

Electone® *STAGEA*®
ELB-02

사용설명서

악기를 사용하기 전에 본 설명서 4~5페이지의 "안전 주의사항"을 꼭 읽으십시오.
악기 조립에 관한 내용은 본 설명서 끝 부분에 나오는 설명을 참조하십시오.

STAGEA

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

(class b korea)

안전 주의사항

사용 전에 반드시 “안전 주의사항”을 읽어 주십시오.

본 사용설명서를 찾기 쉬운 안전한 곳에 보관하여 향후에 참조하도록 하십시오.



경고

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

전원/전원 코드

- 전원 코드를 히터나 라디에이터 등의 열기구와 가까운 곳에 두지 마십시오. 또한 코드가 손상될 수 있으므로 코드를 과도하게 구부리거나 코드 위에 무거운 물건을 놓지 마십시오.
- 본 악기에 알맞은 것으로 지정된 전압만 사용하십시오. 전압 조건은 악기 명판에 인쇄되어 있습니다.
- 제공된 전원 코드/플러그만을 사용하십시오.
- 전원 플러그를 정기적으로 점검하고, 오물이나 먼지가 쌓인 경우에는 이를 제거하십시오.

분해 금지

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

침수 경고

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

화재 경고

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

이상 징후 발견 시

- 다음과 같은 문제가 발생할 경우 즉시 전원 스위치를 끄고 콘센트에서 전원 플러그를 뽑으십시오. 그대로 사용을 계속했을 경우 감전, 화재 또는 고장의 위험이 있습니다. 바로 Yamaha 공식 AS센터에 점검을 의뢰하여 주시기 바랍니다.
 - 전원 코드 또는 플러그가 마모되거나 손상된 경우
 - 이상한 냄새나 연기가 나는 경우
 - 제품 내부에 이물질이 들어간 경우
 - 악기 사용 중 갑자기 소리가 나지 않는 경우



주의

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

전원/전원 코드

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

조립

- 조립 과정을 설명하는 첨부 문서를 주의 깊게 읽으십시오. 본 악기를 올바른 순서로 조립하지 않으면 악기가 손상되거나 사용자가 상해를 입을 수 있으므로 주의하십시오.

설치

- 불안정한 장소에는 본 악기를 설치하지 마십시오. 본체가 떨어져서 고장이 나거나 사용자 혹은 다른 사람이 다칠 수 있습니다.
- 반드시 2인 이상이 본체를 옮기십시오. 혼자 옮기는 경우 등을 다치거나 다른 상해를 입거나 악기가 손상될 수 있습니다.
- 본체를 옮길 경우에는 케이블이 손상되거나 다른 사람이 발에 걸려 넘어져 다치지 않도록 연결된 모든 케이블을 분리한 후 이동하십시오.
- 본 악기를 AC 콘센트 가까이 설치하십시오. 전원 플러그가 손이 닿기 쉬운 곳에 설치하여 고장 또는 오작동이 발생할 경우 즉시 전원 스위치를 끄고 콘센트에서 플러그를 뽑으십시오. 제품의 전원을 끄더라도 내부에는 최소한의 전류가 흐르고 있습니다. 악기를 장시간 사용하지 않을 때에는 반드시 콘센트에서 전원 플러그를 뽑아놓으십시오.

연결

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

취급상 주의

- 악기의 틈에 손가락이나 손을 넣지 마십시오.
- 패널, 건반의 틈새에 종이나 금속 물질 등의 물건을 끼워넣거나, 떨어뜨리지 않도록 주의하십시오. 본인이나 타인의 신체적 부상, 본 악기나 기타 재산의 손상 또는 운영 오작동의 원인이 될 수 있습니다.
- 악기에 올라가거나 무거운 물체를 올려놓지 마십시오. 버튼, 스위치, 입출력 단자 등에 무리하게 힘을 가하지 마십시오. 본체가 파손되거나 사용자가 다칠 위험이 있습니다.
- 음량을 크게 하거나 귀에 거슬리는 수준의 음량으로 장시간 작동시키지 마십시오. 청각 장애가 나타나거나 귀 울림현상이 발생한 경우에는 이비인후과 전문의의 진찰을 받으십시오.
- 악기 뒷면에 있는 익스프레스션 페달이나 페달 박스에 다리나 발을 올려놓거나 악기에 올라가거나 악기에 과도한 힘을 주지 마십시오.

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

악기를 사용하지 않을 때에는 항상 전원을 끄십시오.

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

악기를 장시간 사용하지 않을 때에는 반드시 콘센트에서 전원 코드를 뽑아놓으십시오.

연주용 의자 사용(포함된 경우)

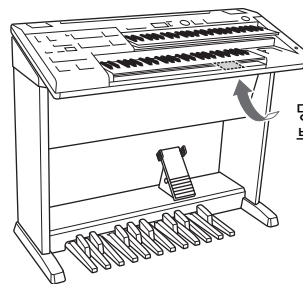
- 떨어질 가능성이 있는 불안정한 장소에는 본 의자를 놓지 마십시오.
- 연주용 의자 위에 올라서는 등 연주용 의자를 함부로 다루지 마십시오. 연주용 의자를 도구나 발판 사다리 등 다른 용도로 사용할 경우 사고나 부상을 당할 수 있으므로 주의하십시오.
- 사고, 상해의 위험을 방지하기 위해 연주용 의자에는 한 사람만 앉아주십시오.
- 오랜 기간 사용해 연주용 의자의 나사가 헐거워지면 본 제품과 함께 제공된 도구를 이용하여 주기적으로 나사를 조여 주십시오.
- 어린이가 연주용 의자 뒤로 떨어지지 않도록 각별히 주의하십시오. 연주용 의자에는 등받이가 없기 때문에 어린이가 어른의 관리감독 없이 사용할 경우 사고나 상해로 이어질 수 있습니다.

DMI-5 2/2

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

모델 번호.

일련번호.



명판은 제품 밑면에 부착되어 있습니다.

(bottom_ko_01)

주의사항

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

■ 취급

- TV, 라디오, 스테레오 음향 장비, 휴대 전화 또는 기타 전기 장치 부근에서는 본 악기를 사용하지 마십시오. 본 악기, TV 또는 라디오에서 잡음이 생길 수 있습니다. iPad, iPhone 또는 iPod touch에 설치된 애플리케이션과 악기를 함께 사용할 경우, 통신에 의한 잡음이 생기지 않도록 해당 기기에서 “에어플레인 모드”를 켜 것을 권장합니다.
- 먼지, 진동이 많은 곳, 극한 혹은 고온의 장소(예: 직사광선, 히터 주변, 대낮 중 차량의 실내)에 본 악기를 노출시키지 마십시오. 이로 인한 패널의 외관 변형, 내장 부품의 손상, 불안정한 작동이 유발될 수 있습니다. 검증된 작동 온도 범위는 5~40°C(41~104°F)입니다.
- 패널이나 건반이 변색될 수 있으므로 비닐, 플라스틱 또는 고무로 된 물체를 악기 위에 올려놓지 마십시오.

■ 유지보수

- 악기를 닦을 때는 부드러운 천을 사용하십시오. 도료희석제, 용제, 알코올, 세정액 또는 화학약품 처리된 걸레는 사용하지 마십시오.
- 온도나 습도의 급격한 변화가 생기면 악기 표면에 응결이 발생하거나 물이 고일 수 있습니다. 물기가 남아 있으면 목재부가 이 물기를 흡수하여 손상될 수 있습니다. 부드러운 천으로 물기를 즉시 닦아내십시오.

■ 데이터 저장

- 악기에 저장된 등록 데이터는 곡 재생 등의 특정 작업에 의해 덮어쓰기되므로 중요한 등록 데이터는 USB 플래시 드라이브(116페이지)에 저장하십시오. USB 플래시 드라이브를 사용하기 전에는 132페이지를 참조하십시오.
- 등록 데이터가 현재 저장되고 있음을 나타내는 “■” 표시가 디스플레이 좌측 상단에 나타납니다. 등록이 저장되고 있는 동안 전원을 끄면 데이터가 손실됩니다. 다른 디스플레이로 전환하면 등록 전환 설정 및 건반 타악기 설정이 등록 데이터에 자동으로 저장됩니다. 데이터가 저장되고 있는 동안, 등록 데이터가 현재 저장되고 있음을 나타내는 “■”가 디스플레이 좌측 상단에 나타납니다. 다른 디스플레이로 전환하지 않고 전원을 끄거나 “■”이 디스플레이에 표시된 상태에서 전원을 끄면 데이터가 손실됩니다.
- USB 플래시 드라이브의 손상으로 인한 데이터 손실을 방지할 수 있도록 중요한 데이터는 여분의 USB 플래시 드라이브에 백업 데이터로 저장하는 것이 좋습니다.

정보

■ 저작권

- MIDI 데이터 및/또는 오디오 데이터 등의 시중에서 구매할 수 있는 음악 데이터를 복사하는 것은 엄격하게 금지되어 있습니다. 단, 개인적인 용도로 사용하는 경우는 예외입니다.
- 본 제품에는 Yamaha가 저작권을 보유한 콘텐츠 또는 타인의 저작권을 사용하기 위해 Yamaha가 라이선스를 획득한 콘텐츠가 통합되어 번들로 제공됩니다. 이러한 콘텐츠를 저장 또는 기록하고, 제품에 포함된 콘텐츠와 사실상 동일하거나 유사한 매체를 배포하는 행위는 저작권법 및 관련 법률에 의거하여 일절 허용되지 않습니다.
 - * 위 콘텐츠에는 컴퓨터 프로그램, 반주 스타일 데이터, MIDI 데이터, WAVE 데이터, 음색 녹음 데이터, 악보, 악보 데이터 등이 포함됩니다.
 - * 본 콘텐츠를 이용한 자신의 연주 또는 음악 창작물이 녹음된 매체를 배포하는 것은 허용되며, 이 경우 Yamaha Corporation의 허가가 필요하지 않습니다.

■ 악기와 함께 제공되는 기능/데이터

- 본 악기는 다양한 유형/형식의 음악 데이터를 사용할 수 있습니다. 이러한 데이터들은 장치의 고급 기능을 사용하기 위해 장치에 적합한 형식으로 최적화되어야 합니다. 따라서 해당 음악 데이터의 프로듀서나 작곡자가 의도한 대로 데이터를 정밀하게 재생하지 못할 수도 있습니다.
- 본 악기에 사용된 비트맵 폰트는 Ricoh Co., Ltd.가 제공했으며 Ricoh Co., Ltd.의 재산입니다.

■ 본 사용설명서 정보

- 본 사용설명서에 표시된 그림 및 LCD 디스플레이는 설명용으로만 제공되기 때문에 실제 악기에서 나타나는 것과 다소 다르게 표시될 수 있습니다.
- iPhone, iPad 및 iPod touch는 미국 및 기타 국가에서 등록된 Apple Inc.의 상표입니다.
- Electone과 STAGEA는 Yamaha Corporation의 상표입니다.
- 본 사용설명서에 기재된 회사명과 제품명은 각 회사의 상표 또는 등록 상표입니다.

호환 형식



“GM(General MIDI)”은 가장 일반적인 음색 할당 형식 중 하나입니다. "GM 시스템 레벨2(GM System Level 2)"는 원곡의 "GM"을 향상시켜 곡 데이터 호환성을 개선하는 표준 사양으로, 증가한 동시발음수, 한층 다양해진 음색 선택권, 확장된 음색 파라미터 및 통합된 이펙트 프로세싱 기능을 제공합니다.



XG는 GM 시스템 레벨 1(GM System Level 1) 형식을 대폭 향상시킨 것으로서 음색 및 이펙트에 대한 뛰어난 표현력 조절 이외에도 보다 많은 음색 및 변주를 제공하고 향후 데이터 호환성을 보장하기 위해 Yamaha가 특별히 개발한 것입니다.



GS는 Roland Corporation이 개발했습니다. Yamaha XG와 마찬가지로 GS는 특히 GM을 대폭 향상시켜 음색 및 이펙트에 대한 뛰어난 표현력 조절 기능과 더욱 다양한 음색 및 드럼 키트, 변주 기능을 제공합니다.

축하합니다!

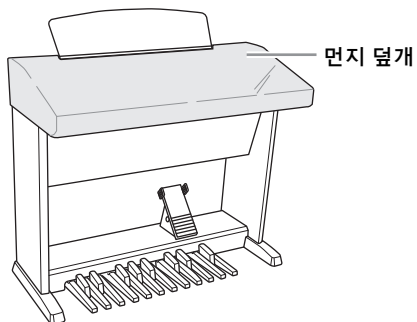
Yamaha Electone을 구입해 주셔서 감사합니다!
본 설명서를 꼼꼼하게 읽고 본 악기의 편리한 첨단 기능을
충분히 활용하시기 바랍니다. 본 설명서를 찾기 쉬운 곳에
안전하게 보관해서 나중에 참고하도록 하십시오.

포함된 부속 품목

- Owner's Manual(사용설명서) (본 책자)
- ELB-02 연주 - 자습서
- Online Member Product Registration(온라인 회원 제품 등록지)
사용자 등록을 하려면 사용자 등록지에 있는 "PRODUCT ID"가 필요합니다.
- 보면대



- 먼지 덮개



- 전원 코드
- 연주용 의자

설명서 정보

본 악기에는 다음과 같은 설명서 및 지침서가 제공됩니다.

포함된 설명서



Owner's Manual(사용설명서) (본 책자)

Electone 기능에 대한 전체적인 설명을 제공합니다.



ELB-02 연주 - 자습서

이 유용한 자습서는 올바른 연주 자세를 포함해 악기 연주에 관한 기본 정보를 제공해 사용자가 Electone에 친숙해지도록 지원하며, 내장 등록 메뉴를 사용해 Electone을 연주할 수 있는 유용한 악보를 제공합니다. USB 플래시 드라이브에 연주를 녹음하고 녹음된 연주를 듣는 방법에 대한 정보도 포함되어 있습니다.

온라인 자료 (PDF)



iPhone/iPad Connection Manual(iPhone/iPad 연결 설명서)

본 악기를 iPhone/iPad에 연결하는 방법을 설명합니다.



MIDI Reference(MIDI 참조)

MIDI 데이터 형식 및 MIDI 실행 차트 등 MIDI 관련 정보가 들어 있습니다.

이 설명서들을 구하려면 Yamaha Downloads 웹사이트에 액세스하고 국가를 선택한 다음 "ELB-02"를 모델명 상자에 입력한 후 [Search]를 클릭합니다.

Yamaha Downloads

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

목차

안전 주의사항	4
주의사항	6
정보	6
축하합니다!	8
포함된 부속 품목	8
설명서 정보	9
주요 기능	12

각 부분의 명칭 13

개요	13
전면 패널	14

기본 안내 16

전원	16
전원 켜기/끄기	16
음량 조절	17
화면 대비 조절	18
헤드폰 사용	19

1 기본 작동법 20

등록 메뉴	20
등록 메뉴에서 등록 선택	20
등록 메뉴 목록	22
LCD 디스플레이 사용	25
디스플레이의 목록에서 선택	25
항목을 선택해 항목의 값 변경	25
디스플레이 페이지 변경	26
기본 작동법	27
표시 언어 선택	27
출고 시 설정(Electone 초기화)	27
Electone 버전 확인	28

2 음색 29

각 건반용 음색	29
음색 디스플레이	31
음색 버튼으로 음색 선택	33
음색 섹션 1에 대해 음색 선택	33
음색 음량 조절	34
음색 섹션 2에 대해 음색 선택	36
음색 섹션 1과 음색 섹션 2 사이에서 전환	36
음색 섹션 2에 대해 음색 선택	37
사용자 버튼에서 음색 선택	39
음색 목록	42

3 음색 컨트롤 및 이펙트 52

음색 조건 디스플레이에서 선택	53
로터리 스피커	60
패널에서 선택	61
리버브	61
서스테인	63
이펙트 목록	64

4 리듬/건반 타악기 68

리듬 버튼으로 리듬 선택	68
리듬 선택 및 연주	68
패널에서 리듬 조작	71
템포 조절	73
리듬 음량/리버브 변경	74
사용자 버튼에서 리듬 선택	75
리듬 목록	77
반주	79
자동 반주 - 오토 베이스 코드(A.B.C.)	82
멜로디 온 코드(M.O.C.)	85
건반 타악기	88
프리셋 건반 타악기 사용	88
프리셋 건반 타악기 목록	90
사용자 건반 타악기에 음향 할당	101
사용자 건반 타악기 불러오기	104
키트 할당 목록	105

5 등록 메모리 111

등록 저장	111
등록 선택	113
다른 बैं크에 등록 저장	116
뱅크 삭제	117
USB 플래시 드라이브에 등록 데이터 저장	118
등록 메모리 초기화	120
등록 전환	121

6 음악 데이터 레코더(MDR) 127

MDR 디스플레이 불러오기	127
MDR 디스플레이 사용	128
곡 아이콘	130
USB 장치 연결	132
USB [TO DEVICE] 단자 사용 시	
주의사항	132
USB 플래시 드라이브 사용	132
USB 플래시 드라이브 포맷	133
곡 선택	134
녹음	138
녹음	138
재녹음(재시도)	140
파트별 녹음	140
펀치 인 녹음	143
곡명/폴더명 변경	144
등록 저장	147
두 개 이상의 등록 기기를 하나의 곡에 저장	149
기기에 등록 데이터 덮어쓰기	151
등록 삭제	152
다음 기기 설정(하나의 연주에서 80개 이상의 등록을 사용)	153
녹음된 등록 호출	154
등록 로딩	154
곡 재생	155
선택된 파트 재생	157
되감기, 빨리 감기 및 일시 정지	157

템포 변경.....	158
재생 반복.....	159
XG 곡 재생.....	160
기타 작업 — 복사, 삭제 등.....	161
복사.....	161
곡 삭제/폴더 삭제.....	164
폴더 생성.....	165
XG 형식으로 변환.....	166
잔여 메모리 확인.....	168

7 오디오 169

오디오로 연주 녹음.....	169
오디오 파일 재생.....	172
되감기, 빨리 감기 및 일시 정지.....	173
음량, 템포 및 피치 변경.....	174
파일 삭제/파일명 변경.....	176

8 풋스위치 177

오른쪽 풋스위치.....	177
왼쪽 풋스위치.....	177

9 조옮김 및 피치 컨트롤 181

10 연결 182

부속 품목 책 및 컨트롤.....	182
연결 예 - 외부 장치.....	184
외부 오디오 시스템을 통한 Electone 음향 연주.....	184
Electone의 내장 스피커를 통해 외부 장치 음향 출력.....	184
Electone으로 외부 MIDI 장치 제어.....	185
외부 장치에서 Electone 제어.....	185
컴퓨터와 연결.....	186
[USB TO HOST] 단자 사용.....	186
MIDI.....	187
MIDI란 무엇인가?.....	187
Electone의 MIDI 메시지.....	188
MIDI 채널.....	189
MIDI 컨트롤.....	190
iPhone/iPad에 연결.....	192
무선 LAN 설정.....	192
무선 LAN의 세부 설정.....	198
무선 LAN 설정 초기화.....	200
용어 설명.....	201

11 부록 202

조립 지침.....	202
문제 해결.....	206
사양.....	209
색인.....	211

기본 안내

1 기본 작동법

2 음색

3 음색 컨트롤 및 이펙트

4 리듬/건반 타악기

5 등록 메모리

6 음악 데이터 레코더(MDR)

7 오디오

8 풋스위치

9 조옮김 및 피치 컨트롤

10 연결

11 부록

주요 기능

폭넓고 다양한 등록 메뉴

20페이지

등록 메뉴 버튼을 조작해 총 601개까지 등록할 수 있는 기능이 있으므로, 좋아하는 형식의 음악을 연주할 수 있도록 즉석에서 Electone을 셋업할 수 있습니다. 등록 메뉴에 등록되어 있는 항목들은 쉽게 선택할 수 있도록 하기 위해 6가지의 기본적인 카테고리로 구분되어 있습니다. 또한 등록 항목들을 편집하여 자신만의 연주 스타일에 맞추어 사용자 정의할 수 있습니다.

짜임새 있는 AWM 음색, 터치 기능 및 고품질 디지털 이펙트

29, 52페이지

ELB-02에는 특징적인 악기 음색을 실감나게 재현하는 특별한 슈퍼 아티큘레이션 음색을 포함해 AWM(Advanced Wave Memory) 톤 제너레이션 시스템으로 만들어진 총 540개의 방대한 초 고음질 음색이 들어있습니다. 초기 터치와 애프터 터치 기능 등 진정한 터치 감응식 건반을 갖추고 있어 건반 연주 기능이 뛰어나기 때문에 실제 어쿠스틱 악기를 제어하는 듯한 풍부한 표현력으로 이 음색들을 연주할 수 있습니다. 또한, 각 음색에 적용할 수 있는 매우 다양한 유형의 효과가 제공되므로 음색의 특성을 향상시키거나 완전히 바꿀 수도 있습니다.

다이나믹한 동시 리듬 및 자동 반주

68페이지

다양한 리듬이 제공되어 선택의 폭이 매우 넓으므로, 연주에 필요한 리듬을 정확하게 선택할 수 있습니다. 각 리듬마다 Main, Fill In, Intro, Ending 및 Break와 같은 15가지의 변주 형식(섹션)이 포함되어 있어 연주를 하는 동안 그 연주를 훨씬 더 다이나믹하고 전문적인 느낌으로 쉽게 전환할 수 있습니다. 각 리듬에는 5개의 악기 파트로 구분되어 있는 고유의 어울리는 반주가 있어 기본적인 배경 음악뿐 아니라 꾸밈음 기능을 제공합니다.

건반 타악기

88페이지

이 강력한 기능을 사용하여 건반으로 드럼과 타악기 음향을 연주할 수 있습니다. 폭넓은 음향과 드럼/타악기 키트를 사용하여 실시간으로 리듬을 연주할 수 있습니다. 음향은 각각 고유 건반에 지정되며, 여기에는 기존의 킥과 스네어로부터 다양한 민속 및 라틴 악기에 이르는 광범위한 음향과 천둥, 웃음소리, 동물 울음소리 등의 특수 음향 효과가 포함됩니다.

음악 데이터 레코더의 다양한 기능

127페이지

Electone에는 MDR(음악 데이터 레코더) 기능이 탑재되어 있어, USB 플래시 드라이브에 등록 및 연주를 저장하고 Electone의 음향을 사용하여 이들 연주를 재생할 수 있습니다. 또한 MDR을 통해 USB 플래시 드라이브 간에 곡을 복사하는 것이 가능하므로 중요한 녹음과 등록 데이터를 보관할 수 있습니다.

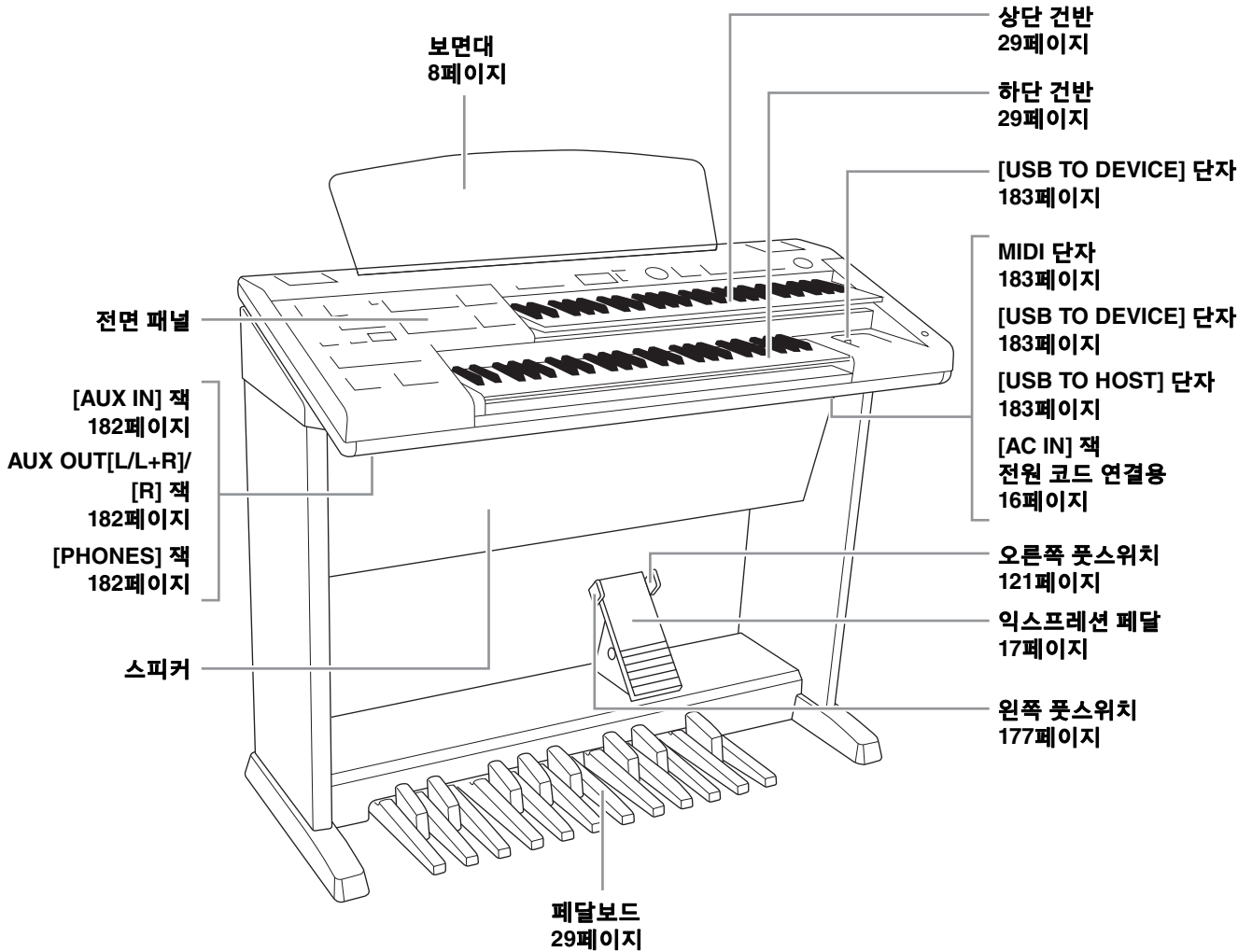
오디오 녹음

169페이지

USB 플래시 드라이브에 오디오 데이터(WAV)로 연주를 녹음할 수 있습니다. 일반적인 CD 품질 분해능(44.1kHz/16비트)의 스테레오 WAV 형식으로 데이터가 저장되므로, 컴퓨터를 사용해 휴대용 뮤직 플레이어에서 재생해 친구와 녹음을 공유하고 CD로 제작해 즐길 수도 있습니다.

각 부분의 명칭

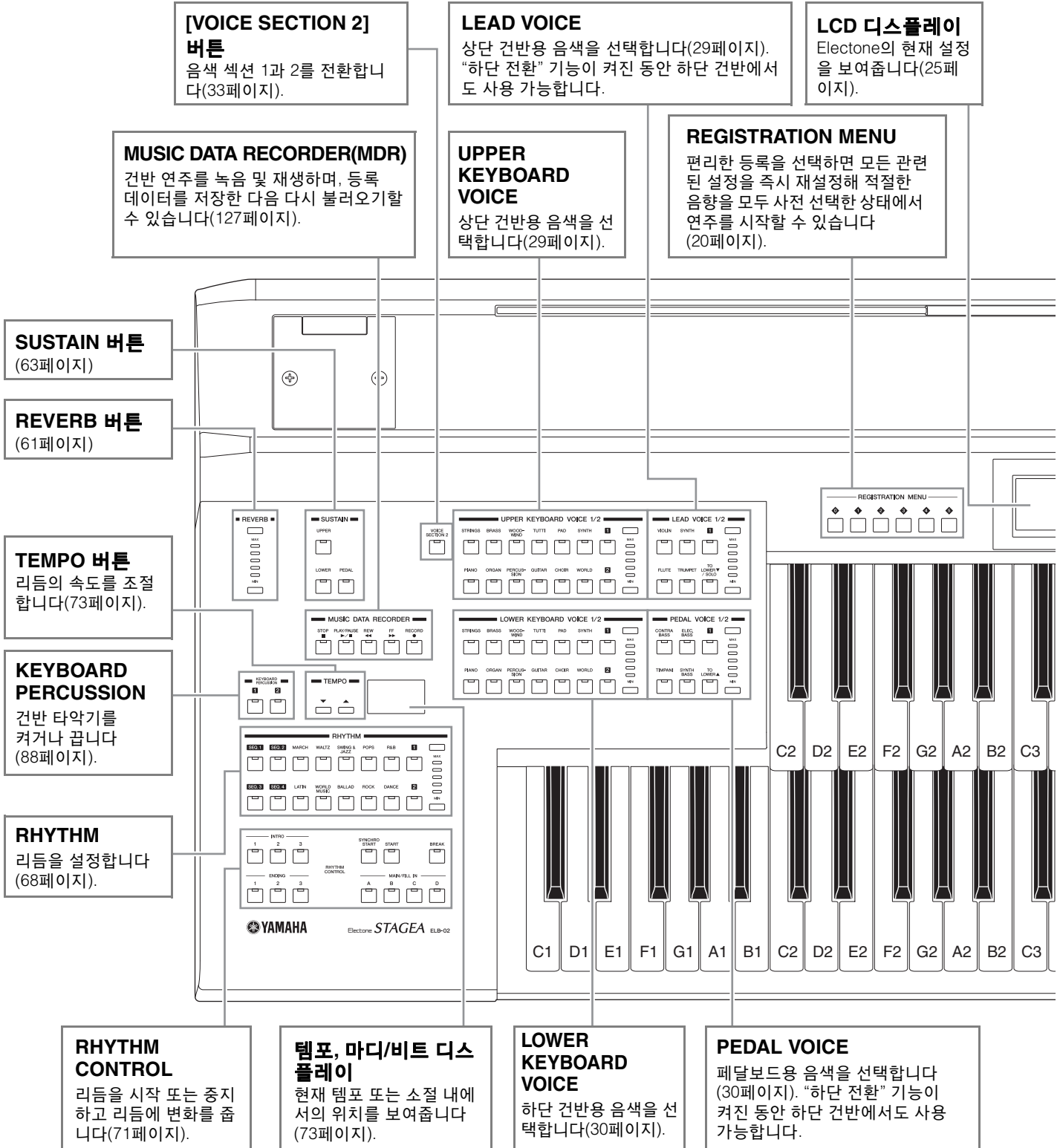
개요



전면 패널

패널 셋업(패널 설정)

패널의 컨트롤을 사용해 음색이나 스타일 선택, 피치 튜닝 등 다양한 설정을 할 수 있습니다. 본 설명서에서 이런 악기 설정은 모두 “패널 셋업”이나 “패널 설정”으로 불립니다.



[VOICE SECTION 2] 버튼
음색 섹션 1과 2를 전환합니다(33페이지).

LEAD VOICE
상단 건반용 음색을 선택합니다(29페이지). “하단 전환” 기능이 켜진 동안 하단 건반에서도 사용 가능합니다.

LCD 디스플레이
Electone의 현재 설정을 보여줍니다(25페이지).

MUSIC DATA RECORDER(MDR)
건반 연주를 녹음 및 재생하며, 등록 데이터를 저장한 다음 다시 불러오기할 수 있습니다(127페이지).

UPPER KEYBOARD VOICE
상단 건반용 음색을 선택합니다(29페이지).

REGISTRATION MENU
편리한 등록을 선택하면 모든 관련된 설정을 즉시 재설정해 적절한 음향을 모두 사전 선택한 상태에서 연주를 시작할 수 있습니다(20페이지).

SUSTAIN 버튼
(63페이지)

REVERB 버튼
(61페이지)

TEMPO 버튼
리듬의 속도를 조절합니다(73페이지).

KEYBOARD PERCUSSION
건반 타악기를 켜거나 끕니다(88페이지).

RHYTHM
리듬을 설정합니다(68페이지).

RHYTHM CONTROL
리듬을 시작 또는 중지하고 리듬에 변화를 줍니다(71페이지).

템포, 마디/비트 디스플레이
현재 템포 또는 소절 내에서의 위치를 보여줍니다(73페이지).

LOWER KEYBOARD VOICE
하단 건반용 음색을 선택합니다(30페이지).

PEDAL VOICE
페달보드용 음색을 선택합니다(30페이지). “하단 전환” 기능이 켜진 동안 하단 건반에서도 사용 가능합니다.

페이지 버튼
디스플레이 페이지를 선택합니다 (26페이지).

DATA CONTROL 다이얼
디스플레이에서 설정이나 값을 선택합니다(25페이지).

데이터 컨트롤 [A]~[D] 버튼
디스플레이에서 항목을 선택하고 값/설정을 변경합니다 (25페이지).

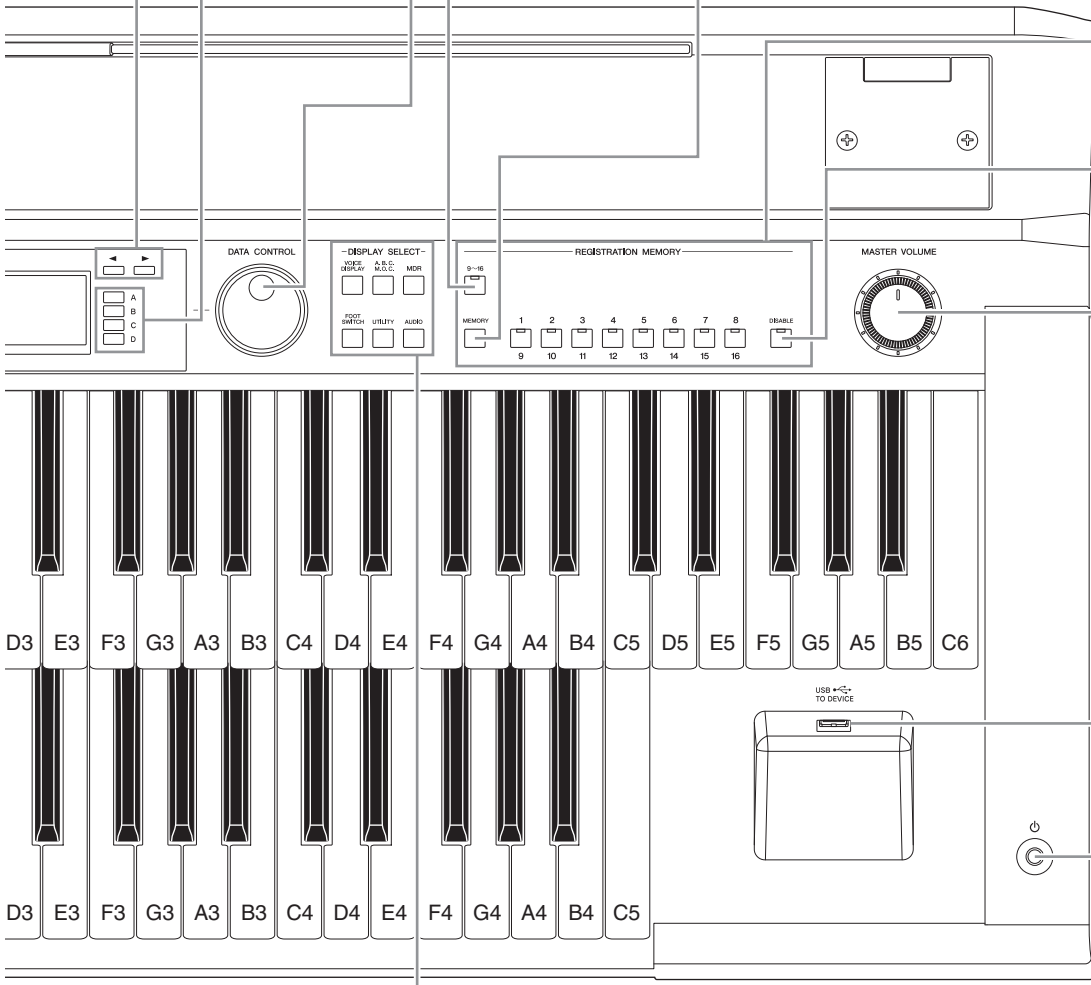
[9-16] 버튼
(112페이지)

[MEMORY] 버튼
(111페이지)

REGISTRATION MEMORY 버튼
패널 설정을 불러오고 등록합니다 (111페이지).

[DISABLE] 버튼
(114페이지)

MASTER VOLUME 다이얼
전체적인 음량을 조절합니다(17페이지).



[USB TO DEVICE] 단자
USB 플래시 드라이브를 연결합니다 (183페이지).

[⏻](대기/켜짐) 스위치
악기의 전원을 켜거나 대기로 설정합니다(16페이지).

디스플레이 선택

[VOICE DISPLAY] 버튼
(31페이지)

[A.B.C./M.O.C.] 버튼
(82페이지)

[FOOTSWITCH] 버튼
(177페이지)

- DISPLAY SELECT -

VOICE DISPLAY A.B.C./M.O.C. MDR

FOOT SWITCH UTILITY AUDIO

[MDR] 버튼(127페이지)

[AUDIO] 버튼
(169페이지)

[UTILITY] 버튼
(27페이지)

기본 안내

1 전원



경고
제품과 함께 제공된 전원 코드만 사용하십시오.

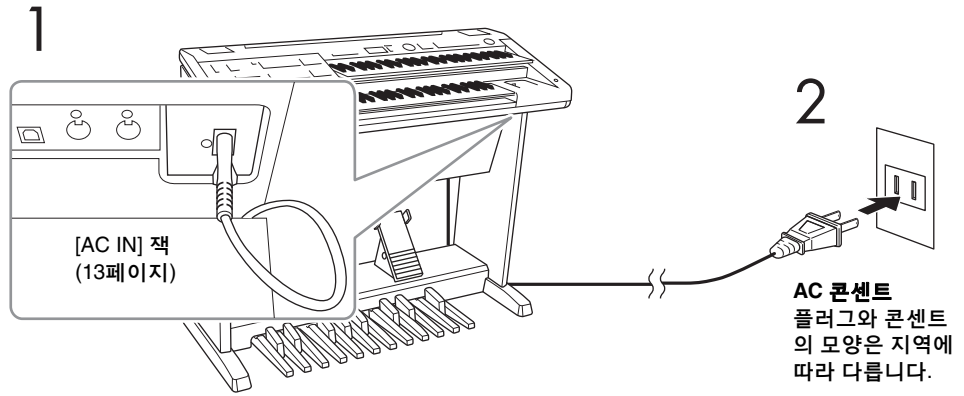


주의
본 악기를 설치할 때는 손이 닿기 쉬운 곳에 있는 AC 콘센트를 사용하십시오. 고장 또는 오작동이 발생할 경우 즉시 전원 스위치를 끄고 콘센트에서 플러그를 뽑으십시오.

주

전원 코드를 분리할 때는 전원을 먼저 끈 뒤 이 절차를 역순으로 진행하십시오.

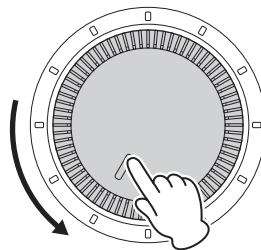
전원 코드의 플러그를 그림과 같은 순서대로 연결합니다.



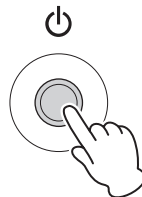
2 전원 켜기/끄기

1 [MASTER VOLUME] 다이얼을 시계 반대 방향으로 돌립니다.

MASTER VOLUME



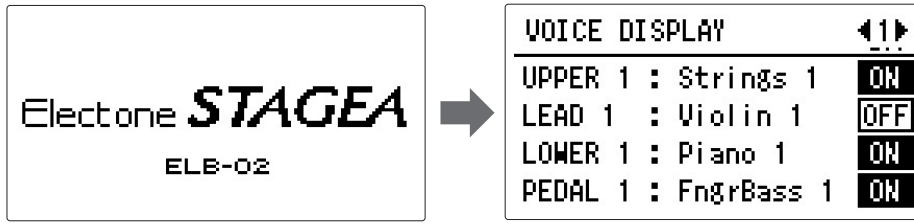
2 [⏻](대기/켜짐) 스위치를 눌러 전원을 켭니다.



주의사항

전원을 켜는 도중에는 건반이나 버튼을 누르지 마십시오. 건반이나 버튼을 누르면 Electone이 오작동하거나 데이터가 손실될 수 있습니다.

Electone을 켜면 LCD 디스플레이에 다음과 같은 디스플레이가 차례로 나타납니다.



마지막 디스플레이인 음색 디스플레이에 각 음색 섹션에 대해 현재 지정된 음색 설정이 표시됩니다(31페이지).

! 주의

[⏻](대기/켜짐) 스위치가 대기 상태에 놓여 있더라도 악기에는 최소한의 전류가 흐릅니다. 본 악기를 장시간 사용하지 않을 경우 혹은 천둥 번개 발생 중에는 전기 플러그를 콘센트에서 뽑으십시오.

3 [⏻](대기/켜짐) 스위치를 1초 동안 눌러 전원을 끕니다.

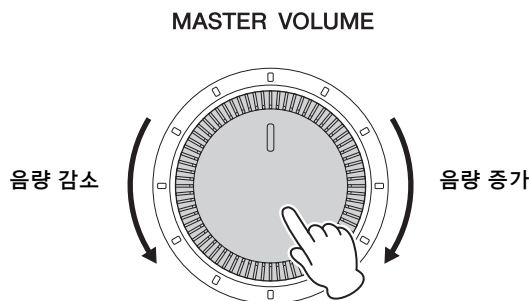
3 음량 조절

1 MASTER VOLUME 컨트롤을 설정합니다.

MASTER VOLUME 컨트롤은 전체 악기의 음량에 영향을 미치는 전체 컨트롤입니다.

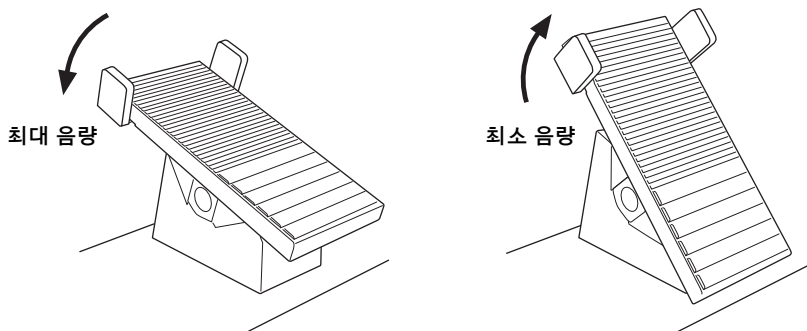
! 주의

높은 음량 또는 귀에 거슬리는 수준의 음량으로 악기를 장시간 작동시키지 않도록 하십시오. 이로 인해 영구 청각 장애가 나타날 수 있습니다.



2 익스프레션 페달을 발로 누릅니다.

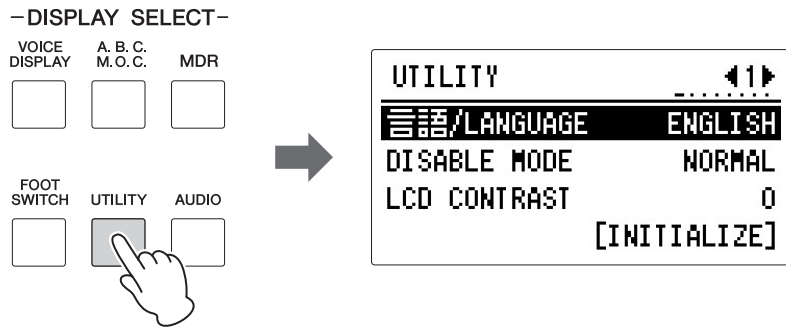
MASTER VOLUME 컨트롤을 적당한 레벨로 설정했다면 익스프레션 페달을 사용하여 연주 중에 발로 음량을 변경할 수 있습니다.



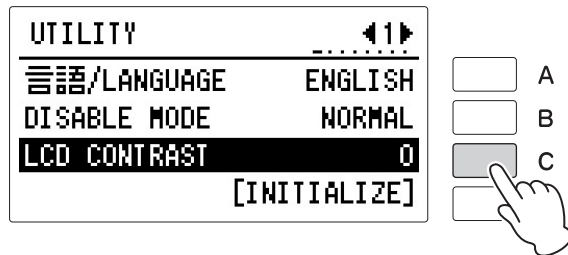
4 화면 대비 조절

디스플레이의 대비를 조절할 수 있습니다.

- 1** 패널의 [UTILITY] 버튼을 눌러 유틸리티 디스플레이를 불러옵니다.
유틸리티 디스플레이 1페이지에서 대비가 설정되므로, 다른 페이지가 나타난 경우 페이지 버튼으로 1페이지를 선택하십시오.



- 2** “LCD CONTRAST”에 해당하는 [C] 버튼을 누릅니다.
“LCD CONTRAST”가 선택되고 강조 표시됩니다.

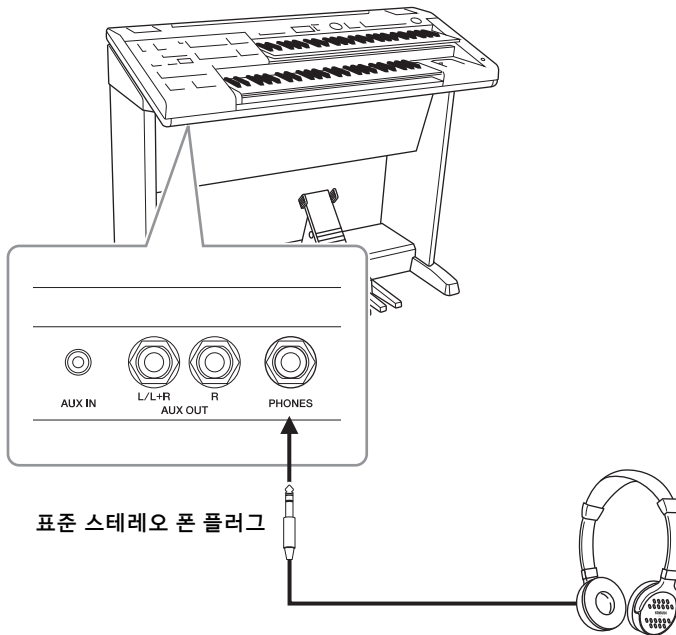


주의사항
다른 디스플레이를 불러 오면 LCD 대비 설정이 자동으로 저장됩니다. 전원을 끄기 전에 반드시 다른 디스플레이로 전환하십시오.

- 3** DATA CONTROL 다이얼로 LCD 대비를 조정하거나 관련 버튼을 연속해서 누릅니다.
값을 -5~+5 사이에서 설정할 수 있습니다.

5 헤드폰 사용

헤드폰을 사용하려면 PHONES 잭(표준 스테레오 폰 잭)에 연결합니다.



⚠ 주의

높은 음량 또는 귀에 무리가 되는 음량으로 장시간 헤드폰을 사용하지 않도록 하십시오. 이로 인해 영구적인 청각 장애가 나타날 수 있습니다.

1 기본 작동법

주

추가 기본 등록은 1에서 16까지 등록 메모리 위치에 사전 설정되어 있습니다. 자세한 내용은 116페이지를 참조하십시오.

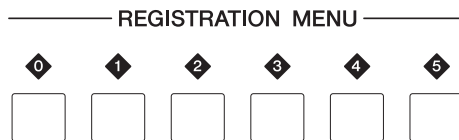
1 등록 메뉴

등록 메뉴는 특정 음악 스타일로 연주하기 위해 모든 Electone 설정을 즉시 변경하는 매우 편리하고 간단한 방법입니다. ‘등록’은 선택된 상단 건반 음색, 하단 건반 음색, 페달 음색, 리듬 등을 포함하여 패널 설정으로 구성됩니다. 등록 메뉴 버튼 [0]에는 특히 연습에 필요한 다양한 기본 등록이 포함되며, 버튼 [1]~[5]에는 좋아하는 음악을 연주하는 데 필요한 다양한 음악 장르의 등록이 포함됩니다. 따라서, 거의 모든 스타일과 장르의 음악을 자유롭게 연주할 때 및 연습할 때 사용할 수 있는 광범위한 등록 중에서 선택 가능합니다.

등록 메뉴에서 등록 선택

1 REGISTRATION MENU 버튼 중 하나를 누릅니다.

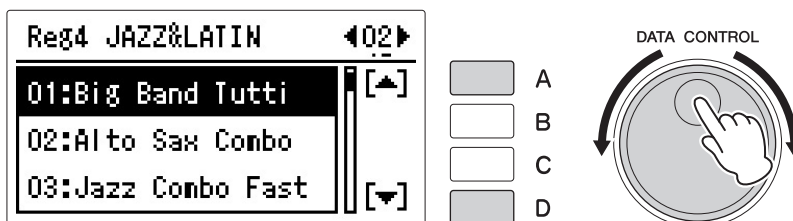
음악 장르에 따라 등록 버튼이 각기 다릅니다. 예를 들어, 재즈를 연주하고자 할 경우, 버튼 [4]를 누릅니다. 등록 메뉴에 관한 자세한 내용은 22페이지를 참조하십시오.



0		Basic(기본)
1	01페이지	Kids(키즈)
	02페이지	Simple(심플)
2	01, 02페이지	Pops & Rock(팝 및 록)
3	01, 02페이지	Dance & Ballad (댄스 및 발라드)
4	01, 02페이지	Jazz & Latin(재즈 및 라틴)
5	01, 02페이지	Symphony & World (교향악 및 월드 뮤직)

2 이 카테고리에서 사용하고자 하는 특정 등록을 선택합니다.

각 등록 메뉴 버튼에는 실제로 많은 등록이 포함되어 있습니다. DATA CONTROL 다이얼을 돌려 원하는 등록을 순서대로 선택합니다. LCD 바로 우측에 위치한 [A] 및 [D] 버튼을 사용해 등록을 선택할 수도 있습니다.



페이지 변경

Reg4 JAZZ&LATIN (02)

01:Big Band Tutti [▲]

02:Alto Sax Combo

03:Jazz Combo Fast [▼]

페이지 버튼

REGISTRATION MENU 버튼 [1]~[5]에는 두 개의 디스플레이 페이지인 “01”과 “02”가 포함되어 있으며, 각각의 페이지에는 두 개의 서로 다른 등록 설정이 포함되어 있습니다. 01페이지에는 ELB-01와 동일한 등록 메뉴가 있으며, 02페이지에는 ELB-02의 새로운 등록 메뉴가 있습니다. 01페이지와 02페이지 각각에서 원하는 등록을 선택하십시오.

3 선택한 등록과 함께 애창곡을 연주합니다.

