"로 이동시키고 R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오. 2. 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용해 뮤직 프리셋 번호를 올리거나 내려 원하는 코드를 찾아 R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
특정 마디의 기존 코드 삭제 (마디삭제) *3	1. R-17 (∧, ∨) 버튼을 이용하여 ●표시를 "DeleteMeas."로 이동시키고 R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오. 2. 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 삭제 작동을 시작할 마디를 지정하십시오. 3. R-17 (∨) 버튼을 눌러 붉은 괄호(Ⓜ)를 "Size"에 놓으십시오. 4. 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 삭제할 마디의 수를 지정하십시오. 5. 원하는 대로 모두 실행되었으면 R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
특정 마디의 기존 코드 삭제 (마디 삽입) *2	1. R-17 (∧, ∨) 버튼을 이용하여 ●표시를 "InsertMeas."로 이동시키고 R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오. 2. 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 삽입 작동을 시작할 마디를 지정하십시오. 3. R-17 (∨) 버튼을 눌러 붉은 괄호(Ⓜ)를 "Size"에 놓으십시오. 4. 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 삽입할 마디의 수를 지정하십시오. 5. 원하는 대로 모두 실행되었으면 R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.

- *1 모든 기존의 코드를 모두 지우고 첫 번째 마디의 첫 비트에 C-코드가 있는 데이터의 4 마디로 교체합니다.
 - *2 마디 수가 999를 초과하면 이작동은 수행되지 않습니다.
 - *3 모든 마디를 지울 수는 없습니다. 모든 마디를 포함하는 범위를 지정하면 첫 번째 마디는 삭제되지 않고 그대로 유지됩니다.
5. "Sure?"라는 메시지가 뜨면 4단계의 조작을 실행하려면 R-14 (YES) 버튼을 누르고 취소하려면 R-14 (NO) 버튼을 누르십시오.

- R-14 (YES)을 누르면 작동이 시작됩니다. 이 과정을 수행하는데 시간이 걸리면 "Please Wait" 메시지가 뜹니다. 이 메시지가 표시되는 동안에는 아무런 작동도 하지 않아주십시오.

키보드 설정을 레지스트레이션 메모리에 저장하기



레지스트레이션 메모리 기능은 음색, 리듬 등과 같은 키보드 설정을 저장해두었다가 필요할 때마다 즉각적으로 불러내어 사용할 수 있게 해줍니다.

NOTE

- 레지스트레이션 설정이 될 수 있는 항목에 관한 정보는 “파라미터 목록”(162쪽)를 참고하십시오.
- 레지스트레이션 설정을 불러내어 사용할 경우에는 오로지 반주와 관련된 설정 항목이나 스케일과 관련된 항목만을 불러들일 수 있습니다. 자세한 내용은 “RegFiltAcmp (레지스트레이션 필터: 반주)” (132쪽)와 “RegFiltScal (레지스트레이션 필터: 스케일)” (132쪽)을 참고하십시오.

한 번에 최대 96가지 설정을 레지스트레이션 메모리에 저장할 수 있습니다. C-10 (BANK) 버튼과 C-11 (1) 버튼부터 C-16 (6) 버튼까지 बैं크와 영역 설정에 사용됩니다.

REGISTRATION						
BANK	1	2	3	4	5	6
C-10	C-11	C-12	C-13	C-14	C-15	C-16

	Area 1	Area 2	Area 3	Area 4	Area 5	Area 6
Bank 1	Setup 1-1	Setup 1-2	Setup 1-3	Setup 1-4	Setup 1-5	Setup 1-6
Bank 2	Setup 2-1	Setup 2-2	Setup 2-3	Setup 2-4	Setup 2-5	Setup 2-6
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
Bank 16	Setup 16-1	Setup 16-2	Setup 16-3	Setup 16-4	Setup 16-5	Setup 16-6

- C-10 (BANK) 버튼을 누를 때마다 बैं크번호가 1번부터 16번까지 돌아가며 선택됩니다.
- C-11 (1) 버튼부터 C-16 (6) 버튼까지를 누르면 현재 선택한 बैं크에 해당하는 영역이 선택됩니다.

■ 레지스트레이션 저장의 예

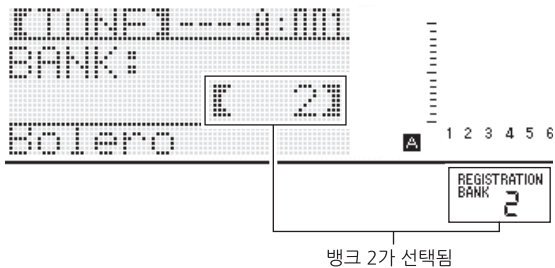
이 예는 아래 표의 데이터를 1 बैं크의 다음 설정에 저장합니다.

- 첫 번째 메모리 설정은 설정1-1에 저장.
- 두 번째 메모리 설정은 설정1-2에 저장.
- 세 번째 메모리 설정은 설정1-3에 저장.

	Setup 1-1	Setup 1-2	Setup 1-3
Tone Number	E:016	H:001	A:001
Rhythm Number	A:015	E:013	A:044
Tempo	080	140	089

레지스트레이션 메모리에 설정을 저장하려면

1. 설정에 포함시키려는 음색, 리듬 그리고 다른 설정들을 구성하십시오.
2. C-10 (BANK) 버튼을 눌러 원하는 बैं크를 선택하십시오.
 - C-10 (BANK) 버튼을 누를 때마다 बैं크번호가 돌아가며 선택됩니다.



뱅크 2가 선택됨

- C-10 (BANK) 버튼을 누른 후 “뱅크”화면이 표시되는 동안 다이얼과 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 원하는 बैं크를 선택합니다.
 - 몇 초동안 아무런 작업을 하지 않을 경우 자동으로 이전 화면으로 돌아갑니다.
3. C-17 (STORE) 버튼을 길게 누르면서 C-11 (1) 버튼부터 C-16 (6) 버튼까지를 눌러 영역을 선택하십시오.
 - 1단계에서 구성한 설정이 적용가능한 설정으로 저장됩니다.
 - 설정에 뭔가 이미 저장되어 있다면 기존 설정은 삭제되고, 새로운 설정으로 바뀌게 됩니다.



설정 2-1로 저장됨

! IMPORTANT!

- “Please Wait” 메시지는 데이터 저장 기능이 진행되는 동안 화면에 표시됩니다. 이 메시지가 표시되는 동안에는 어떠한 작동도 하지 말아 주십시오. 키보드의 전원을 끄거나 메모리 카드를 빼내면 디지털 키보드의 데이터가 지워지거나 훼손될 수 있고 L-1 (POWER) 버튼을 눌러도 키보드가 켜지지 않을 수 있습니다. 이러한 경우가 발생되면 “문제 해결”(150쪽)을 참고하십시오.

레지스트레이션 메모리로부터 설정을 불러오려면

1. C-10 (BANK) 버튼을 눌러 불러낼 설정이 있는 बैं크를 선택하십시오.
2. C-11 (1) 버튼부터 C-16 (6) 버튼까지를 이용하여 불러낼 설정이 있는 영역을 선택하십시오.
 - 레지스트레이션 메모리 설정이 불러나오고 그에 따라 자동으로 키보드 설정을 구성합니다.



설정 6-1로 불러나옴.

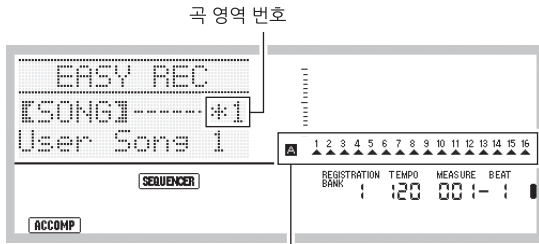
NOTE

- 옥타브 변경에 변화를 주는 설정이 불러나오면 현재 재생되고 있는 음들은 소리가 멈추게 됩니다(18쪽). 이것을 막으려면 옥타브 변경 설정에 변화를 주지 않는 설정을 선택하거나 페달을 길게 밟으십시오. 페달을 길게 밟으면 현재 재생되고 있는 음이 계속해서 출력됩니다.

2. C-3 (RECORD) 버튼을 누르십시오.



- 버튼을 누르면 깜박이기 시작하고 아래 그림과 같이 원-터치 녹음(EASY REC)이 나타납니다



화살표(▲)는 그룹 A 모든 부분에 나타납니다. 이것은 디지털 키보드가 현재 시스템 트랙에 레코드 할 준비가 되었다는 것입니다(70쪽).

- (*)는 곡 영역 번호에 다음 표시입니다. 이것은 이미 해당 영역에 데이터가 기록되어 있다는 것입니다. 레코드된 데이터와 새로운 레코드의 시작시 선택된 곡 영역은 존재하는 시스템 트랙 데이터는 삭제되게 됩니다.

3. 아래 절차를 수행하면 설정 비트와 다른 설정을 할 수 있습니다.

- (1) R-13 (FUNCTION) 버튼을 누른 상태에서 C-17 (MENU) 버튼을 누르십시오. 이것은 아래와 같은 메뉴가 나타나게 합니다.
 - 다음에 "Beat"입니다.



- (2) 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 사용하여 비트 설정을 하십시오. 2/4 ~ 8/4, 2/8~16/8 범위로 비트 설정을 할 수 있습니다.
- (3) R-17 (V) 버튼을 사용하여 ●를 "Metronome"로 이동한 후 R-14 (-, +) 버튼으로 메트로롬을 켜고 끌 수 있습니다. 메트로롬이 켜지면 녹음하는 동안 초로 카운트 되지만 그렇지 않은 경우 연주가 됩니다.

- (4) R-17 (V) 버튼을 사용하여 ●를 "Precount"로 이동한 후 R-14 (-, +) 버튼으로 프리카운트를 켜고 끌 수 있습니다. 단계4에서 L-16(START/STOP) 버튼을 누르고 녹음이 시작되기전에 프리카운트가 켜지면 한 마디 카운트가 삽입됩니다.

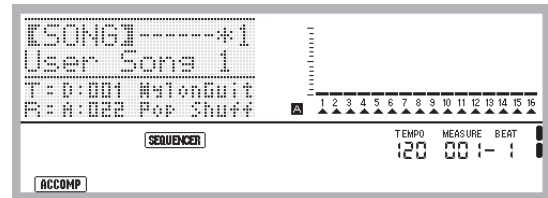
- (5) R-15 (EXIT) 버튼을 눌러 메뉴를 종료합니다.

4. 키보드로 연주를 해보십시오.

- 다음 작동 중 아무거나 수행해도 녹음이 자동으로 시작됩니다
 - 키보드로 연주하십시오.
 - L-12 (INTRO), L-13 (NORMAL/FILL-IN), 또는 L-14 (VARIATION/FILL-IN) 버튼을 누르십시오.
 - L-16 (START/STOP) 버튼 누르십시오. 녹음 시작 전에 한 개 또는 그 이상의 심표를 넣으려면 녹음을 시작하기 위해 L-16 (START/STOP) 버튼을 누르고나서 원하는 지점에서 연주를 시작하십시오.
- 녹음을 시작하면 깜박이던 C-3 (RECORD) 버튼에 불이 들어옵니다. 녹음 중에는 녹음 중인 마디(MEASURE)와 비트(BEAT)가 화면에 표시됩니다.
- 피치 밴드 휠(S-1)과 페달 작동도 녹음됩니다.
- 녹음이 남아있는 메모리 용량이 100음보다 적게 되면 녹음 중인 마디(MEASURE)와 비트(BEAT) 값이 깜박이기 시작합니다.

5. 녹음을 중지하려면 L-16 (START/STOP) 버튼을 누르십시오.

- 녹음이 정지된 후에 초기설정 곡 시퀀서 모드 화면이 나타납니다



- 이 때, L-16 (START/STOP) 버튼을 눌러 막 녹음한 것을 재생시켜볼 수 있습니다. 녹음한 것을 재생시키는 것에 관한 자세한 내용은 "녹음한 곡 재생하기"(79쪽)를 참고하십시오.

6. 곡 시퀀서를 종료하려면

- C-4 (SONG SEQUENCER) 버튼 또는 R-15 (EXIT) 버튼을 누르십시오.

뮤직 프리셋 기능을 사용하는 연주를 녹음하기 위해 원-터치 녹음(EASY REC)을 사용하려면

1. “뮤직 프리셋 기능사용하기”(54쪽)의 1단계부터 4단계까지 수행하십시오.
2. C-3 (RECORD) 버튼을 누르십시오.



- 버튼을 누르면 깜박이기 시작하고 아래 그림과 같이 원-터치 녹음(EASY REC)이 나타납니다.

3. 뮤직 프리셋 기능을 사용하여 연주해보십시오. 자세한 내용은 “음악 프리셋 기능을 사용하기”(54쪽)를 참고하십시오.

- 프리셋 코드 진행에 따라 자동반주와 함께 녹음이 시작됩니다.
- 녹음을 시작하면 깜박이던 C-3 (RECORD) 버튼에 불이 들어옵니다. 녹음 중에는 녹음 중인 마디(MEASURE)와 비트(BEAT)가 화면에 표시됩니다.

4. 녹음을 중지하려면 L-16 (START/STOP) 버튼을 누르십시오.

- 녹음이 정지된 후에 초기설정 곡 시퀀서 모드 화면이 나타납니다.
- 이 때, L-16 (START/STOP) 버튼을 눌러 막 녹음한 것을 재생시켜볼 수 있습니다. 녹음한 것을 재생시키는 것에 관한 자세한 내용은 “녹음한 곡 재생하기”(79쪽)를 참고하십시오.

5. 곡 시퀀서를 종료하려면 C-4 (SONG SEQUENCER) 버튼 또는 R-15 (EXIT) 버튼을 누르십시오.

곡 시퀀서로 할 수 있는 것

곡 시퀀서의 가장 편리한 기능은 연주하면서 녹음하는 기능입니다. 자세한 내용은 “쉬운 녹음(EASY REC)하기”(68쪽)를 참고하십시오. 키보드로 연주하는 거의 모든 것을 곡 시퀀서로 녹음할 수 있습니다. 17가지 다른 트랙의 멀티 트랙 녹음을 수행하거나 그것들을 마지막 곡과 결합시키는데 곡 시퀀서를 사용할 수 있습니다. 우선 피아노 트랙을 녹음하고, 베이스 트랙을 녹음하고, 기타 트랙이나 다른 악기들의 트랙을 연주할 수 있습니다.

곡, 트랙 그리고 파트

한 곡은 최대 17개의 트랙으로 구성될 수 있습니다. 다음 표와 같이 17개의 트랙으로 나뉘어집니다.

	Track	Part Number	Part Contents	
Song	System Track	A04	Auto Accompaniment (Auto harmonize tone)	
		A05	Keyboard (UPPER 1 part)	
		A06	Keyboard (UPPER 2 part)	
		A07	Keyboard (LOWER part)	
		A09	Auto Accompaniment (Percussion part)	
		A10	Auto Accompaniment (Drums part)	
		A11	Auto Accompaniment (Bass part)	
		A12	Auto Accompaniment (Chord 1 part)	
		A13	Auto Accompaniment (Chord 2 part)	
		A14	Auto Accompaniment (Chord 3 part)	
		A15	Auto Accompaniment (Chord 4 part)	
		A16	Auto Accompaniment (Chord 5 part)	
		Track 01	B01	Keyboard (B01 part)
		Track 16	B16	Keyboard (B16 part)

- 디지털 키보드는 자동 반주, 건반 레이어 음색, 건반 스플리트 음색을 출력하는데 여러 파트를 동시에 사용합니다. 시스템 트랙은 한 위치에 있는 이러한 파트의 음을 녹음하는데 사용됩니다.
- 01트랙부터 16트랙까지는 각각 한 악기 파트만 녹음됩니다. 각각의 트랙은 각각의 개별 파트의 음을 녹음하는데 사용됩니다.
- 표의 위쪽 파트들은 믹서 파트에 해당합니다. 자세한 내용은 “믹서 사용하기”(36쪽)를 참고하십시오.
- 파트 B10은 파트에 드럼 소리만 납니다.

시스템 트랙과 01 트랙부터 16트랙 일반 녹음 콘텐츠

■ 녹음 시작

- 비트 설정
- 리듬 선택
- 템포 설정
- 스케일 설정
- 아래와 같이 믹서를 설정합니다.
 - A04~A07, B01~B16의 모든 파트 파라미터 (파트 커기/끄기 제외)
 - A09~A16의 파트 파라미터: 파트 커기/끄기, 기본 조율, 정밀 조율, 스케일 적용 여부, DSP 라인
 - DSP 파라미터: 음량, 팬, 리버브 전송
- 효과 설정
- 반주 음량

■ 녹음 중

- 건반 연주
- 피치벤더 조작
- 페달 조작
- 아래와 같이 버튼을 조작합니다.
 - S-2 (MODULATION), D-1 (ROTARY SLOW/FAST), D-2 (PERCUSSION SECOND), D-3 (PERCUSSION THIRD)**
- **D-4 (16') ~ D-12 (1')** 슬라이더 조작

시스템 트랙 녹음 콘텐츠

■ 녹음 시작

- 상위 1, 2 파트와 하위 파트의 음색
- 레이어와 스플리트 커기/끄기
- 스플리트 지점 설정
- 상위 1, 2 파트와 하위 파트의 옥타브 변경
- 기능 메뉴 항목을 아래와 같이 설정합니다(131)쪽.
 - 아르페지에이터 지속, 속도, 파트
- 자동 하모나이즈 또는 아르페지에이터 켜고/끄기와 유형
- 싱크로 시작 준비 (기본, 변형, 인트로)
- 뮤직 프리셋 (쉬운 녹음(EASY REC)기능을 사용할 때만)

■ 녹음 중

- 리듬 선택
- 템포 설정
- 기능 메뉴 항목 설정과 스플리트 지점 설정은 제외한 위에 있는 “녹음 시작”의 모든 항목
- 코드 건반을 사용하는 코드 연주
- 아래와 같이 리듬 제어 조작을 합니다.
 - L-12 (INTRO), L-13 (NORMAL/FILL-IN), L-14 (VARIATION/FILL-IN)과 L-15 (SYNCHRO/ENDING)** 버튼 조작
- 레지스트레이션 메모리에서 불러낸 설정들
- 원 터치 사전설정 기능을 사용해 불러낸 설정들

NOTE

- 곡 파트가 구성되는 방식때문에 불러낸 레지스트레이션으로 구성된 설정들은 다른 파트에도 적용됩니다

레지스트레이션 설정이 저장될 때의 파트	곡 녹음을 위해 레지스트레이션이 불러내졌을 때의 파트
UPPER 1 part (A01)	UPPER 1 part (A05)
UPPER 2 part (A02)	UPPER 2 part (A06)
LOWER part (A03)	LOWER part (A07)
Auto Harmonize tone part (A04)	Auto Harmonize tone part (A04)

곡 파트에 관한 자세한 내용은 “곡, 트랙 그리고 파트”를 참고하십시오(70쪽).

- 녹음 중에 레지스트레이션 설정 또는 원 터치 프리셋을 불러내는 순간 레지스트레이션 설정 또는 원 터치 프리셋에 등록된 설정 정보가 시스템 트랙에 녹음됩니다. 레지스트레이션 설정 또는 원 터치 프리셋 그 자체가 녹음되는 것은 아닙니다.

01 트랙 ~ 16 트랙 녹음 콘텐츠

■ 녹음 시작

- 해당 트랙의 파트 음색 선택

■ 녹음 중

- 해당 트랙의 파트 음색 선택
- 다음과 같이 믹서 설정을 합니다.
 - B01~B16의 모든 파트 파라미터들(파트 커기/끄기 제외)

패널 설정과 헤더 설정

곡 시퀀서로 녹음을 시작하기 전에 음색과 리듬을 선택해야 하고 템포, 믹서 설정과 같은 설정들을 구성해야 합니다. 디지털 키보드의 중앙 패널을 사용하여 구성되기 때문에 이러한 것을 “패널 설정”이라고 부릅니다. 녹음을 시작할 때, 패널 설정은 곡의 헤더에 저장됩니다. 곡의 헤더에 저장된 설정을 “헤더”설정이라고 합니다.

- “시스템 트랙과 트랙 01부터 16 일반 녹음 콘텐츠”의 “녹음 시작”(71쪽) “시스템 트랙 녹음 콘텐츠”(71쪽) “01 트랙 ~ 16 트랙 녹음 콘텐츠”(71쪽)가 헤더 설정으로 저장됩니다.

- 곡 녹음이 끝난 후에는 오로지 헤더 설정만이 바뀝니다. 자세한 내용은 “곡 헤더 설정을 다시 하기 위한 패널 녹음 사용하기”(78쪽)를 참고하십시오.

개별 트랙 녹음하기

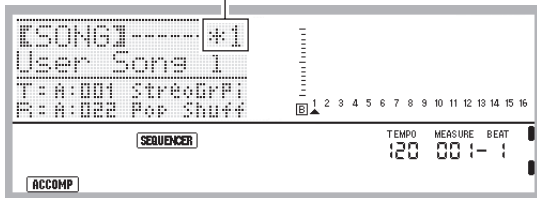
여기에서는 시스템 트랙에 녹음하는 방법과 01 트랙부터 16트랙에 녹음하는 방법을 설명합니다. 트랙 구성과 각 트랙에 녹음되는 것에 관한 자세한 내용은 “곡 시퀀서로 할 수 있는 것”(70쪽)을 참고하십시오.

시스템 트랙에 연주를 녹음하려면

1. C-4 (SONG SEQUENCER) 버튼을 눌러 곡 시퀀서 모드를 시작하십시오.



곡 영역 번호



- 곡 영역 번호 옆의 별표(*)는 그 영역에 이미 데이터가 녹음되어 있음을 나타냅니다.
- 레벨 미터의 [A]는 시스템 트랙이 현재 선택되어 있음을 나타내고, [B]는 다른 트랙(01트랙~16트랙)이 선택되어 있음을 나타냅니다. [B]의 경우, 화살표(▲)는 선택되어 있는 트랙을 나타냅니다.
- 트랙 번호 위의 검은 막대(■)는 그 트랙에 이미 데이터가 저장되어 있음을 나타냅니다.

2. 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 곡 영역을 선택하십시오.
 - 이미 녹음된 데이터가 있는 곡 영역을 선택하면 그 곡의 헤더 설정이 나타납니다(71쪽).

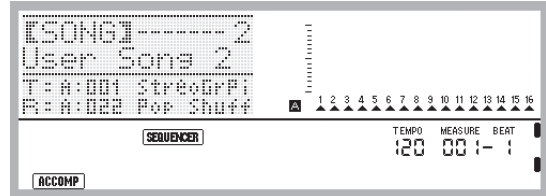
3. C-3 (RECORD) 버튼을 누르십시오.



- 버튼을 누르면 깜박이기 시작하고 디지털 키보드가 녹음 준비를 시작합니다. 버튼이 깜박인다는 것은 키보드에서 무엇을 연주하건 간에 연주를 할 때마다 녹음이 된다는 것을 의미합니다. 7단계까지, 실수로 건반을 치거나 해서 녹음되지 않도록 주의하십시오.

4. R-17 (<, >) 버튼을 이용하여 시스템 트랙을 선택하십시오.

- 시스템 트랙에 이미 녹음된 데이터가 있다면, 아래 7단계에서 녹음을 시작하면 현재 시스템 트랙 데이터가 삭제됩니다.

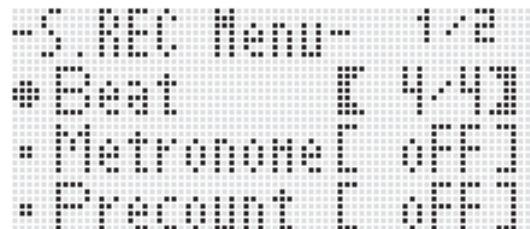


5. 연주를 위해 필요한 패널 설정을 구성하십시오.

- 다음에 해당하는 설정을 구성하십시오: 음색과 리듬 선택, 템포, 레이어와 스플리트, 자동반주를 사용하는 동시시작 준비, 믹서 등등. 구성 가능한 설정에 관한 자세한 내용은 “시스템 트랙과 01트랙부터 16트랙 일반 녹음 콘텐츠”의 “녹음 시작”(71쪽)과 “시스템 트랙 녹음 콘텐츠”(71쪽)를 참고하십시오. 믹서 설정에 관한 자세한 내용은 “곡 시퀀서 모드에서의 믹서 설정”(76쪽)을 참고하십시오.

6. 비트와 다른 설정들을 구성하려면 다음 단계들을 수행하십시오.

- (1) R-13 (FUNCTION) 버튼을 길게 누르면서 C-17 (MENU) 버튼을 누르십시오. 아래 그림과 같이 “비트(beat)” 옆에 ●가 표시된 메뉴 화면이 나타납니다.



- (2) 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 비트 설정을 구성하십시오. 2/4 ~ 8/4, 2/8 ~ 16/8의 비트 설정을 지정할 수 있습니다.
- (3) R-17 (v) 버튼을 이용하여 ●표시를 “Metronome”으로 이동시키고 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 메트로놈을 켜거나 끄십시오. 메트로놈을 켜면 녹음하는 동안에만 카운트 사운드가 들릴 겁니다. 재생 중에는 카운트 되지 않습니다.
- (4) R-17 (v) 버튼을 이용하여 ●표시를 “Precoun”로 이동시키고 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 프리카운트를 켜거나 끄십시오. 7단계에서 L-16 (START/STOP) 버튼을 눌렀을 때 프리카운트를 켜면 녹음 시작 전에 1 마디 카운트가 삽입됩니다.
- (5) 메뉴를 끝내려면 R-15 (EXIT) 버튼을 누르십시오.

NOTE

- 메뉴 화면의 2쪽은 “녹음유형(RecTypes)”설정이 있지만 이 설정은 연주를 시스템 트랙에 녹음할 때에는 사용되지 않습니다.

7. 키보드로 연주를 해보십시오.

- 다음 작동 중 아무거나 수행해도 녹음이 자동으로 시작됩니다.
 - 키보드로 연주하기.
 - L-12 (INTRO), L-13 (NORMAL/FILL-IN) 또는 L-14 (VARIATION/FILL-IN) 버튼 누르기
 - L-16 (START/STOP) 버튼 누르기.
 녹음 시작 전에 한 개 또는 그 이상의 침표를 넣으려면 녹음을 시작하기 위해 L-16 (START/STOP) 버튼을 누르고 나서 원하는 지점에서 연주를 시작하십시오.
- 녹음을 시작하면 깜박이던 C-3 (RECORD) 버튼에 불이 들어옵니다. 녹음 중에는 녹음 중인 마디(MEASURE)와 비트(BEAT)가 화면에 표시됩니다.
- 피치 밴드 휠(S-1)과 페달 작동도 녹음됩니다.
- 녹음이 남아있는 메모리 용량이 100음보다 적게 되면 녹음 중인 마디(MEASURE)와 비트(BEAT) 값이 깜박이기 시작합니다.

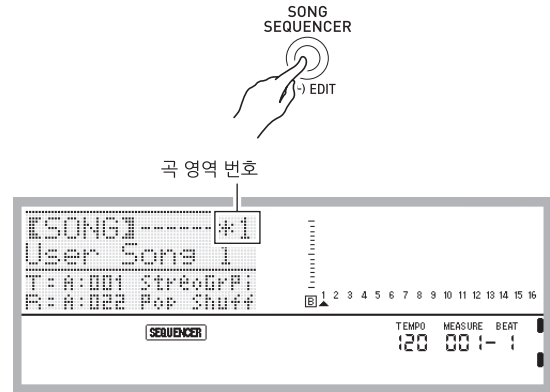
8. 녹음을 중지하려면 L-16 (START/STOP) 버튼을 누르십시오.

- 이 때, L-16 (START/STOP) 버튼을 눌러 막 녹음한 것을 재생시켜볼 수 있습니다. 녹음한 것을 재생시키는 것에 관한 자세한 내용은 “녹음한 곡 재생하기”(79쪽)를 참고하십시오.

9. 곡 시퀀서를 종료하려면 C-4 (SONG SEQUENCER) 버튼 또는 R-15 (EXIT) 버튼을 누르십시오.

01트랙부터 16트랙에 녹음을 하려면

1. C-4 (SONG SEQUENCER) 버튼을 눌러 곡 시퀀서 모드를 시작하십시오.



- 곡 영역 번호 옆의 별표(*)는 그 영역에 이미 데이터가 녹음되어 있음을 나타냅니다.
- 레벨 미터의 [A]는 시스템 트랙이 현재 선택되어 있음을 나타내고, [B]는 다른 트랙(01트랙~16트랙)이 선택되어 있음을 나타냅니다. [B]의 경우, 화살표(▲)는 선택되어 있는 트랙을 나타냅니다.
- 트랙 번호 위의 검은 막대(■)는 그 트랙에 이미 데이터가 저장되어 있음을 나타냅니다.

2. 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 곡 영역을 선택하십시오.

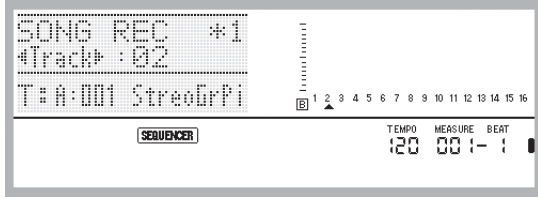
- 이미 녹음된 데이터가 있는 곡 영역을 선택하면 그 곡의 헤더 설정이 나타납니다(71쪽).

3. C-3 (RECORD) 버튼을 누르십시오.



- 버튼을 누르면 깜박이기 시작하고 디지털 키보드가 녹음 준비를 시작합니다. 버튼이 깜박인다는 것은 키보드에서 무엇을 연주하건 간에 연주를 할 때마다 녹음이 된다는 것을 의미합니다. 7단계까지, 실수로 건반을 치거나 해서 녹음되지 않도록 주의하십시오.

4. R-17 (<, >) 버튼을 이용하여 시스템 트랙을 선택하십시오(트랙01~16).



5. 연주를 위해 필요한 패널 설정을 구성하십시오.

- 다음에 해당하는 설정을 구성하십시오.:
음색과 리듬 선택, 템포, 레이어와 스플리트, 자동반주를 사용하는 동시시작 준비, 믹서 등등.
구성 가능한 설정에 관한 자세한 내용은 “시스템 트랙과 01트랙부터 16트랙 일반 녹음 콘텐츠”의 “녹음 시작”(71쪽)과 “시스템 트랙 녹음 콘텐츠”(71쪽)를 참고하십시오. 믹서 설정에 관한 자세한 내용은 “곡 시퀀서 모드에서의 믹서 설정”(76쪽)을 참고하십시오.
* 리듬 선택과 반주 볼륨은 제외됩니다.

6. 비트와 다른 설정들을 구성하려면 다음 단계들을 수행하십시오.

- (1) R-13 (FUNCTION) 버튼을 길게 누르면서 C-17 (MENU) 버튼을 누르십시오.
아래 그림과 같이 “비트(beat)” 옆에 ●가 표시된 메뉴 화면이 나타납니다.



- (2) 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 비트 설정을 구성하십시오.
2/4~8/4, 2/8~16/8의 비트 설정을 지정할 수 있습니다.
- (3) R-17 (v) 버튼을 이용하여 ●표시를 “Metronome”으로 이동시키고 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 메트로놈을 켜거나 끄십시오.
메트로놈을 켜면 녹음하는 동안에만 카운트 사운드가 들릴 겁니다. 재생 중에는 카운트 되지 않습니다.
- (4) R-17 (v) 버튼을 이용하여 ●표시를 “Precount”로 이동시키고 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 프리카운트를 켜거나 끄십시오.
7단계에서 L-16 (START/STOP) 버튼을 눌렀을 때 프리카운트를 켜면 녹음 시작 전에 1 마디 카운트가 삽입됩니다.

- (5) R-17 (v) 버튼을 이용하여 ●표시를 “RecType”로 이동시키고 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 “REPL” 또는 “OVDB”을 선택하십시오.

수행하려는 녹음 유형	녹음 유형 선택
녹음되고 있는 트랙에 있는 기존의 모든 데이터를 삭제하고 새로운 녹음을 시작합니다.	REPL (덮어쓰기)
녹음되고 있는 트랙에 있는 기존의 모든 데이터 위에 새로운 녹음을 추가합니다.	OVDB (추가녹음하기)

- (6) 메뉴를 끝내려면 R-15 (EXIT) 버튼을 누르십시오.

7. 키보드로 연주를 해보십시오.

- 녹음이 시작됩니다. 녹음을 시작하면 깜박이던 C-3 (RECORD) 버튼에 불이 들어옵니다. 녹음 중에는 녹음 중인 마디(MEASURE)와 비트(BEAT)가 화면에 표시됩니다.
- 녹음 시작 전에 한 개 또는 그 이상의 쉼표를 넣으려면 녹음을 시작하기 위해 L-16 (START/STOP) 버튼을 누르고 나서 원하는 지점에서 연주를 시작하십시오.
- 피치 밴드 휠(S-1)과 페달 작동도 녹음됩니다.
- 녹음이 남아있는 메모리 용량이 100음보다 적게 되면 녹음 중인 마디(MEASURE)와 비트(BEAT) 값이 깜박이기 시작합니다.

8. 녹음을 중지하려면 L-16 (START/STOP) 버튼을 누르십시오.

- 이 때, L-16 (START/STOP) 버튼을 눌러 막 녹음한 것을 재생시켜볼 수 있습니다.
녹음한 것을 재생시키는 것에 관한 자세한 내용은 “녹음한 곡 재생하기”(79쪽)를 참고하십시오.

9. 곡 시퀀서를 종료하려면 C-4 (SONG SEQUENCER) 버튼 또는 R-15 (EXIT) 버튼을 누르십시오.

녹음한 후에
단일 트랙의 콘텐츠를 바로 지우려면

1. 트랙 녹음이 끝난 후 곡 시퀀서 모드 초기화 화면이 표시되는 동안 R-13 (FUNCTION) 버튼을 누르면서 C-17 (MENU) 버튼을 길게 누르십시오.

- “트랙 콘텐츠 삭제(ClearTrack)” 옆에 ●가 표시된 곡 시퀀서 화면이 나타납니다.



2. R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
- “트랙 콘텐츠 삭제(Clear Track)” 화면이 나타납니다. 이 때, 콘텐츠를 삭제할 대상 트랙은 방금 전에 녹음한 트랙입니다.
3. R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
- “정말 삭제할 건가요(Sure)?”라는 메시지가 나타납니다.
4. 트랙 데이터를 지우려면 R-14 (YES) 버튼을 누르고 지우지 않으려면 R-14 (NO) 버튼을 누르십시오.

NOTE

- 특정 트랙을 선택하고 그 트랙의 콘텐츠를 삭제하는 방법에 관한 자세한 내용은 “단일 트랙을 삭제하려면”(85쪽)을 참고하십시오.

녹음한 후에 단일 곡을 바로 지우려면

1. 트랙 녹음이 끝난 후 곡 시퀀서 모드 초기화 화면이 표시되는 동안 R-13(FUNCTION) 버튼을 누르면서 C-17 (MENU) 버튼을 길게 누르십시오.
- 곡 시퀀서 메뉴가 나타납니다.
2. R-17 (∧, ∨) 버튼을 이용하여 ●표시를 “곡 삭제(ClearSong)” 옆으로 이동시키고 R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
- “곡 삭제(ClearSong)” 화면이 나타납니다. 이 때, 삭제 대상 곡은 방금 전에 녹음한 곡입니다.
3. R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
- “정보 확인 메시지(Sure)?”라는 메시지가 나타납니다.
4. 트랙 데이터를 지우려면 R-14 (YES) 버튼을 누르고 지우지 않으려면 R-14 (NO) 버튼을 누르십시오.

NOTE

- 특정 곡을 선택하고 그 곡의 콘텐츠를 삭제하는 방법에 관한 자세한 내용은 “곡을 삭제하려면”(82쪽)을 참고하십시오.

곡 시퀀서 모드에서의 믹서 설정

재생, 재생 준비, 녹음 준비(C-3 (RECORD) 버튼이 깜박임) 또는 녹음이 진행되는 동안(C-3 (RECORD) 버튼에 불이 켜짐) 믹서를 이용할 수 있습니다.
C-7 (MIXER) 버튼을 누르면 믹서 화면이 나타납니다.
곡 시퀀서 모드로 되돌아 가려면 C-7 (MIXER) 버튼을 다시 누르거나 R-15 (EXIT) 버튼을 누르십시오.

아래 표는 믹서 파트에 해당하는 곡 시퀀서 파트를 보여줍니다

믹서	곡 시퀀서
Parts A04 ~ A07, A09 ~ A16	시스템트랙
Parts B01 ~ B16	트랙01~06

재생모드 또는 재생 준비 모드 동안 지원되는 믹서 작동

다음 주의사항을 준수한다면 모든 믹서 설정이 재생 모드나 재생 준비 모드에서 설정할 수 있습니다.

- 재생 대기 모드에서 믹서 설정을 바꾸려면 재생하려는 곡을 선택한 후 바꾸십시오. 믹서 설정을 바꾸고 나서 곡 선택을 바꾸려면 새로 선택한 곡의 헤더 설정이 리콜되고 그에 따라 믹서 설정이 바뀌게 됩니다.
- 재생 준비 모드에서 바꿀 수 있는 믹서 설정은 현재 선택한 곡의 곡 헤더에 있는 것들에만 해당됩니다. 믹서 설정을 곡이 녹음되고 있는 동안에 바꿔야 했다면 나중에 녹음된 설정은 재생 준비 모드에서 만든 설정을 대체합니다.

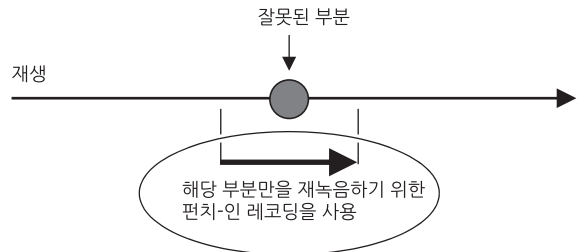
녹음 준비 모드 동안 지원되는 믹서 작동
아래 표와 같이 녹음되는 트랙에 따라 달라지는 파트의 믹서 설정(파트 켜기/끄기 제외)이 지원됩니다. 녹음이 시작되었을 때 설정이 저장되는 방식으로 설정은 헤더 설정에 녹음됩니다(71쪽).

시스템트랙	트랙01~16
A05 (UPPER 1), A06 (UPPER 2), A07 (LOWER), A04 (Auto harmonize) 파트들	각 트랙 파트 (B01 ~ B16)

녹음 도중에 지원되는 믹서 작동
시스템 트랙에 녹음이 되는 동안에는 믹서 설정이 구성되지 않습니다. 믹서 설정(파트 켜기/끄기 제외)의 구성은 표에서와 같이 01트랙부터 16트랙까지 녹음될 때 트랙에 파트(B01~B16)를 위해 지원됩니다. 믹서 화면에의 믹서 설정은 어떠한 변경이라도 바뀌자마자 바로 녹음됩니다. 믹서 기능과 작동에 대한 자세한 내용은 "믹서 사용하기"(36쪽)를 참고하십시오.

곡 파트의 재녹음하기 (펀치-인 레코딩)

이전의 에러, 기타 등을 수정하기 위해 녹음된 곡의 부분을 재녹음할 수 있습니다. 간단히 변경하길 원하는 파트의 위치로 가서 레코드 준비 모드로 들어가서 이전에 녹음된 곡(펀치-인 재생)을 재생한 후 새로운 음으로 연주합니다.



재생하는 동안 특별한 부분의 재녹음을 시작하기 (수동 펀치-인)

1. 곡 시퀀서 모드를 들어가기 위해 C-4 (SONG SEQUENCER) 버튼을 누르십시오.
2. 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 사용하여 곡 영역 번호를 선택합니다.
3. 녹음을 준비하기 위해 C-3 (RECORD) 버튼을 누르십시오.
 - 이것은 버튼을 반짝이게 합니다.
4. R-17(<, >) 버튼을 사용해서 부분적으로 재녹음하려는 트랙을 선택하십시오.
5. 아래의 화면에 나타난 것처럼 "punch-in/punch-out" 화면이 나타날 때까지 C-3 (RECORD) 버튼을 누릅니다.



- 6. L-16 (START/STOP) 버튼을 누르십시오.**
- 펀치-인이 재생됩니다.
 - 다음의 조작은 펀치-인이 재생되는 동안 지원됩니다. 이것들은 재녹음 시작점을 빠르고 쉽게 이동하게 합니다.

수행할 작동	작동방법
빨리 앞으로 가기	L-14 (>>FF) 버튼을 길게 누릅니다.
일시정지	L-15 (PAUSE) 버튼을 누릅니다.
정지한 것 재생하기	L-15 (PAUSE) 버튼을 누릅니다.

- 7. 재녹음을 위해 원하는 지점에 도달했을 때 키보드로 임의의 것을 연주하십시오.**

- 펀치-인 레코딩이 키보드로 연주할 때 바로 시작됩니다.
- 다음의 한가지는 펀치-인 레코딩을 시작하게 합니다. 페달 혹은 피치벤더 조작; 음색 설정의 변경; 리듬 변경; 템포 설정*
* 시스템 트랙만 해당
- 음 혹은 설정의 변화 없이 펀치-인 레코딩을 시작하려면 C-3(RECORD) 버튼을 누르십시오.
- 레코딩이 시작되면 C-3 (RECORD)에 불이 들어옵니다.

NOTE

- 펀치-인 레코딩과 함께 재녹음된 것을 선택한 트랙의 데이터를 삭제하려면 8단계의 L-16 (START/STOP) 버튼 대신에 C-3 (RECORD) 버튼을 누르십시오.
- 펀치인 레코딩을 취소하고 원래 트랙 데이터를 유지하려면 C-3 (RECORD) 버튼이 꺼질 때 까지 길게 누르십시오.