등록 메뉴 목록

[0] BASIC

01	Simple 1 St/St
02	Simple 2 St/Hr
03	Simple 3 Cl/St
04	Simple 4 Cl/Hr
05	Simple 5 Tp/St
06	Simple 6 Tp/Hr
07	Simple 7 Ob/St
08	Simple 8 Ob/Bsn
09	Simple 9 Fl/St
10	Simple 10 Fl/Cl
11	Simple 11 Cl/Cl
12	Simple 12 Pf/Pf
13	Simple 13 Cl/Bsn
14	Sound Effect 1
15	Sound Effect 2
16	Sound Effect 3
17	Sound Effect 4
18	Sound Effect 5
19	Sound Effect 6
20	Sound Effect 7
21	Sound Effect 8
22	Sound Effect 9
23	Sound Effect 10
24	Sound Effect 11
25	Sound Effect 12
26	Sound Effect 13
27	Sound Effect 14
28	Sound Effect 15
29	Sound Effect 16
30	StCombi 1 St/St
31	StCombi 2 St/Hr
32	StCombi 3 St/Br
33	StCombi 4 St/CB
34	StCombi 5 Oct Hi
35	StCombi 6 Oct Lo
36	StCombi 7 Soft
37	StCombi 8 SftOct
38	StCombi 9 Hard
39	StCombi 10HrdOct
40	StCombi 11 St+WW
41	StCombi 12 St+Br
42	StCombi 13 Pizz
43	StCombi 14 Trem
44	StCombi 15 Vn/Vc
45	StCombi 16 Vn/Pz
46	BrCombi 1 Tp/St
47	BrCombi 2 Tp/Hr
48	BrCombi 3 Tp/Tb
49	BrCombi 4 Br/Hr
50	BrCombi 5 Br/Br
51	BrCombi 6 Oct
52	BrCombi 7 Br/CB
53	BrCombi 8Br/Timp
54	BrCombi 9 Br+Xyl
55	WWCombi 1 Fl/St

56	WWCombi 2 Fl/Cl
57	WWCombi 3 Fl/Hp
58	WWCombi 4 Ob/St
59	WWCombi 5 Ob/Bsn
60	WWCombi 6 Ob/Piz
61	WWCombi 7 Cl/St
62	WWCombi 8 Cl/Hr
63	WWCombi 9 Cl/Piz
64	WWCombi 10Sax/Pf
65	Woodwind Ens 1
66	Woodwind Ens 2
67	Woodwind Ens 3
68	Woodwind Ens 4
69	Woodwind Ens 5
70	Woodwind Ens 6
71	Woodwind Ens 7
72	Decay 1 Piano
73	Decay 2 Harpsi
74	Decay 3 E.Piano
75	Decay 4 Guitar
76	Decay 5 E.Guitar
77	Decay 6 Xylophone
78	Decay 7 Glocken
79	Decay 8 Harp
80	Hold 1 PipeOrgan
81	Hold 2 JazzOrgan
82	Hold 3 Accordion
83	Hold 4 Recorder
84	Synth 1
85	Synth 2
86	Synth 3
87	Synth 4
88	Synth 5
89	Comping Rock
90	Comping Jazz 1
91	Comping Jazz 2
92	Comping Classic1
93	Comping Classic2
94	Comping Classic3
95	Comping Classic4

[1] KIDS, SIMPLE

Page 01 KIDS

01	Simple 8Beat 1
02	Simple 8Beat 2
03	Light Step
04	Sunny Pop
05	Kids March 1
06	Kids March 2
07	Kids March 3
08	Synth Rock
09	SymphonicMarch 1
10	SymphonicMarch 2
11	Bluegrass
12	Sea Carnival
13	Basic Waltz
14	Brass Ensemble
15	Pure Waltz
16	Rococo Ensemble
17	Pop Cha Cha
18	Comical Rumba
19	Comical Samba
20	Toy Orchestra
21	Charleston
22	Winter Swing
23	Snow Waltz 1
24	Snow Waltz 2
25	Alpine Polka *A
26	Alpine Polka *B
27	Alpine Polka *C
28	Alpine Polka *D
29	Dream Ballad *A
30	Dream Ballad *B
31	Dream Ballad *C
32	Dream Ballad *D
33	Pops Orchestra*A
34	Pops Orchestra*B
35	Pops Orchestra*C
36	Pops Orchestra*D
37	Kids On Stage *A
38	Kids On Stage *B
39	Kids On Stage *C
40	Kids On Stage *D
41	Galaxy March *A
42	Galaxy March *B
43	Galaxy March *C
44	Galaxy March *D
45	SE *A
46	SE *B
47	SE *C
48	SE *D

Page 02 SIMPLE

01	SimpleReg Strs 1
02	SimpleReg Strs 2
03	SimpleReg Orch 1
04	SimpleReg Orch 2
05	SimpleReg Orch 3

06	SimpleReg Pops 1
07	SimpleReg Pops 2
08	SimpleReg Latin
09	SimpleReg Jazz 1
10	SimpleReg Jazz 2
11	SimpleReg Jazz 3
12	SimpleReg Organ
13	BrassBandMarch*A
14	BrassBandMarch*B
15	Orchestra March
16	6/8 MarchingBand
17	6/8 MarchingKids
18	Light Waltz
19	OrchestraWaltz*A
20	OrchestraWaltz*B
21	OrchestraWaltz*C
22	OrchestraWaltz*D
23	8Beat Synth Pop
24	8Beat Pop
25	Pop Shuffle
26	R&B Shuffle
27	Rock
28	Rock Shuffle
29	Rock Pop Ballad
30	Funk
31	Dance Pop
32	Disco Pop
33	R&B E.Piano Bld
34	R&B Piano Ballad
35	8Beat Ballad
36	8Beat OrchBallad
37	3/4 Pop Ballad
38	6/8 Pop Ballad
39	Big Band King *A
40	Big Band King *B
41	Big Band King *C
42	Big Band Swing
43	Jazz Session
44	Fusion Samba
45	Pop Samba
46	Simple BossaNova
47	Mambo
48	Rumba
49	Clis Organ Chapel
50	Clis Organ Hall
51	RockOrgan Ballad
52	R&B Rock Organ
53	Organ Combo
54	6/8 Organ Ballad
55	Soul Jazz Organ
56	Pop Organ 60s
57	Toy Organ
58	Theatre Organ NY
59	Nostalgic Organ

[2] POPS&ROCK

Page 01

01	Dynamic 8Beat
02	NY Ballad
03	British Pop
04	8Beat Modern
05	Rock Band
06	Detroit Pop
07	Techno Pop
08	Sheriff Reggae
09	Rock & Roll
10	Power Rock
11	60s Guitar Rock
12	Unplugged
13	Motor City
14	Lovely Shuffle
15	Gospel Shuffle
16	Joyful Gospel
17	Frankly Soul
18	Soul
19	Gospel
20	6/8 Soul
21	Hit Pop
22	New Country
23	Eternal Pop
24	Ground Beat
25	Bounce Pop *A
26	Bounce Pop *B
27	Bounce Pop *C
28	Bounce Pop *D
29	Blues Jam *A
30	Blues Jam *B
31	Blues Jam *C
32	Blues Jam *D
33	EvergreenWaltz*A
34	EvergreenWaltz*B
35	EvergreenWaltz*C
36	EvergreenWaltz*D
37	16Beat Pop *A
38	16Beat Pop *B
39	16Beat Pop *C
40	16Beat Pop *D
41	Top Gear Rock *A
42	Top Gear Rock *B
43	Top Gear Rock *C
44	Top Gear Rock *D
45	Southern Pop *A
46	Southern Pop *B
47	Southern Pop *C
48	Southern Pop *D

Page 02

01	70s Easy Pop
02	BoysGuitarBallad
03	Soul Pop
04	70s Top Duo
05	Daydream Shuffle
06	Oldies Pop
07	EuroPop Folklore

08	Discotheque Rock
09	Slow Hand Ballad
10	Sweet AC Ballad
11	70s PrimeTime TV
12	Crossover Funk
13	Joyful Gospel #2
14	Gospel Groove
15	Worship Shuffle
16	Worship 16beat
17	Soulful Wonder
18	Lovely & Soulful
19	Danceable Funk
20	Bright Pop Rock
21	AmericanHardRock
22	Power Rock 80s
23	USA RockStandard
24	Seaside Rock
25	70s Folk Rock
26	Alternative Rock
27	Alternative6/8Rk
28	Highway Rock
29	Funky Rock&Roll
30	Synth Pop Rock
31	Power Synth Rock
32	RockGuitarBallad
33	Pop Rock & Roll
34	Back To The 60s
35	Dancing Boogie
36	6/8 Shuffle Rock
37	Shuffle BoysRock
38	Shuffle Pop Rock
39	Shfl Rock Ballad
40	Pop Rock Band
41	Shuffle PopPiano
42	Contemp Country
43	Smooth Country
44	Xmas Shuffle
45	Snowy Christmas
46	Pretty Rock
47	Ultra Rock
48	Rock Graffiti
49	Casual Rock
50	Rookie Rock
51	Happy Rock
52	J-Pop Idol Rock
53	J-Pop Band Rock
54	Spirit Pop
55	Sweet Love Pop
56	Summer Pop
57	Shaky Dance
58	J-Pop Piano Band
59	J-Pop Boys
60	J-PopShuffleBeat
61	J-Pop BandBallad
62	Breezy Ballad
63	HeroRanger Theme
64	Sunset Pop
65	Funky Punch *A
66	Funky Punch *B
67	GlxyBattleship*A

68	GlxyBattleship*B
69	J-Pop Anime *A
70	J-Pop Anime *B
71	70s Honey
72	70s Hero
73	DBZ *A
74	DBZ *B
75	DBZ *C
76	DBZ *D

[3] DANCE&BALLAD

Page 01

01	Organ Ballad
02	Dramatic Ballad
03	Love Ballad
04	Smooth Lead
05	Pop Ballad
06	Guitar Ballad
07	Acoustic Ballad
08	Healing Guitar
09	Chillout
10	Sweetheart 1
11	Sweetheart 2
12	Slow & Easy
13	Euro Trance
14	6/8 Trance
15	Cool Hip Hop
16	Latin House
17	Dance Beat
18	Euro Dance Pop
19	UK Pop
20	Jive
21	Disco Queen
22	Disco Soul
23	Pop Disco
24	Hot Disco
25	Ibiza *A
26	Ibiza *B
27	Ibiza *C
28	Ibiza *D
29	Power House *A
30	Power House *B
31	Power House *C
32	Power House *D
33	Dance Latino *A
34	Dance Latino *B
35	Dance Latino *C
36	Dance Latino *D
37	Twilight Disco*A
38	Twilight Disco*B
39	Twilight Disco*C
40	Twilight Disco*D
41	Love Song *A
42	Love Song *B
43	Love Song *C
44	Love Song *D

45	Movie Ballad *A
46	Movie Ballad *B
47	Movie Ballad *C
48	Movie Ballad *D

Page 02

01	R&B Pop Ballad
02	R&B Soul Ballad
03	R&B Cool Ballad
04	Cool AC
05	Sweet Chart Hits
06	Sweet SlowBallad
07	YourPiano Ballad
08	Sweet EP Ballad
09	J-Pop EasyBallad
10	Sweet Sax Ballad
11	Sweet R&B Ballad
12	Lovers R&B
13	Sentimental Bld
14	Tears Ballad
15	Glory Ballad
16	Unplugged Ballad
17	SentimentalMovie
18	BeautyCinema Bld
19	CinemaSympho Bld
20	Enka Ballad
21	6/8 Enka Shuffle
22	Christmas Ballad
23	Disco Hits 70s
24	70s Disco Night
25	Euro Pop Disco
26	Synth Disco
27	Ballroom Disco
28	Syn DancePop 80s
29	Dirty Dance Beat
30	Fortune Ballad
31	Girls Pop 48 *A
32	Girls Pop 48 *B
33	Shiny Girls Pop
34	Share The Peace
35	DanceAndRhythm*A
36	DanceAndRhythm*B
37	DanceAndRhythm*C
38	DanceAndRhythm*D
39	Girls Techno
40	Candy Pop Techno
41	Dancing Platform
42	Dance Beat EX.
43	Club Beat
44	Electronica Beat
45	Kool Garage
46	Electronic Dance
47	New Age Chillout
48	Eurobeat Party
49	Ibiza Trance
50	Casual Trance
51	Trance Party
52	WonderTranceShfl

[4] JAZZ&LATIN

Page 01

01	Blow On Sax
02	Sax Ensemble
03	Moonlight
04	Big Band
05	Clarinet Swing
06	Jazz Combo
07	Medium Jazz
08	Organ Session
09	Guitar Combo
10	Tender Ballad
11	Jazz Waltz
12	Five-Four
13	Big Band Samba
14	Mambo Brass
15	Mambo Tenor
16	Montuno
17	Bossa Nova
18	Pop Bossa
19	Sweet Rumba
20	Beguine
21	Cha Cha Cha
22	Mellow Groove
23	Modern R&B
24	Dixieland Jazz
25	Jungle Drum *A
26	Jungle Drum *B
27	Jungle Drum *C
28	Jungle Drum *D
29	Jazz Club *A
30	Jazz Club *B
31	Jazz Club *C
32	Jazz Club *D
33	Afro Session *A
34	Afro Session *B
35	Afro Session *C
36	Afro Session *D
37	ChaCha Grandee*A
38	ChaCha Grandee*B
39	ChaCha Grandee*C
40	ChaCha Grandee*D
41	3/4 Fast Jazz *A
42	3/4 Fast Jazz *B
43	3/4 Fast Jazz *C
44	3/4 Fast Jazz *D
45	Twilight Sax *A
46	Twilight Sax *B
47	Twilight Sax *C
48	Twilight Sax *D
Page 02	
01	Big Band Tutti
02	Alto Sax Combo
03	Jazz Combo Fast
04	Jazz Combo 66
05	The Big Band *A
06	The Big Band *B
07	Guitar JazzCombo

08	The Swing Jazz
09	New Orleans Jazz
10	Ragtime Band
11	Funky Cat Groove
12	Afro Cuban Jazz
13	Guitar JazzWaltz
14	Sax Jazz Waltz
15	Swing Steps
16	Swing Chorus
17	Relax Swing
18	Urban Lounge
19	Broadway Tap
20	Brazilian Bossa
21	Lounge BossaNova
22	8Beat Bossa Nova
23	Pop Bossa Nova
24	Tiny Bossa Nova
25	Cafe Samba
26	BitterSweetLatin
27	Latin Rock
28	DanceBeatLatin*A
29	DanceBeatLatin*B
30	Pop Accordion
31	Sweet Bomba
32	Orquesta Salsa
33	New Flamenco
34	Jummin' Reggae
35	RumbaAndTheCity
36	French Caribbean
37	Caribbean Sea

[5] SYMPHONY&WORLD

Page 01

01	Fanfare
02	String Orchestra
03	Romantic Violin
04	Baroque
05	Flute & Harp
06	Serenade
07	Fast March
08	Wild West
09	Vienna Waltz
10	Polka
11	Chanson Club
12	Theatre Organ
13	Flamenco
14	Pop Flamenco
15	Mexican Dance
16	Mariachi
17	Celtic Dance
18	Folk Step
19	Italiano
20	Musette
21	Country
22	Hawaiian
23	Chinese Nocturne

24	Japanese Sound
25	OrchestraMarch*A
26	OrchestraMarch*B
27	OrchestraMarch*C
28	OrchestraMarch*D
29	Pasodoble *A
30	Pasodoble *B
31	Pasodoble *C
32	Pasodoble *D
33	Tango *A
34	Tango *B
35	Tango *C
36	Tango *D
37	Show Time *A
38	Show Time *B
39	Show Time *C
40	Show Time *D
41	Majestic Sound*A
42	Majestic Sound*B
43	Majestic Sound*C
44	Majestic Sound*D
45	OrchestraSwing*A
46	OrchestraSwing*B
47	OrchestraSwing*C
48	OrchestraSwing*D

Page 02

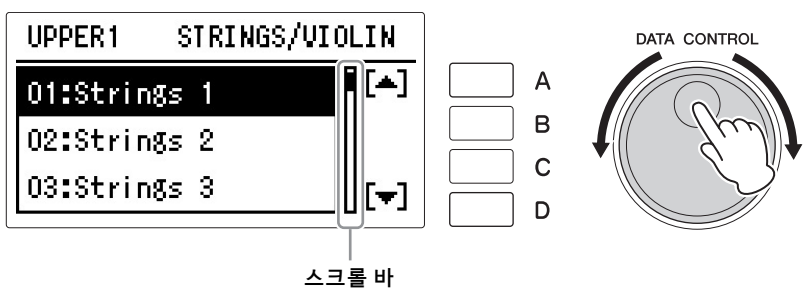
01	Orch Full Unit
02	String Classic
03	Sweet Pizzicato
04	Baroque Symphony
05	Nostalgic Green
06	New Year March
07	Wind Orchestra
08	BrassBand Parade
09	Choral No.9
10	Angel Voices
11	Beat Classic
12	Can Can Pop
13	Elegant Waltz
14	Chorus Waltz
15	Love Waltz
16	Fantasy World
17	Movie Pirates
18	Chorus Symphony
19	Hollywood Sound
20	Super Showtune
21	TV DramaTrack *A
22	TV DramaTrack *B
23	Movie Symphonic
24	Movie Soundtrack
25	Yoo-Hoo Polka
26	Pop Polka
27	Funny Polka
28	Casual Polka
29	Country Town
30	Tango Band
31	Turkish Pops
32	Oriental Dance
33	Celtic Beat
34	Celtic Waltz

35	Trad Irish Pipe
36	Irish Ballad
37	ChinaSweetBallad
38	ChinaRomanticBld
39	China Dance Beat
40	China Kung Fu
41	China Trad Song
42	China Trad Dance

2 LCD 디스플레이 사용

Electone 작동의 많은 부분은 LCD 디스플레이에서 이루어집니다. 패널에서 버튼을 누르면 관련 기능이 자동으로 디스플레이에 호출됩니다. 표시되는 디스플레이에 따라, [A]~[D] 버튼(LCD 바로 옆 오른쪽에 위치)과 DATA CONTROL 다이얼([A]~[D] 버튼 오른쪽에 위치)을 사용하여 편리하게 여러가지 기능을 수행하고 값/설정을 변경할 수 있습니다

디스플레이의 목록에서 선택

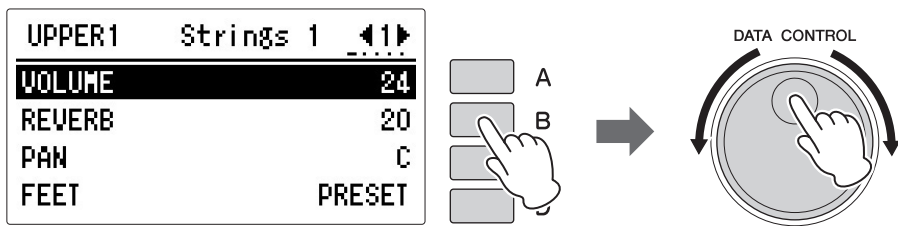


일반적으로(예: 음색과 리듬), 디스플레이에 모두 표시하기에는 항목과 메뉴가 너무 많습니다. 이 경우, 스크롤 바가 디스플레이 우측에 표시됩니다. 스크롤 바가 디스플레이에 표시되면 DATA CONTROL 다이얼을 돌려 디스플레이를 수직으로 스크롤해 원하는 메뉴를 선택할 수 있습니다.

[▲] 및 [▼] 기호가 디스플레이 스크롤 바 우측에 표시되면 디스플레이를 스크롤하고 [A] 또는 [D] 버튼을 사용해 원하는 메뉴를 선택할 수 있습니다.

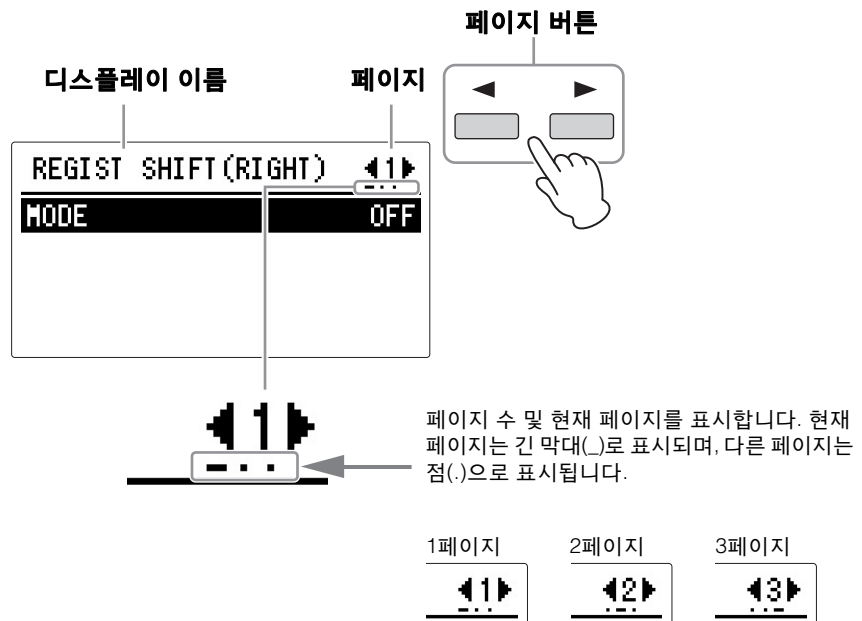
항목을 선택해 항목의 값 변경

1. 항목을 선택합니다.
2. 값/설정을 변경합니다.



(목록을 제외한) 많은 디스플레이에서 음량, 리버브 등의 항목이나 파라미터는 수직으로 표시되며, 해당 값/설정은 항목 바로 우측에 표시됩니다. 이런 유형의 디스플레이의 경우, 관련 [A]~[D] 버튼(위 예의 경우, 리버브 설정에 해당하는 [B] 버튼)을 누른 다음 DATA CONTROL 다이얼로 값/설정을 변경하거나 관련 버튼(이 경우 [B] 버튼)을 연속해서 눌러 항목을 선택(강조 표시)할 수 있습니다.

디스플레이 페이지 변경



페이지 버튼은 디스플레이의 다양한 ‘페이지’(여러 페이지가 있을 경우)를 선택하는 데 사용됩니다. 현재 선택된 페이지 번호는 LCD의 우측 상단에 표시됩니다. [▶] 버튼을 사용하여 다음 페이지를, [◀] 버튼으로는 이전 페이지를 선택합니다. 두 버튼을 동시에 누르면 1페이지가 선택됩니다.

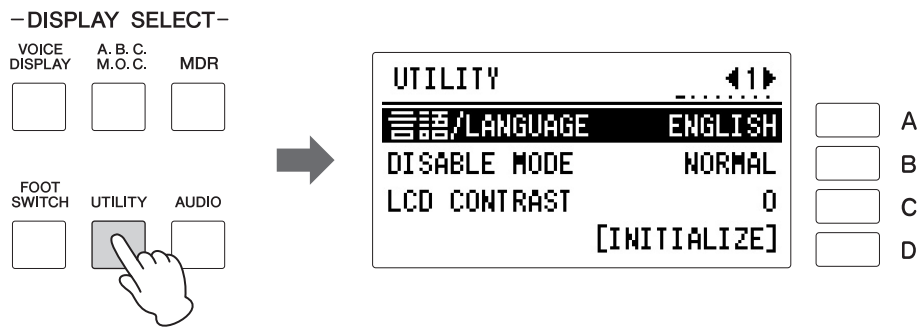
3 기본 작동법

표시 언어 선택

LCD 디스플레이는 영어와 일본어 두 가지 언어로 표시될 수 있습니다. 기본 설정은 영어입니다.

1 패널에서 [UTILITY] 버튼을 누릅니다.

유틸리티 디스플레이가 나타납니다. 유틸리티 디스플레이 1페이지에서 언어가 설정되므로, 다른 페이지가 표시된 경우 페이지 버튼으로 1페이지를 선택하십시오.



2 [A] 버튼을 눌러 관련 언어를 선택한 다음 같은 버튼을 연속적으로 눌러 일본어와 영어 사이에서 값을 전환합니다.

주의사항
다른 디스플레이를 불러오면 언어 설정이 자동으로 저장됩니다. 전원을 끄기 전에 반드시 다른 디스플레이로 전환하십시오.

출고 시 설정(Electone 초기화)

등록 메모리(전체 बैं크), 표시 언어 및 화면 대비 설정을 포함한 모든 현재 설정은 다음 절차에 따라 동시에 삭제될 수 있습니다. 출고 시 설정의 수행 시에는 모든 기존 데이터가 삭제되기 때문에 주의해야 합니다. 중요한 데이터를 항상 USB 플래시 드라이브에 저장하십시오.

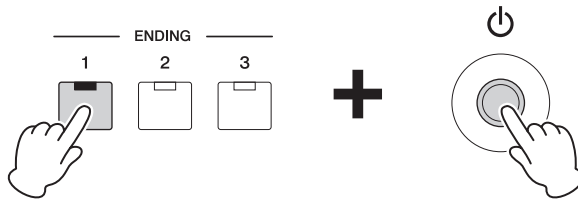
이때 실시한 작업은 200페이지에서 초기화 가능한 무선 LAN 설정에 영향을 미치지 않습니다.

참고 페이지
USB 플래시 드라이브에 등록 데이터 저장(118페이지)

참고 페이지
등록 메모리 초기화(120페이지)

1 전원을 끕니다.

2 ENDING [1] 버튼을 누르면서 전원을 다시 켭니다.



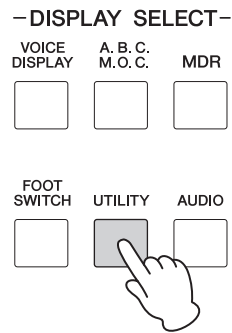
3 음색 디스플레이가 나타난 후에 엔딩 [1] 버튼에서 손을 뗍니다.

Electone 버전 확인

다음 절차에 따라 Electone의 버전을 확인할 수 있습니다.

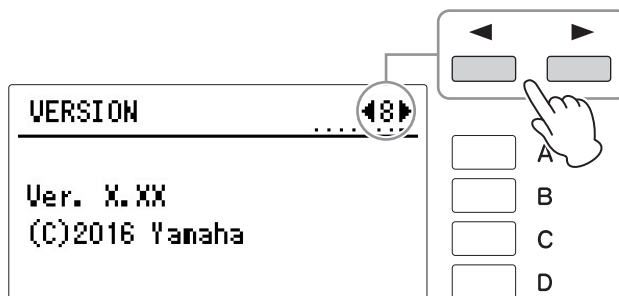
1 [UTILITY] 버튼을 누릅니다.

유틸리티 디스플레이가 나타납니다.

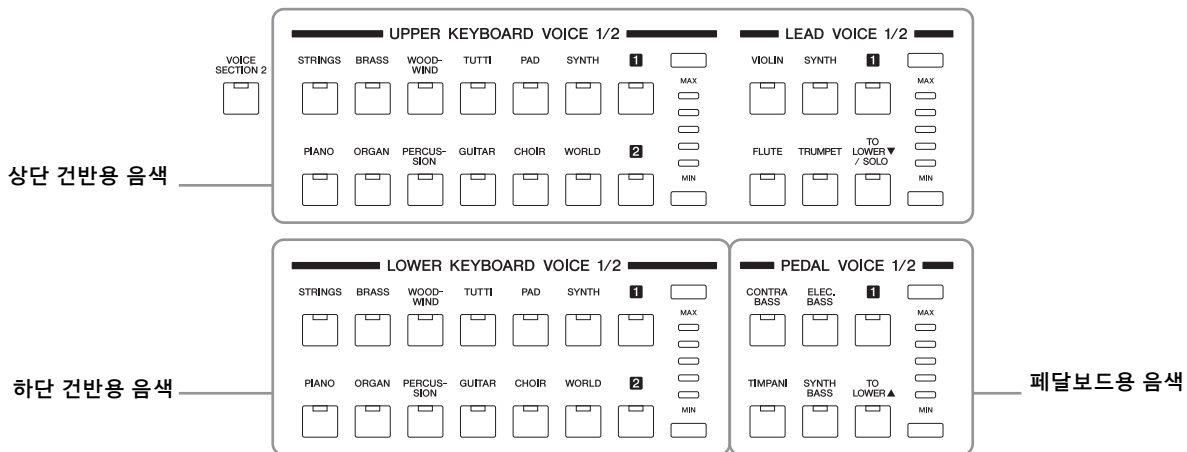


2 페이지 버튼을 사용하여 8페이지를 선택합니다.

결과가 디스플레이에 표시됩니다.



이 Electone은 수백 가지의 고음질 음색을 특징으로 합니다. 이 음색들은 상단 건반, 하단 건반 및 페달보드에서 사용될 수 있습니다. 상단 건반의 경우, 최대 4개 음색 섹션이 하나의 레이어에서 함께 연주될 수 있습니다. 반면에, 하단 건반과 페달보드의 경우, 이용 가능한 음색 섹션은 각기 2개입니다.



1 각 건반용 음색

상단 건반용 음색

상단 건반의 경우, 최대 4개의 음색 섹션(상단 건반 음색 1, 상단 건반 음색 2, 리드 음색 1 및 리드 음색 2)을 연주에 사용할 수 있습니다. 상단 건반 음색 1과 상단 건반 음색 2는 패널의 “UPPER KEYBOARD VOICE 1/2” 섹션에서 선택할 수 있으며, 리드 음색 1과 리드 음색 2는 “LEAD VOICE 1/2” 섹션에서 선택할 수 있습니다.

참고 페이지

- 음색 섹션 1과 음색 섹션 2 사이에서 전환(36페이지)
- 사용자 버튼(39페이지)
- [TO LOWER▼/SOLO] 버튼 (38, 39페이지)

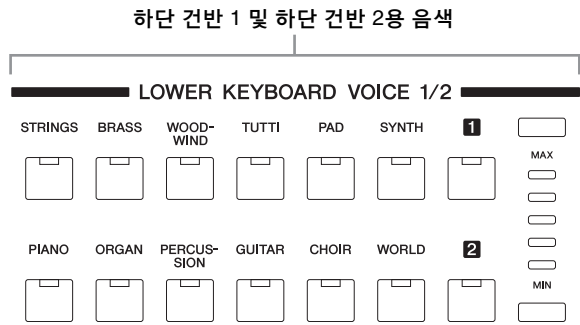


2개 이상의 건반이 함께 연주될 경우에 리드 음색은 가장 높은 음(또는 마지막으로 연주된 음)만을 소리냅니다. 그러므로 리드 음색은 트럼펫이나 색소폰과 같은 솔로 악기 즉, 오케스트라 또는 밴드의 “리드 선율” 또는 가장 두드러지는 파트를 연주하는 악기에 적합합니다.

상단 건반을 연주할 때 상단 건반 음색 1만 소리나도록 기본 설정되어 있습니다.

하단 건반용 음색

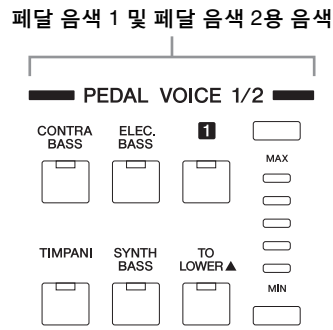
하단 건반의 경우, 최대 2개의 음색 섹션(하단 건반 음색 1 및 하단 건반 음색 2)을 연주에 사용할 수 있습니다. 패널의 “LOWER KEYBOARD VOICE 1/2” 섹션에서 각 섹션에 대해 음색을 선택할 수 있습니다.



참고 페이지
 [TO LOWER▲] 버튼(38페이지)

페달보드용 음색

페달보드의 경우, 최대 2개의 음색 섹션(페달 음색 1 및 페달 음색 2)을 연주에 사용할 수 있습니다. 패널의 “PEDAL VOICE 1/2” 섹션에서 각 섹션에 대해 음색을 선택할 수 있습니다. 페달 음색은 한번에 한 음에서만 음향이 울립니다. 2개 이상의 건반을 동시에 누를 경우, 가장 높은 음만 울립니다.

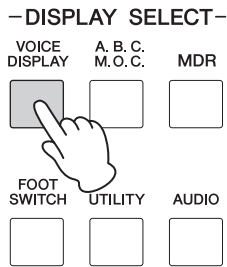


2 음색 디스플레이

음색 디스플레이를 통해 각 건반에서 사용 중인 음색을 쉽게 확인할 수 있습니다. 또한, 이 디스플레이에서 켜짐/꺼짐 상태를 변경하여 각 섹션에서 음색이 연주될지 여부를 설정할 수 있습니다.

음색 디스플레이 불러오기 방법

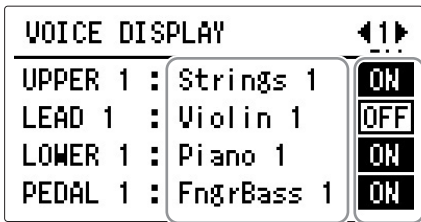
DISPLAY SELECT 섹션의 [VOICE DISPLAY] 버튼을 누르면 음색 디스플레이가 선택됩니다. (Electone이 켜질 때에 음색 디스플레이가 항상 나타납니다.)



음색 디스플레이는 디스플레이 우측 상단의 페이지 버튼을 눌러 전환될 수 있는 서로 다른 세 페이지로 구성됩니다.

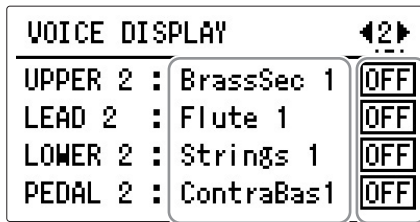
음색 디스플레이는 각 음색 섹션 및 켜짐/꺼짐 상태에 현재 할당된 음색을 나타냅니다.

음색 디스플레이 [1 페이지]



음색 이름 켜짐/꺼짐 상태

음색 디스플레이 [2 페이지]



음색 이름 켜짐/꺼짐 상태

음색의 켜짐/꺼짐 상태

음색 디스플레이에서 켜짐/꺼짐 상태를 설정하여 음색이 연주될지 여부를 설정할 수 있습니다. 변경하려는 음색 섹션에 해당하는 [A]~[D] 버튼을 눌러 켜짐과 꺼짐을 전환합니다.

1페이지 및 2페이지

각 건반과 페달보드에는 2개의 기본 음색 섹션인 음색 섹션 1과 음색 섹션 2가 있습니다. 음색을 선택하려면 먼저 원하는 음색 섹션을 선택해야 합니다.

이러한 이유 때문에 음색 디스플레이는 실제로 두 부분의 디스플레이 즉, 음색 섹션 1에서 선택된 음색을 확인하는 디스플레이와 음색 섹션 2에서 선택된 음색을 확인하는 디스플레이로 구분됩니다.

패널 좌측 상단의 [VOICE SECTION 2] 버튼을 연속으로 누르면 음색 섹션이 전환되며, 각 음색 섹션에 해당하는 디스플레이가 나타납니다.

참고 페이지

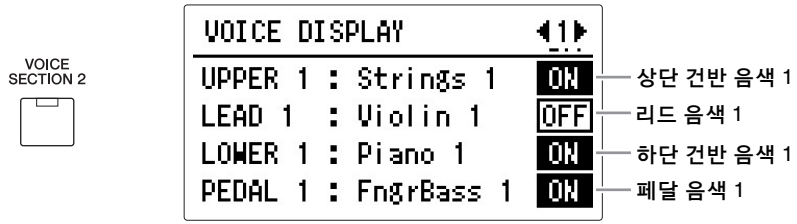
음색 섹션 1과 음색 섹션 2 사이에서 전환(36페이지)

주

페이지 1이나 2를 선택하면 [VOICE SECTION 2] 버튼이 꺼지거나 켜집니다.

음색 섹션 1이 선택된 경우

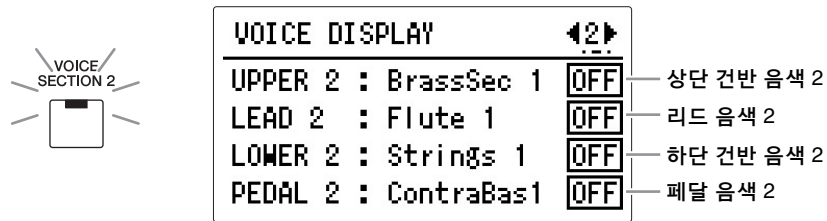
([VOICE SECTION 2] 버튼이 꺼집니다.)



이 디스플레이에서 각 건반의 음색 섹션 1에 대해 어떠한 음색이 선택되었는지 확인할 수 있습니다(상단 건반 음색 1, 리드 음색 1, 하단 건반음색 1 및 페달 음색 1).

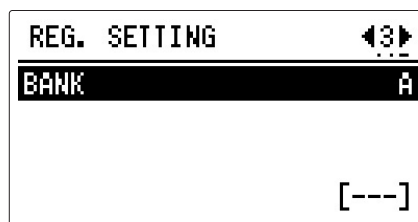
음색 섹션 2가 선택된 경우


([VOICE SECTION 2] 버튼이 켜집니다.)



이 디스플레이에서 각 건반의 음색 섹션 2에 대해 어떠한 음색이 선택되었는지 확인할 수 있습니다(상단 건반 음색 2, 리드 음색 2, 하단 건반음색 2 및 페달 음색 2).

음색 디스플레이 [3 페이지]



 **참고 페이지**
등록 메모리(111페이지)

등록을 저장하거나 등록을 불러올 बैं크를 선택하는 방법에 관한 자세한 내용은 116페이지를 참조하십시오.

3 음색 버튼으로 음색 선택

음색 선택은 모든 음색 섹션이 동일한 절차를 따르므로, 여기서는 음색 섹션 1의 상단 건반 음색 1의 경우만 설명합니다. 음색 섹션 2의 음색 선택에 관한 자세한 내용은 37페이지를 참조하십시오.

음색 섹션 1에 대해 음색 선택

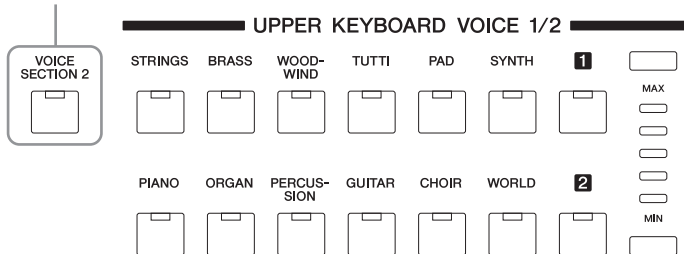
1 [VOICE SECTION 2] 버튼이 꺼졌는지 확인합니다.

[VOICE SECTION 2]가 켜진 경우, [VOICE SECTION 2] 버튼을 눌러 램프를 끄고 음색 섹션 1을 선택합니다.

참고 페이지

음색 섹션 1과 음색 섹션 2 사이에서 전환(36페이지)

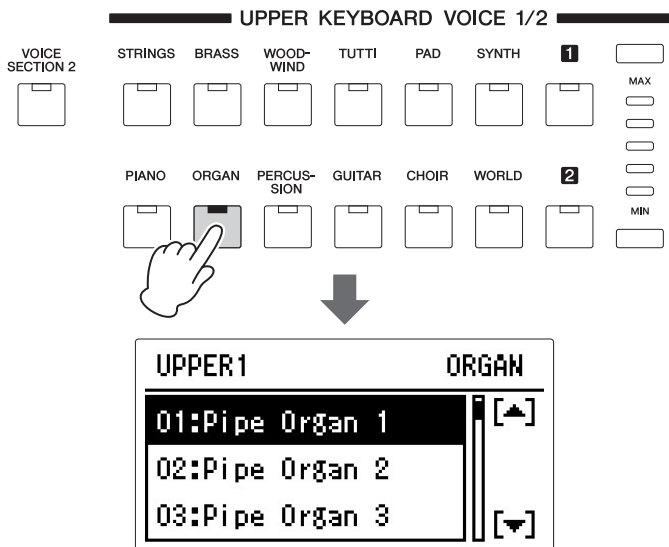
램프가 꺼져 음색 섹션 1의 음색 선택이 가능하다는 것을 나타냅니다.



[VOICE SECTION 2] 램프가 꺼지는 경우, 패널의 UPPER KEYBOARD VOICE 1/2 섹션으로부터 음색 섹션 1(이 경우는 상단 건반 음색 1)에 대해 음색을 선택할 수 있습니다.

2 UPPER KEYBOARD VOICE 1/2 섹션에서 음색 버튼 중 하나를 누릅니다.

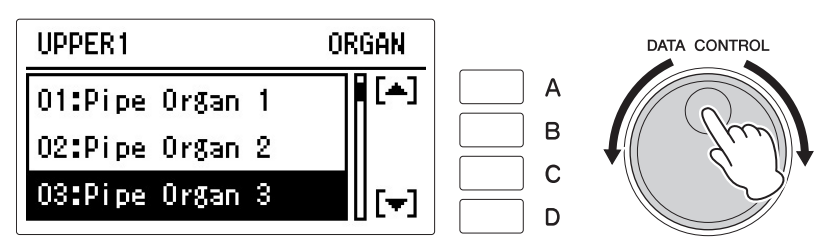
예를 들어, [ORGAN] 버튼을 눌렀을 경우, 다음 디스플레이(음색 메뉴)가 나타납니다.



음색 메뉴에는 다양한 오르간 음색이 포함되며, 이 리듬이 디스플레이에 표시됩니다.

3 DATA CONTROL 다이얼을 돌려 음색 메뉴 디스플레이의 음색을 선택합니다.

[A]/[D] 버튼을 눌러 선택할 수도 있습니다.



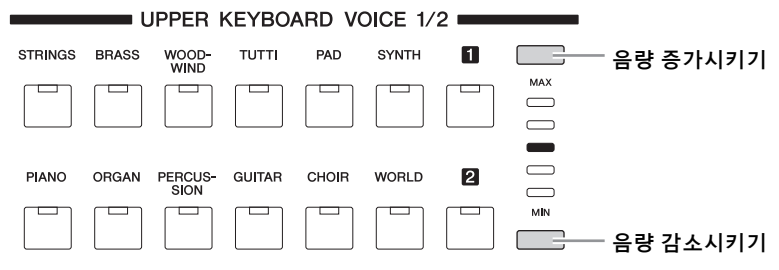
이제 위의 상단 건반과 마찬가지로 하단 건반과 페달보드에 대해서도 음색을 선택합니다.

음색 음량 조절

음색 음량의 설정에는 패널의 음량 버튼을 사용하는 방법과 디스플레이에서 음량을 설정하는 방법의 두 가지가 있습니다. 음량 버튼을 사용하면 음량을 대략적으로 조절할 수 있으며, 디스플레이에서의 설정은 세밀한 조절이 가능합니다.

패널상의 VOLUME 버튼 사용(대략적 조정)

패널에 있는 각 음색 섹션의 음량 버튼 중 하나를 눌러 각 음색의 원하는 레벨을 설정합니다. 컨트롤에는 최소 0 또는 무음향에서 최대 전체 음량에 이르기까지 5개의 음량 설정이 있습니다.



주
(음색 조건 디스플레이에서 설정되는) 음량 값에 따라, 중간 위치를 나타내는 2개의 인접 음량 버튼 램프의 조명이 동시에 들어올 수 있습니다.

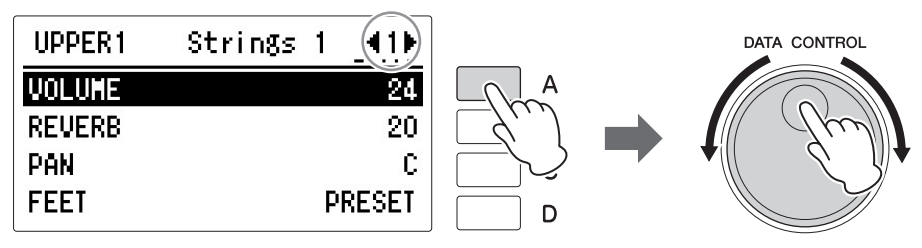
주
음색 디스플레이에서 음색 섹션의 켜짐/꺼짐 상태를 꺼짐으로 설정해 음색 조건 디스플레이의 음량 값이 0이 되더라도, 음색 조건 디스플레이에서 음량 값을 높이거나 패널 음량 버튼을 사용해 음량 값을 높이면 켜짐으로 변경됩니다.

디스플레이에서 음량 설정(미세 조정)

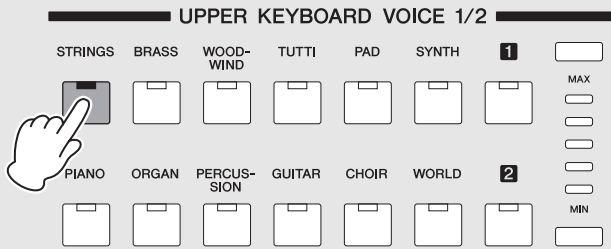
음색을 선택하여 음색 조건 디스플레이가 호출된 후에 패널에서 동일한 음색 버튼을 한번 더 누릅니다.

음량은 음색 조건 디스플레이 1페이지 상단에 표시됩니다. [A] 버튼을 눌러 "VOLUME" 항목을 선택한 다음 DATA CONTROL 다이얼을 사용해 음량을 조절하십시오. 미세 음량 조절의 범위는 0~24입니다.

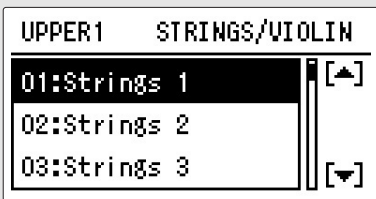
음색 조건 디스플레이 [1 페이지]



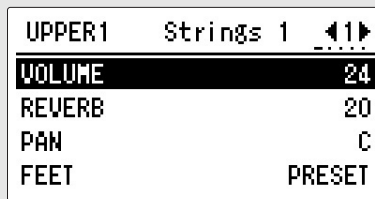
음색 버튼을 한번 누르면 선택된 버튼의 음색 메뉴 디스플레이가 표시됩니다.
 음색 버튼을 한번 더 누르면 음색 조건 디스플레이가 표시됩니다. 연속해서 누르면
 이 두 디스플레이가 번갈아 표시됩니다.



음색 메뉴 디스플레이



음색 조건 디스플레이



음색 조건 디스플레이에서 팬, 이펙트, 음량 등과 같은 음색 관련 파라미터를 컨트롤
 할 수 있습니다. 음색 조건 디스플레이에 관한 자세한 내용은 53페이지를 참조하
 십시오.

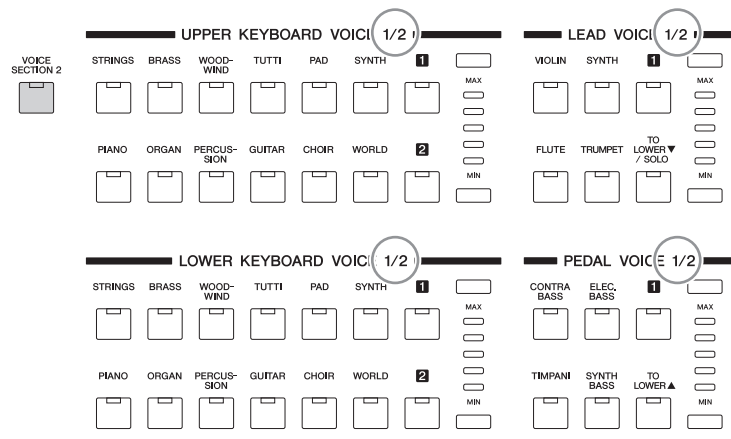
4 음색 섹션 2에 대해 음색 선택

2개의 음색 즉, 음색 섹션 1의 음색과 음색 섹션 2의 다른 음색을 함께 혼합하는 기능입니다. 이 기능은 2개의 음색을 하나의 레이어로 연주하여 풍부한 짜임새를 만드는 데 유용합니다. 음색 섹션 1에 대한 음색 선택에 관한 자세한 내용은 33페이지를 참조하십시오. 아래의 설명은 음색 섹션 2에 대해 음색(상단 건반 음색 2)을 선택하는 경우입니다.

주
음색 섹션 1과 2사이의 전환은 건반으로 어느 음색이 연주될 지에는 영향을 주지 않습니다.

음색 섹션 1과 음색 섹션 2 사이에서 전환

음색 섹션 1과 음색 섹션 2 사이를 전환하려면 패널의 [VOICE SECTION 2] 버튼을 누릅니다. 패널상에 “1/2”로 표시되어 있는 음색 섹션의 경우, [VOICE SECTION] 버튼을 눌러 섹션 1과 2를 전환하여 각 섹션으로부터 음색을 선택할 수 있습니다.



[VOICE SECTION 2] 버튼을 누를 때마다 음색 섹션 1과 2가 번갈아 선택됩니다. 버튼 램프가 꺼지면 음색 섹션 1을 사용할 수 있습니다. 버튼 램프가 켜지만 음색 섹션 2를 사용할 수 있습니다.

음색 섹션 1
([VOICE SECTION 2] 램프가 꺼집니다.)

음색 섹션 1을 선택했으므로 상단 건반 음색 1, 리드 음색 1, 하단 건반 음색 1 및 페달 음색 1 중에서 선택할 수 있습니다.



음색 섹션 2
([VOICE SECTION 2] 램프가 켜집니다.)

음색 섹션 2를 선택했으므로 상단 건반 음색 2, 리드 음색 2, 하단 건반 음색 2 및 페달 음색 2 중에서 선택할 수 있습니다.

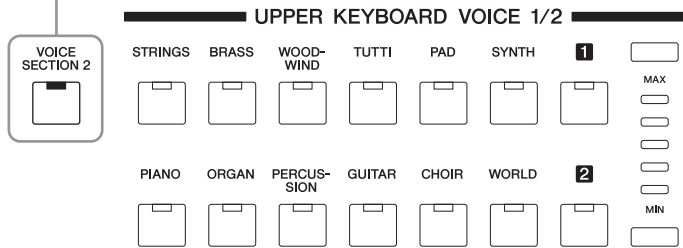
음색 섹션 2에 대해 음색 선택

음색 섹션 2에 대한 음색 선택은 모든 건반 섹션에서 동일한 절차를 사용하므로, 여기서는 상단 건반, 상단 건반 음색 2의 경우에 대해서만 설명합니다.

1 [VOICE SECTION 2] 버튼이 켜졌는지 확인합니다.

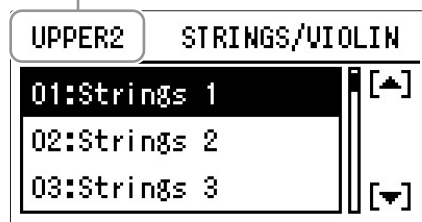
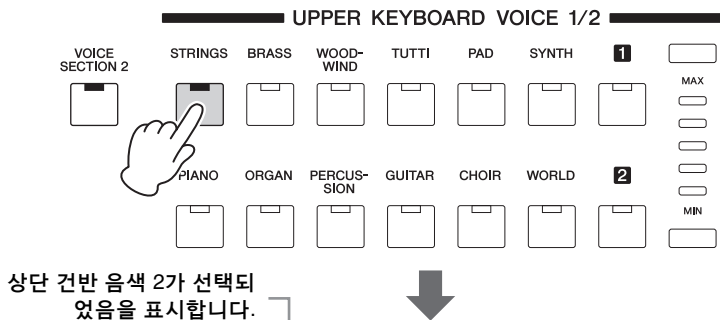
[VOICE SECTION 2]가 꺼진 경우, [VOICE SECTION 2] 버튼을 눌러 램프를 켜고 음색 섹션 2를 선택합니다.

램프가 켜져 음색 섹션 2의 음색 선택이 가능하다는 것을 나타냅니다.

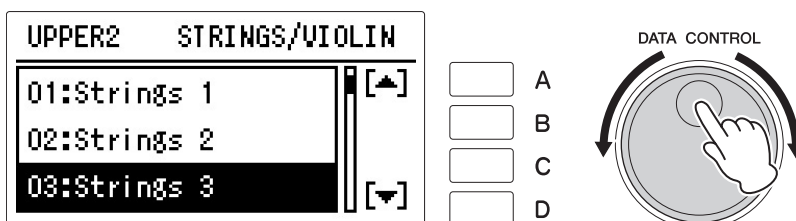


이제 패널의 UPPER KEYBOARD VOICE 1/2 섹션에서 상단 건반 음색 2의 음색을 선택할 수 있습니다.

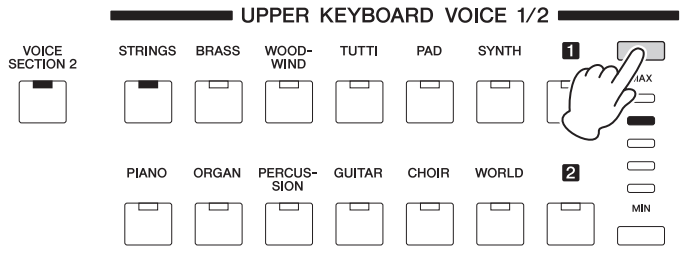
2 UPPER KEYBOARD VOICE 1/2 섹션에서 음색 버튼 중 하나를 누릅니다.



3 DATA CONTROL 다이얼을 사용하여 연주하려는 음색을 선택합니다.



4 패널의 UPPER KEYBOARD VOICE 1/2 섹션에서 음량 버튼을 하나 눌러 상단 건반 음색 2의 음량 레벨을 높입니다.



음색 섹션 2의 음량 레벨은 기본값이 최소로 설정되어 있기 때문에, 음색 섹션 2에 대해 음색을 선택하더라도 상단 건반 음색 2, 리드 음색 2, 하단 건반 음색 2 및 페달 음색 2는 음향이 생성되지 않습니다. 음색 섹션 2에 대해 음색을 연주하려면 패널에서 선택된 음색 1/2 섹션의 음량 버튼을 눌러 음량 레벨을 올려야 합니다. [VOICE SECTION 2] 버튼이 켜지면 음색 섹션의 음량 버튼을 사용하여 음색 섹션 2에 대해서만 음량 레벨을 설정할 수 있습니다.

위의 상단 건반 음색 2와 마찬가지로 방법으로 리드 음색 2, 하단 건반 음색 2와 페달 음색 2에 대해서도 음색을 설정하십시오.

참고 페이지
음색의 꺼짐/꺼짐 상태(31페이지)

음색 섹션 2의 음색을 끄려면 [VOICE SECTION 2] 버튼이 켜져 있을 때 패널에서 선택된 음색 섹션의 음량 버튼을 사용하여 음량 레벨을 최소로 설정하거나, 음색 디스플레이 [2페이지]에서 상태를 꺼짐으로 설정합니다.

주
하단 전환 기능이 켜져 있는 경우에도, 하단 건반에서 연주된 페달 음색 1, 2는 페달 음색의 서스테인 설정에서 조절할 수 있습니다. (63페이지)

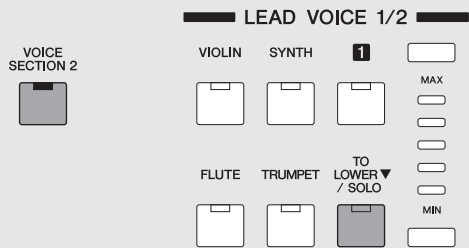
주
하단 전환 기능이 켜져 있는 경우에도, 하단 건반에서 연주된 페달 음색 1, 2는 단일 음색을 냅니다.

하단 전환 기능에 관한 설명

각 섹션의 하단 전환 버튼이 켜져 있으면 리드 음색 1, 페달 음색 1 및 페달 음색 2 섹션에 선택된 음색도 하단 건반에서 연주할 수 있습니다.

하단 전환 기능은 리드 음색 2 섹션에서 이용할 수 없습니다. 이 기능이 켜져 있으면 리드 음색 및 페달 음색을 상단 건반 및 페달보드에서 각기 연주할 수 없습니다.

솔로 기능에 관한 설명



ELS 시리즈의 Electone은 고유의 솔로 기능이 있어 연주 도중에 솔로 리드 음색으로 즉시 전환하게 하여 다른 모든 상단 건반 음색을 묵음시킵니다. MDR 기능을 사용해 Electone에서 솔로 기능이 담긴 곡을 재생할 수 있습니다. 해당 곡을 재생한 후 [TO LOWER ▼/SOLO] 버튼이 켜질 수 있습니다. 이 상태에서는 리드 음색 2가 소리나지 않습니다. 따라서 [TO LOWER ▼/SOLO] 버튼을 끄십시오.

주

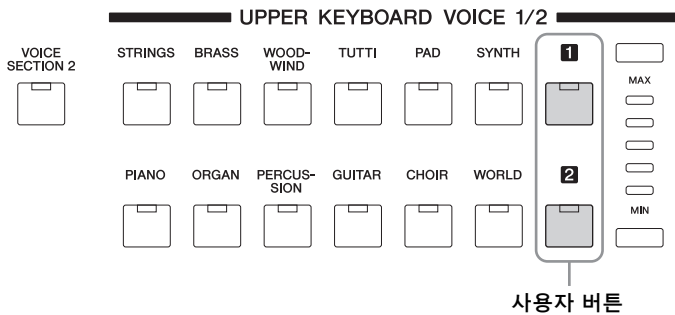
[TO LOWER ▼/SOLO] 버튼은 [VOICE SECTION 2] 버튼이 켜지면 솔로로, [VOICE SECTION 2]가 꺼지면 하단 전환으로 기능을 합니다.

5 사용자 버튼에서 음색 선택

본 Electone은 전면 패널 컨트롤에 보이는 것보다 훨씬 다양한 음색이 내장되어 있습니다. (위 “음색 버튼을 사용하여 음색 선택”을 통해) 각 패널 음색의 음색 메뉴 디스플레이에서 여러 가지 음색을 선택하는 방법은 이미 설명했습니다. Electone은 또한 각 음색 섹션에 사용자 버튼이 있어, 보다 많은 음색에 액세스할 수 있습니다. 이 사용자 버튼은 ‘와일드 카드’ 음색 메뉴 선택기의 역할을 하므로, 이 버튼을 사용하여 어떠한 내부 음색도 선택이 가능합니다.

주

S-Violin, S-Flute, S-Alto Sax, S-Irish Pipe와 같은 음색은 리드 음색 1/2, 페달 음색 1/2와 같은 음색 섹션에만 사용됩니다. 이 네 음색은 음색 섹션 상단 건반 음색 1/2 및 하단 건반 음색 1/2에서는 선택할 수 없으며, 디스플레이에 표시되지 않습니다.



사용자 버튼은 기본적으로 다음과 같은 2가지 용도가 있습니다.

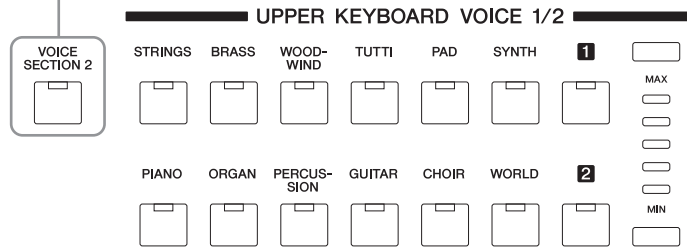
- 건반 또는 페달보드에서 음색 메뉴의 아무 음색이나 연주. 예를 들어, 상단 건반 섹션을 구성하는 버튼 12개(음색 메뉴 페이지 12개)에 국한되지 않고 다른 음색 메뉴 페이지에서 상단 건반을 연주할 수 있습니다.
- 하나의 곡에서 동일한 음색 메뉴 페이지의 음색 2가지 선택. 예를 들어, 상단 건반 음색 1/2 섹션의 사용자 버튼에 음색을 하나 지정한 다음 동일한 섹션의 다른 사용자 버튼에 두 번째 음색을 지정할 수 있습니다.

예를 들어, 상단 건반 음색 1에서 사용자 버튼 [1]에 페달 음색 “5: Contrabass 5”를 선택합니다.

1 [VOICE SECTION 2] 램프가 꺼졌는지 확인합니다.

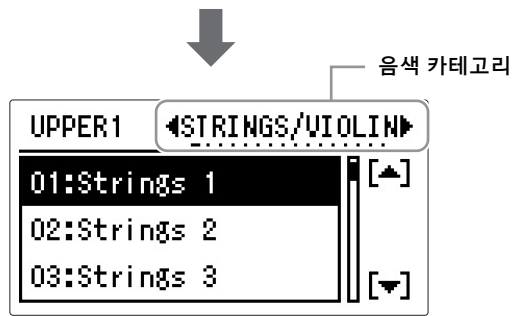
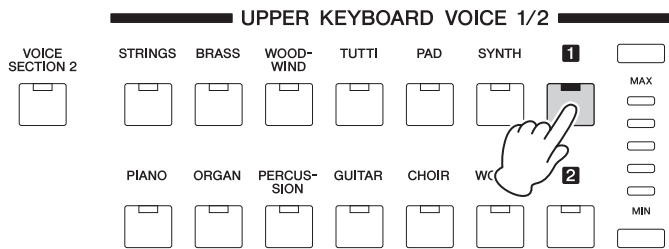
[VOICE SECTION 2] 램프가 켜진 경우, [VOICE SECTION 2] 버튼을 눌러 램프를 끄고 음색 섹션 1을 선택합니다.

램프가 꺼져 음색 섹션 1의 음색 선택이 가능하다는 것을 나타냅니다.

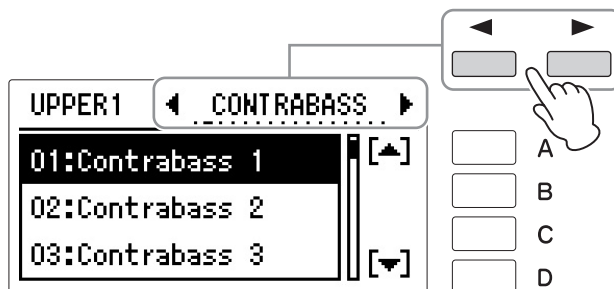


2 음색 섹션에서 사용자 버튼 중 하나를 누릅니다(이 경우, 상단 건반 음색 1 섹션의 사용자 버튼 [1]).

선택한 카테고리의 이름이 표시됩니다.



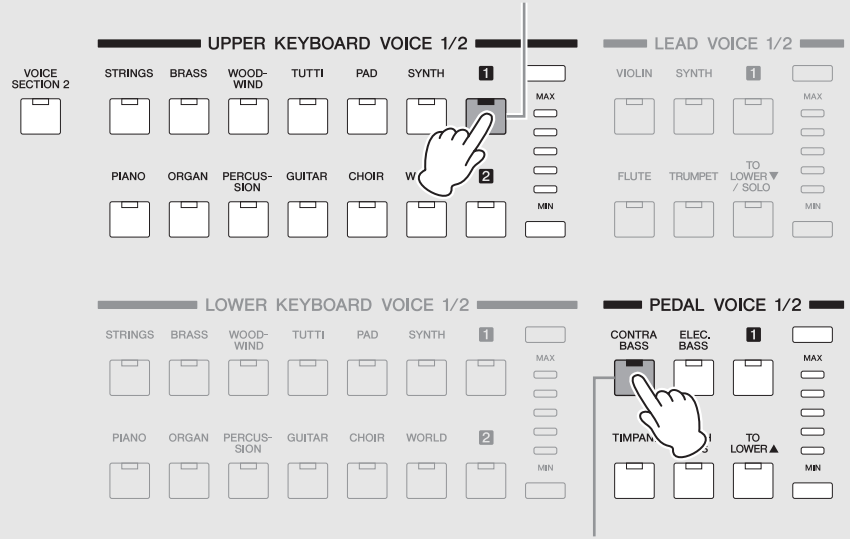
3 페이지 버튼을 사용하여 페이지(카테고리) 중에서 하나를 선택합니다 (이 경우에는 “CONTRABASS”).



카테고리 직접 선택

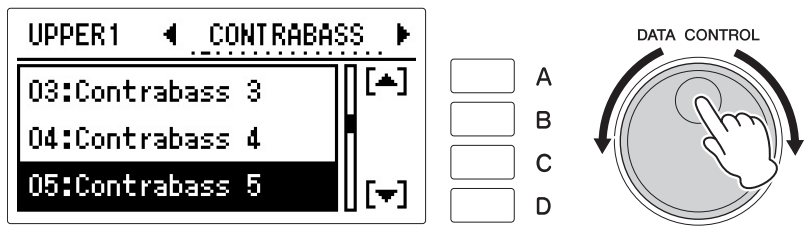
원하는 카테고리를 직접 선택하려면 사용자 버튼 중 하나를 누르면서 동시에 원하는 음색 버튼을 누릅니다.

1. 사용자 버튼을 누른 상태에서



2. 음색 버튼을 누릅니다.

4 DATA CONTROL 다이얼을 사용해 "5: CONTRABASS 5"를 선택합니다.



이제 상단 건반 음색 1의 사용자 버튼 [1]을 누르면 Contrabass 5가 호출되도록 지정했습니다. 위의 상단 건반 음색 1과 마찬가지로 방법으로 다른 음색 섹션의 사용자 버튼에도 음색을 설정할 수 있습니다.

6 음색 목록

프리셋된 음색을 설명하는 목록입니다.

• 수퍼 아티큘레이션 음색

이름 앞에 “S-”가 붙은 음색입니다. 수퍼 아티큘레이션 음색 연주를 통해 생성되는 이펙트에 관한 자세한 내용은 설명 열을 참조하십시오.

“AEM”은 Yamaha의 첨단 톤 생성 기술 상표입니다.

• 자동 아티큘레이션 음색

음색 조건 디스플레이의 6페이지에서 AUTO ARTICULATION(59페이지)을 ON으로 설정할 때 건반을 연주해 이펙트를 생성하는 음색입니다. 자동 아티큘레이션 음색 연주를 통해 생성되는 이펙트에 관한 자세한 내용은 설명 열을 참조하십시오.

포르타멘토나 글리산도 이펙트는 음색 “S-Violin” 또는 “S-Alto Sax.”로 마이너 7th, 메이저 7th나 옥타브 음정을 연주할 때만 생성됩니다.

카테고리	번호	음색 이름	설명
STRINGS/ VIOLIN	01	Strings 1	이들 음색은 현악 합주 음향으로, 콘트라베이스, 첼로, 비올라 및 바이올린 등 모든 현악기를 정밀하게 시뮬레이션합니다. 가볍게 튕기는 음향, 활 굽히는 소음 그리고 깊은 공명음 등의 음색이 포함됩니다.
	02	Strings 2	
	03	Strings 3	
	04	Strings 4	
	05	Strings 5	
	06	Strings 6	
	07	Strings 7	
	08	Strings 8	
	09	Strings 9	
	10	Strings 10	
	11	Strings 11	
	12	Slow Strings	
	13	Chamber Strs 1	실내악 현악 합주에 사용됩니다.
	14	Chamber Strs 2	
	15	Chamber Strs 3	
	16	Chamber Strs 4	
	17	Pizzicato Strs 1	현악기를 활을 사용하는 대신 손가락으로 튕겨서 내는 음향입니다.
	18	Pizzicato Strs 2	
	19	Pizzicato Strs 3	
	20	Pizzicato Strs 4	
	21	Tremolo Strings	트레몰로 현악기를 단일 음으로 연주한 음향입니다.
	22	Spiccato Strings	현악기의 현을 활로 가볍게 튕겨 내는 음향입니다.
	23	Strings1 & 6	Strings 1과 Strings 6의 조합입니다.
	24	Strings2 & Viola	Strings 2와 Viola의 조합입니다.
	25	Strings3 & 4	Strings 3와 Strings 4의 조합입니다.
	26	Strings6&Violin4	Strings 6와 Violin 4의 조합입니다.
	27	Violin4 & Cello	Violin 4와 Cello의 조합입니다.
	28	Octave Strings 1	옥타브로 연주된 현악 합주 음향입니다.
	29	Octave Strings 2	
	30	Octave Strings 3	
	31	Violin 1	클래식 음악뿐 아니라 재즈와 컨트리 & 웨스턴에도 어울리는 깊고 표현적인 음색입니다. 변형된 음조로 밝은 음색과 부드러운 음색이 포함됩니다.
	32	Violin 2	
	33	Violin 3	
	34	Violin 4	
	35	Violin 5	
	36	Violin 6	
	37	Pizzicato Violin	손가락으로 바이올린을 튕기는 음향입니다.
	38	Viola	이 악기는 바이올린보다 크기가 약간 크고 음색이 깊습니다. 중음역 파트에 사용됩니다.
	39	Cello 1	소리가 따뜻하고 깊습니다.
	40	Cello 2	
	41	S-Violin	*1 *2

카테고리	번호	음색 이름	설명		
CONTRABASS	01	Contrabass 1	피치가 가장 낮은 파트에 사용되는 음향입니다. 깊은 음향에서 독주 형식의 음향까지 여러 음색이 있습니다.		
	02	Contrabass 2			
	03	Contrabass 3			
	04	Contrabass 4			
	05	Contrabass 5			
	06	Contrabass 6			
	CONTRABASS	07	Pizzicato Bass 1	손가락으로 튕기는 콘트라베이스의 음향입니다.	
		08	Pizzicato Bass 2		
		09	Acoustic Bass 1	재즈에 적합한 어쿠스틱 베이스 음향입니다. 이 악기는 "스탠드업 베이스" 및 "업라이트 베이스"로도 불립니다.	
		10	Acoustic Bass 2		
		11	Bass & Cymbal		
BRASS/ TRUMPET		01	Brass Section 1	트럼펫을 기본으로 하는 금관악기 섹션 음향입니다. 클래식, 빅 बैं드 및 기타 음악용 음향 등의 음색이 포함됩니다.	
		02	Brass Section 2		
		03	Brass Section 3		
		04	Brass Section 4		
		05	Brass Section 5		
		06	Brass Section 6		
	BRASS/ TRUMPET	07	Power Brass	경쾌하고 강력한 금관악기 섹션 음향입니다.	
		08	Soft Brass	부드럽고 한결 같은 금관악기 섹션의 음향입니다.	
		09	Trombone Sec 1	트롬본을 기본으로 하는 금관악기 섹션 음향입니다. 여러 음색 중에는 클래식 음악을 위한 깊은 음향과 재즈 발라드용의 달콤하고 부드러운 음향이 포함됩니다.	
		10	Trombone Sec 2		
		11	Trombone Sec 3		
		12	Trombone Sec 4		
		13	Trombone Sec 5		
		14	Trombone Sec 6		
		BRASS/ TRUMPET	15	Brass1&Trumpet6	Brass Section 1과 Trumpet 6의 조합입니다.
			16	Brass2&Trumpet6	Brass Section 2와 Trumpet 6의 조합입니다.
			17	Horn 1 & 3	Horn 1과 Horn 3의 조합입니다.
	18		Octave Brass 1	여러 가지 옥타브 금관악기 음향입니다. 빠른 어택의 강력하고 역동적인 효과의 음색에서부터 전반적인 음색을 풍부하게 만들어 주는 부드럽고 따뜻한 음색에 이르는 다양한 음색이 특징입니다.	
	19		Octave Brass 2		
	20		Octave Brass 3		
	21		Octave Brass 4		
	22		Octave Brass 5		
	23		Octave Brass 6		
	24		Octave Brass 7		
	25		Octave Brass 8		
	BRASS/ TRUMPET	26	Trumpet 1	다목적의 밝은 트럼펫 음향입니다.	
		27	Trumpet 2		
		28	Trumpet 3		
		29	Trumpet 4		
		30	Trumpet 5		
		31	Trumpet 6		
		32	Trumpet 7		
		33	Trumpet 8		
		34	Trumpet 9		
		BRASS/ TRUMPET	35	Muted Trumpet 1	트럼펫에 약음기를 붙였을 때의 특색 있는 음향을 재현합니다. 보통의 "울려퍼지는" 트럼펫 음향이 억제되고 가늘고 금속성의 음향이 울립니다.
			36	Muted Trumpet 2	
	37		Muted Trumpet 3		
	38		Muted Trumpet 4		
	BRASS/ TRUMPET	39	Flugel Horn 1	따뜻하고 부드러운 소리가 특징인 금관악기입니다.	
		40	Flugel Horn 2		
	BRASS/ TRUMPET	41	Trombone 1	슬라이드 트롬본은 "뿔어나가고", "오므라드는" 음색이 특징이며, 화려하고 강력한 표현에서 부드럽고 달콤한 표현까지 폭넓은 표현력을 보여줍니다.	
		42	Trombone 2		
		43	Trombone 3		
	BRASS/ TRUMPET	44	Muted Trombone 1	약음기는 음량을 부드럽게 하고, 이 트롬본 음색의 특성을 변화시키는 효과가 있습니다.	
		45	Muted Trombone 2		
	BRASS/ TRUMPET	46	Horn 1	이들 음색은 모두 코일 형태의 관을 가진 호른의 음향을 재현하며 부드럽고 달콤한 것이 특징입니다. 이 음색은 목관악기든 금관악기든 거의 모든 악기와 잘 어울리기 때문에 오케스트라와 관악 밴드에 꼭 필요합니다.	
		47	Horn 2		
		48	Horn 3		
		49	Horn 4		
		50	Horn 5		
		51	Horn 6		
		52	Muted Horn		이 호른 음색은 약음기를 사용하여 날카롭고 금속성으로 바뀐 음향으로, 인간의 음성조차 흉내낼 수 있습니다.

카테고리	번호	음색 이름	설명
BRASS/ TRUMPET	53	Tuba 1	이 악기는 낮은 옥타브의 연주에 사용되며, 풍부하고 안정된 음향으로 관악 밴드와 오케스트라를 받쳐줍니다. 표현이 광범위하며 종종 유머스러운 프레이즈를 연주하는 데 사용됩니다.
	54	Tuba 2	
	55	Euphonium	
	56	Brass Bass 1	
	57	Brass Bass 2	
	58	Brass Bass 3	
WOODWIND/ FLUTE	01	Flute 1	새가 노래하는 듯한 가볍고 투명한 음색을 가진 악기입니다. 이 악기는 빠르게 연주되는 악절에서나 부드러운 선율에서나 똑같이 잘 어울립니다.
	02	Flute 2	
	03	Flute 3	
	04	Flute 4	
	05	Flute 5	
	06	Piccolo	이 악기는 플루트보다 한 옥타브가 높아 높은 옥타브 연주 시 사용됩니다.
	07	Recorder 1	이 기본적인 플루트 악기는 초등학교 음악 수업에서 사용하며, 일부 중세 또는 바로크 음악에서 들을 수 있습니다. 음향이 비교적 단단하고 매끄럽습니다.
	08	Recorder 2	
	09	Ocarina	역사가 매우 오랜 이 악기는 단순하고 따뜻한 소리가 납니다. 숨의 세기로 음정과 음색을 조절합니다.
	10	Whistle	인간의 휘파람 소리를 재현한 음향입니다.
	11	Clarinet 1	이 악기는 음역이 넓고, 저역의 풍부한 음향과 고역의 화사한 톤이 특징입니다. 클래식 실내악, 스윙 재즈 등 다양한 음악 스타일에서 광범위하게 사용됩니다.
	12	Clarinet 2	
	13	Clarinet 3	
	14	Clarinet 4	
	15	Bass Clarinet	
	16	Oboe 1	더블 리드족의 목관악기인 이 악기는 높고 날카로우며 때로는 비음조의 소리를 내지만 동시에 풍부하고 따뜻해서 폭넓은 표현과 감정을 처리할 수 있습니다.
	17	Oboe 2	
	18	Oboe 3	
	19	English Horn	“코르 앵글레이”로도 불리는 이 악기는 오보에보다 크며, 음색은 느린 오케스트라 곡에서 표현적이고 감성적인 독주 부분을 연주하기에 적합합니다.
	20	Bassoon 1	이 악기는 더블 리드족에 속하며 저음역의 연주에 사용됩니다. 유머러스하고 표현적인 특징 외에 넓은 음역과 민첩성으로 유명하며 독주 악기로도 사용됩니다.
	21	Bassoon 2	
	22	Bassoon 3	
	23	Alto Sax 1	이 악기는 목관악기 중에서 가장 큰 소리를 내며, 매우 두드러진 역할을 맡습니다. 폭넓은 표현력을 지녀 클래식 음악과 재즈에 모두 적합합니다.
	24	Alto Sax 2	
	25	Tenor Sax 1	이 악기는 클래식과 재즈 등 다양한 장르에서 널리 사용됩니다. 소울과 R&B 음악이나 느리고 분위기가 있는 곡에 자주 사용됩니다.
	26	Tenor Sax 2	
	27	Tenor Sax 3	
	28	Soprano Sax	높고 “뻐어나가는” 음향이 특징으로, 레가토 프레이징과 달콤하고 감정이 풍부한 악절에 가장 잘 어울립니다. 부드러운 저음의 바리톤 색소폰 음향으로, R&B 음악에도 사용됩니다.
	29	Baritone Sax	
	30	Sax Ensemble 1	클래식 음악용의 부드러운 음향과 빅 밴드를 위한 색소폰 섹션 등의 변형된 색소폰 앙상블 음향입니다.
	31	Sax Ensemble 2	
	32	Sax Ensemble 3	
	33	Sax Ensemble 4	
	34	Sax Ensemble 5	
	35	Sax Ensemble 6	
36	Woodwind Ens 1	연주되는 특정 음역에 따라 악기가 달라지는 목관악기 앙상블 음향입니다.	
37	Woodwind Ens 2		
38	Woodwind Ens 3		
39	Woodwind Ens 4		
40	Clarinet&Flutes	클라리넷과 플루트 앙상블입니다.	
41	Clarinet & Oboe	클라리넷과 오보에 앙상블입니다.	
42	Flutes & Oboes	플루트와 오보에 앙상블입니다.	
43	Woodwind&Glocken	목관악기 앙상블과 글로켄슈필의 조합입니다.	
44	S-Flute	*1 *2	수퍼 아티클레이션 음색은 레가토와 릴리스 음향을 정확하게 시뮬레이션하는 AEM 기술을 사용합니다.
45	S-Alto Sax	*1 *2	수퍼 아티클레이션 음색은 레가토와 릴리스 음향을 정확하게 시뮬레이션하는 AEM 기술을 사용합니다. 자동 아티클레이션을 켜고 옥타브로 레가토를 연주하면 자연스러운 음향의 글리산도도 가능합니다.
TUTTI	01	Strings & Winds	현악기와 목관악기의 앙상블입니다.
	02	Strings&Brass 1	현악기와 금관악기 섹션의 앙상블입니다.
	03	Strings&Brass 2	
	04	Strings&Brass 3	
	05	Strings & Horn	
	06	Trumpets & Winds	트럼펫, 금관악기 섹션과 목관악기의 앙상블입니다.
	07	Horns & Winds	호른과 목관악기의 앙상블입니다.
	08	Orchestra Bass	튜바, 콘트라베이스, 팀파니의 앙상블입니다.

카테고리	번호	음색 이름	설명
TUTTI	09	Brass & Sax 1	금관악기와 색소폰의 앙상블입니다.
	10	Brass & Sax 2	
	11	Brass & Sax 3	
	12	Brass & Winds	금관악기와 목관악기의 앙상블입니다.
	13	Orchestra Hit 1	오케스트라에서 많은 악기가 하나의 코드나 음을 연주하는 인기 있고 널리 사용되는 샘플링 음향입니다. 극적인 히트와 강세를 위해 사용됩니다.
	14	Orchestra Hit 2	
CHOIR	01	Choir 1	보컬 합창 음향입니다. 여러 가지 음색에는 남성의 "우우" 소리, 여성의 "아아" 소리 및 혼성 합창이 포함됩니다.
	02	Choir 2	
	03	Choir 3	
	04	Choir 4	
	05	Choir 5	
	06	Choir 6	
	07	Choir 7	
	08	Choir 8	
	09	Choir 9	
	10	Vocal	
	11	Gospel Choir	"후후"를 노래하는 보컬 합창 음향입니다.
	12	Pop Vocals Bee	음역에 따라 남성과 여성 음색으로 구분된 "비" "다" 및 "음" 음향도 포함됩니다.
	13	Pop Vocals Daa	
	14	Pop Vocals Mmh	
PAD	01	Smooth Pad 1	연속적이고 지속적인 이 신디 음향은 악절에서 다른 음색을 받쳐주는 부드럽고 따뜻한 성격이 특징이며, 종종 이등 음향의 역할을 합니다.
	02	Smooth Pad 2	
	03	Smooth Pad 3	
	04	Smooth Pad 4	
	05	Smooth Pad 5	
	06	Smooth Pad 6	
	07	Smooth Pad 7	
	08	Resonance Pad 1	이들 음색은 다른 신디 패드보다 특이하고 독특한 성격의 이들 음색은 건반을 계속 누르면 스위핑 필터 효과 및 기타 역동적인 음향 변화를 내는 것이 특징입니다.
	09	Resonance Pad 2	
	10	Resonance Pad 3	
	11	Resonance Pad 4	
	12	Resonance Pad 5	
	13	Resonance Pad 6	
	14	Resonance Pad 7	
	15	Resonance Pad 8	
	16	Bell Pad 1	이들 연속적인 패드 음색은 온화한 벨 음향이 특징입니다. 여기에는 부드럽고 연속적으로 고동치는 밝은 벨 음향으로서 초기 벨 음향을 포함하여 다양한 종류의 음색이 있습니다.
	17	Bell Pad 2	
	18	Bell Pad 3	
	19	Bell Pad 4	
	20	Bell Pad 5	
	21	Bell Pad 6	
	22	Bell Pad 7	
	23	Bell Pad 8	
	24	Bell Pad 9	
	25	Space Pad 1	이 패드는 신비하고 몽환적인 음향이 특색입니다.
	26	Space Pad 2	
	27	Space Pad 3	
	28	Space Pad 4	
	29	Space Pad 5	
	30	Space Pad 6	
	31	Space Pad 7	
	32	Bright Pad	이 패드는 밝은 유니슨 음향이 특징입니다.
	33	Noisy Pad 1	이 패드는 밝고 웅웅거리는 음향이 특징입니다.
	34	Noisy Pad 2	
	35	Noisy Pad 3	
	36	Noisy Pad 4	
	37	Warm Pad	이 패드는 넓은 공간감을 내는 음향이 특징입니다.
	38	Dark Pad	이 패드는 고요하고 "유동하는" 어택이 특징입니다.
	39	Sweep Pad 1	이 패드는 시간이 경과함에 따라 변하는 음향이 특징입니다.
	40	Sweep Pad 2	
	41	Sweep Pad 3	
	42	Sweep Phase	이 패드는 시간이 경과함에 따라 변하고 페이지로 처리되는 음향이 특징입니다.
	43	Sweep Flanger 1	이 패드는 시간이 경과함에 따라 변하고 플랜저로 처리되는 음향이 특징입니다.
	44	Sweep Flanger 2	

카테고리	번호	음색 이름	설명
SYNTH	01	Synth Lead 1	이들 특수한 신디 음향은 독주 파트와 리드 선율을 위해 고안되었습니다. 주 음정 아래에 강한 겹 4도 음정이 있는 신디 음색이 포함됩니다.
	02	Synth Lead 2	
	03	Synth Lead 3	
	04	Synth Lead 4	
	05	Synth Lead 5	
	06	Synth Lead 6	
	07	Synth Lead 7	
	08	Fat Saw Lead 1	두텁고 밝은 신디 리드 음향입니다.
	09	Fat Saw Lead 2	
	10	Fat Saw Lead 3	
	11	Filter Lead	이 신디 리드 음향은 강력한 터치 응답을 가진 아날로그 신디사이저를 시뮬레이션한 어택이 특징입니다. 부드러운 톤의 아날로그 신디사이저를 시뮬레이션한 신디 리드 음향입니다.
	12	Soft Lead 1	
	13	Soft Lead 2	
	14	Soft Lead 3	
	15	Soft Lead 4	
	16	Chorus Saw Lead	코러스로 처리된 밝은 신디 리드 음향입니다.
	17	Vintage Lead 1	인기 있는 아날로그 신디사이저를 시뮬레이션한 강한 신디 리드 음향입니다.
	18	Vintage Lead 2	
	19	Vintage Lead 3	
	20	Vintage Lead 4	
	21	Dance Chords 1	이 밝은 옥타브 유니슨 신디 리드 음향은 댄스 뮤직에 적합합니다.
	22	Dance Chords 2	
	23	Dance Chords 3	
	24	Club Lead 1	디튜닝된 이 신디 리드 음향은 댄스 뮤직에 적합합니다.
	25	Club Lead 2	
	26	Pop Lead 1	가볍고 매끄러운 신디 음향으로, 독주와 리드 선율에 적합합니다.
	27	Pop Lead 2	
	28	Pop Lead 3	
	29	Pop Lead 4	
	30	Pop Lead 5	
	31	Pop Lead 6	
	32	Synth Cla 1	밝고 매끄러우며 신선한 신디 음향으로, 클라리넷을 연상시킵니다.
	33	Synth Cla 2	
	34	Synth Cla 3	
	35	Synth Cla 4	
	36	Synth Cla 5	
	37	Synth Cla 6	
	38	Synth Cla 7	
	39	Synth Sax	관악기 신디 음향입니다.
	40	Synth Trumpet	텐션이 있는 밝은 아날로그 신디 음향입니다.
	41	Synth Brass 1	일반적인 음향과 옥타브 유니슨에서 독특하고 우스꽝스러운 음향에 이르기까지 매우 다양한 신디 금관악기 음색입니다.
	42	Synth Brass 2	
	43	Synth Brass 3	
	44	Synth Brass 4	
	45	Synth Brass 5	
	46	Synth Brass 6	
	47	Synth Brass 7	
	48	Synth Brass 8	
	49	Synth Brass 9	
	50	Synth Brass 10	
	51	Synth Brass 11	
	52	Fat Synth Brass	두터운 신디 금관악기 음향입니다.
	53	DetunedSawBrass1	디튜닝된 강력한 신디 금관악기 음향입니다.
	54	DetunedSawBrass2	
	55	DetunedSawBrass3	
	56	Soft Synth Brass	부드러운 신디 금관악기 음향입니다.
	57	PWM Brass Slow	애프터터치로 조절되는 음색 변화가 특징인 신디 금관악기 음향입니다. (PWM = 펄스 폭 변조)
	58	PWM Brass Fast	음색이 빠르게 변화하는 신디 금관악기 음향입니다. (PWM = 펄스 폭 변조)
	59	Funky Analog	초기 어택이 특징인 신디 금관악기 음향입니다.

카테고리	번호	음색 이름	설명
SYNTH	60	Synth Strs 1	공간감 있는 신디 현악기 음향입니다.
	61	Synth Strs 2	
	62	Synth Strs 3	
	63	Synth Strs 4	
	64	Synth Strs 5	
	65	Synth Strs 6	
	66	Synth Strs 7	
	67	Synth Strs 8	
	68	Synth Strs 9	
	69	Synth Strs 10	
	70	Light SynStrings	유용한 신디 현악기 음향입니다.
	71	FatSynStrings	두터운 신디 현악기 음향입니다.
	72	Oct SynStrings 1	옥타브로 연주된 신디 현악기입니다.
	73	Oct SynStrings 2	
	74	Synth Bell 1	맑고 칠랑거리는 밝은 벨과 부드럽고 잔잔한 음향 등의 변형이 포함된 신디 음향입니다.
	75	Synth Bell 2	
	76	Synth Bell 3	
	77	Synth Bell 4	
	78	Synth Bell 5	
	79	Vox Bell	음색 패드와 신디 벨의 조합입니다.
	80	Pop Synth Bell	밝은 신디 벨 음향입니다.
	81	Synth Decay 1	독특한 감쇄 신디 음향입니다.
	82	Synth Decay 2	
	83	Synth Decay 3	
	84	Synth Decay 4	
	85	Synth Sequence	이 신디 음향은 시퀀스 패턴과 아르페지오에 적합합니다.
	86	TranceSequence 1	이 신디 음향은 댄스 뮤직에 사용된 시퀀스 패턴과 아르페지오에 적합합니다.
	87	TranceSequence 2	
	88	Percussive Seq 1	이 타악기 신디 음향은 시퀀스 패턴과 아르페지오에 적합합니다.
89	Percussive Seq 2		
ORGAN	01	Pipe Organ 1	파이프 오르간은 교회와 대성당에서 유래되었으며, 웅장하고 풍성하며 장엄한 음향이 특색입니다. 부드러운 음색에서 강력한 음색까지 여러 음색이 포함됩니다.
	02	Pipe Organ 2	
	03	Pipe Organ 3	
	04	Pipe Organ 4	
	05	Pipe Organ 5	
	06	Theatre Organ 1	무성 영화 극장, 스케이트 링크, 레스토랑(특히 피자 가게), 야구장 등에서 널리 쓰이던 이 악기는 향수를 자극합니다.
	07	Theatre Organ 2	
	08	Theatre Organ 3	
	09	Theatre Organ 4	
	10	Theatre Organ 5	
	11	Theatre Organ 6	
	12	Theatre Organ 7	
	13	Theatre Organ 8	
	14	TheatreTp&Kinura	이 악기는 표현 범위가 넓어 감정이 풍부하고 부드러운 발라드와 독주곡에 사용할 수 있습니다.
	15	Theatre Tp 16&8	
	16	Harmonica 1	
	17	Harmonica 2	이 악기는 파이프가 없는 작은 오르간으로, 따뜻한 음향이 특징입니다.
	18	Harmonica 3	
	19	Reed Organ	이 악기는 탱고에서 자주 사용하며, 최초 어택이 특징적입니다.
	20	Bandoneon 1	
	21	Bandoneon 2	프랑스 상송, 아르헨티나 탱고, 폴카 및 Tex-Mex 음악 등 매우 다양한 장르에서 애용되는 다목적의 다재 다능한 악기입니다.
	22	Accordion 1	
	23	Accordion 2	
	24	Accordion 3	
	25	Accordion 4	
	26	AccordionMuset.	튜닝이 밝고 독창적인 뮤제트 톤 아코디언입니다.
	27	Jazz Organ 1	재즈 및 R&B에 어울리는 이 전자 오르간 음향은 풍부한 로터리 스피커 이펙트와 함께 사용하기 위해 고안된 것입니다.
	28	Jazz Organ 2	
	29	Jazz Organ 3	
	30	Jazz Organ 4	
	31	Jazz Organ 5	
	32	Jazz Organ 6	
	33	Jazz Organ 7	
	34	Vintage Organ	빈티지 오르간 음향입니다.

카테고리	번호	음색 이름	설명
ORGAN	35	Vin Organ Slow 1	이 빈티지 오르간 음향은 속도가 느린 로터리 스피커가 특징입니다.
	36	Vin Organ Slow 2	
	37	VintageOrganFast	
	38	Pop Organ 1	이 빈티지 오르간 음향은 속도가 빠른 로터리 스피커가 특징입니다. 다목적 오르간 음향입니다.
	39	Pop Organ 2	
	40	Pop Organ 3	
	41	Pop Organ 4	
	42	Pop Organ 5	
	43	Pop Organ 6	
	44	Rock Organ 1	딱딱하고 오버드라이브된 디스토션이 있는 오르간 음색으로 록에 적합합니다.
	45	Rock Organ 2	
	46	Rock Organ 3	
	47	RockOrgan Slow 1	
	48	RockOrgan Slow 2	이 록 오르간 음향은 속도가 느린 로터리 스피커가 특징입니다.
	49	RockOrgan Slow 3	
	50	RockOrgan Slow 4	
	51	Rock Organ Fast	이 록 오르간 음향은 속도가 빠른 로터리 스피커가 특징입니다. 저음역 파트용 파이프 오르간 베이스 및 재즈 오르간 베이스 음향입니다.
	52	Organ Bass 1	
	53	Organ Bass 2	
	54	Organ Bass 3	
55	Organ Bass 4		
PIANO	01	Piano 1	다목적 피아노 음향입니다.
	02	Piano 2	
	03	Piano 3	
	04	Honkytonk Piano	의도적으로 틀리게 조율된 피아노 음향으로 래그타임, 구식 재즈 및 블루스, 그리고 컨트리 록 음악에서 사용됩니다.
	05	Octave Piano 1	한 옥타브 낮거나 두 옥타브 높은 음색을 포함하는 옥타브에서 연주되는 피아노 음향입니다.
	06	Octave Piano 2	
	07	Octave Piano 3	
	08	Harpsichord 1	바로크 음악에 고유하게 사용되는 악기 음색입니다. 하프시코드는 발현 악기이므로 터치 응답이 없습니다. 그러나 건반에서 손을 뗄 때 특징적인 추가 음향이 있습니다.
	09	Harpsichord 2	
	10	Harpsichord 3	
	11	Clavichord	클래식 음악의 부드러운 건반 악기로, 건반에서 손을 뗄 때 독특한 소리가 납니다.
	12	DX E.Piano 1	인기 있는 DX7 신디사이저의 일렉트릭 피아노 음향입니다.
	13	DX E.Piano 2	
	14	DX E.Piano 3	
	15	DX E.Piano 4	
	16	DX E.Piano 5	
	17	DX E.Piano&Pad 1	인기 있는 DX7 신디사이저와 패드를 결합한 음향입니다.
	18	DX E.Piano&Pad 2	
	19	Galaxy E.Piano	강력한 터치 응답을 가진 밝은 음향입니다.
	20	Stage E.Piano 1	이들 일렉트릭 피아노 음색은 밝지만 따뜻한 느낌의 해머 및 살 음향이 특징입니다. 트레몰로 이펙트도 있습니다.
	21	Stage E.Piano 2	
	22	Stage E.Piano 3	
	23	Stage E.Piano 4	
	24	Stage E.Piano 5	
	25	Stage E.Piano 6	
	26	Stack E.Piano 1	이 밝은 일렉트릭 피아노는 날카로운 어택 음향이 특징적입니다.
	27	Stack E.Piano 2	
	28	Clavi 1	인기 높았던 1960년대 건반의 펑키 음향입니다.
	29	Clavi 2	
	30	Clavi 3	
GUITAR	01	Nylon Guitar 1	나일론 현을 사용한 어쿠스틱 기타의 음향입니다.
	02	Nylon Guitar 2	
	03	Nylon Guitar 3	
	04	S-Nylon Guitar 1	*2 현재 음보다 완전 4도~단조 2가 높은 음 사이에서 강세가 있는 레가토 음을 연주하는 경우 해머링이나 슬라이드가 특징인 수퍼 아티콜레이션 음색입니다. 건반에서 손을 떼면 손가락 터치와 울림이 없는 현에서 만들어진 소음이 재생됩니다. 레가토 연주를 통해 자연스러운 음향을 시뮬레이션할 수 있습니다.
	05	S-Nylon Guitar 2	*2 S-Nylon Guitar 1과 동일하나 현을 터치하는 손가락 소음이나 레가토 이펙트가 없는 음향입니다.
	06	Flamenco Guitar	플라멩코 음악에 적합한 기타 음향입니다.
	07	S-FlamencoGuitar	*2 현재 음보다 완전 4도~단조 2가 높은 음 사이에서 강세가 있는 레가토 음을 연주하는 경우 해머링이나 슬라이드가 특징인 수퍼 아티콜레이션 음색입니다. 건반에서 손을 떼면 손가락 터치와 울림이 없는 현에서 만들어진 소음이 재생됩니다. 레가토 연주를 통해 자연스러운 음향을 시뮬레이션할 수 있습니다.

카테고리	번호	음색 이름	설명	
GUITAR	08	Steel Guitar 1	금속 현을 사용한 어쿠스틱 기타 음향입니다.	
	09	Steel Guitar 2		
	10	S-Steel Guitar 1	*2 현재 음보다 완전 4도~단조 2가 높은 음 사이에서 강세가 있는 레가토 음을 연주하는 경우 해머링이나 슬라이드가 특징인 수퍼 아티클레이션 음색입니다. 건반에서 손을 떼면 손가락 터치와 울림이 없는 현에서 만들어진 소음이 재생됩니다. 레가토 연주를 통해 자연스러운 음향을 시뮬레이션할 수 있습니다.	
	11	S-Steel Guitar 2	*2 S-Steel Guitar 1과 동일하나 현을 터치하는 손가락 소음이나 레가토 이펙트가 없는 음향입니다.	
	12	12Str Guitar	멋진 음향의 12현 클래식 기타입니다.	
	13	Jazz Guitar 1	이 부드러운 일렉트릭 기타는 재즈 독주 악절에 적합합니다.	
	14	Jazz Guitar 2		
	15	Jazz Guitar Oct	이 일렉트릭 기타는 한 옥타브 높은 음색과 혼합되어 있으며, 재즈 독주 악절에 적합합니다.	
	16	S-Jazz Guitar	*2 현재 음보다 완전 4도~단조 2가 높은 음 사이에서 강세가 있는 레가토 음을 연주하는 경우 해머링이나 슬라이드가 특징인 수퍼 아티클레이션 음색입니다. 건반에서 손을 떼면 손가락 터치와 울림이 없는 현에서 만들어진 소음이 재생됩니다. 레가토 연주를 통해 자연스러운 음향을 시뮬레이션할 수 있습니다.	
	17	E.Guitar 1	이들 일렉트릭 기타 음향에는 디스토션과 오버드라이브 이펙트 그리고 깨끗한 일렉트릭 기타가 포함됩니다.	
	18	E.Guitar 2		
	19	E.Guitar 3		
	20	Clean Guitar 1	반주 및 아르페지오에 적합한 일렉트릭 기타 음향입니다.	
	21	Clean Guitar 2		
	22	Clean Guitar 3		
	23	Clean Guitar 4		
	24	E.Guitar Amp 1	이 일렉트릭 기타는 앰프 시뮬레이션이 특징입니다.	
	25	E.Guitar Amp 2		
	26	E.Guitar Amp 3		
	27	Muted Guitar 1	음소거된 기타 음향입니다.	
	28	Muted Guitar 2		
	29	Muted Guitar 3		
	30	S-Clean Guitar 1	*2 수퍼 아티클레이션 음색입니다. 건반에서 손을 떼면 손가락 터치와 울림이 없는 현에서 만들어진 소음이 재생됩니다.	
	31	S-Clean Guitar 2	*2	
	32	Distortion Gtr 1	디스토션된 기타 음향입니다.	
	33	Distortion Gtr 2		
	34	Distortion Gtr 3		
	35	Distortion Gtr 4		
	36	Distortion Gtr 5		
	37	Distortion Gtr 6		
	38	Distortion Gtr 7		
	39	S-Dist Solid 1	*2 솔로에 적합한 디스토션된 일렉트릭 기타 음향입니다. 현재 음보다 완전 4도~단조 2가 높은 음 사이에서 강세가 있는 레가토 음을 연주하는 경우 해머링이나 슬라이드가 특징인 수퍼 아티클레이션 음색입니다. 건반에서 손을 떼면 손가락 터치와 울림이 없는 현에서 만들어진 소음이 재생됩니다. 레가토 연주를 통해 자연스러운 음향을 시뮬레이션할 수 있습니다.	
	40	S-Dist Solid 2	*2 솔로에 적합한 디스토션된 일렉트릭 기타 음향입니다. 수퍼 아티클레이션 음색으로, 건반에서 손을 떼면 손가락 터치와 울림이 없는 현에서 만들어진 소음이 재생됩니다. 레가토 연주를 통해 자연스러운 음향을 시뮬레이션할 수 있습니다.	
	41	Banjo	컨트리와 덕시랜드 재즈에 적합한 음향입니다.	
	42	Mandolin	이 악기는 이탈리아 음악에서 일반적으로 사용되며, 손가락으로 튕기는 음향이 실감나는 음색입니다.	
	43	Pedal Steel Gtr1	하와이언 기타 음향입니다. 글라이드 기능과 함께 사용하면 효과적입니다.	
	44	Pedal Steel Gtr2		
	45	Harp 1		
	46	Harp 2	이 악기의 온화하고 아름다운 음향은 부드러운 악절에 이상적이며, 종종 글리산도로 연주하여 극적인 효과를 연출합니다.	
	47	Harp 3		
	PERCUSSION	01	Vibraphone 1	이 타악기는 금속 디스크가 장착된 공명기가 봉을 통해 모터로 연결되는데, 일부 재즈 음악에서 들을 수 있는 특징적인 따뜻한 트레몰로 이펙트를 냅니다.
		02	Vibraphone 2	
		03	Marimba 1	이 악기는 실로폰과 비슷하며 음판 밑에 공명관이 있습니다. 그러나 나무 건반을 사용하기 때문에 부드럽고 보다 유기적인 음향을 울리며 낮은 음역이 특히 풍부하여, 표현 범위가 넓고 독주 악기로써 쓸모가 많습니다.
		04	Marimba 2	
		05	Xylophone	건조하고 타이탄한 음향이 특징인 악기입니다.
		06	Glockenspiel 1	이 음색은 작은 철금의 음향으로, 부드럽고 화사한 음향이 특징입니다.
		07	Glockenspiel 2	
08		Celesta 1	첼레스타는 구조가 피아노와 비슷합니다. 건반을 누르면 해머가 금속 막대(첼금과 비슷함)를 두드려 예쁘고 약간 가냘픈 벨 음향을 냅니다.	
09		Celesta 2		
10		Music Box 1	뮤직 박스의 음향입니다.	
11		Music Box 2		
12		Chime 1		
13		Chime 2		
14		Chime 3	차임 소리입니다.	
TIMPANI	01	Timpani 1	이 극적인 음향의 타악기는 드럼과는 달리 음정이 분명합니다. 다른 악기와 유니스으로 연주하면 파워와 다이내믹한 효과가 더해져 오케스트라 음악에서 매우 중요한 역할을 차지합니다.	
	02	Timpani 2		
	03	Timpani Roll 1	드럼 롤 기법으로 연주한 팀파니 음향입니다.	
	04	Timpani Roll 2		

카테고리	번호	음색 이름	설명
ELECTRIC BASS	01	Fingered Bass 1	손가락으로 연주한 일렉트릭 베이스 음향입니다.
	02	Fingered Bass 2	
	03	Fingered Bass 3	
	04	Fingered Bass 4	
	05	Fingered Bass 5	
	06	Fingered Bass 6	
	07	Fingered Bass 7	
	08	Slap Bass 1	타악기처럼 때려서 연주하는 베이스 음향입니다. 이 슬랩 베이스 음색은 음향의 '두께'와 기타줄 연주법의 차이에 따라 구분됩니다.
	09	Slap Bass 2	
	10	Slap Bass 3	
	11	Slap Bass 4	
	12	Slap Bass 5	
	13	Picked Bass 1	이 일렉트릭 베이스 음색은 피크로 연주하는 밝은 어택이 특징이며, 음향의 '두께'로 구분됩니다.
	14	Picked Bass 2	
	15	Picked Bass 3	
	16	Picked Bass 4	
	17	Picked Bass 5	
	18	Fretless Bass 1	프렛이 없는 부드러운 베이스 음향입니다. 이 프렛리스 베이스 음색은 음향이 독특하며, 미묘한 미끄러지는 듯한 음정 변화에 잘 어울립니다.
	19	Fretless Bass 2	
	20	Fretless Bass 3	
	21	Fretless Bass 4	
SYNTH BASS	01	Funk Bass 1	초기 어택이 특징인 신디 베이스 음향입니다.
	02	Funk Bass 2	
	03	Funk Bass 3	
	04	Funk Bass 4	
	05	Funk Bass 5	
	06	Funk Bass 6	
	07	Funk Bass 7	
	08	Dance Bass 1	이 신디 베이스 음향은 댄스 뮤직에 적합합니다.
	09	Dance Bass 2	
	10	Dance Bass 3	
	11	Dance Bass 4	
	12	Dance Bass 5	
	13	Dance Bass 6	
	14	Dance Bass 7	
	15	Dance Bass 8	
	16	Dance Bass 9	
	17	Dance Bass 10	
	18	Smooth Bass 1	현대적인 "쿨" 신디 베이스 음향입니다.
	19	Smooth Bass 2	
	20	Smooth Bass 3	
	21	Smooth Bass 4	
	22	Fat Bass 1	두터운 신디 베이스 음향입니다.
	23	Fat Bass 2	
WORLD	01	Pan Flute 1	팬 플루트("팬 파이프"라고도 함)는 여러 나라의 민속 음악에 사용되는 단순한 악기로, 점점 길이가 커지는 여러 개의 끝이 막힌 관을 한 줄로 묶어 만듭니다. 자연의 바람 소리를 연상시키는 아름다운 이 악기의 이름은 그리스 신화의 목신 판(Pan)에서 따온 것입니다.
	02	Pan Flute 2	
	03	Bagpipe	스코트랜드 전통 악기로, 보통 지속 저음으로 연주됩니다. 음향은 감상적일 뿐 아니라 극적이며 고무적이기도 합니다.
	04	Dulcimer	명료하고 아름다운 음색입니다.
	05	Shakuhachi	대나무로 만든 일본의 전통 리코더입니다.
	06	Yokobue	일본의 전통 피리입니다.
	07	Shamisen	이 일본의 전통 악기는 현이 3개이며 자그마한 몸체가 동물 가죽으로 덮여 있습니다. 밝고 약간 웅웅거리는 음향은 반조와 비슷하지만 동양적인 색채가 강합니다.
	08	Koto	일본 고토 음향입니다.
	09	Taishokoto	일본의 다이쇼고토 음향입니다.
	10	Er Hu 1	"중국 바이올린"으로도 알려져 있는 2현 악기로, 활을 사용하며 슬프거나 신비한 또는 쾌활한 선율을 연주할 수 있습니다.
	11	Er Hu 2	
	12	Er Hu 3	
	13	Ban Hu	선명하고 완전한 음향이 특징인 전통 중국 악기로, 독주용으로 사용됩니다.

카테고리	번호	음색 이름	설명
WORLD	14	Ma Tou Qin	몽고 유목민들이 대대로 물려 받은 2현을 활로 연주하는 악기입니다. "말머리 모양 바이올린"으로도 불리며, 강력하지만 섬세한 음색이 특징입니다.
	15	Di Zi	중국 피리입니다. 연장된 가는 박막의 진동으로 생성되는 독특한 음향이 특징입니다.
	16	Suo Na	오보에와 유사한 더블 리드 악기로, 흥겨운 음향이 특징입니다.
	17	Hu Lu Si	조롱박을 통과하는 세 개의 대나무 파이프가 있는 중국 민속 리드 악기입니다. 중앙의 파이프를 연주하며, 가장자리 두 개 파이프가 보통 드론 파이프입니다. 부드럽고 우아한 음향이 특징입니다.
	18	Sheng	입으로 부는 프리 리드 악기인 중국의 쉹은 여러 개의 수직관으로 되어 있으며 하모니카, 아코디온 및 리드 오르간의 발명에 영감을 준 것처럼 보입니다.
	19	Gu Zheng 1	중국의 고토라고도 불리는데, 긴 세월을 걸쳐 13개 현에서 현재 인기 있는 21개 현으로 발전했습니다. 23개 현과 25개 현으로 된 버전도 있습니다. 아름답고 시적인 멜로디에 적합한 밝은 음향이 특징입니다.
	20	Gu Zheng 2	
	21	Yang Qin	타악기 현으로 된 악기로 지더 패밀리에 속합니다. 비터로 현을 두드려 소리를 내며, 서구에서 영향을 받아 만들어진 상대적으로 오래되지 않은 중국 악기입니다.
	22	Pi Pa	배 모양의 몸체를 가진 중국의 류트로, 반주와 합주 외에 독주 파트에서도 자주 사용됩니다.
	23	Liu Qin	버드나무의 잎 모양을 닮아 "버드나무 류트"로도 불리는 피파(Pi Pa)보다 작은 악기입니다. 아름답고 크리스탈처럼 투명한 고음이 특징입니다.
	24	San Xian	3현으로 된 중국 전통 악기로, 공명기 양 옆 위로 연장된 뱀가죽이 특징적입니다. 손가락에 끼우는 핑거 피크로 현을 튕겨 연주합니다.
	25	Surnay	수직 리드 플루트로, 고음이 특징적입니다.
	26	Oud	사우디 아라비아, 터키와 인근 지역의 전통 현악기입니다.
	27	Sitar	저음역과 중/고음역의 공명 장치가 다른 인도(또는 힌두스탄) 전통 악기입니다.
	28	Steel Drum	이 음정이 있는 타악기는 instrument서인도제도의 트리니다드에서 유래한 것으로, 55꺾론들이 석유 드럼 통으로 만들어지며 어쿠스틱 악기로는 거의 유일하게 20세기에 발명된 악기입니다. 산업화된 재료를 사용함에도 밝고 쾌활한 열대 지방의 음향을 지니고 있습니다.
	29	Kalimba	아프리카 악기입니다.
	30	S-Irish Pipe	*1 이 수퍼 아티클레이션 음색에는 아일랜드 파이프의 특징을 재현하기 위해 AEM 기술이 사용되었습니다. *2 자동 아티클레이션을 켜고 피치 벤드와 장식음을 사용해 다채로운 표현이 가능합니다.

*1 AEM 기술을 사용한 음색은 리드 음색과 페달 음색 섹션에 사용 가능하나, 상단 건반 음색 및 하단 건반 음색 섹션에는 사용할 수 없습니다.
*2 슬라이드 기능(음색 조건 디스플레이)은 (이름 앞에 "S-"가 붙는 수퍼 아티클레이션 음색에는 적용되지 않습니다.

Electone에는 음색의 음향을 변경하는 데 사용할 수 있는 기능이 두 가지 종류의 기능인 음색 컨트롤 및 이펙트 기능이 있습니다.

각 음색에는 음향을 최적으로 향상시키기 위해 출고 시 사전 설정된 이펙트 설정이 지정되어 있습니다. 하지만 원하는 경우 이 부분에서 설명하는 컨트롤과 이펙트를 사용하여 기호에 맞게 음향을 변경할 수 있습니다. 모든 내장 이펙트는 디지털입니다.

아래의 차트에는 각 음향의 다양한 음색 컨트롤 및 이펙트가 제시되어 있습니다. 사용 가능한 기능은 원으로 표시되어 있습니다. 컨트롤 및 이펙트는 유형에 따라 서로 다르게 적용됩니다. 즉, 각 음색 섹션과 각 건반에 대해서는 독립적으로, 또는 시스템 전체에 대해서는 전반적으로 적용됩니다.

컨트롤 및 이펙트		설정 변경 시 참조 페이지	컨트롤/이펙트가 적용되는 음색 섹션				
			상단 건반	리드 음색	하단 건반	페달보드	
			상단 건반 음색 1, 2	리드 음색 1, 2	하단 건반 음색 1, 2	페달보드 음색 1, 2	
음색 조건 디스플레이에서 선택(1~6페이지)	1페이지	음량	54페이지	○	○	○	○
		리버브(전송 레벨)	54페이지	○	○	○	○
		팬	54페이지	○	○	○	○
		피트	54페이지	○	○	○	○
	2페이지	밝기	55페이지	○	○	○	○
		초기 터치	55페이지	○	○	○	—*
		애프터 터치	55페이지	○	○	○	—*
		터치 비브라토	55페이지	○	○	○	—*
	3페이지	비브라토	56페이지	○	○	○	○
		딜레이	56페이지	○	○	○	○
		깊이	56페이지	○	○	○	○
		속도	56페이지	○	○	○	○
	4페이지	이펙트	57페이지	○	○	○	○
		형식	58페이지	○	○	○	○
		파라미터	58페이지	○	○	○	○
	5페이지	값	58페이지	○	○	○	○
		조율김	58페이지	○	○	○	○
	6페이지	툰	58페이지	○	○	○	○
		슬라이드	59페이지	—	○	—	—
	6페이지	슬라이드 시간	59페이지	—	○	—	—
자동 아티클레이션		59페이지	—	○	—	—	
우선순위		59페이지	—	○**	—	—	
	로터리 스피커	60페이지	○	○	○	○	
패널에서 선택	리버브(깊이)	61페이지	○				
	서스테인	63페이지	○	—	○	○	

* 초기 터치, 애프터 터치, 터치 비브라토가 페달보드의 페달 음색에 적용되지 않더라도 하단 전환 기능을 켜면 하단 건반의 페달 음색에는 적용됩니다.

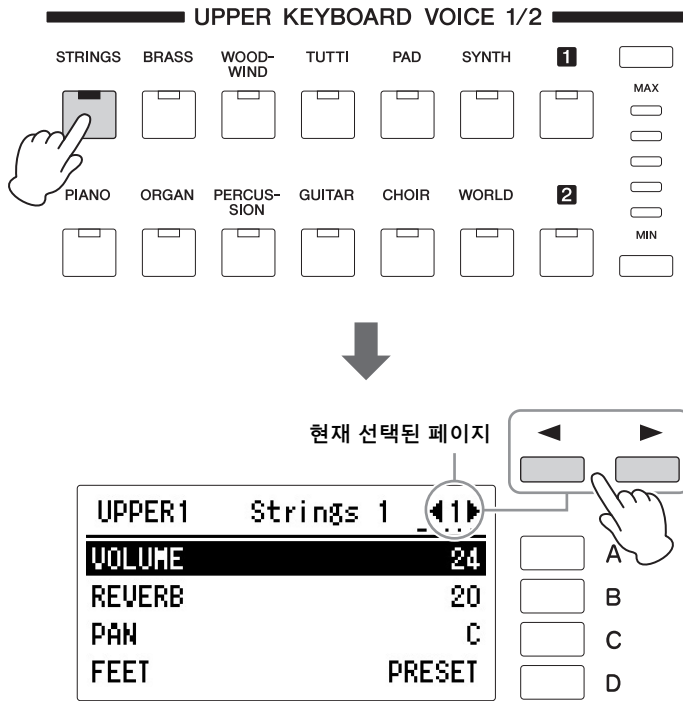
**우선순위는 리드 음색 2에만 적용됩니다.

1 음색 조건 디스플레이에서 선택

음색 조건 디스플레이 불러오기

패널에서 음색을 선택한 다음 패널에서 동일한 버튼을 한번 더 누릅니다. 음색 조건 디스플레이가 나타납니다.

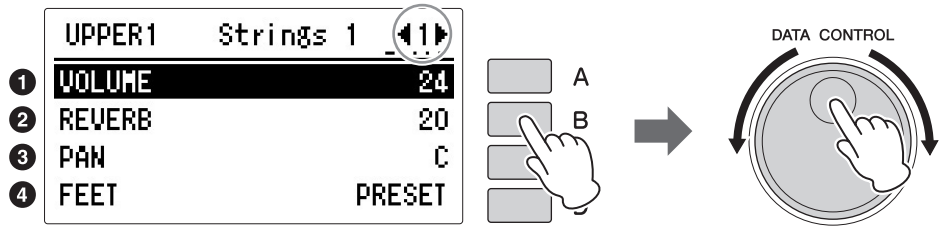
음색 조건 디스플레이



각 음색 그룹의 음색 조건(리드 음색 제외)은 5개의 디스플레이 페이지로 구성되어 있습니다. 리드 음색의 음색 조건은 6개의 페이지로 구성되어 있습니다.

파라미터 설정 및 조정
 변경하려는 항목 또는 파라미터에 해당하는 디스플레이의 우측에 있는 [A]~[D] 버튼을 누른 다음 DATA CONTROL 다이얼을 사용해 원하는 설정을 선택합니다.

음색 조건 [1페이지]



이 디스플레이에서는 음량 및 리버브 전송을 포함한 기본 음색 컨트롤을 조정할 수 있습니다.

① 음량

음색의 음량을 세밀하게 조정합니다. 자세한 내용은 34페이지를 참조하십시오.

② 리버브

각 음색 섹션에 적용되는 리버브의 양을 결정합니다.

리버브 디스플레이에서 리버브 깊이 설정을 최소로 설정한 경우, 여기에서의 설정은 이펙트가 없습니다. 자세한 내용은 61페이지를 참조하십시오.

③ 패닝

스테레오 이미지에서 음색의 위치를 결정합니다. 7가지 팬 위치를 이용할 수 있습니다.

범위: L3~C~R3

④ 피트

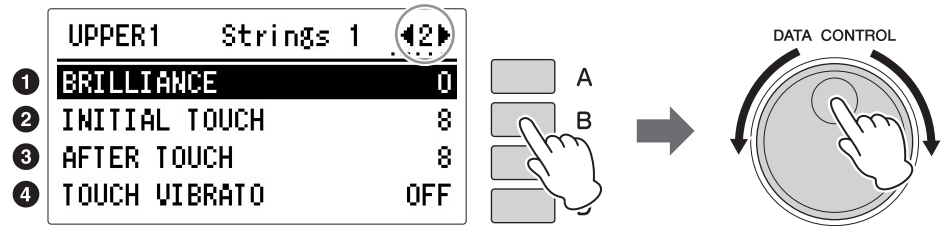
음색의 옥타브 설정을 결정하여 넓은 음역의 음색을 사용할 수 있습니다.

여기에는 4', 8', 16'(4'가 최고이며 16'는 최저)의 3가지 설정이 있습니다. 페달 음색 섹션에는 2'의 설정이 추가됩니다. 내장 설정이 원래(출하 시) 설정입니다.

참고 페이지
리버브 깊이(61페이지)

음색 조건 [2페이지]

페이지 버튼을 눌러 2페이지를 선택합니다.



페달 음색이 선택된 경우

PEDAL1	ContraBas1	◀▶
BRILLIANCE		0
INITIAL TOUCH		(8)
AFTER TOUCH		(8)
TOUCH VIBRATO		(OFF)

페달 음색이 선택된 경우 초기 터치, 애프터 터치, 터치 비브라토 값이 괄호 안에 표시됩니다. 페달보드의 페달 음색으로 이 기능을 사용할 수 없더라도 (38페이지)에서 하단 전환 기능을 켜면 하단 건반의 페달 음색으로 이 기능을 사용할 수 있습니다.

1 밝기

음색의 음질을 조정해 더 밝거나 따뜻하게 만듭니다. 각 음색의 원하는 밝기를 “-3”(가장 따뜻함) ~ “+3”(가장 밝음) 사이에서 설정합니다.

2 초기 터치

건반을 연주하는 속도에 따라 음량과 음질을 조절합니다. 건반을 강하게 연주할수록 음량이 커지고 음질이 밝아집니다. 설정을 더 높일 경우에 변경의 폭이 더 커집니다. 최소 설정의 경우에 이펙트가 없습니다.

범위: 0~14

주

일부 오르간 음색에는 초기 터치가 적용되지 않을 수 있습니다.

3 애프터 터치

건반을 연주한 후 건반에 가하는 압력에 따라 음량과 음질을 조절합니다. 건반을 강하게 누를수록 음량이 커지고 음질이 밝아집니다. 설정을 더 높일 경우에 변경의 폭이 더 커집니다. 최소 설정은 이펙트가 없습니다.

범위: 0~14

주

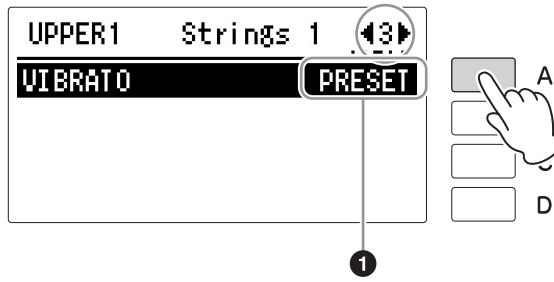
애프터 터치는 타악기적인 음색(예: 피아노나 비브라폰), 타악기 음향 또는 일부 오르간 음색에는 적용되지 않습니다.

4 터치 비브라토

터치 비브라토 기능을 켜거나 끕니다. 터치 비브라토를 켜짐으로 설정하면 음을 애프터 터치로 재생할 때 개별 음에 비브라토를 적용할 수 있습니다. 건반을 강하게 누를수록 비브라토 이펙트가 커집니다. 터치 비브라토를 끄면 건반을 아무리 강하게 눌러도 비브라토 깊이를 조절할 수 없습니다.

음색 조건 [3페이지]

페이지 버튼을 눌러 3페이지를 선택합니다.

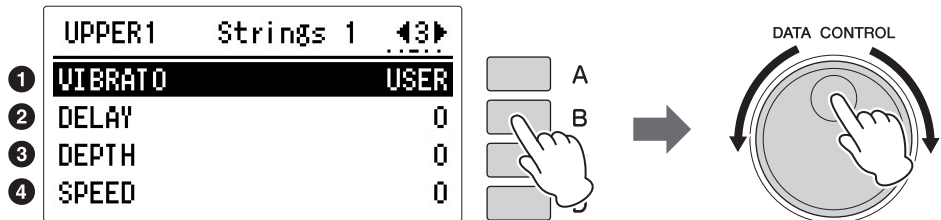
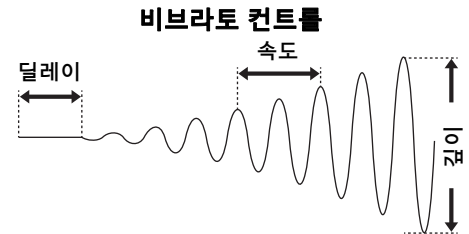


비브라토

비브라토 기능은 음색의 레벨을 흔들어서 더 따뜻하고 활기차게 만듭니다. 이 이펙트는 각 음색 섹션에 독립적으로 적용됩니다. 일부 음색의 경우 비브라토가 전혀 적용되지 않거나 원하는 대로 연주되지 않을 수 있습니다.

① 프리셋/사용자

PRESET과 USER 사이를 전환합니다. PRESET을 선택하면 음색의 원래 (출하 시) 비브라토 설정이 호출됩니다. PRESET을 선택하면 딜레이, 깊이 및 속도 파라미터를 편집할 수 없습니다. USER를 선택하면 비브라토 설정을 직접 조정할 수 있습니다.



② 딜레이

건반을 연주한 후 비브라토 이펙트가 시작될 때까지 경과한 시간을 결정합니다. 설정값이 높을수록 비브라토 시작의 지연 시간이 길어집니다.

범위: 0~14

③ 깊이

비브라토 이펙트의 세기를 결정합니다. 설정값이 높을수록 보다 뚜렷한 비브라토 이펙트가 나타납니다. 최소값으로 설정하면 비브라토 이펙트가 취소됩니다.

범위: 0~14

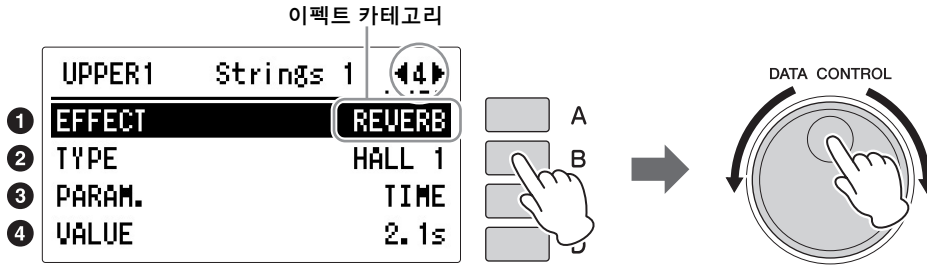
④ 속도

비브라토 이펙트의 속도를 정합니다. 설정값이 높을수록 비브라토의 속도가 빨라집니다.

범위: 0~14

음색 조건 [4페이지]

페이지 버튼을 눌러 4페이지를 선택합니다.



이펙트

각 음색 섹션에 적용되는 이펙트를 선택합니다.

1 이펙트 카테고리

각 음색 섹션에 적용되는 이펙트 카테고리를 선택합니다.