- 8. 레코딩을 정지하려면 L-16 (START/STOP) 버튼을 누르십시오.**

- 이것은 펀치-인 레코딩을 종료하고 C-3(RECORD) 버튼을 꺼지게 합니다.
- 트랙에 이전 녹음된 데이터는 펀치-인 레코딩이 정지된 시점에 남아 있게 됩니다.

**자동 펀치-인이 시작되기전에
펀치-인 레코드 범위를 지정하기**

- 1. 곡을 연주하고 원하는 재녹음 트랙의 파트를 결정하십시오.**

- 재생에 대한 상세한 것은 재녹음 곡을 연주하기를 참고하십시오(79쪽).
- 재녹음하려는 시작점과 종료점에 대해 특별한 마디, 비트,*틱을 지정할 수 있습니다. 보통 시작점과 종료점의 마디 혹은 비트의 지점은 최선의 것으로 지정됩니다. 만약 특별한 틱을 원하면 이벤트 편집기 화면에 재녹음 트랙을 나타내게 합니다. 상세한 것은 이벤트 편집하기를 참고하십시오(87쪽).

* 틱에 대한 상세한 것은 이벤트 데이터 읽기를 참고하십시오(88쪽).

- 2. 레코드를 준비하려면 C-3 (RECORD) 버튼을 누르십시오.**

- 이것은 버튼을 반짝이게 합니다.

- 3. R-17(<, >) 버튼을 사용하여 부분적으로 재녹음하기 원하는 트랙을 선택하십시오.**

- 4. 화면에 punch-in/punch-out이 나타날 때까지 C-3 (RECORD) 버튼을 누르십시오. 동시에 그 버튼을 해제하십시오.**

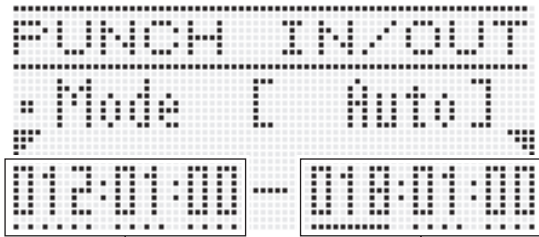
- 5. 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 사용하여 "Mode" 설정에서 "Auto"를 선택하십시오.**

- 이것은 아래의 화면과 같이 범위를 지정할 수 있게 나타냅니다.



6. R-17(<, >)버튼을 사용해서 커서를 이동하고 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼으로 커서 위치의 값을 변경한 후 R-16(ENTER) 버튼을 누르십시오.

- 만약 위치 화면(80쪽)을 사용하여 범위를 이미 지정했다면 L-12 (REPEAT) 버튼을 누른 상태에서 범위를 복사할 수 있습니다.



녹음이 시작되는 지점

녹음이 끝나는 지점

7. 레코딩의 시작과 종료점이 지정된 후에 L-16 (START/STOP)버튼을 누르십시오.

- 이것은 펀치-인이 재생을 시작합니다. (수동 펀치-인)재생되는 동안 부분적인 위치로부터 재녹음 시작하기(76쪽)의 6단계에 묘사한 조작을 사용하여 펀치-인 재생이 되는 동안 빠르게 앞으로 빠르게 뒤로 이동할 수 있습니다.
- 화면에 [REPEAT]를 나타내게 하는 L-12 (REPEAT) 버튼을 눌러 펀치-인 재생을 한마디부터 현재 레코딩된 시작점으로 이동하여 시작할 수 있습니다.

8. 지정한 재녹음 지점에 재생이 도달하면 키보드로 임의의 것을 연주하십시오.

- 지정한 녹음 시작 지점에 재생이 도달할 때 자동적으로 펀치-인 레코딩이 시작됩니다. C-3 (RECORD)은 레코딩이 시작되면 반짝이게 됩니다.
- 레코딩 정지와 펀치-인 레코딩을 자동적으로 지정한 종료점에 레코딩을 종료하게 합니다. 동시에 C-3 (RECORD)버튼은 꺼지게 됩니다.
- 지정한 레코드 종료점에 도달하기전에 레코딩을 정지하려면 L-16 (START/STOP) 버튼을 누르십시오. 펀치인 레코딩이 정지된 지점 이후의 이전에 녹음된 데이터는 트랙에 남아있게 됩니다.
- "EOT"(트랙의 끝)이 레코드 시작점으로 선택되었을 때 펀치-인 레코딩 시작점은 트랙의 끝입니다.
- "OFF"가 레코딩의 끝부분으로 선택되었을 때 펀치-인 레코딩은 자동적으로 정지되지 않습니다. 왜냐하면 종료 지점이 지정되지 않았기 때문입니다. 이런 경우 펀치-인 레코딩을 정지하려면 L-16 (START/STOP) 버튼을 누르십시오.

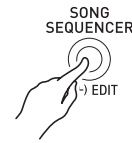
곡 헤더 설정을 다시 하기위해 패널 녹음 사용하기

각 곡의 헤더에는 녹음이 수행되었을 때 키보드에 효과를 발생하게하는 "헤더 설정"이 있습니다. 현재 사용 중인 키보드의 설정으로 곡의 헤더 설정을 다시 하기 위해 "패널 녹음"를 사용할 수 있습니다. 다음 항목들이 패널 녹음 작동을 이용하여 다시 변경할 수 있는 헤더 설정입니다.

- 리듬선택
- 템포설정
- 스케일설정
- 믹서설정
 - A04~A07와 B01~ B16의 모든 파트 파라미터 (파트 켜기/끄기 제외)
 - A09~A16의 파트 파라미터: 파트 켜기/끄기, 기본 조율, 정밀 조율, 스케일 적용 여부, DSP 라인
 - DSP 파라미터: 음량, 팬, 리버브 전송
- 효과설정
- 반주음량
- 상위 1파트 음색, 상위 2파트 음색, 하위 파트 음색 선택

패널 녹음 작동을 수행하려면

1. C-4 (SONG SEQUENCER) 버튼을 눌러 곡 시퀀서를 시작하십시오.



2. 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 곡 영역 번호를 선택하십시오.

3. 패널 설정을 구성하십시오. 그래야만 헤더 설정으로 쓰려는 설정을 반영됩니다.

- 다음 설정들을 구성할 수 있습니다.: 믹서 설정, 템포, 시스템 트랙 리듬, 트랙 음색 선정, 등등.
- 시스템 트랙 상위1, 상위2, 하위 파트 음색과 믹서 설정을 변경하려면 A05 (상위 1), A06(상위 2)와 A07 (하위) 파트의 설정을 변경하는데 믹서를 사용하십시오.

4. 모든 설정이 원하는 대로 되었으면 C-17 (MENU) 버튼을 누르면서 R-13 (FUNCTION) 버튼을 길게 누르십시오.

- 곡 시퀀서 메뉴가 나타납니다.

5. R-17 (V) 버튼을 이용하여 ●표시를 “PanelRecord”으로 이동시키십시오.



6. R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.

7. “Sure?”라는 메시지가 뜨면 녹음하려면 R-14 (YES) 버튼을 누르고 녹음하지 않으려면 R-14 (NO) 버튼을 누르십시오.

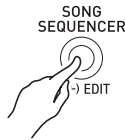
녹음된 곡을 재생하기

여기에서는 곡 시퀀서 모드에서 녹음된 곡들의 다음 작동들을 수행하는 방법을 설명합니다.

- 곡 재생.
- 빨리 앞으로 가기, 빨리 뒤로 가기, 일시정지, 일시정지 해제.
- 곡의 특정 파트 재생.
- 곡의 특정 구간 반복 재생.
- 곡에 이름 붙이기.
- 곡 삭제.

녹음된 곡을 재생하려면

1. C-4 (SONG SEQUENCER) 버튼을 눌러 곡 시퀀서를 시작하십시오.



2. 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 곡 영역 번호를 선택하십시오.

3. 믹서 설정, 템포 그리고 재생을 위해 사용하려는 다른 설정들을 구성하십시오.

- 시스템 트랙 상위1, 상위2, 하위 파트 음색과 믹서 설정을 변경하려면 A05 (상위 1), A06(상위 2)와 A07 (하위) 파트의 설정을 변경하는데 믹서를 사용하십시오.
- 곡이 녹음된 그대로 재생하기를 원하면 위의 설정들을 하지 않아도 됩니다.

4. L-16 (START/STOP) 버튼을 누르십시오.

- 재생이 시작됩니다.
재생 중에는 다음 작동들이 지원됩니다.

To do this:	Do this:
빨리 앞으로 가기	L-14 (▶▶ FF) 버튼을 길게 누름.
빨리 뒤로 가기	L-13 (◀◀ REW) 버튼을 길게 누름.
일시정지	L-15 (PAUSE) 버튼을 누름
일시정지해제	L-15 (PAUSE) 버튼을 누름
반복재생	“곡의 특정 구간을 반복 재생하려면” (144쪽)의 3단계부터 5단계까지 수행.

- 재생이 일시 정지되는 동안에도 L-14 (▶▶ FF) 버튼을 길게 누르면 빨리 앞으로 재생할 수 있고 L-13 (◀◀ REW) 버튼을 길게 눌러 빨리 뒤로 재생할 수도 있습니다.
- 재생이 진행되는 동안이나 재생 준비 모드일 때 원하는 트랙을 선택하려면 R-17 (<, >) 버튼을 누르십시오. 건반을 연주하면 현재 선택한 트랙(시스템 트랙의 A04~A07)의 파트가 출력됩니다.
- 곡 끝까지 재생이 되면, 자동으로 재생이 정지됩니다. 재생되는 동안에 재생을 정지하려면 L-16 (START/STOP) 버튼을 누르십시오.

특정 파트만을 재생하려면

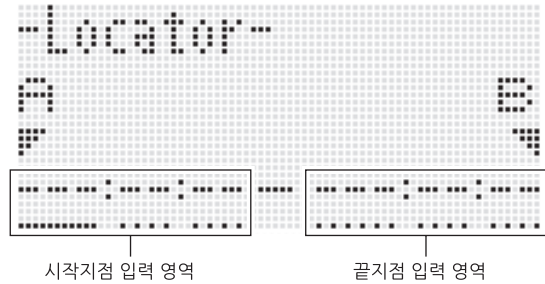
1. C-4 (SONG SEQUENCER) 버튼을 눌러 곡 시퀀서를 시작하십시오.
2. 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 곡 영역 번호를 선택하십시오.
3. C-7 (MIXER) 버튼을 눌러 믹서 화면이 나타나도록 하십시오.
4. R-17 (<, >) 버튼을 이용하여 재생하려는 파트(A04~A16, B01~B16)를 선택하십시오.
 - 예를 들어, 상위 1파트에 녹음되고 시스템 트랙에 녹음된 멜로디만을 재생하려면 A05파트를 선택합니다. 각각의 파트의 콘텐츠에 관한 자세한 내용은 “파트 조직하기”(36쪽)를 참고하십시오.
5. R-17 (^, v) 버튼을 이용하여 굵은 괄호(Ⓜ)를 “파트(Part)”에 놓으십시오.



6. R-14 (-) 버튼과 (+) 버튼을 동시에 누르십시오.
 - 설정이 “솔로(Sol)”로 바뀝니다.
7. L-16 (START/STOP) 버튼을 누르십시오.
 - 4단계에서 선택한 파트만 재생되기 시작합니다.
 - 곡이 끝까지 재생이 되면, 자동으로 재생이 정지됩니다. 재생되는 동안에 재생을 정지하려면 L-16 (START/STOP) 버튼을 누르십시오.

특정 구간을 반복 재생하려면

1. 아래 그림과 같이 위치지정(Locator) 화면이 나타날 때까지 L-12 (REPEAT) 버튼을 길게 누르십시오.



2. 반복 재생하려는 구간의 시작 지점이 될 마디를 지정하십시오.
 - (1) R-14 (+) 버튼을 누르십시오.
 - (A) 시작 지점 입력 영역에 “001:01:00”이 입력되고 커서가 깜박이기 시작합니다.
 - (2) 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 시작 마디 번호를 지정하십시오.
3. 반복 재생하려는 구간의 끝 지점이 될 마디를 지정하십시오.
 - (1) R-17 (>) 버튼을 세 번 눌러 커서를 끝 지점 입력 영역으로 옮기고, R-14 (+) 버튼을 누르십시오.
 - (B) 끝 지점 입력 영역은 시작 지점 뒤의 한 마디가 표시됩니다.
 - (2) 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 끝 마디 번호를 지정하십시오.
4. R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
 - 커서가 깜박이기 시작합니다.
5. 위치지정(Locator)화면을 끝내려면 R-15 (EXIT) 버튼을 누르십시오.
6. 구간 반복 재생을 하려면 다음 단계들을 수행하십시오.
 - (1) L-12 (REPEAT) 버튼을 누르십시오. 반복[REPEAT]가 나타납니다.
 - (2) L-16 (START/STOP) 버튼을 누르십시오. 지정된 구간이 반복적으로 재생됩니다.

7. 재생을 정지하려면,
L-16 (START/STOP) 버튼을 누르십시오.

NOTE

- 위의 4단계에서 R-16 (ENTER) 버튼을 누르지 않고 R-15 (EXIT) 버튼을 누르면 구간 설정 작동이 취소되고, 위치지정 화면이 종료됩니다.
- 위의 작동으로 위치지정 화면에서 지정한 시작 지점과 끝 지점이 다음 이벤트를 편집하는 화면을 표시할 때 초기설정값으로 나타납니다

- 트랙의 특정 범위에서 모든 이벤트들을 삭제하려면” (93쪽)
- “원하는 위치의 특정 범위 안의 이벤트들을 복사하려면” (94쪽)
- “한 트랙의 특정 범위 안의 모든 음 이벤트들을 양자화하려면” (96쪽)
- “한 트랙의 특정 범위 안의 모든 피치 밴더 이벤트들을 삭제하려면”(97쪽)

이로써 반복 재생을 할 수 있고 구간을 확인할 수 있습니다. 그래야만 그것들을 편집하기 위해 위의 작동들을 수행할 수 있습니다.

곡 편집하기

곡을 편집하는 동안에 지원되는 작동들은 다음과 같습니다.

- 특정 곡 또는 모든 곡 삭제하기.
- 한 영역에서 다른 영역으로 곡 복사하기.
- 곡의 특정 마디 삭제하기.
- 곡에 빈 마디 삽입하기.
- 04 트랙~07 트랙 또는 09 트랙~16트랙에 시스템 트랙 녹음된 콘텐츠 추출하기
- 곡 이름 다시 붙이기

곡 편집 작동을 시작하려면

- 1.** C-4 (SONG SEQUENCER) 버튼을 눌러 곡 시퀀서를 시작하십시오.
- 2.** 편집 화면이 나타날 때까지 R-13 (FUNCTION) 버튼을 길게 누르면서 C-4 (EDIT) 버튼을 누르십시오.



- 3.** R-17 (V) 버튼을 이용하여 ●표시를 “곡 편집(Song Edit)”로 이동시키고 R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
• 아래 그림과 같이 곡 편집 화면이 나타납니다.



곡을 삭제하려면

1. “삭제(Clear)”에 ●가 표시된 곡 편집 메뉴가 표시되게 하려면 “곡 편집 작동을 시작하려면”(81쪽)의 과정을 수행하십시오.
2. R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
 - “곡 삭제(Clear Song)”화면이 나타납니다.
3. 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 삭제하려는 곡 영역 번호를 지정하십시오.
 - 곡 영역 번호 옆의 별표(*)는 그 영역에 이미 데이터가 녹음되어 있음을 나타냅니다.



- 모든 곡을 삭제하려면 여기서 “모두(All)”를 선택하십시오.

4. R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
5. “Sure?”라는 메시지가 뜨면 삭제하려면 R-14 (YES) 버튼을 누르고 삭제하지 않으려면 R-14 (NO) 버튼을 누르십시오.

한 영역에서 다른 영역으로 곡을 복사하려면

1. 곡 편집 메뉴가 표시되게 하려면 “곡 편집 작동을 시작하려면”(81쪽)의 과정을 수행하십시오.
2. R-17 (^, v) 버튼을 이용하여 ●표시를 “복사(Copy)”로 이동시키고 R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
 - “곡 복사(Copy Song)”화면이 나타납니다. 이때, 굵은 괄호([])는 “복사(Copy)”설정에 놓이게 됩니다.
3. 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 복사 대상이 있는 곡 영역 번호를 지정하십시오.

4. R-17 (v) 버튼을 눌러 굵은 괄호([])를 “여기로(To)”에 놓으십시오.



- 곡 영역 번호 옆의 별표(*)는 그 영역에 이미 데이터가 녹음되어 있음을 나타냅니다.

5. 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 복사한 것을 옮길 곡 영역 번호를 지정하십시오.

6. R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
 - 복사한 것을 옮길 곡 영역에 녹음된 데이터가 없으면 복사는 바로 수행됩니다.
 - 복사한 것을 옮길 곡 영역에 녹음된 데이터가 있으면 아래 그림과 같이 기존의 데이터를 덮어쓸 것인지를 묻는 확인 메시지가 뜹니다.



- 덮어쓰려면 R-14 (YES) 버튼을 누르고 덮어쓰지 않으려면 R-14 (NO) 버튼을 누르십시오.

곡에서 특정 마디를 삭제하려면

1. 곡 편집 메뉴가 표시되게 하려면
“곡 편집 작동을 시작하려면”(81쪽)의 과정을 수행하십시오.
2. R-17 (∧, ∨) 버튼을 이용하여 ●표시를
“마디삭제>DeleteMeas)”로 이동시키고
R-16 (입력) 버튼을 누르십시오.
 - “마디 삭제>Delete Measure)”화면이 나타납니다.
이 때, 굵은 괄호(Ⓜ)는
“마디(Measure)”설정에 놓이게 됩니다.
3. 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여
삭제하려는 마디의 번호를 지정하십시오.
4. R-17 (∨) 버튼을 눌러
굵은 괄호(Ⓜ)를 “크기(Size)”에 놓으십시오.

```

-Delete Measure-
Measure [004]
Size [001]
...Press Enter
  
```

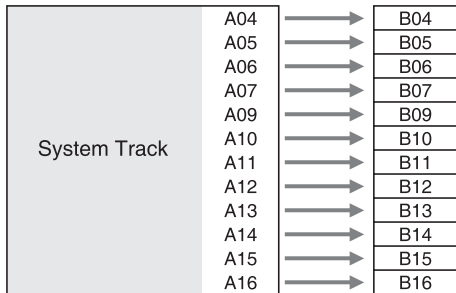
5. 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여
삭제할 마디의 번호를 지정하십시오.
6. 원하는 대로 모두 실행되면
R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
7. “Sure?”라는 메시지가 뜨면
삭제하려면 R-14 (YES) 버튼을 누르고
삭제하지 않으려면 R-14 (NO) 버튼을
누르십시오.

곡에 빈 마디를 삽입하려면

1. 곡 편집 메뉴가 표시되게 하려면
“곡 편집 작동을 시작하려면”(81쪽)의 과정을
수행하십시오.
2. R-17 (∧, ∨) 버튼을 이용하여 ●표시를
“마디 삽입(InsertMeas.)”으로 이동시키고
R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
 - “마디 삽입(Insert Measure)”화면이 나타납니다.
이 때, 굵은 괄호(Ⓜ)는
“마디(Measure)”설정에 놓이게 됩니다.
3. 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여
삽입을 시작하려는 마디의 번호를 지정하십시오.
4. R-17 (∨) 버튼을 눌러
굵은 괄호(Ⓜ)를 “크기(Size)”에 놓으십시오.
5. 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여
삽입할 마디의 번호를 지정하십시오.
 - 예를 들어
마디는 002로, 크기는 003으로 지정하면
곡의 2번 마디에 3개의 빈 마디가 삽입됩니다.
6. 원하는 대로 모두 실행되면
R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
7. “Sure?”라는 메시지가 뜨면
삽입하려면 R-14 (YES) 버튼을 누르고
삽입하지 않으려면 R-14 (NO) 버튼을
누르십시오.

04 트랙~07 트랙 또는 09 트랙~16트랙에 시스템 트랙 녹음된 콘텐츠를 추출하려면

“곡, 트랙 그리고 파트”(70쪽)에서 설명한 대로 키보드 연주와 자동 반주 데이터가 여러 파트(A04~A07, A09~A16)에 개별적으로 녹음되는 반면에 시스템 트랙은 개별 트랙입니다. 이 파트들의 데이터는 한 파트가 개별적으로 상응하는 데이터의 트랙으로 04트랙~07트랙, 07트랙~16트랙에 추출됩니다.



! IMPORTANT!

- 이 작업을 수행하면 시스템 트랙에 있는 템포 데이터를 제외한 모든 데이터가 삭제됩니다. 회전 효과 속도 ON/OFF 데이터와 템포 데이터는 제외됩니다.
- 이 작업을 수행하면 04트랙~07트랙과 07트랙~16트랙에 현재 녹음된 모든 데이터가 삭제되고 시스템 트랙에 있는 데이터로 덮어쓰이게 됩니다.

1. 곡 편집 메뉴가 표시되게 하려면 “곡 편집 작동을 시작하려면”(81쪽)의 과정을 수행하십시오.
2. R-17 (∧, ∨) 버튼을 이용하여 ●표시를 “추출(Extract)”로 이동시키고 R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
 - 아래 그림과 같이 “추출(Extract)” 화면이 나타납니다.



3. R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.

4. “Sure?”라는 메시지가 뜨면 추출하려면 R-14 (YES) 버튼을 누르고 추출하지 않으려면 R-14 (NO) 버튼을 누르십시오.

곡 이름을 다시 붙이려면

1. 곡 편집 메뉴가 표시되게 하려면 “곡 편집 작동을 시작하려면”(81쪽)의 과정을 수행하십시오.
2. R-17 (∧, ∨) 버튼을 이용하여 ●표시를 “곡이름 다시붙이기(Rename)”로 이동시키고 R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
 - “곡이름다시붙이기(Rename)” 화면이 나타납니다.



3. R-17 (<, >) 버튼을 이용하여 바꾸려는 이름 글꼴 위치로 커서를 옮긴 후 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 원하는 글꼴을 선택하십시오.
 - 이름에 입력할 수 있는 글꼴에 관한 자세한 내용은 “지원되는 입력가능한 글꼴”(160쪽)을 참고하십시오.
 - 띄어쓰기를 하려면 R-14 (-) 버튼과 (+) 버튼을 동시에 누르십시오.
4. 원하는 대로 모두 실행되면 R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
5. “Sure?”라는 메시지가 뜨면 곡 이름을 다시 붙이려면 R-14 (YES) 버튼을 누르고, 곡 이름을 다시 붙이지 않으려면 R-14 (NO) 버튼을 누르십시오.

트랙 편집하기

트랙(시스템 트랙, 01트랙~16트랙)이 편집되는 동안에 지원되는 작동들은 다음과 같습니다.

- 단일 트랙 삭제하기.
- 한 트랙에서 다른 트랙으로 복사하기(01트랙~16트랙만).
- 두 트랙을 단일 트랙으로 결합하기(01트랙~16트랙만).

트랙 편집 작동을 시작하려면

1. C-4 (SONG SEQUENCER) 버튼을 눌러 곡 시퀀서 모드를 시작하십시오.
2. 편집 메뉴가 나타날 때까지 R-13 (FUNCTION) 버튼을 길게 누르면서 C-4 (EDIT) 버튼을 누르십시오.
3. R-17 (∧, ∨) 버튼을 이용하여 ●표시를 “트랙편집(TrackEdit)”으로 이동시키고 R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
 - 아래 그림과 같이 “트랙편집(TrackEdit)” 화면이 나타납니다.

```

-Track EDIT-
■Clear      >Ent
■Copy       >Ent
■Merge      >Ent
  
```

단일 트랙을 삭제하려면

1. 트랙 편집 메뉴가 표시되게 하려면 “트랙 편집 작동을 시작하려면”(85쪽)의 과정을 수행하십시오.
2. R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
 - “트랙 삭제(Clear Track)” 화면이 나타납니다.

```

-Clear Track-
 4Track*
 *:01
 ---Press Enter
  
```

3. 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 삭제하려는 트랙을 지정하십시오.
 - 레벨 미터의 트랙 번호 위의 검은 막대(■)는 그 트랙에 이미 데이터가 저장되어 있음을 나타냅니다.
 - 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼으로도 트랙을 선택할 수 있습니다.
4. R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
5. “Sure?”라는 메시지가 뜨면 삭제하려면 R-14 (YES) 버튼을 누르고 삭제하지 않으려면 R-14 (NO) 버튼을 누르십시오.

한 트랙에서 다른 트랙으로 복사하려면
(01트랙~16트랙만)

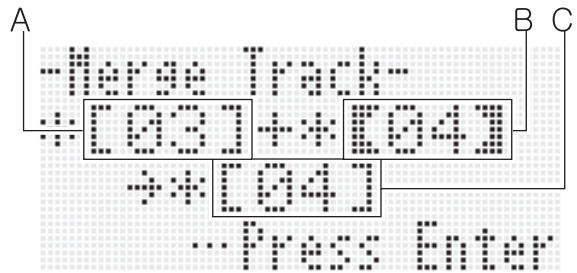
1. 트랙 편집 메뉴가 표시되게 하려면
“트랙 편집 작동을 시작하려면”(85쪽)의 과정을 수행하십시오.
2. R-17 (∧, ∨) 버튼을 이용하여 ●표시를
“복사(Copy)”로 이동시키고
R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
 - “트랙 복사(Copy Song)”화면이 나타납니다.
이 때, 굵은 괄호([])는
“복사(Copy)”설정에 놓이게 됩니다.
3. 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여
복사 대상이 있는 곡 영역 번호를 지정하십시오.
4. R-17 (∨) 버튼을 눌러
굵은 괄호([])를 “여기로(To)”에 놓으십시오.
 - 곡 영역 번호 옆의 별표(*)는 그 영역에 이미 데이터가
녹음되어 있음을 나타냅니다.
5. 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여
복사한 것을 옮길 곡 영역 번호를 지정하십시오.
6. 원하는 대로 모두 실행되면
R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
 - 복사한 것을 옮길 곡 영역에 녹음된 데이터가 없으면
복사는 바로 수행됩니다.
 - 복사한 것을 옮길 곡 영역에 녹음된 데이터가 있으면
아래 그림과 같이 기존의 데이터를 덮어쓸 것인지를 묻는
확인 메시지가 뜹니다.



덮어쓰려면 R-14 (YES) 버튼을 누르고
덮어쓰지 않으려면 R-14 (NO) 버튼을
누르십시오.

두 트랙을 단일 트랙으로 결합하려면
(01트랙~16트랙만)

1. 곡 시퀀서 모드에서, R-17 (<, >) 버튼을 이용하여
낮은 번호가 매겨진 트랙을 선택하십시오.
 - 예를 들면, 03트랙과 05트랙을 묶어 06트랙으로
만들 거라면 03트랙을 선택하십시오.
2. 트랙 편집 메뉴가 표시되게 하려면
“트랙 편집 작동을 시작하려면”(85쪽) 과정의
2단계와 3단계를 수행하십시오.
3. R-17 (∨) 버튼을 이용하여 ●표시를
“합병(Merge)”으로 이동시키고
R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
 - 아래 그림과 같이
“합병 트랙(Merge Track)” 화면이 나타납니다.
이 때, 굵은 괄호([])는 설정 에 놓입니다.



- A: 합병될 트랙 중 하나
(1단계에서 선택한 트랙이 초기 설정값입니다.)
- B: 합병될 다른 트랙
- C: 합병으로 정의된 트랙

4. 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여
B를 위한 05(05트랙)를 지정하십시오.
 - B의 설정값을 바꾸면, C 설정값도 바뀝니다.
5. R-17 (>, ∨) 버튼을 눌러
굵은 괄호([])를 “C”에 놓으십시오.
6. 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여
C를 위한 06(06트랙)를 지정하십시오.

7. 원하는 대로 모두 실행되면 R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.

- 합병한 것이 옮겨질 트랙에 녹음된 데이터가 없으면 트랙 합병은 바로 수행됩니다.
- 합병한 것이 옮겨질 트랙에 녹음된 데이터가 있으면 아래 그림과 같이 기존의 데이터를 덮어쓸 것인지를 묻는 확인 메시지가 뜹니다.



덮어쓰려면 R-15 (YES) 버튼을 누르고 덮어쓰지 않으려면 R-14 (NO) 버튼을 누르십시오.

NOTE

- 위의 과정을 수행하는 것이 두 개의 소스트랙 콘텐츠를 삭제하지는 않습니다. 소스트랙의 콘텐츠가 더이상 필요하지 않으면 “단일 트랙을 삭제하려면”(85쪽)의 과정을 사용하여 삭제하십시오.

이벤트 편집하기

곡 시퀀서는곡을 구성하는 데이터의 가장 작은 단위인 “이벤트(events)”로써 재생되는 동안 키보드에 수행하는 모든 작동을 기록합니다. 예를 들어 키보드에서 한 음을 연주하면 음이 시작되는 마디, 비트, 트랙, 음의 피치, 음의 길이, 음의 세기와 같은 이벤트들이 저장됩니다.

이벤트를 편집하는 동안에 지원되는 작동들은 다음과 같습니다.

- 이벤트 삭제하기
- 이벤트 삽입하기
- 특정 범위 안의 이벤트들을 원하는 위치에 복사하기
- 음 이벤트 양자화*
- 피치 밴더 이벤트 삭제하기
- 음 이벤트 벨로시티 값 조정하기
- 음 이벤트 게이트 타임 값 조정하기
- 이벤트 화면에 표시된 이벤트 유형 선택하기(뷰 선택)
- 비트 이벤트 삽입하거나 삭제하기
- 음 이벤트 직접 투입하기 (투입 설정)
- * 양자화는 레퍼런스 음에 일치하도록 음 이벤트의 노트-온-타이밍을 자동으로 조절하는 기능입니다

이벤트 편집 작동을 시작하려면

- 1. C-4 (SONG SEQUENCER) 버튼을 눌러 곡 시퀀서 모드를 시작하십시오.**
- 2. 편집 메뉴가 나타날 때까지 R-13 (FUNCTION) 버튼을 길게 누르면서 C-4 (EDIT) 버튼을 누르십시오.**
- 3. R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.**
 - 아래 그림과 같이 이벤트 편집 화면이 나타납니다.



- 이벤트 편집 화면을 사용하는 방법에 관한 자세한 내용은 “이벤트 유형과 화면 표시사항”(88쪽)을 참고하십시오.

- 4. R-13 (FUNCTION) 버튼을 길게 누르면서 C-17 (MENU) 버튼을 누르십시오.**
 - 아래 그림과 같이 이벤트 편집 화면이 나타납니다.

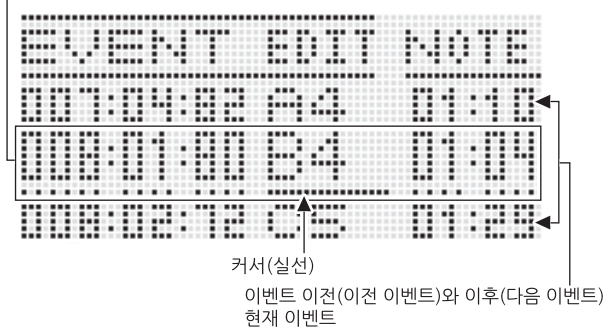


- 계속해서, 수행하려는 작동의 유형에 해당하는 메뉴 항목을 선택하십시오. 각각의 작동에 대한 자세한 설명은 각각의 과정들에서 제공됩니다.

이벤트 유형과 화면 표시사항

이벤트 편집 화면에는 아래 그림과 같이 개별 이벤트들이 곡을 구성하는 설정값과 성질로 표시됩니다.

편집되고 있는 이벤트 (선택된 이벤트) (화면의 가운데)

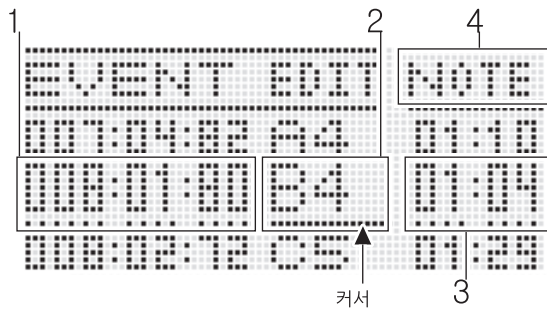


이벤트 편집 화면에는 세 가지 이벤트가 동시에 표시됩니다. 가운데 줄의 이벤트가 선택된 이벤트입니다. 실선 커서가 놓인 설정값은 바꿀 수 있습니다. 설정값 아래의 점선은 커서가 그 설정값쪽으로 이동될 수 있음을 나타냅니다.

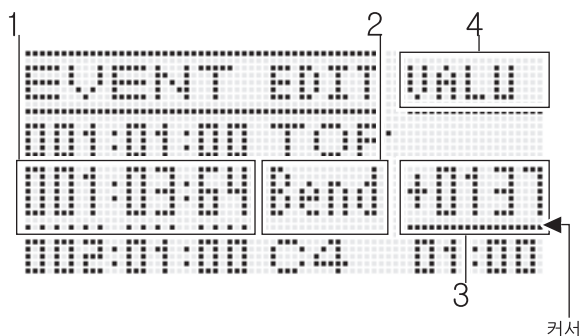
■ 이벤트 데이터 읽기

데이터를 읽는 방법을 설명하기 위해 이벤트 표시의 두 가지 유형을 사용합니다.

- 예1: 음 이벤트



- 예2: 피치 밴더 이벤트



화면의 각각의 위치에 표시되는 것들은 다음과 같습니다.

번호	표시사항
1	모든 이벤트 유형들의 포맷, 마디, 비트, 틱에 있는 수평 위치(타이밍)를 표시합니다. "틱"은 1비트보다 더 짧은 시간 단위입니다. 곡 시퀀서 데이터는 비트 당 96틱(2/4~8/4)을 사용하거나 비트 당 48틱(2/8~16/8)을 사용합니다.
2	거의 모든 이벤트들에 있어 이 위치에는 이벤트 유형의 약어(줄임말)이 표시됩니다. 예2 화면에 있는 "밴드(Bend)"는 "피치 밴더 이벤트"를 나타냅니다. 음 이벤트(예1 화면)와 코드 이벤트는 이 위치가 이벤트 파라미터(음 이벤트의 음이름, 코드 이벤트의 기본음) 설정값을 보여주는 측면에서 다릅니다. 이 위치에서 표시되는 것과 해당 이벤트에 관한 자세한 내용은 "이벤트 데이터 목록"(89쪽)을 참고하십시오.
3	이 위치에는 이벤트 유형에 해당하는 파라미터 설정값이 표시됩니다. 한 이벤트에 여러 파라미터들이 있을 때 R-17 (^, v) 버튼을 이용하여 파라미터간의 화면을 넘겨볼 수 있는 커서를 옮깁니다. 현재 커서가 위치한 파라미터의 이름은 4에 표시 됩니다.
4	이 위치에는 현재 커서의 위치가 "마디(measure)", "비트(BEAT)", "틱(TICK)"을 표시합니다.

■ 이벤트 데이터 리스트

다음 표는 디스플레이에 표시되는 약어뿐만 아니라 이에 해당하는 이벤트 유형을 보여줍니다. 각 이벤트 유형과 범위의 설정 매개 변수입니다.

- “2 display” 와 “4 display” 테이블 머리글 2, 4 “읽기 이벤트 데이터” 화면 위치 아래(88쪽).
- “2 display during insert” 의 괄호([])는 “이벤트 넣기”하에서의 이벤트 넣기 절차의 3단계일 때 이벤트 유형의 이름입니다(94쪽).

시스템 트랙과 트랙 01~16 공통 이벤트

Event Type		2 display during insert	4 display	Parameter Name	Setting Range
2 display	Event Name				
TOP	(song start point)	-	-	-	(Not editable)
*1	Note	[Note]	NOTE	Note name	C- - C0 - G9 ^{*2}
			GATE	Gate time	00:00 - 99:95
			VEL	Velocity	001 - 127
Bend	Pitch Bender	[Bend]	VALU	Pitch Bender	-8192 - 0000 - +8191
Mod	Modulation ^{*3}	[Modulat]	VALU	Modulation	000 - 127
ModB	Modulation Button	[ModBttn]	VALU	Button On/Off	on, oFF
RotB	Rotary Slow/Fast Button	[RotBttn]	VALU	Button On/Off	on, oFF
END	(song end point)	-	-	-	(Not editable)

*1 음 이벤트는 위치 2 이벤트 이름으로 표시되지 않고 C4, 기타 이름으로 표시됩니다.

*2 화면의 “C-” 는 C-1으로 표시됩니다(한 옥타브는 C0아래입니다).

*3 이 이벤트는 “이벤트 넣기” 하에서 추가할 수 있습니다(94쪽). 비브라토를 적용합니다.

트랙 01~16 이벤트

Event Type		2 display during insert	4 display	Parameter Name	Setting Range
2 display	Event Name				
TONE	Part Tone	[Tone]	VALU	Tone Number	A:001 - L:100
Sus	Part Sustain Pedal	[Sustain]	VALU	Part Sustain Pedal	000 - 127
Sost	Part Sostenuto Pedal	[Sostenu]	VALU	Part Sostenuto Pedal	000 - 127
Soft	Part Soft Pedal	[Soft]	VALU	Part Soft Pedal	000 - 127
Vol	Part Volume	[Volume]	VALU	Part Volume	000 - 127
Pan	Part Pan	[Pan]	VALU	Part Pan	-64 - 00 - +63
CTun	Part Coarse Tune	[CrsTune]	VALU	Part Coarse Tune	-24 - 00 - +24
FTun	Part Fine Tune	[FinTune]	VALU	Part Fine Tune	-99 - 00 - +99
BndR	Part Bend Range	[BendRng]	VALU	Part Bend Range	00 - 24
RSnd	Part Reverb Send	[RevSend]	VALU	Part Reverb Send	000 - 127
CSnd	Part Chorus Send	[ChoSend]	VALU	Part Chorus Send	000 - 127
ScIE	Part Scale Enable	[ScaleEn]	VALU	Part Scale Enable	on, oFF
DspL	Part DSP Line	[DspLine]	VALU	Part DSP Line	on, oFF
Exp	Part Expression ^{*4}	[Express]	VALU	Part Expression	000 - 127
OrgB	Drawbar Organ Drawbar	[OrgnBar]	Ft.	Feet	16, 5 1/3, 8, 4, 2 2/3, 2, 1 3/5, 1 1/3, 1
			VALU	Level	0 - 8
OrgP	Drawbar Organ Percussion	[OrgnPrc]	TYP	Type	2nd, 3rd
			VALU	On/Off	on, oFF

*4 이 이벤트는 “이벤트 넣기” 하에서 추가할 수 있습니다(94쪽). 볼륨이 변경됩니다.

시스템 트랙 이벤트

Event Type		2 display during insert	4 display	Parameter Name	Setting Range
2 display	Event Name				
TnU1	UPPER 1 Tone	[Tone_U1]	VALU	Tone Number	A:001 - L:100
TnU2	UPPER 2 Tone	[Tone_U2]	VALU	Tone Number	A:001 - L:100
TnLo	LOWER Tone	[Tone_Lo]	VALU	Tone Number	A:001 - L:100
TnHm	Auto Harmonize Tone	[Tone_Hm]	VALU	Tone Number	A:001 - L:100
*1	Chord	[Chord]	ROOT	Root	C - B
			TYPE	Chord type	*2
			CVEL	Chord velocity	000 - 127
RHY	Rhythm	[Rhythm]	VALU	Rhythm Number	A:001 - F:100
Rctl	Rhythm Controller	[RhyCtrl]	VALU	Rhythm controller	*3
APrt	Accompaniment Part On/Off	[AcmpPrt]	PART	Part	PREC, DRUM, BASS, CHD1 - CHD5
			VALU	On/Off	on, oFF
Layr	Layer On/Off	[Layer]	VALU	Layer On/Off	on, oFF
Shft	Octave Shift	[OctShft]	PART	Part	HARM, UPP1, UPP2, LOWR
			VALU	Octave Shift	-2 - 0 - +2
Splt	Split On/Off	[Split]	VALU	Split On/Off	on, oFF
TMPO	Tempo	[Tempo]	VALU	Tempo	30 - 255
SpIP	Split Point	[SplitPt]	VALU	Split Point	C- - C0 - G9*4
HmAp	Auto Harmonize/Arpeggiator	[HarmArp]	VALU	Auto Harmonize/Arpeggiator	oFF, 001 - 162
ApHd	Arpeggiator Hold	[ArpHold]	VALU	Arpeggiator Hold	on, oFF
ApSp	Arpeggiator Speed	[ArpSpd]	VALU	Arpeggiator Speed	1, 2, 2S, 3, 4, 4S, 6, 8
ApPt	Arpeggiator Part	[ArpPart]	VALU	Arpeggiator Part	U12, U1, U2, Low
Revb	Reverb	[Reverb]	VALU	Reverb	oFF, 01 - 10
Chrs	Chorus	[Chorus]	VALU	Chorus	1 - 5
DSP	DSP	[DSP]	VALU	DSP	ton, 001 - 200
Scal	Scale	[Scale]	NOTE	Key	C - B
			Cent	Cent	-99 - 00 - +99
Sus	Part Sustain Pedal	[Sustain]	PART	Part	HARM, UPP1, UPP2, LOWR
			VALU	Part Sustain Pedal	000 - 127
Sost	Part Sostenuto Pedal	[Sostenu]	PART	Part	HARM, UPP1, UPP2, LOWR
			VALU	Part Sostenuto Pedal	000 - 127
Soft	Part Soft Pedal	[Soft]	PART	Part	HARM, UPP1, UPP2, LOWR
			VALU	Part Soft Pedal	000 - 127
Vol	Part Volume	[Volume]	PART	Part	HARM, UPP1, UPP2, LOWR
			VALU	Part Volume	000 - 127
Pan	Part Pan	[Pan]	PART	Part	HARM, UPP1, UPP2, LOWR
			VALU	Part Pan	-64 - 00 - +63
CTun	Part Coarse Tune	[CrsTune]	PART	Part	HARM, UPP1, UPP2, LOWR
			VALU	Part Coarse Tune	-24 - 00 - +24

Event Type		2 display during insert	4 display	Parameter Name	Setting Range
2 display	Event Name				
FTun	Part Fine Tune	[FinTune]	PART	Part	HARM, UPP1, UPP2, LOWR
			VALU	Part Fine Tune	-99 - 00 - +99
BndR	Part Bend Range	[BendRng]	PART	Part	HARM, UPP1, UPP2, LOWR
			VALU	Part Bend Range	00 - 24
RSnd	Part Reverb Send	[RevSend]	PART	Part	HARM, UPP1, UPP2, LOWR
			VALU	Part Reverb Send	000 - 127
CSnd	Part Chorus Send	[ChoSend]	PART	Part	HARM, UPP1, UPP2, LOWR
			VALU	Part Chorus Send	000 - 127
DspL	Part DSP Line	[DspLine]	PART	Part	HARM, UPP1, UPP2, LOWR
			VALU	Part DSP Line	on, oFF
AVol	Accomp Volume*5	[AcmpVol]	VALU	Accomp volume	000 - 127
AScl	Accomp Scale*6	[AcmpScl]	VALU	Accomp Scale	on, oFF
OrgB	Drawbar Organ Drawbar	[OrgnBar]	PART	Part	HARM, UPP1, UPP2, LOWR
			Ft.	Feet	16, 5 1/3, 8, 4, 2 2/3, 2, 1 3/5, 1 1/3, 1
			VALU	Level	0 - 8
OrgP	Drawbar Organ Percussion	[OrgnPrc]	PART	Part	HARM, UPP1, UPP2, LOWR
			TYP	Type	2nd, 3rd
			VALU	On/Off	on, oFF

*1 코드 이벤트는 위치 2에서는 이벤트 이름으로 표시되지 않습니다. 그러나 C 등의 코드 기본음으로 표시됩니다.

*2 “운지법 안내”(160쪽)를 참고하십시오.

*3 Intro: 인트로 패턴, normI: 기본 패턴, Vari: 패턴 변형, nFIOn: 기본 필-인 켜기, nFIoF: 기본 필-인 끄기, vFIOn: 변형 필-인 켜기, vFIoF: 변형 필-인 끄기, Endin: 엔딩 패턴.

*4 화면에서 “C-”는 C-1을 의미합니다. (C0 아래의 한 옥타브).

*5 이 설정은 기능 메뉴 “반주 음량(AccompVol)”(133쪽)에 해당합니다.

*6 자세한 내용은 “현재 스케일 설정을 자동 반주에 적용되도록 지정하기”(22페이지)를 참고하십시오.

편집을 위한 트랙을 선택하려면

1. 이벤트 편집 화면이 표시되게 하려면
“이벤트 편집 작동을 시작하려면”(87쪽)의 과정 중 1단계에서 3단계까지를 수행하십시오.
2. R-13 (FUNCTION) 버튼을 길게 누르면서 R-17 (<, >) 버튼을 눌러, 편집하려는 트랙을 선택하십시오.

**이벤트 편집 화면에서 곡을 재생하려면
(빠른 재생)**

1. 이벤트 편집 화면이 표시되게 하려면 “이벤트 편집 작동을 시작하려면”(87쪽)의 과정 중 1단계에서 3단계까지를 수행하십시오.
2. L-16 (START/STOP) 버튼을 누르십시오.
 - 커서가 놓인 첫 번째 마디에서 편집되고 있는 곡이 재생되기 시작합니다.
 - 곡이 끝까지 재생이 되면, 자동으로 재생이 정지됩니다. 재생되는 동안에 재생을 정지하려면 L-16 (START/STOP) 버튼을 누르십시오.

**이벤트 화면에 표시된 이벤트 유형을 선택하려면
(뷰 선택)**

1. “이벤트 편집 작동을 시작하려면”(87쪽)의 과정을 수행하십시오.
2. “뷰선택(ViewSelect)”에 ●가 표시된 이벤트 화면의 세 번째 페이지가 나타나게 하려면 R-17 (>) 버튼을 이용하십시오.
3. R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
 - 아래 그림과 같이 “뷰선택(View Select)” 화면이 나타납니다.



4. R-17 (^, v) 버튼을 이용하여 ●표시를 설정 항목 사이로 옮기고, 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 현재 선택한 설정 “보이기(on)”와 “숨기기(off)”를 번갈아 선택하십시오.
 - 다음 표는 각각의 설정에 해당하는 이벤트들입니다.

설정 항목	해당 이벤트
Note	Note event
PitchBend	Pitch Bend event
Pedal	Sustain, soft, sostenuto events
Rhythm	Rhythm event
Chord	Chord event
Tempo	Tempo event
Tone	Tone event
Mixer	Mixer event (excluding Tone event)
Others	All other events besides those above.

- 각각의 이벤트에 관한 정보는 “이벤트 유형과 화면 콘텐츠”(88쪽)를 참고하십시오.

5. 설정을 적용하고 “View Select”화면을 끝내려면 R-15 (EXIT) 버튼을 누르십시오.

기존의 이벤트를 편집하려면

1. 편집하려는 이벤트가 포함되어 있는 이벤트 화면이 나타나게 하십시오.
 - “편집을 위한 트랙을 선택하려면”(91쪽)을 참고하십시오.
2. R-17 (^, v) 버튼을 이용하여 편집하려는 이벤트로 커서를 옮기십시오.
 - L-14 (>) FF)와 L-13 (<<REW) 버튼을 사용해서 커서를 마디 대 마디 단위로 움직일 수 있습니다.
3. R-17 (^, v) 버튼을 이용하여 편집하려는 커서를 옮기고 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 커서 위치에 있는 설정값을 바꾸십시오.
 - 설정 변경 작동이 진행되는 동안 커서가 깜박입니다.
 - 음 이벤트 레코딩 중 키보드 키를 눌러 음의 피치를 변경할 수 있습니다. 만약 커서가 “VEL”에 있을 경우 벨로시티 값은 음의 피치 만큼 동시에 변경될 것입니다.
4. R-16 (ENTER) 버튼을 눌러 변경된 설정값을 적용하십시오.
 - 커서가 깜박이지 않게 됩니다.

개별 이벤트를 삭제하려면

1. 삭제하려는 이벤트가 포함되어 있는 이벤트 편집 화면이 나타나게 하십시오.
 - “편집을 위한 트랙을 선택하려면”(91쪽)을 참고하십시오.
2. R-17 (^, v) 버튼을 이용하여 편집하려는 이벤트로 커서를 옮기십시오.
3. C-10 (DELETE) 버튼을 누르십시오.
 - C-10 (DELETE) 버튼을 누르자마자 현재 커서 위치에 있는 이벤트가 삭제됩니다.

트랙에서 모든 이벤트를 삭제하려면

1. 삭제하려는 이벤트가 포함되어 있는 트랙의 이벤트 편집 화면이 나타나게 하십시오.
 - “편집을 위한 트랙을 선택하려면”(91쪽)을 참고하십시오.
2. 이벤트 편집 화면이 나타날 때까지 R-13 (FUNCTION) 버튼을 길게 누르면서 C-17 (MENU) 버튼을 누르십시오.
3. R-17 (∧, ∨) 버튼을 이용하여 ●표시를 “삭제(Delete)”로 옮기고 R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
 - “삭제(Delete)” 화면이 나타납니다.

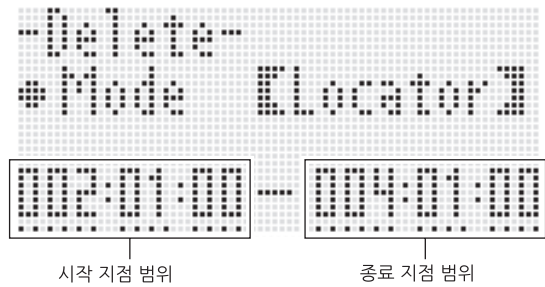


4. 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 굵은 괄호 안([]) 설정을 “모두(All)”로 바꾸고 R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
5. “Sure?”라는 메시지가 뜨면 삭제하려면 R-14 (YES) 버튼을 누르고 삭제하지 않으려면 R-14 (NO) 버튼을 누르십시오.

트랙의 특정 범위에서 모든 이벤트들을 삭제하려면

1. 삭제하려는 이벤트가 포함되어 있는 이벤트 편집 화면이 나타나게 하십시오.
 - 편집을 위한 트랙을 선택하려면”(91쪽)을 참고하십시오.
2. 선택한 삭제 범위를 확인할 필요가 있다면 곡을 재생해보십시오.
 - “이벤트 편집 화면에서 곡을 재생하려면(빠른 재생)”(92쪽)을 참고하십시오.

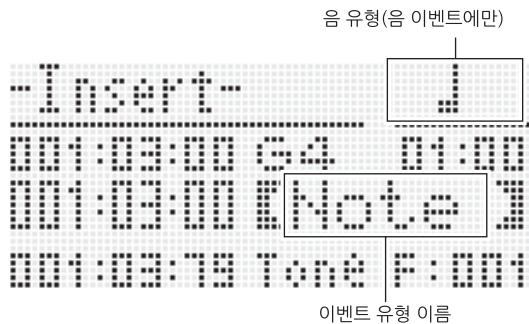
3. 이벤트 편집 화면이 나타날 때까지 R-13 (FUNCTION) 버튼을 길게 누르면서 C-17 (MENU) 버튼을 누르십시오.
4. R-17 (∧, ∨) 버튼을 이용하여 ●표시를 “삭제(Delete)”로 옮기고 R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
 - “삭제(Delete)” 화면이 나타납니다.
5. 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 굵은 괄호 안([]) 설정을 “위치지정(Locator)”로 바꾸십시오.
 - 아래 그림과 같이 범위 지정 화면이 나타납니다.
 - 위치지정 화면(80쪽)에서 범위를 이미 지정했다면 그 범위가 범위지정 화면에 표시될 겁니다.



6. R-17 (<, >) 버튼을 이용하여 커서를 옮기고 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 커서 위치에 있는 설정값을 바꾸십시오.
 - 구간 끝 지점으로 지정된 타이밍 위치에 있는 이벤트는 삭제되지 않습니다.
7. 원하는 대로 모두 실행되면 R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
8. “Sure?”라는 메시지가 뜨면 삭제하려면 R-14 (YES) 버튼을 누르고 삭제하지 않으려면 R-14 (NO) 버튼을 누르십시오.

이벤트를 삽입하려면

1. 삽입하려는 이벤트가 포함되어 있는 트랙의 이벤트 편집 화면이 나타나게 하십시오.
 - 편집을 위한 트랙을 선택하려면(91쪽)을 참고하십시오.
2. R-17 (∧, ∨) 버튼을 이용하여 이벤트를 삽입하려는 위치로 커서를 옮기십시오.
 - 새 이벤트는 똑같은 타이밍에 커서가 놓여 있는 이벤트로 삽입됩니다. 새 이벤트를 삽입한 후 타이밍을 정밀조율할 수 있습니다.
3. C-11 (INSERT) 버튼을 누르십시오.
 - 지정된 위치에 이벤트가 삽입되고 아래 그림과 같은 화면이 나타납니다.



4. 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 이벤트 유형을 지정하십시오.
 - 지정가능한 이벤트 유형에 관한 자세한 내용은 “이벤트 유형과 화면 콘텐츠”(88쪽)를 참고하십시오.
 - 이벤트 유형으로 음 이벤트를 지정할 경우 아래 표의 버튼을 이용하여 음 유형(음 길이)을 지정하십시오. 이 절차의 6단계 음의 피치를 지정합니다.

음 유형의 선택	해당 버튼을 누릅니다.
Whole	R-1 (○)
Half	R-2 (◡)
Quarter	R-3 (◢)
Eighth	R-7 (◣)
Sixteenth	R-8 (◤)
Thirty-second	R-9 (◥)
Dotted*	R-4 (◦)
Triplet*	R-10 (◌³)

* 부점음표와 셋잇단음표는 우선 음을 선택하고 점 또는 트리플릿을 붙이십시오.
 예를 들어, 부점 4분음표를 지정하려면 R-3(◢)버튼을 누르고나서 R-4(◦)버튼을 누르십시오

5. 원하는 대로 모두 실행되면 R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
 - 지정한 이벤트가 삽입됩니다.



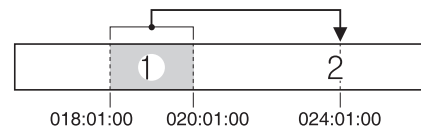
6. 원하는 대로 이벤트의 설정을 조정하십시오.
 - R-17 (<, >)버튼을 이용하여 커서를 옮기고 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 커서 위치에 있는 설정값을 바꾸십시오. 설정을 변경하는 동안 커서가 깜박입니다.
 - 이벤트의 설정값 범위와 데이터 유형에 관한 자세한 내용은 “이벤트 유형과 화면 콘텐츠”(88쪽)를 참고하십시오.
7. 이벤트 데이터를 적용하려면 R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
 - 커서가 깜박임을 멈춥니다.

NOTE

- ● 표시를 이벤트 편집 화면의 “삽입()”으로 옮기고 R-16(ENTER)버튼을 누르면 3단계에서 작동을 수행할 수 있습니다.

원하는 위치의 특정 범위 안의 이벤트들을 복사하려면

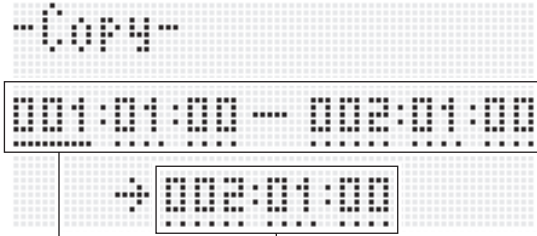
1. 삭제하려는 이벤트가 포함되어 있는 이벤트 편집 화면이 나타나게 하십시오.
 - 편집을 위한 트랙을 선택하려면(91쪽)을 참고하십시오.
2. 복사와 복사 위치로 선택한 범위를 확인할 필요가 있다면 곡을 재생해보십시오.



- “이벤트 편집 화면에서 곡을 재생하려면(빠른 재생)”(92쪽)을 참고하십시오.

3. C-12 (COPY) 버튼을 누르십시오.

- 복사(Copy) 화면이 나타납니다.
- 위치지정 화면(80쪽)에서 범위를 이미 지정했다면 그 범위가 범위지정 화면에 표시될 겁니다.



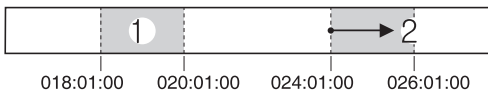
1 복사해 올 범위(시작 지점 - 끝 지점)
2 복사될 지점

4. R-17 (<,>) 버튼을 이용하여 커서를 옮기고 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 커서 위치에 있는 설정값을 바꾸십시오.

5. 원하는 대로 모두 실행되면 R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.

6. "Sure?"라는 메시지가 뜨면 복사하려면 R-14 (YES) 버튼을 누르고 복사하지 않으려면 R-14 (NO) 버튼을 누르십시오.

- R-14(YES)버튼을 누르면 복사 작동이 수행됩니다. 복사가 완료되면 "완료(Complete)"메시지가 뜨고 화면은 "복사(Copy)"화면으로 되돌아갑니다.
- 이 때, 위치지정 화면에서 "2 복사될 지점"설정값이 "1 복사해올 범위"로 지정한 만큼 앞으로 움직입니다.



계속해서 똑같은 복사해올 범위를 다른 위치에 복사하려면 5단계와 6단계를 반복하십시오.

7. 이벤트 편집 화면으로 되돌아가려면 R-15 (EXIT) 버튼을 누르십시오.

각각의 음 이벤트를 양자화하려면

1. 양자화하려는 이벤트가 포함되어 있는 이벤트 편집 화면이 나타나게 하십시오.
 - "편집을 위한 트랙을 선택하려면"(91쪽)을 참고하십시오.
2. R-17 (∧, ∨) 버튼을 이용하여 이벤트를 양자화하려는 위치로 커서를 옮기십시오.
3. C-13 (QUANTIZE) 버튼을 누르십시오.
 - 아래 그림과 같이 "Quantize" 화면이 나타납니다.



4. 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 굵은 괄호 안() 설정을 "커서(Cursor)"로 바꾸십시오.

5. 사용하려는 음을 양자화 레퍼런스 음으로 지정하십시오.

음의 유형을 지정하려면	해당 버트를 누르십시오
Quarter	R-3 ()
Eighth	R-7 ()
Sixteenth	R-8 ()
Thirty-second	R-9 ()
Triplet*	R-10 (r3)

* 셋잇단음표는 우선 음을 선택하고 트리플릿을 붙이십시오. 예를 들어, 4분음표로 구성된 셋잇단음표를 지정하려면 R-3 ()버튼을 누르고나서 R-10(r3)버튼을 누르십시오.

6. 원하는 대로 모두 실행되면 R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.

- 양자화가 실행되고 이벤트 편집 화면으로 되돌아 갑니다.

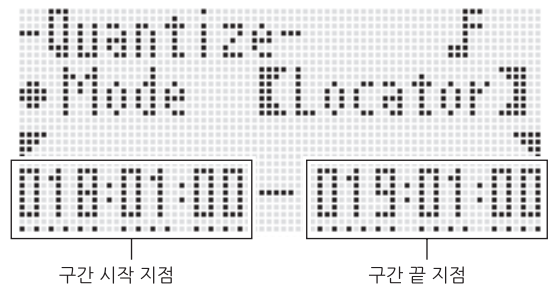
한 트랙의 모든 음 이벤트를 양자화하려면

1. 양자화하려는 트랙의 이벤트 편집 화면이 나타나게 하십시오.
 - “편집을 위한 트랙을 선택하려면”(91쪽)을 참고하십시오.
2. C-13 (QUANTIZE) 버튼을 누르십시오.
 - “Quantize” 화면이 나타납니다.
3. 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 굵은 괄호 안([]) 설정을 “모두(All)”로 바꾸십시오.
4. “각각의 음 이벤트를 양자화하려면”(95쪽)의 5단계를 수행하십시오.
5. 적용된 양자화로 재생하려면 L-16 (START/STOP) 버튼을 누르십시오.
 - 실제 데이터는 아직 바뀌지 않았다는 것을 알아두십시오.
6. R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
7. “Sure?”라는 메시지가 뜨면 양자화하려면 R-14 (YES) 버튼을 누르고 하지 않으려면 R-14 (NO) 버튼을 누르십시오.

한 트랙의 특정 범위 안의 모든 음 이벤트를 양자화하려면

1. 양자화하려는 트랙의 이벤트 편집 화면이 나타나게 하십시오.
 - “편집을 위한 트랙을 선택하려면”(91쪽)을 참고하십시오.
2. 양자화할 위치로 선택한 범위를 확인할 필요가 있다면 곡을 재생해보십시오.
 - “이벤트 편집 화면에서 곡을 재생하려면(빠른 재생)”(92쪽)을 참고하십시오.
3. C-13 (QUANTIZE) 버튼을 누르십시오.
 - “Quantize” 화면이 나타납니다.

4. 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 굵은 괄호 안([]) 설정을 “위치지정(Locator)”로 바꾸십시오.
 - 아래 그림과 같이 범위지정 화면이 나타납니다.
 - 위치지정 화면(80쪽)에서 범위를 이미 지정했다면 그 범위가 범위지정 화면에 표시될 겁니다.



5. R-17 (<, >) 버튼을 이용하여 커서를 옮기고 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 커서 위치에 있는 설정값을 바꾸십시오.
6. “개인별 음 이벤트를 양자화하기”(95쪽)의 5단계를 수행하십시오.
7. 적용된 양자화로 재생하려면 L-16 (START/STOP) 버튼을 누르십시오.
 - 실제 데이터는 아직 바뀌지 않았다는 것을 알아두십시오.
8. 원하는 대로 모두 실행되면 R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
9. “Sure?”라는 메시지가 뜨면 양자화하려면 R-14 (YES) 버튼을 누르고 하지 않으려면 R-14 (NO) 버튼을 누르십시오.

피치 밴더 이벤트 삭제하기

여기에서는 한 트랙의 특정 범위로부터 또는 한 트랙으로부터 모든 피치 밴더 이벤트를 삭제하기 위한 과정을 사용할 수 있습니다.

NOTE

- 개별 밴더 이벤트를 삭제하려면 “개별 이벤트를 삭제하려면”(92쪽)의 과정을 수행하십시오.
- 01트랙부터 16트랙까지의 한 트랙에 있는 피치 밴더 이벤트를 삭제한 후에 새 피치 밴더 휠(S-1)을 통해 트랙에 녹음할 수 있습니다. 그렇게 하기 위해서는 “01트랙부터 16트랙에 녹음을 하려면”(73쪽)의 과정을 사용하고, “녹음유형(RecType)”설정을 위해 6단계 (5)의 “추가녹음하기(OVDB)”를 선택하십시오.
- 시스템 트랙에 녹음하는 동안 “녹음유형(RecType)”을 위해 “추가녹음하기(OVDB)”가 선택될 수 없기 때문에 시스템 트랙에서 피치 밴더 이벤트를 삭제한 후에 피치 밴더 작동을 추가녹음할 수 없습니다. 피치 밴더 이벤트들을 삽입하려면 “이벤트를 삽입하려면”(94쪽)의 과정들을 수행하십시오.

■ 한 트랙의 모든 피치 밴더 이벤트들을 삭제하려면

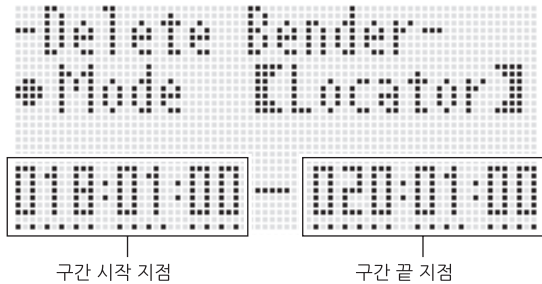
1. 삭제하려는 피치 밴더 이벤트가 있는 트랙의 이벤트 편집 화면이 나타나게 하십시오.
 - 편집을 위한 트랙을 선택하려면”(91쪽)을 참고하십시오.
2. 이벤트 편집 화면이 나타날 때까지 R-13 (FUNCTION) 버튼을 길게 누르면서 C-17 (MENU) 버튼을 누르십시오.
3. R-17 (∧, ∨) 버튼을 이용하여 ●표시를 “밴더삭제>DeleteBender”)로 옮기고 R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
 - “DeleteBender” 화면이 나타납니다.



4. 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 굵은 괄호 안([]) 설정을 “ALL”로 바꾸고 R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
5. “Sure?”라는 메시지가 뜨면 삭제하려면 R-14 (YES) 버튼을 누르고 삭제하지 않으려면 R-14 (NO) 버튼을 누르십시오.

■ 한 트랙의 특정 범위 안의 모든 피치밴더 이벤트들을 삭제하려면

1. 삭제하려는 피치 밴더 이벤트의 트랙 이벤트 편집 화면이 나타나게 하십시오.
 - “편집을 위한 트랙을 선택하려면”(91쪽)을 참고하십시오.
2. 선택한 삭제 범위를 확인할 필요가 있다면 곡을 재생해보십시오.
 - “이벤트 편집 화면에서 곡을 재생하려면(빠른 재생)”(92쪽)을 참고하십시오.
3. 이벤트 편집 화면이 나타날 때까지 R-13 (FUNCTION) 버튼을 길게 누르면서 C-17 (MENU) 버튼을 누르십시오.
4. R-17 (∧, ∨) 버튼을 이용하여 ●표시를 “DeleteBender”)로 옮기고 R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
 - “DeleteBender” 화면이 나타납니다.
5. 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 굵은 괄호 안([]) 설정을 “Locator”로 바꾸십시오.
 - 아래 그림과 같이 범위 지정 화면이 나타납니다.
 - 위치 지정 화면(80쪽)에서 범위를 이미 지정했다면 그 범위가 범위지정 화면에 표시될 겁니다.



6. R-17 (<, >)버튼을 이용하여 커서를 옮기고 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 커서 위치에 있는 설정값을 바꾸십시오.
7. 원하는 대로 모두 실행되면 R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
8. “Sure?”라는 메시지가 뜨면 삭제하려면 R-14 (YES) 버튼을 누르고 삭제하지 않으려면 R-14 (NO) 버튼을 누르십시오.

음 이벤트의 벨로시티 값을 조정하려면

1. 편집하려는 트랙의 이벤트 편집 화면이 나타나게 하십시오.
 - “편집을 위한 트랙을 선택하려면”(91쪽)을 참고하십시오.
2. 원하는 조정의 유형에 따라 아래 작동 중 한 가지를 수행하십시오.

조정하려면	작동법
개별 음 이벤트	이벤트 편집 화면에서 커서를 조정하려는 음 이벤트로 옮기고, 3단계로 넘어갑니다.
한 트랙의 모든 음 이벤트	3단계로 넘어갑니다.
한 트랙의 특정 범위 안의 음 이벤트	3단계로 넘어갑니다.

3. 이벤트 편집 화면이 나타날 때까지 R-13 (FUNCTION) 버튼을 길게 누르면서 C-17 (MENU) 버튼을 누르십시오.
4. R-17 (∧, ∨) 버튼을 이용하여 ● 표시를 “벨로시티모드(VelocityMod.)”로 옮기고 R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
 - “VelocityMod” 화면이 나타납니다.



5. 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 굵은 괄호 안() 설정을 모드를 바꾸십시오.

조정하려면	모드선택
개별 음 이벤트	Cursor
한 트랙의 모든 음 이벤트	All
한 트랙의 특정 범위 안의 음 이벤트	Locator

- “위치지정(Locator)”모드가 선택되는 동안 R-17 (<, >) 버튼, 다이얼, 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 원하는 음 이벤트 벨로시티 설정값을 조정하십시오.

6. R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
 - 아래 그림과 같이 설정 화면이 나타납니다.



- 화면에 표시된 항목의 의미와 설정 범위는 다음과 같습니다. “설정 범위” 열에 있는 별표(*) 표시가 되어있는 설정은 초기 설정 값입니다.

항목이름	설명	Setting Range
Fix (고정된 값)	벨로시티 설정값으로 고정된 값을 지정합니다. 각각의 음 이벤트의 벨로시티 설정값에 근거하여 조정하려면 이 설정을 위해 “끄기(off)”를 선택합니다.	oFF*, 001 ~ 127
Rate (벨로시티 비율)	“Fix” 설정을 위해 “끄기(off)”가 선택되었을 때에만 이 설정들은 사용할 수 있습니다. 아래의 계산식(소수점 이하 버림)에 따라 각각의 음 이벤트의 벨로시티 설정값을 바꿉니다.	000% ~ 100%* ~ 200%
Offset (벨로시티 오프셋)	1은 계산된 설정값이 1보다 작을 때 사용되고 127은 계산된 설정값이 127보다 클 때 사용됩니다. (현재 벨로시티) X (비율 설정) + (오프셋 설정)	-126 ~ 000* ~ +126

7. 원하는 값으로 설정을 변경하려면 R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
8. “Sure?”라는 메시지가 뜨면 조정하려면 R-14 (YES) 버튼을 누르고 조정하지 않으려면 R-14 (NO) 버튼을 누르십시오.

음 이벤트의 게이트 타임 값을 조정하려면

1. “음 이벤트의 벨로시티 값을 조정하려면” (98쪽)의 1단계부터 5단계까지를 수행하십시오. 4단계에서 “VelocityMod.”대신 “GatetimeMod.”를 선택하십시오.
2. R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
 - 아래 그림과 같이 설정 화면이 나타납니다.



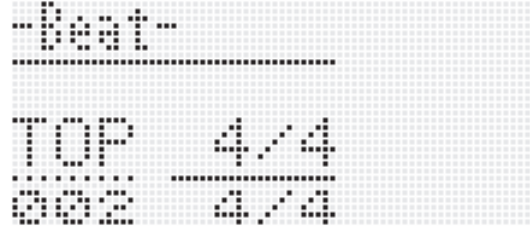
- 화면에 표시된 항목의 의미와 설정 범위는 다음과 같습니다. "설정 범위" 열에 별표(*) 표시가 되어있는 설정은 초기 설정 값입니다.

항목이름	설명	설정범위
Fix (고정된 값)	타임 게이트 설정값으로 고정된 값을 지정합니다. 99:95는 4분음 99비트, 95틱을 의미합니다. 각각의 음 이벤트의 현재 게이트 타임 값에 근거하여 조정하려면, 이 설정을 위해 “끄기(oFF)”를 선택합니다.	oFF*, 00:00 ~ 99:95
Rate (게이트 타임 비율)	“Fix”설정을 위해 “끄기(oFF)”가 선택되었을 때에만 이 설정들은 사용할 수 있습니다. 아래의 계산식(소수점 이하 버림)에 따라 각각의 음 이벤트의 게이트 타임 값을 바꿉니다.	000% ~100% * ~ 200%
Offset (게이트 타임 오프셋)	00:00은 계산된 설정값이 00:00보다 작을 때 사용되고 99:95는 계산된 설정값이 99:95보다 클 때 사용됩니다. (현재 게이트 타임) X (비율 설정)+ (오프셋 설정)	-9:95 ~ 0:00 * ~ +9:95

3. 원하는 값으로 설정을 변경하려면 R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
4. “Sure?”라는 메시지가 뜨면 조정하려면 R-14 (YES) 버튼을 누르고 조정하지 않으려면 R-14 (NO) 버튼을 누르십시오.

비트 이벤트를 삭제하려면

1. “이벤트 편집 작동을 시작하려면” (87쪽)의 과정을 수행해 이벤트 편집 화면이 나타나게 하십시오.
2. R-17 (V) 버튼을 이용하여 ●표시를 “비트(Beat)”로 옮기고 R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
 - “Beat” 화면이 나타납니다.



3. R-17 (Λ, V) 버튼을 이용하여 커서를 삭제하려는 비트 이벤트로 옮기십시오.
4. C-10 (DELETE) 버튼을 누르십시오.
 - C-10 (DELETE) 버튼을 누르자마자 현재 커서 위치에 있는 이벤트가 삭제됩니다.

비트 이벤트를 삽입하려면

1. “비트 이벤트를 삭제하려면”(99쪽)의 1, 2단계를 수행하십시오.
2. 커서를 새 비트 이벤트를 삽입하려는 위치 바로 앞에 있는 비트 이벤트로 옮기십시오.
3. C-11 (INSERT) 버튼을 누르십시오.
 - 새 비트 이벤트가 2단계에서 선택한 커서 위치 뒤의 비트 이벤트가 포함되지 않은 다음 마디에 삽입됩니다. 예를 들어, 16, 17마디에 이미 비트 이벤트가 있으면 커서가 있는 16마디에서 비트 이벤트를 선택하고 C-11 (INSERT) 버튼을 누르면 새 비트 이벤트는 18마디에 삽입됩니다.
4. 필요하다면 비트 이벤트 마디와 비트를 바꾸십시오.
 - R-17 (<,>)버튼을 이용하여 커서를 옮기고 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 커서 위치에 있는 설정값을 바꾸십시오. 설정값을 변경하는 동안에 커서가 깜박입니다. R-16 (ENTER) 버튼을 누르면 설정이 적용되고 커서가 깜박임을 멈춥니다.
5. 이벤트 편집화면으로 되돌아가려면 R-15 (EXIT) 버튼을 누르십시오.

음 이벤트 직접 투입하기 (단계 투입)

단계 투입은 이벤트 편집 기능으로 각각의 개별 음(노트 이벤트)의 길이와 피치를 지정하는데 사용됩니다. 마찬가지로 시스템 트랙에서도, 자동반주 코드(코드 이벤트)의 단계 투입 기능을 수행할 수 있습니다.

NOTE

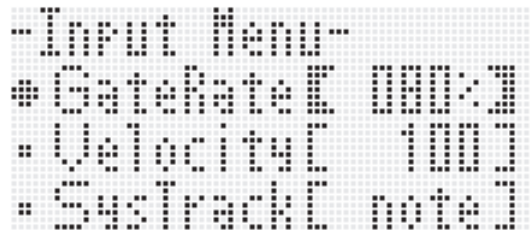
- 이미 녹음된 데이터가 있는 트랙에 단계 투입을 수행해도 기존의 데이터가 삭제되지 않습니다. 이것은 단계 투입이 기존의 녹음된 데이터에 추가된다는 것을 의미합니다.

단계 투입을 수행하려면

1. 단계 투입을 수행하려는 이벤트가 포함되어 있는 트랙의 이벤트 편집 화면이 나타나게 하십시오.
 - “편집을 위한 트랙을 선택하려면”(91쪽)을 참고하십시오.
2. C-14 (STEP) 버튼을 누르십시오.
 - 아래 그림과 같이 단계 화면이 나타납니다. 단계 투입이 수행되는 동안, 커서가 항상 깜박입니다.




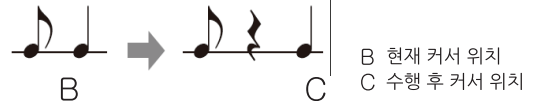
3. 단계 설정을 구성하십시오.
 - (1) R-13 (FUNCTION) 버튼을 길게 누르면서 C-17 (MENU) 버튼을 누르십시오. 아래 그림과 같이 투입 메뉴 화면이 나타납니다.



- (2) R-17 (^, v) 버튼을 이용하여 ● 표시를 바꾸려는 설정항목으로 옮기십시오.
 - (3) 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 설정값을 바꾸십시오. 화면에 표시된 항목의 의미와 설정 범위에 관한 자세한 내용은 “투입 메뉴 설정 항목”(101쪽)을 참고하십시오.
 - (4) 메뉴를 끝내려면 R-15 (EXIT) 버튼을 누르십시오.
4. L-14 (▶▶ FF) 버튼과 L-13 (◀◀ REW) 버튼을 이용하여 단계 투입을 수행하려는 위치로 커서를 옮기십시오.
 - 커서가 1 마디 단계에서 이동할 것입니다.

5. R-1 (●)버튼부터 R-4 (●|), R-7 (♪)부터 R-10 (r3c)버튼까지를 사용해서 투입하려는 음의 길이를 지정하십시오.

- 음 길이를 지정하는 방법에 관한 자세한 내용은 “이벤트를 삽입하려면”(94쪽)을 참고하십시오.
- 쉼표와 붙임줄을 넣기 위해 단계 투입을 수행하는 동안 다음의 작동들을 수행할 수 있습니다.

수행할 작동	수행 방법
커서가 놓여있는 음을 바로 앞에 있는 음 이벤트와 붙이기	<p>1. 현재 커서가 놓인 위치에서, 바로 앞에 있는 음과 붙이기를 원하는 음을 지정합니다.</p> <p>2. R-11 (—) 버튼을 누르십시오.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 바로 앞에 있는 음의 길이에 1단계에서 지정한 음의 길이가 더해집니다. 동시에 커서는 추가된 타이밍 만큼 앞으로 이동할 것입니다.  <p>A 바로 앞 음 이벤트 B 현재 커서 위치 C 수행 후 커서 위치</p>
커서가 놓인 바로 앞에 쉼표 넣기	<p>1. 현재 커서가 놓인 위치에서, 삽입하려는 쉼표와 똑같은 길이의 음을 지정합니다.</p> <p>2. R-5 (REST) 버튼을 누르십시오.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 커서가 1단계에서 지정한 음의 길이만큼 앞으로 이동합니다.  <p>B 현재 커서 위치 C 수행 후 커서 위치</p>

6. 투입하려는 음에 해당하는 건반을 누르십시오.

- 건반을 누르자마자 음이 투입되고, 커서는 5단계에서 지정한 길이 대로 다음 마디:비트:틱으로 이동합니다. 원한다면, 거기에서부터 다음 음을 투입하십시오.

7. 원하는 음을 투입하려면 5, 6단계를 반복하십시오.

- 똑같은 길이의 음을 계속해서 투입하기를 원하면, 5단계를 건너뛰고 6단계만 수행하십시오.

8. 원하는 모든 음을 투입한 후에, R-15 (EXIT) 버튼 또는 R-17 (∧, ∨) 버튼을 누르십시오.

- 이벤트 편집 화면으로 되돌아갑니다.

투입 메뉴 설정 항목

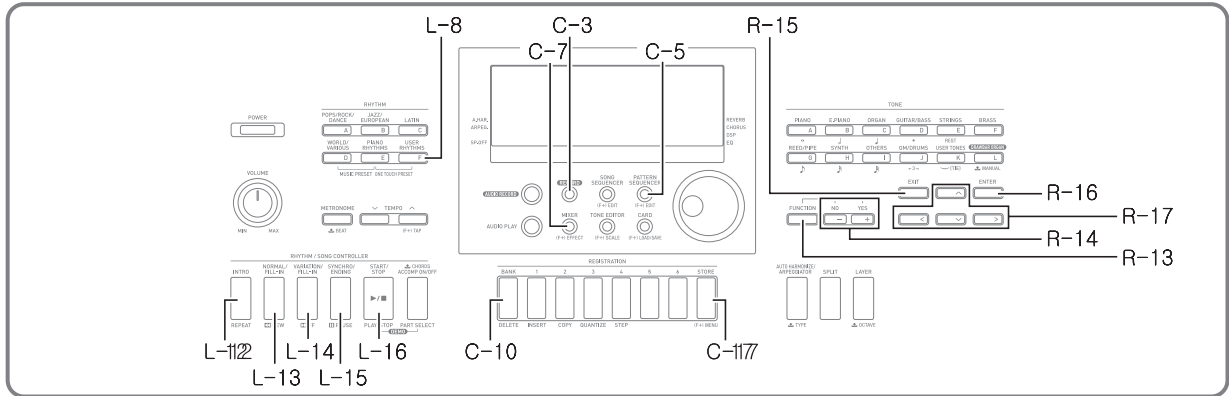
단계 투입이 수행되는 동안 R-13 (FUNCTION) 버튼을 길게 누르면서 C-17 (MENU) 버튼을 누르면 투입 메뉴가 나타납니다.

투입 메뉴 화면에 표시된 항목의 의미와 설정 범위는 다음과 같습니다.

별표(*) 표시가 되어있는 설정은 "설정범위" 열의 초기 설정 값입니다.

항목이름	설명	설정범위
GateRate (게이트 비율)	R-1 (●)버튼부터 R-4 (●), R-7 (♪)부터 R-10 (r3c)버튼까지를 사용해서 지정한 음 이벤트 또는 코드 이벤트의 실제 투입 게이트 길이를 퍼센트로 게이트 비율을 지정하십시오. 예를 들어 080%의 게이트 비율을 지정하고 4분음(96틱)을 투입하면 00:76의 게이트 설정이 됩니다.(96 X 0.8 = 76.8, 0.8을 버리면 76)	001% ~ 080% * ~ 100%
Velocity (벨로시티)	투입 음 이벤트 또는 코드 이벤트의 벨로시티 값을 지정하십시오. "KeyOn"을 지정하면 적용된 건반 압력에 따라 벨로시티 값이 투입됩니다.	KeyOn, 001 ~ 100 * ~ 127
SysTrack (시스템 트랙)	시스템 트랙에 투입할 때, 음 이벤트 투입이나 코드 이벤트 투입 한 가지를 선택하십시오.	note*, Chord

패턴시퀀서 사용하기



패턴시퀀서란

사용자는 디지털 키보드의 자동 반주 기능을 사용하는 동안 사용자 리듬으로 반주 패턴을 패턴 시퀀서로 만들 수 있습니다.

리듬, 반주 패턴과 악기 부품

디지털 키보드의 리듬은 다음과 같은 6가지 INTRO, NORMAL, FILL-IN, VARIATION, VARIATION FILL-IN, ENDING 반주 패턴을 제공합니다. 각각의 반주 패턴으로 다음과 같은 8가지 drums, percussion, bass, chord 1 ~ chord 5 악기 부분들을 만들 수 있습니다. 한 리듬의 전체적인 구성은 아래의 표와 같습니다.

Rhythm		
INTRO	NORMAL	NORMAL FILL-IN
Drums	Drums	Drums
Percussion	Percussion	Percussion
Bass	Bass	Bass
Chord 1 to Chord 5	Chord 1 to Chord 5	Chord 1 to Chord 5
VARIATION	VARIATION FILL-IN	ENDING
Drums	Drums	Drums
Percussion	Percussion	Percussion
Bass	Bass	Bass
Chord 1 to Chord 5	Chord 1 to Chord 5	Chord 1 to Chord 5

패턴 시퀀서는 부분별로 하나의 리듬을 만들 때 다양한 반주 패턴을 편집해서 만드는 기능입니다. 사용자는 새로운 원래의 리듬을 완벽하게 만들기 위해 처음부터 반주 패턴의 모든 각 부분을 녹음할 수 있습니다. 예를 들면 반주 패턴의 한 부분을 편집하는 것과 같이 부분적으로 기존의 리듬을 편집할 수 있거나 사용자가 원할 경우 간단히 믹서 설정을 수정 편집할 수 있습니다.

기록가능한 데이터

사용자는 키보드 연주, 피치 밴드 휠(S-1) 조작, 변조(S-2) 버튼 조작 데이터를 녹음하기 위해 패턴시퀀서를 사용할 수 있습니다.