PRESET	현재 선택된 사운드에 가장 적합하고 가장 어울리는 이펙트 형식이 자동으로 선택됩니다.
REVERB	음향에 부드러운 애프터톤이 "넘치게" 하여, 실제 연주 공간과 실내의 미묘한 분위기와 깊이를 재현합니다.
DELAY	음향의 뚜렷한 딜레이 반복 즉, 에코를 만들어냅니다. 이 이펙트는 음향에서 반복 리듬을 생성하는 데도 유용합니다.
ER/KARAOKE	ER 이펙트는 리버브 음향의 초기 반사 컴포넌트만 분리하고, 가라오케는 가라오케 Sing-along 애플리케이션에 사용되는 깊은 에코 이펙트를 재현합니다.
CHORUS	동일한 음향을 여러 군데에서 동시에 연주하는 듯한 따뜻한 이펙트를 생성합니다. 전반적인 사운드를 보다 풍부하고 "두터우며" 더욱 활기차게 만듭니다.
FLANGER	이 이펙트는 금속성의 주기적인 "스위핑" 이펙트로, 코러스와 비슷하지만 좀 더 밝고 공명이 많은 음향입니다.
PHASER	플랜저와 비슷한 이 이펙트는 완만한 음색 변화와 뚜렷한 업/다운 필터 스위프 이펙트를 만들어냅니다.
TREMOLO/AUTO PAN	이 이펙트는 주기적으로 음량을 바꾸며, 사운드 이미지를 전후 및 좌우로 이동시키는 이펙트를 냅니다.
ROTARY SPEAKER	이 유명한 이펙트(주로 전자 오르간 음향에 사용)는 회전 스피커 호른의 풍부하고 활기찬 필싱 사운드를 재현합니다. 로터리 스피커 이펙트는 왼쪽 풋스위치(풋스위치를 제대로 설정한 경우)를 사용하여 재생 도중 실시간으로 전환할 수 있습니다. 로터리 스피커 이펙트는 로터리 스피커 이펙트를 선택한 것만으로는 켜지지 않습니다. 로터리 스피커 이펙트의 사용 방법은 60페이지의 "로터리 스피커"를 참조하십시오.
DISTORTION	이 이펙트는 음향에 디스토션을 추가합니다.
DISTORTION+	디스토션, 딜레이 및 컴프레서 이펙트의 조합
AMP SIMULATOR	기타 앰프나 마이크 앰프를 시뮬레이션
WAH	이 이펙트는 자동 업/다운 필터 스위프를 사용하여 음향의 음색을 변화시켜 "와와" 사운드를 만들어냅니다.
DYNAMIC	이 이펙트(압축으로도 부름)는 음향의 전체 다이내믹 레인지를 "압축"시키며 게인을 조절하여 부드러운 음향을 더 크게 만들어 음향의 "박력"을 높일 수 있습니다.
EQ/ENHANCER	EQ:이 처리 도구를 통해 음향의 특정 주파수 범위의 레벨을 변경하여 전반적인 음질을 조절할 수 있습니다. 인핸서:이 이펙트는 고역대 주파수의 오버톤을 강조하고 향상시킴으로써 음향이 더욱 밝아질 뿐 아니라 명료도와 프레즌스가 향상됩니다.
PITCH CHANGE	입력 신호의 피치를 변경합니다.
MISCELLANEOUS	광범위한 특수 이펙트가 이 카테고리에 포함됩니다.
THRU	건너뛰기를 조절하며 이펙트 처리를 취소합니다.

참고 페이지
이펙트 목록(64페이지)

② 이펙트 형식

이펙트 형식은 선택한 이펙트 카테고리에 따라 표시됩니다.

이펙트 파라미터

아래 ③ 및 ④에서 이펙트 형식의 파라미터를 설정할 수 있습니다. 일반적으로 이펙트 파라미터 설정은 선택된 이펙트 형식에 대해 최적의 균형이 잡히도록 설정되므로, 설정을 변경하고자 하는 경우를 제외하면 아래 단계를 수행할 필요가 없습니다.

설정을 변경하고자 할 경우, ③에서 파라미터를 선택한 다음 ④에서 값을 변경합니다. 각 파라미터 형식에 관한 자세한 내용은 64페이지를 참조하십시오. 로터리 스피커 이펙트를 사용하고자 하는 경우, 로터리 스피커 디스플레이에서 속도와 모드를 설정하십시오. 60페이지의 “로터리 스피커”를 참조하십시오.

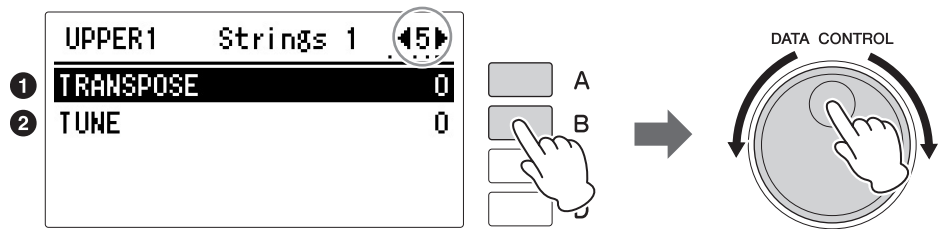
③ 파라미터

이펙트 파라미터는 선택된 이펙트 형식에 따라 표시됩니다.

④ 값 설정

음색 조건 [5페이지]

페이지 버튼을 눌러 5페이지를 선택합니다.



참고 페이지
조음김(전체 약기에 적용)
(181페이지)

① 조음김

각 음색 섹션에 대한 반음의 피치를 변경합니다.

범위: -6~+6

참고 페이지
피치(전체 약기에 적용) (181
페이지)

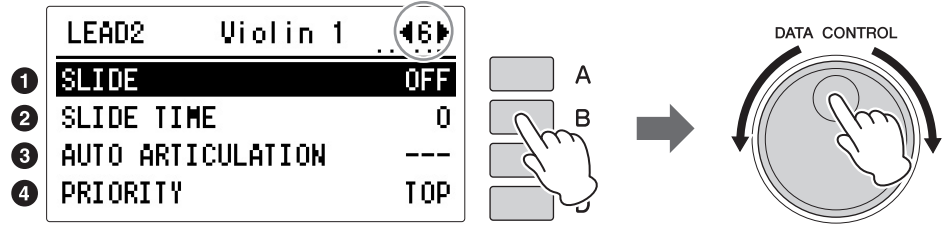
② 튠

각 음색 섹션에 대해 미세 피치 설정을 결정하여, 한 음색을 다른 음색에 비해 디튜닝함으로써 보다 따뜻하고 풍부한 음향을 만들어낼 수 있습니다.

범위: -64~+63

음색 조건 [6페이지] (리드 음색에만 해당)

페이지 버튼을 눌러 6페이지를 선택합니다.



이 페이지에서 슬라이드 기능/자동 아티큘레이션 기능을 리드 음색에 적용할지 여부 및 단일 리드 음색 2가 다성 리드 음색 연주(Last 또는 Top)에 반응하는 방법을 설정할 수 있습니다.

① 슬라이드 켜짐/꺼짐

슬라이드는 레가토로 연주되는 음에 포르타멘토 이펙트를 적용합니다. 슬라이드 기능은 리드 음색에 대해 1옥타브 범위 내에서 유효합니다. 슬라이드 이펙트의 켜짐/꺼짐 상태를 결정합니다.

② 슬라이드 시간

슬라이드 또는 포르타멘토 이펙트의 속도를 설정합니다. 값이 높을수록 속도는 느려집니다.
범위: 0~14

③ 자동 아티큘레이션

자동 아티큘레이션 이펙트의 켜짐/꺼짐 상태를 결정합니다. 수퍼 아티큘레이션 음색에만 이용할 수 있는 아티큘레이션 항목의 설정은 해당 어쿠스틱 악기 특유의 이펙트(예: 피치 벤드 및 글리산도)를 생성하므로 건반 연주가 더욱 실감나게 됩니다. ON으로 설정하면 피치 벤드 및 글리산도와 같은 다양한 이펙트가 건반 연주에 적용됩니다.

④ 우선순위(리드 음색 2에만 해당)

리드 음색 2의 모드를 Last 또는 Top으로 결정합니다.

- **LAST:** 두 개 이상의 건반을 동시에 연주했을 때 마지막으로 연주된 건반만 소리가 납니다.
- **TOP:** 두 개 이상의 건반을 동시에 연주했을 때 가장 높은 음만 소리가 납니다.

주

슬라이드 항목의 파라미터는 수퍼 아티큘레이션 음색이 선택된 경우 이용할 수 없습니다.

주

자동 아티큘레이션을 ON으로 설정해 생성되는 이펙트에 관한 자세한 내용은 42페이지의 "음색 목록"을 참조하십시오. 해당 페이지에 설명된 대로 자동 아티큘레이션은 일부 음색에 사용할 수 없습니다.

주

슬로 기능이 켜진 경우 우선순위가 작동하지 않습니다.

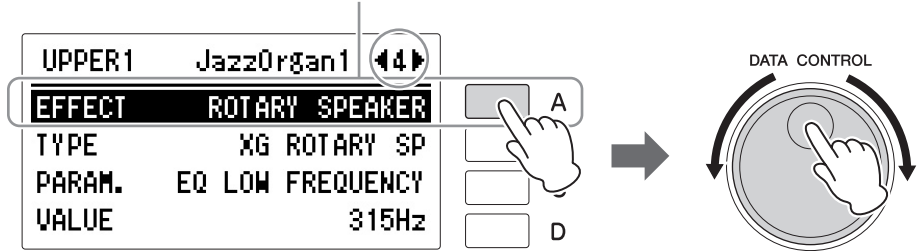
참고 페이지

슬로 기능에 관한 설명(39페이지)

로터리 스피커

1 “Rotary Speaker”를 이펙트 카테고리로 선택합니다.

여기에서 "Rotary Speaker"를 선택합니다.



2 속도 컨트롤을 꺼짐으로 설정한 다음 로터리 스피커의 회전 속도 및 모드를 조정합니다.

속도 컨트롤, 속도 및 모드 설정은 로터리 스피커 디스플레이에 구체적으로 명시되어 있습니다. 로터리 스피커 디스플레이는 유틸리티 디스플레이의 3페이지에서 불러올 수 있습니다. [UTILITY] 버튼을 눌러 유틸리티 디스플레이를 불러온 다음 페이지 버튼을 사용해 3페이지를 선택합니다. 이 디스플레이의 설정은 모든 음색 섹션에 대해 동일합니다.



① 속도 컨트롤

로터리 스피커 모드의 꺼짐/꺼짐 설정을 결정합니다. 꺼짐으로 설정된 경우, 로터리 스피커의 회전 속도가 빨라지고 속도를 “② 속도”에서 설정할 수 있습니다. 꺼짐으로 설정된 경우, 로터리 스피커의 회전 속도가 느려지거나 중지됩니다. 느린 코러스 이펙트가 적용되거나 로터리 스피커 이펙트가 꺼집니다(완전히 중지). 느리게 또는 중지는 “③ 모드”에서 설정할 수 있습니다.

② 속도

스피커 회전의 속도를 결정합니다.

[B] 버튼을 눌러 “Speed”를 선택한 다음 DATA CONTROL 다이얼을 사용하여 설정을 변경합니다.

범위: 2.69Hz~39.7Hz

③ 모드

“Speed Control”이 꺼짐으로 설정된 경우 느리게/중지 모드를 결정합니다. 느리게가 선택된 경우, 느린 코러스 이펙트가 적용됩니다. 중지가 선택된 경우, 로터리 스피커 이펙트가 꺼집니다(완전히 중지).

[C] 버튼을 누르면 느리게/중지 사이에서 전환합니다.

로터리 스피커 이펙트를 켜고 설정한 뒤에는 패널(UTILITY에서) 또는 왼쪽 풋스위치를 편리하게 사용하여 이펙트를 실시간으로 조절할 수 있습니다.

3 패널 또는 왼쪽 풋 스위치에서 로터리 스피커 이펙트를 조절합니다.

로터리 스피커는 패널뿐만 아니라 (3페이지 UTILITY의 속도 컨트롤 파라미터) 왼쪽 풋스위치에서도 켜거나 끌 수 있습니다.

자세한 내용은 180페이지의 “4 로터리 스피커”를 참조하십시오.

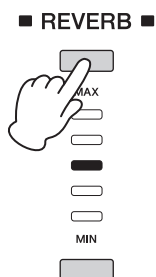
2 패널에서 선택

패널에서 리버브 및 서스테인 버튼을 누르면 각각의 해당 디스플레이가 호출됩니다.

리버브

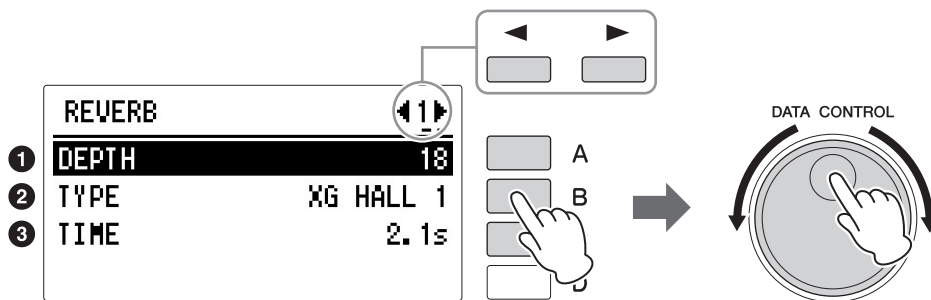
리버브는 음색에 에워싸는 듯한 에코 이펙트를 추가하여 넓은 실내나 콘서트홀에서 연주하는 듯한 느낌을 줍니다. 전체 시스템의 리버브 음량을 조절할 수 있습니다.

리버브 이펙트를 조절하고 리버브 페이지를 불러오고 싶은 경우, 패널 좌측에 위치한 REVERB 버튼 중 하나를 누른 다음 리버브 이펙트를 설정하면 리버브 디스플레이가 나타납니다.



리버브 디스플레이는 두 페이지로 구성됩니다.

[1페이지] 리버브 디스플레이



주

(리버브 디스플레이에서 설정되는) 리버브 깊이 값에 따라, 중간 위치를 나타내는 2개의 인접 REVERB 버튼 램프가 동시에 점등될 수 있습니다.

참고 페이지

각 음색 섹션에 적용되는 리버브의 양을 결정합니다 (54페이지).

참고 페이지

리듬 음량/리버브 변경(74페이지)

참고 페이지

이펙트 목록(64페이지)

① 깊이

리버브 깊이 또는 반향된 음향의 레벨을 결정합니다. 대략적인 리버브는 패널 REVERB 버튼으로 설정합니다. REVERB 버튼을 사용하면 리버브 깊이를 다섯 단계 범위에서 대략적으로 조정할 수 있으며, 이 파라미터로는 미세 조정이 가능합니다. 이 파라미터를 최소로 설정하면 음색 조건 디스플레이 1페이지(54페이지)의 설정에 이펙트가 없습니다.

범위: 0~24

② 형식

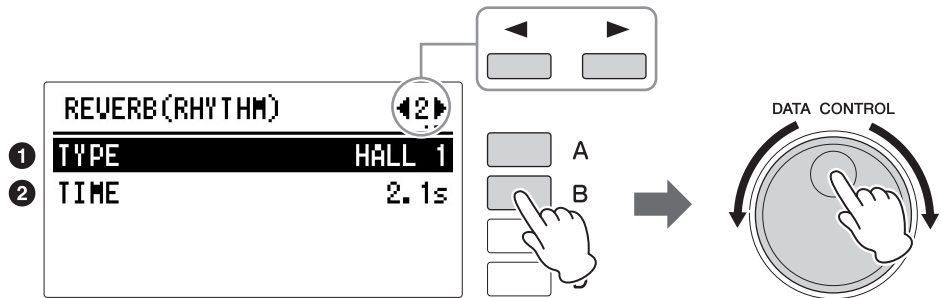
음색 섹션의 리버브 형식을 선택합니다. Room, Hall, Stage 등의 여러 형식을 선택할 수 있습니다. 리버브 형식을 변경하면, 아래의 시간 파라미터는 선택된 리버브 형식에 따라 자동으로 변경됩니다.

③ 시간

각 음색 섹션의 리버브 길이를 결정합니다. 설정이 높을수록 리버브 음향이 길어집니다.

범위: 0.3초~30.0초

[2페이지] 리버브 디스플레이



참고 페이지

이펙트 목록(64페이지)

① 형식

리듬, 반주 및 건반 타악기의 리버브 형식을 결정합니다.

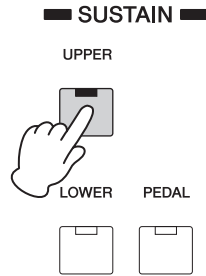
② 시간

리듬, 반주, 건반 타악기에 적용되는 리버브의 길이를 설정합니다.

범위: 0.3초~30.0초

서스테인

높은 음색, 낮은 음색 및 페달 음색에 대해 선택 가능한 지속 이펙트를 사용하면 건반에서 손을 떼었을 때 음색이 점진적으로 페이드 아웃됩니다. 서스테인 켜짐/꺼짐 및 서스테인 길이 설정은 각 건반별로 설정할 수 있으므로 최대의 효과적 제어가 가능합니다. 서스테인 이펙트는 리드 음색에 적용되지 않습니다. 패널 왼쪽에 위치한 SUSTAIN 버튼 중 하나를 눌러 서스테인을 설정합니다. SUSTAIN 디스플레이가 나타납니다.



서스테인 켜짐/꺼짐

버튼의 램프가 켜져 서스테인이 켜졌음을 알립니다. 버튼을 다시 누르면 서스테인 이펙트가 꺼지고 램프가 꺼집니다. 램프가 꺼지면 서스테인 이펙트는 해당 건반에 적용되지 않습니다. 연주를 시작하기 전에 서스테인 버튼 램프가 켜져 있는지 여부를 확인하십시오.

서스테인 길이

서스테인 디스플레이 [1페이지]

SUSTAIN LENGTH	
UPPER1	10
UPPER2	10
LOWER1	10
LOWER2	10

서스테인 디스플레이 [2페이지]

SUSTAIN LENGTH	
PEDAL1	2
PEDAL2	2

디스플레이에는 각 건반에 대한 현재 서스테인 길이 값이 표시됩니다. 페이지 버튼과 적합한 [A]~[D] 버튼을 사용해 원하는 음색 섹션을 선택한 다음 DATA CONTROL 다이얼을 사용해 설정을 변경합니다.

범위: 0~12

주

최소로 설정하면 서스테인이 적용되지 않습니다. 서스테인을 끄면 서스테인 길이가 기본 설정으로 자동 재설정됩니다.

3 이펙트 목록

3 피쳐 컨트롤 및 이펙트

이펙트 형식	설명	
REVERB		
HALL 1	홀 음향의 리버브 시뮬레이션	
HALL 2		
HALL 3		
HALL M		
HALL L		
XG HALL 1		
XG HALL 2		
ROOM 1		실내 음향의 리버브 시뮬레이션
ROOM 2		
ROOM 3		
ROOM 4		
ROOM S		
ROOM M		
ROOM L		
XG ROOM 1		
XG ROOM 2		
XG ROOM 3		
STAGE 1	무대 음향의 리버브 시뮬레이션. 독주 악기에 적합	
STAGE 2		
XG STAGE 1		
XG STAGE 2		
PLATE 1	진동하는 플레이트 리버브 이펙트를 시뮬레이션	
PLATE 2		
XG PLATE		
GM PLATE		
WHITE ROOM	따뜻한 분위기를 내는 짧은 리버브	
ATMO HALL	넓은 공간 이펙트를 내는 긴 리버브	
ACOSTIC ROOM	실내 음향의 리버브 시뮬레이션. 기본 설정	
DRUMS ROOM	실내 음향의 리버브 시뮬레이션. 드럼 음향용	
PERC ROOM	실내 음향의 리버브 시뮬레이션. 타악기 음향용	
TUNNEL	좌측 및 우측으로 확장된 실린더 모양의 리버브 시뮬레이션	
CANYON	무한대로 확장하는 가상 어쿠스틱 공간	
BASEMENT	독특한 공명의 리버브	
DELAY		
DELAY LCR	세 개의 지연된 사운드인 L, R 및 C(중앙)를 생성	
XG DLY LCR		
DELAY LR	두 개의 지연된 사운드인 L과 R을 생성	
ECHO	두 개의 독립적인 지연된 사운드인 L과 R을 생성. 빈티지 딜레이 이펙트를 생성하 는 것도 가능	
CROSS DELAY1	지연된 두 사운드의 피드백이 교차	
CROSS DELAY2		
TEMPO DELAY1	템포 동기화된 지연	
TEMPO DELAY2		
TEMPO ECHO	템포 동기화된 에코	

이펙트 형식	설명
TEMPO CROSS1	템포 동기화된 크로스 지연
TEMPO CROSS2	
TEMPO CROSS3	
TEMPO CROSS4	
ER/KARAOKE	
ER 1	리버브의 초기 반사 컴포넌트만 분리
ER 2	
GATE REVERB1	깊은 리버브의 잔향을 줄여 독보적이고 강력한 이펙트를 생성
GATE REVERB2	
REVERS GATE	역으로 재생되는 게이트 리버브 시뮬레이 션
KARAOKE 1	가라오케용 에코. 피드백이 있는 딜레이 이펙트
KARAOKE 2	
KARAOKE 3	
CHORUS	
CHORUS 1	주기적으로 피치를 변경시켜 따뜻함 및 깊이 이펙트를 생성
CHORUS 2	
XG CHORUS 1	
XG CHORUS 2	
XG CHORUS 3	
XG CHORUS 4	
GM CHORUS 1	
GM CHORUS 2	
GM CHORUS 3	
GM CHORUS 4	
FB CHORUS	
CHORUS FAST	
CHORUS LITE	
AMB CHORUS	
CELESTE 1	3상 LFO로 음향에 변조와 공간감을 추가하는 더욱 깊은 코러스
CELESTE 2	
CELESTE 3	
CELESTE 4	
AMB CELESTE	초기 반향 음향이 있는 첼레스트 이펙트
SYMPHONIC	첼레스트의 변조에 보다 많은 단계를 추가하는 코러스
XG SYMPHONIC	
AMB SYMPHO	초기 반향 음향이 있는 교향악 이펙트
ENS DETUNE 1	약간 피치 변조된 음향을 추가하여 생성되는 변조 없는 코러스
ENS DETUNE 2	
FLANGER	
FLANGER 1	제트 비행기와 유사한 이펙트나 음향을 변조
FLANGER 2	
XG FLANGER 1	
XG FLANGER 2	
XG FLANGER 3	
GM FLANGER	
V_FLANGER	아날로그 플랜저를 시뮬레이션. 불규칙한 LFO 파형을 선택할 수도 있음
TEMP FLANGER	템포 동기화된 플랜저

이펙트 형식	설명	
DYNA FLANGER	플랜저의 딜레이 시간이 입력 레벨에 역동적으로 응답	
VIN FLANGER1	깊은 빈티지 음향을 가진 아날로그 플랜저를 시뮬레이션	
VIN FLANGER2		
AMB FLANGER	초기 반향 음향이 있는 플랜저	
PHASER		
PHASER 1	주기적으로 위상을 바꿔 음향에 변조를 추가	
PHASER 2		
PHASER 3		
EP PHASER 1	주기적으로 위상을 바꿔 음향에 변조를 추가. 일렉트릭 피아노용	
EP PHASER 2		
EP PHASER 3		
TEMP PHASER1	템포 동기화된 페이저	
TEMP PHASER2		
DYNA PHASER	페이저 변조 주파수가 입력 레벨에 역동적으로 응답	
VIN PHASER 1	깊은 빈티지 음향을 가진 아날로그 페이저를 시뮬레이션	
VIN PHASER 2		
VIN PHSR ST1		
VIN PHSR ST2		
VIN PHSR ST3		
VIN PHSR ST4		
TREMOLO/AUTO PAN		
TREMOLO 1		주기적으로 음량을 변경
TREMOLO 2		
XG TREMOLO		
EP TREMOLO		
GT TREMOLO 1		
GT TREMOLO 2		
ORG TREMOLO		
VIBE VIBRATE	비브라폰과 매우 유사한 비브라토 이펙트를 추가	
T_TREMOLO	템포 동기화된 트레몰로	
AUTO PAN	주기적으로 음향 이미지를 좌우 및 전후로 이동	
XG AUTO PAN1		
XG AUTO PAN2		
EP AUTO PAN		
T_AUTO PAN 1	템포 동기화된 자동 패닝	
T_AUTO PAN 2		
ROTARY SPEAKER		
XG ROTARY SP	로터리 스피커 시뮬레이션	
ROTARY SP 1		
ROTARY SP 2		
ROTARY SP 3		
ROTARY SP 4		
ROTARY SP 5		
2WAY ROT SP	로터리 스피커의 혼과 로터를 H(고) 및 L(저) 대역으로 나눠 로터리 스피커의 혼과 로터를 시뮬레이션	

이펙트 형식	설명
DUAL ROTSP 1	로터리 스피커 혼과 로터를 독립적으로 회전시켜 좀 더 복잡하고 짜임새 있는 시뮬레이션 (밝음/따뜻함)
DUAL ROTSP 2	
DUAL ROT BRT	
DUAL ROT WRM	
DIST+ROT SP	디스토션과 로터리 스피커가 순차 연결됨
ODRV+ROT SP	오버드라이브와 로터리 스피커가 순차 연결됨
AMP+ROT SP	앰프 시뮬레이터와 로터리 스피커가 순차 연결됨
DIST+2ROT SP	디스토션과 2방향 로터리 스피커가 순차 연결됨
ODRV+2ROT SP	오버드라이브와 2방향 로터리 스피커가 순차 연결됨
AMP+2ROT SP	앰프 시뮬레이터와 2방향 로터리 스피커가 순차 연결됨
DISTORTION	
DIST HARD 1	디스토션은 음향에 "지저분하고" "날카로운" 소음/디스토션을 추가하는 이펙트 (하드/소프트)
DIST HARD 2	
DIST SOFT 1	
DIST SOFT 2	
ST DIST HARD	스테레오 디스토션(하드/소프트)
ST DIST SOFT	
OVERDRIVE	음향에 부드러운 디스토션 추가
ST OVERDRIVE	스테레오 오버드라이브
XG DIST	음향에 "날카로운" 디스토션 추가
XG ST DIST	스테레오 디스토션
V_DIST HARD	빈티지 튜브, 휴즈 이펙트 등의 음향을 시뮬레이션
V_DIST SOFT	
COMP+DIST	첫 번째 단계에 컴프레서가 포함되기 때문에 입력 레벨의 변화에 관계없이 일관된 디스토션을 생성
XG CMP+DIST	
V_DIST WARM	빈티지 튜브, 휴즈 이펙트 등의 음향을 시뮬레이션(따뜻함/클래식, 하드/클래식, 소프트/메탈/크런치/블루스/에지/솔리드/클린/트윈/록커빌리/재즈 클린/퓨전)
V_DIST CLS H	
V_DIST CLS S	
V_DIST METAL	
V_DIST CRUNC	
V_DIST BLUES	
V_DIST EDGY	
V_DIST SOLID	
V_DIST CLN 1	
V_DIST CLN 2	
V_DIST TWIN	
V_DIST ROCA	
V_DST JZ CLN	
V_DST FUSION	
DISTORTION+	
DIST+DELAY	디스토션과 딜레이가 순차 연결됨
ODRV+DELAY	오버드라이브와 딜레이가 순차 연결됨
XG DIST+DLY	디스토션과 딜레이가 순차 연결됨
XG ODRV+DLY	오버드라이브와 딜레이가 순차 연결됨
CMP+DIST+DLY	컴프레서, 디스토션, 딜레이가 순차 연결됨
CMP+ODRV+DLY	컴프레서, 오버드라이브, 딜레이가 순차 연결됨

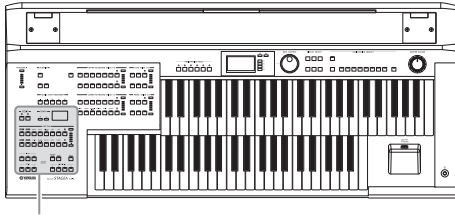
이펙트 형식	설명
XG CMP+DT+DL	컴프레서, 디스토션, 딜레이가 순차 연결됨
XG CMP+OD+DL	컴프레서, 오버드라이브, 딜레이가 순차 연결됨
V_DIST H+DLY	V 디스토션 하드와 딜레이가 순차 연결됨
V_DIST S+DLY	V 디스토션 소프트와 딜레이가 순차 연결됨
DIST+T DLY	디스토션과 템포 딜레이가 순차 연결됨
ODRV+T DLY	오버드라이브와 템포 딜레이가 순차 연결됨
CMP+DST+TDLY	컴프레서, 디스토션, 템포 딜레이가 순차 연결됨
CMP+OD+TDLY1	컴프레서, 오버드라이브, 템포 딜레이가 순차 연결됨
CMP+OD+TDLY2	
CMP+OD+TDLY3	
CMP+OD+TDLY4	
CMP+OD+TDLY5	
CMP+OD+TDLY6	
VDST H+TDLY1	V 디스토션 하드와 템포 딜레이가 순차 연결됨
VDST H+TDLY2	
VDST S+TDLY1	V 디스토션 소프트와 템포 딜레이가 순차 연결됨
VDST S+TDLY2	
AMP SIMULATOR	
AMP SIM	기타 앰프를 시뮬레이션
XG AMP SIM	
ST AMP SIM 1	스테레오 앰프 시뮬레이터
ST AMP SIM 2	
ST AMP SIM 3	
ST AMP SIM 4	
ST AMP SIM 5	
XG ST AMP	
ST AMP SOLID	
ST AMP CRUNC	
ST AMP BLUES	
ST AMP CLEAN	
ST AMP HARP	
SML ST DIST	소형 기타 앰프를 시뮬레이션하는 스테레오 이펙트. 일렉트릭 기타에 이상적인 디스토션된 음향을 생성
SML ST OVRDR	
SML ST VINTG	
SML ST HEAVY	
B CMB CLASC	빈티지 음향으로 설정된 브리티시 콤보 앰프 시뮬레이터
B CMB TOPBST	최첨단 음향 증폭으로 설정된 브리티시 콤보 앰프 시뮬레이터
B CMB CUSTOM	일반적으로 사용되는 설정으로 설정된 브리티시 콤보 앰프 시뮬레이터
B CMB HEAVY	중후한 음향으로 설정된 브리티시 콤보 앰프 시뮬레이터
B LGND BLUES	블루스풍의 음향으로 설정된 브리티시 스택 앰프 시뮬레이터
B LGND HVY 1	중후한 음향 1로 설정된 브리티시 스택 앰프 시뮬레이터
B LGND HVY 2	중후한 음향 2로 설정된 브리티시 스택 앰프 시뮬레이터
B LGND CLEAN	클린 음향으로 설정된 브리티시 스택 앰프 시뮬레이터

이펙트 형식	설명
B LGND D CLN	크런치 음향으로 설정된 브리티시 스택 앰프 시뮬레이터
US CMB TWIN	아메리칸 콤보 앰프를 시뮬레이션
USCMB RCH CL	
USCMB THN CL	
USCMB CRUNCH	
JZ CMB BASIC	재즈 코러스 콤보 앰프를 시뮬레이션
JZ CMB WARM	
US HI GN DTY	아메리칸 고대역 게인 앰프 음향을 시뮬레이션
US HI GN RIF	
US HIGN BURN	
US HIGN SOLO	
B LD DIRTY	브리티시 스택 앰프 음향을 시뮬레이션
B LD DRIVE	
B LD GAINER	
B LD HARD	
WAH	
AUTO WAH	와와 필터의 중심 주파수를 주기적으로 변조해 "와와" 음향을 생성
XG AUTO WAH	
V_AUTO WAH	강한 빈티지 음향에 필요한 아날로그 와와를 시뮬레이션. 와와 필터의 중앙 주파수를 주기적으로 변조
TOUCH WAH 1	연주 강도로 와와 이펙트를 변경
TOUCH WAH 2	
TOUCH WAH 3	
V_TOUCH WAH	강한 빈티지 음향에 필요한 아날로그 와와를 시뮬레이션. 연주 강도로 와와 이펙트를 변경
AT WAH+DIST	자동 와와 출력에 디스토션을 적용할 수 있음
XG AT WH+DST	
AT WH+DST HD	
AT WH+DST HV	
AT WH+DST LT	
AT WAH+ODRV	자동 와와 출력에 오버드라이브 디스토션을 적용할 수 있음
XG AT WAH+OD	
AT WH+OD HD	
AT WH+OD HV	
AT WH+OD LT	
TC WAH+DIST	터치 와와 출력에 디스토션을 적용할 수 있음
XG TC WH+DST	
TC WH+DST HD	
TC WH+DST HV	
TC WH+DST LT	
TC WAH+ODRV	터치 와와 출력에 오버드라이브 디스토션을 적용할 수 있음
XG TC WAH+OD	
TC WAH+OD HD	
TC WAH+OD HV	
TC WAH+OD LT	
CLAVI TC WAH	클라비넷 터치 와와
EP TOUCH WAH	EP 터치 와와
WAH+DST+TDLY	와와, 디스토션, 템포 딜레이가 순차 연결됨
WAH+OD+TDLY1	와와, 오버드라이브, 딜레이가 순차 연결됨
WAH+OD+TDLY2	

이펙트 형식	설명
WAH+DIST+DLY	와와, 디스토션, 딜레이가 순차 연결됨
XG WH+DST+DL	
WAH+ODRV+DLY	와와, 오버드라이브, 딜레이가 순차 연결됨
XG WH+OD+DLY	
TEMPO AT WAH	템포 동기화 자동 와와
T_A.WH+DST	템포 동기화 자동 와와. 자동 와와 출력에 디스토션을 적용할 수 있음
T_A.WH+DSTHD	
T_A.WH+DSTHV	
T_A.WH+DSTLT	
T_A.WH+ODRV	템포 동기화 자동 와와. 자동 와와 출력에 오버드라이브 디스토션을 적용할 수 있음
T_A.WH+OD HD	
T_A.WH+OD HV	
T_A.WH+OD LT	
DYNAMIC	
M BAND COMP	개별 주파수 대역 세 개의 압축 이펙트를 조정할 수 있는 멀티밴드 컴프레서
COMPRESSOR	특정 입력 레벨을 초과하는 경우 출력 레벨을 눌러 음량의 폭넓은 동적 차이를 감소시킴. 약간의 어택이 음색에 추가될 수 있음
COMP MED	중간으로 설정된 컴프레서
COMP HEAVY	중후함으로 설정된 컴프레서
COMP MELODY	멜로디 파트용 컴프레서
COMP BASS	저음 파트용 컴프레서
V_COMPRESSOR	아날로그 컴프레서의 빈티지 음향을 시뮬레이션
NOISE GATE	원음에서 불필요한 음향을 제거. 뚜렷한 음향의 처음과 마지막에서 소음을 제거하는데 주로 사용됨
EQ/ENHANCER	
ST 2BAND EQ	조정 가능한 LOW, HIGH 이퀄라이징을 포함하는 스테레오 이퀄라이저
ST 3BAND EQ	조정 가능한 LOW, MID, HIGH 이퀄라이징을 포함하는 스테레오 이퀄라이저
XG 3BAND EQ	조정 가능한 LOW, MID, HIGH 이퀄라이징을 포함하는 모노 이퀄라이저
EQ DISCO	대부분의 디스코 음악에서 일반적인 오디오 신호의 고/저 주파수 모두를 증폭시키는 이퀄라이저 이펙트
EQ TELEPHONE	오디오 신호의 고/저 주파수 모두를 낮추어 전화 수화기와 유사한 음향을 시뮬레이션하는 이퀄라이저 이펙트
HM ENHANCER	입력 신호에 고조파를 새롭게 추가하여 음향을 두드러지게 하는 이펙트
XG HM ENHNCE	
PITCH CHANGE	
PITCH CHANGE	입력 신호의 피치를 변경
XG PCH CHG 1	
XG PCH CHG 2	
MISCELLANEOUS	
AMBIENCE	음향의 스테레오 위치를 흐리게 하여 공간 폭을 추가
IMPULSE EXP	금속성이 더 높은 공명을 추가하는 자극 익스팬더(Expander)
RESONATOR	목제 바디로 된 악기의 소리 공명 특징을 추가

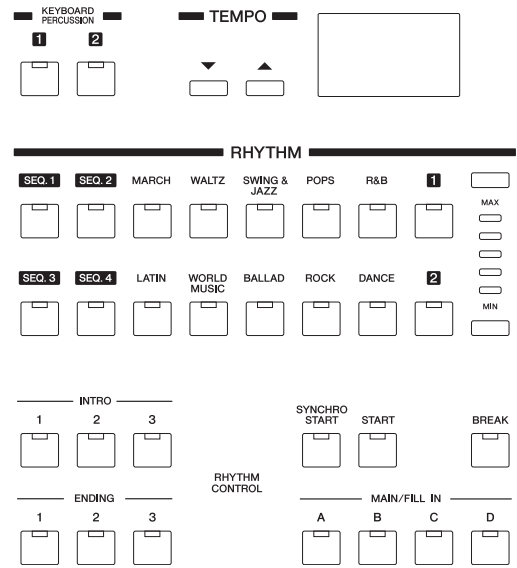
이펙트 형식	설명
VOICE CANCEL	CD나 기타 소스의 음성 부분을 감쇠
TALKING MOD	입력 신호에 모음을 추가
LO-FI	입력 신호의 오디오 품질을 저하시킴
DYNA FILTER	필터 차단 주파수가 입력 레벨에 역동적으로 응답
DYNA RINGMOD	링 모듈레이터가 입력 레벨에 역동적으로 응답
RING MOD	진폭 변조를 입력의 고주파수에 적용하여 피치를 수정하는 이펙트
ISOLATOR	입력 신호의 지정된 주파수 대역 수준을 제어
LOOP FX1	입력 신호의 오디오 품질을 저하시킴
LOOP FX2	
LO-FI DRUM 1	입력 신호의 오디오 품질을 저하시킴. 드럼 음향에 적합
LO-FI DRUM 2	
LO-FI DRUM 3	
LO-FI DRUM 4	
DAMPER RESO	댐퍼 페달 사용 시 생성되는 깊고 넓게 공명하는 음향을 재현함
THRU	
THRU	이펙트 적용 없이 건너뛰기

4 리듬/건반 타악기



리듬/건반 타악기

본 Electone에는 실제 드럼 및 타악기를 샘플링한 음향을 내는 수백 가지의 실제 리듬이 내장되어 있습니다. 자동 반주 기능을 리듬과 함께 사용하면 선택된 리듬의 스타일에 맞는 완전 자동 반주가 제공됩니다. 또한 Electone에는 상단/하단 건반 및 페달보드에서 드럼 및 타악기 음향을 연주할 수 있는 건반 타악기 기능이 있습니다.

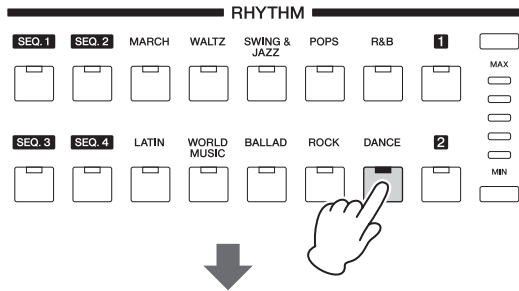


1 리듬 버튼으로 리듬 선택

전면 패널에 위치한 10개의 리듬 버튼으로 수백 개의 리듬을 곧바로 선택할 수 있습니다.

리듬 선택 및 연주

- 1 전면 패널의 RHYTHM 섹션에서 리듬 버튼 중 하나를 누릅니다. 예를 들어, [DANCE] 버튼을 눌렀을 경우, 다음과 같은 디스플레이(리듬 메뉴)가 나타납니다.



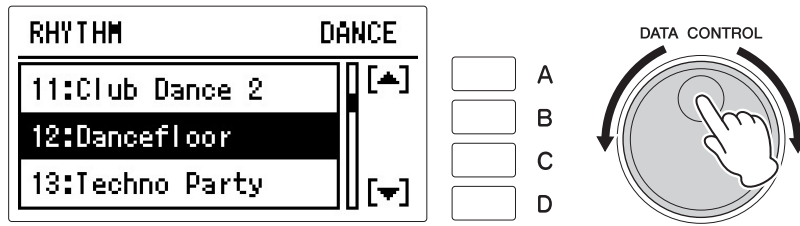
리듬 메뉴
디스플레이



리듬 메뉴에는 여러 댄스 리듬이 포함되며, 이 리듬이 디스플레이에 표시됩니다.

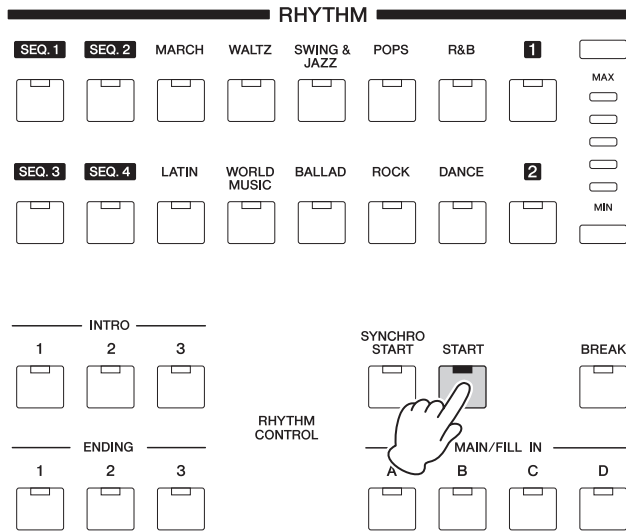
2 DATA CONTROL 다이얼을 돌려 리듬 메뉴 디스플레이의 리듬을 선택합니다.

[A]/[D] 버튼을 눌러 선택할 수도 있습니다.



여기서는 “12: Dancefloor”를 선택했습니다.

3 [START] 버튼을 눌러 리듬을 바로 시작합니다.



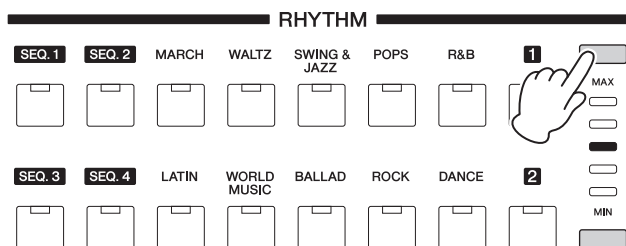
리듬을 중단하려면 이 버튼을 한번 더 누릅니다.

패널의 버튼을 눌러 원하는 대로 리듬을 켜고 끄거나 섹션을 전환할 수 있으며, 리듬에 반주를 추가할 수 있습니다.

4 패널의 리듬 음량 버튼을 사용하여 음량을 설정합니다.

버튼에는 최소 0 또는 무음향에서 최대 전체 음량에 이르기까지 5개의 음량 설정이 있습니다.

리듬 음량은 리듬 조건 디스플레이에서도 세밀하게 조정할 수 있습니다 (74페이지).



참고 페이지

패널에서 리듬 조작(71페이지)

참고 페이지

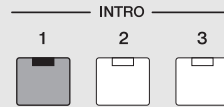
반주(79페이지)

리듬 구조

각 리듬은 “섹션”으로 구성되어 있습니다. 각 섹션은 기본 리듬의 변주이기 때문에 이러한 섹션을 사용하여 연주에 "묘미"를 더하고 연주하는 동안 비트를 믹스할 수 있습니다. 리듬이 재생되는 동안 섹션을 마음대로 변경할 수 있습니다.

INTRO

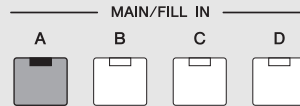
인트로는 곡의 시작 부분에 사용됩니다. INTRO [1]~[3] 버튼으로 선택할 수 있는 3개의 인트로 섹션이 있습니다. 인트로 재생이 끝나면 리듬이 자동적으로 메인 섹션으로 변경됩니다.



선택된 인트로 섹션의 램프가 점등됨

MAIN

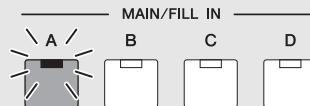
곡의 메인 부분 연주에 사용됩니다. MAIN/FILL IN [A]~[D] 버튼으로 선택할 수 있는 4개의 메인 섹션이 있습니다. 여러 소절의 리듬 패턴이 무한 반복됩니다.



선택된 메인 섹션의 램프가 점등됨

FILL IN

반복되는 리듬에 색다른 효과를 넣을 임시 및 정상 리듬 패턴으로 사용하기 위해 고안된 것입니다. 선택된(점등된) MAIN/FILL IN [A]~[D] 버튼을 원하는 대로 눌러 연주될 수 있는 4개의 필인 섹션이 있습니다. 필인의 한 소절 재생이 끝나면 리듬은 자동으로 메인 섹션으로 변경됩니다.



선택된 필인 섹션의 램프가 깜박임

BREAK

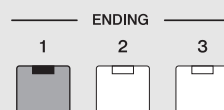
리듬 패턴에 동적 변주 및 브레이크를 추가할 수 있습니다. 브레이크 섹션은 [BREAK] 버튼을 눌러 선택합니다. 한 소절의 브레이크 패턴 재생이 끝나면 리듬은 자동으로 메인 섹션으로 변경됩니다.



브레이크 섹션이 선택되면 램프가 점등됨

ENDING

곡이 끝날 때 사용됩니다. 엔딩이 끝나면 리듬이 자동으로 멈춥니다. ENDING [1]~[3] 버튼으로 선택할 수 있는 3개의 엔딩 섹션이 있습니다.



선택된 엔딩 섹션의 램프가 점등됨

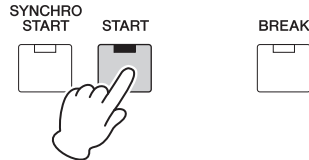
패널에서 리듬 조작

패널에서 버튼을 눌러 섹션을 전환하거나 리듬을 켜고 끌 수 있습니다. 필인 및 브레이크 패턴을 사용하면 연주에 역동감과 "묘미"를 더할 수 있습니다.

리듬 시작/중지

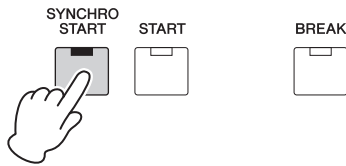
START

[START] 버튼을 누르면 곧바로 리듬이 시작됩니다. 리듬을 멈추려면 버튼을 한번 더 누릅니다.



SYNCHRO START

[SYNCHRO START] 버튼은 리듬을 "대기" 모드로 전환시킵니다. 하단 건반 또는 페달보드에서 음을 누르면 리듬이 시작됩니다. [SYNCHRO START] 버튼으로 리듬을 시작할 때 이 버튼을 다시 누르면 리듬이 중지됩니다.

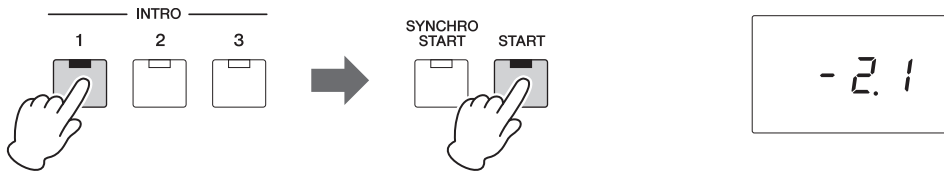


주

[SYNCHRO START] 버튼으로 리듬을 시작할 때는 하단/페달 메모리를 커짐으로 설정하십시오. 메모리가 꺼져 있을 때 하단 건반에서 손가락을 떼면 리듬이 중지됩니다. 메모리 및 A.B.C. 기능에 관한 자세한 내용은 82페이지를 참조하십시오.

INTRO

INTRO [1]~[3] 버튼 중 하나를 누르면 실제(메인) 리듬이 시작되기 전에 짧은 도입부가 자동으로 추가됩니다. 먼저 INTRO [1]~[3] 버튼 중 하나를 누른 후 [START] 또는 [SYNCHRO START] 버튼을 눌러 실제로 리듬을 시작합니다. 도입부가 재생되는 도중에는 BAR/BEAT 디스플레이에 패턴의 첫 번째 소절까지의 카운트다운이 표시됩니다. 예를 들어 4/4 박자의 패턴에 4소절의 도입부가 있으면 오른쪽과 같은 디스플레이가 표시됩니다.



ENDING

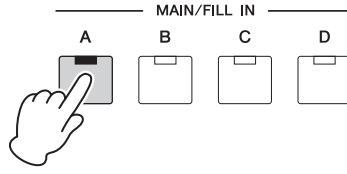
ENDING [1]~[3] 버튼 중 하나를 누르면 리듬이 멈추기 전에 엔딩 프레이즈가 자동으로 추가됩니다. 리듬이 재생되는 도중에 ENDING 버튼을 누르면 엔딩 프레이즈가 연주된 후 리듬이 자동으로 중지됩니다. 엔딩 연주 도중 ENDING 버튼을 한번 더 누르면 엔딩이 점진적으로 느려집니다(리타르단도).

주

메인 섹션을 재생하는 도중에 ENDING [1] 버튼을 누르면 먼저 필인 패턴을 불러온 다음 엔딩 1 패턴을 호출합니다.

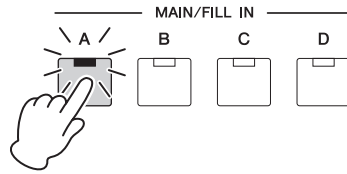
리듬 섹션 전환

원하는 MAIN/FILL IN [A]~[D] 버튼을 눌러 메인 프레임의 리듬 섹션을 변경할 수 있습니다. 선택된 섹션의 램프(버튼 위)가 켜집니다.



필인 패턴 사용

리듬을 사용하여 Electone을 연주하는 도중 MAIN/FILL 버튼을 원하는 대로 누릅니다. 필인 패턴(한 소절)이 연주되고 선택된 필인 섹션의 램프(버튼 위)가 깜박입니다.



주

현재 선택된 섹션은 등록 메모리에 저장할 수 있지만 오토 필인 기능의 켜짐/꺼짐 상태는 저장할 수 없습니다.

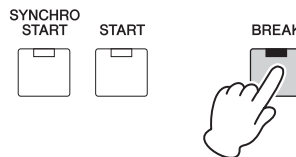
오토 필인 기능을 사용하면 필인이 자동으로 연주됩니다. 오토 필인 기능은 리듬 조건 디스플레이 4페이지에서 설정합니다. 리듬 조건 디스플레이를 호출하려면 원하는 리듬을 선택한 다음 동일한 리듬 버튼을 한번 더 누릅니다. 페이지 버튼을 사용하여 4페이지를 선택합니다.



오토 필이 ON으로 설정되면 메인 섹션을 전환할 때마다 필인 패턴이 자동으로 연주됩니다. [A] 버튼을 누를 때마다 ON과 OFF가 번갈아 설정됩니다.

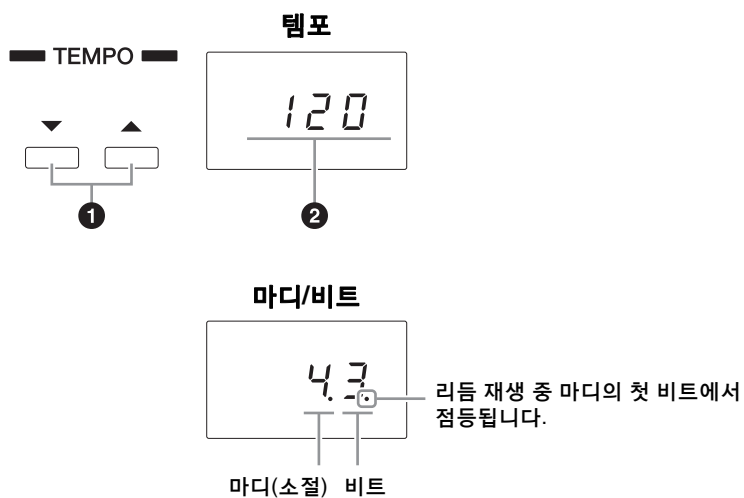
브레이크 패턴 사용

리듬을 사용하여 Electone을 연주하는 도중, 가끔 [BREAK] 버튼을 누릅니다. 그러면 역동적인 브레이크를 가미하여 반복 리듬을 변화시킬 수 있습니다.



템포 조절

TEMPO 버튼을 눌러 리듬 템포를 조절할 수 있습니다.



① TEMPO 버튼

리듬의 속도를 조절합니다. 오른쪽 버튼을 누르면 템포가 빨라지고 왼쪽 버튼은 느려집니다.

각 리듬에는 원래(프리셋) 템포가 있습니다. TEMPO 버튼 2개를 동시에 누르면 템포가 원래 설정으로 복구됩니다.

② 템포 표시등(마디/비트 표시등)

템포 표시등에 현재 템포가 표시됩니다. 표시된 값은 분당 비트입니다.

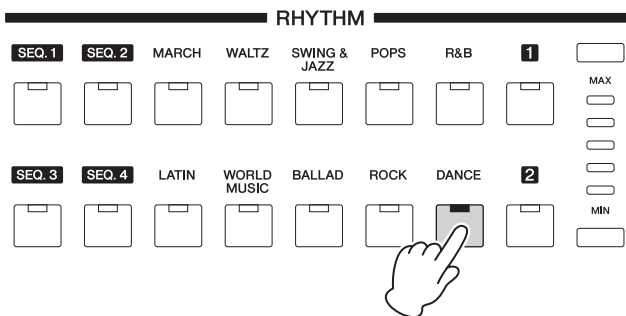
템포 범위는 분당 40~240비트입니다.

리듬이 시작되면 템포 표시등은 마디/비트 표시등으로 그 기능이 바뀝니다.

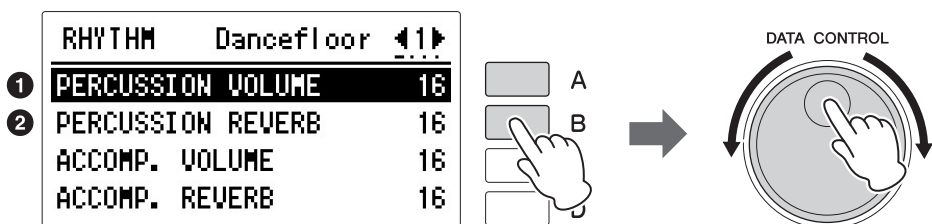
리듬 음량/리버브 변경

리듬 조건 디스플레이에서 리듬에 적용된 리버브와 리듬에 사용된 타악기 음향의 양을 조정할 수 있습니다. 디스플레이 4페이지에서 오토 필 기능을 ON으로 설정하면 필 인이 자동으로 연주되도록 할 수도 있습니다.

리듬 조건 디스플레이를 호출하려면 원하는 리듬을 선택한 다음 동일한 리듬 버튼을 한번 더 누릅니다.



[1페이지] 리듬 조건 디스플레이



참고 페이지
리버브 깊이(61페이지)

디스플레이 우측의 버튼과 DATA CONTROL 다이얼을 사용하여 리듬 음량과 리버브를 조절합니다.

주
(디스플레이에서 설정되는) 음량 값에 따라, 중간 위치를 나타내는 2개의 인접 음량 버튼 램프의 조명이 동시에 들어올 수 있습니다.

① 타악기 음량

리듬 타악기의 음량을 세밀하게 조정합니다. 패널의 리듬 음량 버튼과 동일합니다.

[A] 버튼을 눌러 항목을 선택한 다음 DATA CONTROL 다이얼을 사용하여 설정을 변경합니다.

범위: 0~24

참고 페이지
반주에 적용될 리버브의 양과 음량 조정 (81페이지)

② 타악기 리버브

리듬 타악기에 적용되는 리버브의 양을 결정합니다.

리버브 깊이가 (전체 악기에 대해) 최소로 설정된 경우, 이 설정은 이펙트가 없습니다.

[B] 버튼을 눌러 항목을 선택한 다음 DATA CONTROL 다이얼을 사용하여 설정을 선택합니다.

범위: 0~24

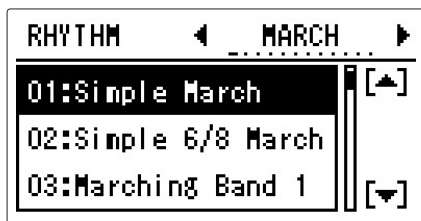
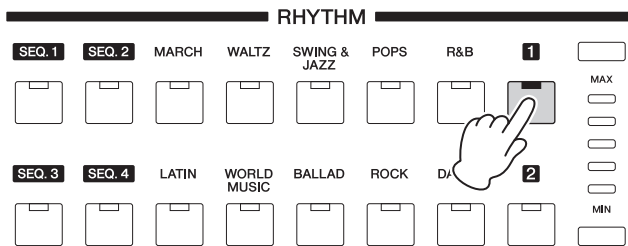
2 사용자 버튼에서 리듬 선택

음색 섹션과 마찬가지로 리듬 섹션에도 리듬을 선택할 수 있는 사용자 버튼 (1 또는 2)이 있습니다. 본 Electone 또는 리듬 패턴 프로그램 기능이 있는 타 모델(ELS 시리즈 등)에서 생성된 사용자 리듬을 선택할 수 있습니다. 사용자 리듬 선택은 다음 페이지를 참조하십시오.

이를 통해 같은 카테고리의 2~3개 리듬을 서로 다른 버튼으로 선택할 수 있도록 할당할 수 있습니다. 즉 하나는 원래의 리듬 버튼에서 선택하고 다른 하나는 사용자 버튼에서 선택할 수 있습니다.

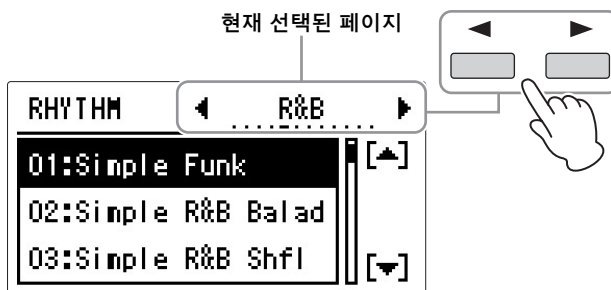
예를 들어, “25: Modern Shuffle”을 선택하려면 R&B 카테고리를 선택하십시오.

1 리듬 버튼의 오른쪽의 사용자 버튼 [1]을 누릅니다.



디스플레이 우측 상단에 리듬 카테고리가 나타납니다.

2 페이지 버튼을 사용하여 페이지(카테고리) 중 하나를 선택합니다. 이 경우, “R&B” 페이지를 선택하십시오.



메트로놈
메트로놈을 사용하려는 경우
"METRONOME" 페이지를
선택하십시오.

3 DATA CONTROL 다이얼로 “25: Modern Shuffle” 리듬을 선택합니다.

“25: Modern Shuffle”이 사용자 버튼 [1]에 할당됩니다. 다음 번에 [1] 버튼을 누르면 “25: Modern Shuffle”을 불러올 수 있습니다.

사용자 리듬 불러오기

리듬 패턴 프로그래밍 기능이 있는 ELS 시리즈 등 다른 Electone 모델에서 생성된 사용자 리듬은 패널 리듬 섹션의 사용자 버튼을 사용하여 선택 및 연주할 수 있습니다.