악기 부분 편집과 레코딩 영역

일반적으로 패턴 시퀀서의 편집 작업은 악기 부분 단위로 진행됩니다. 패턴 시퀀서는 리듬을 편집하는 동안 악기 부분을 위해 "Rec areas" 이라고 하는 특별한 메모리를 사용합니다. 이 영역은 키보드의 움직임을 기록합니다. 패턴 시퀀서와 함께 편집되는 동안, 이전에 존재하고 있는 리듬 자료를 사용하지 못하게 할 수도 있습니다. 기존에 남아 있는 리듬 자료인 악기 부분의 상태를 "Fix Data"라 합니다. 사용자는 현재 선택된 악기 부분이 "rec area" 인지 혹은 "Fix Data" 인지를 확인하기 위해 패턴 시퀀서를 사용할 수 있습니다. C-5 (PATTERN SEQUENCER) 버튼을 누르면 패턴 시퀀서 화면이 나타납니다. 이것은 현재 선택된 리듬(프리트 리듬 또는 이전에 저장된 사용자리듬)을 위해 패턴 시퀀서 편집 화면을 표시해줍니다. 초기화된 화면은 리듬이 편집 중인 NORMAL 반주 패턴의 드럼 부분을 나타냅니다. 왼쪽 하단 모서리에 있는 "Fix Data"를 참고하십시오. 아래는 현재 표시되는 악기 부분의 현재 상태입니다.



다음은 화면의 왼쪽 하단에 나타나는 다른 악기 부분의 각 상태를 설명합니다.

표시되는 내용	의미
Fix Data (고정된 데이터)	프리셋리듬 또는 사용자리듬으로부터의 악기 부분 데이터. 이 상태일 때만 믹서 설정과 함께 악기 부분을 편집할 수 있습니다. 키보드의 실시간 녹음과 이벤트 편집은 동시에 허용되지 않습니다.
Recorded Data (레코드된 데이터)	악기 부분은 편집 "rec area" 에서 편집 중입니다. 그리고 기록된 데이터는 "rec area" 들어 있습니다. 믹서설정, 키보드 실시간 기록, 이벤트 편집은 이 상태에서 악기 부분을 위해 사용가능합니다.
Empty (데이터 없음)	악기 부분이 "rec area" 에서 편집 중이나 여기에서는 "rec area"에는 기록된 데이터가 없는 것입니다. 믹서설정, 키보드 실시간 기록, 이벤트 편집은 이 상태에서 악기 부분을 위해 사용가능합니다.

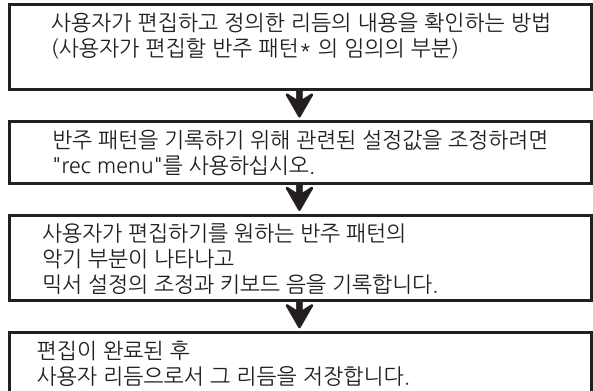
사용자 리듬 번호

사용자 리듬 저장을 위해 리듬 영역은 F:001부터 F:100 까지 지정되어 있습니다. 한 번에 100개의 사용자 리듬을 가질 수 있습니다.L-8 ([F] USER RHYTHMS) 버튼을 누르면 저장된 사용자 리듬을 불러올 수 있습니다.
보다 많은 정보는 "자동 반주 하기 부분(24쪽)"을 참고하십시오.

사용자 리듬 만들기

이 부분은 사용자 리듬을 만들기 위한 다양한 방법을 설명합니다.

■ 존재하는 리듬 중 한 부분, 더 많은 부분을 편집하기
다음 절차에 따라 새로운 리듬을 만들기 위해 기존의 프리셋리듬 또는 이전에 저장된 사용자 리듬을 편집할 수 있습니다.
이 방법과 함께 존재하는 반주 패턴과 저장된 결과를 선택하고 편집할 수 있습니다.
다음은 이 방법을 위한 일반적인 흐름입니다.

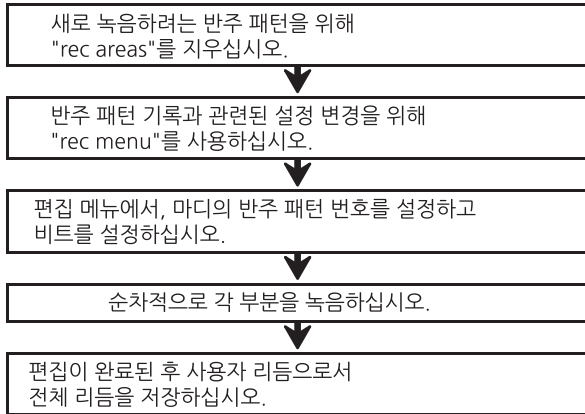


* 존재하는 리듬 중 "INTRO" 또는 "ENDING" 은 편집할 수 없습니다.

이 절차의 상세한 정보는 "존재하는 리듬을 편집하기 전에 리허설 하기(104쪽)와 존재하는 리듬 편집하기(107쪽)을 참고하십시오.

■ 새로운 기록과 기존 리듬의 반주 패턴을 교체하기

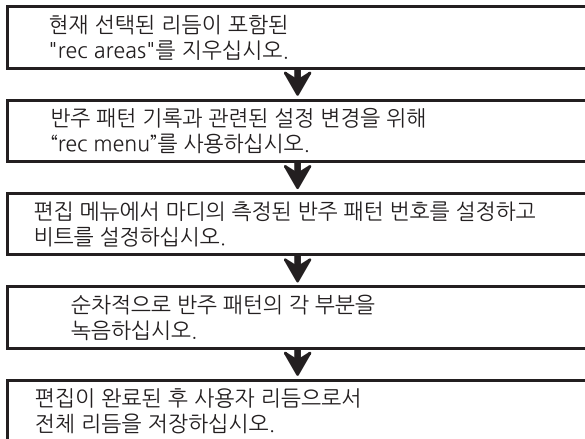
다음 절차에 따라, 새로운 리듬을 만들기 위해 기존의 프리셋 리듬 또는 이전에 저장된 사용자 리듬의 반주 패턴을 재녹음할 수 있습니다. 이 경우 반주 패턴이 포함된 "rec areas" 가 취소되고 새로운 반주패턴의 각 부분이 새롭게 기록됩니다. 예를 들어, 기존의 리듬을 위해 새로운 INTRO 반주 패턴을 만들기 원할 경우 이 방법을 사용하십시오. 다음은 이 방법을 위한 일반적인 흐름입니다.



자세한 정보는 새로운 반주 패턴 만들기 109쪽을 참조하십시오.

■ 리듬의 모든 반주 패턴을 새롭게 녹음하기

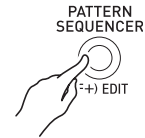
다음 절차는 이미 존재하는 리듬 없이 새로운 리듬을 처음부터 만드는 것입니다. 다음은 이 방법을 위한 일반적인 흐름입니다.



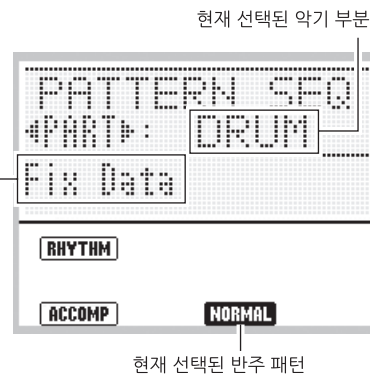
자세한 정보는 스크래치로부터 새로운 리듬 패턴 만들기 111쪽을 참조하십시오.

존재하는 리듬을 편집하기 전에 연습하기

1. 사용자 리듬을 만들기 위해 편집을 원하는 리듬을 선택하십시오.
2. C-5 (PATTERN SEQUENCER) 버튼을 누르십시오.

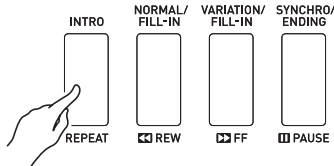


- 패턴시퀀서 화면이 나타납니다.



현재 선택 악기 부분 상태 악기 부분 편집과 "rec areas" 102쪽을 참조하십시오.

3. 원하는 부분을 연주하기 위해 반주 패턴을 선택하려면 L-12 (INTRO)~L-15(SYNCHRO/ENDING) 버튼 사용하기
 예를 들어 INTRO 반주 패턴을 연주하려면 L-12 (INTRO) 버튼을 누르십시오.



- NORMAL과 NORMAL FILL-IN으로 변경하려면 L-13 (NORMAL/FILL-IN) 버튼을 그리고 VARIATION과 VARIATION FILL-IN으로 변경하려면 L-14(VARIATION/FILL-IN) 버튼을 누르십시오.
- 현재 선택된 반주 패턴이 화면에 반짝이며 다음과 같이 나타납니다.

선택된 반주 패턴	반짝이는 표시의 원인
INTRO	INTRO
NORMAL	NORMAL
NORMAL FILL-IN	NORMAL FILL-IN
VARIATION	VARIATION
VARIATION FILL-IN	FILL-IN VARIATION
ENDING	ENDING

4. L-16 (START/STOP) 버튼을 누르십시오.
 • 특별한 반주 패턴은 반복되면서 연주됩니다. 저음과 화음의 기록을 위해 키보드 위에 화음이 연주됩니다.
 • 재생을 위해 시작 또는 중지 조작을 할 때는 L-16(START/STOP) 버튼을 누르십시오.

5. 만약 특별한 악기 부분을 듣기를 원할 경우 다음 단계를 수행하십시오.

- (1) 단 독으로 연주되는 것을 들을 경우 현재 선택된 악기 부분에서 R-17 (<, >) 버튼을 누르십시오.
 • 선택된 악기 부분이 화면에 나타나는 이름은 다음과 같습니다.

선택 중인 악기 부분:	화면에 나타나는 이름이 나타나는 원인:
Percussion	PERC
Drums	DRUM
Bass	BASS
Chord 1 to Chord 5	CHORD1 to CHORD5

- (2) C-7 (MIXER) 버튼을 누르고 R-17(∨)을 누르면 ●에서 "Part"로 이동합니다.

- (3) 동시에 R-14(-, +) 버튼을 누릅니다.
 • "Part" 설정이 to "Sol"로 변경됩니다. 즉, 현재 선택된 악기 부분이 독주로 들리게 됩니다.



- 원래 (non-solo) 상태로 되돌아가기 위해 동시에 R-14(-, +)을 누르거나 R-17(<, >) 버튼의 한 부분을 누르면 됩니다.

6. 반주패턴의 원하는 부분을 편집하고 재 녹음하려면 단계 3으로부터 5까지 반복하십시오.

- 이 지점에서 편집 작업을 직접 진행하려면 107쪽에 존재하는 리듬 편집하기 절차를 수행하십시오. 만약, 연주를 계속하기 위해 반주 패턴을 허용하거나 정지할 경우 L-16 (START/STOP) 버튼을 누르십시오.

7. 편집 작업으로 직접 가지 않고 이 절차를 종료하려면 C-5 (PATTERN SEQUENCER) 버튼을 누르십시오.

- 만약, C-5(PATTERN SEQUENCER) 버튼을 누를 경우 반주패턴이 정지되고 패턴 시퀀서 화면이 종료되며 진행 중인 단계 1이 화면에 표시됩니다.

패턴 rec 설정하기(Rec Menu)

1. 패턴 시퀀서 화면이 나타나면 C-3 (RECORD) 버튼을 누르십시오.
 - 버튼이 반짝이고 디지털 키보드가 녹음가능하도록 준비가 됩니다.
2. R-13 (FUNCTION) 버튼을 누르고 있는 동안 C-17 (MENU) 버튼을 누르십시오.
 - 아래와 같이 rec menu 화면이 나타납니다.



3. 아래의 표에 제시된 항목의 하나를 선택하기 위해 R-17(∧, ∨) 버튼을 누르고 다이얼 또는 R-14(-, +) 버튼을 누르면 설정이 변경됩니다.
 - 설정범위 옆에 별표(*)된 것은 초기 설정값입니다.

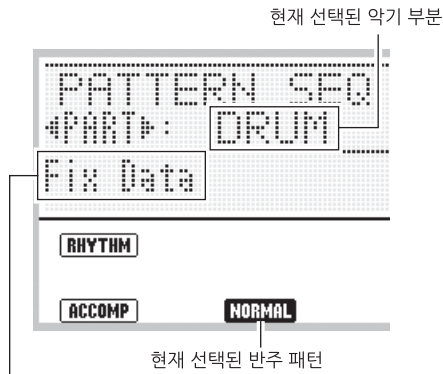
나타난 항목이름	설명	설정 범위
Quantize: 양자화	키보드가 꺼진 상태에서 연주가 될 타이밍을 기록하거나 베이스 음표(끄기 이외의 설정)와 함께 자동으로 기록 정렬하는 것을 지정합니다. 각 음표의 범위를 선택합니다. "T" 설정은 셋잇단음표를 지정한 동안 "4"는 4분음표로 지정됩니다.	oFF*, 4, 8, 8T, 16, 16T
Precount: 프리카운트	L-16 (START/STOP) 버튼을 눌러 녹음 상태가 준비된 후 녹음 시작이 되기 전에 프리카운트 소리를 출력할 것인지 지정합니다. "1"소리를 선택하면 한 개의 측정이 "2" 소리를 선택하면 두 개의 측정이 계산됩니다. 녹음하자마자 L-16(START/STOP) 버튼을 누르거나 키보드 키가 눌려지고 "oFF"를 선택하면 프리카운트가 꺼집니다.	oFF, 1*, 2

나타난 항목이름	설명	설정 범위
PlayChord: 연주코드	기록된 부분을 제외하고 반주 패턴의 녹음이 진행되면 패턴 모든 부분의 반복 재생이 시작됩니다. 반복재생이 되는 동안 사용자는 베이스와 화음 부분을 통해 사용된 화음 형태를 지정하려면 이 설정을 사용할 수 있습니다. 이용 가능한 설정은 "C" (C major), "C7" (C 7th), and "Cm" (C minor) 입니다. "oFF" 를 선택하면 베이스와 화음 부분 음표가 꺼집니다.	oFF, C*, C7, Cm
Metronome: 메트로놈	녹음하는 동안 메트로놈의 소리 켜짐 또는 꺼짐으로 할지 지정할 수 있습니다.	oFF*, on

4. R-15 (EXIT) 버튼을 누르면 rec menu을 빠져 나갑니다.
 - 그 다음에는 패턴 시퀀서 메뉴가 나타납니다.
5. C-3 (RECORD) 버튼을 누르십시오.
 - 이것은 기록대기 상태를 종료하고 버튼을 켜짐에서 꺼짐으로 변경합니다.

존재하는 리듬 편집하기

1. 존재하는 리듬을 편집하기 전에 연습하기 위해 1단계부터 6단계를 수행하십시오(104쪽).
2. 패턴 rec 설정하기(Rec Menu) 에서 그 절차를 수행하십시오(106쪽).
 - 초기 기본 설정을 사용하거나 기본값을 변경하지 않고 이전 설정값을 사용할 때는 이 단계는 필요하지 않습니다.
3. 사용자가 편집하기 위해 반주 패턴을 선택하려면 L-13 (NORMAL/FILL-IN) 버튼이나 L-14 (VARIATION/FILL-IN) 버튼을 누르십시오.
 - 존재하는 리듬의 중에 INTRO 또는 ENDING 반주 패턴은 편집할 수 없습니다. 이 시점에서 새로운 반주 패턴(INTRO, ENDING, 기타 등등)을 만들려면 “새로운 반주 패턴 만들기”나 (109쪽) “처음부터 새로운 리듬 만들기” (111쪽)를 참조하십시오.
4. 편집을 원하는 악기 부분을 선택하려면 R-17(<, >) 버튼을 사용하십시오.



현재 선택된 악기 부분 상태
“악기 부분을 편집하고 “Rec Area” 보기(102쪽).

5. 악기 부분을 선택하기 위해 믹서 설정을 하십시오. 만약 믹서 설정을 하지 않으려면 이 단계를 넘어 가십시오.
 - 반주 패턴의 재생을 시작하고 음표가 연주되는 설정의 효과를 모니터하도록 믹서를 설정하려면 여기에서 사용자는 L-16 (START/STOP) 버튼을 누를 수 있습니다.

(1) 믹서 화면을 보려면 C-7 (MIXER) 버튼을 누르십시오.



(2) 아래의 표에 설명된 항목의 하나를 선택하려면 R-17(∧, ∨) 버튼을 사용하고 설정값을 변경하려면 R-14(-, +) 버튼이나 다이얼을 사용하십시오.

나타난 항목이름	설정	설정 범위
TONE: 파트음색	악기 부분의 음색을 지정합니다.	*1
Part: 파트 켜기/끄기	소리 켜기와 소리 끄기 사이를 전환합니다. (oFF). ^{*2}	oFF, on
Volume: 파트 볼륨	악기 부분의 볼륨을 지정합니다.	000 ~ 127
Pan: 파트 팬	왼쪽 측면과 오른쪽 측면에서 들을 수 있는 소리를 지정합니다.	-64 ~ 00 ~ +63 ^{*3}
Rev.Send: 파트 잔향 보내기	악기 부분에 적용된 잔향의 단계를 지정합니다(31쪽).	000 ~ 127
Cho.Send: 파트 코스 보내기	악기 부분에 적용된 코스의 단계를 지정합니다(31쪽).	000 ~ 127

*1 드로우바 오르간 톤을 제외한 프리셋 톤을 선택할 수 있습니다. 오직 드럼 사운드 설정은 (톤 번호 J:129 에서 J:146) 드럼 부분과 진동 부분에서 선택할 수 있습니다. 드럼 사운드 설정은 베이스와 화음 1~5 부분에서는 선택할 수 없습니다.

*2 원할 경우 개인 부분의 음표를 일시적으로 소리낼 수 있습니다. 상세한 것은, 104쪽의 존재하는 리듬을 편집하기 전에 연습해보기 5단계를 참고하십시오.

*3 더 작은 값은 큰 값이 오른쪽으로 이동할 때 팬 위치로 이동됩니다. 0의 값은 중앙에 지정되어 있습니다.

- (3) 믹서를 벗어나려면 C-7 (MIXER) 버튼을 누르거나 R-15 (EXIT) 버튼을 누르십시오.
 - 이 화면 다음에 패턴 시퀀서 화면이 나타납니다.

6. 키보드에서 실시간으로 연주되는 음표를 녹음하려면 다음의 단계를 수행하십시오.

- 다음에 설명된 것처럼 현재 선택된 부분의 상태를 의존(103쪽)하려면 다음을 단계를 수행할 수 있습니다.

상황별	조작방법
고정데이터	rec areas에서 악기 부분을 새로운 음표로 변경하려면 단계 2를 수행하십시오.
레코딩된 데이터	악기 부분에서 이전에 녹음된 음표 데이터를 유지하는 동안 녹음된 음표를 추가하려면 단계 2를 수행하십시오.
비어있음	새로운 모든 음표 녹음 (원인은 rec areas 가 비어있기 때문입니다).

- (1) C-3(RECORD) 버튼을 누르십시오.
- 버튼은 반짝이고 디지털 키보드는 기록할 상태로 준비됩니다.



- 여기에서 준비된 녹음을 벗어나 다시 준비하려면 C-3(RECORD) 버튼을 누르십시오 (버튼은 켜짐에서 꺼짐으로 변경).
- (2) C-3 (RECORD) 버튼이 빛나는 동안 녹음이 시작되고 L-16(START/STOP) 버튼을 누르십시오.
- 이것은 버튼이 빛나고 켜지게 합니다.



- 만약 반주 패턴의 연주가 정지될 경우, 반주 패턴이 반복적으로 재생되기 시작합니다. 악기 부분이 녹음되는 동안은 제외된다. 측정과 비트의 값은 디스플레이의 하단의 오른쪽에 반주 패턴이 끝까지 도달될 때 까지 재생과 함께 계산됩니다. 그런 후 재생이 001:1로부터 다시 시작됩니다.

- (3) 아래에 요구되는 것과 같이 다른 부분의 재생 타이밍 (비트와 측정), 키보드의 작동, 피치 밴드 휠(S-1)과 모듈레이션(S-2) 버튼을 확인하십시오.
- 사용자가 수행한 것은 기록되어집니다.(키보드 피치밴드 휠, 모듈레이션에서 언제, 어디서, 무엇을 했는지).
 - C-10 (DELETE) 버튼을 누르면 지정된 녹음 음표가 삭제됩니다. 사용자가 삭제를 원하는 음표에 도달시키고, 삭제를 원하는 음표에 해당되는 키보드를 누르면 됩니다.

하나 또는 그 이상의 키보드 키들을 누르는 동안 C-10 (DELETE) 버튼을 누르고 있으면 해당되는 키보드 키의 음표가 삭제됩니다.

- 제시된 단계 (4) 수행하는 동안, 사용자는 키보드 음표를 계층화하고 여러 번 기록된 음표를 삭제해 보았습니다.
- (4) C-3 (RECORD) 버튼을 누르면 녹음이 정지됩니다.
- 이 정지는 반주패턴 재생과 버튼의 조명을 바뀌게 합니다. 악기 부분의 상태는 "Recorded Data"로 변경될 것입니다.



7. 필요한 경우, 115쪽의 패턴 시퀀서와 함께 이벤트를 편집하는 절차를 수행하십시오.

- 사용자는 키보드의 연주되는 음표를 보정할 수 있고 음표를 추가할 수 있습니다. 상세한 것은 "개인별 이벤트 편집하기(Event Editor)" (113쪽)를 참고하십시오.

- 8.** 편집을 원하는 모든 부분을 위해 단계4~7까지 반복하십시오.
- 반주 패턴의 편집이 끝날때마다 사용자 리듬으로서 저장하는 것이 좋습니다. 상세한 것은 편집한 것을 저장하거나 새롭게 만든 리듬을 저장하는 111쪽을 참조하십시오.

- 9.** 원하는 리듬 반주 패턴의 편집 완료 후 위해 단계3~8까지 반복하십시오.

- 10.** 원하는 수정을 모두 완료한 후 리듬의 템포를 조정하십시오.
- 설정된 템포는 반주 패턴의 초기 기본 템포가 됩니다.

- 11.** 상세한 것은 사용자 리듬으로서 리듬 버전의 최종 버전을 저장하기 하려면 편집된 것이나 새롭게 만든 리듬을 저장하는 111쪽을 참조하십시오.

새로운 반주 패턴 만들기

- 1.** C-5 (PATTERN SEQUENCER) 버튼을 누르십시오.
- 패턴 시퀀서 화면이 나타납니다. 상세한 것은 화면 내용을 대해, 존재하는 리듬을 편집하기 전에 연습해 보는 곳 104쪽의 단계 2를 참고하십시오.
- 2.** 반주 패턴이 포함된 악기 부분 "rec area"을 지우고 다음 절차를 수행하십시오(120쪽).
- 새롭게 녹음하고 취소하려는 반주 패턴을 선택하십시오.
- 3.** "패턴 rec 설정 하기(Rec Menu)"에서 다음 절차를 수행하십시오(106쪽).
- 만약 초기 기본값을 설정을 사용하거나 변화를 주지 않고 이전 설정 값을 원한다면 이 단계는 필요하지 않습니다.

- 4.** 마디 반주 패턴 번호와 비트 설정을 조정하십시오.

- (1) R-13(FUNCTION) 버튼을 누르고 있는 동안 편집 메뉴를 보기 위해 C-5(EDIT) 버튼을 누르십시오.



- (2) R-17(△,▽) 버튼을)사용해서 ●에서 "ElementEdit" 로 이동한 후 R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.

- 이것은 "ElementEdit" 화면입니다.

- (3) R-17(△,▽) 버튼을 사용하여 아래의 표에 설명된 항목을 선택하고 다이얼 혹은 R-14 (-, +) 버튼을 사용하여 설정을 조정합니다.

나타난 항목 이름	설정 범위
Measure: 마디의 번호	INTRO, ENDING: 01 ~ 16 NORMAL, VARIATION: 01 ~ 16 NORMAL FILL-IN, VARIATION FILL-IN: 01 to 02
Beat: 비트	2/4 ~ 4/4 ~ 8/4, 2/8 ~ 16/8

- (4) 편집 메뉴를 종료하기 위해 R-15 (EXIT) 버튼을 누르십시오.

- 5.** 녹음하기 원하는 악기 부분을 선택하려면 R-17(<, >) 버튼을 사용하십시오.



현재 선택된 악기 부분 상태 (102쪽)

6. 선택된 악기 부분을 위한 믹서 설정을 하십시오.
믹서 설정을 원하지 않을 경우
이 단계는 넘어갈 수 있습니다.

- 믹서 설정 조작에 대한 상세한 것은 존재하는 리듬을 편집하는 107쪽의 5단계를 참조하십시오.

7. 선택된 악기 부분의 부분 파라미터를 설정하십시오.
부분 파라미터 설정 변경을 원하지 않을 경우
이 부분을 넘어갈 수 있습니다.

- 또한 원할 경우 녹음한 후 부분 파라미터 설정을 할 수 있습니다.
녹음 중에 피치밴드(S-1) 휠 조작을 수행한다면
사전에 밴드 범위를 조정하는 것이 좋습니다.
- 상세한 것은 “악기 부분 재생 설정하기
(부분 파라미터)” (116쪽)를 참조하십시오.

8. 실시간으로 키보드의 음표 기록을 원할 경우
다음 단계를 수행하십시오.

- (1) C-3 (RECORD) 버튼을 누르십시오.
- 버튼이 반짝이고 디지털 키보드가 기록 대기 상태가 됩니다.



- C-3(RECORD) 버튼을 다시 누르면 녹음 대기 상태를 종료합니다(버튼이 불이 꺼집니다).
- (2) C3(RECORD) 버튼을 누르고 있는 상태에서 녹음을 시작하려면 L-16(START/STOP) 버튼을 누릅니다.
- 버튼이 반짝이며 켜지고 상태가 바뀌며 화면에 최대 카운트와 비트 수치가 나타납니다.
사용자가 지정한 단계 4의 최종 비트 번호에 도달할 때 카운터는 001:1부터 다시 시작됩니다.



(3) 재생 중의 비트와 측정된 타이밍을 확인하고,
아래와 같이 필요한 키보드, 피치밴드(S-1) 휠,
S-2(변조) 버튼 조작을 수행합니다.

- 사용자 수행하는 동작은 기록됩니다.
기록되는 것은 키보드, 피치밴드 또는 변조 조작이 되는 곳의 수치와 비트입니다.
- 기록된 음표의 특정한 부분을 삭제하기 위해서는,
C-10 (DELETE) 버튼을 누르십시오. 재생될 때
삭제를 원하는 음표에 도달할 때, 키보드를 누르면
해당 부분이 삭제됩니다.
해당 키보드 음표가 재생될 때 키보드 하나 혹은
그 이상을 누르면서 C-10 (DELETE) 버튼을 누릅니다.
- 단계 4 수행될 때까지, 사용자는 키보드 음표를
계승화 할 수 있고 녹음된 음표를 여러 번 삭제할 수
있습니다

(4) 녹음을 중지하기 위해 C-3(RECORD) 버튼을 누르십시오.
• 이것은 반주 패턴 재생과 버튼 상태를 변경합니다.
그 악기 부분의 상태는 “Recorded Data” 상태로
변경될 것입니다.



9. 필요한 경우 패턴 시퀀서와 함께 이벤트를 편집하는
절차를 수행하십시오(115쪽).

- 키보드에서 연주하면서 그리고 새로운 음표를
추가하면서 좋게 수정할 수 있습니다. 상세한 것은
“개인별 이벤트 편집하기 (Event Editor)” 113쪽을
참고하십시오.

10. 녹음을 원하는 모든 부분을 위해 단계 5~9를 반복
하십시오.

11. 원하는 편집이 모두 완료된 후
원하는 리듬의 템포를 조정하십시오.

- 여기에서 설정한 템포가 반주 패턴의 초기 기본 템포가
됩니다.

12. 상세한 것은 사용자 리듬으로서 최종 버전 저장
방법인 “편집된 것을 저장하거나 새롭게 만든
리듬을 저장하는 참조하십시오(111쪽).

깨진 부분부터 새로운 리듬 만들기

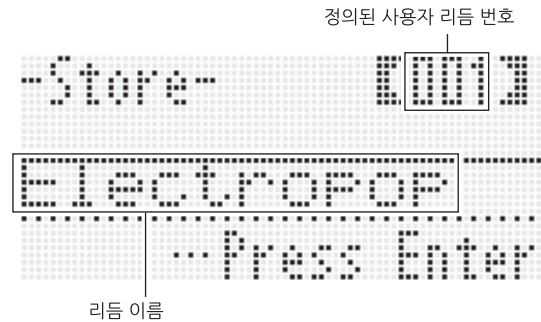
1. C-5 (PATTERN SEQUENCER) 버튼을 누르십시오.
 - 패턴 시퀀서 화면이 나타납니다. 상세한 것은 “존재하는 사용자 리듬을 편집하기 전에 연습해 보기” 단계 2인 104쪽을 참조하십시오.
2. 현재 선택된 리듬이 포함된 “rec areas”를 지운 후 절차를 수행하십시오(120쪽).
3. 패턴 rec설정(Rec Menu) 설정하기 절차를 수행하십시오(106쪽).
 - 초기 설정값이나 변화를 주지 않고 이전의 값을 사용하려면 넘어 가십시오.
4. 새롭게 만들기 원하는 반주 패턴을 선택하려면 L-12(INTRO)버튼에서 L-15(SYNCHRO/ENDING)를 사용하십시오.
5. 새로운 반주 패턴 만들기 단계 4~10까지 수행하십시오(109쪽).
6. 원하는 반주 패턴 만들기 위해 단계 4~5를 반복하십시오.
7. 원하는 조작이 모두 완료되면 원하는 리듬의 템포를 조정하십시오.
 - 여기에서 설정한 템포가 반주 패턴의 기본 템포가 됩니다.
8. 상세한 것은 사용자 리듬으로서 최종 버전을 저장하는 “편집하거나 새롭게 리듬을 만들어 저장하는 곳을 참조하십시오.

편집하거나, 새롭 리듬을 만들어 저장하기

1. 패턴 시퀀서 화면에서 리듬을 편집하거나 만들기가 완성되면 C-17(MENU) 버튼을 누르는 것과 동시에 R-13 (FUNCTION) 버튼을 누르십시오.
 - 패턴 시퀀서 메뉴 화면이 나타납니다.

2. R-16 버튼을 누르면 ●이 “Store”로 넘어갑니다.

- 사용자 리듬 번호와 리듬 이름을 지정하기 위해 다음 화면이 나타납니다.



3. 원하는 사용자 리듬 번호를 정의하기 위해 R-14(-, +) 버튼이나 다이얼을 사용하십시오.
4. R-17 (<, >) 버튼을 사용하면 커서가 변경할 위치의 이름으로 이동하고 여기서 R-14 (-, +) 버튼 또는 다이얼을 사용하면 원하는 문자를 선택할 수 있습니다.
 - 상세한 것은 입력할 수 있는 문자에 대한 “입력가능한 문자” (160쪽)를 참조하십시오.
 - 공백을 입력하기 위해서는 R-14(-, +) 버튼을 동시에 누르십시오.
5. R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
 - 데이터가 저장됩니다.
 - 저장할 곳에 이미 데이터가 저장되어 있을 경우 (Replace?)라는 메시지가 나타날 때 존재하는 데이터를 새로운 데이터로 변경할 것인지 물어보게 됩니다. 이 때 R-14(YES)버튼을 누르면 변경됩니다.

! IMPORTANT!

- “Please Wait” 라는 메시지가 나타날 때 데이터가 저장 중입니다. 이것이 나타날 경우에는 다른 작업을 수행하지 마십시오. 디지털 키보드를 끄거나 메모리 카드를 제거하면 디지털 키보드 데이터가 삭제되거나 손상되게 됩니다. 또한 디지털 키보드 L-1 (POWER)를 누를 때 켜지는 데 실패의 원인이 됩니다. 만약 이런 일이 발생한다면 문제해결(150쪽)을 참조하십시오.

NOTE

- 아래에 제시된 1단계 확인 화면에서 R-15(EXIT) 버튼을 누르십시오. 동시에 R-14 (YES) 버튼을 누를 경우 사용자 리듬이 단계 2에서 저장화면으로 변경됩니다.



편집 결과를 저장하지 않고 취소할 경우 R-14 (NO) 버튼을 누르십시오.

사용자 리듬 데이터 지우기

- C-5(PATTERN SEQUENCER) 버튼을 누르면 패턴 시퀀서 화면이 나타납니다.
- R-13 (FUNCTION) 버튼을 누르고 있는 동안 C-17 (MENU) 버튼을 누르십시오.
 - 패턴 시퀀서 메뉴 화면이 나타납니다.
- R-17(∨) 버튼을 사용하면 ●에서 “Clear” 로 이동되고 R-16 (ENTER) 버튼을 누릅니다.
 - 지우기 원하는 리듬 번호를 선택하는 화면이 나타납니다.
- 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 사용하면 원하는 사용자 리듬 번호를 선택할 수 있습니다.
- R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
- “Sure?”라는 메시지가 나타날 때 R-14 (YES) 버튼을 누르면 지어지거나 R-14 (NO) 버튼을 누르면 취소됩니다.

IMPORTANT!

- “Please Wait” 라는 메시지가 나타날 때 데이터가 저장 중입니다. 이것이 나타날 경우에는 다른 작업을 수행하지 마십시오. 디지털 키보드를 끄거나 메모리 카드를 제거하면 디지털 키보드 데이터가 삭제되거나 손상되게 됩니다. 또한 디지털 키보드 L-1(POWER)를 누를 때 켜지는데 실패의 원인이 됩니다. 만약 이런 일이 발생한다면 문제해결(150쪽)을 참조하십시오.

존재하는 리듬 부분을 결합해서 사용자 리듬을 만들기 (쉬운 편집)

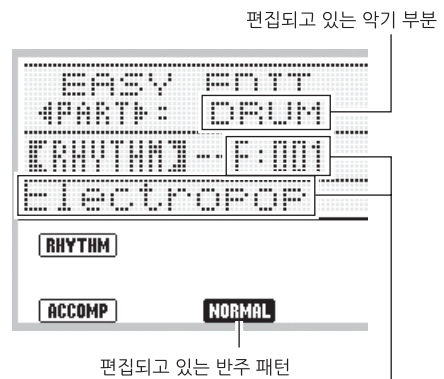
다른 리듬(프리셋 또는 사용자)으로부터 악기 부분을 결합해서 새로운 사용자 리듬을 만들 수 있습니다. 또한 각 부분의 믹서 설정을 사용해서 톤을 변화시키고 볼륨을 조정할 수 있습니다.

쉬운 편집으로 존재하는 리듬 편집하기

- 사용자 리듬을 만들기 위해 편집을 원하는 리듬을 선택하십시오.
- C-5(PATTERN SEQUENCER) 버튼을 누르면 패턴 시퀀서 화면이 나타납니다.
- R-13(FUNCTION) 버튼을 누르고 있는 동안 C-5(EDIT) 버튼을 누르면 편집 메뉴가 나타납니다.



- 에서 “Easy Edit”로 넘어가고 R-16(ENTER) 버튼을 누르십시오.
 - 화면에 아래와 같이 “Easy Edit” 가 나타납니다.



반주 패턴이 편집 중에 악기 부분에 리듬 번호와 리듬이름이 할당됩니다(기본: 단계 1에서 선택된 번호와 이름).

- L-12(INTRO) ~L-15(SYN CHRO/ENDING) 버튼을 사용해서 편집을 원하는 반주 패턴을 선택하십시오.

6. R-17 (<, >)버튼을 사용 해서 편집을 원하는 악기 부분을 선택하십시오.

7. 반주 패턴을 원하는 악기 부분으로 편집하십시오.

- 아래의 절차를 수행하는 동안 L-16(START/STOP) 버튼을 누를 수 있고 편집 중인 반주 패턴의 한 부분을 재생할 수 있습니다. L-16(START/STOP)을 누르면 재생 시작 혹은 정지를 할 수 있습니다.

(1) [RHYTHM]이 EASY EDIT 화면에 표시되고 선택된 반주 패턴 시퀀서의 악기 부분에 할당시킴을 원하는 리듬의 번호를 선택하십시오. 설정은 리듬 선택을 위해 같은 절차로 사용되도록 구성되는 것입니다. 24쪽의 자동 반주 연주에서 단계 1, 2, 3을 수행하십시오. 동시에 리듬번호 F:101 는 패턴 시퀀서와 함께 현재 편집 중인 리듬 데이터를 할당이 가능하도록 지정하는 것입니다.

(2) 원하는 반주 패턴 악기 부분을 선택해서 믹서 설정을 하십시오.

- 상세한 믹서 설정 방법은 존재하는 리듬을 편집하기 단계 5를 참조하십시오(107쪽).

! IMPORTANT!

- 단계 1에서 리듬 할당을 수행하는 것은 자동적으로 할당된 초기 기본 믹서 설정을 변경하게 합니다. 왜냐하면 이것은 단계 2에서 믹서 설정을 구성한 후에 변경된 리듬이 만들어진 믹서 설정을 구성하는데 영향을 주게 됩니다.
- INTRO, ENDING이 반주 패턴으로 선택되었을 때 같은 리듬은 모두 8가지 악기 부분으로 할당됩니다. 왜냐하면 이것은 INTRO 또는 ENDING이 동시에 모든 악기 부분의 리듬을 변화시키도록 단계 1의 리듬 할당이 수행됩니다

8. 다른 반주 패턴과 악기 부분의 편집을 위해 단계 5~7을 반복하십시오.

9. 편집이 완료된 후 원하는 리듬의 템포를 조정 하십시오.

- 여기에서 설정한 템포는 초기 기본 템포값이 됩니다.

10. 상세한 것은 사용자 리듬으로서 최종 버전을 저장하는 방법인 “편집한 것 또는 만든 리듬을 저장하기” 111쪽을 참조하십시오.

개인 이벤트 편집하기 (이벤트 에디터)

패턴 시퀀서는 이벤트로서 각 악기 부분인 키보드, 피치밴드, 변조 조작을 기록합니다.

예를 들어 키보드의 음표가 연주되면서, 다음과 같은 음표 시작값, 비트, 트랙, 피치노트,범위 노트, 강도 등의 값이 이벤트로서 저장됩니다.

다음의 편집 조작은 개인적인 이벤트로 지원됩니다.

- 삭제 이벤트
- 삽입 이벤트
- 원하는 위치의 지정된 범위 안에 복사 이벤트
- 양자화음 이벤트
- 피치 밴드 이벤트 삭제
- 속도 값의 조정
- 게이트 시간의 조정 값
- 이벤트 편집기 상에 나타난 이벤트의 선택
- 직접적인 입력 값 이벤트

* 양자화는 음이벤트의 음을 기준 음으로 자동적으로 조정하는 조작입니다.

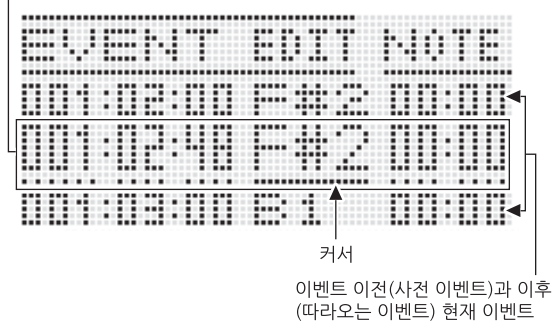
! IMPORTANT!

- “Recorded Data” 혹은 “Empty” 상태인 악기 부분에서 이벤트 편집을 수행할 수 있습니다(103쪽). “Fix Data” 상태에서는 악기 부분의 파라미터는 조정할 수 없습니다.
- “Fix Data” 상태에서는 직접적으로 이벤트 편집을 수행할 수 없으나 악기 부분을 rec area와 복사해서 편집할 수 있습니다. 복사에 대한 상세한 것은 프리셋을 복사하거나 악기 부분 데이터를 rec area로 복사하는 119쪽을 참조하십시오.

이벤트 편집 화면 내용

이벤트 편집 화면은 다음의 샘플 화면에 제시된 악기 부분에 기록된 개인적인 이벤트를 보여주고 있습니다.

편집 중인 이벤트(선택된 이벤트)

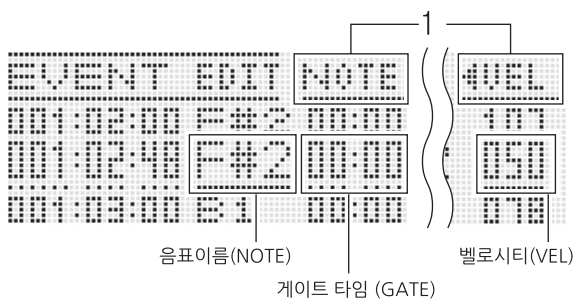


- 이벤트 편집 화면은 동시에 3가지 이벤트를 보여줍니다. 중간 선의 이벤트는 선택된 이벤트입니다. 사용자는 솔리드 라인에 위치한 곳에서 값을 변화시킬 수 있습니다. 깨어진 선은 값을 설정 시 표시된 커서에서 값을 이동시킬 수 있습니다.
- "001:01:00" 형식의 값은 이벤트 시작을 표시하고 측정:비트:틱과 같은 이벤트 기록위치(타이밍)입니다. "틱"은 비트보다 보다 짧은 시간입니다. 패턴 시퀀서 데이터는 비트당 96 틱(2/4~8/4)이거나 48틱(2/8~16/8)입니다.

패턴 시퀀서는 3가지 형태의 이벤트를 기록합니다.: 음표 (키보드 연주), 피치 벤더 조작과 변조 조작 아래에 제시된 같은 화면은 이런 이벤트가 나타난 것입니다.

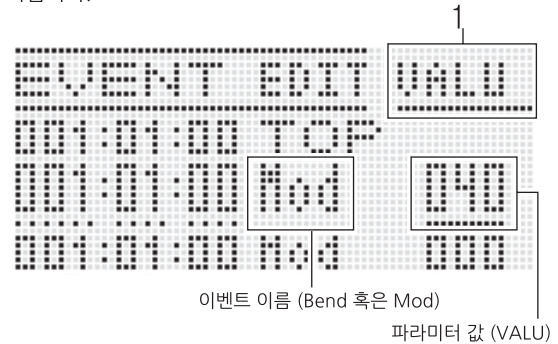
● 음표

음표 이름에 이벤트 위치 게이트 타임(음표 길이)과 속도(음표 속도) 파라미터들의 정보가 오른쪽에 표시됩니다. 1은 현재 커서가 위치한 곳의 파라미터 이름의 약어를 표시합니다.



● 피치 벤더, 변조

"Bend"(피치 벤더 도) 혹은 "Mod"(변조 이벤트)는 파라미터 값에 따라 이벤트 위치 정보 오른쪽에 표시됩니다. "VALU"은 커서가 파라미터 값에 위치했을 때 1에 표시됩니다.



■ 설정

이벤트	파라미터	설정범위
Note	Note name	C- to C0 ~ G9 *
	Gate time	00:00 ~ 99:95
	Velocity	001 ~ 127
Pitch Bender	Pitch Bender	-8192 ~ 0000 ~ +8191
Modulation	Modulation	000 ~ 127

* "C-" 가 나타날 때, 그것은 C-1(C0 아래 한옥타브)로 표시됩니다.

패턴 시퀀서와 함께 이벤트 편집하기

1. 패턴 시퀀서 화면에서, “Recorded Data” 혹은 “Empty”는 편집하기를 원하는 이벤트의 상태입니다.

- 다음 따라오는 부분 형태의 하나인 이벤트 편집을 수행할 수 있습니다.
 - “존재하는 리듬을 편집하기” 위한 절차 (107쪽)에 따라 현재 편집 중인 “Recorded Data” 혹은 “Empty” 상태가 나타납니다.
 - 처음부터 새로운 리듬을 만들기 위한 절차(111쪽)에 따라 현재 편집 중인 “Recorded Data” 혹은 “Empty” 상태가 나타납니다.
 - “현재 선택된 리듬이 포함된 rec areas 지우기(120쪽)” “악기 부분의 rec area 지우기(118쪽)” 또는 “반주 패턴이 포함된 모든 악기 부분의 rec areas 지우기 (120p)”에서 “Empty” 는 상태를 나타냅니다.
 - “프리셋 혹은 사용자 리듬 악기 부분을 rec area로 복사하기(119쪽)”에서 “Recorded Data”가 나타납니다.

2. R-13(FUNCTION) 버튼을 누르고 있는 동안 C-5(EDIT) 버튼을 누르면 편집 메뉴가 나타납니다.



3. R-17 (^, v) 버튼을 사용해서 ●에서 “EventEdit” 로 이동하고 R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.

- 이벤트 편집 화면이 나타납니다. 표시된 내용에 대한 정보는 “이벤트 편집 화면 내용(114쪽)”을 참고하십시오.



4. 아래의 조작을 수행하십시오.

이렇게 하려면	단계 2부터 이 절차를 수행하십시오.
이미 녹음된 이벤트 설정을 바꿀려면	“존재하는 이벤트 편집하기” (92쪽)
개인적인 이벤트를 삭제할 때	“개인적 이벤트 삭제하기”(92쪽)
트랙의 모든 데이터를 삭제 시	“트랙안에 모든 데이터를 삭제” (93쪽)
편집 중인 지정된 모든 이벤트 삭제 시	“트랙의 지정된 범위를 삭제하기” (93쪽)
이벤트 삽입	“이벤트 삽입하기” (94쪽)
원하는 위치에 지정된 범위로 이벤트를 복사할 때	“이벤트를 원하는 위치에 지정된 범위로 복사하기” (94쪽)
개인적 음표 이벤트를 양자화 할 때	“개인적 음표 이벤트를 양자화 하기” (95쪽)
편집 중인 모든 이벤트를 양자화 할 때	“트랙의 모든 이벤트를 양자화 하기” (96쪽)
편집 중인 부분의 지정된 범위를 양자화 할 때	“트랙의 지정된 범위로 모든 이벤트를 정량화 하기” (96쪽)
피치 밴드 이벤트를 삭제할 때	“피치 밴드 이벤트를 삭제하기” (97쪽)
음표 이벤트를 단계별 입력할 때	“단계 입력을 수행하기” (100쪽)*1
부분 편집 시에 음표 이벤트(강도) 의 강도 조정 시	“음표 이벤트 속도 값을 조정하기” (98쪽)
부분 편집 시에 음표 이벤트(길이) 조정 시	“음표 이벤트 게이트 타임 값을 조정하기” (99쪽)
이벤트 편집 화면에서 이벤트의 형태를 선택할 때	“이벤트 편집 화면에서 나타나는 이벤트의 형태를 선택하기 (View Select)” (92쪽)*2

*1 메뉴입력에서 “SysTrack” 항목은 패턴 시퀀서 이벤트 편집 항목이 아닙니다.

*2 선택 설정 시 보여지는 3가지 항목입니다.: Note, PitchBend, Modulation.

악기 부분 재생 설정하기 (부분 파라미터)

사용자 리듬이 저장된 후에 자동반주가 진행될 때 현재 편집 중이거나 소리를 만드는 악기 부분을 어떻게 선택해서 조정하는지에 대한 것입니다. 이 설정은 편집 메뉴에서 "PartPara"(Part Parameter) 를 사용하는 것입니다.

! IMPORTANT!

- "Recorded Data" 혹은 "Empty" 상태를 가진 악기 부분의 부분 파라미터를 조정할 수 있습니다(103쪽). 그러나 "Fix Data" 상태인 악기 부분의 부분 파라미터를 조정할 수 없습니다.

패턴 시퀀서 부분 파라미터 조정하기

1. 패턴 시퀀서 화면에서, 조정하기를 원하는 부분 파라미터를 가진 악기 부분의 상태는 "Recorded Data" 또는 "Empty" 로 나타납니다.
2. R-13 (FUNCTION) 버튼을 누르고 있는 동안 C-5 (EDIT) 버튼을 누르면 편집 메뉴가 나타납니다.
3. R-17 (∧, ∨) 버튼을 사용해서 ●에서 "PartPara" 로 이동시키고 R-16(ENTER) 버튼을 누르십시오.
 - "Part Para" 화면이 나타납니다.



4. R-17 (∧, ∨) 버튼을 사용해서 다음 표에 제시된 항목을 선택하고 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼으로 설정값을 변경하십시오.

- 각 항목 설정에 대한 상세한 것은, "패턴 시퀀서 부분 파라미터" (117쪽)를 참고하십시오.
- 드럼과 타악기 부분은 오직 벤드 길이로 조정할 수 있습니다.

표시된 항목 이름	설정 범위
Table: Chord conversion table	01 ~ 19
BreakPoint: Break Point	C ~ B
Invert: Inversion	oFF, on, 7th
Retrigger: Retrigger	oFF, on
BendRange: Bend Range	00 to 12

5. 원하는 설정을 마친 후에 R-15 (EXIT) 버튼을 두번 누르십시오.
 - 패턴 시퀀서 메뉴가 나타납니다.

패턴 시퀀서 부분 파라미터

■ 표 (화음 변환표)

반주 패턴은 일반적으로 C major로 녹음됩니다.

자동 반주가 연주될 때 사용자는 C보다 다른 것을 사용할 수 있고 메이저보다 다른 형태의 화음을 사용할 수 있습니다.

이것은 C 메이저를 변환한 "화음 변환 표"에 의해 수행됩니다.

사용자가 지정한 것과 상관 없이, 현재 선택된 화음 변환표는 악기 부분과 지정된 음악 형태가 연주 되도록 순서대로 음악적으로 자연 반주가 수행됩니다.

* "PlayChord" 설정은 rec menu에 의존적입니다. 상세한 것은 "패턴 rec 설정하기(Rec Menu)" (106쪽)를 참조하십시오.

파라미터와 함께, 아래에 제시된 19가지 화음 변환 형태를 선택할 수 있습니다.

번호	표 이름	반주 패턴	파트	설명
01	Bass Basic	*1	Bass	일반적으로 베이스 파트에 사용됩니다.
02	Bass f-root	*1	Bass	숫자 01의 변화입니다. 코드가 변화될 때 항상 루트 음이 첫 음으로 만들어집니다.
03	Bass 7th	*1	Bass	7 화음과 함께 베이스 파트로 녹음될 때 사용됩니다.
04	Bass 7th f-root	*1	Bass	숫자 03의 변화입니다. 항상 코드가 변화될 때 루트 음으로 첫음이 만들어집니다.
05	Chord Basic	*1	Chord	일반적으로 코드 파트에 사용됩니다.
06	Chord Var2	*1	Chord	텐션 화음을 가진 화음 파트에 사용됩니다.
07	Chord Var3	*1	Chord	7 화음이 연주될 때, 5음이 7음으로 변경됩니다. 예를 들면 C7의 경우에 G는 Bb가 됩니다.
08	Chord Var4	*1	Chord	숫자 05의 변화입니다(코드 베이직).
09	Chord 7th	*1	Chord	화음과 함께 코드 파트가 녹음될 때 사용됩니다.
10	Chord Minor	*1	Chord	마이너 코드와 함께 코드 파트가 녹음될 때 사용됩니다.
11	Phrase	*1	Chord	악구(메이지 스케일같이)가 레코딩될 때 위치한 코드 파트에 사용됩니다.
12	Chord Minor	*1	Bass	마이너 코드와 함께 베이스 파트가 녹음될 때 사용됩니다.
13	Chord Minor f-root	*1	Bass	숫자 12의 변화입니다. 항상 코드가 변화될 때 루트음의 첫 음이 만들어집니다.
14	Penta Phrase	*1	Chord	5음 스케일 악구와 함께 코드 파트가 녹음될 때 사용됩니다.
15	Intro n-minor	*2	Bass/chord	연주될 때 마이너 코드가 지정되며 자연스런 마이너로 변경됩니다.
16	Intro m-minor	*2	Bass/chord	연주될 때 마이너 코드가 지정되며 멜로디 마이너로 변경됩니다 (오름차순).
17	Intro h-minor	*2	Bass/chord	마이너 코드가 연주될 때 하모니 마이너로 변경됩니다.
18	Intro no Change	*2	Bass/chord	연주되는 동안 지정된 코드에 따라 마이너/메이저가 변경되지 않아 원래 것으로 녹음됩니다.
19	Intro dorian	*2	Bass/chord	연주되는 동안 마이너 코드가 지정되면 도리안 스케일로 변경됩니다.

*1 NORMAL, NORMAL FILL-IN, VARIATION, VARIATION FILL-IN 을 대상

*2 INTRO 와 ENDING 을 대상

■ 중단점 (Break Point)

지정한 키 파라미터(C에서 B까지) 즉 자동 반주 베이스 지점과 화음 음표는 하나의 옥타브의 지점입니다.

예를 들면 F가 중단점일 때, C 메이저 화음은 C3E3G3 (CEG)로서 녹음되어 D3F#3A3(DF#A)가 되며 D가 키보드의 코드가 운지됩니다. E가 운지되면 E3G#3B3가 됩니다. 그리고 F2A2C3 (FAC 한 옥타브가 내려간)는 F가 운지된 것입니다.

■ 자리바꿈 (Inversion)

이 파라미터는 자동 반주를 진행할 때 원 화음 (EGC와 CEG를 위한 GCE)이 거꾸로 변환된 형태로 진행되는 동안화음 여부가 지정되는 것입니다. 예를 들면 원래 녹음된 C 메이저 화음이 CEG로 불리고 F 화음이 화음 키보드 상에서 운지되는 것입니다. 만약 "oFF"가 이 설정에서 선택되면, 화음은 직접적으로 FAC로 변환되는 것입니다. 만약 "on" (또는 "7th") 선택되면 그 화음은 CFA로 변환됩니다. 즉 이것은 변환되어 CEG에 가까운 것입니다. 연주되는 동안 화음 음표의 변화는 "on" (또는 "7th")이 선택되어 작을 경우 반주 음이 보다 자연스러운 것입니다. "on"의 자리에 "7th"이 선택될 때 "C7"이 "PlayChord" 설정을 위해 반주 패턴으로 지정되었을 때와 "O9 (화음 7th)"이 선택되었을 때 화음 변환표에 의한 것임을 알고 있어야 합니다.

* "PlayChord" 은 rec menu 설정입니다. 자세한 것은 패턴 rec 설정하기 (Rec Menu)" (106쪽)를 참고하십시오.

NOTE

- 설정을 위해 "on" (혹은 "7th") 선택되었을 때, "중단점" (Break Point)에 대한 "C"가 선택되었다는 것을 확인하십시오.

■ 리트리거(Retrigger)

이 파라미터는 패턴을 통해 부분 방법이 화음 변화에 의해 어떻게 반주 패턴 연주가 영향을 받는지 지정하는 것입니다. "on"이 선택되고 "retriggers" 패턴 즉 이것은 현재 연주되는 음표가 새롭게 운지된 화음으로 상황에 맞는 음표로 변환되는 원인이 됩니다.

"oFF"가 선택되고, 하나의 화음 변화는 causes 현재의 소리 음표가 잘려지고 다음에 새롭게 운지된 화음이 연주되는 것에 원인이 됩니다.

■ 밴드범위 (Bend Range)

이 파라미터는 반음 단계의 피치 밴드 조작을 위한 밴드 범위를 지정하는 것입니다.

악기 부분 조작

악기 부분의 rec area 지우기

1. 패턴 시퀀서 화면이 나타나는 동안 L-12 (INTRO) ~ L-15 (SYNCHRO/ENDING) 버튼은 사용자가 원하는 반주 패턴을 선택하기 위해 사용됩니다.
 - 여기에서 사용자가 선택한 반주 패턴이 포함된 악기 부분의 rec areas는 이 절차에 의해 지워질 수 있습니다.
 - 만약 INTRO 혹은 ENDING이 선택되면 다음 단계는 오직 모든 부분이 rec areas에서 수행할 수 있습니다. ("Recorded Data" 혹은 "Empty" 부분 상태).
2. R-13 (FUNCTION) 버튼을 누르고 있는 동안 C-5 (EDIT) 버튼을 누르면 편집 메뉴가 나타납니다.
3. R-17(∧, ∨) 버튼을 사용하여 ●에서 "PartEdit"로 이동한 후 R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
 - "Part Edit" 화면이 나타납니다.
4. ●의 다음은 "Clear"가 될 것이고, R-16 (ENTER) 누르십시오.
 - "Clear Part" 화면이 나타납니다.



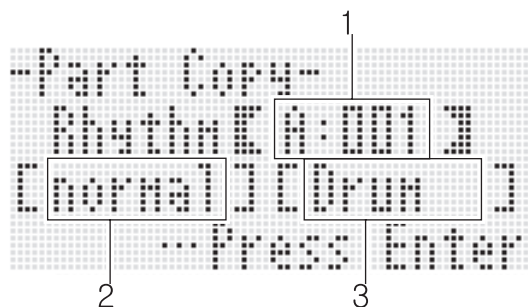
5. R-17(<, >) 버튼을 사용하여 rec area로부터 지우기 원하는 악기 부분을 선택한 후 R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
6. 이런 경우 "Sure?" 메시지가 나타날 경우 R-14 (YES) 버튼은 지우는 것이고 혹은 R-14 (NO) 버튼은 취소하는 것입니다.
 - R-14 (YES) 버튼은 사용자가 선택한 단계 5로부터 악기 부분을 "Empty"로 변경시킵니다.

프리셋 혹은 사용자 리듬 악기 부분 데이터를 rec area로 복사하기

IMPORTANT!

- 이 절차는 음표 이벤트를 오로지 복사하는 것입니다.
- 만약 반주 패턴으로서 INTRO 혹은 ENDING 을 선택한 것이면 이 절차를 수행할 수 없습니다.
- 타악기 혹은 드럼 부분이 복사된 악기 부분으로 지정되었다면 사용자는 원본 소스로서 타악기 혹은 드럼을 선택할 수 있습니다. 베이스 부분 혹은 화음 부분 (화음 1~5)이 복사본으로 지정되었다면, 사용자는 베이스 부분과 혹은 화음 부분(화음 1~5)을 복사본으로 선택할 수 있습니다. 다른 부분의 조합은 허용되지 않습니다.

1. 패턴 시퀀서 화면이 나타나는 동안 L-13 (NORMAL/FILL-IN) 혹은 L-14 (VARIATION/FILL-IN) 버튼을 사용하여 반주 패턴을 선택하고 R-17(<, >) 버튼으로 악기 부분을 선택하십시오.
 - 반주 패턴/악기 부분의 rec area에는 반주 패턴이 복사본이 포함되어 있습니다.
2. R-13 (FUNCTION) 버튼을 누르고 있는 동안 C-5 (EDIT) 버튼을 누르면 편집 메뉴가 나타납니다.
3. R-17 (∧, ∨) 버튼을 사용해서 ●에서 "PartEdit" 로 이동시키고 R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
 - "Part Edit" 화면이 나타납니다.
4. R-17 (∨) 버튼을 사용해서 ●에서 "Copy" 로 이동하고 R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
 - "Part Copy" 화면이 나타납니다.



5. 복사된 반주 패턴과 악기 부분에서 사용자 리듬을 선택하십시오.

- R-17(∧, ∨, <, >) 버튼을 사용해서 아래의 표에 제시된 항목을 선택하고 R-14(-, +) 버튼이나 다이얼을 이용해 설정값을 변경하십시오.

표시되는 아이템 이름	설정 범위
1 Copy source rhythm number	A:001~F:100
2 Copy source accompaniment pattern	normal (NORMAL), nrmFil (NORMAL FILL-IN), Variat (VARIATION), VarFil (VARIATION FILL-IN)
3 Copy source part	Percus (Percussion), Drum (Drums), Bass (Bass), Chord1 to Chord5 (Chord 1 to Chord 5)

6. 이런 방법으로 설정한 후, R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
7. 이에 대한 반응으로 "Sure?" 메시지가 나타나면 R-14 (YES) 버튼은 복사를 실행하고 R-14 (NO) 버튼은 취소를 실행합니다.
 - 복사된 악기 부분 상태는 "Recorded Data"로 될 것입니다.

반주 패턴과 리듬 조작

반주 패턴에 포함된 모든 악기 부분 rec areas를 지우기

1. 패턴 시퀀서 화면이 나타난 동안 R-13 (FUNCTION) 버튼을 누르고 있는 동안 C-5 (EDIT) 버튼을 누르면 편집 메뉴가 나타납니다.
2. R-17(∧, ∨) 버튼을 사용해 ●에서 “ElementEdit”로 이동하고 R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
 - “ElementEdit” 화면이 나타납니다.
3. ● 다음 예는 “Clear”이 나타나며 R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
 - “Clear Element” 화면이 나타납니다.



4. R-17(<, >) 버튼으로 사용자가 지우기 원하는 반주 패턴을 선택하고 R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
5. 이에 대한 반응으로 “Sure?” 메시지가 나타나면 R-14 (YES) 버튼을 누르면 지워지고 또는 R-14 (NO) 버튼을 누르면 취소됩니다.
 - R-14 (YES) 버튼은 반주 패턴의 모든 악기 부분을 단계 4로부터 “Empty”로 선택하게 합니다.

반주 패턴의 마디 번호와 비트 설정하기

! IMPORTANT!

- 이 절차는 반주 패턴의 악기 부분이 “Empty”인 경우에만 수행됩니다.

1. 패턴 시퀀서 화면이 나타난 동안 R-13 (FUNCTION) 버튼을 누르고 있는 동안 C-5 (EDIT) 버튼을 누르면 편집메뉴가 나타납니다.

2. R-17(∧, ∨) 버튼을 사용하여 ●에서 “ElementEdit”로 이동하고 R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
 - “ElementEdit” 화면이 나타납니다.
3. R-17(∧, ∨) 버튼을 사용하여 아래의 표에 제시된 항목을 선택한 후 R-14 (-, +) 버튼이나 다이얼을 이용해 설정하십시오.

표시되는 항목이름	설정범위
Measure: Number of measures	INTRO, ENDING: 01 ~ 16 NORMAL, VARIATION: 01 ~ 16 NORMAL FILL-IN, VARIATION FILL-IN: 01 ~ 02
Beat: Beat	2/4 ~ 4/4 ~ 8/4, 2/8 ~ 16/8

4. 원하는 설정을 완료한 후, R-15 (EXIT) 버튼을 두번 누르면 패턴 시퀀서 메뉴가 나타납니다.

현재 선택된 리듬이 포함된 모든 rec areas를 지우기

1. 패턴 시퀀서 화면이 나타난 경우 R-13 (FUNCTION) 버튼을 누르고 있는 동안 C-5 (EDIT) 버튼을 누르면 편집 메뉴가 나타납니다.
2. R-17(∧, ∨) 버튼을 사용하여 ●에서 “AllEdit”로 이동한 후 R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
 - “All Edit” 이 나타납니다.
3. ● 다음에는 “Clear”가 나타날 것이고 여기에서 R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
4. 이에 대한 반응으로 “Sure?” 메시지가 나타나면 R-14 (YES) 버튼을 누르면 지워지고 혹은 R-14 (NO) 버튼을 누르면 취소됩니다.
 - R-14 (YES) 버튼을 누르는 동안 모든 반주 패턴의 악기 부분은 “Empty” 상태로 변경됩니다.

오디오 녹음과 연주하기

디지털 키보드에 출력되는 모든 소리는 메모리 카드에 오디오 파일로서 기록됩니다. 한개의 단일 오디오 파일로 최대 약 13분 정도 기록이 가능합니다. 사용자는 한 개의 메모리 카드에 20개 오디오 파일을 가질 수 있습니다.

IMPORTANT!

- 본 절에 설명한 조작을 수행하기 위해서, 사용자는 상업적으로 이용 가능한 SD 메모리 카드 혹은 SDHC 메모리 카드(저장공간 2GB ~32GB)가 필요합니다 (136쪽).
- 메모리 카드에 오디오를 녹음하고 동시에 삭제하며 쓰는 것을 수행합니다. 왜냐하면 어떤 메모리 카드는 정확하게 녹음되지 않을 수 있기 때문입니다. 만약 사용자가 녹음에 있어 문제를 겪은 경험이 있다면 녹음할 때 파일 번호를 변경하거나 다른 메모리 카드를 사용할 것입니다.

오디오 녹음과 연주하는 기능

오디오 녹음

오디오 녹음과 더불어, 디지털 샘플 데이터로서 디지털 키보드에서 나오는 소리를 녹음할 수 있습니다. 녹음이라는 것은 메모리 카드에 오디오 파일로 저장하는 것입니다.

■ 키보드 연주 녹음과 노래 재생

다음과 같이 녹음할 수 있습니다.

- 리듬 모드 키보드 재생
계층과 분리를 사용해서 키보드가 수행하는 것을 기록할 수 있습니다. 또한 자동 반주와 뮤직 프리셋도 가능합니다. 등록된 설정값을 불러오기, 효과 작업, 그리고 믹서 조작은 모두 기록하는 동안 지원됩니다
- 송 시퀀서 송 재생
송 시퀀서와 함께 송 기록은 재생이 진행되는 동안 메모리 카드에 저장됩니다. 대부분 노래가 연주되는 동안 디지털 키보드의 조작은 연주하는 동안 메모리 카드 파일로 지원됩니다.

■ 외부 장치로부터 사운드로 저장하기

외부 장치로부터 디지털 키보드의 T-6 (MIC IN) 잭이나 녹음 가능한 T-4 (INST IN) 잭 디지털 키보드가 음표를 연주하고 디지털 키보드가 재생되는 동안 녹음됩니다.

상세한 것은 "효과 설정하기(29쪽)를 참조하십시오.

NOTE

- 디지털 키보드의 T-5 (AUDIO IN) 잭은 녹음되지 않습니다.

오디오 재생

디지털 키보드는 키보드를 통해 녹음한 오디오 파일의 재생을 지원하고 컴퓨터에서 디지털 키보드 포맷으로 변환된 파일을 재생합니다.

- * 특별 응용프로그램 (Data Manager)은 오디오 파일을 변환한 것이 필요합니다. 상세한 것은 "디지털 키보드 메모리 데이터 저장하고 로딩하기" (146쪽)를 참조하십시오.

컴퓨터 상에서 오디오 파일 저장하기

컴퓨터로부터 디지털 키보드의 오디오 파일을 읽기 위해서는 특별 응용 소프트웨어(Data Manager)를 사용할 수 있어야 합니다. 컴퓨터 내부 디스크에 오디오 파일을 저장할 수 있고 디지털 키보드에서 지원가능한 형식으로 오디오 파일을 변환시켜야 합니다. 상세한 것은 "디지털 키보드 메모리 데이터 저장하고 로딩하기" (146쪽)를 참조하십시오.

오디오 녹음과 재생 시의 주의사항

녹음과 재생하는 동안 한계

다음의 조작은 오디오가 녹음되고 재생할 때 불가능한 것입니다.

- 사용자 리듬 편집(103쪽)
- 사용자 음색 편집 (46쪽)
- 드로우바 오르간 음색 편집 (52쪽)
- 사용자 DSP 데이터 편집 (33쪽)
- 사용자 프리셋 편집 (58쪽)
- 송 시퀀서 녹음과 편집 (68쪽)
- 설정값 등록하기(66쪽)
- 카드 모드 조작(137쪽)

위의 목록에 제시된 것 이외에도 더 있을 수 있습니다.

메모리 카드 주의 사항

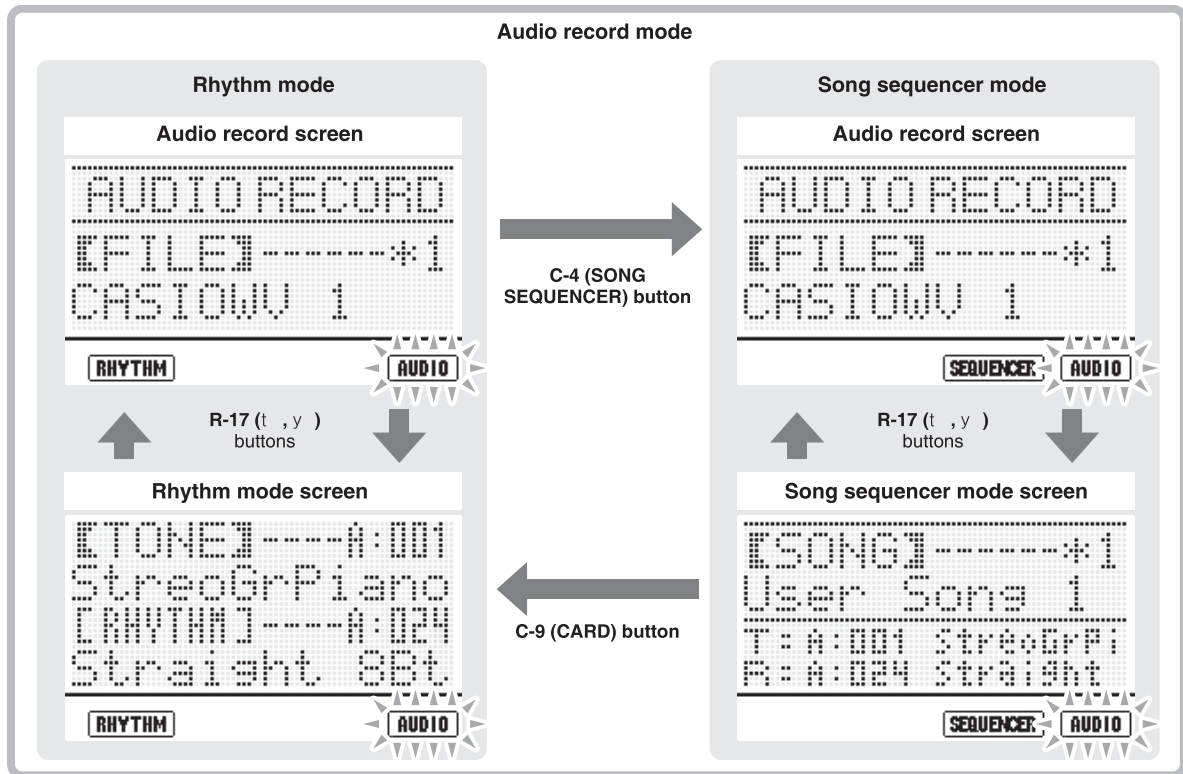
- 디지털 키보드로 메모리 카드가 로드되고 녹음과 재생되는 동안 메모리 카드를 만지지 마십시오. 이것은 정전기 충격과 카드를 사용하지 못하게 합니다. 로드된 메모리 카드를 만지기 전에 먼저 진행 중인 녹음 작업을 정지하거나 연주 동작을 정지하십시오.
- 디지털 키보드 상에서 메모리 카드를 포맷할 경우 메모리 카드의 전체 양이 감소할 수 있습니다. 메모리 카드를 포맷할 때 지정된 오디오 레코딩 최대 수는 감소한 양에 의존합니다(137쪽). 디지털 키보드로 포맷된 메모리 카드를 컴퓨터로 열어 사용할 때 감소한 양을 볼 수 있습니다. 심지어 카드에 아무런 파일도 없을 수 있습니다. 이것은 일반적인 것이며 메모리 카드의 고장이 아닙니다.

오디오 녹음하기

오디오 녹음을 지원하는 모드

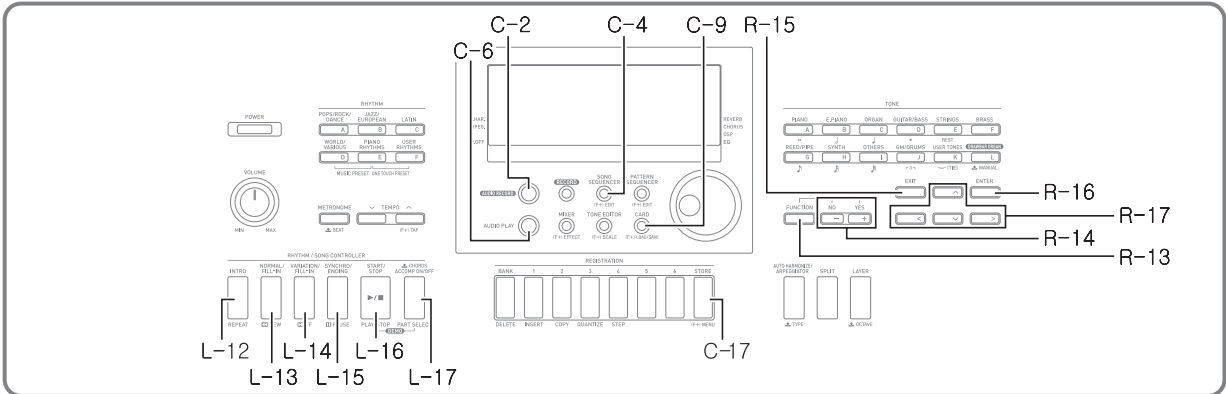
리듬 모드 또는 송 시퀀서 모드에서 사용자는 키보드 연주를 녹음할 수 있습니다.

- 녹음은 오디오 녹음 모드에서 실제적으로 수행되나, 사용자는 오디오 기록 모드 화면으로부터 리듬 모드 화면과 송 시퀀서 모드 화면에서도 가능합니다. 리듬모드 화면인지 송 시퀀서 모드 화면이 선택되었는지에 따라 [RHYTHM] 또는 [SEQUENCER]가 나타납니다.



- 일반적으로 오디오 녹음 화면은 오디오 녹음 모드에서 나타나지만, 리듬 모드 화면 혹은 송 시퀀서 모드 화면에서 일시적으로 이런 작업을 할 때 나타날 수 있습니다. R-17(∧, ∨) 버튼을 사용하여 오디오 녹음 화면과 리듬 모드 화면 혹은 시퀀서 모드 화면 사이를 이동할 수 있습니다.
- 오디오 녹음 모드가 진행되는 동안 C-9 (CARD)와 C-4 (SONG SEQUENCER) 버튼을 사용해서 리듬 모드 화면과 송 시퀀서 모드 화면 사이를 이동할 수 있습니다.

상세한 것은 “녹음이 준비되고 녹음하는 동안 모드와 화면을 탐색하기” 125쪽을 참조하십시오.



오디오 녹음을 위한 준비

1. 종종 사용되는 “오디오 녹음” (121쪽)은 녹음을 원하는 수형 형태가 무엇인지에 따라 결정됩니다.
2. 만약 마이크를 이용해 녹음할 계획이면, CD 플레이어 혹은 다른 확장 장치들은 녹음하는 동안 커야 하고 확장 장치를 디지털 키보드에 연결해야 합니다.
 - 상세한 것은, “디지털 키보드의 스피커를 통해 외부 장치와 마이크를 연결하기(12쪽)”를 참조하십시오.
3. 키보드를 켜십시오.
4. 디지털 키보드에서 메모리 카드를 포맷합니다.
 - 상세한 것은 “메모리 카드 포맷하기 (137쪽)”를 참조하십시오.
5. R-15 (EXIT) 버튼을 눌러 카드 모드로부터 리듬 모드로 돌아가십시오.
 - 이전에 디지털 키보드에서 포맷한 메모리 카드를 가지고 있다면 단계 4와 5를 건너 뛰고 간단히 카드 슬롯(T-1)에 삽입하십시오. 상세한 것은 “메모리 카드 로딩과 제거하기(137쪽)”를 참조하십시오.

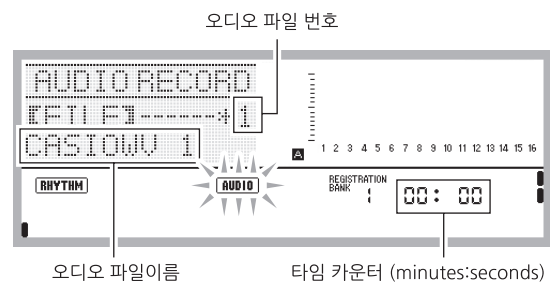
녹음위한 준비가 되었다면 다음은 “리듬 모드에서 연주 녹음하기” 혹은 “송 시퀀서 모드에서 연주하기” 절차(125쪽)를 참조하십시오.

리듬 모드에서 연주하는 것을 녹음하기

1. “오디오 녹음을 위한 준비(123쪽)”를 수행하십시오.
 - 리듬모드로 들어가십시오.
2. 톤과 리듬을 선택하고 녹음하기 위해 계획한 송 설정을 조정하십시오.
3. C-2 (AUDIO RECORD) 버튼을 누르십시오.



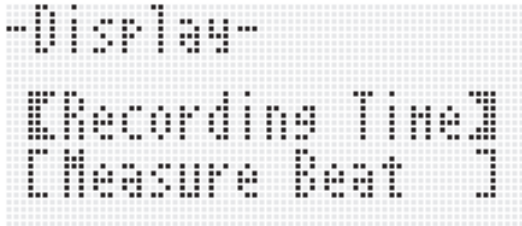
- [AUDIO] 표시가 반짝 이고 오디오 녹음 모드가 나타납니다.
- C-2 (AUDIO RECORD) 버튼이 반짝이며 시작됩니다. 즉 오디오 녹음이 준비된 것입니다.
- 오디오 녹음 화면이 아래와 같이 보여집니다.



- 타임카운터는 녹음이 시작된 후 경과한 시간 (minutes:seconds) 을 가집니다. 아래 설명한 템포, 마디, 비트가 화면에 나타납니다.
- 만약 오디오 파일 번호 앞에 별표(*)가 나타나면 이미 녹음된 데이터 파일이라는 것입니다. 녹음된 데이터가 선택되고 이미 포함된 경우라면 녹음이 시작될 때 지난 데이터는 새로운 녹음 데이터로 기록되게 됩니다.

4. 필요할 경우 타임 카운터 화면으로부터 아래에 제시된 템포, 측정, 비트 화면으로 단계를 수행하십시오. 만약 타임 카운터 화면을 벗어나려면 단계 5로 바로 가십시오

- (1) R-13 (FUNCTION) 버튼이 누르고 있는 동안 C-17 (MENU) 버튼을 누르십시오. 아래와 같이 화면이 나타납니다.

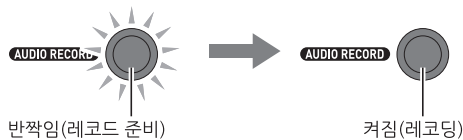


- (2) R-17 (∧, ∨) 버튼을 사용해서 틱 브래킷([])으로부터 "Measure Beat"이동하고 R-15 (EXIT) 버튼을 누르십시오. 이것은 타임 카운터로부터 템포, 측정, 비트 화면으로 변경됩니다. 타임 카운터 화면으로 돌아가기 위해서, 단계 2에서 R-17(∧) 버튼은 틱 브래킷([])에서 "Recording Time" 이동시키고 R-15 (EXIT) 버튼을 누르십시오.

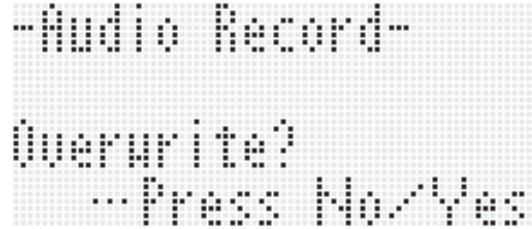
5. 오디오 파일 번호를 선택하기 위해서 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 사용하십시오.

6. 녹음을 시작하기 위해, C-2 (AUDIO RECORD) 버튼을 누르십시오.

- 만약 단계 5에서 선택 파일 번호가 별표(*)를 가지고 있지 않다면 C-2 (AUDIO RECORD) 버튼을 변화시켜 녹음이 시작되도록 하십시오. 원하는 연주를 시작하십시오.



- 단계 5의 앞에서 별표(*)가 파일 이름에 선택되었다면 아래의 화면에 나타난 것처럼 파일이 다시 기록되어 집니다.



파일이 다시 기록되는 것을 원하지 않을 경우 R-14 (NO) 버튼을 누르십시오. 이것은 다른 오디오 파일을 선택할 수 있는 단계 5로 이동하게 합니다. 만약 다시 기록할 것을 원할 경우, R-14(YES) 버튼을 누르십시오. 녹음이 시작되고 C-2 (AUDIO RECORD) 버튼이 반짝일 것입니다. 연주하기 원하는 것을 시작하십시오.

7. 녹음을 종료하기 위해 C-2 (AUDIO RECORD) 버튼을 다시 누르십시오.

- 이것은 버튼을 켜짐에서 꺼짐 그리고 레코딩 종료로 변화시킵니다.
- [AUDIO] 표시는 오디오 연주 모드에서 반짝이며 정지할 것입니다.
- 여기에서 L-16 (PLAY/STOP) 버튼을 누르면 녹음이 정지되고 오디오 파일의 연주가 시작되어 집니다. 파일 재생에 대한 상세한 설명은 "오디오 연주하기(126쪽)"를 참조하십시오.
- 오디오 연주 모드를 종료하기 위해서는 C-6 (AUDIO PLAY) 버튼을 누르십시오.

NOTE

- 오디오 녹음이 준비되는 동안, R-15(EXIT) 버튼을 누르면 벗어나게 됩니다.
- 만약 절차가 진행 단계 4에서 템포, 측정, 비트의 타임 카운터로 이동할 경우에는, 최대 카운터가 송(송 시퀀스 모드가 될 때) 또는 리듬(리듬 모드가 시작될 때) 연주될 때 시작됩니다.
- 타임카운터 (템포, 마디, 비트 화면)는 녹음 시간이 30초 남았을 때 반짝이게 됩니다. 녹음은 남아있는 시간에 도달되면 자동 정지됩니다.

뮤직프리셋을 연주하여 녹음하기

1. “오디오 녹음을 위한 준비(123쪽)”의 절차를 수행하십시오.
 - 리듬모드로 들어갑니다.
2. 뮤직 프리셋을 사용하여 수행하기 단계1~4를 수행하십시오(54쪽).
 - 뮤직 프리셋 녹음이 준비됩니다.
3. 녹음을 시작하기 위해 “리듬모드에서 연주 녹음하기”의 단계3~6을 수행하십시오(123쪽).
4. 뮤직 프리셋을 이용한 수행 단계5~7을 수행하십시오 (54쪽).
5. 녹음을 종료하기 위해, C-2 (AUDIO RECORD) 버튼을 누르십시오.

송 시퀀서 모드에서 연주하여 녹음하기

1. 오디오 녹음을 위한 준비에서 그 절차를 수행하십시오(123쪽).
 - 리듬모드로 들어갑니다.
2. 송 연주를 준비하기 위해 녹음된 송 연주하기에서 단계1~3을 수행하십시오 (79쪽).
 - 송 시퀀서 모드로 들어갑니다.
3. 녹음을 시작하기 위해 “리듬 모드에서 연주를 녹음하기” (123쪽)의 단계3~6을 수행하십시오.
4. 송 재생을 시작하기 위해 L-16 (START/STOP) 버튼을 누르십시오.
5. 녹음을 종료하기 위해 C-2 (AUDIO RECORD) 버튼을 누르십시오.

녹음이 준비되고 녹음 중에 모드와 화면을 탐색하기

녹음 중에 모드와 화면 사이를 탐색하기 위한 조작법을 사용할 수 있습니다.

■ 리듬 모드 조작 ([RHYTHM])

리듬 모드 조작하기

- R-17 (∧, ∨) 버튼을 사용하여 오디오 녹음 화면과 리듬 모드 화면으로 이동할 수 있습니다.
- 오디오 녹음 화면이 나타난 동안, C-9(CARD) 버튼은 리듬 모드 화면을 보여줍니다.