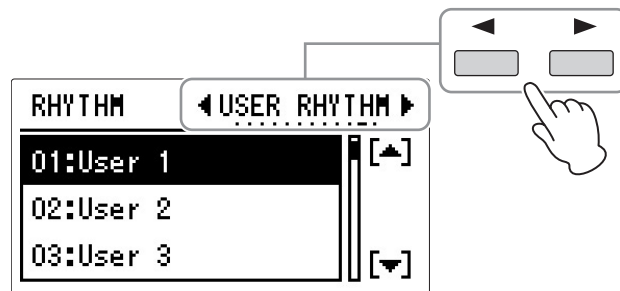
사용자 리듬을 호출하려면, 먼저 사용자 리듬이 들어 있는 등록을 Electone으로 로드합니다.

등록 로드에 관한 자세한 내용은 154페이지의 “저장된 등록 불러오기” 및 155페이지의 “곡 재생”을 참조하십시오.

이 절차를 통해 사용자 번호 1~48에 사용자 리듬이 지정됩니다.

1 리듬 버튼 오른쪽의 사용자 버튼 중 하나를 누릅니다.

2 페이지 버튼을 사용해 “USER RHYTHM” 페이지를 선택합니다.



3 DATA CONTROL 다이얼을 돌려 사용자 리듬 번호(사용자 1~48)를 선택합니다.

3 리듬 목록

이 목록에는 Electone에서 사용 가능한 모든 리듬이 표시됩니다.

MARCH		
01	Simple March	*1
02	Simple 6/8 March	*1
03	Marching Band 1	
04	Marching Band 2	*1
05	Marching Band 3	
06	German March	
07	6/8 March	
08	6/8 Kids	
09	Orchestral March	
10	Anime Fantasy	
11	Galaxy Ship	
12	SF March 1	
13	SF March 2	
14	Blockbuster	
15	Broadway	*1
16	Showtune	
17	Wild West	
18	Pop Classics	*1
19	French 50s	
20	6/8 Organ March	*2
21	Pub Piano	
22	Baroque	*2
23	Baroque Concerto	*2
24	Strings Concerto	*2
25	Choral Symphony	*2
26	Brass Band Hymn	*2
WALTZ		
01	Waltz	*1
02	Orchestral Waltz	
03	Vienna Waltz 1	
04	Vienna Waltz 2	
05	Gentle Waltz	
06	Classic Waltz	
07	Jazz Waltz 1	
08	Jazz Waltz 2	
09	Jazz Waltz 3	
10	JazzWaltz Medium	
11	Jazz Waltz Fast	
12	Mariachi	
13	Snow Waltz	
14	Vocal Waltz	
15	Musette	
16	Movie Soundtrack	
17	Choir Soundtrack	

18	Romantic Waltz	*2
19	Classical Menuet	*2
20	Green Fantasia	*1 *2
21	Guitar Serenade	*1 *2
SWING&JAZZ		
01	Simple Big Band	*1
02	Simple ComboJazz	*1
03	Big Band 1	
04	Big Band 2	
05	Big Band 3	
06	Orch Big Band 1	
07	Orch Big Band 2	
08	Big Band Jazz	
09	Big Band Fast	
10	Big Band Bop	
11	Movie Panther	
12	Jungle Drum	
13	Medium Jazz 1	
14	Medium Jazz 2	
15	Acoustic Jazz 1	
16	Acoustic Jazz 2	
17	Combo Swing	
18	InstrumentalJazz	
19	Manhattan Swing	
20	Five-Four	
21	Trad Piano Jazz	
22	Jazz Ballad 1	
23	Jazz Ballad 2	
24	Moonlight	
25	Winter Song	
26	ChristmasShuffle	
27	ChristmasBallad	
28	Movie Swing	
29	Afro Cuban 1	
30	Afro Cuban 2	
31	Foxtrot	
32	Slowfox	
33	Dixieland	
34	Dixieland Jazz 1	
35	Dixieland Jazz 2	*2
36	Ragtime	
37	Charleston	
38	Orchestra Swing	
39	Tap Dance Swing	

40	Organ Groove	
POPS		
01	Simple 8Beat Pop	*1
02	Simple 3/4 Pop	*1
03	SimpleShufflePop	*1
04	8Beat Light 1	
05	8Beat Light 2	
06	16Beat	
07	British 16Beat	
08	Guitar Pop	
09	Classic 16Beat	
10	Fusion Shuffle	
11	Folk Rock	
12	Easy Pop	
13	Chart Guitar Pop	*1
14	Jazz Pop	
15	British Pop	
16	Pop Shuffle	
17	Unplugged 1	*1
18	Unplugged 2	
19	Unplugged 3	
20	JPN Pop Shuffle	
21	JPN Idol Hits	
22	JPN 70s Anime	
23	JPN Soundtrack	
24	Cute Pop	
25	The 3rd Funk	
26	Sunset DECA	
27	US 70s TV Theme	
28	Asian Pops	
29	Scand Shuffle	
30	60s Vintage Pop	
31	60s Chart Swing	
32	Bubblegum Pop	
33	70s ChartCountry	*1
34	Euro Pop Organ	
35	Euro Fox	
36	Euro Pop	
R&B		
01	Simple Funk	*1
02	Simple R&B Balad	*1
03	Simple R&B Shfl	*1
04	Soul	
05	16Beat Soul 1	
06	16Beat Soul 2	

07	Frankly Soul	
08	Live Soul Band	
09	Soul Swing	
10	6/8 Soul	
11	Gospel Sisters	
12	Hollywood Gospel	
13	Gospel Party	
14	New Gospel	
15	Gospel Shuffle	
16	Jazz Funk	
17	Kool Funk	
18	Let's Funk	
19	Motor City	
20	Detroit Pop	
21	Blueberry Blues	
22	Blues Shuffle 1	*1
23	Blues Shuffle 2	
24	Lovely Shuffle	
25	Modern Shuffle	
26	Cool R&B	
27	Modern R&B	
28	Soul R&B	
29	Worship Fast	
LATIN		
01	Simple BossaNova	*1
02	Simple Samba	*1
03	Simple Mambo	*1
04	Simple Rumba	*1
05	Bossa Nova 1	
06	Bossa Nova 2	
07	Pop Bossa 1	
08	Pop Bossa 2	
09	Bossa Brazil	
10	Lounge Bossa	
11	Big Band Samba	
12	Light Samba	
13	Jazz Samba	
14	Mambo 1	
15	Mambo 2	
16	Rumba	
17	Rumba Flamenco	
18	Cha Cha Cha	
19	Big Band Cha Cha	
20	Pop Cha Cha 1	
21	Pop Cha Cha 2	

*1 오토 베이스 부분이 없는 섹션을 포함하고 있습니다. 이러한 섹션은 A.B.C. 모드가 켜져 있어도 베이스 음향을 생성할 수 없습니다.

*2 드럼 부분이 없는 섹션을 포함하고 있습니다. 이러한 섹션을 연주할 때 반주가 켜져 있어야 합니다.

22	Salsa	
23	Montuno	
24	Calypso	
25	Danzon	
26	Bomba	
27	Pop Latin	*1
28	Beguine	
29	Tango 1	
30	Tango 2	
31	Italian Tango	
32	Guitar Rumba	
WORLD MUSIC		
01	Bolero	
02	Flamenco	
03	Pop Flamenco	*1
04	Pasodoble	
05	Tarantella	
06	Sirtaki	
07	Hawaiian	
08	Mexican Dance	*2
09	Enka	
10	Polka 1	
11	Polka 2	
12	Banda Polka	*2
13	Zither Polka	
14	Party Polka	
15	Euro Polka	
16	Irish Dance	
17	Irish Hymn	*1
18	Celtic Dance	
19	Celtic Dance 3/4	
20	Celtic Christmas	
21	Sheriff Reggae 1	
22	Sheriff Reggae 2	
23	Caribbean	
24	Zouk	
25	Hoedown 1	*2
26	Hoedown 2	
27	Bluegrass	
28	ChinaPopBallad 1	*1
29	ChinaPopBallad 2	
30	China Dance	
31	China Trad 1	
32	China Trad 2	*1
33	Kung Fu	
34	Ethereal Voices	*1 *2
BALLAD		
01	Simple 8BtBallad	*1
02	SimpleRockBallad	*1
03	Acoustic8BtBallad	*1

04	8Beat Modern	
05	16Beat Ballad 1	
06	16Beat Ballad 2	
07	6/8 Slow Rock	
08	Schlager 6/8	
09	Big Rock Ballad	
10	90s Rock Ballad	
11	Power Ballad	
12	Easy Ballad	
13	Love Song	
14	Dramatic Ballad	*2
15	Animation Ballad	
16	70s Cool Ballad	
17	70s Pop Duo	
18	70s Glam Piano	
19	Movie Ballad	
20	80s Movie Ballad	
21	BigScreenClassic	
22	Chart Ballad	
23	Analog Ballad	
24	Slow & Easy	
25	Chillout	*1
26	Easy Country	
27	JPN Romantic Bld	
28	JPN Folk Pop Duo	
29	JPN Dance Ballad	*1
30	JPN R&B Ballad	
31	JPN TVSoundtrack	*1
32	Night Walk	*1 *2
33	Organ Ballad 1	
34	Organ Ballad 2	
35	Guitar Ballad	
36	Pop GuitarBallad	
37	ElecPiano Ballad	
38	Pop Piano Ballad	*1
ROCK		
01	Simple Rock	*1
02	Simple Shfl Rock	*1
03	Hard Rock 1	
04	Hard Rock 2	
05	Tears Rock 1	
06	Tears Rock 2	
07	British Rock	*1
08	Power Rock	
09	Stadium Rock	
10	ContemporaryRock	
11	Standard Rock	
12	Acoustic Rock	
13	Brit Rock Pop	
14	Funk Pop Rock	

15	ChartRockShuffle	
16	Chart Piano Shfl	
17	Beach Rock	
18	Surf Rock	
19	60s Rock	
20	70s Rock	
21	80s Power Rock	
22	80s Pop Rock	
23	80s Guitar Pop	
24	00s Boy Band	
25	Rock Shuffle	
26	Rock & Roll	
27	6/8 Rock	
28	60s Rock & Roll	
29	Jive	
30	Swingin' Boogie	
31	Southern Rock	
32	New Country	*1
33	Country Strum	
34	Disco Fox Rock	*1
35	JPN Pop Rock 1	
36	JPN Pop Rock 2	
37	JPN Band Rock 1	
38	JPN Band Rock 2	
39	JPN Light Rock 1	
40	JPN Light Rock 2	
41	JPN Rock Duo	
42	JPN Idol Rock	
43	JPN Kids Hero	
44	Dragon Rock	
45	Miracle Rock	*1
46	Pretty Cute	
47	Happy Pop	
DANCE		
01	Simple Dance Pop	*1
02	Simple Disco	*1
03	Ibiza 1	
04	Ibiza 2	*2
05	Trance Pop	
06	Euro Trance 1	
07	Euro Trance 2	*1
08	6/8 Trance 1	
09	6/8 Trance 2	
10	Club Dance 1	*1
11	Club Dance 2	
12	Dancefloor	*1
13	Techno Party	
14	80s Dance	
15	Swing House	
16	Dirty Pop	
17	Mallorca Party	*1

18	Disco Fox	
19	Disco Philly	
20	Disco Teens 1	*1
21	Disco Teens 2	
22	Disco Chocolate	
23	Saturday Night	
24	90s Disco	
25	70s Disco 1	
26	70s Disco 2	
27	Chart Pop	
28	Ground Beat	
29	Synth Pop	
30	UK Pop	
31	Turkish Eurobeat	*1
32	Oriental Pop	
33	Pop Beat	
34	Garage 1	
35	Garage 2	
36	Electronica	
37	Club Latin	
38	Latin Disco	
39	US Hip Hop	
40	Hip Hop Pop	
41	JPN Idol Pop 1	
42	JPN Idol Pop 2	
43	JPN Idol Pop 3	
44	JPN Dance Pop 1	
45	JPN Dance Pop 2	
46	Cute Techno	
47	Dance Police	
METRONOME		
01	Metronome 2/4	*1
02	Metronome 3/4	*1
03	Metronome 4/4	*1
04	Metronome 6/8	*1
05	Metronome 9/8	*1
06	Metronome 12/8	*1
07	Metronome 5/4	*1
08	Metronome 7/4	*1
09	Metronome 8/4	*1
10	Wood Block 2/4	*1
11	Wood Block 3/4	*1
12	Wood Block 4/4	*1
13	Wood Block 6/8	*1
14	Wood Block 9/8	*1
15	Wood Block 12/8	*1
16	Wood Block 5/4	*1
17	Wood Block 7/4	*1
18	Wood Block 8/4	*1

*1 오토 베이스 부분이 없는 섹션을 포함하고 있습니다. 이러한 섹션은 A.B.C. 모드가 켜져 있어도 베이스 음향을 생성할 수 없습니다.
*2 드럼 부분이 없는 섹션을 포함하고 있습니다. 이러한 섹션을 연주할 때 반주가 켜져 있어야 합니다.

4 반주

반주 기능은 리듬이 사용될 때 아르페지오 코드 및 기타 악기 꾸밈음을 제공합니다.

반주 파트를 사용하려면 리듬 조건 디스플레이에서 적절하게 설정을 해야 합니다.

- 원하는 리듬을 선택한 다음, 패널에서 동일한 버튼을 한번 더 누릅니다. 리듬 조건 디스플레이가 나타납니다.

리듬 조건 디스플레이

RHYTHM	\$ 8BeatPop	11▶
PERCUSSION VOLUME		16
PERCUSSION REVERB		16
ACCOMP. VOLUME		16
ACCOMP. REVERB		16

- 원하는 파트를 켭니다.

페이지 버튼을 사용해 2페이지나 3페이지를 선택한 다음 각 파트를 설정하십시오.

원하는 반주 파트에 해당하는[A]~[D] 버튼 중 하나를 연속으로 누르면 ON과 OFF가 번갈아 설정됩니다.

2페이지

RHYTHM	\$ 8BeatPop	12▶
MAIN DRUM		ON
ADD DRUM		ON
CHORD1		OFF
CHORD2		OFF

3페이지

RHYTHM	\$ 8BeatPop	13▶
PAD		OFF
PHRASE1		OFF
PHRASE2		OFF

반주 파트

각 리듬은 7개 파트로 구성되며, 리듬 조건 디스플레이의 2페이지와 3페이지에서 모든 파트의 켜짐/꺼짐 상태를 눈으로 확인할 수 있습니다. 메인 드럼 및 추가 드럼을 제외한 이 파트들은 반주 파트입니다. 반주는 코드 1, 코드 2, 패드, 프레이즈 1 및 프레이즈 2의 5개 파트로 구성되며 각 파트는 해당 버튼을 눌러서 켜거나 끌 수 있습니다. 모든 파트를 끄면 반주가 연주되지 않습니다.

코드 1/코드 2

리듬 코드 백 파트입니다.

패드

이 파트는 지속 효과가 가미된 코드가 특징이며, 일반적으로 현악기 및 오르간과 같은 풍부한 음향을 사용합니다.

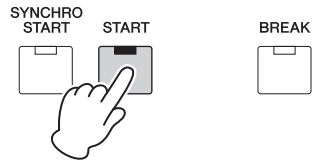
프레이즈 1/프레이즈 2

이 파트는 금관악기 부분 강조 및 코드 아르페지오와 같이 곡을 향상시키는 다양한 꾸밈 효과 및 리프에 사용됩니다.

반주 데이터가 없는 파트도 있습니다. 선택한 리듬 및 리듬 섹션에 따라 일부 파트는 비어있을 수 있습니다.

메인 드럼 및 추가 드럼에는 드럼 및 타악기 리듬 패턴이 포함되어 있습니다. 메인 드럼과 추가 드럼을 끄면 드럼 및 타악기가 연주되지 않습니다. 일반적으로 메인 드럼에는 리듬의 메인 파트가 포함되어 있으며 추가 드럼에는 탬버린 등의 추가 타악기 음향이 포함되어 있습니다.

3 [START] 버튼을 눌러 리듬을 시작한 다음, 하단 건반을 연주합니다.




반주에 적용될 리버브의 양과 음량 조정

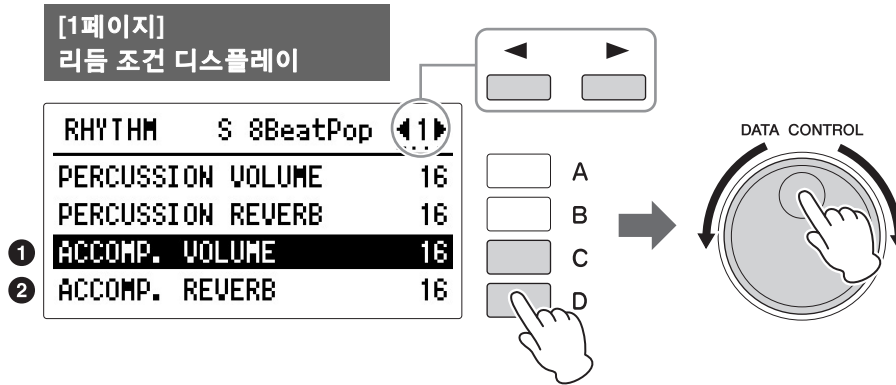
리듬 조건 디스플레이 1페이지에서 설정합니다.

- 원하는 리듬을 선택한 다음, 패널에서 동일한 리듬 버튼을 한번 더 누릅니다.

리듬 조건 디스플레이가 나타납니다.

 **참고 페이지**
리듬 조건 디스플레이(74페이지)

- 페이지 버튼을 사용해 1페이지를 선택합니다.




리버브 및 음량 설정을 결정합니다.

① 반주 음량

반주 음량을 결정합니다.

[C] 버튼을 눌러 항목을 선택한 다음 DATA CONTROL 다이얼을 사용하여 설정을 변경합니다.

범위: 0~24


 **참고 페이지**
반주(79페이지)

② 반주 리버브

반주에 적용되는 리버브의 양을 결정합니다. 리버브 깊이가 (전체 악기에 대해) 최소로 설정된 경우, 이 설정은 이펙트가 없습니다.

[D] 버튼을 눌러 항목을 선택한 다음 DATA CONTROL 다이얼을 사용하여 설정을 변경합니다.

범위: 0~24

 **참고 페이지**
리버브 깊이(61페이지)

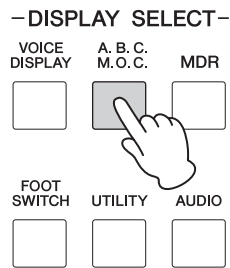
5 자동 반주 - 오토 베이스 코드(A.B.C.)

오토 베이스 코드(A.B.C.) 기능은 Electone의 리듬 섹션과 함께 작동하여, 연주할 때 자동으로 베이스 반주를 생성합니다. 연주자가 원하는 대로 완전한 백밴드를 효과적으로 넣을 수 있으므로 연주에 풍부한 음향을 부여합니다. 자동 반주 패턴의 생성에는 3가지 모드가 사용됩니다. A.B.C./M.O.C. 디스플레이에서 원하는 모드를 선택할 수 있습니다.

A.B.C. 기능 설정

1 [A.B.C./M.O.C.] 버튼을 누릅니다.

A.B.C./M.O.C. 디스플레이가 나타납니다.



A.B.C./M.O.C. 디스플레이

A. B. C. / M. O. C.	
ABC MODE	OFF
LOWER MEMORY	OFF
PEDAL MEMORY	OFF
MOC MODE	OFF

2 [A] 버튼을 눌러 "ABC MODE"를 선택한 다음 DATA CONTROL 다이얼을 돌려 원하는 모드를 선택합니다.

A. B. C. / M. O. C.	
ABC MODE	OFF
LOWER MEMORY	OFF
PEDAL MEMORY	OFF
MOC MODE	OFF



- 1 OFF
- 2 SINGLE FINGER
- 3 FINGERED CHORD
- 4 CUSTOM ABC



A.B.C. 모드

DATA CONTROL 다이얼을 시계 방향으로 돌려 OFF → SINGLE FINGER → FINGERED CHORD → CUSTOM ABC 모드를 순서대로 선택할 수 있습니다. DATA CONTROL 다이얼을 시계 반대 방향으로 돌리면 역순으로 선택할 수 있습니다.

[SYNCHRO START] 버튼으로 리듬을 시작할 때는 낮은/페달 메모리를 켜짐으로 설정하십시오. 메모리가 꺼져 있을 때는 하단 건반이나 페달에서 손가락을 떼면 리듬이 중지됩니다. "메모리"에 관한 자세한 내용은 84페이지를 참조하십시오.

❶ 꺼짐

오토 베이스 코드 기능을 취소합니다.

❷ 싱글 핑거

하나 또는 많아도 두세 개의 손가락만 사용하여 메이저 코드, 마이너 코드, 7th 코드 및 마이너 7th 코드를 연주할 수 있습니다. 싱글 핑거 모드는 다양한 코드/베이스 조합을 얻을 수 있는 가장 빠르고 가장 쉬운 방법입니다. 이렇게 만들어진 코드는 하단 건반의 어디에서 재생되든지 관계 없이 같은 옥타브에서 연주됩니다.

C코드



메이저 코드

코드의 근음(코드의 이름에 해당하는 음)을 누릅니다.



마이너 코드

근음과 그 왼쪽에 있는 검은색 건반 중 하나를 동시에 누릅니다.



7th 코드

근음과 그 왼쪽에 있는 흰색 건반 중 하나를 동시에 누릅니다.



마이너 7th 코드

근음과 그 왼쪽에 있는 검은색 건반과 흰색 건반을 동시에 누릅니다.

리듬을 사용하지 않고 싱글 핑거 코드를 연주하면 곡에 완전한 연속적인 코드를 추가할 수 있습니다.

❸ 핑거드 코드

핑거드 코드 모드는 하단 건반에서 연주하는 코드의 베이스 반주를 자동으로 생성합니다. 이 기능을 사용하면 싱글 핑거 모드에서보다 더 넓은 범위의 코드 유형을 사용할 수 있습니다. 핑거드 코드 모드에서는 완전한 코드를 연주하는 반면 자동 베이스 코드 기능은 적절한 베이스 패턴을 자동으로 선택합니다. 하단 건반에서 하나 또는 두 개의 음만 연주하면 이전에 연주한 코드를 기초로 적절한 코드가 생성됩니다.

C코드



리듬을 사용하지 않고 핑거드 코드를 연주하면 연주에 완전한 연속적인 코드를 추가할 수 있습니다.

❹ 맞춤 A.B.C.

맞춤 A.B.C. 모드는 핑거드 코드 모드를 약간 변형한 것입니다.

하단 건반에서 연주하는 코드와 함께 페달보드의 음을 연주하여 반주에 재생될 베이스 음을 결정할 수 있습니다.

주

A.B.C. 기능 모드가 싱글 핑거 또는 핑거드 코드로 설정되어 있는 경우, 페달보드의 페달을 연주하더라도 베이스 파트는 소리가 나지 않습니다.

주

일부 코드(aug, dim7, sus4, 6 및 m6)를 연주할 때는 연주하는 가장 낮은 음이 코드의 근음이어야 합니다.

메모리

메모리 기능은 반주를 넣은 연주를 더욱 부드럽고 유려하게 만드는 A.B.C.의 편리한 연주 기능입니다. 하단 건반과 페달보드에서 각각 사용할 수 있습니다. 이 기능을 사용하려면 메모리를 켜고 리듬을 시작한 다음, 선택한 A.B.C. 모드에 따라 코드와 베이스 음을 연주합니다. 메모리가 켜진 상태에서는 손가락(그리고 발)을 떼어도 반주가 계속 연주됩니다. 다음 코드로 바꿀 경우에는 코드를 연주한 다음 손을 떼기만 하면 자동 반주가 새로운 코드와 베이스 음을 계속 연주합니다. 다시 말해, 코드/베이스 음을 잠시 연주하고 손을 떼 후 잠깐 기다렸다 다음 연주를 시작하면, 반주를 지속하기 위해 코드를 계속 누르고 있을 필요가 없습니다.

A.B.C.가 꺼져 있는 경우(메모리는 켜져 있음), 리듬 코드와 베이스 패턴의 자동 반주는 연주되지 않지만, 하단 건반 및 페달보드는 다음 코드/베이스 음을 연주할 때까지 계속 연주됩니다.

A. B. C. / M. O. C.		
ABC MODE	OFF	<input type="checkbox"/> A
① LOWER MEMORY	OFF	<input type="checkbox"/> B
② PEDAL MEMORY	ON	<input type="checkbox"/> C
MOC MODE	OFF	<input type="checkbox"/> D

① 하단 메모리

이를 켜짐으로 설정하면 하단 건반 음색 및 코드 반주는 리듬이 연주되는 동안 하단 건반에서 손가락을 떼 후에도 계속 연주됩니다.

[B] 버튼을 연속해서 누르면 ON과 OFF가 번갈아 설정됩니다.

② 페달 메모리

이를 켜짐으로 설정하면 리듬을 연주하는 도중 페달보드에서 발을 떼 후에도 페달보드 음색 및 베이스 반주가 계속 연주됩니다.

[C] 버튼을 연속해서 누르면 ON과 OFF가 번갈아 설정됩니다.

(싱글 핑거 및 핑거드 모드에서:) 이를 켜짐으로 설정하면 하단 건반에서 손가락을 떼 후에도 페달보드 음색의 베이스 반주가 계속 연주됩니다.

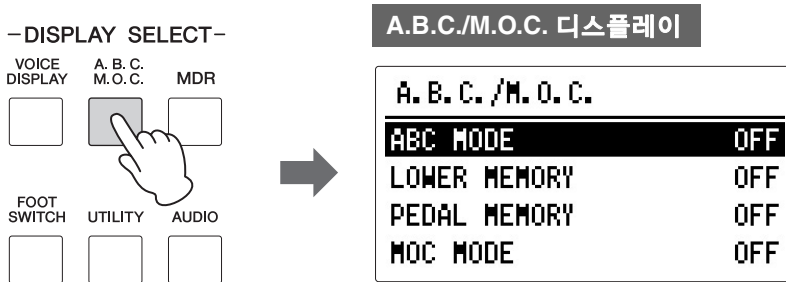
6 멜로디 온 코드(M.O.C.)

멜로디 온 코드(M.O.C.) 기능은 상단 건반에서 연주하는 멜로디에 하모니 파트를 자동으로 추가합니다. 하모니는 하단 건반에서 연주하는 코드에서 추출되거나, 자동 반주를 사용하는 경우 자동 연주되는 코드에서 추출됩니다.

M.O.C. 기능 설정

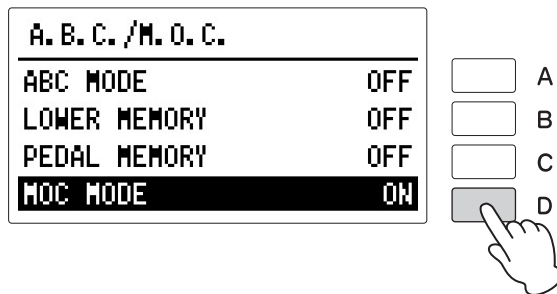
1 [A.B.C./M.O.C.] 버튼을 누릅니다.

A.B.C./M.O.C. 디스플레이가 나타납니다.



2 M.O.C.를 켭니다.

[D] 버튼을 연속해서 누르면 ON과 OFF가 번갈아 설정됩니다.



ON:


연주되는 멜로디에 근접한 범위에서 최대 2개 음의 하모니를 생성합니다.


OFF:

멜로디 온 코드 기능을 취소합니다.

멜로디 온 코드는 상단 건반 음색 섹션의 음량을 적절한 값으로 설정해야 들을 수 있습니다.

리드 음색에는 멜로디 온 코드가 적용되지 않습니다.

 **참고 페이지**
곡이란?(134페이지)

 **참고 페이지**
녹음된 등록 호출(154페이지)

리듬 시퀀스

리듬 시퀀스는 기존의 Electone 리듬뿐 아니라 리듬 시퀀스 프로그램 기능이 있는 다른 Electone 모델(ELS 시리즈 등)에서 생성된 원본 리듬을 연결해 자신의 리듬을 만드는 기능입니다.

이 Electone에는 완전한 리듬 시퀀스 프로그램 기능이 탑재되지 않지만, 다음 단계에 따라 4개의 리듬 작곡을 패널의 시퀀스 번호 [SEQ.1]~[SEQ.4]에 로드했다가 나중에 불러올 수 있습니다.

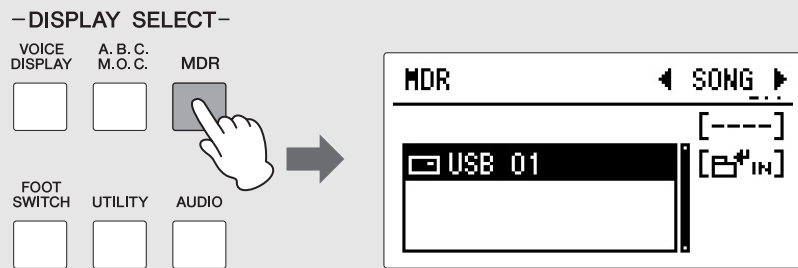
리듬 시퀀스에 등록 시퀀스 데이터 또는 다음 기기 데이터가 포함된 경우에도 이러한 데이터를 Electone에 로드해서 연주할 수 있습니다.

리듬이 연주되고 있는 동안에는 등록 데이터의 시퀀스 데이터를 로드할 수 없습니다.

1 원하는 리듬 시퀀스 데이터가 포함된 USB 플래시 드라이브를 [USB TO DEVICE] 단자에 삽입합니다.

2 [MDR] 버튼을 누르고 Electone으로 로드할 등록 데이터가 포함된 원하는 곡을 선택합니다.

곡 선택에 관한 자세한 내용은 135페이지의 2단계와 3단계를 참조하십시오.



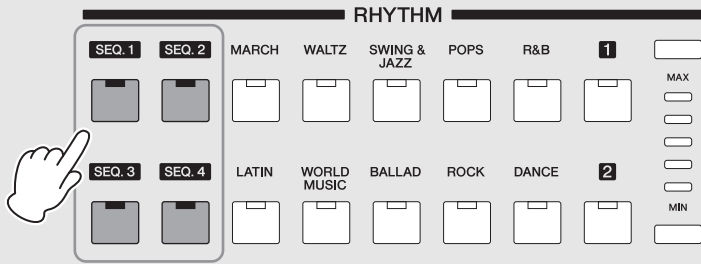
리듬 시퀀스 데이터가 곡에 등록 데이터 중 일부로 저장되기 때문에 이 단계가 필요합니다(147페이지).

3 원하는 등록을 로드합니다.

원하는 등록이 기기 1에 있는 경우 MDR 섹션의 [PLAY/PAUSE] 버튼을 눌러 기기 1의 등록을 로드합니다. 원하는 등록이 1 외에 다른 기기에 있는 경우, 기기 번호를 지정한 다음 기기를 로드하십시오.

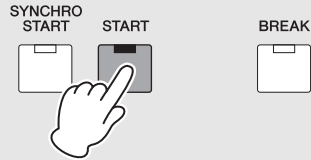
시퀀스 번호 [SEQ.1]~[SEQ.4] 버튼으로 리듬 시퀀스 데이터가 로드되었습니다.

4 원하는 시퀀스 번호 [SEQ.1]~[SEQ.4] 버튼을 눌러 시퀀스를 컵니다 (각 램프가 점등됨).



5 리듬 섹션의 [START] 버튼을 눌러 리듬 시퀀스를 재생합니다.

켜짐으로 설정된 시퀀스만 재생할 수 있습니다. 2개의 이상의 리듬 시퀀스를 번호 순서대로 연이어 재생할 수 있습니다. SEQ. 램프에 할당된 시퀀스의 재생이 끝나면 해당 램프가 꺼집니다.



주
시퀀스 번호 [SEQ.1]~[SEQ.4] 버튼을 동시에 켤 수 있습니다.

7 건반 타악기

건반 타악기 기능은 건반과 페달보드에서 연주할 수 있는 여러 가지 다양한 드럼 및 타악기 음향을 제공합니다. 건반 타악기에는 프리셋과 사용자의 두 가지 모드가 있습니다. 프리셋 건반 타악기를 사용하면 건반에서(건반에 미리 할당된) 프리셋 드럼 키트 음향을 연주할 수 있으며, 사용자 건반 타악기를 사용하면 원하는 모든 건반 또는 페달에 드럼 음향을 자유롭게 할당할 수 있습니다.

프리셋 건반 타악기 사용

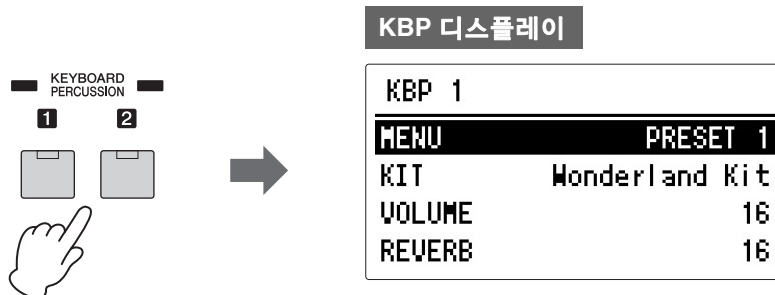
주
음색의 켜짐/꺼짐 상태(31페이지)

주
두 버튼을 모두 켜짐으로 설정하면 두 개의 건반 타악기 설정 [1]과 [2]를 동시에 연주할 수 있습니다.

1 각 음색의 음량을 MIN으로 설정하여 상단 음색, 하단 음색 및 페달 음색을 끕니다.

2 건반 타악기 [1] 또는 [2] 버튼을 눌러 건반 타악기 기능을 켭니다. 상단/하단 건반에서 타악기 음향을 연주하려면 [1] 버튼을 누르고, 페달보드의 경우에는 [2] 버튼을 누릅니다.

건반 타악기(KBP) 디스플레이가 나타납니다.

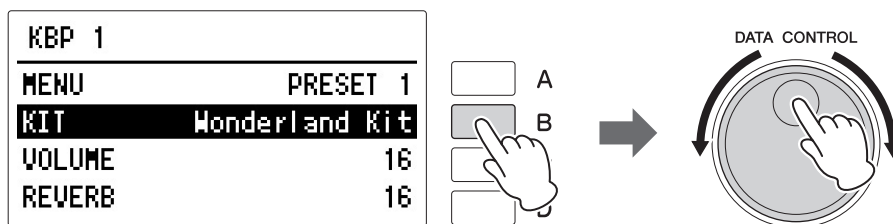


건반 타악기 [1] 버튼을 누르면 상단/하단 건반에 프리셋 1 키트가 호출되고 [2] 버튼을 누르면 페달보드에 프리셋 2 키트가 호출됩니다.

3 원하는 타악기 키트를 선택합니다.

총 22개의 키트 중에서 선택할 수 있습니다.

[B] 버튼을 눌러 “KIT”를 선택한 다음 DATA CONTROL 다이얼을 사용해 키트를 선택하십시오.



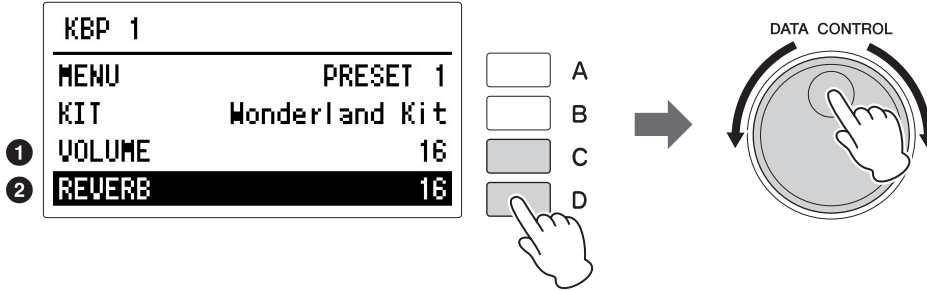
4 건반 및 페달보드에서 일부 음을 연주합니다.

각 키트의 타악기 할당에 대한 자세한 내용은 90페이지의 프리셋 건반 타악기 목록을 참조하십시오.

참고 페이지

사용자 건반 타악기 불러오기 (104페이지)

건반 타악기 음량/리버브 변경



주

여기서 설정한 건반 타악기 음량 및 리버브는 건반 타악기 1과 2에 공통으로 적용됩니다.

1 음량

건반 타악기 음량을 결정합니다.

[C] 버튼을 눌러 “VOLUME”을 선택한 다음 DATA CONTROL 다이얼을 사용하여 설정을 변경합니다.

범위: 0~24

2 리버브

건반 타악기에 적용되는 리버브의 양을 결정합니다.

리버브 깊이가 (전체 악기에 대해) 최소로 설정된 경우, 이 설정은 이펙트가 없습니다.

[C] 버튼을 눌러 “REVERB”를 선택한 다음 DATA CONTROL 다이얼을 사용하여 설정을 변경합니다.

범위: 0~24


참고 페이지

리버브 깊이(61페이지)


프리셋 건반 타악기 목록

드럼/타악기 음향과 건반 할당을 보여줍니다.

	Wonderland Kit			EL Kit		
	Preset 1 (UK)	Preset 1 (LK)	Preset 2 (PK)	Preset 1 (UK)	Preset 1 (LK)	Preset 2 (PK)
C1		Laser Beam	Thunder		-	Bass Drum Heavy
	C#1	Laser Shot	Horse		-	SD Brush Roll
D1		Water Phone	Bass Drum		-	Snare Drum Heavy
	D#1	Bubble	Footstep		Claves	SD Brush Shot 1
E1		Puddle	Snare		-	SD Reverb 1
	F#1	Thunder	Snare Roll		-	Snare Drum Light
G1		Shower	Footstep		Synth Tom 3	Tom 3
	G#1	Beach	Lion		Concert BD	Snare Drum Rim 1
A1		Stream	Footstep		Synth Tom 2	Tom 2
	A#1	Footstep	Oxen		Bass Drum Heavy	Hi-Hat Closed
B1		Door Squeak	Footstep		Synth Tom 1	Tom 1
	C#2	Door Slam	Door Slam		Bass Drum Light	Hi-Hat Open
C2		Bass Drum	Bass Drum	-	Snare Drum Heavy	Ride Cymbal 1
	D#2	Gran Cassa	Gran Cassa	-	SD Brush Roll	Synth Tom 3
D2		Tom 2	Tom 2	-	Snare Drum Heavy	Crash Cymbal 1
	E#2	Tom 1	Tom 1	-	SD Brush Shot 1	Synth Tom 2
E2		Snare	Snare	-	SD Reverb 1	Orchestra Cymbal
	F#2	Snare Roll	Snare Roll	-	Snare Drum Light	-
F2		Hi-Hat Closed	Hi-Hat Closed	-	Tom 3	Synth Tom 1
	G#2	Cymbal	Cymbal	-	Snare Drum Rim 1	-
G2		Hi-Hat Open	Hi-Hat Open	-	Tom 2	
	A#2	Tambourine	Tambourine	-	Hi-Hat Closed	
A2		Finger Snap	Finger Snap	-	Tom 1	
	C#3	Castanet	Castanet	-	Hi-Hat Open	
C3		Triangle Mute	Triangle Mute	-	Ride Cymbal 1	
	D#3	Wood Block L	Wood Block L	-	Orch Snare Drum	
D3		Triangle Open	Triangle Open	-	Crash Cymbal 1	
	E#3	Wood Block H	Wood Block H	-	Snare Drum Roll	
E3		Hand Clap	Hand Clap	-	Orchestra Cymbal	
	F#3	Jingle Bells	Jingle Bells	-	Orch Cymbal Roll	
F3		Bell Tree	Bell Tree	-	Triangle Mute	
	G#3	Alarm Bell	Alarm Bell	-	Tambourine	
G3		Train	Train	-	Triangle Open	
	A#3	Horn 1	Horn 1	-	Castanet	
A3		Horn 2	Horn 2	-	Cowbell 1	
	C#4	Siren	Siren	-	Timbale 1 Low	
C4		CarEngn Ignition	CarEngn Ignition	-	Timbale 1 High	
	D#4	Car Crash	Car Crash	-	Wood Block Low	
D4		Helicopter	Helicopter	-	Conga Low	
	E#4	Starship	Starship	-	Wood Block High	
E4		Sheep	Sheep	-	Conga High	
	F#4	Goat	Goat	-	Bongo Low	
F4		Oxen	Oxen	-	Agogo Low	
	G#4	Whinny	Whinny	-	Bongo High	
G4		Horse	Horse	-	Agogo High	
	A#4	Lion	Lion	-	Cuica Low	
A4		Dog	Dog	-	Hand Claps	
	C#5	Cat	Cat	-	Cuica High	
C5		Hen	Hen	-	Shaker	
	D#5	Owl		-		
D5		Insects		-		
	F#5	Frog		-		
F5		Tweet 1		-		
	G#5	Tweet 2		-		
G5		Cuckoo Clock		-		
	A#5	Big Clock		-		
A5		Bell		-		
	C#6	Telephone		-		
C6		Camera		-		
	D#6	Gnaw		-		
D6		Applause		-		

 : 건반을 나타냅니다.


	Standard Kit 1			Standard Kit 2		
	Preset 1 (UK)	Preset 1 (LK)	Preset 2 (PK)	Preset 1 (UK)	Preset 1 (LK)	Preset 2 (PK)
C1		-	Kick		-	Kick Short
	C#1	Surdo Mute	Side Stick		Surdo Mute	Side Stick Light
D1		Surdo Open	Snare		Surdo Open	Snare Short
	D#1	Hi Q	Hand Clap		Hi Q	Hand Clap
E1		Whip Slap	Snare Tight		Whip Slap	Snare Tight H
F1		Scratch H	Floor Tom L		Scratch H	Floor Tom L
	F#1	Scratch L	Hi-Hat Closed		Scratch L	Hi-Hat Closed
G1		Finger Snap	Floor Tom H		Finger Snap	Floor Tom H
	G#1	Click Noise	Hi-Hat Pedal		Click Noise	Hi-Hat Pedal
A1		Metronome Click	Low Tom		Metronome Click	Low Tom
	A#1	Metronome Bell	Hi-Hat Open		Metronome Bell	Hi-Hat Open
B1		Seq Click L	Mid Tom L		Seq Click L	Mid Tom L
C2		Seq Click H	Mid Tom H		Seq Click H	Mid Tom H
	C#2	Brush Tap	Crash Cymbal 1		Brush Tap	Crash Cymbal 1
D2		Brush Swirl	High Tom		Brush Swirl	High Tom
	D#2	Brush Slap	Ride Cymbal 1		Brush Slap	Ride Cymbal 1
E2		Brush Tap Swirl	Chinese Cymbal		Brush Tap Swirl	Chinese Cymbal
F2		Snare Roll	Ride Cymbal Cup		Snare Roll	Ride Cymbal Cup
	F#2	Castanet	Tambourine		Castanet	Tambourine
G2		Snare Soft	Splash Cymbal		Snare Soft 2	Splash Cymbal
	G#2	Sticks			Sticks	
A2		Kick Soft			Kick Soft	
	A#2	Open Rim Shot			Open Rim Shot H	
B2		Kick Tight			Kick Tight	
C3		Bongo H	Kick	Bongo H	Kick Short	
	C#3	Bongo L	Side Stick	Bongo L	Side Stick Light	
D3		Conga H Mute	Snare	Conga H Mute	Snare Short	
	D#3	Conga H Open	Hand Clap	Conga H Open	Hand Clap	
E3		Conga L	Snare Tight	Conga L	Snare Tight H	
F3		Timbale H	Floor Tom L	Timbale H	Floor Tom L	
	F#3	Timbale L	Hi-Hat Closed	Timbale L	Hi-Hat Closed	
G3		Agogo H	Floor Tom H	Agogo H	Floor Tom H	
	G#3	Agogo L	Hi-Hat Pedal	Agogo L	Hi-Hat Pedal	
A3		Cabasa	Low Tom	Cabasa	Low Tom	
	A#3	Maracas	Hi-Hat Open	Maracas	Hi-Hat Open	
B3		Samba Whistle H	Mid Tom L	Samba Whistle H	Mid Tom L	
C4		Samba Whistle L	Mid Tom H	Samba Whistle L	Mid Tom H	
	C#4	Guiro Short	Crash Cymbal 1	Guiro Short	Crash Cymbal 1	
D4		Guiro Long	High Tom	Guiro Long	High Tom	
	D#4	Claves	Ride Cymbal 1	Claves	Ride Cymbal 1	
E4		Wood Block H	Chinese Cymbal	Wood Block H	Chinese Cymbal	
F4		Wood Block L	Ride Cymbal Cup	Wood Block L	Ride Cymbal Cup	
	F#4	Cuica Mute	Tambourine	Cuica Mute	Tambourine	
G4		Cuica Open	Splash Cymbal	Cuica Open	Splash Cymbal	
	G#4	Triangle Mute	Cowbell	Triangle Mute	Cowbell	
A4		Triangle Open	Crash Cymbal 2	Triangle Open	Crash Cymbal 2	
	A#4	Shaker	Vibraslap	Shaker	Vibraslap	
B4		Jingle Bells	Ride Cymbal 2	Jingle Bells	Ride Cymbal 2	
C5		Bell Tree	-	Bell Tree	-	
	C#5	-		-		
D5		-		-		
	D#5	-		-		
E5		-		-		
F5		-		-		
	F#5	-		-		
G5		-		-		
	G#5	-		-		
A5		-		-		
	A#5	-		-		
B5		-		-		
C6		-		-		

 : 건반을 나타냅니다.


	Hit Kit			Room Kit		
	Preset 1 (UK)	Preset 1 (LK)	Preset 2 (PK)	Preset 1 (UK)	Preset 1 (LK)	Preset 2 (PK)
C1		-	Kick Tight H		-	Kick
D1	C#1	Surdo Mute	Stick Ambient		Surdo Mute	Side Stick
E1	D#1	Surdo Open	Snare Ambient		Surdo Open	Snare Snappy
F1		Hi Q	Hand Clap		Hi Q	Hand Clap
G1		Whip Slap	Snare Tight 2		Whip Slap	Snare Tight Snap
A1	F#1	Scratch H	Hybrid Tom 1		Scratch H	Tom Room 1
B1	G#1	Scratch L	Hi-Hat Closed 2		Scratch L	Hi-Hat Closed
C2		Finger Snap	Hybrid Tom 2		Finger Snap	Tom Room 2
D2	A#1	Click Noise	Hi-Hat Pedal 2		Click Noise	Hi-Hat Pedal
E2		Metronome Click	Hybrid Tom 3		Metronome Click	Tom Room 3
F2		Metronome Bell	Hi-Hat Open 2		Metronome Bell	Hi-Hat Open
G2		Seq Click L	Hybrid Tom 4		Seq Click L	Tom Room 4
A2		Seq Click H	Hybrid Tom 5		Seq Click H	Tom Room 5
B2	C#2	Brush Tap	Crash Cymbal 1		Brush Tap	Crash Cymbal 1
C3	D#2	Brush Swirl	Hybrid Tom 6		Brush Swirl	Tom Room 6
D3	D#2	Brush Slap	Ride Cymbal 1		Brush Slap	Ride Cymbal 1
E3		Brush Tap Swirl	Chinese Cymbal		Brush Tap Swirl	Chinese Cymbal
F3	F#2	Snare Roll	Ride Cymbal Cup		Snare Roll	Ride Cymbal Cup
G3		Castanet	Tambourine Light		Castanet	Tambourine
A3	G#2	Snare Electro	Splash Cymbal		Snare Soft	Splash Cymbal
B3	A#2	Sticks			Sticks	
C4		Kick Tight L			Kick Soft	
D4		Snare Pitched			Open Rim Shot	
E4		Kick Wet			Kick Tight	
F4	C#3	Bongo H	Kick Tight H	Bongo H	Kick	
G4	D#3	Bongo L	Stick Ambient	Bongo L	Side Stick	
A4		Conga H Mute	Snare Ambient	Conga H Mute	Snare Snappy	
B4	D#3	Conga H Open	Hand Clap	Conga H Open	Hand Clap	
C5		Conga L	Snare Tight 2	Conga L	Snare Tight Snap	
D5	F#3	Timbale H	Hybrid Tom 1	Timbale H	Tom Room 1	
E5		Timbale L	Hi-Hat Closed 2	Timbale L	Hi-Hat Closed	
F5	G#3	Agogo H	Hybrid Tom 2	Agogo H	Tom Room 2	
G5		Agogo L	Hi-Hat Pedal 2	Agogo L	Hi-Hat Pedal	
A5	A#3	Cabasa	Hybrid Tom 3	Cabasa	Tom Room 3	
B5		Maracas	Hi-Hat Open 2	Maracas	Hi-Hat Open	
C6		Samba Whistle H	Hybrid Tom 4	Samba Whistle H	Tom Room 4	
D6	C#4	Samba Whistle L	Hybrid Tom 5	Samba Whistle L	Tom Room 5	
E6		Guiro Short	Crash Cymbal 1	Guiro Short	Crash Cymbal 1	
F6	D#4	Guiro Long	Hybrid Tom 6	Guiro Long	Tom Room 6	
G6		Claves	Ride Cymbal 1	Claves	Ride Cymbal 1	
A6		Wood Block H	Chinese Cymbal	Wood Block H	Chinese Cymbal	
B6	F#4	Wood Block L	Ride Cymbal Cup	Wood Block L	Ride Cymbal Cup	
C7		Cuica Mute	Tambourine Light	Cuica Mute	Tambourine	
D7	G#4	Cuica Open	Splash Cymbal	Cuica Open	Splash Cymbal	
E7		Triangle Mute	Cowbell	Triangle Mute	Cowbell	
F7	A#4	Triangle Open	Crash Cymbal 2	Triangle Open	Crash Cymbal 2	
G7		Shaker	Vibraslap	Shaker	Vibraslap	
A7		Jingle Bells	Ride Cymbal 2	Jingle Bells	Ride Cymbal 2	
B7	C#5	Bell Tree	-	Bell Tree	-	
C8		-		-		
D8	D#5	-		-		
E8		-		-		
F8		-		-		
G8	F#5	-		-		
A8		-		-		
B8	G#5	-		-		
C9		-		-		
D9	A#5	-		-		
E9		-		-		
F9		-		-		
G9		-		-		
A9		-		-		
B9		-		-		
C10		-		-		

□ : 건반을 나타냅니다.


	Rock Kit			Electro Kit		
	Preset 1 (UK)	Preset 1 (LK)	Preset 2 (PK)	Preset 1 (UK)	Preset 1 (LK)	Preset 2 (PK)
C1		-	Kick Gate		-	Kick Gate Heavy
D1	C#1	Surdo Mute	Side Stick		Surdo Mute	Side Stick
E1	D#1	Surdo Open	Snare Rock		Surdo Open	Snare Noisy 2
F1		Hi Q	Hand Clap		Hi Q	Hand Clap
G1	F#1	Whip Slap	Snare Rock Tight		Whip Slap	Snare Noisy 3
A1	G#1	Scratch H	Tom Rock 1		Scratch H	Tom Electro 1
B1		Scratch L	Hi-Hat Closed		Scratch L	Hi-Hat Closed
C2		Finger Snap	Tom Rock 2		Finger Snap	Tom Electro 2
D2	C#2	Click Noise	Hi-Hat Pedal		Click Noise	Hi-Hat Pedal
E2	D#2	Metronome Click	Tom Rock 3		Metronome Click	Tom Electro 3
F2	F#2	Metronome Bell	Hi-Hat Open		Metronome Bell	Hi-Hat Open
G2	G#2	Seq Click L	Tom Rock 4		Seq Click L	Tom Electro 4
A2	A#2	Seq Click H	Tom Rock 5		Seq Click H	Tom Electro 5
B2		Brush Tap	Crash Cymbal 1		Brush Tap	Crash Cymbal 1
C3	C#3	Brush Swirl	Tom Rock 6		Brush Swirl	Tom Electro 6
D3	D#3	Brush Slap	Ride Cymbal 1		Brush Slap	Ride Cymbal 1
E3		Brush Tap Swirl	Chinese Cymbal		Reverse Cymbal	Chinese Cymbal
F3	F#3	Snare Roll	Ride Cymbal Cup		Snare Roll	Ride Cymbal Cup
G3	G#3	Castanet	Tambourine		Hi Q 2	Tambourine
A3	A#3	Snare Noisy	Splash Cymbal		Snare Snap Elec	Splash Cymbal
B3		Sticks			Sticks	
C4	C#4	Kick Soft			Kick 3	
D4	D#4	Open Rim Shot			Open Rim Shot	
E4		Kick 2			Kick Gate	
F4	F#4	Bongo H	Kick Gate	Bongo H	Kick Gate Heavy	
G4	G#4	Bongo L	Side Stick	Bongo L	Side Stick	
A4	A#4	Conga H Mute	Snare Rock	Conga H Mute	Snare Noisy 2	
B4		Conga H Open	Hand Clap	Conga H Open	Hand Clap	
C5	C#5	Conga L	Snare Rock Tight	Conga L	Snare Noisy 3	
D5	D#5	Timbale H	Tom Rock 1	Timbale H	Tom Electro 1	
E5		Timbale L	Hi-Hat Closed	Timbale L	Hi-Hat Closed	
F5	F#5	Agogo H	Tom Rock 2	Agogo H	Tom Electro 2	
G5	G#5	Agogo L	Hi-Hat Pedal	Agogo L	Hi-Hat Pedal	
A5	A#5	Cabasa	Tom Rock 3	Cabasa	Tom Electro 3	
B5		Maracas	Hi-Hat Open	Maracas	Hi-Hat Open	
C6		Samba Whistle H	Tom Rock 4	Samba Whistle H	Tom Electro 4	
D6		Samba Whistle L	Tom Rock 5	Samba Whistle L	Tom Electro 5	
E6		Guiro Short	Crash Cymbal 1	Guiro Short	Crash Cymbal 1	
F6		Guiro Long	Tom Rock 6	Guiro Long	Tom Electro 6	
G6		Claves	Ride Cymbal 1	Claves	Ride Cymbal 1	
A6		Wood Block H	Chinese Cymbal	Wood Block H	Chinese Cymbal	
B6		Wood Block L	Ride Cymbal Cup	Wood Block L	Ride Cymbal Cup	
C7		Cuica Mute	Tambourine	Scratch H 2	Tambourine	
D7		Cuica Open	Splash Cymbal	Scratch L 2	Splash Cymbal	
E7		Triangle Mute	Cowbell	Triangle Mute	Cowbell	
F7		Triangle Open	Crash Cymbal 2	Triangle Open	Crash Cymbal 2	
G7		Shaker	Vibraslap	Shaker	Vibraslap	
A7		Jingle Bells	Ride Cymbal 2	Jingle Bells	Ride Cymbal 2	
B7		Bell Tree	-	Bell Tree	-	
C8		-		-		
D8		-		-		
E8		-		-		
F8		-		-		
G8		-		-		
A8		-		-		
B8		-		-		
C9		-		-		
D9		-		-		
E9		-		-		
F9		-		-		
G9		-		-		
A9		-		-		
B9		-		-		
C10		-		-		

 : 건반을 나타냅니다.


	Analog Kit			Dance Kit		
	Preset 1 (UK)	Preset 1 (LK)	Preset 2 (PK)	Preset 1 (UK)	Preset 1 (LK)	Preset 2 (PK)
C1		-	Kick Analog		-	Kick Techno
D1	C#1	Surdo Mute	Side Stick Anlg		Kick Dance 1	Side Stick Anlg
E1	D#1	Surdo Open	Snare Analog		Kick Dance 2	Snare Clap
F1		Hi Q	Hand Clap		Hi Q	Dance Clap
G1	F#1	Whip Slap	Snare Analog 2		Whip Slap	Snare Dry
A1		Scratch H	Tom Analog 1		Scratch Dance 1	Tom Dance 1
B1	G#1	Scratch L	Hat Close Analog		Scratch Dance 2	Hi-Hat Closed 3
C2		Finger Snap	Tom Analog 2		Finger Snap	Tom Dance 2
D2	C#2	Click Noise	Hat Close Anlg 2		Click Noise	Hat Close Anlg 3
E2	D#2	Metronome Click	Tom Analog 3		Dance Perc 1	Tom Dance 3
F2	F#2	Metronome Bell	Hat Open Analog		Reverse Dance 1	Hi-Hat Open 3
G2	G#2	Seq Click L	Tom Analog 4		Dance Perc 2	Tom Dance 4
A2	A#2	Seq Click H	Tom Analog 5	-	Hi Q Dance 1	Tom Dance 5
B2		Brush Tap	Crash Analog	-	Snare Analog 3	Crash Analog
C3	C#3	Brush Swirl	Tom Analog 6	-	Vinyl Noise	Tom Dance 6
D3	D#3	Brush Slap	Ride Cymbal 1	-	Snare Analog 4	Ride Cymbal 1
E3		Reverse Cymbal	Chinese Cymbal	-	Reverse Cymbal	Chinese Cymbal
F3	F#3	Snare Roll	Ride Cymbal Cup	-	Reverse Dance 2	Ride Cymbal Cup
G3	G#3	Hi Q 2	Tambourine	-	Hi Q 2	Tambourine Anlg
A3	A#3	Snare Noisy 4	Splash Cymbal	-	Snare Techno	Splash Cymbal
B3		Sticks		-	Snare Dance 1	
C4	C#4	Kick 3		-	Kick Techno Q	
D4	D#4	Open Rim Shot		-	Rim Gate	
E4		Kick Anlg Short		-	Kick Techno L	
F4	F#4	Bongo H	Kick Analog	Bongo Analog H	Kick Techno	
G4	G#4	Bongo L	Side Stick Anlg	Bongo Analog L	Side Stick Anlg	
A4	A#4	Conga Analog H	Snare Analog	Conga Analog H	Snare Clap	
B4		Conga Analog M	Hand Clap	Conga Analog M	Dance Clap	
C5	C#5	Conga Analog L	Snare Analog 2	Conga Analog L	Snare Dry	
D5	D#5	Timbale H	Tom Analog 1	Timbale H	Tom Dance 1	
E5		Timbale L	Hat Close Analog	Timbale L	Hi-Hat Closed 3	
F5	F#5	Agogo H	Tom Analog 2	Agogo H	Tom Dance 2	
G5	G#5	Agogo L	Hat Close Anlg 2	Agogo L	Hat Close Anlg 3	
A5	A#5	Cabasa	Tom Analog 3	Cabasa	Tom Dance 3	
B5		Maracas 2	Hat Open Analog	Maracas 2	Hi-Hat Open 3	
C6		Samba Whistle H	Tom Analog 4	Samba Whistle H	Tom Dance 4	
D6		Samba Whistle L	Tom Analog 5	Samba Whistle L	Tom Dance 5	
E6		Guiro Short	Crash Analog	Guiro Short	Crash Analog	
F6		Guiro Long	Tom Analog 6	Guiro Long	Tom Dance 6	
G6		Claves 2	Ride Cymbal 1	Claves 2	Ride Cymbal 1	
A6		Wood Block H	Chinese Cymbal	Dance Perc 3	Chinese Cymbal	
B6		Wood Block L	Ride Cymbal Cup	Dance Perc 4	Ride Cymbal Cup	
C7		Scratch H 2	Tambourine	Dance Breath 1	Tambourine Anlg	
D7		Scratch L 2	Splash Cymbal	Dance Breath 2	Splash Cymbal	
E7		Triangle Mute	Cowbell Analog	Triangle Mute	Cowbell Dance	
F7		Triangle Open	Crash Cymbal 2	Triangle Open	Crash Cymbal 2	
G7		Shaker	Vibraslap	Shaker	Vibraslap Analog	
A7		Jingle Bells	Ride Cymbal 2	Jingle Bells	Ride Analog	
B7		Bell Tree	-	Bell Tree	-	
C8		-		-		
D8		-		-		
E8		-		-		
F8		-		-		
G8		-		-		
A8		-		-		
B8		-		-		
C9		-		-		
D9		-		-		
E9		-		-		
F9		-		-		
G9		-		-		
A9		-		-		
B9		-		-		
C10		-		-		

 : 건반을 나타냅니다.