리듬모드 화면으로 송 시퀀서 모드 화면을 보여줍니다.

- 오디오 녹음 화면 혹은 리듬 모드 화면이 나타난 경우 C-4(SONG SEQUENCER) 버튼을 누르면 송 시퀀서 모드 화면이 나타납니다. 이것은 [RHYTHM] 표시가 화면으로부터 사라지고 [SEQUENCER]가 나타나게 합니다.

■ 송 시퀀서 모드 조작하기 [SEQUENCER 표시가 나타남]

송 시퀀서 모드 조작

- R-17 (∧, ∨) 버튼은 오디오 녹음 화면과 송 시퀀서 모드 화면을 전환시킵니다.

- 송 시퀀서 모드 화면이 나타난 경우, C-4 (SONG SEQUENCER) 버튼은 오디오 녹음 화면을 보여줍니다.

송 시퀀서 모드 화면으로부터 리듬 모드 화면을 보여주기

- 오디오 녹음 화면 혹은 송 시퀀서 모드 화면이 나타난 경우 C-9 (CARD) 버튼을 누르면 리듬 모드 화면이 나타납니다. 이것은 [SEQUENCER] 표시자를 사라지게 하고 [RHYTHM] 녹음 화면이 나타나게 합니다.

- 오디오 녹음 화면 혹은 리듬 모드 화면이 나타난 동안 C-4 (SONG SEQUENCER) 버튼을 누르면 리듬 모드 화면이 나타납니다. 이것은 [SEQUENCER] 표시자를 사라지게 하고 [RHYTHM] 표시자가 나타나게 합니다. 화면의 내용은 동시에 변화하지 않습니다.

백 오디오 연주

NOTE

- 사용자는 리듬 모드 혹은 송 시퀀서 모드로부터 오디오 재생을 시작할 수 있습니다. 카드 모드로부터 시작할 수는 없습니다.
- 사용자가 계층화하고 분리한 오디오 재생과 함께 일반적인 키보드 연주를 수행할 수 있습니다. UPPER 1, UPPER 2 그리고 LOWER 부분을 선택하는 절차는 리듬 모드에서 사용하는 것과 같습니다. “음색 선택하기”(14쪽)와 “음색을 계층화하고 분리하기”(15쪽)를 참조하십시오.
- 최대 폴리포니는 오디오가 재생하는 동안 최대 두 개의 음표를 줄일 수 있습니다.
- 리듬이 연주되고 송 시퀀서가 재생될 때는 오디오 재생을 준비하거나 오디오 재생을 수행할 수 없습니다.
- 녹음되는 중에 오디오 재생이 타임 카운터와 정확하게 맞지 않거나 타임 카운터는 나타납니다.

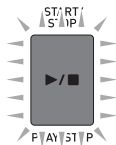
지원 가능한 오디오 재생 파일

디지털 키보드는 오디오 파일의 재생을 지원하고 이외에도 컴퓨터로 변환된 오디오 파일도 지원합니다.*

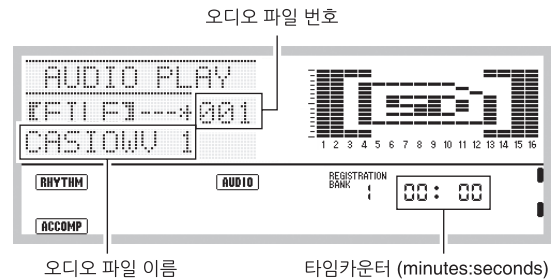
- * 특별 응용 소프트웨어(Data Manager)은 필요할 경우 오디오 파일을 변환시킵니다. 상세한 것은 “디지털 키보드 메모리 데이터 저장하고 로딩하기(146쪽)”를 참조하십시오.

녹음된 오디오 파일을 재생하기

1. C-6 (AUDIO PLAY) 버튼을 누르십시오.
 - 이것은 [AUDIO] 표시자가 나타나고 다른 모드 [RHYTHM] 혹은 [SEQUENCE]가 사라지도록 합니다.
 - L-16 (PLAY/STOP) 버튼이 반짝이고 오디오 재생이 준비됩니다



- 오디오 재생화면은 다음과 같습니다.



오디오 파일 이름

타임카운터 (minutes:seconds)

- 오디오 파일 번호 앞에 별표(*)가 있다면 그것은 이미 파일에 녹음된 데이터가 있다는 것입니다.

2. 다이얼 혹은 R-14 (-, +) 버튼을 사용하여 별표(*)를 가진 오디오 파일 번호를 선택할 수 있습니다.

3. 필요 시 다음과 같이 설정을 하십시오.

이렇게 하려면	이렇게 하십시오
임의의 위치로부터 재생하기 (minutes : seconds)	L-14 (>>FF)와 L-13(<<REW) 버튼을 사용하여 재생을 원하는 위치(hours:minutes)의 타임 카운터를 변경하십시오.
Center cancel*	L-17 (PART SELECT) 버튼을 누르십시오.

* 상세한 설명은 “중앙 취소에 대해” (127쪽)를 참조하십시오.

4. L-16 (PLAY/STOP) 버튼을 누르십시오.

- 이것은 오디오 파일을 재생하고 L-16 (PLAY/STOP) 버튼의 상태를 변경합니다. 타임 카운터 또한 카운트를 시작합니다.
- 다음의 조작은 재생하는 동안에 지원되는 것입니다.

이렇게 하려면	이렇게 하세요
빨리 앞으로	L-14(>>FF) 버튼을 누르고 있거나 다이얼을 오른쪽으로 돌립니다.*
빨리 뒤로	L-13(<<REW) 버튼을 누르고 있거나 다이얼을 왼쪽으로 돌립니다.*
일시정지	L-15 (PAUSE) 버튼을 누릅니다.
일시정지부터 재시작	L-15 (PAUSE) 버튼을 누릅니다.
저음으로 재생	R-14 (-) 버튼을 눌러 볼륨 설정 화면이 나타나게 합니다. 다이얼을 왼쪽으로 회전시켜 이 화면이 나타나면 재생 볼륨이 낮아집니다.
재생 중 음 올림	R-14 (-) 버튼을 눌러 볼륨 설정 화면이 나타나게 합니다. 다이얼을 오른쪽으로 회전시켜 이 화면이 나타나면 재생 볼륨이 높아집니다.
센터취소	L-17 (PART SELECT) 버튼을 누르십시오.

* 오직 오디오 연주 화면이 나타나는 동안 다이얼 조작이 지원됩니다.

- 재생은 송의 끝에 도달될 때 자동으로 정지됩니다. 송이 연주되는 동안 정지를 위해, L-16 (PLAY/STOP) 을 누르십시오.

5. 오디오 연주 모드에서 벗어나려면, C-6 (AUDIO PLAY) 버튼을 누르십시오.

- 이것은 절차의 단계 1을 수행하기 전어 모드 화면으로 복귀하게 합니다(리듬모드 혹은 송 시퀀서 모드).

NOTE

- 오디오 녹음이 준비된 동안, 오디오 연주 모드를 R-15 (EXIT) 버튼을 누르면 종료할 수 있습니다.
- 위의 것을 조작하는 동안, C-6 (AUDIO PLAY) 버튼을 누르면 오디오 연주 모드에서 벗어납니다.

■ 센터 취소란

센터 취소는 사용자의 컴퓨터로부터 메모리에 저장된 오디오 파일로부터 보컬 부분(즉 일반적으로 스테레오 필드의 중앙에 위치한)을 잘라 사용하는 것입니다. 센터 취소는 사용자가 재생한 오디오 파일에 따라 얼마나 잘랐는지에 따라 성공적인 것인지 알 수 있다. L-17 (PART SELECT) 버튼을 각각 누르면 센터 취소와 센터 취소가 없는 일반 재생 사이를 전환하게 됩니다. 현재 설정값은 아래에 나타난 것 같이 레벨 표시 안에 그래픽으로 형상화한 것을 확인함으로써 결정될 수 있습니다.

상태	재생 준비	진행 중 재생
Normal		
Center cancel		

NOTE

- MIC/INST 파라미터 (42쪽) “Pan” 설정은 “0” (초기 기본값), 외부 장치가 T-6 (MIC IN) 잭 혹은 T-4 (INST IN) 잭에 연결될 때 센터취소는 모든 사운드 녹음에 적용됩니다.

특정 악구를 반복 재생하기

1. 재생을 하기 위해 “녹음된 오디오 파일을 재생하기 (126쪽)”에서 단계1~4를 수행하십시오.
2. 사용자가 원하는 반복할 특정한 시작 부분을 지정할 때 L-12 (REPEAT) 버튼을 누르십시오.
 - 이것은 아래에 나타나는 화면과 같습니다. 즉 사용자가 지정한 시작점이 보여집니다. (minutes:seconds) 과 반쪽이는 [REPEAT] 표시자



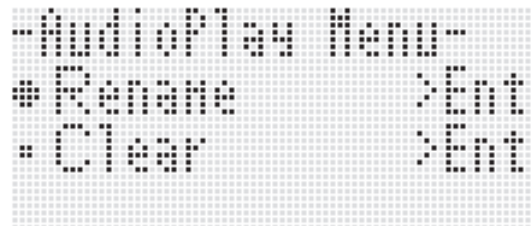
3. 사용자가 반복을 끝낼 지점을 지정할 때 L-12 (REPEAT) 버튼을 다시 누르십시오.
 - 이것은 즉각적으로 단계 2에서 지정된 시작점으로 복귀하고 반복적인 재생을 시작합니다. 이 시간에 아래에 제시된 것 같이 사용자가 지정한 끝점 (minutes:seconds) 이 처음에 나타납니다. 몇 초 후, 나타난 것이 원래 오디오 연주 화면을 변화시킵니다.



- [REPEAT] 표시자는 반복 재생이 진행되는 동안 나타납니다.
 - 재생이 반복되는 동안 이 조작은 동시에 일반적인 재생이 진행되는 동안 지원됩니다. 상세한 것은 “녹음된 오디오 파일 재생하기”의 단계 4를 참조하십시오(126쪽).
4. 반복적인 재생을 취소하기 위해, 먼저 L-16 (PLAY/STOP) 버튼을 누르면 정지되고, 다음으로 L-12 (REPEAT) 버튼을 누르십시오.
 - 이것은 [REPEAT] 표시자가 화면으로부터 사라지게 됩니다.

오디오 파일 이름 변경하기

1. 오디오 연주 모드에 가기 위해 C-6 (AUDIO PLAY) 버튼을 누르십시오.
2. 사용자가 원하는 이름으로 오디오 파일 번호를 변경하기 위해 다이얼 혹은 R-14 (-, +) 버튼을 사용하십시오.
3. R-13 (FUNCTION) 버튼을 누르고 있는 동안 오디오 연주 메뉴를 보이기 위해 C-17 (MENU) 버튼을 누르십시오.



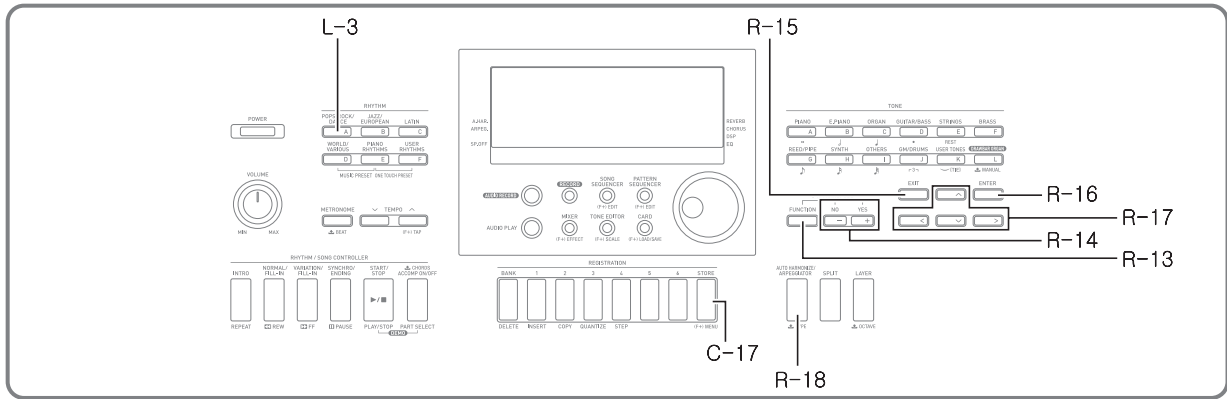
4. ●는 “Rename”으로 이동되는데 R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
 - “Rename” 화면이 나타납니다.
5. R-17(<, >) 버튼을 사용하여 커서를 이름 문자 위치로 이동시켜 다이얼 또는 R-14(-, +) 버튼을 사용해서 원하는 문자를 선택하십시오.
 - 입력할 수 있는 문자의 상세한 정보는, “지원되는 입력 문자(160쪽)”를 참조하십시오.
 - 공백을 입력하기 위해, R-14(-, +) 동시에 누르십시오.
6. R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
7. 이에 대한 반응으로 “Sure?” 메시지가 나타날 때 R-14 (YES) 버튼을 누르면 이름이 변경되고 R-14 (NO) 버튼을 누르면 취소됩니다. 그리고 오디오 연주 화면으로 돌아갑니다.
 - R-15 (EXIT) 버튼을 누르면 R-14 버튼이 이 절차의 단계 5의 화면으로 돌아갈 수 있도록 합니다.

오디오 파일의 데이터를 지우거나 오디오 파일을 삭제하기

- 1.** C-6 (AUDIO PLAY) 버튼을 눌러 오디오 연주 모드로 가십시오.
- 2.** 다이얼 혹은 R-14 (-, +) 버튼을 사용하여 지우거나 삭제할 오디오 파일을 나타내십시오.
 - 오디오 파일의 번호가 001부터 오디오 최대 번호를 선택해서 지우거나 삭제 조작을 할 수 있습니다. 이 경우 그 파일 자체는 삭제 되지 않습니다(137쪽).
 - 위에 설명한 것 이외에 다른 오디오 파일(Data Manger로 사용해서 메모리 카드에 저장된 오디오 파일)을 삭제하거나 볼 수 있습니다. *

* 상세한 것은 “디지털 키보드 메모리 데이터 저장하고 로딩하기(146쪽)”를 참조하십시오.
- 3.** R-13 (FUNCTION) 버튼을 누르고 있는 동안 C-17 (MENU) 버튼을 누르면 오디오 연주 메뉴가 나타납니다.
- 4.** R-17(∨) 버튼을 사용해서 ● 에서 “Clear” (혹은 “Delete”) 이동하고 R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
- 5.** 확정 메뉴가 나타나면 R-14 (YES) 버튼을 누르면 작업이 수행되고 혹은 R-14 (NO) 버튼을 누르면 취소됩니다.

기능 메뉴 사용하기



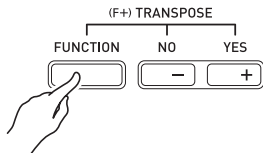
기능 메뉴에는 비교적 드물게 변경하는 튜닝, 터치 감도 조절, 로컬 켜기/끄기와 그 외의 다른 설정들을 위한 항목들이 있습니다. 그리고 포맷 등의 메모리 카드의 작동도 포함되어 있습니다.

기능 메뉴 사용하기

여기에서는 기능 메뉴 작동에 관해 설명합니다. 자세한 내용은 "기능 메뉴 설정"(131쪽)을 참고하십시오.

기능 메뉴 항목 설정을 바꾸려면

1. R-13 (FUNCTION) 버튼을 누르십시오.



• 아래 그림과 같이 기능 메뉴가 나타납니다.



2. "조율(Tune)"과 "이퀄라이저(EQ)" 설정을 조절하려면, ●를 R-17 (▲, ▼) 버튼을 이용하여 원하는 설정으로 조정하고, 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 설정을 변경합니다. 현재 선택된 설정은 굵은 괄호 안()에 나타납니다.

- R-14 (-) 버튼과 (+) 버튼을 동시에 누르면 설정은 초기화 상태로 되돌아 갑니다.
- 조율값의 변화는 오디오 재생에는 영향을 주지 않습니다 (126쪽).

3. "수행(Performance)"해야 할 여러 설정 항목들은 그룹으로 나뉘어 있습니다. 각각의 그룹에 있는 항목들의 설정을 바꾸려면 다음과 같이 하십시오.

- (1) R-17 (▲, ▼) 버튼을 이용하여 ●표시를 원하는 그룹 이름으로 이동시키고 R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
- 그룹에 포함되어 있는 항목들이 표시됩니다.



예: 수행 그룹

- (2) R-17 (▲, ▼, <, >) 버튼을 이용하여 ●표시를 바꾸려는 설정으로 이동시키십시오.
- (3) 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 설정값을 바꾸십시오.
- R-14 (-) 버튼과 (+) 버튼을 동시에 누르면 항목은 초기 설정으로 되돌아 갑니다.
- (4) 기능 메뉴로 되돌아가려면 R-15 (EXIT) 버튼을 누르십시오.

4. 기능 메뉴를 종료하려면, R-13 (FUNCTION) 버튼 또는 R-15 (EXIT) 버튼을 누르십시오.

IMPORTANT!

- 구성하는 모든 메뉴 설정들은 키보드를 끝 때마다 초기화됩니다. 그렇기 때문에 마지막 설정을 저장하거나, 키보드를 켜 때마다 사전설정이 적용되도록 구성할 수 있습니다. 자세한 내용은 “자동재시작(AutoResume)”(134쪽)과 “초기화(Default)”(134쪽)를 참고하십시오.
- 몇 가지 기능 메뉴 설정은 레지스트레이션 메모리에 저장할 수 있습니다. 자세한 내용은 “키보드 설정을 레지스트레이션 메모리에 저장하기”(66쪽)를 참고하십시오.

기능 메뉴 설정

여기에서는 각각의 기능 메뉴 설정 항목의 의미를 설명하고 초기설정값과 설정 범위에 관한 정보를 제공합니다.

- 각각의 항목에는, 초기 설정값이 별표(*)로 표시되어 있습니다.

조율 (튜닝)

1Hz 단위로 전체 키보드 튜닝을 정밀 조율합니다.
A4=415.5 - 440.0* - 465.9 Hz

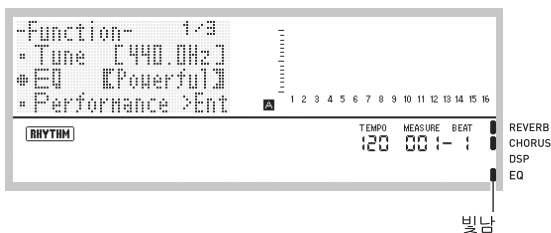
NOTE

- 조율값은 오디오 재생에 영향을 주지 않습니다(126쪽).

EQ (이퀄라이저)

5개 프리셋 중의 하나를 선택해 소리의 전체 진동수 특징을 변경할 수 있습니다.

- oFF*** : 이퀄라이저 끄기
- Soft** : 보다 부드러운 소리를 위해 높은 음색을 차게합니다.
- Bright** : 보다 소리를 밝게 하기 위해 높은 음색을 강화합니다.
- B.Boost** : 저음색을 강화합니다(베이스 부스터).
- Powerful** : 볼륨을 강화합니다.



빛남

수행 (수행/자동반주 그룹)

NOTE

- 그룹 화면은 기능메뉴를 사용하지 않고, 바로 나타나게 할 수 있습니다. 화면에 전원 켜기가 표시되는 동안 C-17 (MENU) 버튼을 누르면서 R-13 (FUNCTION) 버튼을 길게 누르십시오.



Touch (건반 터치 감도)

건반을 누르는 압력과 음량 간의 관계를 지정하려면 아래 설정 중 하나를 선택하십시오.
oFF : 건반을 누르는 압력에 관계없이 유지되는 음량
1* : 기본
2 : 가볍게 눌러도 강하게 출력되는 사운드

TchOffVel (터치 오프 벨로시티)

건반 터치 감도 기능이 꺼져 있을 때 벨로시티 값 설정을 지정합니다.
000 - 100* - 127

Ped.Setting (페달 설정)

■ Ped.Assign (페달 할당)

T-3에 연결되는 페달의 작동을 지정합니다. (서스테인/여사이너블 잭).

- SUS*** : 서스테인 페달
- SSt** : 서스테누토 페달
- SFt** : 소프트 페달
- rHy** : 리듬 시작/정지 스위치

■ Upper1, Upper2, Lower, A.HAR.

상위1, 상위2, 하위와 자동 하모나이즈 부분에 이 설정은 특별히 on(효과적용)* 혹은 oFF(효과미적용)를 페달에 할당되도록합니다.

- Upper1** : 상위1
- Upper2** : 상위2
- Lower** : 하위

A.HAR. : 자동 하모나이즈

- 페달 할당 설정이 "rHY" 일 때 이 파트의 설정의 on, off는 사용할 수 없고 페달 기능은 리듬 시작/종료 스위치로 사용됩니다.

BendRange (밴드 범위)

피치 벤트 조절기(S-1)을 돌릴 때 피치 변경 높이를 지정합니다.

00 - 02* - 24 반음

ArpegHold (아르페지에이터 지속)

아르페지에이터가 사용되고 있을 때(23쪽)
아르페지오가 눌린 건반에 따라 재생되는 방법을 지정합니다.

oFF*: 코드 건반의 건반을 누른 상태에서 아르페지오가 재생됩니다.

on : 건반에서 손을 떼 후에 아르페지오가 재생됩니다.




NOTE

- 이 설정에서 "on" 이 설정되었을 때 아르페지에이터가 작동하지 않게 하기 위해 R-18 (AUTO HARMONIZE/ARPEGGIATOR) 버튼을 누르면 아르페지오 재생을 정지시킬 수 있습니다. 또한 이 설정을 "oFF"로 바꿀 수 있습니다.

ArpegSpeed (아르페지에이터 속도)

아르페지에이터(23쪽)에 의해 재생되는 아르페지오 구간에서 1비트 안에서 음들과 코드들이 출력되는 횟수를 지정합니다.

1, 2, 2S, 3, 4*, 4S, 6, 8

이 설정값은 1비트 내에서 사운드가 출력되는 수를 나타냅니다. 1설정값 옵션을 선택하면 1비트 안에서 1번 출력됩니다. 예를 들어, "4"를 선택하면  리듬으로 재생됩니다. "S"자가 포함된 옵션을 선택하면 서플로 재생됩니다. 2S는  로 재생되고, 4S는  로 재생됩니다.

NOTE

- 이 설정의 이용 가능성은 아르페지에이터의 유형에 따라 달라집니다. 자세한 내용은 부록을 참고하십시오.

ArpegPart (아르페지에이터 파트)

15쪽의 레이어, 스프리트 기능이 켜졌을 때 23쪽의 아르페지에이터 연주를 하위 파트 키보드 혹은 상위 파트 키보드로 사용할지를 지정합니다.

U12*: 상위 파트 키보드, 상위1,상위2 음색이 연주됩니다.

U1 : 상위파트 키보드, 상위1 음색이 연주됩니다.

U2 : 하위 파트 키보드, 상위 2음색이 연주됩니다.

Low : 하위 파트 키보드, 하위 음색이 연주됩니다.

- 만약 "U2"가 선택되었다면 아르페지오는 16쪽의 레이어가 켜졌을 때 연주됩니다.
- 만약 "Low"가 선택되었다면 아르페지오는 16쪽의 스프리트가 켜졌을 때 연주됩니다.

RegFitAcmp (레지스트레이션 필터: 반주)

레지스트레이션 설정이 호출될 때 반주설정이 리콜될지(oFF)를 지정하거나 반주설정이 리콜되지 않도록(on) 지정합니다(66쪽).

RegFitScal (레지스트레이션 필터: 스케일)

레지스트레이션 설정이 리콜될(66쪽) 때 스케일 설정이 리콜될지(oFF)를 지정하거나 스케일 설정이 리콜되지 않도록(on) 지정합니다.

Play/CardUtl (재생, 카드 유틸리티) 그룹

NOTE

- 이 그룹 화면은 기능메뉴를 사용하지 않고, 바로 나타나게 할 수 있습니다. 카드 모드(137쪽)가 진행되는 동안 C-17 (MENU) 버튼을 누르면서 R-13 (FUNCTION) 버튼을 길게 누르십시오.

```

-PlayCardUtl - 1/28*
*Precount [oFF]
*SongRepeat [oFF]
*AllData >Ent
    
```

PreCount (예비박)

카드 모드(137쪽)에서 곡 파일이 재생될 때 예비박 소리가 나도록(on) 할지 또는 나지 않도록 할지(oFF*)를 지정합니다.

SongRepeat (곡 반복 재생)

카드 모드(137쪽)에서 재생되는 동안 단일 곡 파일이 반복 재생되도록(on) 할지 또는 반복 재생되지 않도록(oFF*) 할지를 지정합니다.

AllData (모든 데이터)

키보드 메모리에 있는 데이터를 메모리 카드에 일괄 저장하거나 메모리 카드에 있는 데이터를 키보드에 일괄 로드할 수 있습니다. 더 많은 정보는 "키보드 메모리에 있는 데이터를 메모리 카드에 일괄 저장하려면"(139쪽)과 "메모리 카드에 있는 데이터를 키보드에 일괄 내려받으려면"(140쪽)을 참고하십시오.

CardFormat (카드 포맷)

"메모리 카드 포맷하기"(137쪽)를 참고하십시오.

FileDelete (파일 삭제)

“메모리 카드에 있는 파일을 삭제하려면”(141쪽)을 참고하십시오.

FileRename (파일 이름 바꾸기)

“메모리 카드에 있는 파일의 이름을 바꾸려면” (141쪽)을 참고하십시오.

Volume (음량) 그룹



NOTE

- 여기에서 언급하는 “파트”에 관한 자세한 내용은 “파트 조작”(36쪽)을 참고하십시오.

AccompVol. (자동 반주 음량)

자동 반주 음량 수준(A09~A16파트의 마스터 음량)을 조정합니다. 이 설정은 키보드 음량(A01~A03)에는 영향을 주지 않습니다.

000 - 115* - 127

SongVol. (곡 음량)

카드 모드(137쪽)에서 곡 파일이 재생될 때의 마스터 음량을 조정합니다. 이 설정은 키보드 음량(A01~A03)에는 영향을 주지 않고 자동반주 음량(A09~A16)에 영향을 주지 않습니다.

000 - 127*

MetroVol. (메트로놈 음량)

메트로놈 음량을 조정합니다. 이 설정은 믹서(36쪽)로 조정되는 A08파트 음량(파트 음량)과 연관되어 있습니다.

000 - 100* - 127

AudioVol. (오디오 음량)

오디오 재생과 함께 오디오 파일의 재생될 음량을 조정합니다(121쪽).

000 - 127*

MIDI 그룹



KeyboardCh (키보드 채널)

키보드 플레이 MIDI 데이터를 외부 기기에 전송하기 위한 채널(키보드 채널)을 선택합니다.

01* - 16

LocalCtrl (내부 제어)

건반을 눌렀을 때 내부 음원을 통해 소리가 나도록(on*) 할지 또는 키보드와 내부 음원을 차단해야(off) 할지를 지정합니다.

AccompOut (반주 MIDI 전송)

자동반주 MIDI 데이터가 외부 기기로 전송되도록(on) 할지 또는 외부 기기로 전송되지 않도록(off *) 할지를 지정합니다.

일반 (기타) 그룹



Speaker (스피커 ON/OFF)

스피커 출력을 켜거나 끕니다. 디지털 키보드 스티커로 출력이 가능하게 하려면 "on"을 선택하고 그 반대는 "off"입니다. 출력이 T-9 (PHONES)와 T-8 (LINE OUT) 잭으로 지속적으로 나오게 하려면 이 설정에 "off"가 선택되어 있어야 합니다. 포인터 표시기가 다음에 SP.OFF를 나타내며 "off" 항목이 선택됩니다.

Contrast (LCD 명암)

화면의 명암을 조정합니다.

01 - 09* - 17

AutoPower (자동 전원 꺼짐)

자동 전원 꺼짐(13쪽) 기능의 사용여부를 지정합니다.
 L-1(POWER) 버튼을 눌러 전원을 켤 때
 L-3([A] POPS/ROCK/DANCE) 버튼을 길게 누르면
 이 설정이 “켜기(on)”으로 설정되어 있어도
 잠시 꺼둘 수 있습니다.

AutoResume (자동 재시작)

키보드를 끌 때, 키보드 설정이 키보드에 저장되어
 다시 키보드를 켤 때, 저장한 설정이 키보드에 적용되도록
 할지를 지정합니다.

- oFF**: 전원을 켤 때 전원 켜기 화면이 뜹니다.
- on**: 전원을 끌 때 키보드 설정이 저장되어
 전원을 켤 때 저장한 설정이 키보드에 적용됩니다.

NOTE

- 자동 재시작 사용될 때 저장하는 설정 항목에 관한 정보는
 “파라미터 목록”(162쪽)을 참고하십시오.
- 전원을 켜는 때
 초기설정 초기프로그램은 공장 출하 시와 똑같습니다.
 필요에 맞춰 초기설정의 시작프로그램을 지정하려면
 아래의 과정을 수행하십시오.

Default (시작프로그램;초기설정)

다음 과정을 수행하기 위해 이 설정 항목들을 이용할 수 있습니다.

- 키보드의 현재 설정으로 시작프로그램 지정하기
 (초기설정 등록하기)
- 공장 출하 시 시작프로그램으로 복구하기
 (초기설정 삭제하기)

■ 초기설정을 등록하거나 삭제하려면

- R-13(FUNCTION)버튼을 눌러
 기능 메뉴가 나타나도록 하십시오.
- R-17 (>, v) 버튼을 이용하여 ●표시를
 “일반(General)”으로 이동시키고
 R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
- R-17 (^, v) 버튼을 이용하여 ●표시를
 “시작프로그램(Default)”로 이동시키고
 R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
 - 아래 그림과 같이 시작프로그램 화면이 나타납니다.



- R-17 (^, v) 버튼을 이용하여
 원하는 작동을 선택하십시오.

이렇게 하려면	●를 이동하십시오.
공장 출하 시 시작프로그램으로 복구하기 (초기설정 삭제하기)	Clear
키보드의 현재 설정으로 시작프로그램 지정하기 (초기설정 등록하기)	Store

- 시작 프로그램으로 등록되는 설정 항목에 관한 정보는
 “파라미터 목록”(162쪽)을 참고하십시오.

- 모든 설정이 원하는 대로 되었으면
 R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.

- “완료(Complete)”메시지가 뜨고
 화면은 3단계에서 R-16 (ENTER) 버튼을 누르기 전
 화면으로 되돌아 갑니다.

- 기능 메뉴를 종료하려면,
 R-13 (FUNCTION) 버튼을 누르십시오.

NOTE

- 전원을 켤 때마다 시작프로그램이 저장되도록 하려면
 “자동 재시작 설정(AutoResume)”(134쪽)의
 “끄기(oFF)”를 선택하십시오.

Initialize (초기화)

이 항목은 모든 데이터와 설정을 초기화하는데 사용되거나 파라미터 설정들만을 초기화하는데 사용됩니다.

NOTE

- 아래 과정의 4단계의 초기화를 위해 "파라미터"가 선택되었을 때 초기화되는 설정들에 관한 정보는 "파라미터 목록"(162쪽)을 참고하십시오.

■ 모든 데이터와 설정들을 초기화하십시오
(또는 파라미터 설정만).

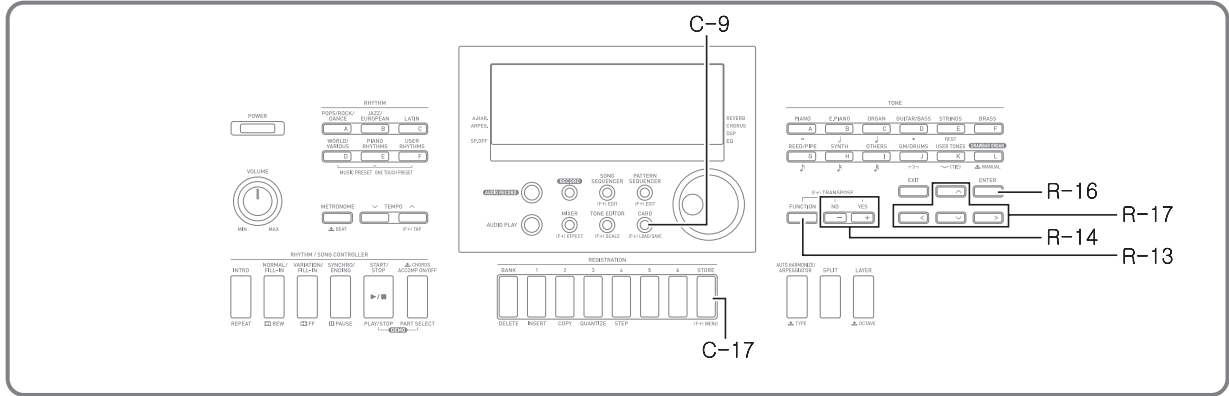
- R-13(FUNCTION)버튼을 눌러 기능 메뉴가 나타나도록 하십시오.
- R-17 (>, √) 버튼을 이용하여 ●표시를 "일반(General)"으로 이동시키고 R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
- R-17 (>, √) 버튼을 이용하여 ●표시를 "초기화(Initialize)"으로 이동시키고 R-16 (입력) 버튼을 누르십시오.
 - 아래 그림과 같이 초기화 설정 화면이 나타납니다.

```

-Initialize-
#Parameter  >Ent
- All      >Ent
  
```

- R-17 (^, √) 버튼을 이용하여 "모두(All)"(모든 설정) 또는 "파라미터(Parameter)"(파라미터 설정만)을 선택합니다.
- 초기화를 수행하려면 R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.

메모리 카드 사용하기



디지털 키보드 사용자 영역 데이터를 메모리카드에 저장할 수 있고 메모리카드의 데이터를 키보드에서 불러내 사용할 수 있습니다. 키보드 메모리카드에 저장된 음악파일(MIDI파일)을 재생할 수도 있습니다.

! IMPORTANT!

- 아래의 조건에 맞는 메모리 카드를 사용하십시오.

Format: SDHC 또는 **SD**
Capacity: 2GB ~ 32GB

위에 정의된 것 외에 다른 메모리를 사용할 경우 지원되지 않습니다.



- SDHC 로고는 SD-3C, LLC 트레이드 마크입니다.

지원되는 데이터 유형

■ 메모리카드에 저장할 수 있거나 불러올 수 있는 데이터

데이터 유형	설명 (파일 이름 확장자)
사용자 리듬 데이터 (103쪽)	디지털키보드와 함께 편집된 자동 반주 데이터 (AC7)
사용자 음색 데이터 (44쪽)	디지털키보드와 함께 편집된 음색 데이터 (TN7)
드로우바 오르간 음색데이터 (52쪽)	디지털키보드와 함께 편집된 드로우바 오르간 음색 데이터 (DB7)
사용자 DSP 데이터 (33쪽)	디지털키보드와 함께 편집된 DSP 데이터 (DS7)
사용자 프리셋 데이터 (58쪽)	디지털키보드와 함께 편집된 뮤직 프리셋 데이터 (MPS)
송 시퀀서 데이터 (68쪽)	디지털키보드와 함께 편집된 송 데이터 (CMS, MID*)
레지스트레이션 데이터 (66쪽)	디지털 키보드 판넬 설정(RM7)
모든 데이터	위의 모든 데이터(AL7)

* 저장만 가능

- 저장하고 불러내 사용할 수 있는 개별 데이터 항목에 관한 자세한 내용은 “디지털 키보드 데이터를 메모리카드에 저장하기”(138쪽), “메모리 카드에 있는 데이터를 키보드에 일괄 내려받으려면”(140쪽)을 참고하십시오.
- 모든 데이터를 저장하기와 내려받기에 관한 자세한 내용은 “메모리 카드에 있는 데이터를 키보드에 일괄 저장하려면”(139쪽), “메모리 카드에 있는 데이터를 키보드에 일괄 내려받으려면”(140쪽)을 참고하십시오.

■ 메모리카드에서 직접 재생할 수 있는 데이터

데이터 유형	설명 (파일 확장자명)
Song files (142쪽)	SMF format 0 또는 1 MIDI files (MID)

카드와 카드삽입구 이용 시 주의사항

- 메모리카드와 함께 제공되는 주의사항을 준수하십시오.

- 메모리카드에는 쓰기방지 장치가 있습니다. 데이터가 실수로 삭제되는 것을 방지하려면 쓰기방지 장치를 사용합니다.
- 다음과 같은 조건에서는 메모리카드의 사용을 피해주십시오. 메모리카드에 저장된 데이터가 훼손될 수 있습니다.

- 높은 온도와 습도, 부식성 기체가 있는 곳.
- 강력한 정전기 및 디지털 잡음이 있는 곳.

- 키보드에 삽입되거나 키보드에서 분리되는 동안에는 절대 메모리카드를 만지지 마십시오.
- “기다려 주십시오(Please Wait)” 메시지는 데이터 저장 기능이 진행되는 동안 화면에 표시됩니다. 이 메시지가 표시되는 동안에는 어떠한 작동도 하지 말아 주십시오. 키보드의 전원을 끄거나 메모리 카드를 빼내면 디지털 키보드의 데이터가 지워지거나 훼손될 수 있고 L-1(POWER)버튼을 눌러도 키보드가 켜지지 않을 수 있습니다. 이러한 경우가 발생하면 “문제 해결”(150쪽)을 참고하십시오.
- 메모리 카드 이외의 다른 어떠한 것도 메모리카드 삽입구에 넣어서는 안 됩니다. 오작동의 위험이 발생할 수 있습니다.

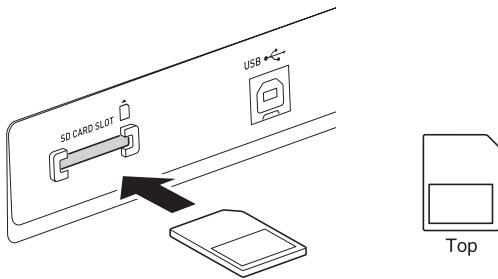
- 손가락에서 발생하는 정전기 또는 메모리카드를 카드삽입구에 넣을 때 발생하는 정전기는 디지털 키보드의 오작동을 유발할 수 있습니다. 이러한 경우가 발생하면, 키보드를 꺾다가 잠시 후에 다시 시도해보십시오.
- 메모리카드를 오래 사용하면 따뜻해지는 것은 일반적인 현상이며 고장이 아닙니다.

메모리카드 넣고 빼기

! IMPORTANT!

- 메모리카드는 카드삽입구에 올바르게 삽입되어야 합니다. 메모리카드를 카드삽입구에 강제로 삽입하는 것은 메모리카드와 카드삽입구의 고장의 원인이 됩니다.

1. 아래 그림과 같이 메모리 카드의 앞면을 위를 향하게 하여 딸깍 소리가 날 때까지 키보드의 SD카드삽입구(T-1)에 넣어주십시오.

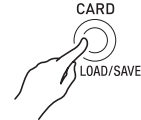


2. 메모리카드를 빼내려면 카드를 삽입구에 있는 메모리 카드를 밀어넣듯이 살짝 누르십시오.
 - 메모리카드가 분리되면서 삽입구 밖으로 약간 나오면 삽입구에서 빼내십시오.

카드 모드 시작하기

메모리카드 작동을 수행하려면 카드 모드로 들어가십시오.

- 리듬 모드(7쪽)에 있을 동안 C-9 (CARD) 버튼을 누르면, 카드 모드가 시작됩니다.



리듬[RHYTHM]표시가 사라지고, 카드[CARD]표시가 나타납니다.



화면에 “카드 없음(No Card)”표시가 나타나면 카드삽입구에 카드가 없다는 것을 의미합니다. 카드가 삽입구에 들어있는 동안 나타나는 화면 표시사항에 관한 자세한 내용은 “메모리 카드에서 음악 파일 재생하기”(142쪽)를 참고하십시오.

- 카드 모드를 종료하려면, C-9 (CARD) 버튼을 다시 누르십시오. 카드[CARD]표시가 사라지고, 리듬[RHYTHM]표시가 나타납니다.

메모리 카드 포맷하기

! IMPORTANT!

- 처음 사용하기 전에 메모리 카드를 포맷하십시오.
- 포맷하기 전에 카드에 중요한 데이터가 있는지 반드시 확인하십시오.
- 이 디지털키보드에서 수행되는 메모리카드 포맷 작동은 “빠른 포맷”입니다. 메모리카드에 있는 모든 데이터들을 완전히 삭제하고 싶으면 컴퓨터나 다른 장치를 이용하여 포맷하십시오.

1. 포맷하려는 메모리카드를 디지털 키보드의 카드 삽입구에 삽입하십시오.
 - 메모리카드가 쓰기 가능한 상태인지를 확인합니다. 쓰기방지 장치의 스위치가 쓰기 위치에 놓여 있어야 합니다. 쓰기방지 위치에 놓여있으면 안 됩니다.
2. C-9 (CARD) 버튼을 눌러 카드 모드로 들어가십시오.
3. R-13 (FUNCTION) 버튼을 길게 누르면서 C-17 (MENU) 버튼을 누르십시오.
 - “Play/CardUtl”가 화면에 나타납니다.

메모리 카드 사용하기

4. R-17 (∧, ∨) 버튼을 이용하여 ● 표시를 “카드포맷(CardFormat)”으로 옮기십시오.

```
-PlayCardUnit-#2/2
#CardFormat >Ent
-FileDelete >Ent
-FileRename >Ent
```

5. R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.

- 레코드 가능한 최대 오디오 숫자 값이 표시될 것입니다.

6. 포맷을 하려면 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 사용하여 레코딩된 오디오 숫자를 지정합니다.