	Jazz Kit			Brush Kit		
	Preset 1 (UK)	Preset 1 (LK)	Preset 2 (PK)	Preset 1 (UK)	Preset 1 (LK)	Preset 2 (PK)
C1		-	Kick Jazz		-	Kick Jazz
D1	C#1	Surdo Mute	Side Stick Light		Surdo Mute	Side Stick Light
E1	D#1	Surdo Open	Snare Jazz L		Surdo Open	Brush Slap 3
F1		Hi Q	Hand Clap		Hi Q	Hand Clap
G1	F#1	Whip Slap	Snare Jazz M		Whip Slap	Brush Tap 2
A1	G#1	Scratch H	Floor Tom L		Scratch H	Tom Brush 1
B1		Scratch L	Hi-Hat Closed		Scratch L	Hi-Hat Closed
C2		Finger Snap	Floor Tom H		Finger Snap	Tom Brush 2
D2	C#2	Click Noise	Hi-Hat Pedal		Click Noise	Hi-Hat Pedal
E2	D#2	Metronome Click	Low Tom		Metronome Click	Tom Brush 3
F2	F#2	Metronome Bell	Hi-Hat Open		Metronome Bell	Hi-Hat Open
G2	G#2	Seq Click L	Mid Tom L		Seq Click L	Tom Brush 4
A2	A#2	Seq Click H	Mid Tom H		Seq Click H	Tom Brush 5
B2		Brush Tap	Crash Cymbal 1		Brush Tap	Crash Cymbal 1
C3	C#3	Brush Swirl	High Tom		Brush Swirl	Tom Brush 6
D3	D#3	Brush Slap	Ride Cymbal 1		Brush Slap	Ride Cymbal 1
E3		Brush Tap Swirl	Chinese Cymbal		Brush Tap Swirl	Chinese Cymbal
F3	F#3	Snare Roll	Ride Cymbal Cup		Snare Roll	Ride Cymbal Cup
G3	G#3	Castanet	Tambourine		Castanet	Tambourine
A3	A#3	Snare Jazz H	Splash Cymbal		Brush Slap 2	Splash Cymbal
B3		Sticks			Sticks	
C4	C#4	Kick Soft			Kick Soft	
D4	D#4	Open Rim Shot			Open Rim Shot	
E4		Kick Tight			Kick Tight	
F4	F#4	Bongo H	Kick Jazz	Bongo H	Kick Jazz	
G4	G#4	Bongo L	Side Stick Light	Bongo L	Side Stick Light	
A4	A#4	Conga H Mute	Snare Jazz L	Conga H Mute	Brush Slap 3	
B4		Conga H Open	Hand Clap	Conga H Open	Hand Clap	
C5	C#5	Conga L	Snare Jazz M	Conga L	Brush Tap 2	
D5	D#5	Timbale H	Floor Tom L	Timbale H	Tom Brush 1	
E5		Timbale L	Hi-Hat Closed	Timbale L	Hi-Hat Closed	
F5	F#5	Agogo H	Floor Tom H	Agogo H	Tom Brush 2	
G5	G#5	Agogo L	Hi-Hat Pedal	Agogo L	Hi-Hat Pedal	
A5	A#5	Cabasa	Low Tom	Cabasa	Tom Brush 3	
B5		Maracas	Hi-Hat Open	Maracas	Hi-Hat Open	
C6		Samba Whistle H	Mid Tom L	Samba Whistle H	Tom Brush 4	
D6		Samba Whistle L	Mid Tom H	Samba Whistle L	Tom Brush 5	
E6		Guiro Short	Crash Cymbal 1	Guiro Short	Crash Cymbal 1	
F6		Guiro Long	High Tom	Guiro Long	Tom Brush 6	
G6		Claves	Ride Cymbal 1	Claves	Ride Cymbal 1	
A6		Wood Block H	Chinese Cymbal	Wood Block H	Chinese Cymbal	
B6		Wood Block L	Ride Cymbal Cup	Wood Block L	Ride Cymbal Cup	
C7		Cuica Mute	Tambourine	Cuica Mute	Tambourine	
D7		Cuica Open	Splash Cymbal	Cuica Open	Splash Cymbal	
E7		Triangle Mute	Cowbell	Triangle Mute	Cowbell	
F7		Triangle Open	Crash Cymbal 2	Triangle Open	Crash Cymbal 2	
G7		Shaker	Vibraslap	Shaker	Vibraslap	
A7		Jingle Bells	Ride Cymbal 2	Jingle Bells	Ride Cymbal 2	
B7		Bell Tree	-	Bell Tree	-	
C8		-		-		
D8		-		-		
E8		-		-		
F8		-		-		
G8		-		-		
A8		-		-		
B8		-		-		
C9		-		-		
D9		-		-		
E9		-		-		
F9		-		-		
G9		-		-		
A9		-		-		
B9		-		-		
C10		-		-		

 : 건반을 나타냅니다.

	Symphony Kit			Live! Studio Kit		
	Preset 1 (UK)	Preset 1 (LK)	Preset 2 (PK)	Preset 1 (UK)	Preset 1 (LK)	Preset 2 (PK)
C1		-	Gran Cassa Mute		-	Kick Studio
D1	C#1	Surdo Mute	Side Stick		Surdo Mute	Side Stick
E1	D#1	Surdo Open	Band Snare		Surdo Open	Snare Studio M
F1		Hi Q	Hand Clap		Hi Q	Hand Clap
G1	F#1	Whip Slap	Band Snare 2		Whip Slap	Snare Studio L
A1	G#1	Scratch H	Floor Tom L		Scratch H	Floor Tom L
B1		Scratch L	Hi-Hat Closed		Scratch L	Hi-Hat Closed
C2		Finger Snap	Floor Tom H		Finger Snap	Floor Tom H
D2	C#2	Click Noise	Hi-Hat Pedal		Click Noise	Hi-Hat Pedal
E2	D#2	Metronome Click	Low Tom		Metronome Click	Low Tom
F2	F#2	Metronome Bell	Hi-Hat Open		Metronome Bell	Hi-Hat Open
G2	G#2	Seq Click L	Mid Tom L		Seq Click L	Mid Tom L
A2	A#2	Seq Click H	Mid Tom H		Seq Click H	Mid Tom H
B2		Brush Tap	Hand Cymbal		Brush Tap	Crash Cymbal 1
C3	C#3	Brush Swirl	High Tom		Brush Swirl	High Tom
D3	D#3	Brush Slap	Hand Cymbal S		Brush Slap	Ride Cymbal 1
E3		Brush Tap Swirl	Chinese Cymbal		Brush Tap Swirl	Chinese Cymbal
F3	F#3	Snare Roll	Ride Cymbal Cup		Snare Roll	Ride Cymbal Cup
G3	G#3	Castanet	Tambourine		Castanet	Tambourine
A3	A#3	Snare Soft	Splash Cymbal		Snare Studio 2	Splash Cymbal
B3		Sticks			Sticks	
C4	C#4	Kick Soft 2			Kick Ambience H	
D4	D#4	Open Rim Shot			Open Rim Shot	
E4		Gran Cassa			Kick Ambience L	
F4	F#4	Bongo H	Gran Cassa Mute	Bongo H	Kick Studio	
G4	G#4	Bongo L	Side Stick	Bongo L	Side Stick	
A4	A#4	Conga H Mute	Band Snare	Conga H Mute	Snare Studio M	
B4		Conga H Open	Hand Clap	Conga H Open	Hand Clap	
C5	C#5	Conga L	Band Snare 2	Conga L	Snare Studio L	
D5	D#5	Timbale H	Floor Tom L	Timbale H	Floor Tom L	
E5		Timbale L	Hi-Hat Closed	Timbale L	Hi-Hat Closed	
F5	F#5	Agogo H	Floor Tom H	Agogo H	Floor Tom H	
G5	G#5	Agogo L	Hi-Hat Pedal	Agogo L	Hi-Hat Pedal	
A5	A#5	Cabasa	Low Tom	Cabasa	Low Tom	
B5		Maracas	Hi-Hat Open	Maracas	Hi-Hat Open	
C6		Samba Whistle H	Mid Tom L	Samba Whistle H	Mid Tom L	
D6		Samba Whistle L	Mid Tom H	Samba Whistle L	Mid Tom H	
E6		Guiro Short	Hand Cymbal	Guiro Short	Crash Cymbal 1	
F6		Guiro Long	High Tom	Guiro Long	High Tom	
G6		Claves	Hand Cymbal S	Claves	Ride Cymbal 1	
A6		Wood Block H	Chinese Cymbal	Wood Block H	Chinese Cymbal	
B6		Wood Block L	Ride Cymbal Cup	Wood Block L	Ride Cymbal Cup	
C7		Cuica Mute	Tambourine	Cuica Mute	Tambourine	
D7		Cuica Open	Splash Cymbal	Cuica Open	Splash Cymbal	
E7		Triangle Mute	Cowbell	Triangle Mute	Cowbell	
F7		Triangle Open	Hand Cymbal 2	Triangle Open	Crash Cymbal 2	
G7		Shaker	Vibraslap	Shaker	Vibraslap	
A7		Jingle Bells	Hand Cymbal 2 S	Jingle Bells	Ride Cymbal 2	
B7		Bell Tree	-	Bell Tree	-	
C8		-		-		
D8		-		-		
E8		-		-		
F8		-		-		
G8		-		-		
A8		-		-		
B8		-		-		
C9		-		-		
D9		-		-		
E9		-		-		
F9		-		-		
G9		-		-		
A9		-		-		
B9		-		-		
C10		-		-		

 : 건반을 나타냅니다.

	House Kit			SFX Kit 1		
	Preset 1 (UK)	Preset 1 (LK)	Preset 2 (PK)	Preset 1 (UK)	Preset 1 (LK)	Preset 2 (PK)
C1		-	Kick T9 5		-	Cutting Noise 1
	C#1	W Kick	Snare T9 Rim		-	Cutting Noise 2
D1		Disco Fx	Snare T9 1		-	-
	D#1	WhiteNoiseDown 1	Clap T9		-	String Slap
E1		PinkNoise Down 1	Snare T9 2		-	-
	F#1	WhiteNoiseDown 2	Tom T9 1		-	-
F1		PinkNoise Down 2	Hi-Hat Closed T8		-	-
	G#1	White Noise Up 2	Tom T9 2		-	-
G1		White Noise Up 1	Hi-Hat Pedal T9		-	-
	A#1	Pink Noise Up	Tom T9 3		-	-
A1		WhiteNoiseUp Rel	Hi-Hat Open T9		-	-
	A#1	PinkNoise Up Rel	Tom T9 4		-	-
B1		-	-		-	-
	C#2	Kick T9 4	Tom T9 5	-	-	-
C2		Snare T8 Rim	Crash Cymbal T9	-	-	-
	D#2	Snare T8 5	Tom T9 6	-	-	-
D2		Hand Clap	Ride Cymbal T9	-	-	-
	D#2	-	-	-	-	-
E2		Snare Garg L	Crash Cymbal 4	-	-	Flute Key Click
	F#2	Snare Roll	RideCymbal Cup 2	-	-	-
F2		Snare T9 3	Tambourine Hit	-	-	-
	F#2	-	-	-	-	-
G2		Snare T8 1	Splash Cymbal 2	-	-	-
	G#2	Snare T9 5	-	-	-	-
A2		Kick T9 1	-	-	-	-
	A#2	Snare T9 Gate	-	-	-	-
B2		Kick T9 2	-	-	-	-
	C#3	Bongo H Open 1 F	Kick T9 5	-	-	Cutting Noise 1
C3		Bongo L Open 3 F	Snare T9 Rim	-	-	Cutting Noise 2
	D#3	Conga H Tip	Snare T9 1	-	-	-
D3		Conga H SlapOpen	Clap T9	-	-	String Slap
	D#3	-	-	-	-	-
E3		Conga H Open 2	Snare T9 2	-	-	-
	F#3	Timbale H	Tom T9 1	-	-	-
F3		Timbale L	Hi-Hat Closed T8	-	-	-
	F#3	-	-	-	-	-
G3		Agogo H	Tom T9 2	-	-	-
	G#3	Agogo L	Hi-Hat Pedal T9	-	-	-
A3		Cabasa	Tom T9 3	Shower	-	-
	A#3	Maracas Slur 2	Hi-Hat Open T9	Thunder	-	-
B3		Vox Drum L	Tom T9 4	Wind	-	-
	A#3	Vox Drum H	Tom T9 5	Stream	-	-
C4		Guiro Short	Crash Cymbal T9	Bubble	-	-
	C#4	Guiro Long	Tom T9 6	Feed	-	-
D4		Claves	Ride Cymbal T9	-	-	-
	D#4	-	-	-	-	-
E4		Wood Block H	Crash Cymbal 4	-	-	Flute Key Click
	F#4	Wood Block L	RideCymbal Cup 2	-	-	-
F4		Cuica H	Tambourine Hit	-	-	-
	F#4	Cuica L	Splash Cymbal 2	-	-	-
G4		Triangle Mute	Cowbell 1	-	-	-
	G#4	Triangle Open	Crash Cymbal 1	-	-	-
A4		Analog Shaker	Cowbell T8	-	-	-
	A#4	Sleigh Bells	Ride Cymbal 3	-	-	-
B4		Wind Chime	-	Dog	-	-
C5		Snare Break Roll	-	Horse	-	-
	C#5	Noise Burst	-	Bird Tweet	-	-
D5		Vox Bell	-	-	-	-
	D#5	Snare R&B 1	-	-	-	-
E5		Vox Alk	-	-	-	-
	F#5	Udu High	-	Ghost	-	-
F5		Filter Kick	-	Maou	-	-
	F#5	-	-	-	-	-
G5		-	-	-	-	-
	G#5	-	-	-	-	-
A5		-	-	-	-	-
	A#5	-	-	-	-	-
B5		-	-	-	-	-
	A#5	-	-	-	-	-
C6		-	-	-	-	-

 : 건반을 나타냅니다.


	SFX Kit 2			Noise Kit		
	Preset 1 (UK)	Preset 1 (LK)	Preset 2 (PK)	Preset 1 (UK)	Preset 1 (LK)	Preset 2 (PK)
C1		-	Phone Call		-	White Noise
	C#1		Door Squeak		-	Pink Noise
D1		-	Door Slam		-	WhiteNoiseDown 1
	D#1		Scratch Cut		-	PinkNoise Down 1
E1		-	Scratch Split		-	WhiteNoiseDown 2
	F#1		Wind Chime		-	PinkNoise Down 2
F1		-	Telephone Ring		-	White Noise Up 2
	G#1		-		-	White Noise Up 1
G1		-	-		-	Pink Noise Up
	A#1		-		-	WhiteNoiseUp Rel
A1		-	-		-	PinkNoise Up Rel
	B#1		-		-	WhiteNoiseUp LFO
B1		-	-		-	PinkNoise Up LFO
	C#2		-		-	-
C2		-	-		-	-
	D#2		-		-	-
D2		-	-		-	-
	F#2		CarEngn Ignition		-	-
E2		-	Car Tires Squeal		-	-
	G#2		Car Passing		-	-
F2		-	Car Crash		-	-
	A#2		-		-	-
A2		-	-		-	-
	B#2		-		-	-
B2		-	-		-	-
	C#3	Burst	Phone Call		-	White Noise
C3		Roller Coaster	Door Squeak		-	Pink Noise
	D#3	Submarine	Door Slam		-	WhiteNoiseDown 1
D3		-	Scratch Cut		-	PinkNoise Down 1
	F#3	-	Scratch Split		-	WhiteNoiseDown 2
E3		-	Wind Chime		-	PinkNoise Down 2
	G#3	-	Telephone Ring		-	White Noise Up 2
F3		-	-		-	White Noise Up 1
	A#3	Laugh	-		-	Pink Noise Up
G3		Scream	-		-	WhiteNoiseUp Rel
	B#3	Punch	-		-	PinkNoise Up Rel
A3		Heart Beat	-		-	WhiteNoiseUp LFO
	C#4	Foot Steps	-		-	PinkNoise Up LFO
C4		-	-		-	-
	D#4	-	-		-	-
D4		-	-		-	-
	F#4	-	CarEngn Ignition		-	-
E4		-	Car Tires Squeal		-	-
	G#4	-	Car Passing		-	-
F4		-	Car Crash		-	-
	A#4	-	Siren		-	-
G4		-	Train		-	-
	B#4	-	Jet Plane		-	-
A4		-	Starship		-	-
	C#5	Machine Gun	-		-	-
C5		Laser Gun	-		-	-
	D#5	Explosion	-		-	-
D5		Firework	-		-	-
	F#5	-	-		-	-
E5		-	-		-	-
	G#5	-	-		-	-
F5		-	-		-	-
	A#5	-	-		-	-
G5		-	-		-	-
	B#5	-	-		-	-
A5		-	-		-	-
	C#6	-	-		-	-
C6		-	-		-	-

□ : 건반을 나타냅니다.

	Pop Latin Kit			Arabic Kit		
	Preset 1 (UK)	Preset 1 (LK)	Preset 2 (PK)	Preset 1 (UK)	Preset 1 (LK)	Preset 2 (PK)
C1		-	Bongo H Open 1 f		-	Kick Soft
	C#1	Cajon Low	Bongo H Open 3 f		-	Side Stick
D1		Cajon Slap	Bongo H Rim		-	Snare Soft
	D#1	Cajon Tip	Bongo H Tip		-	Arabic Hand Clap
E1		Claves High	Bongo H Heel		-	Snare Drum
	F#1	Claves Low	Bongo H Slap		-	Floor Tom L
F1		Hand Clap	Bongo L Open 1 f		-	Hi-Hat Closed
	G#1	-	Bongo L Open 3 f		-	Floor Tom H
G1		Finger Snap	Bongo L Rim		-	Hi-Hat Pedal
	A#1	Castanet	Bongo L Tip		-	Low Tom
A1		Conga H Tip	Bongo L Heel		-	Hi-Hat Open
	A#1	Conga H Heel	Bongo L Slap		-	Mid Tom L
B1		-	-		-	-
C2		Conga H Open	Timbale L	-	Nakarazan Dom	Mid Tom H
	C#2	Conga H Mute	-	-	Cabasa	Crash Cymbal 1
D2		Conga H SlapOpen	-	-	Nakarazan Edge	High Tom
	D#2	Conga H Slap	-	-	Hager Dom	Ride Cymbal 1
E2		Conga H SlapMute	-	-	Hager Edge	Crash Cymbal 2
	F#2	Conga L Tip	Paila L	-	Bongo H	Duhulla Dom
F2		Conga L Heel	Timbale H	-	Bongo L	Tambourine
	G#2	Conga L Open	-	-	Conga H Mute	Duhulla Tak
G2		Conga L Mute	-	-	Conga H Open	-
	A#2	Conga L SlapOpen	-	-	Conga L	-
A2		Conga L Slap	-	-	Zagrouda H	-
	A#2	Conga L Slide	-	-	Zagrouda L	-
B2		-	-	-	-	-
C3		Cowbell Top	Bongo H Open 1 f	Katem Dom	Kick Soft	-
	C#3	Cowbell 1	Bongo H Open 3 f	Katem Tak	Side Stick	-
D3		Cowbell 2	Bongo H Rim	Katem Sak	Snare Soft	-
	D#3	Cowbell 3	Bongo H Tip	Katem Tak	Arabic Hand Clap	-
E3		Guiro Short	Bongo H Heel	Doff Tak	Snare Drum	-
	F#3	Guiro Long	Bongo H Slap	Tabla Dom	Floor Tom L	-
F3		MetalGuiro Short	Bongo L Open 1 f	Tabla Tak 1	Hi-Hat Closed	-
	G#3	Metal Guiro Long	Bongo L Open 3 f	Tabla Tik	Floor Tom H	-
G3		Tambourine	Bongo L Rim	Tabla Tak 2	Hi-Hat Pedal	-
	A#3	Tambourim Open	Bongo L Tip	Tabla Sak	Low Tom	-
A3		Tambourim Mute	Bongo L Heel	Tabla Roll Edge	Hi-Hat Open	-
	A#3	Tambourim Tip	Bongo L Slap	Tabla Flam	Mid Tom L	-
B3		Maracas	Timbale L	Sagat 1	Mid Tom H	-
	C#4	Shaker	-	Tabel Dom	Crash Cymbal 1	-
D4		Cabasa	-	Sagat 3	High Tom	-
	D#4	Cuica Mute	-	Tabel Tak	Ride Cymbal 1	-
E4		Cuica Open	-	Sagat 2	Crash Cymbal 2	-
	F#4	Cowbell High 1	Paila L	Rik Dom	Duhulla Dom	-
F4		Cowbell High 2	Timbale H	Rik Tak 2	Tambourine	-
	G#4	Shekere	-	Rik Finger 1	Duhulla Tak	-
G4		Shekere Tone	-	Rik Tak 1	Cowbell	-
	A#4	Triangle Mute	-	Rik Finger 2	Duhulla Sak	-
A4		Triangle Open	-	Rik BrassTremolo	Claves	-
	A#4	-	Paila H	Rik Sak	Doff Dom	-
B4		-	-	Rik Tik	-	-
C5		Wind Chime	-	-	-	-
	C#5	-	-	-	-	-
D5		-	-	-	-	-
	D#5	-	-	-	-	-
E5		-	-	-	-	-
	F#5	-	-	-	-	-
F5		-	-	-	-	-
	G#5	-	-	-	-	-
G5		-	-	-	-	-
	A#5	-	-	-	-	-
A5		-	-	-	-	-
	A#5	-	-	-	-	-
B5		-	-	-	-	-
	A#5	-	-	-	-	-
C6		-	-	-	-	-

□ : 건반을 나타냅니다.

	China Kit			Orchestra Perc		
	Preset 1 (UK)	Preset 1 (LK)	Preset 2 (PK)	Preset 1 (UK)	Preset 1 (LK)	Preset 2 (PK)
C1		-	Luo High 1		-	Snare Ensemble
	C#1		Gong Batter		Symphonic Gong 1	Sus Cym 1 Roll S
D1		-	Jin Luo		Symphonic Gong L	Sus Cymbal 1
	D#1		Luo High 2		Symphonic Gong 2	Sus Cym 2 Roll L
E1		-	Luo Mid-Low		Timpani E	Sus Cymbal 2
	F#1		Luo		Timpani F	Concert Tom 5
F1		-	Jin Luo Low		Timpani F#	OrchCymbal 1 ckd
	G#1		Da Cha 1		Timpani G	Concert Tom 4
G1		-	Da Cha Effect		Timpani G#	Orch Cymbal 1
	A#1		Zhongcha		Timpani A	Concert Tom 3
A1		-	Xiaocha Effect		Timpani A#	Orch Cymbal 2
	A#2		Da Cha 2		Timpani B	Concert Tom 2
B1		Da Gu mp	Xiaocha		Timpani C	Concert Tom 1
	C#2		Mang Luo Low	-	Timpani C#	Finger Cymbal
C2		Da Gu Rim	Mang Luo Mid		Timpani D	Gong
	D#2		Da Gu f	-	Timpani D#	Ride Cymbal Tip
D2		Da Gu Hand	Finger Bell		Timpani High E	China Cymbal
	F#2		Luo Big	-	Gran Cassa Hard	Ride Cymbal Cup
E2		Da Gu Roll	Muyu Low		Gran Cassa Soft	Tambourine
	G#2		Muyu Mid-Low	-	Gran Cassa Hit	Splash Cymbal
F2		Pai Gu 4	Muyu Mid		Gran Cassa Cresc	
	A#2			-	ConcertSnareDrum	
G2		Pai Gu 4 High			Snare Roll	
	A#3			-	Snare Drum Light	
A2		Pai Gu 3 High			Bongo H Stick	Snare Ensemble
	B#2			-	Bongo L Stick	Sus Cym 1 Roll S
B2		Pai Gu 2			Conga H Stick	Sus Cymbal 1
	C#3			-	Conga L Stick	Sus Cym 2 Roll L
C3		Pai Gu 2 High			Whip	Sus Cymbal 2
	D#3			-	Rotating Tom 5	Concert Tom 5
D3		Pai Gu 1			Tubular Bell L	OrchCymbal 1 ckd
	F#3			-	Rotating Tom 4	Concert Tom 4
F3		Ban	Luo High 1		Tubular Bell M	Orch Cymbal 1
	G#3	Bangu Roll	Gong Batter		Rotating Tom 3	Concert Tom 3
G3		ChineseOperaVo 1	Jin Luo		Tubular Bell H	Orch Cymbal 2
	A#3	ChineseOperaVo 2	Luo High 2		Rotating Tom 2	Concert Tom 2
A3		ChineseOperaVo 3	Luo Mid-Low		Rotating Tom 1	Concert Tom 1
	B#3	Yunluo F	Luo		Temple Block H	Finger Cymbal
B3		Yunluo F#	Jin Luo Low		Temple Block L	Gong
	C#4	Yunluo G	Da Cha 1		Claves	Ride Cymbal Tip
C4		Yunluo G#	Da Cha Effect		Wood Block H	China Cymbal
	D#4	Yunluo A	Zhongcha		Wood Block L	Ride Cymbal Cup
D4		Yunluo A#	Xiaocha Effect		Anveil	Tambourine
	F#4	Yunluo B	Xiaocha		Triangle Roll	Splash Cymbal
F4		Yunluo C	Mang Luo Low		Triangle Mute	Cowbell
	G#4	Yunluo C#	Mang Luo Mid		Triangle Open	Jingle Ring
G4		Yunluo D	Qing		Bell Tree	Castanet Roll
	A#4	Yunluo D#	Finger Bell		Sleigh Bells	Table Castanet
A4		Yunluo E	Luo Big		Wind Chime	-
	B#4	Yunluo High F	Muyu Low		-	-
B4		Yunluo High F#	Muyu Mid-Low		-	-
	C#5	Yunluo High G	Muyu Mid		-	-
C5		Yunluo High G#	Muyu High		-	-
	D#5	Yunluo High A	Nanbangzi Roll		-	-
D5		Yunluo High A#	Nanbangzi		-	-
	F#5	Yunluo High B	Bangu		-	-
F5		Yunluo High C	-		-	-
	G#5	-	-		-	-
G5		-	-		-	-
	A#5	-	-		-	-
A5		-	-		-	-
	B#5	-	-		-	-
B5		-	-		-	-
	C#6	-	-		-	-
C6		-	-		-	-

 : 건반을 나타냅니다.

사용자 건반 타악기에 음향 할당

모든 건반 또는 페달에 원하는 드럼 및 타악기 음향을 할당할 수 있으며, 사용자 1부터 사용자 40까지 메모리 위치에 저장할 수 있습니다. 사용자 메모리 위치에 저장된 사용자 설정은 건반 타악기 [1] 또는 [2] 버튼을 사용하여 호출할 수 있습니다.

아래 설명에서는 드럼 음향을 사용자 1에 할당하고 건반 타악기 [1] 버튼으로 호출합니다.

주
기본적으로 EL Kit의 프리셋 1~2와 동일한 데이터는 사용자 건반 타악기 1 및 2에 저장됩니다.

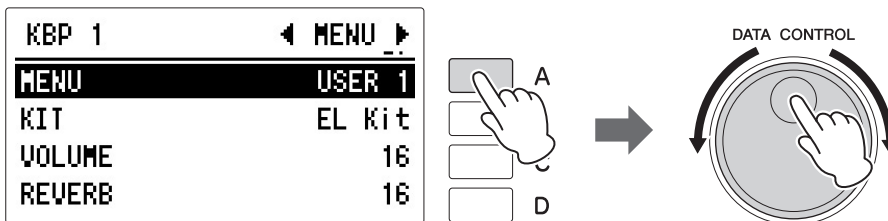
1 건반 타악기 [1] 버튼을 눌러 건반 타악기 기능을 켭니다.

KBP 디스플레이가 나타납니다.



2 여기에서 "User 1"을 선택합니다.

[A] 버튼을 눌러 "User 1"을 선택합니다. 다른 이름이 표시되면 DATA CONTROL 다이얼로 "User 1"을 선택하십시오.



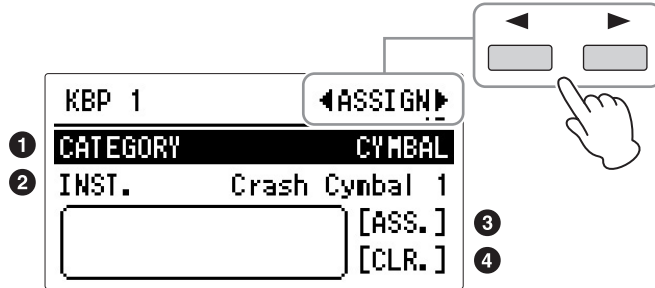
이 단계에서는 "User 1"이 건반 타악기 [1] 버튼에 할당됩니다. 다음 번에 [1] 버튼을 눌러 "User 1"을 호출할 수 있습니다.

3 원하는 타악기 키트를 선택합니다.

[B] 버튼을 눌러 항목을 선택한 다음 DATA CONTROL 다이얼을 사용하여 키트를 선택합니다. 105페이지의 "키트 할당 목록"을 참조하십시오.

4 페이지 버튼을 사용해 ASSIGN 페이지를 선택합니다.

이 페이지에서는 원하는 건반에 특정 드럼 음향을 할당할 수 있습니다.



① 카테고리

[A] 버튼을 사용하여 원하는 타악기 카테고리를 선택할 수 있습니다. 105페이지의 "키트 할당 목록"을 참조하십시오.

② 악기 이름

디스플레이에 악기 이름이 표시되며 [B] 버튼으로 선택할 수 있습니다. 105페이지의 "키트 할당 목록"을 참조하십시오.

③ 할당

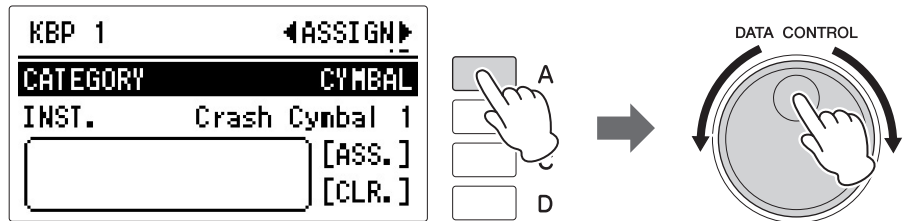
원하는 건반에 선택한 악기를 할당합니다. (다음 7단계의 설명을 참조하십시오.)

④ 삭제

사용자 1에 대한 사용자 할당을 삭제하는 기능입니다. 단일 악기를 삭제하거나 모든 악기를 삭제하거나 하여 할당을 삭제합니다. (다음 103페이지의 설명을 참조하십시오.)

5 원하는 타악기 그룹을 선택합니다.

[A] 버튼을 눌러 "CATEGORY"를 선택한 다음 DATA CONTROL 다이얼을 사용하여 카테고리를 선택합니다.

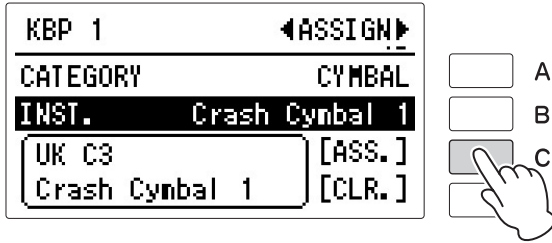


6 원하는 악기를 선택합니다.

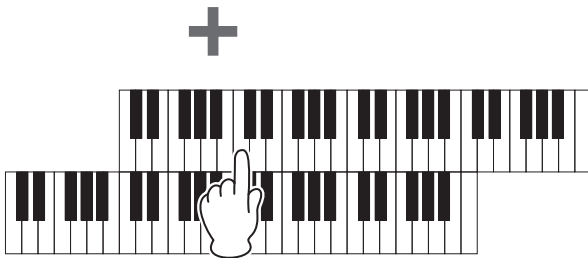
[B] 버튼을 눌러 "INST."(악기)를 선택한 다음 DATA CONTROL 다이얼을 사용해 원하는 악기를 선택하십시오.

7 악기를 특정 건반 또는 페달에 할당합니다.

“ASS.”(할당)에 해당하는 데이터 컨트롤 버튼 [C]를 누른 상태에서 악기를 할당할 건반(또는 페달)을 동시에 누릅니다. 현재 표시된 악기가 누른 건반에 사용자 1의 파트로 할당됩니다.



7-1. [C] 버튼을 누른 상태에서...



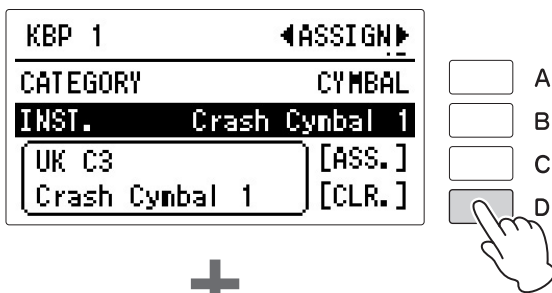
7-2. 건반을 누릅니다.

할당이 끝나면 건반 이름 및 악기 이름이 디스플레이 맨 아래에 표시됩니다. 할당은 2단계에서 선택한 사용자 메모리에 저장됩니다(이 예에서는 사용자 1).

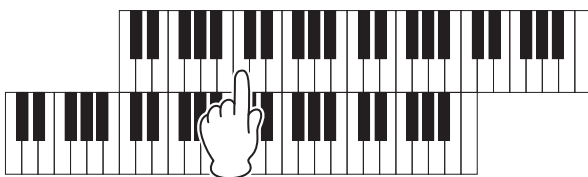
8 필요한 대로 위의 작업 단계를 반복하여 자신만의 사용자 건반 타악기 세트를 구성합니다.

한 가지 악기 삭제

디스플레이의 “CLR.”(삭제)에 해당하는 [D] 버튼을 누른 상태에서 삭제하려는 악기에 해당하는 건반(또는 페달)을 동시에 누릅니다. (짧게 ‘뵁’ 소리가 나면 악기가 삭제된 것입니다.)



1. [D] 버튼을 누른 상태에서..



2. 건반을 누릅니다.

주

40개의 사용자 건반 타악기 설정을 만들 수 있지만 등록 메모리에 기록할 수는 없습니다. 켜짐/꺼짐 데이터 및 건반 타악기 메뉴만 등록 메모리에 저장됩니다. 사용자 건반 타악기 설정을 등록 메모리에 저장하려면 데이터를 USB 플래시 드라이브(147페이지)에 저장하십시오. 40개의 사용자 건반 타악기 설정이 각 기기에 저장됩니다.

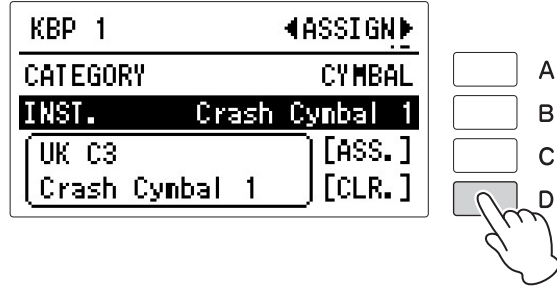
주의사항

다른 디스플레이를 불러오면 건반 타악기 켜기/끄기 데이터와 메뉴가 자동으로 등록 메모리에 저장됩니다. 전원을 끄기 전에 반드시 다른 디스플레이로 전환하십시오. 등록 데이터가 현재 저장되고 있음을 나타내는 “*” 표시가 디스플레이 좌측 상단에 나타납니다. 등록이 저장되고 있는 중에 전원을 끄면 데이터가 손실될 수 있으므로 전원을 끄지 마십시오.

모든 악기 삭제

건반 타악기 디스플레이의 ASSIGN 페이지에서 모든 할당을 삭제할 수 있습니다.

1 디스플레이의 [D] “CLR.” (삭제) 버튼을 누른 다음 손을 땁니다.



다음과 같이 작업을 확인하라는 메시지가 나타납니다. 이때 “CANCEL”에 해당하는 [D] 버튼을 눌러 작업을 취소할 수 있습니다.

2 [C] “CLR.” (삭제) 버튼을 눌러 모든 데이터를 삭제합니다. [C] 버튼을 누르면 “Assignments of User xx have been cleared”라는 메시지가 디스플레이에 짧게 나타납니다.

사용자 건반 타악기 불러오기

1 건반 타악기 버튼을 누릅니다.



2 원하는 사용자 건반 타악기 키트를 선택합니다.

[A] 버튼을 눌러 “MENU”를 선택한 다음 DATA CONTROL 다이얼을 사용하여 원하는 사용자 번호를 선택합니다.
건반 및 페달보드에서 일부 음을 연주합니다.

키트 할당 목록

EL Kit	
CYMBAL	
Crash Cymbal 1	
Crash Cymbal 2	
Crash Cym Mute	
Ride Cymbal 1	
Ride Cymbal 2	
Ride Cymbal Cup	
Orchestra Cymbal	
Orch Cymbal Roll	
Orch Cymbal Mute	
Cymbal March	
Cym Brush Shot	
Tam-Tam	
HI-HAT	
Hi-Hat Open	
Hi-Hat Closed	
Hi-Hat Pedal 1	
Hi-Hat Pedal 2	
Analog HH Open	
Analog HH Closed	
SNARE DRUM	
Snare Drum Light	
Snare Drum Heavy	
Snare Drum Rim 1	
Snare Drum Rim 2	
SD Accent 1	
SD Accent 2	
SD Reverb 1	
SD Reverb 2	
Synth Snare Drum	
Orch Snare Drum	
Snare Drum Roll	
Analog SD	
SNARE BRUSH	
SD Brush Shot 1	
SD Brush Shot 2	
SD Brush Roll	
TOM	
Tom 1	
Tom 2	
Tom 3	
Tom 4	
Tom Brush Shot 1	
Tom Brush Shot 2	
Tom Brush Shot 3	
Tom Brush Shot 4	
Synth Tom 1	
Synth Tom 2	
Synth Tom 3	
BASS DRUM	
Bass Drum Light	
Bass Drum Heavy	
Bass Drum Attack	
Synth Bass Drum	
Bass Drum March	
Concert BD	
Analog BD Short	
Analog BD Long	
CONGA/BONGO	
Conga High	
Conga Low	
Conga Slap	
Conga Muff	
Conga Slide	
Bongo High	

Bongo Low	
Bongo Slap	
Bongo Mute	
CUICA/SURDO	
Cuica High	
Cuica Middle	
Cuica Low	
Tamborim Open	
Tamborim Mute	
Surdo Open	
Surdo Mute	
Surdo Rim	
Surdo Muff	
TIMBALES/COWBELL	
Timbale 1 High	
Timbale 1 Low	
Timbale 2 High	
Timbale 2 Low	
Timbale 3 High	
Timbale 3 Low	
Timbale 4 High	
Timbale 4 Low	
Cowbell 1	
Cowbell 2	
Cowbell 3	
Cowbell 4	
PERCUSSION 1	
Cabasa	
Shaker	
Maracas High	
Maracas Low	
Guiro Short	
Guiro Long	
Wood Block High	
Wood Block Mid	
Wood Block Low	
Claves	
Castanet	
Vibraslap	
PERCUSSION 2	
Agogo High	
Agogo Low	
Triangle Open	
Triangle Mute	
Wind Chime Down	
Wind Chime Up	
Tambourine	
Pandeiro	
Bells	
Hand Claps	
Finger Snap	
Scratch	
Noise Percussion	
PERCUSSION 3	
Kotsuzumi 1	
Kotsuzumi 2	
Kotsuzumi 3	
Kotsuzumi 4	
Ohtsuzumi 1	
Ohtsuzumi 2	
Taiko 1	
Taiko 2	
Ohdaiko 1	
Ohdaiko 2	
Takegoe 1	
Takegoe 2	
Takegoe 3	

Standard Kit 1	
CYMBAL	
Crash Cymbal 1	
Crash Cymbal 2	
Splash Cymbal	
Chinese Cymbal	
Ride Cymbal 1	
Ride Cymbal 2	
Ride Cymbal Cup	
Hi-Hat Open	
Hi-Hat Closed	
Hi-Hat Pedal	
SNARE DRUM	
Snare	
Snare Tight	
Snare Soft	
Snare Roll	
Side Stick	
Open Rim Shot	
Brush Tap	
Brush Slap	
Brush Swirl	
Brush Tap Swirl	
TOM	
Floor Tom L	
Floor Tom H	
Low Tom	
Mid Tom L	
Mid Tom H	
High Tom	
BASS DRUM	
Kick	
Kick Tight	
Kick Soft	
PERCUSSION 1	
Conga H Open	
Conga L	
Conga H Mute	
Bongo H	
Bongo L	
Timbale H	
Timbale L	
Cowbell	
Claves	
Guiro Long	
Guiro Short	
Maracas	
Vibraslap	
PERCUSSION 2	
Surdo Mute	
Surdo Open	
Cuica Mute	
Cuica Open	
Cabasa	
Shaker	
Agogo H	
Agogo L	
Samba Whistle H	
Samba Whistle L	
PERCUSSION 3	
Tambourine	
Castanet	
Jingle Bells	
Bell Tree	
Triangle Open	
Triangle Mute	

Wood Block H	
Wood Block L	
Sticks	
Whip Slap	
Finger Snap	
Hand Clap	
PERCUSSION 4	
Hi Q	
Click Noise	
Scratch H	
Scratch L	
Seq Click L	
Seq Click H	
Metronome Click	
Metronome Bell	

Standard Kit 2	
CYMBAL	
Crash Cymbal 1	
Crash Cymbal 2	
Splash Cymbal	
Chinese Cymbal	
Ride Cymbal 1	
Ride Cymbal 2	
Ride Cymbal Cup	
Hi-Hat Open	
Hi-Hat Closed	
Hi-Hat Pedal	
SNARE DRUM	
Snare Short	
Snare Tight H	
Snare Soft 2	
Snare Roll	
Side Stick Light	
Open Rim Shot H	
Brush Tap	
Brush Slap	
Brush Swirl	
Brush Tap Swirl	
TOM	
Floor Tom L	
Floor Tom H	
Low Tom	
Mid Tom L	
Mid Tom H	
High Tom	
BASS DRUM	
Kick Short	
Kick Tight	
Kick Soft	
PERCUSSION 1	
Conga H Open	
Conga L	
Conga H Mute	
Bongo H	
Bongo L	
Timbale H	
Timbale L	
Cowbell	
Claves	
Guiro Long	
Guiro Short	
Maracas	
Vibraslap	

PERCUSSION 2
Surdo Mute
Surdo Open
Cuica Mute
Cuica Open
Cabasa
Shaker
Agogo H
Agogo L
Samba Whistle H
Samba Whistle L
PERCUSSION 3
Tambourine
Castanet
Jingle Bells
Bell Tree
Triangle Open
Triangle Mute
Wood Block H
Wood Block L
Sticks
Whip Slap
Finger Snap
Hand Clap
PERCUSSION 4
Hi Q
Click Noise
Scratch H
Scratch L
Seq Click L
Seq Click H
Metronome Click
Metronome Bell

Hit Kit

CYMBAL
Crash Cymbal 1
Crash Cymbal 2
Splash Cymbal
Chinese Cymbal
Ride Cymbal 1
Ride Cymbal 2
Ride Cymbal Cup
Hi-Hat Open 2
Hi-Hat Closed 2
Hi-Hat Pedal 2
SNARE DRUM
Snare Ambient
Snare Tight 2
Snare Electro
Snare Roll
Stick Ambient
Snare Pitched
Brush Tap
Brush Slap
Brush Swirl
Brush Tap Swirl
TOM
Hybrid Tom 1
Hybrid Tom 2
Hybrid Tom 3
Hybrid Tom 4
Hybrid Tom 5
Hybrid Tom 6
BASS DRUM
Kick Tight H
Kick Wet
Kick Tight L
PERCUSSION 1
Conga H Open

Conga L
Conga H Mute
Bongo H
Bongo L
Timbale H
Timbale L
Cowbell
Claves
Guiro Long
Guiro Short
Maracas
Vibraslap
PERCUSSION 2
Surdo Mute
Surdo Open
Cuica Mute
Cuica Open
Cabasa
Shaker
Agogo H
Agogo L
Samba Whistle H
Samba Whistle L
PERCUSSION 3
Tambourine Light
Castanet
Jingle Bells
Bell Tree
Triangle Open
Triangle Mute
Wood Block H
Wood Block L
Sticks
Whip Slap
Finger Snap
Hand Clap
PERCUSSION 4
Hi Q
Click Noise
Scratch H
Scratch L
Seq Click L
Seq Click H
Metronome Click
Metronome Bell

Room Kit

CYMBAL
Crash Cymbal 1
Crash Cymbal 2
Splash Cymbal
Chinese Cymbal
Ride Cymbal 1
Ride Cymbal 2
Ride Cymbal Cup
Hi-Hat Open
Hi-Hat Closed
Hi-Hat Pedal
SNARE DRUM
Snare Snappy
Snare Tight Snap
Snare Soft
Snare Roll
Side Stick
Open Rim Shot
Brush Tap
Brush Slap
Brush Swirl
Brush Tap Swirl

TOM
Tom Room 1
Tom Room 2
Tom Room 3
Tom Room 4
Tom Room 5
Tom Room 6
BASS DRUM
Kick
Kick Tight
Kick Soft
PERCUSSION 1
Conga H Open
Conga L
Conga H Mute
Bongo H
Bongo L
Timbale H
Timbale L
Cowbell
Claves
Guiro Long
Guiro Short
Maracas
Vibraslap
PERCUSSION 2
Surdo Mute
Surdo Open
Cuica Mute
Cuica Open
Cabasa
Shaker
Agogo H
Agogo L
Samba Whistle H
Samba Whistle L
PERCUSSION 3
Tambourine
Castanet
Jingle Bells
Bell Tree
Triangle Open
Triangle Mute
Wood Block H
Wood Block L
Sticks
Whip Slap
Finger Snap
Hand Clap
PERCUSSION 4
Hi Q
Click Noise
Scratch H
Scratch L
Seq Click L
Seq Click H
Metronome Click
Metronome Bell

Rock Kit

CYMBAL
Crash Cymbal 1
Crash Cymbal 2
Splash Cymbal
Chinese Cymbal
Ride Cymbal 1
Ride Cymbal 2
Ride Cymbal Cup
Hi-Hat Open
Hi-Hat Closed

Hi-Hat Pedal
SNARE DRUM
Snare Rock
Snare Rock Tight
Snare Noisy
Snare Roll
Side Stick
Open Rim Shot
Brush Tap
Brush Slap
Brush Swirl
Brush Tap Swirl
TOM
Tom Rock 1
Tom Rock 2
Tom Rock 3
Tom Rock 4
Tom Rock 5
Tom Rock 6
BASS DRUM
Kick Gate
Kick 2
Kick Soft
PERCUSSION 1
Conga H Open
Conga L
Conga H Mute
Bongo H
Bongo L
Timbale H
Timbale L
Cowbell
Claves
Guiro Long
Guiro Short
Maracas
Vibraslap
PERCUSSION 2
Surdo Mute
Surdo Open
Cuica Mute
Cuica Open
Cabasa
Shaker
Agogo H
Agogo L
Samba Whistle H
Samba Whistle L
PERCUSSION 3
Tambourine
Castanet
Jingle Bells
Bell Tree
Triangle Open
Triangle Mute
Wood Block H
Wood Block L
Sticks
Whip Slap
Finger Snap
Hand Clap
PERCUSSION 4
Hi Q
Click Noise
Scratch H
Scratch L
Seq Click L
Seq Click H
Metronome Click
Metronome Bell

Electro Kit

CYMBAL
Crash Cymbal 1
Crash Cymbal 2
Splash Cymbal
Chinese Cymbal
Ride Cymbal 1
Ride Cymbal 2
Ride Cymbal Cup
Hi-Hat Open
Hi-Hat Closed
Hi-Hat Pedal
SNARE DRUM
Snare Noisy 2
Snare Noisy 3
Snare Snap Elec
Snare Roll
Side Stick
Open Rim Shot
Brush Tap
Brush Slap
Brush Swirl
Reverse Cymbal
TOM
Tom Electro 1
Tom Electro 2
Tom Electro 3
Tom Electro 4
Tom Electro 5
Tom Electro 6
BASS DRUM
Kick Gate Heavy
Kick Gate
Kick 3
PERCUSSION 1
Conga H Open
Conga L
Conga H Mute
Bongo H
Bongo L
Timbale H
Timbale L
Cowbell
Claves
Guiro Long
Guiro Short
Maracas
Vibraslap
PERCUSSION 2
Surdo Mute
Surdo Open
Scratch H 2
Scratch L 2
Cabasa
Shaker
Agogo H
Agogo L
Samba Whistle H
Samba Whistle L
PERCUSSION 3
Tambourine
Hi Q 2
Jingle Bells
Bell Tree
Triangle Open
Triangle Mute
Wood Block H
Wood Block L
Sticks
Whip Slap
Finger Snap

Hand Clap
PERCUSSION 4
Hi Q
Click Noise
Scratch H
Scratch L
Seq Click L
Seq Click H
Metronome Click
Metronome Bell

Analog Kit

CYMBAL
Crash Analog
Crash Cymbal 2
Splash Cymbal
Chinese Cymbal
Ride Cymbal 1
Ride Cymbal 2
Ride Cymbal Cup
Hat Open Analog
Hat Close Analog
Hat Close Anlg 2
SNARE DRUM
Snare Analog
Snare Analog 2
Snare Noisy 4
Snare Roll
Side Stick Anlg
Open Rim Shot
Brush Tap
Brush Slap
Brush Swirl
Reverse Cymbal
TOM
Tom Analog 1
Tom Analog 2
Tom Analog 3
Tom Analog 4
Tom Analog 5
Tom Analog 6
BASS DRUM
Kick Analog
Kick Anlg Short
Kick 3
PERCUSSION 1
Conga Analog M
Conga Analog L
Conga Analog H
Bongo H
Bongo L
Timbale H
Timbale L
Cowbell Analog
Claves 2
Guiro Long
Guiro Short
Maracas 2
Vibraslap
PERCUSSION 2
Surdo Mute
Surdo Open
Scratch H 2
Scratch L 2
Cabasa
Shaker
Agogo H
Agogo L
Samba Whistle H
Samba Whistle L

PERCUSSION 3
Tambourine
Hi Q 2
Jingle Bells
Bell Tree
Triangle Open
Triangle Mute
Wood Block H
Wood Block L
Sticks
Whip Slap
Finger Snap
Hand Clap
PERCUSSION 4
Hi Q
Click Noise
Scratch H
Scratch L
Seq Click L
Seq Click H
Metronome Click
Metronome Bell

Dance Kit

CYMBAL
Crash Analog
Crash Cymbal 2
Splash Cymbal
Chinese Cymbal
Ride Cymbal 1
Ride Analog
Ride Cymbal Cup
Hi-Hat Open 3
Hi-Hat Closed 3
Hat Close Anlg 3
SNARE DRUM
Snare Clap
Snare Dry
Snare Techno
Reverse Dance 2
Side Stick Anlg
Rim Gate
Snare Analog 3
Snare Analog 4
Vinyl Noise
Reverse Cymbal
TOM
Tom Dance 1
Tom Dance 2
Tom Dance 3
Tom Dance 4
Tom Dance 5
Tom Dance 6
BASS DRUM
Kick Techno
Kick Techno L
Kick Techno Q
PERCUSSION 1
Conga Analog M
Conga Analog L
Conga Analog H
Bongo Analog H
Bongo Analog L
Timbale H
Timbale L
Cowbell Dance
Claves 2
Guiro Long
Guiro Short
Maracas 2

Vibraslap Analog
PERCUSSION 2
Kick Dance 1
Kick Dance 2
Dance Breath 1
Dance Breath 2
Cabasa
Shaker
Agogo H
Agogo L
Samba Whistle H
Samba Whistle L
PERCUSSION 3
Tambourine Anlg
Hi Q 2
Jingle Bells
Bell Tree
Triangle Open
Triangle Mute
Dance Perc 3
Dance Perc 4
Snare Dance 1
Whip Slap
Finger Snap
Dance Clap
PERCUSSION 4
Hi Q
Click Noise
Scratch Dance 1
Scratch Dance 2
Dance Perc 2
Hi Q Dance 1
Dance Perc 1
Reverse Dance 1

Jazz Kit

CYMBAL
Crash Cymbal 1
Crash Cymbal 2
Splash Cymbal
Chinese Cymbal
Ride Cymbal 1
Ride Cymbal 2
Ride Cymbal Cup
Hi-Hat Open
Hi-Hat Closed
Hi-Hat Pedal
SNARE DRUM
Snare Jazz L
Snare Jazz M
Snare Jazz H
Snare Roll
Side Stick Light
Open Rim Shot
Brush Tap
Brush Slap
Brush Swirl
Brush Tap Swirl
TOM
Floor Tom L
Floor Tom H
Low Tom
Mid Tom L
Mid Tom H
High Tom
BASS DRUM
Kick Jazz
Kick Tight
Kick Soft

PERCUSSION 1
Conga H Open
Conga L
Conga H Mute
Bongo H
Bongo L
Timbale H
Timbale L
Cowbell
Claves
Guiro Long
Guiro Short
Maracas
Vibraslap
PERCUSSION 2
Surdo Mute
Surdo Open
Cuica Mute
Cuica Open
Cabasa
Shaker
Agogo H
Agogo L
Samba Whistle H
Samba Whistle L
PERCUSSION 3
Tambourine
Castanet
Jingle Bells
Bell Tree
Triangle Open
Triangle Mute
Wood Block H
Wood Block L
Sticks
Whip Slap
Finger Snap
Hand Clap
PERCUSSION 4
Hi Q
Click Noise
Scratch H
Scratch L
Seq Click L
Seq Click H
Metronome Click
Metronome Bell

Brush Kit

CYMBAL
Crash Cymbal 1
Crash Cymbal 2
Splash Cymbal
Chinese Cymbal
Ride Cymbal 1
Ride Cymbal 2
Ride Cymbal Cup
Hi-Hat Open
Hi-Hat Closed
Hi-Hat Pedal
SNARE DRUM
Brush Slap 3
Brush Tap 2
Brush Slap 2
Snare Roll
Side Stick Light
Open Rim Shot
Brush Tap
Brush Slap
Brush Swirl

Brush Tap Swirl
TOM
Tom Brush 1
Tom Brush 2
Tom Brush 3
Tom Brush 4
Tom Brush 5
Tom Brush 6
BASS DRUM
Kick Jazz
Kick Tight
Kick Soft
PERCUSSION 1
Conga H Open
Conga L
Conga H Mute
Bongo H
Bongo L
Timbale H
Timbale L
Cowbell
Claves
Guiro Long
Guiro Short
Maracas
Vibraslap
PERCUSSION 2
Surdo Mute
Surdo Open
Cuica Mute
Cuica Open
Cabasa
Shaker
Agogo H
Agogo L
Samba Whistle H
Samba Whistle L
PERCUSSION 3
Tambourine
Castanet
Jingle Bells
Bell Tree
Triangle Open
Triangle Mute
Wood Block H
Wood Block L
Sticks
Whip Slap
Finger Snap
Hand Clap
PERCUSSION 4
Hi Q
Click Noise
Scratch H
Scratch L
Seq Click L
Seq Click H
Metronome Click
Metronome Bell

Symphony Kit

CYMBAL
Hand Cymbal
Hand Cymbal 2
Splash Cymbal
Chinese Cymbal
Hand Cymbal S
Hand Cymbal 2 S
Ride Cymbal Cup
Hi-Hat Open

Hi-Hat Closed
Hi-Hat Pedal
SNARE DRUM
Band Snare
Band Snare 2
Snare Soft
Snare Roll
Side Stick
Open Rim Shot
Brush Tap
Brush Slap
Brush Swirl
Brush Tap Swirl
TOM
Floor Tom L
Floor Tom H
Low Tom
Mid Tom L
Mid Tom H
High Tom
BASS DRUM
Gran Cassa Mute
Gran Cassa
Kick Soft 2
PERCUSSION 1
Conga H Open
Conga L
Conga H Mute
Bongo H
Bongo L
Timbale H
Timbale L
Cowbell
Claves
Guiro Long
Guiro Short
Maracas
Vibraslap
PERCUSSION 2
Surdo Mute
Surdo Open
Cuica Mute
Cuica Open
Cabasa
Shaker
Agogo H
Agogo L
Samba Whistle H
Samba Whistle L
PERCUSSION 3
Tambourine
Castanet
Jingle Bells
Bell Tree
Triangle Open
Triangle Mute
Wood Block H
Wood Block L
Sticks
Whip Slap
Finger Snap
Hand Clap
PERCUSSION 4
Hi Q
Click Noise
Scratch H
Scratch L
Seq Click L
Seq Click H
Metronome Click
Metronome Bell