- 14곡 정도를 위해서 2GB 카드 포맷을 사용할 수 있습니다. 4GB~32GB 카드는 20곡 정도를 위해 포맷될 수 있습니다.
- 각 곡의 메모리에 예약된 하나의 오디오 레코딩 영역은 128MB 정도입니다.
- 오디오 레딩 최소 수는 0입니다(오디오 레코딩 저장소를 카드를 지정하지 마십시오).

- 오디오 레코딩 번호는 점점 높아지고 더 이상 포맷을 하지 않습니다.

7. 포맷을 하려면 R-14 (네 YES) 버튼을 누르고 포맷하지 않으려면 R-14 (아니오 NO) 버튼을 누르십시오.

- “기다려 주십시오(Please Wait)” 메시지는 포맷 기능이 진행되는 동안 화면에 표시됩니다. 이 메시지가 표시되는 동안에는 어떠한 작동도 하지 말아 주십시오. 포맷이 완료되면 “완료(Complete)” 메시지가 뜹니다.
- 포맷을 완료하는 데에는 몇 분이 걸릴 수도 있습니다.

디지털 키보드 데이터를 메모리에 저장하기

디지털 키보드 데이터를 메모리에 저장하려면

1. 메모리카드를 카드삽입구에 넣으십시오.
2. 디지털 키보드가 카드 모드에 있으면 C-9 (CARD) 버튼을 눌러 카드 모드를 종료하십시오.

3. 메모리카드에 저장하려는 데이터의 유형에 따라 아래 표의 단계 중 한 가지를 수행하십시오.

- 모든 설정 레지스트레이션 बैं크는 일괄 저장됩니다. 다른 데이터는 영역단위(데이터 항목)에 저장됩니다.

저장할 데이터 유형	작동하기:
One user rhythm	1. L-8 ([F] USER RHYTHMS) 버튼을 누르십시오. 2. R-14 (-, +) 또는 다이얼을 이용해서 사용자 리듬 번호를 선택하십시오.
One user tone	1. R-11 ([K] USER TONES) 버튼을 누르십시오. 2. R-14 (-, +) 또는 다이얼을 이용해서 사용자 음색 번호를 선택하십시오.
One user drawbar organ tone	1. R-12 ([L] DRAWBAR ORGAN) 버튼을 누르십시오. 2. R-14 (-, +) 또는 다이얼을 이용해서 드로우바 오르간 음색 번호를 선택하십시오. 숫자 (L:051 ~ L:100).
One user DSP	1. DSP 사용하기(32쪽) 단계 1~4에서 수행하십시오. 2. 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 사용해서 DSP 번호를 (101~200)을 선택합니다.
One user preset	1. L-6 ([D] WORLD/VARIOUS) 버튼을 누른 상태에서 L-7 ([E] PIANO RHYTHMS) 버튼을 눌러 뮤직 프리셋 화면이 나오게 합니다. 2. L-8 ([F] USER RHYTHMS) 버튼을 누르십시오. 3. 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용해서 사용자 프리셋 번호를 지정하십시오.
One song sequencer song	1. C-4 ([SONG SEQUENCER]) 버튼으로 송 시퀀서 번호를 입력하십시오. 2. 다이얼 또는 R-14(-, +) 버튼을 이용해서 송의 번호를 선택하십시오.
All registration banks	C-10 (BANK) 버튼을 눌러 레지스트레이션 बैं크 선택 화면이 나타나게 합니다.

4. R-13 (FUNCTION) 버튼을 길게 누르면서 C-9(LOAD/SAVE) 버튼을 누르십시오.

- 아래 그림과 같이 “Xxxx Load (Xxxx내려받기)” 화면이 나타납니다. 아래 예시 화면은 리듬 내려 받기(Rhythm Load) 화면입니다.

```
-Rhythm Load-
[001]
USR RHY01.AC7
...Press Enter
```

5. R-17 (✓) 버튼을 이용하여
 “Xxxx Save(Xxxx 저장하기)” 화면으로 바꾸십시오.



- SMF포맷 형식의 곡시퀀서 곡으로 저장하려면, 여기에서 R-17 (✓) 버튼을 한 번 더 눌러 “Seq SmfSave” 화면이 나타나도록 하십시오. R-17 (∧, ✓) 버튼을 이용하면 “Xxxx Load”, “Seq Save” 화면과 “Seq SmfSave” 화면을 번갈아 선택할 수 있습니다.

6. 저장할 데이터의 이름을 입력하십시오.

아래 설명 대로 *2 초기 설정 이름 “USERNAME.xxx” 을 변경하십시오.

- (1) R-17 (<, >) 버튼을 이용하여 바꾸려는 문자 위치로 커서를 옮기십시오.
 - (2) 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 바꾸려는 문자를 선택하십시오.
- 아래 문자들을 선택할 수 있습니다.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
U	V	W	X	Y	Z	\$	&	_	'
()	-	^	{	}	@	~	`	

7. 원하는 대로 모두 실행되면
 R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.

8. “Sure?”라는 메시지가 뜨면 저장하려면 R-14 (YES) 버튼을 누르고 저장하지 않으려면 R-14 (NO) 버튼을 누르십시오.

*1 파일 이름의 “Xxxx” 부분은 저장하려는 데이터 유형에 따라 달라집니다.

*2 파일 이름의 “xxx” 부분은 저장하는 데이터 유형의 파일 확장자명입니다.

NOTE

- 곡시퀀서 곡을 SMF포맷 파일로 저장하기 위해 위의 과정을 수행하면 데이터는 SMF포맷0(16채널)데이터로 저장됩니다. 시스템 트랙 데이터 A01부터 A16까지는 SMF 01CH부터 16CH에 각각 저장됩니다. 01트랙부터 16트랙까지 우선 저장됩니다. 만약 01트랙부터 16트랙 어디에든 데이터가 있고 데이터가 들어있는 트랙의 “파트 켜기/끄기”가 “켜기”로 선택되어 있으면 같은 번호가 매겨진 트랙 데이터의 시스템 트랙 데이터(A01~A16)는 저장되지 않습니다. 또한 믹서 사용하기를 꺼둔 트랙의 음 이벤트도 저장되지 않습니다.

메모리 카드에 있는 데이터를
 키보드에 일괄 저장하려면

1. C-9 (CARD) 버튼을 눌러 카드 모드로 들어가십시오.
2. R-13 (FUNCTION) 버튼을 길게 누르면서 C-17 (MENU) 버튼을 누르십시오.
 - 기능 메뉴 “Play/CardUtil”가 화면에 나타납니다.
3. R-17 (∧, ✓) 버튼을 이용하여 ●표시를 “모든 데이터(AllData)”로 옮기고 R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
4. “모두 내려받기(All Load)” 화면이 뜨면 R-17 (✓) 버튼을 이용하여 “모두 저장하기(All Save)” 화면으로 바꾸십시오.



- 나머지 과정은 “디지털 키보드 데이터를 메모리에 저장하려면”(138쪽)의 6단계 이후와 똑같습니다.

■ 메모리카드 데이터 저장

위의 과정으로 디지털 키보드 데이터가 메모리카드의 MUSICDAT 폴더에 저장됩니다.

- MUSICDAT 폴더는 디지털 키보드의 메모리카드를 포맷할 때 자동으로 만들어집니다(137쪽).
- MUSICDAT 폴더에 없는 파일은 내려받기도, 삭제하기도, 이름바꾸기도 할 수 없습니다. MUSICDAT 폴더 안의 하위 폴더에 저장된 어떠한 파일도 내려받거나 삭제할 수 없습니다.

메모리카드에서 데이터 내려받기

🚫 IMPORTANT!

- 내려받으려는 모든 데이터는 메모리 카드의 MUSICDAT 폴더에 있어야만 합니다

메모리카드에 있는 데이터를 키보드에 내려받으려면

1. 메모리카드를 카드삽입구에 넣으십시오.
2. 디지털 키보드가 카드 모드에 있으면 C-9 (CARD) 버튼을 눌러 카드 모드를 종료하십시오.
3. “디지털 키보드 데이터를 메모리에 저장하려면” (138쪽)의 3단계에 있는 표를 참고하여 카드로부터 내려받으려는 데이터의 유형에 필요한 작동을 수행하십시오.
 - 모든 설정 레지스트레이션 뱅크는 일괄 저장됩니다. 다른 데이터는 영역단위(데이터 항목)에 저장됩니다.
4. R-13 (FUNCTION) 버튼을 길게 누르면서 C-9 (LOAD/SAVE) 버튼을 누르십시오.
 - 아래 그림과 같이 “Xxxx Load (Xxxx내려받기)” 화면이 나타납니다. 아래 예시 화면은 리듬 내려 받기(Rhythm Load) 화면입니다.



5. 가져올 파일이 나타나도록 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 누르십시오.
6. R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.

7. “Sure?”라는 메시지가 뜨면 내려받으려면 R-14 (YES) 버튼을 누르고 내려받지 않으려면 R-14 (NO) 버튼을 누르십시오.

* 파일 이름의 “Xxxx” 부분은 저장하려는 데이터 유형에 따라 달라집니다.

메모리카드에 있는 데이터를 키보드에 일괄 내려받으려면

1. C-9 (CARD) 버튼을 눌러 카드 모드로 들어가십시오.
2. R-13 (FUNCTION) 버튼을 길게 누르면서 C-17 (MENU) 버튼을 누르십시오.
 - 기능 메뉴 “Play/CardUtil”가 화면에 나타납니다.
3. R-17 (^, v) 버튼을 이용하여 ●표시를 “모든 데이터(AllData)”로 옮기고 R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
 - 모두 내려받기(All Load) 화면이 나타납니다.
 - 나머지 과정은 “메모리카드에 있는 데이터를 키보드에 내려받으려면”의 5단계 이후와 똑같습니다(140쪽).

메모리 카드에 있는 파일을 삭제하려면

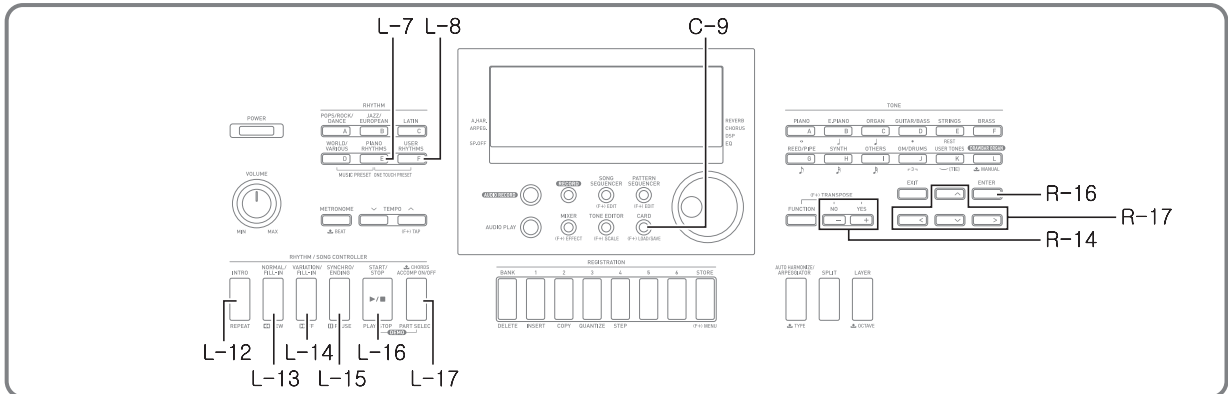
1. 메모리카드를 카드삽입구에 넣으십시오.
2. C-9 (CARD) 버튼을 눌러 카드 모드로 들어가십시오.
3. R-13 (FUNCTION) 버튼을 길게 누르면서 C-17 (MENU) 버튼을 누르십시오.
 - 기능 메뉴 “Play/CardUtil”가 화면에 나타납니다.
4. R-17 (∧, ∨) 버튼을 이용하여 ●표시를 “파일삭제(FileDelete)”로 옮기고 R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
 - 삭제하기 위한 파일을 지정하는 화면이 나타납니다.



5. 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 삭제하려는 파일을 선택하십시오.
6. R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
7. “Sure?”라는 메시지가 뜨면 삭제하려면 R-14 (YES) 버튼을 누르고 삭제하지 않으려면 R-14 (NO) 버튼을 누르십시오.
 - R-14 (네 YES) 버튼을 누르면 “기다려 주십시오(Please Wait)” 메시지가 삭제 기능이 진행되는 동안 화면에 표시됩니다. 이 메시지가 표시되는 동안에는 어떠한 작동도 하지 말아 주십시오. 삭제가 완료되면 “완료(Complete)”메시지가 뜹니다.

메모리 카드에 있는 파일의 이름을 바꾸려면

1. 메모리카드를 카드삽입구에 넣으십시오.
2. C-9 (CARD) 버튼을 눌러 카드 모드로 들어가십시오.
3. R-13 (FUNCTION) 버튼을 길게 누르면서 C-17 (MENU) 버튼을 누르십시오.
 - 기능 메뉴 “Play/CardUtil”가 화면에 나타납니다.
4. R-17 (>, ∨) 버튼을 이용하여 ●표시를 “파일이름(FileRename)”로 옮기고 R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
 - 이름을 바꾸기 위한 파일을 지정하는 화면이 나타납니다.
5. 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 이름을 바꾸려는 파일을 선택하십시오.
6. R-17 (<, >) 버튼을 이용하여 바꾸려는 문자 위치로 커서를 옮기고 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 바꾸려는 문자를 선택하십시오.
7. 원하는 대로 모두 실행되면 R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
8. “Sure?”라는 메시지가 뜨면 이름을 바꾸려면 R-14 (YES) 버튼을 누르고 바꾸지 않으려면 R-14 (NO) 버튼을 누르십시오.
 - R-14 (YES) 버튼을 누르면 “기다려 주십시오(Please Wait)” 메시지가 이름바꾸기 기능이 진행되는 동안 화면에 표시됩니다. 이 메시지가 표시되는 동안에는 어떠한 작동도 하지 말아 주십시오. 삭제가 완료되면 “완료(Complete)”메시지가 뜹니다.



메모리 카드에서 음악 파일 재생하기

컴퓨터의 메모리카드에 저장해둔 음악 파일을 디지털 키보드에서 재생할 수 있습니다.

! IMPORTANT!

- 지원되는 음악 파일은 SMF 포맷 0 또는 1 MIDI 파일입니다.
- WAV, MP3와 같은 오디오 파일의 재생은 지원되지 않습니다.
- 데이터 매니저 컴퓨터 소프트웨어는 (146쪽) WAV 포맷 파일을 디지털 키보드에서 재생할 수 있도록 변경해 줍니다. 상세한 것은 데이터 매니저 사용자 가이드를 참고하십시오.

NOTE

- 재생 시작과 동시에 조옮김 설정(18쪽)은 00으로 바뀌고 내부 제어 설정(133쪽)도 “켜기(on)”으로 바뀝니다.

메모리 카드에서 음악 파일 재생하려면

1. 디지털 키보드에서 메모리카드를 포맷하십시오(137쪽).
 - MUSICDAT 폴더가 메모리카드 루트 디렉토리에 자동으로 만들어집니다.
2. 컴퓨터를 이용하여 재생하기를 원하는 음악 파일을 1단계에서 생성된 MUSICDAT 파일로 복사하십시오.
 - 지원되는 음악 파일의 유형에 관한 정보는 위의 “Important!”를 참고하십시오.
3. 메모리카드를 카드삽입구에 넣으십시오.
4. C-9 (카드) 버튼을 눌러 카드 모드로 들어가십시오.

5. 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 재생하려는 파일을 선택하십시오.



6. 재생을 시작하려면, L-16 (PLAY/STOP) 버튼을 누르십시오.
 - 빨리 앞으로 재생하려면, L-14 (▶▶ FF: 빨리 앞으로 가기) 버튼을 누르십시오. L-14 (▶▶ FF: 빨리 앞으로 가기) 버튼을 누르고 있는 동안 화면 오른쪽 아래 부분의 마디 번호가 순차적으로 바뀝니다. 버튼에서 손을 떼면, 그 지점부터 보통 빠르기로 다시 재생됩니다.
 - 빨리 뒤로 재생하려면, L-13 (◀◀ REW: 빨리 뒤로 가기) 버튼을 누르십시오. L-13 (◀◀ REW: 빨리 뒤로 가기) 버튼을 누르고 있는 동안 화면 오른쪽 아래 부분의 마디 번호가 순차적으로 바뀝니다. 버튼에서 손을 떼면, 번호가 표시된 마디 처음부터 바로 보통 빠르기로 다시 재생됩니다.
 - L-15 (PAUSE) 버튼을 누르면 재생이 잠시 정지됩니다. 다시 재생하려면 버튼을 한 번 더 누르십시오.
7. 재생을 정지하려면, L-16 (PLAY/STOP) 버튼을 누르십시오.

한 손 파트 끄고, 키보드 연주하기(파트 오프)

파트 오프 기능은 MIDI 채널에 왼손 파트와 오른손 파트가 각각 녹음되어 있는 피아노 곡의 음악파일을 재생할 때 한 손 파트는 끄고, 다른 손 파트의 재생에 맞춰 키보드로 연주할 수 있는 기능입니다.

1. 카드 모드로 들어가서 재생하려는 MIDI파일을 선택합니다.
2. L-17 (PART SELECT) 버튼을 누르십시오.
 - 아래 그림과 같이 "Part L"에 ●이 표시된 "파트선택(Part Select)"화면이 나타납니다.

```
-Part Select-
●Part L    [ on ]
- Part R    [ off ]
- SelectCh  >Ent
```

3. R-17 (∧, ∨) 버튼을 이용하여 ●표시를 "Part L(왼손파트)"또는 "Part R(오른손파트)"로 옮기고, 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 현재 선택한 파트를 켜거나 끄십시오.
4. R-17 (∨) 버튼을 이용하여 ●표시를 "채널선택(SelectCh)"으로 옮기고 R-16 (ENTER) 버튼을 누르십시오.
 - 아래와 같은 화면이 나타납니다.

```
-Channel Select-
●Part L    [B-03]
- Part R    [B-04]
```

5. R-17 (∧, ∨) 버튼을 이용하여 ●표시를 "Part L(왼손파트)"또는 "Part R(오른손파트)"로 옮기고, 다이얼 또는 R-14 (-, +) 버튼을 이용하여 현재 선택한 파트를 위한 MIDI 채널을 지정하십시오.

6. 파트 켜기/끄기 화면을 닫으려면 L-17 (PART SELECT) 버튼을 누르십시오.
7. 재생을 시작하려면, L-16 (PLAY/STOP) 버튼을 누르십시오.
 - 3단계에서 켜기로 설정한 파트가 재생됩니다.
8. 재생을 정지하려면, L-16 (PLAY/STOP) 버튼을 누르십시오.

NOTE

- 파트 켜기/끄기 설정은 다른 음악 파일을 선택할 때마다 초기설정(양손 파트 모두 켜짐)으로 되돌아 갑니다.

메모리 카드에 있는 음악 파일의 재생에 맞춰 키보드에서 연주하기

다음의 작동들을 수행해서 메모리 카드에 있는 음악파일의 재생에 맞춰 키보드에서 연주할 수 있습니다

- 상위 1파트, 상위 2 파트, 하위 파트 음색 선택하기
- 레이어, 스플리트 켜기/끄기, 음색 변경 지점
이러한 작동을 수행하기 위한 과정은 리듬 모드의 수행 과정과 같습니다.
작동에 관한 자세한 내용은 “음색 레이어하기와 스플리트하기”(15쪽)를 참고하십시오.

직접 연주하기 위해 음악 파일의 왼손 파트 또는 오른손 파트의 음색을 키보드(상위 1 파트 음색)에 쉽게 지정하려면 아래와 같이 수행하십시오.

■ 오른손 파트 또는 왼손 파트의 음색을 건반에 지정하려면

1. 키보드에서 연주할 파트를 끄려면
“한 손 파트 끄고, 키보드 연주하기”(143쪽)의 과정을 수행하십시오.
 - 키보드에서 양손 파트가 재생되도록 하고 따라 연주하기를 원하면 이 단계는 건너뛰어도 상관없습니다.
2. L-7 ([E] PIANO RHYTHMS) 버튼을 길게 누르면서 L-8 ([F] USER RHYTHMS) 버튼을 누르십시오.
 - 꺼둔 파트의 음색이 상위 1 파트로 지정됩니다.
 - 양손 파트를 모두 켜거나 끄면 음악 파일의 오른손 파트가 상위 1 파트에 지정됩니다.
3. 음악 파일이 재생됩니다.
키보드에서 원하는 파트를 연주하십시오.

곡의 특정 구간을 반복 재생하려면

1. 카드 모드로 들어가서 재생하려는 MIDI파일을 선택합니다.다.
2. L-16 (PLAY/STOP) 버튼을 눌러 재생을 시작하십시오.
3. 반복 시작 지점으로 지정하려는 마디에서 재생이 되기 시작하면, L-12 (REPEAT) 버튼을 누르십시오.
 - [REPEAT]표시가 깜박입니다.
4. 반복 종료 지점으로 지정하려는 마디에서 재생이 되기 시작하면, L-12 (REPEAT) 버튼을 누르십시오.
 - [REPEAT]표시가 깜박임을 멈추고 3, 4단계에서 지정한 범위 내에서 반복 재생이 시작됩니다.
 - 반복 범위는 3단계에서 지정한 마디 처음부터 4단계에서 지정한 마디 끝까지입니다.
 - 반복 종료 지점을 지정하지 않으면 곡이 끝나는 지점이 반복 종료지점으로 지정됩니다.
5. 재생을 정지하려면, L-16 (PLAY/STOP) 버튼을 누르십시오.
 - L-16 (PLAY/STOP) 버튼을 다시 누르면 똑같은 구간에서 반복 재생이 다시 시작됩니다
 - 다른 음악 파일을 선택하면 반복 구간은 삭제됩니다.

재생 템포를 바꾸려면

“템포 설정을 변경하려면”(19페이지)를 참고하십시오(19쪽).

키보드 연주 음량에 맞춰 재생 음량을 조절하려면

“SongVol. (곡 음량)”(133쪽)를 참고하십시오.
설정 구성에 관한 정보는 “기능 메뉴 항목 설정을 바꾸려면”(130쪽)을 참고하십시오.

재생 시작부분에 예비박 소리가 나도록 하려면

“PreCount (곡 예비박 소리)”(132쪽)를 참고하십시오.
설정 구성에 관한 정보는 “기능 메뉴 항목 설정을 바꾸려면”(130쪽)을 참고하십시오.

컴퓨터 연결하기

MIDI 데이터 교환을 위해 디지털 키보드와 컴퓨터를 연결할 수 있습니다. 키보드의 연주 데이터를 컴퓨터에 있는 음악 소프트웨어로 전송할 수 있고, MIDI 데이터를 키보드로도 전송할 수 있습니다.

최소 컴퓨터 사양

MIDI 데이터를 주고 받기 위한 최소 컴퓨터 사양은 다음과 같습니다. 컴퓨터를 연결하기 전에 컴퓨터의 사양들을 확인해주시시오.

• Operating System

- Windows® XP (SP2 or later) *1
- Windows Vista® *2
- Windows® 7 *3
- Mac OS® X (10.3.9, 10.4.11, 10.5.X, 10.6.X, 10.7.X)

- *1: Windows XP Home Edition
Windows XP Professional (32-bit)
- *2: Windows Vista (32-bit)
- *3: Windows 7 (32-bit, 64-bit)

• USB port

! IMPORTANT!

- 위의 사양에 맞지 않는 컴퓨터는 절대 연결하지 마십시오. 컴퓨터에 문제가 발생할 수 있습니다.

컴퓨터에 디지털 키보드 연결하기

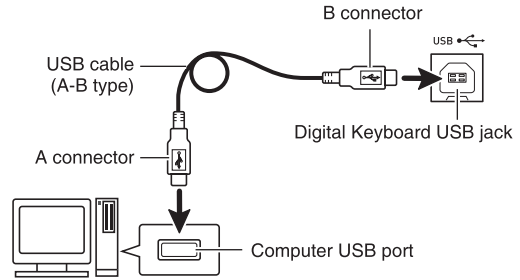
! IMPORTANT!

- 반드시 아래 과정을 정확하게 수행해주시시오. 잘못 연결하면 데이터 전송과 수신에 불가능해집니다.

1. 디지털 키보드를 끈 후 컴퓨터를 시작하십시오.

- 아직까지는 컴퓨터의 음악 소프트웨어를 실행하지 마십시오

2. 컴퓨터를 켜 후에, 별도 구매용 USB연결선으로 연결하십시오.



3. 키보드를 켜십시오.

- 처음으로 키보드를 컴퓨터와 연결하는 것이면 데이터를 주고 받는 드라이버 소프트웨어가 자동으로 컴퓨터에 설치됩니다.

4. 컴퓨터의 음악 소프트웨어를 시작하십시오.

5. MIDI 장치로서 다음 중 하나를 선택하려면 음악 소프트웨어 설정을 구성하십시오.

CASIO USB-MIDI : (For Windows 7, Windows Vista, Mac OS X)

USB Audio Device : (For Windows XP)

- MIDI 장치를 선택하는 방법에 관한 정보는 사용하고 있는 음악 소프트웨어에 함께 제공되는 사용자설명서를 참고하십시오.

! IMPORTANT!

- 반드시 컴퓨터의 음악 소프트웨어를 시작하기 전에 컴퓨터를 켜십시오

NOTE

- 처음에 성공적으로 연결했다면 컴퓨터 또는 키보드를 켜거나 끌 때 USB 연결선을 연결해도 아무 문제가 없습니다.
- MIDI 데이터 전송 채널이나 다른 설정을 바꾸는 것으로 키보드의 MIDI설정을 변경할 수 있습니다. 자세한 내용은 “기능 메뉴 설정”(131쪽)의 “MIDI그룹을 참고하십시오.
- 각각의 키보드 파트(39페이지)와 MIDI IN, MIDI OUT 채널간의 관계에 관한 자세한 정보는 “MIDI채널을 각 파트에 지정하기”(161쪽)를 참고하십시오.
- 이 디지털 키보드는 일반 Level 1(GM)을 따르고 있습니다.
- 자세한 사양과 디지털 키보드로 주고 받는 MIDI 데이터에 적용되는 연결을 위해서는 다음 웹사이트에서 제공하는 최신 정보를 참고하십시오.

<http://world.casio.com/>

디지털 키보드 메모리 데이터 저장하고 내려받기

디지털 키보드 메모리에 있는 곡시퀀서 곡, 사용자 리듬 그외의 데이터들을 저장하기 위해 컴퓨터로 옮길 수 있습니다. 이용가능한 자동반주 패턴을 상당히 확장시키는 자동반주 데이터 역시 CASIO 웹사이트로부터 다운로드해서 키보드로 옮길 수 있습니다. 데이터를 키보드로 이동시키기 위해서는 특별한 데이터 관리 응용프로그램이 필요합니다.

데이터 이동을 위해 지원되는 데이터 유형 데이터 매니저 다운로드하기

메모리 카드(136쪽)에 저장하고, 메모리 카드에서 불러낼 수 있는 데이터의 똑같은 유형이 키보드로 전송되거나 키보드로부터 전송받을 수 있습니다.

데이터 매니저를 다운로드하려면

1. 아래 주소의 CASIO 월드와이드 사이트를 방문하십시오.
<http://world.casio.com/>
2. 사이트에서 나라 또는 지역을 선택하십시오
3. 이 제품에 맞는 데이터 매니저를 위한 최소 컴퓨터 사양을 갖추십시오.
 - 제품 소개 페이지에서 데이터 매니저 정보에 관한 링크를 찾을 수 있습니다. 그러한 링크를 찾지 못하면 제품 모델명을 입력해서 찾기 위해 지역 확인 사이트의 탐색기를 사용하십시오.
 - 사이트의 내용은 공지없이 바뀔 수 있습니다.
4. 컴퓨터 시스템이 데이터 매니저를 위한 최소 사양과 일치하는지 확인하십시오.
5. 데이터 매니저와 사용자 설명서를 다운로드 하십시오.
6. 데이터 매니저를 설치하고 사용하려면 5단계에서 다운로드한 사용자 설명서의 절차들을 따르십시오.

imported to the Digital Keyboard and used after it is converted with Rhythm Converter to compatible data

다른 모델의 데이터 리듬 사용하기(자동 반주)

아래 부분의 다른 모델의 데이터를 불러와 리듬 데이터로 사용할 수 있습니다.

리듬 데이터 호환성

NOTE

- 다른 모델을 위해 리듬 데이터를 연주하기 위해 이상한 경험을 했을 것입니다.
- 모델에 따라 어떤 음은 지역에 따라 아래와 같이 이용할 수 있다고 설명한 바 있습니다.

1 디지털 키보드의 리듬이 호환되는 모델입니다.

다음과 키보드에 사용된 모델의 리듬 데이터(확장자 ac7)는 디지털 키보드에 넣을 수 있습니다. 디지털 키보드의 리듬데이터는 다음 모델에서 사용됩니다.

AP-6/620
AT-3/5
CDP-200R/220R
CTK-4000/4200/5000/5000SK/5300/6000/6200/6300/7000/7200/7300
PX-330
WK-200/210/220/225/330/500/6500/6600/7500/7600

2 리듬 데이터는 디지털 키보드에서 다음처럼 사용될 수 있습니다.

모델의 리듬 데이터(확장자 z00 ,ckf) of the 다음 처럼 디지털키보드에 넣을 수 있습니다. 이런 모델의 리듬 데이터는 카시오 뮤직 사이트에서 다운로드하십시오.

(<http://music.casio.com/>).

CTK-671/691/900
PX-410R/575R
WK-3000/3200/3300/3500/3700/3800/8000

디지털 키보드로부터 받은 리듬데이터는 이 모델에 사용될 수 없습니다.

3 다음의 리듬 데이터 모델은 디지털 키보드의 변환을 통해 사용할 수 있습니다.

리듬데이터(확장자 cpt ,ept) 는 디지털 키보드에 넣어 리듬 컨버터를 통해 호환 데이터를 바꿉니다. (위의 2단계에서 설명) 리듬 컨버터는 카시오 뮤직 사이트에서 다운로드 하십시오.

(<http://music.casio.com/>).

CTK-731/738/811
WK-1800

디지털 키보드로부터 받은 리듬데이터는 이 모델에 사용될 수 없습니다.

다른 모델의 리듬 데이터를 불러와서 변경하기

메모리 카드로 다른 모델의 리듬 데이터를 가져와서 변경하거나 사용자 데이터 매니저를 컴퓨터에서 디지털 키보드 메모리로 변환시킬 수 있습니다. 실제적 조작에 대한 정보는 "다양 저장 매체로 부터 데이터 읽기"를 참고하십시오(147쪽)

NOTE

- 어떤 모델은 디지털 키보드에 사용하기 전에 리듬 데이터 변환시켜야 합니다. 상세한 정보는 "리듬 데이터 호환성"을 참고하십시오(146쪽).

다양한 저장 매체로부터 데이터 읽기

다음 절차에 필요한 리듬 데이터의 읽기와 변환에서 디지털 키보드의 메모리는 현재 데이터가 저장된 매체 (컴퓨터 하드 디스크, 메모리 카드) 의존합니다. 이 절차에 따르십시오.

- 데이터 매니저에 대한 상세한 것은 "디지털 키보드 메모리 데이터 저장 및 읽기"를 참고하십시오(146쪽).
- 디지털 키보드에 의해 지원되는 메모리 카드의 유형에 대한 자세한 정보는 "메모리 카드 사용하기"를 참고하십시오(136쪽).

디지털 키보드 메모리로 리듬 데이터 읽기

다음 절차를 수행하면 원하는 데이터 유형을 로드할 수 있습니다.

만약 데이터 유형이 다음과 같다면	이렇게 하십시오.
Computer local disk	<ol style="list-style-type: none"> 데이터 매니저를 다운받아 그 절차를 수행 하십시오(146쪽). <ul style="list-style-type: none"> 컴퓨터에서 디지털 키보드로 데이터를 전송하는 방법은 데이터 매니저의 사용자 문서를 보십시오. 또는 <ol style="list-style-type: none"> 컴퓨터 하드 디스크로부터 디지털 키보드에서 포맷한 메모리 카드 2GB ~32GB의 MUSICDAT 폴더에 데이터를 복사합니다. "메모리 카드로부터 디지털 키보드 메모리로 데이터 읽기"에 제시된 절차를 수행하십시오(140쪽).
2GB to 32GB capacity memory card	<ol style="list-style-type: none"> 메모리 카드의 데이터 위치는 다음 조작 방법에 의존합니다. <ul style="list-style-type: none"> 만약 메모리 카드에 MUSICDAT 있다면 직접적으로 이 절차의 단계 2를 진행합니다. 만약 메모리 카드에 MUSICDAT 폴더가 없다면 MUSICDAT 폴더를 이동합니다. 메모리 카드에 MUSICDAT 폴더가 없다면 메모리 루트 디렉토리에서 새로운 폴더를 만들고 이름을 MUSICDAT로 합니다. 다음은 데이터 그 데이터를 폴더에 넣습니다. "메모리 카드로부터 디지털 키보드 메모리로 데이터 읽기"의 절차를 수행하십시오(140쪽).
Unsupported memory card (capacity less than 2GB, etc.)	<ol style="list-style-type: none"> 메모리의 데이터를 컴퓨터 하드 디스크로 복사합니다. 1단계의 복사 데이터를 컴퓨터 하드디스크 디지털 키보드로 포맷한 메모리 카드 (2GB ~32GB) MUSICDAT 폴더로 복사합니다. "메모리 카드로부터 디지털 키보드 메모리로 데이터 읽기"의 절차를 수행하십시오(140쪽). <p>또는</p> <ol style="list-style-type: none"> Copy the data on the memory card to the computer's local disk. 데이터 매니저를 다운받아 그 절차를 수행 하십시오(146쪽). <ul style="list-style-type: none"> 컴퓨터에서 디지털 키보드로 데이터를 전송하는 방법은 데이터 매니저의 사용자 문서를 보십시오.

참고

에러메시지

화면 메시지	원인	해결방법
Format	<ol style="list-style-type: none"> 1. 현재 메모리 카드 포맷이 디지털 키보드와 호환되지 않습니다. 2. 메모리 카드 용량이 32GB보다 큼니다. 3. SDXC 카드를 사용해야 합니다. 4. 메모리 카드가 잘 못되었습니다. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 디지털 키보드로 메모리 카드를 포맷하십시오. (137쪽) 2. 용량이 2GB~32GB인 메모리 카드를 사용하십시오. 3. SDXC 카드는 지원되지 않습니다. SD 또는 SDHC 메모리 카드를 사용하십시오. 4. 다른 메모리 카드를 사용하십시오.
Card Full	메모리 용량이 부족합니다.	새로운 데이터를 위해 메모리 카드에 있는 임의의 파일을 삭제하거나 다른 카드를 사용하십시오(141쪽).
Card R/W	메모리 카드 데이터가 손상되었습니다.	다른 메모리 카드를 사용하십시오.
No Card	<ol style="list-style-type: none"> 1. 디지털 키보드 카드 슬롯에 메모리 카드가 정확하게 들어 있지 않습니다. 2. 조작이 진행되는 중에 메모리 카드가 제거되었습니다. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 카드 슬롯에 메모리 카드를 정확하게 넣으십시오. 2. 조작이 진행되는 중에 메모리 카드를 제거하지 마십시오.
No Data	<ol style="list-style-type: none"> 1. 메모리 카드에 사용자 리듬, 사용자 리듬 곡 등이 저장되어 있지 않습니다. 2. 데이터가 들어 있지 않는데 오디오 파일을 재생하려고 했습니다. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 사용자 영역의 데이터를 선택하십시오. 2. 레코드 된 데이터를 선택하십시오.
No File	<ol style="list-style-type: none"> 1. 메모리 카드에 MUSICDAT 폴더가 없습니다. (140쪽) 2. MUSICDAT 폴더에 읽거나 재생할 데이터가 없습니다. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 메모리 카드에 MUSICDAT 폴더를 만들거나 디지털 키보드로 메모리를 포맷하십시오. (137쪽) 2. 메모리 카드의 MUSICDAT 폴더로 읽거나 재생할 파일을 이동하십시오.
Not SMF0/1	SMF Format 2 파일을 재생하려고 했습니다.	디지털 키보드는 SMF 포맷 0 또는 1을 지원합니다.
Protect	메모리 카드가 잠겨있습니다.	보호된 메모리 카드를 읽기 가능하도록 변경하십시오.
Read Only	메모리 카드에 이미 저장된 파일은 같은 이름으로 읽기 전용입니다.	<ul style="list-style-type: none"> • 다른 새로운 파일 이름을 사용하십시오. • 읽기 전용 속성을 제거하고 새로운 파일 이름을 다시 저장하십시오. • 다른 메모리 카드를 사용하십시오.
Size Over	<ol style="list-style-type: none"> 1. 메모리 카드에 있는 데이터는 재생하기에 너무 큼니다. 2. 읽기에 너무 큰 데이터입니다. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 디지털 키보드는 최대 320KB 크기의 곡 데이터 파일을 연주할 수 있습니다. 아래에 제시한 것은 디지털 키보드의 최대 메모리 근사치입니다. 사용자리듬: 32KB 곡시퀀서: 159KB 사용자 프리셋: 8KB 사용자 프리셋 전체는 128KB(전체 100 사용자 프리셋)을 읽을 수 있습니다.
Wrong Data	<ol style="list-style-type: none"> 1. 메모리 카드의 데이터가 손상되었습니다. 2. 메모리 카드에 들어 있는 데이터는 디지털 키보드와 호환되지 않습니다. 	다른 메모리 카드를 사용하십시오.

화면 메시지	원인	해결방법
Meas. Limit	곡 시퀀서 편집 또는 사용자 뮤직 프리셋 편집 중에 또 다른 작업을 실행하려 했거나 999개를 초과해서 코드 진행을 하였습니다.	편집할 때 999개의 단위의 수를 초과하지 마십시오.
Memory Full	<ol style="list-style-type: none"> 패턴 시퀀서 조작을 위한 메모리 용량이 충분하지 않습니다. 뮤직 프리셋을 편집하는 동안 너무 적은 메모리가 남아 있습니다. 곡 시퀀서 조작을 위한 메모리 용량이 충분하지 않습니다. 	<ol style="list-style-type: none"> 어떤 반주 패턴의 부분에 새로운 데이터를 녹음하기 위해서는 다른 반주 패턴의 다른 부분을 지워야 하고 쉽게 편집하려면 에러 메시지가 나타날 때 다른 리듬을 선택하십시오. "유저 프리셋 데이터"에서 제시한 것처럼 메모리를 지우기 위해서는 불필요한 유저 프리셋을 삭제해야 합니다(59쪽). 다른 트랙이나 송을 지워 메모리를 비워야 합니다.
File Name	메모리 카드의 파일이름을 변경하는 동안 이미 사용된 파일이름을 사용하려 했습니다.	다른 이름을 사용하십시오.
Card Size	오디오를 녹음하고 재생하는 동안 메모리 용량이 충분하지 않습니다.	적어도 2GB의 메모리 카드를 사용하십시오.
Write Error!	내부 메모리에 쓸 때 에러가 발생했습니다.	다시 시도하십시오.

문제해결

증상	해결
포함된 부속품	
다른 제품과 함께 포함된 부속품을 찾을 수 없습니다.	제품에 들어 있는 내부 품목을 주의깊게 확인하십시오.
전원	
전원이 켜지지 않습니다.	<ul style="list-style-type: none"> • 아답터를 확인하거나 건전지가 정확하게 들어 있는지 확인합니다(9쪽). • 건전지 혹은 아답터를 교체하십시오(9쪽). • "잠시만 기다리십시오"라는 메시지가 나타나는 동안 다른 조작을 시도하면 내부 문제를 유발시킬 수 있습니다. 만약 문제가 정확하지 않다면 전원을 켜고 조작하십시오. <p>경고! 다음과 같이 조작하면 디지털 키보드 데이터가 모두 삭제되고 공장 초기 값으로 설정됩니다.</p> <p>R-2 ([B] E.PIANO) 와 R-5 ([E] STRINGS) 버튼을 누른 상태에서 L-1 (POWER) 버튼을 눌러 전원을 킬 경우</p>
순간적으로 화면에 불이 들어온 후 파워 버튼(L-1)을 눌렀는데 전원이 켜지지 않습니다.	L-1 (POWER)을 확실하고 정확하게 누르십시오.
디지털 키보드 출력 시 큰소리가 나고 갑자기 전원이 꺼집니다.	새로운 건전지로 교체하거나 아답터를 교체하십시오(9쪽).
몇 분 후 디지털 키보드가 갑자기 전원이 꺼집니다.	자동 전원 꺼짐 기능이 작동되어서 입니다(13쪽).
화면	
화면이 나가거나 반짝입니다.	건전지를 새로 교체하거나 아답터를 교체하십시오(9쪽).
스크린 화면이 정면에서만 보입니다.	제품의 제한 때문입니다. 고장이 아닙니다.
소리	
키보드 키를 눌렀는데 아무 작동도 하지 않습니다.	<ul style="list-style-type: none"> • 볼륨을 조정하십시오(13쪽). • 디지털 키보드의 T-9(PHONES)에 잭이 꼽혀 있는지 확인하십시오. • 전원을 끄고 키보드 설정을 초기화 하십시오(13쪽).
키보드의 왼쪽 부분을 연주할 때 아무 작동도 하지 않고 연주가 되지 않습니다.	키보드 코드 입력 기능을 L-17 (ACCOMP ON/OFF) 버튼을 눌러 해지하십시오(24쪽).
자동 반주를 시작했는데 아무 작동도 되지 않습니다.	<ul style="list-style-type: none"> • 리듬 E:030 ~ E:039와 함께 할 때는 키보드의 코드로 연주할 때 소리가 나지 않습니다.(26쪽) • 자동 반주 볼륨 설정을 확인하고 조정하십시오(133쪽). • 리듬의 범위가 F:001 ~ F:100 선택되었을 때 메모리에 사용자 리듬이 없다면 자동 반주는 L-16 (START/STOP) 버튼을 눌러도 시작되지 않습니다(24쪽). • 전원을 끄고 키보드 뒤면의 설정을 초기화 하십시오(13쪽).
메트로놈에 소리가 나지 않습니다.	<ul style="list-style-type: none"> • 메트로놈 볼륨을 확인하고 설정하십시오(133쪽). • 전원을 끄고 키보드 설정을 초기화 하십시오(13쪽).