Live!StudioKit

CYMBAL
Crash Cymbal 1
Crash Cymbal 2
Splash Cymbal
Chinese Cymbal
Ride Cymbal 1
Ride Cymbal 2
Ride Cymbal Cup
Hi-Hat Open
Hi-Hat Closed
Hi-Hat Pedal
SNARE DRUM
Snare Studio M
Snare Studio L
Snare Studio 2
Snare Roll
Side Stick
Open Rim Shot
Brush Tap
Brush Slap
Brush Swirl
Brush Tap Swirl
TOM
Floor Tom L
Floor Tom H
Low Tom
Mid Tom L
Mid Tom H
High Tom
BASS DRUM
Kick Studio
Kick Ambience L
Kick Ambience H
PERCUSSION 1
Conga H Open
Conga L
Conga H Mute
Bongo H
Bongo L
Timbale H
Timbale L
Cowbell
Claves
Guiro Long
Guiro Short
Maracas
Vibraslap
PERCUSSION 2
Surdo Mute
Surdo Open
Cuica Mute
Cuica Open
Cabasa
Shaker
Agogo H
Agogo L
Samba Whistle H
Samba Whistle L
PERCUSSION 3
Tambourine
Castanet
Jingle Bells
Bell Tree
Triangle Open
Triangle Mute
Wood Block H
Wood Block L
Sticks
Whip Slap
Finger Snap

Hand Clap
PERCUSSION 4
Hi Q
Click Noise
Scratch H
Scratch L
Seq Click L
Seq Click H
Metronome Click
Metronome Bell

House Kit

CYMBAL
Crash Cymbal T9
Crash Cymbal 1
Crash Cymbal 4
Splash Cymbal 2
Ride Cymbal T9
Ride Cymbal 3
RideCymbal Cup 2
Hi-Hat Open T9
Hi-Hat Closed T8
Hi-Hat Pedal T9
SNARE DRUM
Snare T9 1
Snare T9 2
Snare T9 3
Snare T9 5
Snare T9 Gate
Snare T9 Rim
Snare T8 1
Snare T8 5
Snare T8 Rim
Snare Garg L
Snare R&B 1
Snare Roll
Snare Break Roll
TOM
Tom T9 1
Tom T9 2
Tom T9 3
Tom T9 4
Tom T9 5
Tom T9 6
BASS DRUM
Kick T9 1
Kick T9 2
Kick T9 4
Kick T9 5
W Kick
Filter Kick
NOISE
PinkNoise Down 1
PinkNoise Down 2
Pink Noise Up
PinkNoise Up Rel
WhiteNoiseDown 1
WhiteNoiseDown 2
White Noise Up 1
White Noise Up 2
WhiteNoiseUp Rel
Noise Burst
Disco Fx
PERCUSSION 1
Conga H Open 2
Conga H SlapOpen
Conga H Tip
Bongo H Open 1 F
Bongo L Open 3 F
Timbale H

Timbale L
Cowbell 1
Cowbell T8
Claves
Guiro Long
Guiro Short
Maracas Slur 2
PERCUSSION 2
Cuica H
Cuica L
Cabasa
Agogo H
Agogo L
Analog Shaker
Udu High
PERCUSSION 3
Tambourine Hit
Sleigh Bells
Wind Chime
Triangle Open
Triangle Mute
Wood Block H
Wood Block L
Clap T9
Hand Clap
Vox Drum H
Vox Drum L
Vox Alk
Vox Bell

SFX Kit 1

SFX
Cutting Noise 1
Cutting Noise 2
String Slap
Flute Key Click
Shower
Thunder
Wind
Stream
Bubble
Feed
Ghost
Maou
Dog
Horse
Bird Tweet

SFX Kit 2

SFX 1
Phone Call
Telephone Ring
Wind Chime
Door Squeak
Door Slam
Scratch Cut
Scratch Split
Laugh
Scream
Punch
Heart Beat
Foot Steps
SFX 2
CarEngn Ignition
Car Tires Squeal
Car Passing
Car Crash

Siren
Train
Jet Plane
Starship
Burst
Roller Coaster
Submarine
Machine Gun
Laser Gun
Explosion
Firework

Noise Kit

NOISE
White Noise
WhiteNoiseDown 1
WhiteNoiseDown 2
White Noise Up 1
White Noise Up 2
WhiteNoiseUp Rel
WhiteNoiseUp LFO
Pink Noise
PinkNoise Down 1
PinkNoise Down 2
Pink Noise Up
PinkNoise Up Rel
PinkNoise Up LFO

Wonderland Kit

SE
Laser Beam
Laser Shot
Water Phone
Bubble
Puddle
NATURE
Thunder
Shower
Beach
Stream
DAILY
Footstep
Door Squeak
Door Slam
Alarm Bell
Cuckoo Clock
Big Clock
Bell
Telephone
Camera
Gnaw
Applause
VEHICLE
Train
Horn 1
Horn 2
Siren
CarEngn Ignition
Car Crash
Helicopter
Starship
ANIMAL
Sheep
Goat
Oxen
Whinny
Horse

Lion
Dog
Cat
Hen
Owl
Insects
Frog
Tweet 1
Tweet 2
PERCUSSION 1
Cymbal
Snare
Snare Roll
Hi-Hat Open
Hi-Hat Closed
Tom 1
Tom 2
Bass Drum
Gran Cassa
PERCUSSION 2
Tambourine
Castanet
Jingle Bells
Bell Tree
Triangle Open
Triangle Mute
Wood Block H
Wood Block L
Finger Snap
Hand Clap

Pop Latin Kit

CONGA
Conga H Tip
Conga H Heel
Conga H Open
Conga H Mute
Conga H SlapOpen
Conga H Slap
Conga H SlapMute
Conga L Tip
Conga L Heel
Conga L Open
Conga L Mute
Conga L SlapOpen
Conga L Slap
Conga L Slide
BONGO
Bongo H Open 1 f
Bongo H Open 3 f
Bongo H Rim
Bongo H Tip
Bongo H Heel
Bongo H Slap
Bongo L Open 1 f
Bongo L Open 3 f
Bongo L Rim
Bongo L Tip
Bongo L Heel
Bongo L Slap
PERCUSSION 1
Timbale H
Timbale L
Paila H
Paila L
Cowbell Top
Cowbell 1
Cowbell 2
Cowbell 3
Cowbell High 1

Cowbell High 2
Claves High
Claves Low
Guiro Long
Guiro Short
Metal Guiro Long
MetalGuiro Short
PERCUSSION 2
Maracas
Cuica Open
Cuica Mute
Cabasa
Shaker
Tambourine
Tambourim Tip
Tambourim Open
Tambourim Mute
Castanet
Triangle Open
Triangle Mute
Wind Chime
PERCUSSION 3
Hand Clap
Finger Snap
Shekere
Shekere Tone
Cajon Low
Cajon Slap
Cajon Tip

Arabic Kit

ARABIC 1
Nakarazan Dom
Nakarazan Edge
Hager Dom
Hager Edge
Zagrouda H
Zagrouda L
Arabic Hand Clap
Duhulla Dom
Duhulla Tak
Duhulla Sak
Doff Dom
Doff Tak
ARABIC 2
Katem Dom
Katem Tak
Katem Sak
Tabla Dom
Tabla Tak 1
Tabla Tak 2
Tabla Sak
Tabla Tik
Tabla Roll Edge
Tabla Flam
Tabel Dom
Tabel Tak
ARABIC 3
Sagat 1
Sagat 2
Sagat 3
Rik Dom
Rik Tak 1
Rik Tak 2
Rik Sak
Rik Tik
Rik Finger 1
Rik Finger 2
Rik BrassTremolo

CYMBAL/SNARE DRUM
Crash Cymbal 1
Crash Cymbal 2
Ride Cymbal 1
Hi-Hat Open
Hi-Hat Closed
Hi-Hat Pedal
Snare Drum
Snare Soft
Side Stick
TOM/BASS DRUM
Floor Tom L
Floor Tom H
Low Tom
Mid Tom L
Mid Tom H
High Tom
Kick Soft
PERCUSSION
Conga H Open
Conga L
Conga H Mute
Bongo H
Bongo L
Cowbell
Claves
Cabasa
Tambourine

China Kit

CYMBAL
Da Cha 1
Da Cha 2
Da Cha Effect
Zhongcha
Xiaocha
Xiaocha Effect
Gong Batter
Luo Big
Luo
Luo Mid-Low
Luo High 1
Luo High 2
Jin Luo
Jin Luo Low
Mang Luo Low
Mang Luo Mid
DRUM
Da Gu f
Da Gu mp
Da Gu Rim
Da Gu Roll
Da Gu Hand
Pai Gu 1
Pai Gu 2 High
Pai Gu 2
Pai Gu 3 High
Pai Gu 3
Pai Gu 4 High
Pai Gu 4
GONG 1
Yunluo F
Yunluo F#
Yunluo G
Yunluo G#
Yunluo A
Yunluo A#
Yunluo B
Yunluo C
Yunluo C#

Yunluo D
Yunluo D#
Yunluo E
Yunluo High F
Yunluo High F#
Yunluo High G
Yunluo High G#
GONG 2
Yunluo High A
Yunluo High A#
Yunluo High B
Yunluo High C
PERCUSSION
Muyu Low
Muyu Mid-Low
Muyu Mid
Muyu High
Ban
Bangu
Bangu Roll
Nanbangzi
Nanbangzi Roll
Qing
Finger Bell
ChineseOperaVo 1
ChineseOperaVo 2
ChineseOperaVo 3

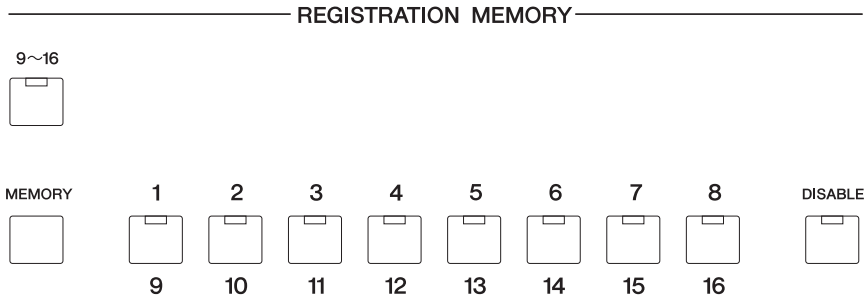
OrchestraPerc

CYMBAL
China Cymbal
Finger Cymbal
Orch Cymbal 1
OrchCymbal 1 ckd
Orch Cymbal 2
Ride Cymbal Tip
Ride Cymbal Cup
Splash Cymbal
Sus Cymbal 1
Sus Cym 1 Roll S
Sus Cymbal 2
Sus Cym 2 Roll L
SNARE DRUM
ConcertSnareDrum
Snare Drum Light
Snare Ensemble
Snare Roll
TOM
Concert Tom 1
Concert Tom 2
Concert Tom 3
Concert Tom 4
Concert Tom 5
Rotating Tom 1
Rotating Tom 2
Rotating Tom 3
Rotating Tom 4
Rotating Tom 5
BASS DRUM
Gran Cassa Hard
Gran Cassa Soft
Gran Cassa Hit
Gran Cassa Cresc
GONG
Gong
Symphonic Gong 1
Symphonic Gong 2
Symphonic Gong L
TIMPANI
Timpani E

Timpani F
Timpani F#
Timpani G
Timpani G#
Timpani A
Timpani A#
Timpani B
Timpani C
Timpani C#
Timpani D
Timpani D#
Timpani High E
PERCUSSION 1
Conga H Stick
Conga L Stick
Bongo H Stick
Bongo L Stick
Cowbell
Claves
Bell Tree
Sleigh Bells
Tubular Bell H
Tubular Bell M
Tubular Bell L
Wind Chime
Jingle Ring
Tambourine
Castanet Roll
Table Castanet
PERCUSSION 2
Triangle Open
Triangle Mute
Triangle Roll
Wood Block H
Wood Block L
Temple Block H
Temple Block L
Anveil
Whip

5 등록 메모리

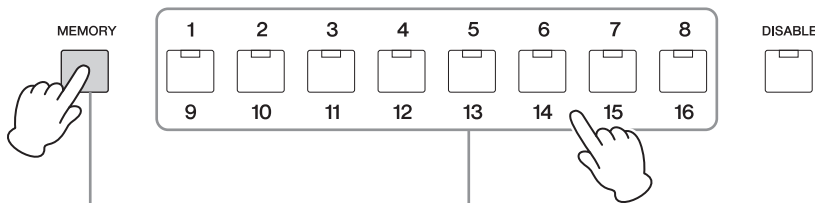
등록 메모리는 여러분을 전문 연주자처럼 연주할 수 있게 도와주는 연주 기능입니다. 패널과 LCD에서 수행할 수 있는 거의 모든 설정을 저장하여, 연주 도중에 등록 메모리 버튼 하나를 누르는 것만으로 간편하게 모든 음색 설정과 리듬을 즉시 변경할 수 있습니다. 버튼은 연주 중에 누르기 편하도록 패널의 우측 상단에 위치합니다. 선택하고자 하는 등록에 해당하는 숫자 버튼을 누르기만 하면 됩니다. 또한 오른쪽 풋스위치를 사용하여 더 편리하게 설정을 다시 호출할 수도 있습니다. 등록 메모리 내의 모든 등록은 USB 플래시 드라이브에도 저장할 수 있습니다.



1 등록 저장

새로 만든 등록은 등록 메모리 패널 버튼에 저장할 수 있습니다. 등록 메모리 내의 모든 등록은 USB 플래시 드라이브에도 저장할 수 있습니다.

- 원하는 모든 패널 설정을 하여 자신만의 등록을 만듭니다.
- 등록 메모리 섹션에서 [MEMORY] 버튼을 누른 상태에서 자신의 등록을 저장할 숫자 버튼을 누릅니다.



2-1. [MEMORY] 버튼을 누른 상태에서... 2-2. 원하는 숫자 버튼을 누릅니다.

등록이 저장되면 숫자 버튼의 LED가 잠시 깜박입니다.

참고 페이지

- 리듬 선택(68페이지)
- 음색 선택(33페이지)
- 음색 컨트롤 및 이펙트 (52페이지)

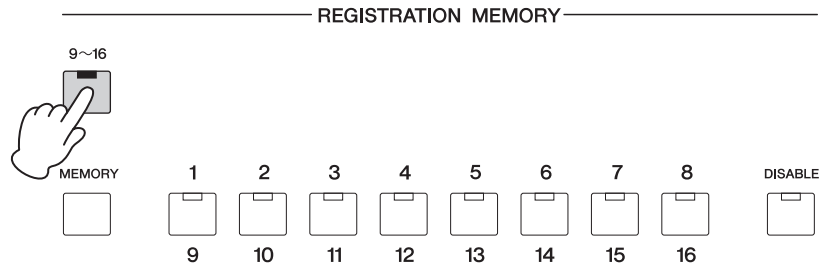
주

기본적으로, 패널 등록 버튼으로 뱅크 A가 호출되므로, 등록이 뱅크 A에 저장됩니다. 뱅크에 관한 자세한 내용은 116페이지를 참조하십시오.

주의사항

등록을 숫자 버튼에 저장할 때 등록 데이터가 현재 저장되고 있음을 나타내는 “*” 표시가 디스플레이 좌측 상단에 나타납니다. 등록이 저장되고 있는 도중에 전원을 끄면 데이터가 손실될 수 있으므로 전원을 끄지 마십시오.

등록 저장 9 ~16



이 Electone에는 등록 버튼이 8개에 불과하지만, [9-16] 버튼을 켜서 숫자 버튼의 기능을 9~16으로 만들어 최대 16개의 등록을 저장할 수 있습니다. 1~8을 복원하려면 [9-16] 버튼을 끄십시오. 두 경우 모두, 2단계의 설명대로 [MEMORY] 버튼을 누른 상태에서 원하는 숫자 버튼을 누르기만 하면 됩니다.

참고 페이지
USB 플래시 드라이브에 등록
데이터 저장(147페이지)

저장할 수 없는 기능 및 설정

다음 설정은 등록 메모리 번호에 저장할 수 없습니다.

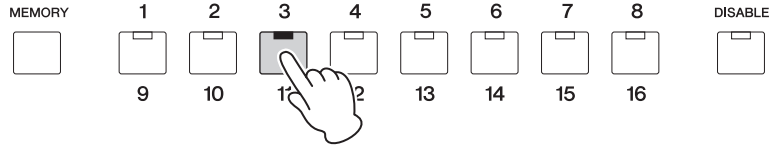
- 피치(181페이지)
- MIDI 컨트롤 설정(190페이지)
- LCD 관련 설정(27페이지)
- LCD 대비
- 무선 LAN 설정

다음 설정은 모든 등록 메모리 1~16에 공통이며 각 번호에 개별적으로 저장할 수 없습니다.

- 조옮김(181페이지)
- 등록 전환(121페이지)
- 자동 필 설정(72페이지)
- 리버브 형식(62페이지)
- 건반 타악기 키트/지정
- 사용자 리듬(76페이지)
- 리듬 시퀀스(86페이지)
- 비활성화 설정(114페이지)
- 비활성화 모드(114페이지)

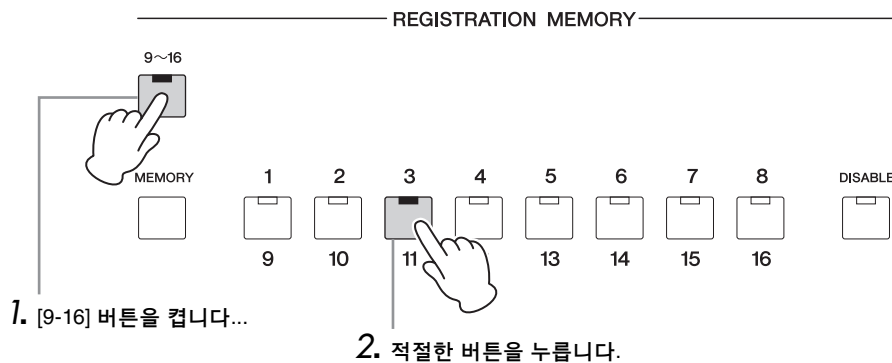
2 등록 선택

선택하려는 등록에 해당하는 숫자 버튼을 누르기만 하면 됩니다. (선택한 버튼의 LED가 켜집니다.)



등록 9~16을 불러오려면 [9-16] 버튼을 켜 다음 적절한 숫자 버튼을 누르십시오.

예: 등록 번호 11 호출



다른 बैं크에 저장된 등록을 불러오기

다른 बैं크를 선택한 다음 해당 बैं크에 등록을 저장한 경우, 동일한 बैं크를 선택해 등록을 불러와야 합니다. VOICE 디스플레이의 3페이지를 선택한 다음 패널 숫자 버튼을 눌러 등록을 불러옵니다. बैं크 선택 방법에 관한 자세한 내용은 116페이지를 참조하십시오.

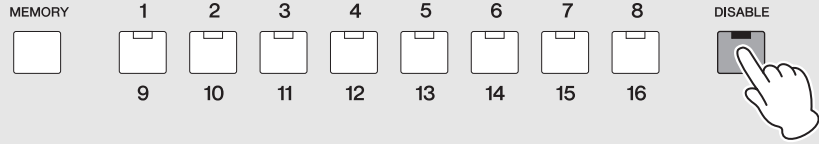
오른쪽 풉스위치를 사용하여 미리 프로그램된 순서대로 등록을 불러올 수도 있습니다. 이 기능은 “등록 전환”(121페이지)으로 불립니다.

주

비활성화 기능은 बैं크를 변경한 후에도 사용할 수 있습니다.

[DISABLE] 버튼 사용

다른 등록 메모리 버튼을 선택하면 리듬과 자동 반주 패턴도 함께 변경됩니다. 연주 중에 등록 메모리를 변경하더라도 동일한 리듬을 계속 연주하고자 할 경우가 있을 수 있습니다. [DISABLE] 버튼을 누르면 등록을 변경할 때마다 동일한 리듬, 반주 패턴, 템포 등이 유지되도록 하거나, 원하는 경우 자신만의 리듬 선택을 만들 수 있습니다.



[DISABLE] 버튼을 켜면 등록 메모리 번호를 변경하더라도 다음 기능은 변경되지 않습니다.

- 리듬 메뉴, 리듬 섹션, 리듬 템포, 리듬 음량, 리듬 리버브
- 리듬 리버브 타임
- 반주 음량, 반주 리버브, 반주 파트의 켜짐/꺼짐 상태
- A.B.C. 모드, A.B.C. 메모리
- M.O.C. 모드

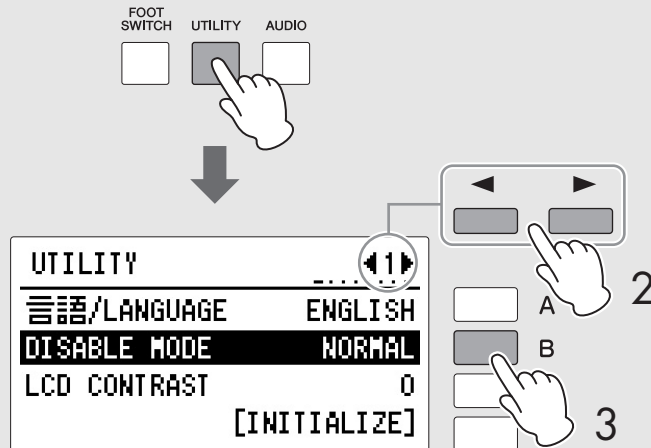
[DISABLE] 버튼이 켜져 있을 때 변하지 않는 특정 설정은 비활성화 모드 설정에 따라 다릅니다. 비활성화 모드에 관한 자세한 내용은 아래 “비활성화 모드 선택”을 참조하십시오.

비활성화 모드 선택

[DISABLE] 버튼이 켜져 있을 때 비활성화할 항목을 선택하는 기능입니다. 비활성화 모드에는 일반(리듬 메뉴, 템포 등이 비활성화됨)과 템포(템포만 비활성화됨)의 두 가지가 있습니다.

1 [UTILITY] 버튼을 누릅니다.

UTILITY 디스플레이가 나타납니다.



2 페이지 버튼을 사용해 1페이지를 선택합니다.

3 [B] 버튼을 눌러 DISABLE MODE를 “NORMAL” 또는 “TEMPO”로 설정하십시오.

NORMAL

비활성화 모드를 일반으로 설정하고 [DISABLE] 버튼을 켜면 등록 메모리 번호를 변경하더라도 다음 기능은 변경되지 않습니다.

- 리듬 메뉴, 리듬 섹션, 리듬 템포, 리듬 음량, 리듬 리버브
- 리듬 리버브 타임
- 반주 음량, 반주 리버브, 반주 파트의 켜짐/꺼짐 상태
- A.B.C. 모드, A.B.C. 메모리
- M.O.C. 모드

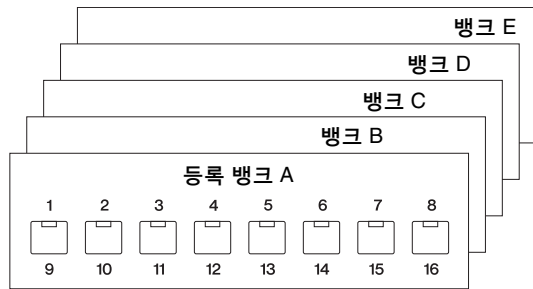
TEMPO

비활성화 모드를 템포로 설정하고 [DISABLE] 버튼을 켜면 등록 메모리 번호를 변경하더라도 리듬 템포가 변경되지 않습니다.

3 다른 बैं크에 등록 저장

등록 메모리 및 बैं크

ELB-02 시리즈에서는 최대 5개의 등록 बैं크 A~E를 생성할 수 있으며, 각 बैं크는 1~16개의 등록 메모리로 구성됩니다. 기본적으로, 프리셋된 다양한 등록은 बैं크 A의 숫자 버튼 1~16에만 저장되지만, 원본 등록으로 이를 교체할 수 있습니다. 원본 등록은 बैं크 B~E에도 저장 가능하며, 최대 80개를 등록할 수 있습니다. 초기화 기능(120페이지)을 실행하면 बैं크 A의 프리셋된 등록이 호출되며, बैं크 B~E에서 생성된 등록이 원래 빈 상태로 재설정됩니다.



기본 초기화 설정과 बैं크 A가 선택된 상태에서 बैं크 A 및 B에 원본 등록을 저장할 수 있습니다. 등록을 बैं크 B로 복원한 후에만 बैं크 C를 사용할 수 있습니다. 마찬가지로 다른 बैं크(뱅크 E까지)도 선행하는 बैं크에 데이터를 담은 후에 사용 가능합니다.

뱅크 선택

1 VOICE 디스플레이를 불러온 다음 3페이지를 선택합니다.

현재 선택된 등록 बैं크가 표시됩니다.



2 DATA CONTROL 다이얼을 돌려 원하는 बैं크를 선택합니다.

A(상단)부터 데이터가 포함된 마지막 बैं크 옆의 빈 बैं크까지 बैं크를 선택할 수 있습니다. 예를 들어 बैं크 A 및 B에 등록 데이터가 포함된 경우 बैं크 A, B 및 C(비어 있음)를 선택할 수 있습니다. 선택된 बैं크에 데이터가 포함되었는지 여부가 메시지에 표시됩니다. 데이터를 포함한 बैं크를 선택하는 경우 메시지가 표시되지 않으며, 빈 बैं크를 선택하는 경우 "Registration is not recorded"라는 메시지가 나타납니다.

등록 저장

- 3 원본 등록을 생성한 다음 숫자 버튼 1~16 중 하나에 저장합니다.
(이는 111페이지의 1~2단계에 해당됩니다.)

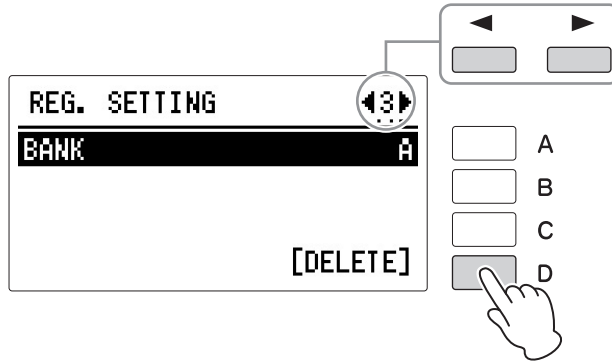
주

뱅크 변경 후 등록을 저장하려고 하면 확인 메시지가 나타납니다. 현재 뱅크를 대상으로 설정할 것인지 여부를 확인합니다. 현재 뱅크를 대상으로 설정할 경우, [C] "OK" 버튼을 누르거나 [D] "CANCEL" 버튼을 눌러 작업을 취소하십시오.

4 뱅크 삭제


VOICE 디스플레이의 3페이지에서 삭제할 뱅크를 선택한 다음 "DELETE"에 해당하는 [D] 버튼을 디스플레이에서 누릅니다. "Are you sure you want to delete the Bank xx"라는 작업을 확인하라는 메시지가 나타납니다. 뱅크를 삭제할 경우 [C] "DELETE" 버튼을, 작업을 취소할 경우 [D] "CANCEL" 버튼을 누르십시오.


데이터가 다른 뱅크(A 제외)에 저장된 경우 뱅크 A만 삭제할 수 있습니다.



삭제된 뱅크 다음의 뱅크에 있는 데이터는 각각 이전 뱅크로 이동됩니다. 예를 들어, 뱅크 A를 삭제하면 뱅크 B의 데이터가 뱅크 A로, 뱅크 C의 데이터가 뱅크 B로, 뱅크 D의 데이터가 뱅크 C로, 뱅크 E의 데이터가 뱅크 D로 이동합니다.

5 USB 플래시 드라이브에 등록 데이터 저장

 **참고 페이지**
곡이란?(134페이지)

 **참고 페이지**
호환 가능 USB 플래시 드라이브(127페이지)

숫자 버튼에 저장된 등록 데이터는 [USB TO DEVICE] 단자에 연결된 USB 플래시 드라이브에 저장할 수 있습니다.

저장 작업에 관한 자세한 내용은 6장, 음악 데이터 레코더(MDR)를 참조하십시오. 아래의 설명은 USB 플래시 드라이브에 등록을 저장하는 경우입니다.

Yamaha 웹사이트의 호환되는 USB 장치 목록에 기재된 호환되는 USB 플래시 드라이브 중 하나를 사용하십시오. 이 목록은 Yamaha 웹사이트에서 다운로드 받을 수 있습니다.

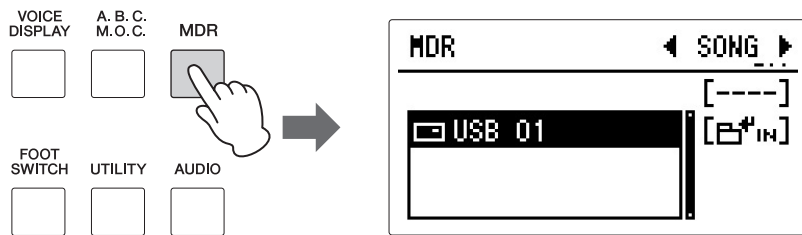
<http://download.yamaha.com/>

지원하지 않는 장치를 사용할 경우 데이터 저장/불러오기 작업이 취소될 수 있습니다. USB 플래시 드라이브를 사용하기 전에, 132페이지의 “USB 장치 연결”을 꼭 읽으십시오.

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

2 [MDR] 버튼을 누릅니다.

MDR 디스플레이가 나타납니다.

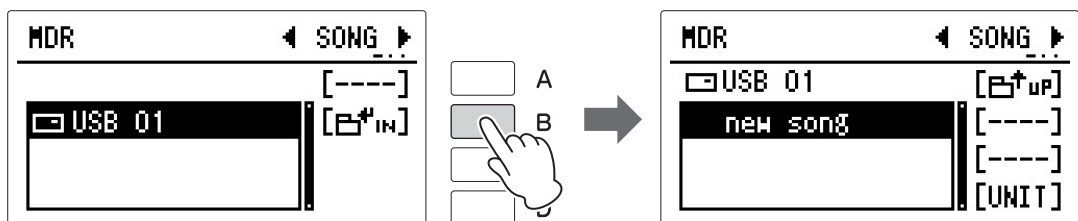


3 SONG 페이지가 표시되었는지 확인합니다.

“SONG”이 디스플레이 우측 상단에 표시되었는지 확인합니다. 다른 페이지가 뜬 경우, 페이지 버튼 두 개를 동시에 눌러 “SONG” 페이지를 선택하십시오.

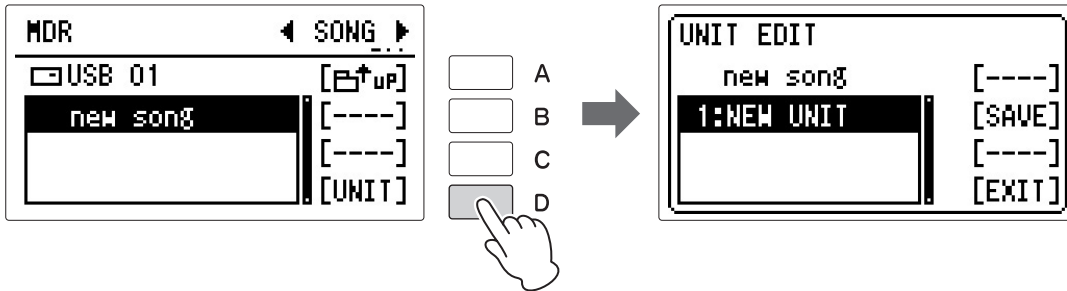
4 등록 데이터를 저장할 곡을 선택합니다.

디스플레이의 “[B] IN”에 해당하는 [B] 버튼을 눌러 곡/폴더 목록을 불러옵니다. 이 목록의 하단에 “new song”(빈 곡)이 있습니다. DATA CONTROL 다이얼을 돌려 “new song”을 선택합니다.



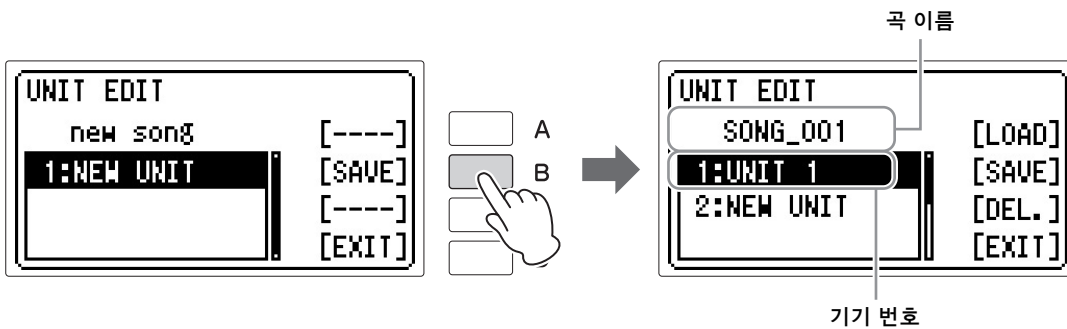
5 [D] “UNIT” 버튼을 누릅니다.

UNIT EDIT 디스플레이가 표시됩니다.



6 [B] “SAVE” 버튼을 누릅니다.

등록 데이터를 저장하고 있다는 메시지가 나타납니다. 작업이 완료되면 메시지가 사라지고 곡 이름 및 기기 번호가 디스플레이에 표시됩니다. बैं크 A~E에 저장된 등록 데이터가 USB 플래시 드라이브의 기기로 저장됩니다.



7 [D] “EXIT” 버튼을 누릅니다.

디스플레이가 MDR 디스플레이로 되돌아갑니다.

참고 페이지
녹음된 등록 호출(154페이지)

참고 페이지
곡명/폴더명 변경(144페이지)

뱅크 및 기기에 관한 설명

악기의 내부 메모리에 저장된 등록 메모리 데이터(16 x 최대 5개 बैं크)는 “기기”로 처리됩니다. 80(=16 x 5 बैं크)개 이상의 등록을 생성하려는 경우 또 다른 기기를 생성하여 더 많은 추가 등록을 생성합니다. MDR 기능에서 기기를 편집할 수 있습니다. 147페이지를 참조하십시오.



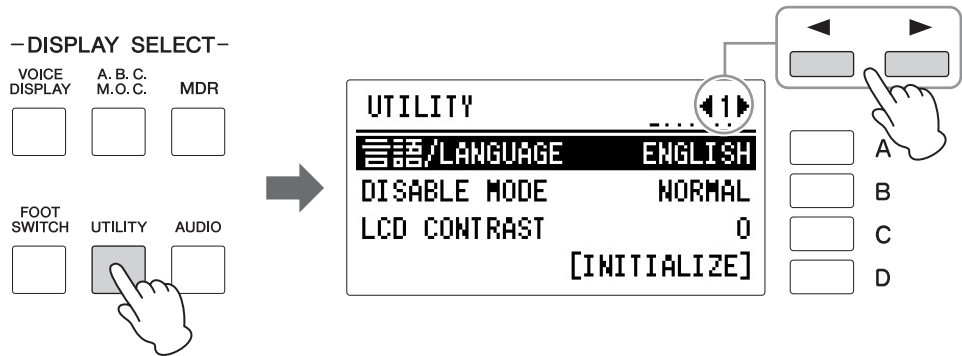
6 등록 메모리 초기화

주
뱅크 삭제(117페이지)

등록 메모리의 모든 등록 데이터를 삭제하면 등록 메모리가 초기화되며, 출고 시 프로그래밍된 원본 등록 메모리 프리셋으로 되돌아갑니다. 이 경우 기존 데이터가 모두 삭제되므로 주의하십시오. 실수로 중요한 데이터가 손실되지 않도록 USB 플래시 드라이브에 저장하십시오.

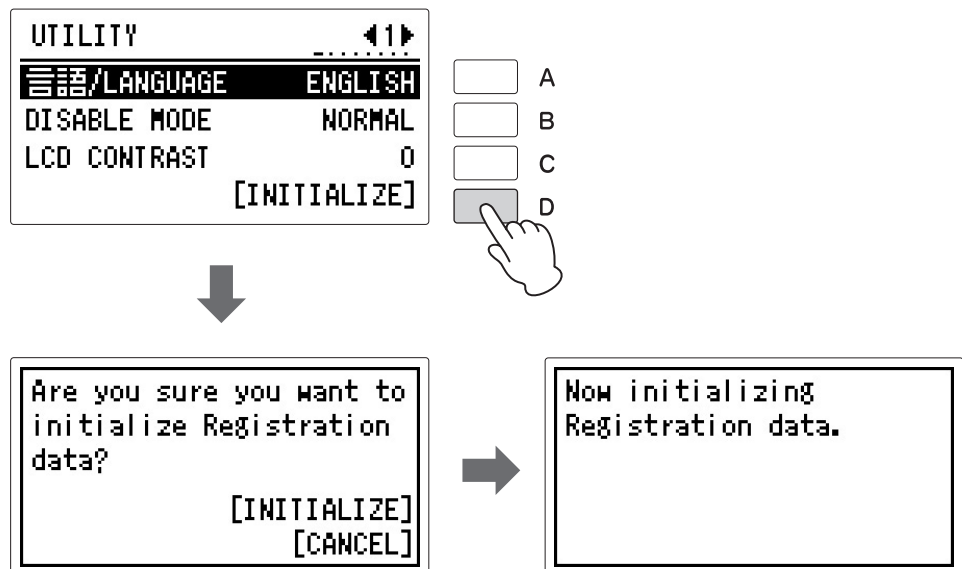
특정 뱅크 삭제에 관한 자세한 내용은 117페이지의 “뱅크 삭제”를 참조하십시오.

- 1 [UTILITY] 버튼을 눌러 UTILITY 디스플레이의 1페이지를 불러옵니다. 다른 페이지가 표시되면 페이지 버튼을 사용해 1페이지를 선택합니다.



- 2 [D] “INITIALIZE” 버튼을 누릅니다.

“Are you sure you want to initialize Registration data?”라는 메시지가 나타납니다. 이때 [D] “CANCEL” 버튼을 눌러 작업을 취소할 수 있습니다. [C] “INITIALIZE” 버튼을 눌러 데이터를 초기화합니다. 작업이 끝나면 Electone이 다시 시작됩니다.



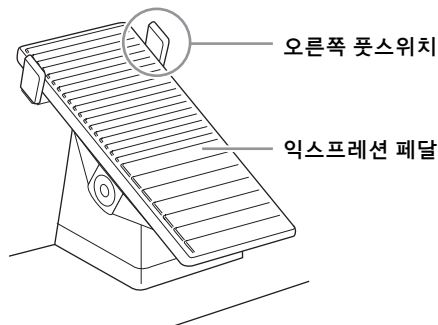
참고 페이지
출고 시 설정(Electone 초기화)(27페이지)

7 등록 전환

등록 전환 기능을 사용하면 건반에서 손을 떼지 않고 등록을 편리하게 변경할 수 있습니다.

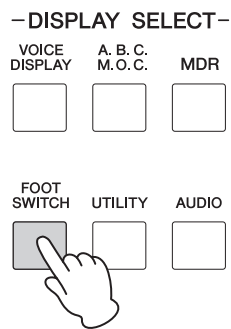
익스프레션 페달의 오른쪽 풋스위치를 사용하면 지정한 등록으로 “이동”하거나 숫자 순서 또는 사용자가 지정한 순서대로 차례로 패널 등록을 이동할 수 있습니다.

등록 전환에는 꺼짐, 전환, 이동, 사용자의 네 가지 모드가 있습니다. 이 모드는 REGIST SHIFT (RIGHT) 디스플레이에서 설정합니다. VOICE 디스플레이에서 등록 전환 모드를 보고 확인할 수도 있습니다.



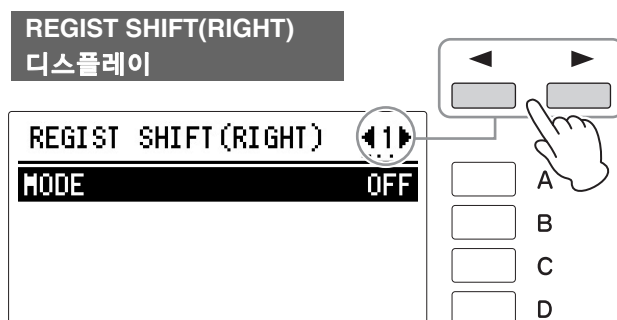
1 사용할 등록이 포함된 बैं크를 선택합니다.

2 [FOOT SWITCH] 버튼을 누릅니다.



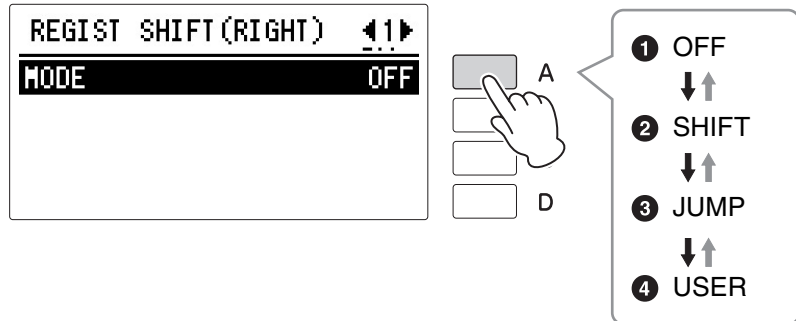
3 페이지 버튼을 사용해 1페이지를 선택합니다.

REGIST SHIFT (RIGHT) 디스플레이가 나타납니다.



4 등록 전환에는 전환, 이동, 사용자의 세 가지 모드가 있습니다. 이 모드는 REGIST SHIFT(RIGHT) 디스플레이에서 [A] 버튼을 연속으로 눌러 설정할 수 있습니다.

(꺼짐 → 전환 → 이동 → 사용자) 순으로 선택하십시오.



1 꺼짐

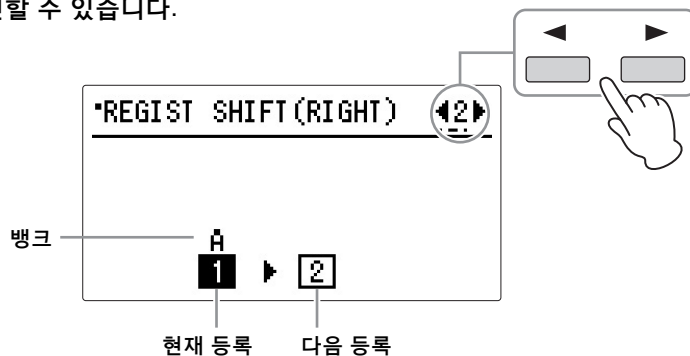
등록 전환 할당을 끕니다. 꺼짐을 선택하면 오른쪽 풋스위치로 등록을 변경할 수 없게 됩니다.

2 전환

전환 모드에서는 오른쪽 풋스วิต치를 누를 때마다 등록 메모리 프리셋이 숫자 순서대로 선택됩니다. 마지막 등록에 도달하면 기능이 “순환”되어 다시 첫 번째 프리셋이 선택됩니다. 숫자 버튼(1~16)을 선택하면 해당 LED가 켜집니다. 등록 9~16을 선택한 경우 선택된 숫자 버튼에 더해 [9-16] 버튼이 켜집니다.



실제 등록 전환은 2페이지에서 확인할 수 있습니다.

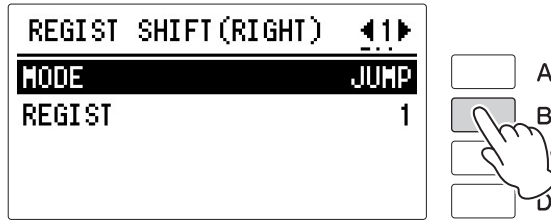


주

전환 모드에서는 오른쪽 풋스위치로 다른 등록 뱅크를 불러올 수 없습니다.

③ 점프

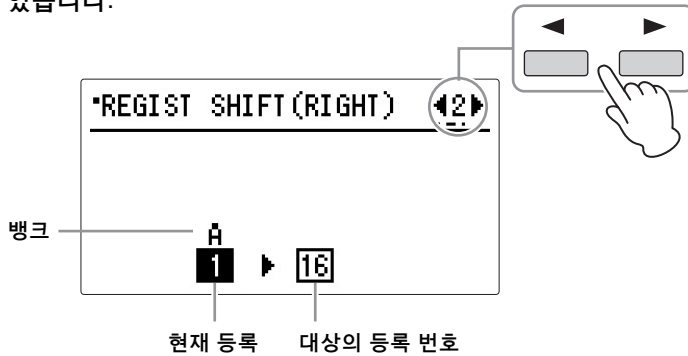
오른쪽 풋스위치를 눌러 지정한 패널 등록을 선택합니다.
[B] 버튼을 눌러 이동 대상을 선택합니다.



주

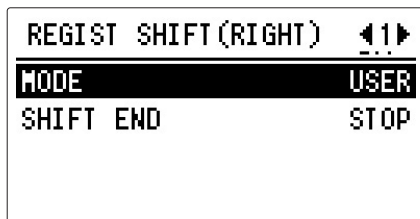
이동 모드에서는 오른쪽 풋스위치로 다른 등록 बैं크를 불러올 수 없습니다.

실제 등록 전환은 2페이지에서 확인할 수 있습니다.



④ 사용자

사용자 모드에서는 오른쪽 풋스위치를 누를 때마다 사용자가 지정한 순서대로 등록이 선택됩니다. 등록 전환 기능의 끝 지점을 지정할 수 있습니다. 사용자 전환은 REGIST SHIFT (RIGHT) 디스플레이의 2페이지에서, 전환 종료는 1페이지에서 설정합니다.



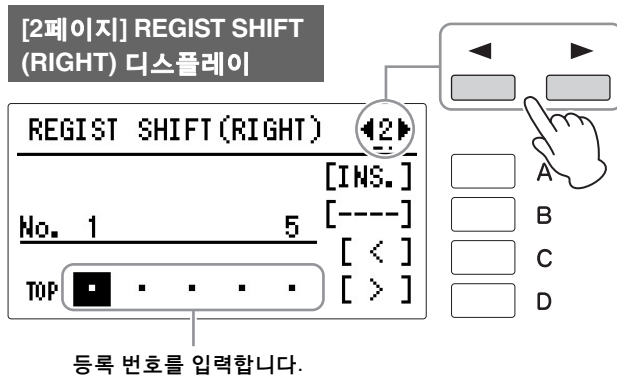
사용자 등록 순서 설정

진행하기 전에 모드를 ④ 사용자로 설정하십시오.

1 사용자 등록이 포함된 बैं크를 선택합니다.

뱅크 선택 방법에 관한 자세한 내용은 116페이지를 참조하십시오.

2 REGIST SHIFT (RIGHT) 디스플레이의 2페이지를 불러옵니다.

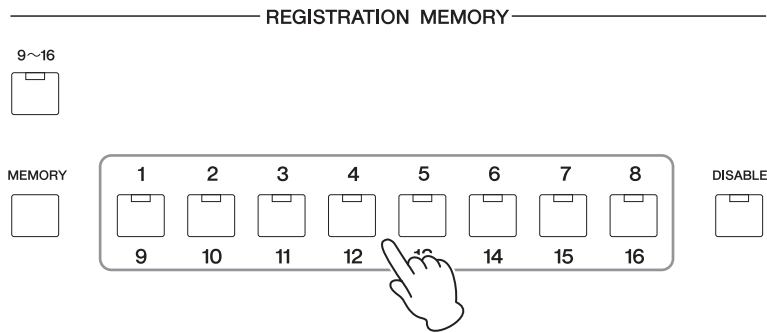


주

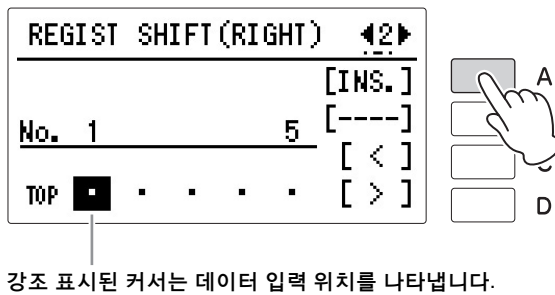
다른 बैं크에서 등록을 선택하려면 VOICE 디스플레이(116 페이지)의 3페이지에서 원하는 बैं크를 선택하십시오. REGIST SHIFT (RIGHT) 디스플레이로 되돌아가려면 [FOOT SWITCH] 버튼을 누르십시오.

3 등록 메모리 섹션에서 원하는 숫자 버튼을 누릅니다.

9~16 등록을 불러 오려면 [9-16] 버튼을 켜 다음 원하는 숫자 버튼을 누르십시오.



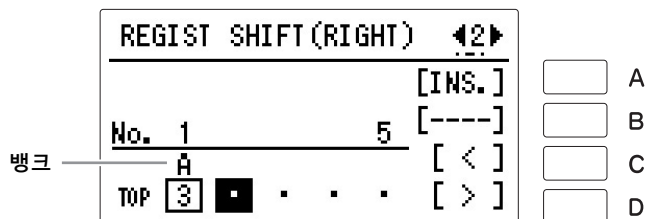
4 [A] “INS.” (삽입) 버튼을 누릅니다.



주

동일한 등록 बैं크를 사용하면 बैं크가 표시되지 않습니다.

5 디스플레이에 बैं크 표시와 등록 번호가 나타나서 등록이 입력되었음을 알려줍니다.



6 위의 1~4단계를 반복하여 등록 순서에 추가 번호를 설정합니다. 최대 400 단계, 80개 등록(16 등록 x 5 बैं크)을 저장할 수 있습니다.

7 설정 후 DATA CONTROL 다이얼로 커서를 상단으로 옮긴 다음 Electone을 연주할 때 오른쪽 풋스위치를 누릅니다.

오른쪽 풋스위치를 누를 때마다 지정한 순서대로 등록이 선택됩니다. 연주 중에 우발적으로 전환 설정을 한 경우, DATA CONTROL 다이얼을 사용해 커서를 다시 정확한 위치로 옮기십시오.

주의사항

다른 디스플레이로 전환하면 등록 전환 설정이 자동으로 등록 데이터에 저장됩니다. 데이터가 저장되는 동안, 등록 데이터가 현재 저장되고 있음을 나타내는 “.” 표시가 디스플레이 좌측 상단에 나타납니다. 저장 작업이 진행 중일 때 다른 디스플레이로 전환하지 않고 전원을 끄는 경우 데이터가 손실될 수 있습니다.

[C] 및 [D] 버튼 또는 DATA CONTROL 다이얼로 커서를 원하는 위치로 옮긴 다음, [A]와 [B] 버튼을 사용하여 원하는 숫자를 삽입 또는 삭제합니다.



커서 위치를 옮깁니다.

주

번호 삽입 후 커서 위치가 “TOP”(디스플레이의 좌측 하단)인 경우에는 등록 데이터를 추가하거나 삭제할 수 없습니다. DATA CONTROL 다이얼을 시계 방향으로 돌려 커서를 옮긴 다음 데이터를 추가 또는 삭제하십시오.

주

등록 번호는 LCD에 한 번에 5개까지 표시될 수 있습니다. 등록 번호를 4개 이상 입력하면 디스플레이 스크롤이 활성화됩니다. DATA CONTROL 다이얼을 시계 반대 방향으로 돌리면 시작 부분으로 스크롤됩니다.

데이터 입력 위치: 커서가 강조 표시되며 현재 데이터 입력 위치를 표시합니다. 커서를 왼쪽으로 옮기려면 [C] 버튼을 누르거나 DATA CONTROL 다이얼을 시계 반대 방향으로 돌립니다. 커서를 오른쪽으로 옮기려면 [D] 버튼을 누르거나 DATA CONTROL 다이얼을 시계 반대 방향으로 돌립니다.

삽입: [A] 버튼을 사용합니다.

등록 행의 빈 공간에 등록 번호를 처음 입력할 때 사용합니다. 원하는 등록 메모리 버튼을 누른 다음 [A] “INS.” 버튼을 눌러 번호를 입력합니다. 입력된 등록 번호가 등록 행에 나타납니다. [A] “INS.” 버튼을 사용하여 등록을 입력한 뒤에는 커서를 다른 번호로 이동할 수 있습니다. 삽입을 사용하여 현재 커서 위치의 바로 앞에 등록 번호를 삽입할 수 있습니다. 이 작업을 수행하려면 먼저 데이터 입력 위치를 숫자 위치로 이동합니다. 그런 다음, 원하는 등록 메모리 버튼을 누른 후에 [A] “INS.” 버튼을 누르십시오. 커서 위치에 새 등록 번호가 삽입되고 커서 오른쪽의 다른 모든 번호가 이동됩니다.

등록 번호는 등록 전환 기능의 용량인 400개를 초과하여 입력할 수 없습니다. 삽입 작업이 이 용량을 초과하면 디스플레이의 “INS.”가 “---”로 바뀌고 작업이 실행되지 않습니다.

삭제: [B] 버튼을 사용합니다.

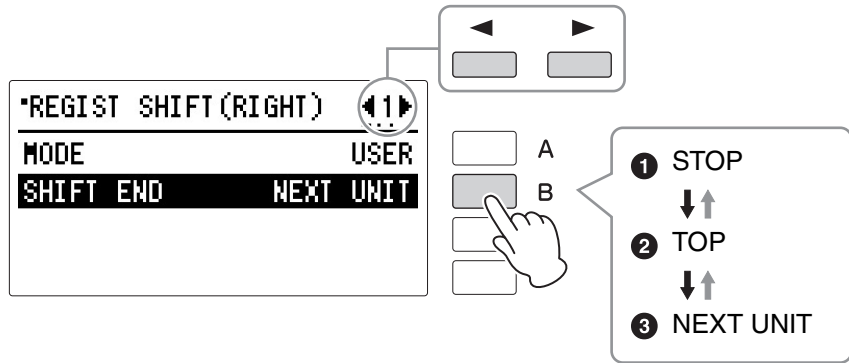
불필요한 번호를 삭제하려면 커서를 번호 위치로 옮긴 다음 [B] “DEL” 버튼을 누릅니다.

전환 종료

등록 전환 기능의 끝 지점을 정합니다.

페이지 버튼을 눌러 1페이지를 선택합니다.

[B] 버튼을 눌러 항목을 선택한 다음 DATA CONTROL 다이얼을 사용하여 설정을 변경합니다.



1 정지

마지막 등록을 선택하고 작업을 종료합니다.

2 위

마지막 프리셋에 도달하면 "Top"이 호출되어 작업이 처음으로 돌아갑니다. 첫 번째 프리셋을 선택하려면 오른쪽 풋스위치를 누르십시오.

3 다음 기기

마지막 프리셋에 도달한 다음에는 MDR 곡의 다음 기기가 호출됩니다. 한 곡에 저장된 기기가 2개 이상인 경우에만 이 기능을 사용할 수 있습니다. 이 기능은 80개 이상의 등록을 사용하여 곡을 연주할 때 편리합니다.

위나 다음 기기를 전환 종료로 선택한 경우, 전환 종료 표시(☐: 위, ▶: 다음)이 자동으로 입력한 등록 뒤에 놓입니다.

참고 페이지

다음 기기 설정(하나의 연주에서 80개 이상의 등록을 사용)(153페이지)

주

- 다음 기기 기능을 사용해 곡을 연주하는 경우, 항상 [PLAY/PAUSE] 버튼을 눌러 곡을 시작하십시오. CUSTOM PLAY 기능으로는 다음 기기 기능이 작동하지 않으므로 CUSTOM PLAY 기능(156페이지)은 꺼짐으로 설정됩니다.
- 리듬 재생 중에 다음 기기 기능을 사용하는 경우, 리듬 시퀀스와 사용자 리듬을 로드할 수 없습니다.

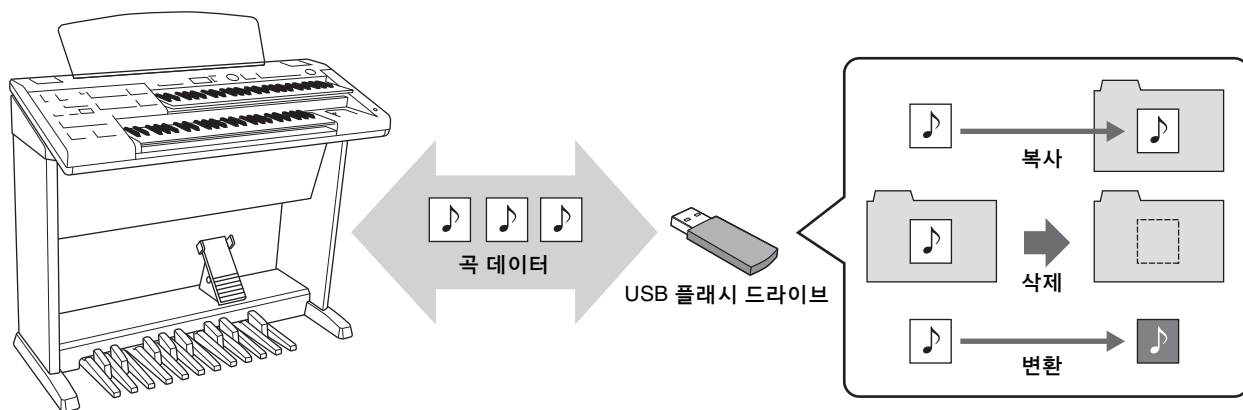
음악 데이터 레코더(MDR)는 Electone에 내장되어 있는 정교한 녹음 장치로, 연주 및 등록 설정을 USB 플래시 드라이브에 저장할 수 있습니다. 또한, MDR을 사용하여 곡 데이터에 여러 가지 다른 작업을 수행할 수 있습니다(복사, 삭제, 변환 등).

호환 가능 USB 플래시 드라이브

Yamaha 웹사이트의 호환되는 USB 장치 목록에 기재된 호환되는 USB 플래시 드라이브 중 하나를 사용하십시오. 이 목록은 Yamaha 웹사이트에서 다운로드받을 수 있습니다.