증상	해결
소리가 지속되고 정지되지 않습니다.	<ul style="list-style-type: none"> 전원을 끄고 키보드 설정을 초기화 하십시오(13쪽). 건전지를 새로운 것으로 교체하거나 아답터를 교체하십시오(9쪽).
연주되는 동안 악보가 잘립니다.	악보는 값 64를 초과하지 못합니다(어떤 특정 음색은 21~32) 이것은 고장이 아닙니다.
내가 설정한 볼륨 또는 음색이 변경되었습니다.	<ul style="list-style-type: none"> 볼륨 설정을 조정하십시오(13쪽). 전원을 끄고 키보드 설정을 초기화 하십시오(13쪽). 건전지를 새로운 것으로 교체하거나 아답터를 교체하십시오(9쪽).
키보드를 눌렀을 때 출력 볼륨이 변화되지 않습니다.	<ul style="list-style-type: none"> 터치 리스폰스 설정을 조정하십시오(131쪽). 전원을 끄고 키보드 설정을 초기화 하십시오(13쪽).
어떤 키보드의 부분이 다른 키보드의 부분과 경미하게 볼륨과 음색의 질이 다릅니다.	시스템 제한 때문입니다. 고장이 아닙니다.
어떤 음색에서는 키보드의 끝부분이 옥타브가 변화되지 않습니다.	시스템 제한 때문입니다. 고장이 아닙니다.
악보의 피치가 다른 악기와 함께 연주할 때 일치하지 않거나 소리가 이상합니다.	<ul style="list-style-type: none"> [TRANSPOSE] 지시자가 나타날 때, 조옮김 설정이 키보드의 피치를 변화시킵니다(18쪽). 조옮김 설정을 00으로 하십시오. [SCALE] 지시자가 나타날 때, 스케일 설정이 디지털 키보드 초기값으로 변화되기 위해 나타난 것입니다(21쪽). "프리셋 스케일 선택하기"에서 제시된 절차는 "Equal" 프리셋 절차를 변경시킬 때 사용합니다(21쪽). 전원을 끄고 키보드 설정을 초기화 하십시오(13쪽).
악보의 잔향이 갑자기 변했습니다.	<ul style="list-style-type: none"> 잔향 설정을 확인하고 조정합니다(31쪽). 전원을 끄고 키보드 설정을 초기화 하십시오(13쪽).
조작	
디지털 키보드의 전원을 켤 때마다 음색, 리듬, 다른 설정이 초기값으로 되돌아 갑니다.	디지털 키보드는 전원을 켤 때 기본 설정값으로 변경되도록 되어 있습니다. 만약 디지털 키보드를 마지막 원하는 설정값으로 변경하기를 원할 경우, 다음 전원을 켤 때 자동 복구 설정을 "on"으로 선택합니다(134쪽).
컴퓨터 연결	
디지털 키보드와 컴퓨터간 데이터를 교환할 수 없습니다.	<ul style="list-style-type: none"> USB 케이블이 디지털 키보드와 컴퓨터에 확실하게 연결되어 있는지와 그리고 컴퓨터 뮤직 소프트웨어 설정이 장치에 맞게 선택되었는지 확인합니다.(145쪽). 디지털 키보드의 전원을 끄고 컴퓨터의 뮤직 소프트웨어를 종료한 후 디지털 키보드를 켜고, 컴퓨터 뮤직 소프트웨어를 재시작합니다.

사양

Models	WK-7600
Keyboard	WK-7600: 76 standard-size keys
Touch Response	2 types, Off
Maximum Polyphony	64 notes (32 for certain tones, 21 for drawbar organ tones)
Tones	
Built-in Tones	820
User Tones	Up to 100 (Tone Editor), up to 50 (Drawbar Edit)
Functions	Layer, Split
Drawbar Organ	
Drawbars	9 sliders (16', 5 1/3', 8', 4', 2 2/3', 2', 1 3/5', 1 1/3', 1')
Percussion	Second/Third
Click	On/Off
Rotary Effect	Fast/Slow
Reverb	1 to 10, Off
Chorus	1 to 5
DSP	
Preset DSP	100
User DSP	Up to 100
Metronome	
Beats per Measure	0, 2 to 6
Tempo Range	30 to 255
Auto Accompaniment	
Built-in Rhythms	260
User Rhythms	Up to 100 (Pattern Sequencer)
Demo Songs	5 songs
Registration	96 (6 setups × 16 banks)
Song Sequencer	Real-time recording, playback Punch-in recording
Keyboard Play	5 songs, 17 tracks
Memory Capacity	Approximately 30,000 notes (total for 5 songs)
Audio Recording and Playback Functions	
Requirement	An SD or SDHC memory card, 2GB to 32GB
Recording	Recording of keyboard play, song sequencer song playback, sound input from MIC IN jack and INST IN jack Up to 20 audio files (maximum recording time: approximately 13 minutes for a single audio file)
Playback	Up to 999 files (including files used for recording)
Mixer	32 parts (A01-A16/B01-B16) Master parameters, DSP parameters, Part parameters, MIC/INST parameters
Other Functions	
Transpose	±1 octaves (-12 to +12 semitones)
Octave Shift	UPPER 1/UPPER 2/LOWER ±2 octaves
Tuning	A4 = 415.5 - 440.0 - 465.9 Hz
Scale Tuning	Scale Fine Tune, Preset Scales
Music Preset	305 built-in, plus 100 user presets
One Touch Preset	260
Auto Harmonize	12 types
Arpeggiator	150 types
Equalizer	5 presets

MIDI	16 multi-timbre received, GM Level 1 standard
Pitch Bend Wheel Pitch Bend Range	0 to 24 semitones
Memory Cards Supported Memory Cards Functions	SD or SDHC memory cards, 2GB to 32GB SMF playback, file storage, file recall, file delete, card format
Inputs/Outputs USB jack Sustain/Assignable jack Phones jack Line Out R, L/MONO jacks Audio In jack Inst In Jack Mic In jack	TYPE B Standard jack (sustain, sostenuto, soft, start/stop) Stereo standard jack Standard jack × 2 Output Impedance: 2.3kΩ, Output Voltage: 1.5V (RMS) MAX Stereo mini jack Input Impedance: 9kΩ, Input Sensitivity: 200mV Standard jack Input Impedance: 9kΩ, Input Sensitivity: 200mV Standard jack (connect a dynamic microphone only) Input Impedance: 3kΩ, Input Sensitivity: 10mV
Power Jack	12V DC
Power Supply Batteries Battery Life AC Adaptor Auto Power Off	2-way 6 D-size zinc-carbon batteries or alkaline batteries Approximately 4 hours continuous operation on alkaline batteries AD-A12150LW Approximately 6 minutes after last key operation during battery use, approximately 4 hours after last key operation during AC adaptor use. Auto Power Off can be disabled.
Speakers	12 cm × 2 + 3 cm × 2 (Output: 7.0W + 7.0W)
Power Consumption	12V = 18W
Dimensions	WK-7600: 116.1 × 38.5 × 14.7 cm (45 3/4 × 15 3/16 × 5 13/16 inch)
Weight	WK-7600: Approximately 8.3kg (18.3 lbs) (without batteries)

- 예고 없이 디자인과 사양은 변경될 수 있습니다.

주의 사항

다음의 주의사항을 반드시 읽고 준수하십시오.

■ 위치

아래의 장소를 피하십시오.

- 직사 광선에 노출된 곳, 습도가 높은 곳
- 기온의 격차가 심한 곳
- 라디오, TV, 튜너 근처
위의 장치는 본 제품의 고장의 원인 되지는 않으나
본 제품은 근처의 오디오, 비디오, 근처 장비에 간섭의
원인이 됩니다.

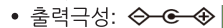
■ 유지보수

- 벤젠, 알코, 신너, 다른 화학 약품 등을 본 제품을 청소할 때
사용하지 마십시오.
- 제품을 청소하려면 물에 약하게 적신 부드러운 천으로 닦고
약한 세제를 사용하십시오.
닦기 전 물기를 완전히 제거하십시오.

■ 내장된 부속품

본 제품 사양에 맞는 부속품을 사용하십시오.
인증되지 않은 제품을 사용할 경우
화재, 전기적 쇼크, 개인 부상에 원인이 됩니다.

■ 아답터 주의사항

- 고장이 생겼을 때 언제든지 아답터를 쉽게 분리할 수 있는
전원 콘센트를 사용하십시오.
- 아답터는 실내에서만 사용하기 위한 것입니다. 습기에
노출될 수 있는 곳에서 사용하지 마십시오. 액체가 들어
있는 꽃병 같은 근처에 배치하지 마십시오.
- 건조한 곳에 아답터를 보관합니다.
- 개방되어 환기가 잘 되는 곳에 아답터를 보관합니다.
- 신문, 테이블 천, 커튼 또는 다른 유사한 것으로 아답터를
덮지 마십시오.
- 오랫동안 제품을 사용하지 않을 경우, 아답터를 분리
하십시오.
- 아답터를 복구하거나 어떤식으로든 수정하려고 하지 마십시오.
- 아답터 사용환경
온도: 0 ~ 40°C
습기: 10% ~ 90% RH
- 출력극성: 

■ 용접선

선은 제품의 외관에 표시될 수 있습니다. 플라스틱 성형
공정에서 생긴 것으로 균열이나 굽힌 것이 아닙니다.

■ 에티켓

제품을 사용할 때 주변에 다른 사람을 인식해야 합니다.
늦은 밤 연주할 때 다른 사람을 방해하지 않는 수준에서
볼륨을 조정하고, 문을 닫고, 헤드폰을 사용합니다.

DSP 효과 목록

프리셋 DSP 목록

아래의 표는 “DSP 사용하기” 절차에서 선택된 DSP 프리셋을 보여줍니다(32쪽).

- “Number” 열은 DSP 번호입니다. while the “Screen Name” 은 화면에 나타나는 DSP 이름입니다.
- 46 가지로 구성된 디지털 키보드의 "DSP 형태 목록"입니다(156쪽). 프리셋 DSP는 1~46가지로 변화됩니다.

Number	Screen Name	Type Number
001	Comp 1	02
002	Comp 2	02
003	Enhance1	04
004	Enhance2	04
005	Phaser 1	07
006	Phaser 2	07
007	Phaser 3	07
008	Chorus 1	09
009	Chorus 2	09
010	Chorus 3	09
011	Chorus 4	09
012	Chorus 5	09
013	CmpCho 1	24
014	CmpCho 2	24
015	RefCho	41
016	Flanger1	08
017	Flanger2	08
018	Flanger3	08
019	Flanger4	08
020	CmpFln	25
021	Delay 1	10
022	Delay 2	10
023	Delay 3	10
024	Delay 4	10
025	Delay 5	10
026	Reflect1	11
027	Reflect2	11
028	Reflect3	11
029	CmpRef	26
030	ChoRef 1	36
031	ChoRef 2	36
032	ChoRef 3	36
033	FlnRef 1	38
034	FlnRef 2	38
035	FlnRef 3	38
036	Tremolo	6
037	CmpTrm	27
038	TrmRef	46
039	TrmCho 1	44
040	TrmCho 2	44
041	TrmFln 1	45
042	TrmFln 2	45
043	TrmDst 1	43
044	TrmDst 2	43
045	AutoPan	05
046	CmpPan	28
047	ChoPan 1	37
048	ChoPan 2	37
049	FlnPan 1	39
050	FlnPan 2	39

Number	Screen Name	Type Number
051	RefPan 1	42
052	RefPan 2	42
053	Rotary 1	12
054	Rotary 2	12
055	Rotary 3	12
056	Rotary 4	12
057	Rotary 5	12
058	Wah 1	01
059	Wah 2	01
060	Wah 3	01
061	Wah 4	01
062	CmpWah	22
063	WahCho 1	17
064	WahCho 2	17
065	WahFln 1	18
066	WahFln 2	18
067	WahDst 1	16
068	WahDst 2	16
069	WahTrm 1	20
070	WahTrm 2	20
071	WahPan 1	21
072	WahPan 2	21
073	WahRef 1	19
074	WahRef 2	19
075	WahCmp 1	15
076	WahCmp 2	15
077	Dist 1	03
078	Dist 2	03
079	Dist 3	03
080	DstCmp	30
081	CmpDst	23
082	DstTrm 1	34
083	DstTrm 2	34
084	DstPan 1	35
085	DstPan 2	35
086	DstCho 1	31
087	DstCho 2	31
088	DstFln 1	32
089	DstFln 2	32
090	DstFln 3	32
091	DstWah 1	29
092	DstWah 2	29
093	DstWah 3	29
094	DstWah 4	29
095	DstRef	33
096	RefDst	40
097	Lo-Fi	14
098	RingMod1	13
099	RingMod2	13
100	RingMod3	13

DSP 형태 목록

디지털 키보드의 프리셋 DSP는 아래의 표의 DSP 형태 중 하나에 속합니다. 33쪽의 사용자 DSP를 만들거나 음색에 DSP를 적용하기 위해 44 쪽의 음색 편집기를 사용할 때 표의 DSP형태를 선택하십시오.

- 형태 번호 01~14는 단독 형태의 DSP이며 15~46은 다중 형태의 DSP입니다. 2가지 단독 형태 DSP가 결합되는 동안 단독 형태 DSP는 단일 구조의 하나입니다.
- 다중 DSP의 이름은 단독 이름이 2가지로 결합된 형태로 그것들이 적용되는 순서입니다.
예를 들면 형태 15 "Wah-Compressor" 이름은 "Wah"와 "Compressor"가 순서적으로 한 선에 연결되는 것입니다.

형태 번호	DSP 형태 이름	화면이름
01	Wah	Wah
02	Compressor	Comp
03	Distortion	Dist
04	Enhancer	Enhance
05	AutoPan	AutoPan
06	Tremolo	Tremolo
07	Phaser	Phaser
08	Flanger	Flanger
09	Chorus	Chorus
10	Delay	Delay
11	Reflection	Reflect
12	Rotary	Rotary
13	RingModulator	RingMod
14	Lo-Fi	Lo-Fi
15	Wah-Compressor	WahCmp
16	Wah-Distortion	WahDst
17	Wah-Chorus	WahCho
18	Wah-Flanger	WahFln
19	Wah-Reflection	WahRef
20	Wah-Tremolo	WahTrm
21	Wah-AutoPan	WahPan
22	Compressor-Wah	CmpWah
23	Compressor-Distortion	CmpDst

형태번호	DSP 형태 이름	화면이름
24	Compressor-Chorus	CmpCho
25	Compressor-Flanger	CmpFln
26	Compressor-Reflection	CmpRef
27	Compressor-Tremolo	CmpTrm
28	Compressor-AutoPan	CmpPan
29	Distortion-Wah	DstWah
30	Distortion-Compressor	DstCmp
31	Distortion-Chorus	DstCho
32	Distortion-Flanger	DstFln
33	Distortion-Reflection	DstRef
34	Distortion-Tremolo	DstTrm
35	Distortion-AutoPan	DstPan
36	Chorus-Reflection	ChoRef
37	Chorus-AutoPan	ChoPan
38	Flanger-Reflection	FlnRef
39	Flanger-AutoPan	FlnPan
40	Reflection-Distortion	RefDst
41	Reflection-Chorus	RefCho
42	Reflection-AutoPan	RefPan
43	Tremolo-Distortion	TrmDst
44	Tremolo-Chorus	TrmCho
45	Tremolo-Flanger	TrmFln
46	Tremolo-Reflection	TrmRef

- 각 DSP형태와 함께 조정할 수 있는 파라미터에 대한 상세한 것은 아래 표의 부분에 언급되어 있습니다.

DSP 형태에 대한 정보	아래로 이동:
단독 형태 (형태 번호 01 ~ 14)	단독 형태 DSP 파라미터(157쪽)
다중 형태 (형태 번호 15 ~ 46)	다중 형태 DSP 파라미터(159쪽)

DSP 파라미터 목록

■ 단독 형태 DSP 파라미터

01: Wah(특수효과음)

이것은 LFO를 사용하여 주파수에 자동적으로 "wah"효과를 넣을 수 있습니다.

파라미터와 값의 범위:

- 1 : 울림 (0 ~ 127)
울림의 강도를 조정합니다.
- 2 : 수동 (0 ~ 127)
wah 필터 참고 주파수를 조정합니다.
- 3 : LFO 비율 (0 ~ 127)
LFO 비율을 조정합니다.
- 4 : LFO 깊이 (0 to 127)
LFO 깊이를 조정합니다.
- 5 : LFO 웨이브폼 (off, sin, tri, random)
LFO 웨이브폼을 선택합니다.

02: 압축

입력되는 신호를 압축합니다. 즉 레벨의 변화를 억제하고 그 이상의 소리로 길게 늘어지게 합니다.

파라미터와 값의 범위:

- 1 : 공격 (0 ~ 127)
입력된 신호의 공격 양을 조정합니다.
보다 작은 값일 수록 압축 조작에 즉각 반응합니다.
압력되는 신호의 공격을 참게합니다.
보다 더 큰 값은 압축 조작을 지연시킵니다.
입력되는 신호의 공격은 출력되는 것과 같습니다.
- 2 : 해제 (0 ~ 127)
입력되는 신호의 떨어짐으로부터 압축 조작이 정지될 때까지 어떤 레벨로 가는 시간을 조정합니다.
원하는 경우 공격 감각을 이 파라미터에서 가능한 낮은 값으로 설정합니다(소리를 압축하지 않을 경우).
항상 압축할 경우에는 값은 높게 합니다.
- 3 : 레벨 (0 ~ 127)
출력 레벨을 조정합니다.
- 4 : 한계점 (0 ~ 127)
조작을 시작할 때 압축 레벨의 볼륨을 조정합니다.

03: 왜곡

디지털 왜곡은 입력되는 신호가 변형되어 상음이 됩니다.

파라미터와 값의 범위:

- 1 : 획득 (0 ~ 127)
입력 신호가 획득되도록 조정합니다.
- 2 : 레벨 (0 ~ 127)
출력 레벨을 조정합니다.

04: 개선

개선은 입력되는 신호의 낮은 범위 소리와 높은 범위 소리의 신호 프로필을 향상시킵니다.

파라미터와 값의 범위:

- 1 : 낮은 주파수 (0 ~ 127)
낮은 범위 확장기 주파수를 조정합니다.
- 2 : 낮은 단계 (0 ~ 127)
낮은 범위 확장기 양의 단계를 향상되도록 조정합니다.
- 3 : 높은 주파수 (0 ~ 127)
높은 범위 확장기 주파수를 조정합니다.
- 4 : 높은 단계 (0 ~ 127)
높은 범위 확장기 주파수의 양을 향상되도록 조정합니다.

05: 자동 팬

LFO를 사용하여 지속적인 왼쪽-오른쪽의 입력되는 신호의 패닝을 수행합니다.

파라미터와 값의 범위:

- 1 : LFO 비율 (0 ~ 127)
팬닝 비율을 조정합니다.
- 2 : LFO 깊이 (0 ~ 127)
팬닝 깊이를 조정합니다.
- 3 : LFO 웨이브폼 (sin, tri)
LFO 웨이브폼을 선택합니다.

06: 떨리는 음

LFO를 사용하여 입력되는 신호의 볼륨을 조정합니다.

파라미터와 값의 범위:

- 1 : LFO 비율 (0 ~ 127)
떨리는 비율을 조정합니다.
- 2 : LFO 깊이 (0 ~ 127)
떨리는 깊이를 조정합니다.
- 3 : LFO 웨이브폼 (sin, tri)
LFO 웨이브폼을 선택합니다.

07: 페이지

LFO를 사용하여 독특하고 폭 넓은 소리를 만드는 것은 원래 입력 신호와 함께 입력되는 신호를 조화시키는 단계입니다.

파라미터와 값의 범위:

- 1 : 반향 (0 ~ 127)
반향의 강도를 조정합니다.
- 2 : LFO 비율 (0 ~ 127)
LFO 비율을 조정합니다.
- 3 : LFO 깊이 (0 ~ 127)
LFO 깊이를 조정합니다.
- 4 : LFO 웨이브폼 (sin, tri, random)
LFO 웨이브폼을 선택합니다.

08: Flanger

격렬하게 맥동하는 금속 반향 소리가 적용됩니다.
LFO 을 선택합니다.

파라미터와 값의 범위:

- 1 :LFO 비율 (0 ~ 127)
LFO 비율로 적용.
- 2 :LFO 깊이 (0 ~ 127)
LFO 깊이로 적용.
- 3 :LFO 웨이브폼 (sin, tri, random)
LFO 웨이브폼을 선택.
- 4 :Feedback (0 to 127)
피드백 힘으로 적용.

09: Chorus

소리에 깊이와 폭을 줍니다. 코러스 형태가 선택되었습니다.

파라미터와 값의 범위:

- 1 :LFO 비율 (0 ~ 127)
LFO 비율로 적용.
- 2 :LFO 깊이 (0 ~ 127)
LFO 깊이로 적용.
- 3 :LFO 웨이브폼 (sin, tri)
LFO 웨이브폼을 선택.
- 4 :Feedback (0 ~127)
피드백 힘으로 적용.
- 5 :Type (mono, stereo, tri)
코러스 형태를 선택.

10: Delay

입력되는 신호를 지연시키고 반복되는 효과를 만들고 소리의 폭을 더 주기 위해 피드백됩니다.

파라미터와 값의 범위:

- 1 :Delay Time (0 ~ 127)
지연시간을 적용.
- 2 :Feedback (0 ~ 127)
지연의 반복을 적용.
- 3 :Ratio Lch (0 ~127)
왼쪽 채널의 지연 시간을 적용합니다.
이 값은 지연 시간의 지정된 값 비율입니다.
- 4 :Ratio Rch (0 ~127)
오른쪽 채널의 지연시간을 적용합니다.
이 값은 지연 시간의 지정된 값의 비율입니다.
- 5 :Wet Level (0, 1, 2, 3, 4, 5)
지연 소리의 레벨을 적용.
- 6 :Type (1, 2)
지연 형태를 선택.
1 :지연 시간에 의해 지연 반복이 결정됩니다.
2 :지연 시간과 비율(L/R)에 의해 지연 반복이 결정됩니다.

중요!

지연 시간과 형태가 적용될 때, 어떤 설정은 지연되는 동안 소리가 교체될 수 있습니다.

11: Reflection

잔향으로부터 초기에 반사시키는 효과기입니다.
소리에 음향을 적용합니다.

파라미터와 값의 범위:

- 1 :Type (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8)
8가지 다양한 반사 패턴을 선택합니다.
- 2 :Feedback (0 ~ 127)
반영된 소리를 적용시킵니다.

12: Rotary

이것은 회전 스피커 시뮬레이터입니다.

파라미터와 값의 범위:

- 1 :Overdrive Gain (0, 1, 2, 3)
오버드라이브를 적용합니다.
- 2 :Overdrive Level (0 ~ 127)
오버드라이브의 출력 레벨을 적용합니다.
- 3 :Speed (Slow, Fast)
속도 모드의 고속과 저속을 전환합니다.
- 4 :Brake (Rotate, Stop)
스피커의 회전을 중지합니다.
- 5 :Fall Acceleration (0 ~ 127)
속도 모드가 고속에서 저속으로 전환될 때 가속합니다.
- 6 :Rise Acceleration (0 ~127)
속도 모드가 저속에서 고속으로 전환될 때 가속합니다.
- 7 :Slow Rate (0 to 127)
속도모드가 저속일 때 스피커 회전 속도를 적용합니다.
- 8 :Fast Rate (0 to 127)
속도모드가 고속일 때 스피커 회전 속도를 적용합니다.

13: Ring Modulator

금속 소리를 만들 때 내부 발진기 신호에 입력되는 신호를 곱합니다.

파라미터와 값의 범위:

- 1 :OSC Frequency (0 ~ 127)
내부 발진기의 기준 주파수를 설정합니다.
- 2 :LFO Rate (0 ~127)
LFO 비율을 적용합니다.
- 3 :LFO 깊이 (0 ~ 127)
LFO 깊이를 적용합니다.
- 4 :Type (1, 2, 3)
1 :링 변조 신호만 출력합니다.
2 :링 변조 신호와 입력 신호를 출력합니다.
3 :링 변조 신호와 입력 신호에 코러스 신호를 출력합니다.

14: Lo-Fi

다양한 형태의 노이즈는 복고풍 Lo-Fi 소리로 복사되어 적용됩니다.

테이프와 레코드와 같은 파동은 노이즈 1로 지속적인 FM 라디오 형태로 포함되고 굵히는 노이즈는 노이즈 2로 포함됩니다.

파라미터와 범위의 값

- 1 :Wow 와 Flutter 비율 (0 ~ 127)
wow 와 flutter 비율로 조정
- 2 :Wow 와 Flutter 깊이 (0 ~ 127)
wow 와 flutter 깊이로 조정
- 3 :Noise1 레벨(0, 1, 2, 3, 4, 5)
Noise 1 레벨로 조정.
- 4 :Noise2 레벨 (0, 1, 2, 3, 4, 5)
Noise 2 레벨로 조정.
- 5 :Noise2 밀도 (0, 1, 2, 3, 4, 5)
Noise 2 빈도로 조정
- 6 :비트 (0, 1, 2, 3)
소리가 왜곡됩니다. 보다 큰 수는 더 왜곡됩니다.

중요!

악보가 소리가 나지 않는 동안 노이즈 레벨은 더 올라가며 이것은 입력 신호가 없을 때에도 소리를 내는 노이즈가 됩니다.

■ 이중 형태 DSP 파라미터

이중 형태의 DSP는 2가지 다른 단독 형태의 DSP와 결합되어 설정됩니다. 아래의 절차를 따르면 각 이중 형태의 DSP로 설정된 파라미터, 조작, 이중 형태의 DSP 설정 범위로 결정됩니다.

1. DSP 형태의 이름은 2가지 부분을 가집니다: 왼쪽과 오른쪽 측면의 부분
Distortion-Wah → “Distortion” 와 “Wah”
2. 아래 표에 제시된 “형태 이름”안에 이중 형태 DSP의 왼쪽 부분에 보여지는 설정의 파라미터를 확인하십시오.

형태 이름	설정 파라미터
Wah	LFO Waveform LFO Rate LFO Depth
Distortion	Gain Level
Chorus	LFO Waveform LFO Rate LFO Depth
Flanger	LFO Waveform LFO Rate LFO Depth
Reflection	Feedback
Compressor	Threshold Level
Auto Pan	LFO Waveform LFO Rate LFO Depth
Tremolo	LFO Waveform LFO Rate LFO Depth

3. “단독 형태 DSP파라미터”의 표에 형태 이름(157~159쪽)을 찾아 아래 표의 “설정할 수 있는 파라미터”에 제시한 항목의 조작과 설정을 참고합니다.

- “Distortion-Wah”의 예를 들면, 위의 표에 있는 “Gain”과 “Level”의 “Distortion” 이름 중 왼쪽 측면 부분을 참조해서 설정할 수 있습니다.
157쪽 “03: Distortion”에 언급한 “Gain”과 “Level”의 조작과 설정의 범위를 볼 수 있습니다.

4. 다음은 이중 DSP 파라미터 이름의 오른쪽 측면 부분에 나타난 단계2와 3을 반복합니다.




















- 1로부터 화면 설정에 나타난 파라미터 수는 연속적으로 파라미터가 증가합니다.

“Distortion-Wah”의 파라미터 수는 다음과 같이 나타납니다.

- 1 :Gain
- 2 :Level
- 3 :LFO Waveform
- 4 :LFO Rate
- 5 :LFO Depth

운지법 안내

운지법 1, 운지법 2 코드들

C	
Cm	
Cdim	
Caug *3	
Csus4 *3	
Csus2 *3	
C7	
Cm7 *3	
CM7	
Cm7^b5 *3	
C7^b5 *3	
C7sus4	
Cadd9	
Cmadd9	
CmM7	
Cdim7 *3	
C69 *3	
C6 *1 *3	
Cm6 *2 *3	

- *1 운지법 2에서는, Am7로 해석하세요.
- *2 운지법 2에서는 Am7^b5 로 해석하세요.
- *3 어떤 경우에는 지원되지 않는 반대 형식입니다.

운지법 3, 전체 코드 범위

운지법 1과 운지법과 함께 다음의 코드들은 추가적으로 인식됩니다.

$\frac{C^\#}{C}$	$\frac{D}{C}$	$\frac{E}{C}$	$\frac{F}{C}$	$\frac{G}{C}$	$\frac{A^\flat}{C}$	$\frac{B^\flat}{C}$	$\frac{B}{C}$	$\frac{C^\#m}{C}$	$\frac{Dm}{C}$	$\frac{Fm}{C}$
$\frac{Gm}{C}$	$\frac{Am}{C}$	$\frac{B^\flat m}{C}$	$\frac{Ddim}{C}$	$\frac{A^\flat 7}{C}$	$\frac{F7}{C}$	$\frac{Fm7}{C}$	$\frac{Gm7}{C}$	$\frac{A^\flat add9}{C}$		

NOTE

- 운지법 3에서는 기본 악보로서 최하위 운지법 악보로 해석되며 지원되지 않은 반대 형식이 있습니다.
- 전체 범위코드와 함께 가장 낮은 운지법 악보는 이웃하는 악보와 임의의 거리를 두고 부분 화음으로 해석됩니다.
- 운지법 1, 2, 3과 다르게 전체 범위 코드는 적어도 3개 키의 화음 형식을 필요로 합니다.

입력이 가능한 문자들

!	"	#	\$	%	&	'	()	
*	+	,	-	.	/	0	1	2	3
4	5	6	7	8	9	:	;	<	=
>	?	@	A	B	C	D	E	F	G
H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q
R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[
\]	^	_	`	a	b	c	d	e
f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
p	q	r	s	t	u	v	w	x	y
z	{		}	~					

미디 채널이 각 부분에 할당

MIDI IN 과 MIDI OUT 채널의 관계를 각 부분별로 아래와 같이 나타내었습니다.

This part:	MIDI Channel		Part name
	IN	OUT	
A01	--	01*	Upper1
A02	--	02	Upper2
A03	--	03	Lower
A04	--	04	Harmo.
A05	--	05	System Upper1
A06	--	06	System Upper2
A07	--	07	System Lower
A08	--	--	Metronome
A09	--	09	Perc.
A10	--	10	Drum
A11	--	11	Bass
A12	--	12	Chord1
A13	--	13	Chord2
A14	--	14	Chord3
A15	--	15	Chord4
A16	--	16	Chord5

This part:	MIDI Channel		Part name
	IN	OUT	
B01	01	01	SEQUENCER TRACK/MIDI 01
B02	02	02	SEQUENCER TRACK/MIDI 02
B03	03	03	SEQUENCER TRACK/MIDI 03
B04	04	04	SEQUENCER TRACK/MIDI 04
B05	05	05	SEQUENCER TRACK/MIDI 05
B06	06	06	SEQUENCER TRACK/MIDI 06
B07	07	07	SEQUENCER TRACK/MIDI 07
B08	08	08	SEQUENCER TRACK/MIDI 08
B09	09	09	SEQUENCER TRACK/MIDI 09
B10	10	10	SEQUENCER TRACK/MIDI 10
B11	11	11	SEQUENCER TRACK/MIDI 11
B12	12	12	SEQUENCER TRACK/MIDI 12
B13	13	13	SEQUENCER TRACK/MIDI 13
B14	14	14	SEQUENCER TRACK/MIDI 14
B15	15	15	SEQUENCER TRACK/MIDI 15
B16	16	16	SEQUENCER TRACK/MIDI 16

* A01 part MIDI OUT 채널은 키보드 채널 설정에 의존합니다. 상세한 것은 “키보드 채널”을 참고하십시오(133쪽).

NOTE

- “어떻게 부분이 조직화되는지”상세히 설명되어 있습니다(36쪽).

파라미터 목록

설정 항목을 확인	아래 표의 해당 열을 참고 하세요.
전원이 꺼졌을 때 항상 항목이 저장	①
레지스트레이션 메모리에 항목이 저장(66쪽)	②
“AutoResume(자동복귀)” 설정이 “on”이면 전원이 꺼졌을 때 마지막으로 설정이 저장(134쪽)	③
“Default (기본설정)”으로 항목이 저장 (134쪽)	
“To initialize all mixer parameters”에 의해 항목이 초기화 되어 저장(40쪽)	④
“Parameter” 가 “Initialize(초기화)”로 선택되었을 때 항목이 초기화되어 저장(135쪽)	⑤

설정항목	①	②	③	④	⑤
User Memory Items					
User rhythms, user tones, user drawbar organ tones, user DSPs, user presets	○				
Registration	○				
Function Menu Item					
Tuning			○		○
Equalizer			○		○
Touch Response		○	○		○
Touch Off Velocity		○	○		○
Pedal Assign		○	○		○
Bend Range*1				○	○
Arpeggiator Hold		○	○		○
Arpeggiator Speed		○	○		○
Arpeggiator Part		○	○		○
Registration Filter (Accompaniment/Scale)					○
Song Pre-count Sound			○		○
Song Repeat Play			○		○
Auto Accompaniment Volume		○ ^{*2}	○		○
Song Volume			○		○
Metronome Volume			○	○	○
Audio Volume			○		○
Keyboard Channel			○		○
Local Control					○
Accompaniment MIDI Out					○
Speaker ON/OFF			○		○
LCD Contrast	○				
Auto Power Off			○		○
Auto Resume	○				
Other Items					
Tone Number*1		○	○	○	○
Rhythm Number		○ ^{*2}	○		○
Music Preset Number					○
Transpose		○	○		○
Split On/Off		○	○		○
Split Point		○	○		○
Layer On/Off		○	○		○
Octave Shift*3		○	○		○
Accompaniment On/Off		○ ^{*2}	○		○
Chord Fingering Mode		○ ^{*2}	○		○
Auto Harmonize On/Off/Type		○	○		○
Metronome Beat			○		○
DSP Disable					○

설정항목	①	②	③	④	⑤
Reverb (On, Off, Type)		○	○		○
Chorus Type		○	○		○
DSP Type		○	○		○
Tempo		○ ^{*2}	○		○
Synchro Standby		○ ^{*2}		○	○
Scale Preset Number			○		○
Scale Root			○		○
Scale Fine Tuning		○ ^{*4}	○		○
Accompaniment Scale		○ ^{*4}	○	○	○
Accompaniment Part On/Off		○ ^{*2}		○	
Mode (Rhythm/Card) Selection Status			○		
Card Song number			○		
Left-hand Part Select					○
Right-hand Part Select					○
Registration Bank Number			○		○
Rhythm Category Number			○		○
Tone Category Number			○		○
Music Preset Category Number					○
Mixer Settings for Part A01 through A04					
Part On/Off ^{*1}			○	○	○
Part Volume ^{*1}		○	○	○	○
Part Pan ^{*1}		○	○	○	○
Part Coarse Tuning ^{*1}		○	○	○	○
Part Fine Tuning ^{*1}		○	○	○	○
Part Bend Range ^{*1}		○	○	○	○
Part DSP Line On/Off ^{*1}		○	○	○	○
Part Reverb Send ^{*1}		○	○	○	○
Part Chorus Send ^{*1}		○	○	○	○
Part Scale Enable ^{*1}			○	○	○
Mixer Settings for Master, DSP and MIC/ INST, and for Parts A05 through A16, and Parts B01 through B16				○	

- *1 각 부분들이 A01 ~ A04 범위에서 설정됩니다. (UPPER 1, UPPER 2, LOWER, Auto Harmonize).
- *2 “RegFltAcmp” 이 “on”일 때 재호출이 되지 않습니다. (132쪽).
- *3 각 부분들이 A01 ~ A03 범위에서 설정됩니다. (UPPER 1, UPPER 2, LOWER).
- *4 “RegFltScal” 이 “on”일 때 재호출이 되지 않습니다. (132쪽).

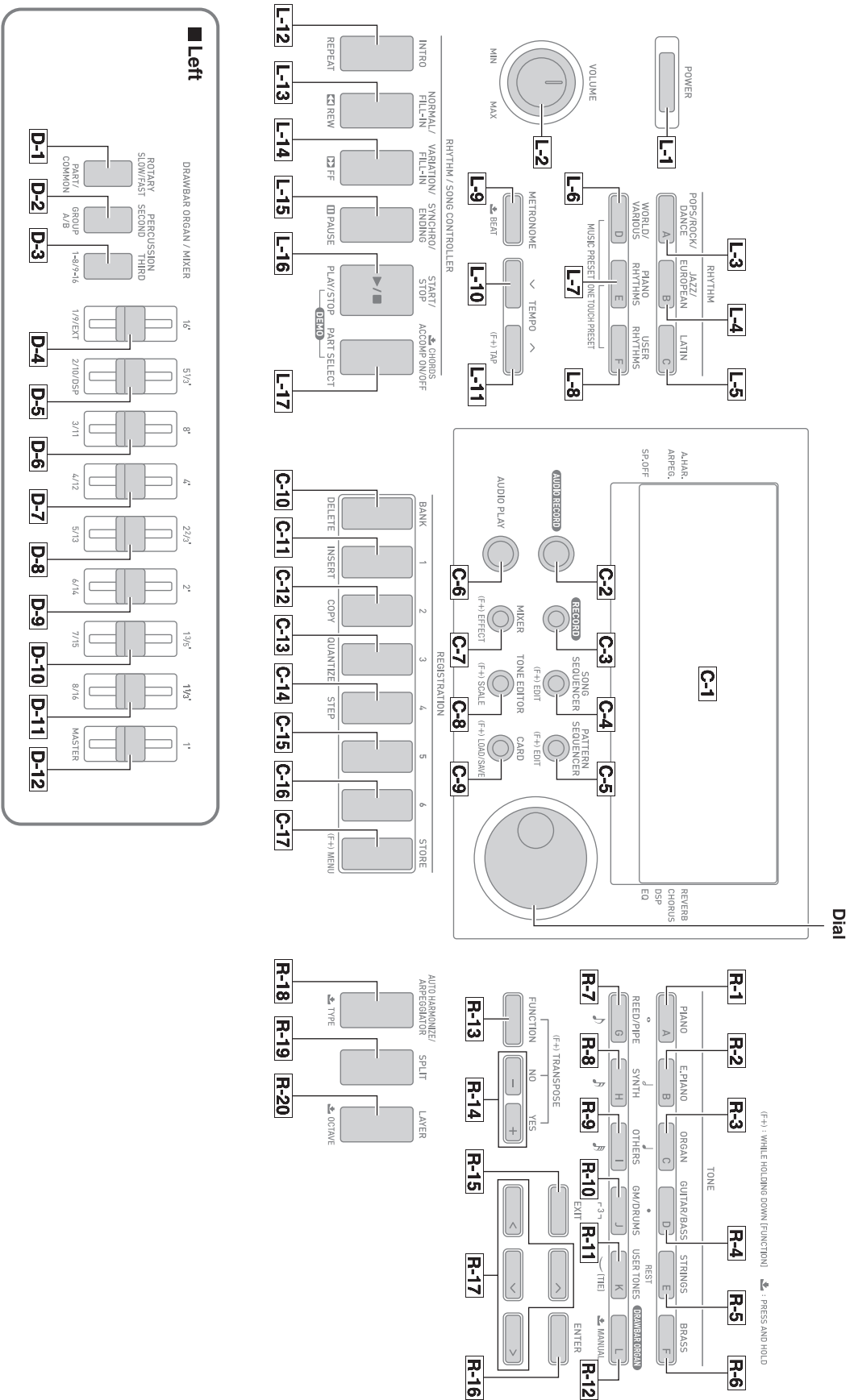
Chord Example List

Root Chord Type	C	C \sharp (D \flat)	D	(D \sharp)/E \flat	E	F	F \sharp (G \flat)	G	(G \sharp)/A \flat	A	(A \sharp)/B \flat	B
M												
m												
dim												
aug												
sus4												
sus2												
7												
m7												
M7												
m7 \sharp 5												
7 \flat 5												
7sus4												
add9												
madd9												
mM7												
dim7												
69												
6												
m6												

• Since the chord input range is limited, this model may not support some of the chords shown above.

• Cut this page along the dashed line so you can have it on hand as you read the contents of the manual.

WK-7600



MIDI Implementation Chart

Function	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel Default Changed	1 - 16 1 - 16	1 - 16 1 - 16	
Mode Default Messages Altered	Mode 3 X * * * * * * * * * *	Mode 3 X * * * * * * * * * *	
Note Number True voice	0 - 127 * * * * * * * * * *	0 - 127 0 - 127 *1	
Velocity Note ON Note OFF	0 9nH v = 1 - 127 X 9nH v = 0	0 9nH v = 1 - 127 X 9nH v = 0, 8nH V = **	** : no relation
After Touch Key's Ch's	X X	X O	
Pitch Bender	O	O	
Control Change 0, 32 1 6, 38 7 10 11 16 - 19 64 66 67 70 - 90 91	O O O *2 O O X O *2 O *3 O *3 O *3 O *2 O	O (MSB only) O O *2 O O O O *2 O O O O *2 O *2 O	Bank select Modulation Data entry LSB, MSB Volume Pan Expression Hold 1 Sostenuto Soft pedal Reverb send

CASIO®