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

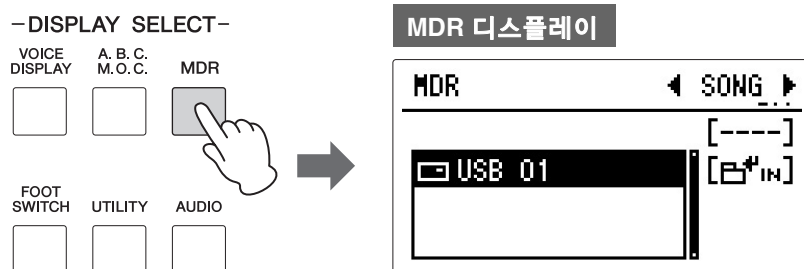
지원하지 않는 장치를 사용할 경우 데이터 저장/불러오기 작동이 취소될 수 있습니다. USB 플래시 드라이브를 사용하기 전에, 132페이지의 “USB 장치 연결”을 꼭 읽으십시오.



1 MDR 디스플레이 불러오기

패널의 [MDR] 버튼을 눌러 MDR 디스플레이를 불러옵니다. MDR 디스플레이에서 MDR과 관련된 모든 작업(예: 연주 녹음 및 재생)을 실시할 수 있습니다.

참고 페이지
호환 가능 USB 플래시 드라이브(127페이지)



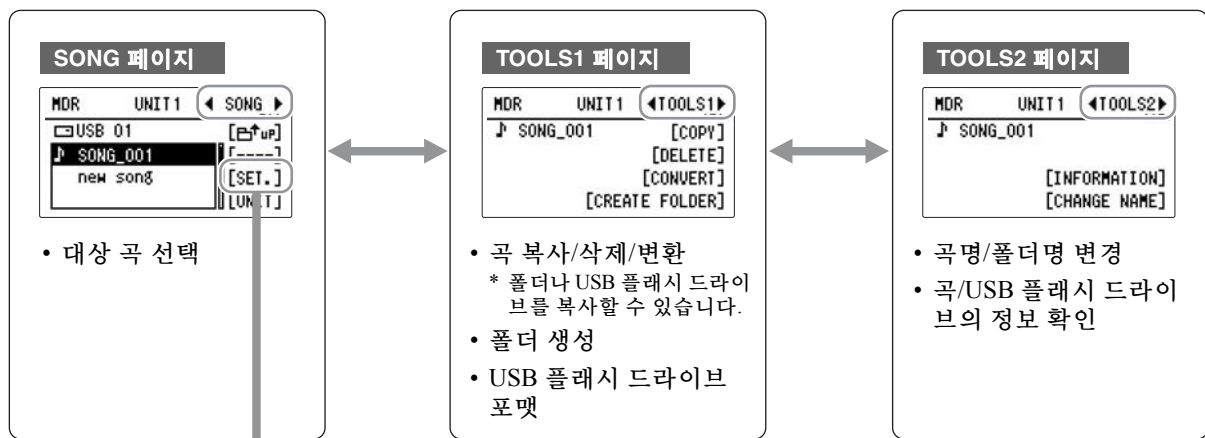
MDR 디스플레이가 열린 상태에서 [MDR] 버튼 이외의 다른 버튼을 누르면 MDR 디스플레이가 종료됩니다. 실수로 기능을 종료한 경우 [MDR] 버튼을 다시 누르기만 하면 MDR 디스플레이를 불러올 수 있습니다.

2 MDR 디스플레이 사용

MDR 디스플레이는 7개의 디스플레이 페이지로 구성됩니다. 각 페이지마다 특정 기능이 할당되어 있으므로, 해당 페이지를 선택하면 원하는 기능 또는 작업을 불러올 수 있습니다. 예를 들어, 먼저 SONG 페이지를 선택해 대상 곡을 선택한 다음 TOOLS1 페이지를 선택해 곡을 복사/변환/삭제하거나 TEMPO 페이지를 선택해 곡의 반복 재생을 설정합니다.

패널 디스플레이의 우측 상단에 있는 페이지 버튼을 사용하면 원하는 페이지를 선택할 수 있습니다. 곡을 선택한 상태에서 SONG 페이지에서 [C] “SET.”(설정) 버튼을 누르면 아래 TEMPO 페이지와 PART 페이지가 나타납니다.

페이지 구성



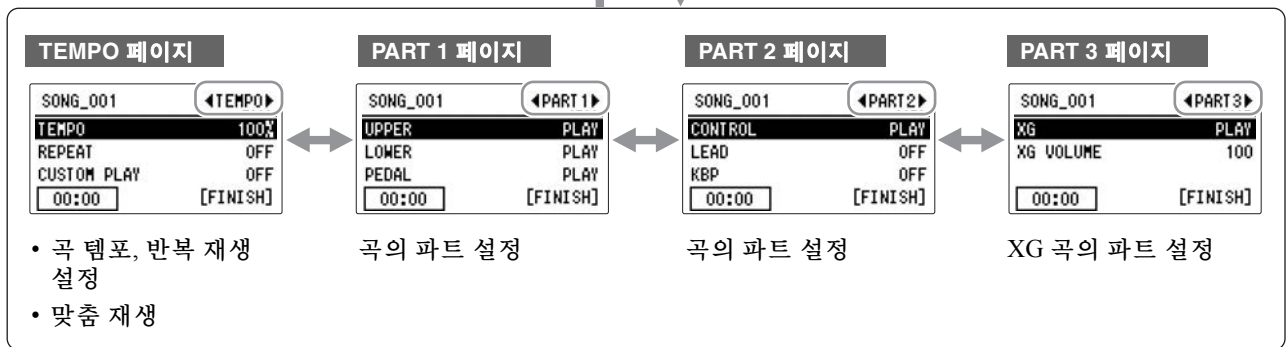
- 대상 곡 선택

- 곡 복사/삭제/변환
* 폴더나 USB 플래시 드라이브를 복사할 수 있습니다.
- 폴더 생성
- USB 플래시 드라이브 포맷

- 곡명/폴더명 변경
- 곡/USB 플래시 드라이브의 정보 확인

곡을 선택한 상태에서 [C] “SET.” 버튼을 누릅니다.

[D] “FINISH” 버튼을 누릅니다.



- 곡 템포, 반복 재생 설정
- 맞춤 재생

곡의 파트 설정

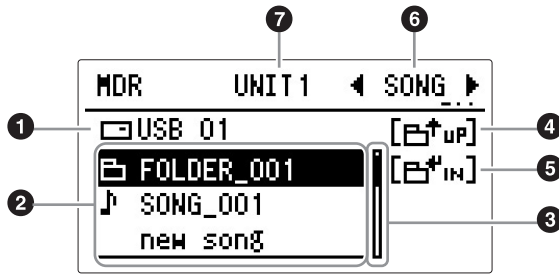
곡의 파트 설정

XG 곡의 파트 설정

주

TOOLS1 및 TOOLS2 페이지에 표시된 기능은 SONG 페이지에서 선택한 대상에 따라 달라집니다.

SONG 페이지



① 현재 USB 플래시 드라이브/폴더

현재 선택된 USB 플래시 드라이브나 폴더를 표시합니다. ①에 포함된 내용은 아래 ②와 같이 나열되어 있습니다.

② USB 플래시 드라이브/폴더/곡 목록

USB 플래시 드라이브, 폴더 또는 곡을 표시합니다.

③ 스크롤 바

USB 플래시 드라이브/폴더/곡 목록에 5개가 넘는 USB 플래시 드라이브/폴더/곡이 포함된 경우 DATA CONTROL 다이얼을 사용하여 디스플레이를 스크롤할 수 있습니다.

④ UP

[A] 버튼을 눌러 상위 폴더나 USB 플래시 드라이브를 선택합니다.

⑤ IN

[B] 버튼을 눌러 다음 하위 폴더나 USB 플래시 드라이브를 선택합니다.

⑥ 페이지

디스플레이에 2개 이상의 페이지가 포함된 경우 디스플레이의 페이지를 선택합니다.

⑦ 기기



마지막에 사용한 기기의 이름을 표시합니다(사용한 기기가 없으면 공란으로 표시됨).

USB 플래시 드라이브를 찾을 수 없는 경우

표시가 “----”로 바뀔 때까지 [A] “**UP**” 버튼을 여러 번 누릅니다.







USB 플래시 드라이브의 목록이 표시됩니다. 매체 선택 항목이 3개가 넘는 경우 DATA CONTROL 다이얼로 디스플레이를 스크롤하여 원하는 USB 플래시 드라이브를 표시합니다.

곡을 찾을 수 없는 경우

- 1 현재 USB 플래시 드라이브/폴더를 확인합니다(129페이지 ❶).
- 2 원하는 곡이 현재 표시된 폴더에 저장되어 있는 경우 DATA CONTROL 다이얼을 사용하여 곡을 표시하고 선택합니다.
원하는 곡이 다른 폴더에 저장된 경우 DATA CONTROL 다이얼 및 [A] “”과 [B] “” 버튼을 눌러 원하는 곡이 저장된 폴더를 선택합니다.

곡 아이콘

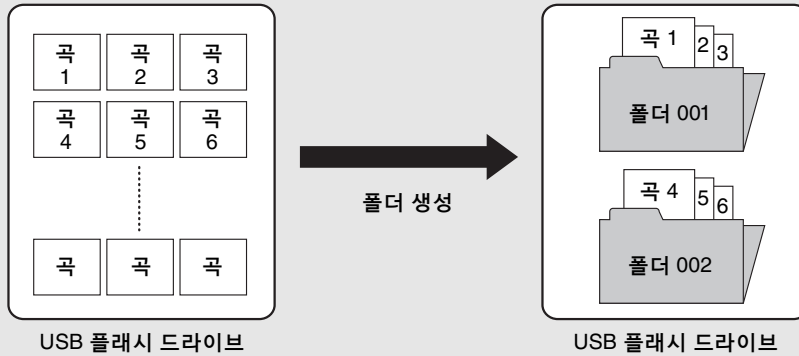
USB 플래시 드라이브, 폴더 및 곡을 선택할 때 이 아이콘이 표시됩니다.

	USB 플래시 드라이브를 나타냅니다. 이 아이콘은 USB 플래시 드라이브/폴더 목록에 표시됩니다.
	폴더를 나타냅니다.
	연주 데이터가 곡에 포함되어 있다는 것을 나타냅니다.
	보호된 원본 곡을 나타냅니다. 자세한 내용은 163페이지를 참조하십시오.
	보호된 편집곡을 나타냅니다. 자세한 내용은 163페이지를 참조하십시오.
	XG 호환 곡을 나타냅니다.

매체(USB 플래시 드라이브) 내용: 폴더, 곡 및 파일

폴더

폴더는 여러 곡을 그룹별로 구성할 때 사용되는 매체의 저장 위치입니다. USB 플래시 드라이브에 수많은 곡을 저장한 경우 원하는 곡을 빨리 찾기가 어려울 수 있습니다. 비슷한 곡을 함께 그룹화하여(예를 들어 장르나 템포에 따라) 폴더로 구성하면 원하는 곡을 더욱 쉽게 찾을 수 있습니다.



곡

곡은 외부 매체에 녹음된 음악에 대한 Electone 데이터입니다. 하나의 곡에는 녹음된 연주와 등록이 모두 포함될 수 있습니다. 데이터를 포함하지 않은 빈 곡은 “new song”으로 표시됩니다. 연주 데이터가 들어 있는 곡을 선택하면 디스플레이에 음표 아이콘(♪)이 나타납니다.

파일

파일은 곡에 포함된 데이터의 요소입니다. 예를 들어 하나의 곡은 등록 파일 및 연주 파일과 같은 다양한 파일로 구성됩니다. 아래 제시되어 있는 파일 유형은 MDR을 사용하여 생성됩니다(Electone 디스플레이에는 확장자가 나타나지 않지만 컴퓨터에는 표시됨).

곡 파일

파일	설명	확장자
성능 데이터	이 파일에는 Electone의 건반 및 페달로 연주된 연주 데이터가 포함됩니다.	.mid
등록 데이터	이 파일에는 등록 설정, 사용자 음색, 사용자 리듬 및 리듬 시퀀스가 포함됩니다.	.b00
XG 변환 데이터	이 파일에는 Electone 연주 데이터가 XG-호환 형식으로 변환된 XG 곡 데이터가 포함됩니다.	.mid

이외에도 1개의 파일(확장자: .nam)이 폴더 내용을 구성하고 유지할 수 있도록 각 폴더에 자동으로 생성됩니다. 이 파일은 Electone 디스플레이에 나타나지 않습니다.

주

오디오 파일의 경우 오디오 녹음 기능으로 생성된 경우에도 곡에 저장될 수 없습니다(169 페이지).

USB 장치 연결

USB 플래시 드라이브(별도 판매) 또는 USB 무선 LAN 어댑터(별도 판매)를 [USB TO DEVICE] 단자에 연결할 수 있습니다. 악기에서 생성한 데이터를 USB 플래시 드라이브에 저장하거나(118, 147페이지), 무선 LAN을 통해 iPad 등의 스마트 장치에 악기를 연결할 수 있습니다(192페이지).

USB [TO DEVICE] 단자 사용 시 주의사항

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

주

USB 장치 취급에 관한 자세한 내용은 USB 장치의 사용설명서를 참조하십시오.

호환되는 USB 장치

- USB 플래시 드라이브
- USB 허브
- USB 무선 LAN 어댑터

컴퓨터 키보드나 마우스와 같은 다른 USB 장치는 사용할 수 없습니다.

본 악기는 일부 상용 USB 장치를 지원하지 않습니다. Yamaha는 고객이 구입한 USB 장치의 작동을 보장할 수 없습니다. 본 악기에서 사용하기 위한 USB 장치를 구매하기 전에 아래 웹 페이지를 참조하십시오.
<http://download.yamaha.com/>

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

주

[USB TO DEVICE] 단자의 정격은 최대 5V/500mA입니다. 정격이 이를 초과하는 USB 장치를 연결하지 마십시오. 악기 자체가 손상될 수 있습니다.

USB 장치 연결

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

주의사항

- USB 장치를 패널 상단에 있는 [USB TO DEVICE] 단자에 연결하는 경우에는 장치를 제거한 후에 건반 덮개를 닫으십시오(별도 판매되는 건반 덮개를 사용하는 경우). USB 장치가 연결된 상태에서 건반 덮개를 닫으면 USB 장치가 손상될 수 있습니다.
- 재생/녹음, 파일 관리 작업(저장, 복사, 삭제, 포맷) 또는 USB 장치 액세스 중에는 USB 장치를 연결 또는 분리하지 않도록 하십시오. 그렇지 않으면 악기의 작동이 멈추거나 USB 장치 및 데이터가 손상될 수 있습니다.
- USB 장치를 연결 이후 분리(또는 그 반대)하는 경우에는 반드시 각 작업 전후로 몇 초간 기다리십시오.

주

- 장치 2~3개를 단자에 동시에 연결하려면 자가 전원 공급 방식의 USB 허브를 사용해야 합니다. USB 허브는 하나만 사용할 수 있습니다. USB 허브를 사용하는 동안 오류 메시지가 나타나면 악기에서 허브 연결을 분리하고 악기의 전원을 켜 다음 USB 허브를 다시 연결하십시오.
- USB 케이블을 연결할 때는 케이블의 길이가 3미터 미만인지 확인하십시오.
- 확장 케이블을 연결하지 마십시오.

USB 플래시 드라이브 사용

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

최대 허용 USB 플래시 드라이브

최대 2개의 USB 플래시 드라이브를 [USB TO DEVICE] 단자에 연결할 수 있습니다. (필요한 경우 USB 허브를 사용하십시오. USB 허브를 사용할 때에도 악기와 동시에 인식될 수 있는 USB 플래시 드라이브의 개수는 최대 4개입니다.)

USB 플래시 드라이브 포맷

USB 플래시 드라이브는 본 악기로만 포맷해야 합니다 (133페이지). 다른 장치에서 포맷한 USB 플래시 드라이브는 제대로 작동하지 않을 수 있습니다.

주의사항

포맷 작업을 하면 이전에 있던 데이터를 모두 덮어쓰게 됩니다. 포맷할 USB 플래시 드라이브에 중요한 데이터가 있는지 반드시 확인하십시오. 특히 여러 개의 USB 플래시 드라이브를 연결할 때 주의하십시오.

데이터 보호(쓰기 방지)

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

악기 끄기

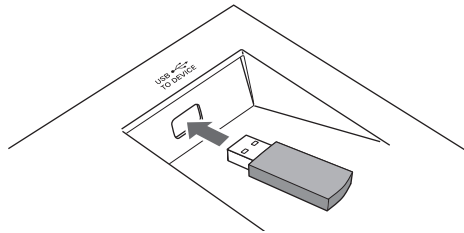
악기를 끄 때는 재생/녹음 또는 파일 관리(저장, 복사, 삭제 및 포맷 작업 등)를 위해 악기가 USB 플래시 드라이브에 액세스하고 있지는 않은지 반드시 확인하십시오. 그렇지 않으면 USB 플래시 드라이브와 데이터가 손상될 수 있습니다.

3 USB 플래시 드라이브 포맷

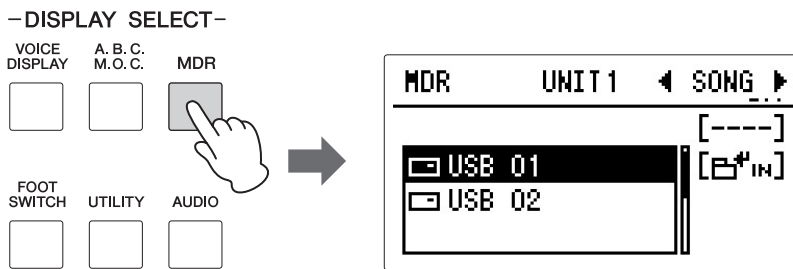
비어 있는 새 USB 플래시 드라이브 또는 다른 장치에서 사용하던 USB 플래시 드라이브를 사용할 수 없는 경우 포맷해야 할 수 있습니다. 포맷하면 USB 플래시 드라이브의 모든 데이터가 삭제되므로 바로 저장할 수 있습니다. 포맷으로 삭제된 데이터는 영구적으로 손실됩니다. 그러므로 포맷하기 전에 USB 플래시 드라이브에 계속 저장하려는 중요한 데이터가 있는지 확인합니다. USB 플래시 드라이브를 여러 개 연결할 때는 특히 주의하십시오.

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

참고 페이지
호환 가능 USB 플래시 드라이브(127페이지)



2 패널의 [MDR] 버튼을 눌러 MDR 디스플레이를 불러옵니다.



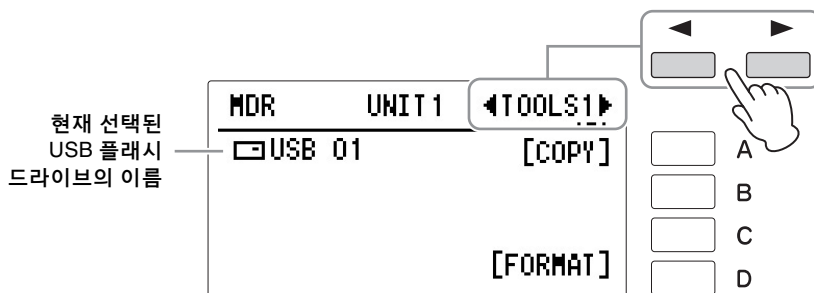
3 포맷하려는 USB 플래시 드라이브를 선택합니다.

USB 플래시 드라이브가 한 개만 연결된 경우, USB 01만 표시됩니다. 그 다음 다른 USB 플래시 드라이브를 연결할 경우, 나중에 연결된 드라이브가 USB 02로 표시됩니다. 원하는 USB 플래시 드라이브가 선택되지 않은 경우, DATA CONTROL 다이얼을 사용해 원하는 드라이브를 선택하십시오.

참고 페이지
USB 플래시 드라이브를 찾을 수 없는 경우(129페이지)

주
USB 플래시 드라이브가 2개 (또는 그 이상) 연결된 경우, 약기 전원을 켤 때 USB 01 또는 USB 02 라벨이 바뀔 수 있습니다.

4 디스플레이 우측 상단의 페이지 버튼을 눌러 TOOLS1 페이지를 불러옵니다.



5 디스플레이의 [D] “FORMAT” 버튼을 누릅니다.

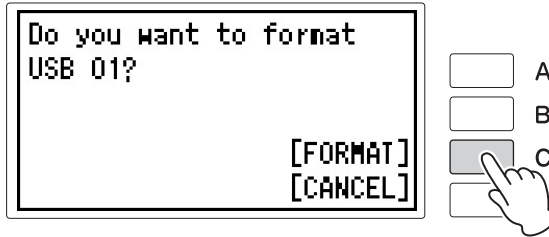
작업을 확인하라는 메시지가 나타납니다. 이때 [D] "CANCEL" 버튼을 눌러 작업을 취소할 수 있습니다.

주의사항

절대로 포맷 도중 USB 플래시 드라이브를 분리하거나 전원을 끄지 마십시오. 이렇게 하면 USB 플래시 드라이브 데이터가 손상될 수 있습니다.

6 [C] “FORMAT” 버튼을 눌러 USB 플래시 드라이브를 포맷합니다.

작업이 완료되면 LCD가 SONG 페이지로 되돌아갑니다.



4 곡 선택

연주를 USB 플래시 드라이브에 저장하거나 USB 플래시 드라이브의 등록을 다시 Electone으로 로드하려면, 아래와 같이 곡을 선택해야 합니다.

참고 페이지

USB 플래시 드라이브(매체)
내용: 폴더, 곡 및 파일(131페이지)

주의사항

악기가 데이터에 액세스 중일 때는 USB 플래시 드라이브를 분리하지 마십시오. (일부 USB 플래시 드라이브에는 LED가 장착되어 있습니다. USB 플래시 드라이브에 액세스 중일 때는 LED가 깜박입니다.)

참고 페이지

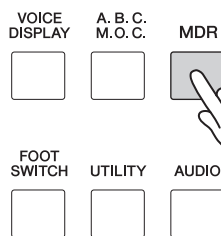
호환 가능 USB 플래시 드라이브(127페이지)

곡이란?

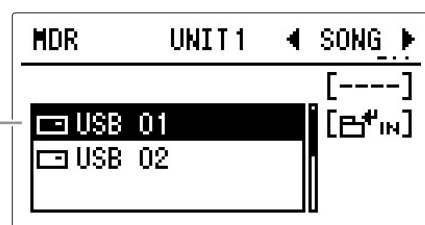
곡은 외부 매체에 저장된 음악에 대한 Electone 데이터입니다. 하나의 곡에는 녹음된 연주와 등록이 모두 포함될 수 있습니다.

1 호환되는 USB 플래시 드라이브를 [USB TO DEVICE] 단자에 연결한 다음 [MDR] 버튼을 누릅니다.

-DISPLAY SELECT-



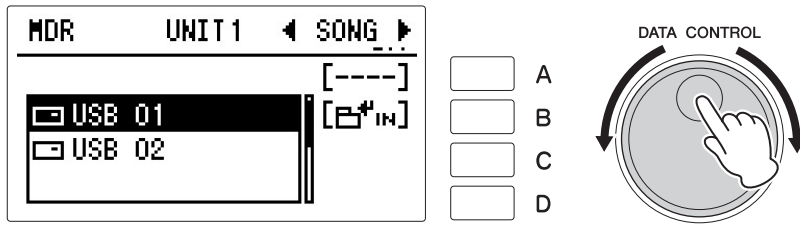
MDR 디스플레이 [SONG 페이지]



현재 선택된 USB 플래시 드라이브의 이름

MDR 디스플레이의 SONG 페이지가 나타납니다. SONG 페이지에서 연주를 녹음하거나 등록 설정을 저장할 빈 곡 또는 재생할 곡을 선택할 수 있습니다.

2 원하는 USB 플래시 드라이브를 선택합니다.



USB 플래시 드라이브가 한 개만 연결된 경우, USB 01만 표시됩니다. 그 다음 다른 USB 플래시 드라이브를 연결할 경우, 나중에 연결된 드라이브가 USB 02로 표시됩니다. 원하는 USB 플래시 드라이브가 선택되지 않은 경우, DATA CONTROL 다이얼을 사용해 원하는 드라이브를 선택하십시오.

참고 페이지

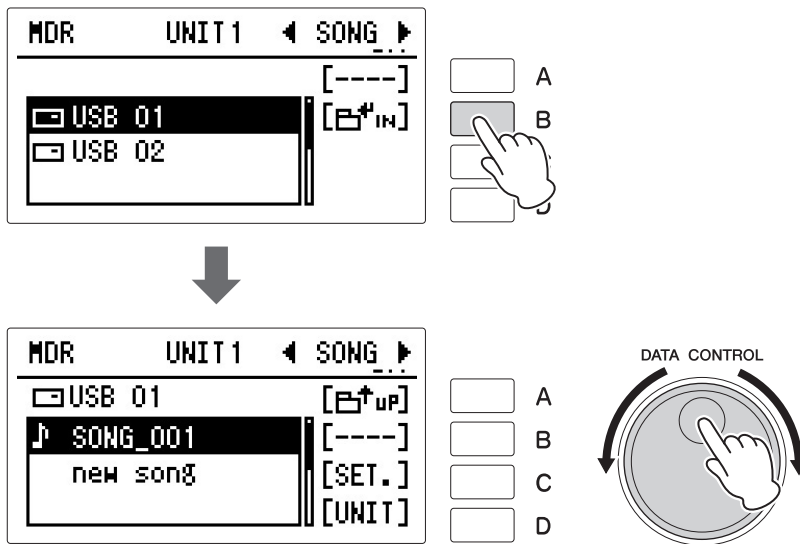
USB 플래시 드라이브를 찾을 수 없는 경우(129페이지)

주

USB 플래시 드라이브가 2개 (또는 그 이상) 연결된 경우, 악기 전원을 켤 때 USB 01 또는 USB 02 라벨이 바뀔 수 있습니다.

3 곡을 선택합니다.

[B] “**IN**” 버튼을 눌러 USB 플래시 드라이브에 포함된 곡/폴더 목록을 불러온 다음 DATA CONTROL 다이얼을 사용해 원하는 곡을 선택합니다.



주

“new song” 파일은 USB 플래시 드라이브/폴더에 들어 있는 곡의 수가 100개 미만인 경우에 USB 플래시 드라이브/폴더에 자동으로 생성되는 빈 곡입니다.

참고 페이지

- 곡명/폴더명 변경(144페이지)
- 곡 아이콘(130페이지)

새로 녹음하거나 데이터를 저장하고 싶은 경우 목록 하단에 있는 “new song”을 선택합니다.

단순히 기존의 곡을 연주하려면 곡명과 아이콘을 참고하여 원하는 곡 (데이터를 포함)을 선택합니다. 선택한 곡이 강조 표시됩니다.



폴더에서 곡을 선택하는 방법에 관한 자세한 내용은 136페이지의 “폴더에서 곡 선택”을 참조하십시오.

참고 페이지

- 선택된 파트 재생(157페이지)
- 템포 변경(158페이지)

재생 설정

곡을 선택한 상태에서 MDR 디스플레이의 SONG 페이지에서 [C] “SET.” 버튼을 누르면 현재 선택된 곡 디스플레이가 호출되어 템포/반복 설정(TEMPO 페이지)을 확인하거나 곡 재생 시 재생되는 부분을 확인할 수 있습니다(PART 페이지). 페이지 버튼을 누르면 TEMPO → PART 1 → PART 2 → PART 3의 순서로 페이지를 전환할 수 있습니다.

SONG_001	◀TEMPO▶
TEMPO	100%
REPEAT	OFF
CUSTOM PLAY	OFF
00:00	[FINISH]

SONG_001	◀PART1▶
UPPER	PLAY
LOWER	PLAY
PEDAL	PLAY
00:00	[FINISH]

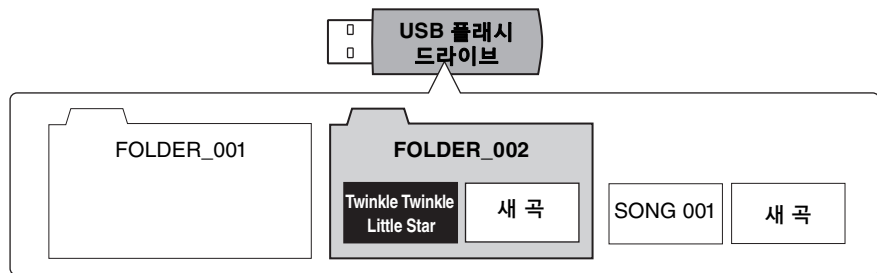
(패널의 [PLAY/PAUSSE] 버튼을 눌러) 곡을 재생하면 디스플레이에 “PLAY”로 설정된 파트만 표시된 템포(녹음 시 본래 템포의 50%~200% 범위)에서 실제로 연주됩니다. 곡에 연주 데이터가 포함되지 않은 경우 모든 파트가 "OFF"로 설정됩니다.

주

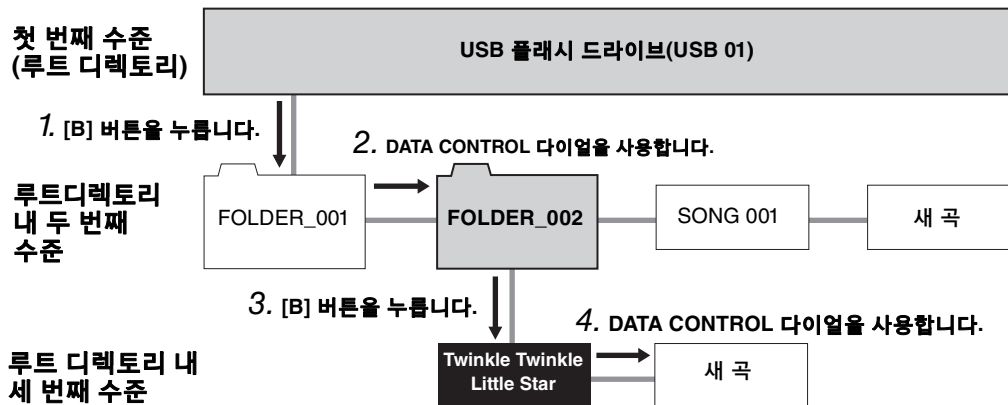
새 곡은 USB 플래시 드라이브 /폴더 내의 곡이 100개 미만인 경우에 USB 플래시 드라이브 /폴더에 자동으로 생성되는 빈 곡입니다.

폴더에서 곡 선택

곡이 포함된 폴더를 연 경우에만 폴더의 곡이 표시됩니다. 아래 그림은 디스플레이를 이용하여 USB 플래시 드라이브의 폴더에서 특정 곡을 선택하는 방법을 보여줍니다(이 경우에는 “Twinkle Twinkle Little Star” 불러오기).



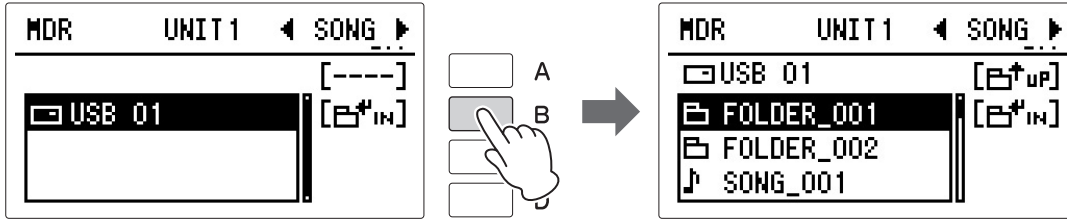
다음 그림은 USB 플래시 드라이브 내 폴더 및 곡의 수준을 보여줍니다. 검은 화살표 및 지시 단계를 따라 원하는 곡인 “Twinkle Twinkle Little Star”를 선택합니다.



수준이 같은 곡이나 폴더는 DATA CONTROL 다이얼을 돌려 순서대로 선택할 수 있습니다.

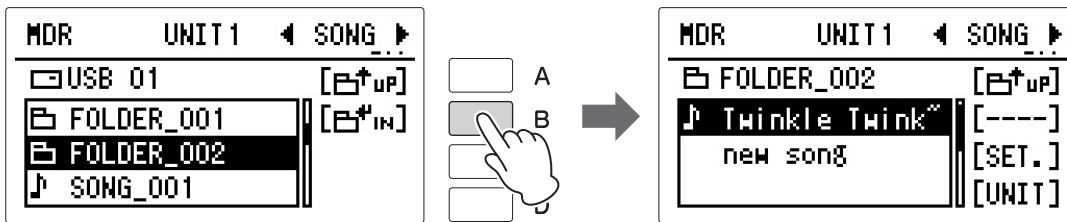
실제 절차를 다시 한번 순서대로 설명합니다.

- 1 디스플레이에서 “ [B] ”에 해당하는 [B] 버튼을 눌러 선택된 USB 플래시 드라이브에 있는 폴더/곡 목록을 불러옵니다.



FOLDER_001, FOLDER_002 및 SONG_001이 표시됩니다.

- 2 DATA CONTROL 다이얼을 돌려 FOLDER_002를 선택합니다.
- 3 [B] 버튼을 눌러 FOLDER_002의 곡을 불러옵니다.



이 경우, 이미 “Twinkle Twinkle Little Star”가 선택되었습니다.

- 4 DATA CONTROL 다이얼을 돌려 원하는 곡 “Twinkle Twinkle Little Star”를 선택합니다.

5 녹음

MDR 녹음

MDR 녹음을 사용해 USB 플래시 드라이브에 연주를 곡으로 녹음할 수 있습니다. 곡은 건반 연주 정보로 구성된 것이지만 실제 음향 자체를 녹음한 것은 아닙니다. 연주 정보란 악보에 있는 것과 같이 연주하는 건반, 시간, 강도를 의미합니다. 녹음한 연주 정보를 기준으로 Electone의 톤 제너레이터가 해당 음향을 출력합니다. MDR은 또한 향후 불러올 수 있도록 음색 선택, 이펙트 설정 등을 등록으로 녹음합니다. 이 외에도, 파트를 개별적으로 녹음하고 특정 파트를 다시 녹음할 수 있습니다. MDR 기능을 사용해 Electone에 녹음된 곡은 Electone 재생 전용이므로, 곡을 다른 장치에 옮겨 휴대용 뮤직 플레이어 등 다른 장치에서 재생할 수 없습니다. 다른 장치에서 재생하고 싶은 경우, 169페이지의 7장 “오디오”에 설명된 방법에 따라 연주를 오디오 파일로 녹음하십시오.

녹음

녹음 전에, Electone을 녹음의 필요에 따라 설정합니다. 등록 메모리에서 연주/등록 중에 사용할 등록을 설정하고, 곡 시작 시 사용할 등록도 선택해야 합니다.

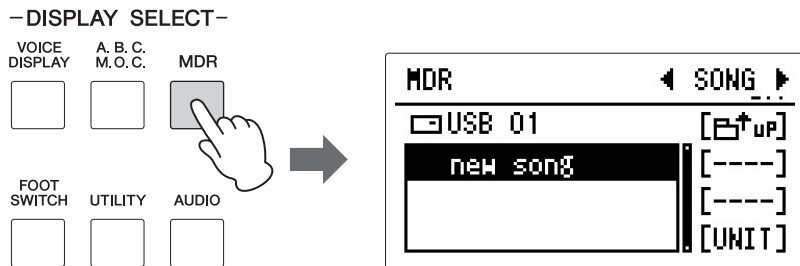
참고 페이지
호환 가능 USB 플래시 드라이브(127페이지)

주
다음 기기 기능을 사용하여 곡을 녹음할 경우, [RECORD] 버튼을 누르기 전에 [PLAY/PAUSE] 버튼을 누르십시오. 자세한 내용은 154페이지를 참조하십시오.

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

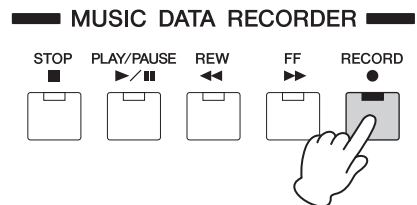
2 [MDR] 버튼을 누른 다음 연주를 녹음할 빈 곡인 “new song”을 선택합니다.

곡 선택에 관한 자세한 내용은 135페이지의 2단계와 3단계를 참조하십시오.



3 패널의 음악 데이터 레코더 부분에서 [RECORD] 버튼을 누릅니다.


[RECORD] 버튼의 램프가 켜져 Electone이 녹음 준비가 되었음을 표시합니다. 이때 [STOP] 버튼을 눌러 작업을 취소할 수 있습니다.



6 음악 데이터 레코더(MDR)

4 패널 좌측 상단의 [PLAY/PAUSE] 버튼을 눌러 녹음을 시작합니다.

[PLAY/PAUSE] 버튼의 램프가 켜지고, LCD 디스플레이의 좌측 하단에서 작은 표시등이 좌측에서 우측 방향으로 깜박입니다. 이는 등록 데이터가 현재 곡의 단위로 저장되고 있음을 나타냅니다.

 **참고 페이지**
기기(119페이지)

5 LCD 디스플레이 좌측 하단에 “00:00”이 표시된 후 재생을 시작합니다.

6 연주가 끝나면 [STOP] 버튼을 누릅니다.

녹음이 중지되고 연주가 곡으로 저장됩니다.
연주가 녹음된 곡에 자동으로 “SONG_001” 등의 이름이 붙여집니다.
곡 이름은 원하는 대로 변경할 수 있습니다. (자세한 내용은 144페이지를 참조하십시오.)

주의사항
녹음 중에 악기에서 USB 플래시 드라이브를 분리하지 마십시오.

7 새로 녹음한 연주를 들으려면 [PLAY/PAUSE] 버튼을 누릅니다.

몇 초 후에 Electone이 등록을 읽고 나면 재생이 시작됩니다. 재생 및 기타 재생 관련 기능에 관한 자세한 내용은 155페이지를 참조하십시오.

주
등록 저장(147페이지)

MDR 작업 개요

기본적으로, MDR은 다음과 같은 5개 유형의 데이터를 독립적으로 불러옵니다.

등록 데이터(벌크 데이터 포함)

등록 메모리 숫자 버튼에 저장된 모든 등록 및 현재 패널에 설정된 등록은 연주를 실제로 녹음하기 전에 곡 시작 시점에 저장됩니다. 벌크 데이터도 등록 데이터와 함께 곡에 저장됩니다. 벌크 데이터에는 등록 전환 설정, 리듬 패턴(사용자 리듬) 및 리듬 시퀀스 데이터 및 사용자 음색이 포함됩니다.

연주 데이터

MDR은 건반을 연주하는 강도, 연주 시 건반을 누르는 힘을 포함해 사용자가 정확히 연주한 대로 Electone의 페달보드와 건반에 연주를 녹음합니다. 상단, 하단, 페달, 리드 등 다양한 유형의 연주 데이터가 독립된 “트랙”에 녹음되므로 다른 트랙에 영향을 주지 않고 트랙을 변경할 수 있습니다.

컨트롤 데이터

연주 중에 Electone에서 변경된 모든 사항은 실시간으로 녹음됩니다. 등록 변경, 익스프레스션 페달 사용 및 풋스위치 사용이 포함됩니다.

주
녹음 모드에서 나온 후 동일한 등록을 사용해 연주를 다시 녹음할 수 있습니다.

- 1 다시 녹음할 곡을 선택합니다.
곡을 선택한 후, 페이지 버튼으로 TOOL1 페이지를 선택한 다음 [B] "DELETE" 버튼을 누릅니다. 작업을 확인하라는 메시지가 나타납니다. [C] "PERF. ONLY"(연주에 한함) 버튼을 눌러 연주 데이터만 삭제합니다.
- 2 곡 단위를 Electone에 로드합니다(154페이지).
- 3 (여기 "재녹음"에 설명된 방법이 아닌) 일반적인 방법으로 녹음을 시작합니다.

재녹음(재시도)

녹음 도중 실수를 한 경우 곡을 처음부터 다시 녹음할 수 있습니다.

- 1 **곡이 실행되고 있을 때 [RECORD] 버튼을 누릅니다.**
그러면 녹음이 자동으로 중지되고 곡의 시작 부분으로 되돌아갑니다. [PLAY/PAUSE] 버튼의 램프가 깜박이기 시작하면 곡을 다시 녹음할 수 있습니다.
- 2 **[PLAY/PAUSE] 버튼을 누릅니다.**
재녹음은 곡의 시작 부분부터 시작되며 기존에 녹음된 연주는 새로 녹음되는 연주로 대체됩니다.
- 3 **[STOP] 버튼을 누릅니다.**


파트별 녹음

연주의 파트들을 따로 녹음할 수도 있습니다. 이 기능을 사용하면 곡의 다른 파트와는 별도로 건반 타악기 및 연주 컨트롤 데이터(예: 등록 변경 및 익스프레스션 페달 조작)도 녹음할 수 있습니다. 건반 타악기와 리드 음색 1도 개별적으로 녹음할 수 있습니다. 다음은 예입니다. 먼저 하단 건반 및 페달보드를 사용하여 곡에 코드와 베이스를 녹음한 후 상단 건반을 사용하여 멜로디를 녹음합니다.

- 1 138페이지의 1~3단계를 따라 녹음 대기 디스플레이를 불러옵니다.



- 2 **페이지 버튼으로 PART 1 또는 PART 2를 선택합니다.**

 **참고 페이지**
컨트롤 데이터(139페이지)

3 녹음할 파트를 선택합니다.

이 경우, 하단 건반(LOWER)과 페달보드(PEDAL)를 “RECORD”로 설정하고, 다른 파트는 “OFF”로 설정합니다.



디스플레이에서 원하는 파트에 해당하는 [A]~[C] 버튼을 누를 때마다 PLAY, OFF, RECORD 사이에서 전환됩니다. 녹음하고 싶지 않은 파트를 끕니다. 연주하고자 하는 파트는 “PLAY”, 녹음하려는 파트는 “RECORD”가 선택되었는지 확인하십시오.

- PLAY:** 녹음된 파트를 재생합니다.
- OFF:** 녹음 또는 재생 중이 아닙니다.
- RECORD:** 해당 파트를 녹음합니다.

UPPER 파트를 “REC”로 설정하면 상단 건반의 연주(리드 음색 1 음색 포함)가 녹음되나, LEAD를 “REC”로 설정하면 리드 음색 1 음색만 녹음됩니다. 상단 파트 및 리드 음색을 동시에 “REC”로 설정할 수는 없으며 LOWER 및 KBP(건반 타악기) 파트를 동시에 녹음할 수도 없습니다.

4 [PLAY/PAUSE] 버튼을 누릅니다. LCD 디스플레이 좌측 하단에 “00:00”이 표시된 후 재생을 시작합니다.

5 연주가 끝나면 [STOP] 버튼을 눌러 녹음을 중지합니다. 이제 연주의 첫 번째 파트가 녹음되었습니다.

다음 파트 녹음의 설정 - 이 경우, 상단 파트

6 [RECORD] 버튼을 누릅니다.

작업을 확인하라는 메시지가 나타납니다. 덮어쓰려면 [C] “OVERWRITE” 버튼을 누릅니다.

7 페이지 버튼으로 PART 페이지를 선택한 다음 녹음할 파트를 선택합니다.

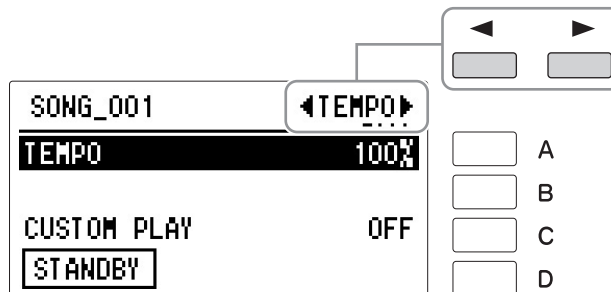
녹음하려는 파트(이 경우, 상단 파트)를 “REC”로 설정합니다. 또한 이미 녹음된 파트(이 경우, 하단 및 페달 파트)를 “PLAY”로 설정하면 새 파트를 녹음할 때 이전에 녹음한 파트를 들을 수 있습니다.

주
등록 변경 및 익스프레스션 페달 조작을 녹음할 수 있도록 CONTROL을 “REC”로 설정해야 합니다.

주
건반 타악기를 녹음할 때 KEYBOARD PERCUSSION [1] 버튼이 커짐으로 설정되어 있는지 확인하십시오.

녹음이 쉬워지도록 파트의 템포를 변경할 경우 8,9 단계를 실시합니다. 그렇지 않은 경우, 10단계로 건너 뛰십시오.

8 페이지 버튼으로 TEMPO 페이지를 선택합니다.



9 원하는 경우, 재생 템포를 변경합니다.

재생 템포를 원래 템포의 50%~200% 범위에서 설정할 수 있습니다. 녹음된 원래 템포는 100%입니다. 100%보다 작은 값은 템포가 느려지는 반면 100%보다 큰 값은 템포가 빨라집니다.

[A] 버튼을 사용해 항목을 선택한 다음 DATA CONTROL 다이얼을 사용하여 템포를 변경합니다.

10 필요한 경우 [C] 버튼을 반복해서 눌러 “CUSTOM PLAY”를 ON으로 설정해 새 파트의 녹음을 시작합니다.

11 패널의 [PLAY/PAUSE] 버튼을 눌러 녹음을 시작한 다음 연주를 시작합니다.

이전에 녹음된 파트의 재생이 시작됩니다. 여기서 CUSTOM PLAY 기능은 녹음을 선택한 파트만 녹음하고 재생을 선택한 파트만 재생하도록 하는 데 사용됩니다. 재생되는 파트를 들으면서 상단 건반에서 멜로디 연주를 시작합니다.

녹음된 연주의 끝 부분에 도달하면 재생이 자동으로 중지됩니다. 나중에 녹음하는 파트의 길이는 이전에 녹음된 파트의 길이를 초과할 수 없습니다.

12 녹음을 멈추려면 [STOP] 버튼을 누릅니다.

편치 인 녹음

특정 파트 또는 전체 파트의 특정 프레임이나 섹션을 다시 녹음할 수 있는 기능입니다.

- 1 호환되는 USB 플래시 드라이브를 [USB TO DEVICE] 단자에 연결합니다.
- 2 [MDR] 버튼을 누른 다음 변경할 프레임이 담긴 곡을 선택합니다.
곡 선택에 관한 자세한 내용은 135페이지의 2단계와 3단계를 참조하십시오.
- 3 [PLAY/PAUSE] 버튼을 눌러 곡의 재생을 시작합니다.
- 4 편치 인 녹음을 실행할 지점에서 [PLAY/PAUSE] 버튼을 누릅니다.
현재 곡이 일시 정지됩니다.
- 5 [RECORD] 버튼을 누릅니다.
[RECORD] 버튼 위의 램프가 켜져 MDR이 녹음 준비가 되었음을 표시합니다.
- 6 변경하려는 파트는 “RECORD” 상태로 설정하고 다른 파트는 “PLAY”로 설정합니다.
파트 설정은 PART 1 및 PART 2 페이지에서 가능합니다. 이 지점에서 [STOP] 버튼을 눌러 녹음 대기 모드를 취소할 수 있습니다.
- 7 [PLAY/PAUSE] 버튼을 눌러 편치 인 녹음을 시작합니다. 새 프레임을 변경하고자 하는 방식으로 연주합니다.
- 8 프레임의 끝에 도달하면 [STOP] 버튼을 눌러 편치 인 녹음을 중지합니다.

주

이 기능은 다시 녹음할 프레임의 시작과 끝이 앞뒤로 약간의 휴지부가 있어 명확히 구분되는 경우에 가장 효과적입니다.

참고 페이지

호환 가능 USB 플래시 드라이브(127페이지)

참고 페이지

파트별 녹음(140페이지)

6 곡명/폴더명 변경

주

그러나 EL-900과 같은 EL 시리즈 Electone의 곡 이름은 변경할 수 없습니다.

참고 페이지

호환 가능 USB 플래시 드라이브(127페이지)

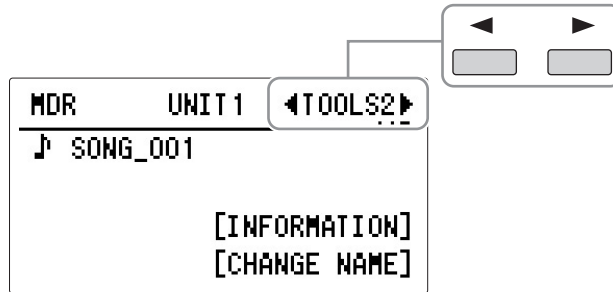
Electone은 녹음된 곡에 대해 고유한 이름을 자동으로 지정하지만, 각 곡에 원곡의 제목이나 곡이 녹음된 날짜 등 “의미 있는” 이름을 부여하는 것이 좋습니다.

1 호환되는 USB 플래시 드라이브를 [USB TO DEVICE] 단자에 연결합니다.

2 [MDR] 버튼을 누른 다음 이름을 변경할 곡/폴더를 선택합니다.

곡 또는 폴더 선택에 관한 자세한 내용은 135페이지의 2단계와 3단계를 참조하십시오.

3 페이지 버튼을 사용해 TOOLS2 페이지를 선택합니다.

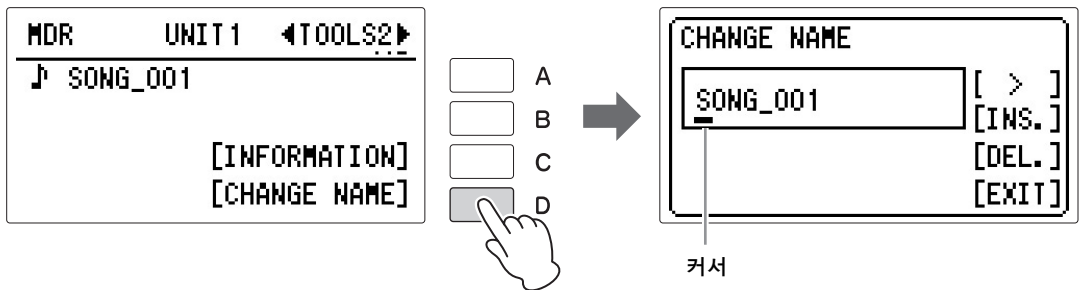


주

빈 곡에는 이름을 지정할 수 없습니다. 곡에 데이터가 포함된 후에 이름을 지정할 수 있습니다.

4 [D] “CHANGE NAME” 버튼을 누릅니다.

CHANGE NAME 디스플레이가 나타납니다.

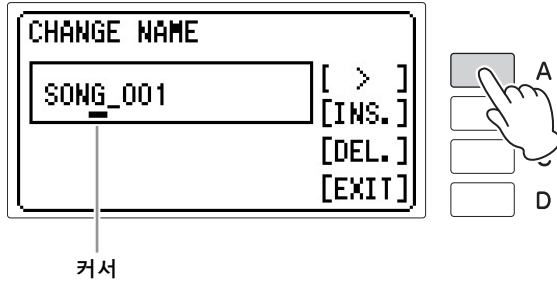


6

음악 데이터 레코더(MDR)

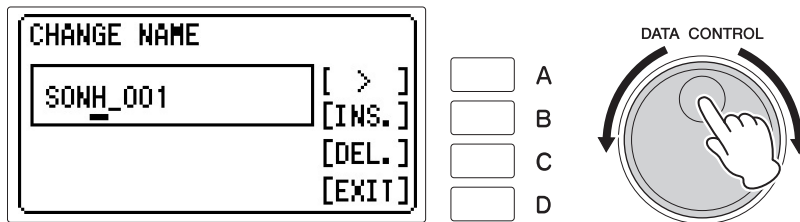
5 [A] 버튼을 사용하여 원하는 위치로 커서를 옮깁니다.

[A] 버튼을 누르면 커서가 한 단계 오른쪽으로 이동하고, 계속 누르면 계속 오른쪽으로 움직입니다. 커서가 이름 끝에 닿으면 시작점으로 다시 되 돌아옵니다.

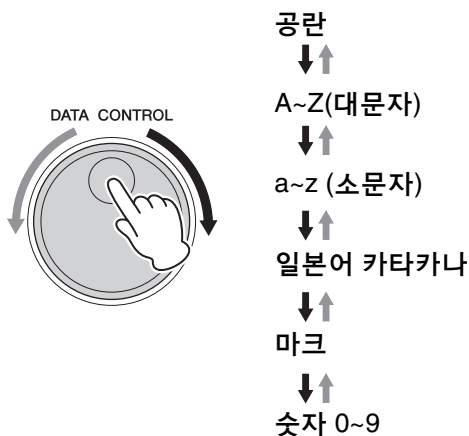


6 커서 위치에서 문자를 변경합니다.

DATA CONTROL 다이얼을 사용하여 커서 위치의 현재 문자를 바꿉니다.



다이얼을 시계 방향으로 돌리면 문자 순서대로 문자를 선택하며, 시계 반대 방향으로 돌리면 역순으로 선택할 수 있습니다.



주

유틸리티 디스플레이(27페이지)에서 언어를 "ENGLISH"로 선택한 경우, 일본어 카타카나 문자는 사용할 수 없습니다.

문자 삭제

삭제하고자 하는 문자로 커서를 이동시킨 후, [C] 버튼을 누릅니다. 문자가 삭제되면 커서 오른쪽의 다른 모든 숫자가 한 칸씩 왼쪽으로 이동합니다.

문자 삽입

문자를 입력할 위치로 커서를 한 단계 오른쪽으로 이동시킨 다음 [B] 버튼을 누르고 DATA CONTROL 다이얼을 사용합니다.

주

XG 곡 이름에는 최대 46자를 사용할 수 있습니다.

7 위의 5단계와 6단계를 반복하여 곡명을 입력합니다.
최대 50개의 문자를 입력할 수 있습니다.

8 입력을 완료한 다음 [D] “EXIT” 버튼을 누릅니다.
작업을 확인하라는 메시지가 나타납니다. 이때 [D] “CANCEL” 버튼을 눌러 작업을 취소할 수 있습니다.

9 변경 사항을 실제로 입력하려면 [C] “CHANGE” 버튼을 누릅니다.
변경된 곡명/폴더명이 표시됩니다.

이름 입력을 완료하기 위해 [C] “CHANGE” 버튼을 눌렀을 때 오류 메시지(“This name is not available”)가 나타날 수 있습니다. 이 메시지가 나타나면 이름이 잘못된 것이므로 다른 이름을 입력해야 합니다. 다음 이름은 사용할 수 없습니다. (글자 “xx”는 번호를 나타냅니다.)

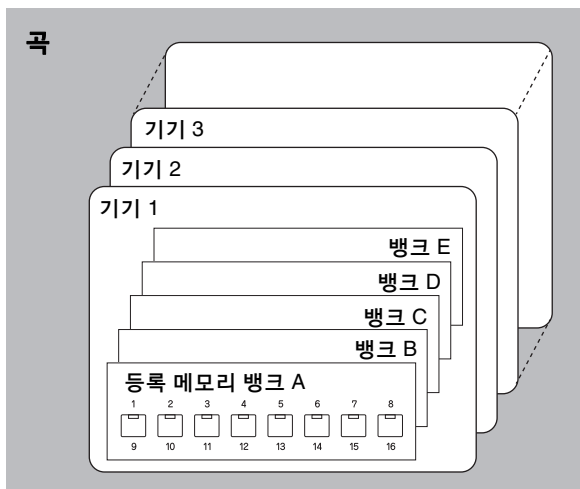
MDR_xx.EVT	ELS_SONG.NAM	MDR_xxx.TMP	TMP
MDR_xx.MID	MDR_xxx.MID	REG_xxx.TMP	TMP.E02
MDR_xx.Bxx	REG_xxx.B00	ELS_SONG.TMP	MDR_xx.Vxx
SONG_xxx.C02	SONG.NAM		

7 등록 저장

아래 설명된 대로 연주 녹음과 별개로 등록 메모리 데이터 및 생성된 다른 데이터를 저장할 수도 있습니다. 데이터는 선택된 곡의 기기에 저장됩니다.

기기에 저장된 데이터

- 등록 메모리 16 x 5 बैं크
- 등록 전환 설정
- 리버브 형식, 모드 비활성화, [DISABLE] 버튼 켜짐/꺼짐 상태
- 사용자 건반 타악기
- ELS 시리즈에서 생성된 다음 데이터가 포함된 등록 데이터를 로드할 때 사용자 리듬 데이터, 리듬 시퀀스 데이터, 사용자 음색 데이터, 음색 링크 데이터



주

사용자가 등록을 몇 개 밖에 만들지 않아 새로운 설정이 저장되지 않았다 하더라도 각 번호에는 출하 시 프리셋 등록이 저장되어 있으므로, 16개의 각 등록 메모리 설정은 항상 곡으로 저장됩니다.

주

ELS나 ELB 시리즈에서 생성된 곡에 기기를 저장할 수 있으나, EL-900 등 EL 시리즈에서 생성된 곡에는 저장할 수 없습니다.

참고 페이지

뱅크 및 기기(119페이지)

참고 페이지

저장할 수 없는 기능 및 설정 (112페이지)

등록을 저장하는 방법에는 두 가지가 있습니다.

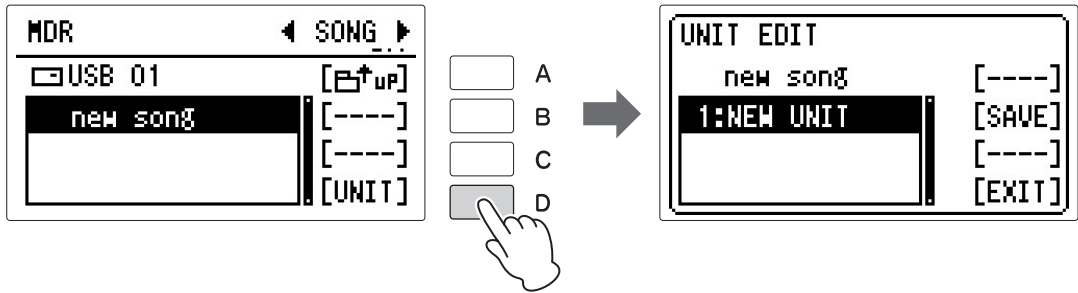
방법 1

- 1 USB 플래시 드라이브를 [USB TO DEVICE] 단자에 연결합니다.
- 2 자신만의 독창적인 등록을 만들려면 먼저 원하는 모든 Electone 설정을 합니다.
- 3 [MDR] 버튼을 누른 다음 대상(빈 곡)을 선택합니다.
“new song”을 선택합니다. 곡 선택에 대한 자세한 내용은 135페이지의 2단계와 3단계를 참조하십시오.

참고 페이지

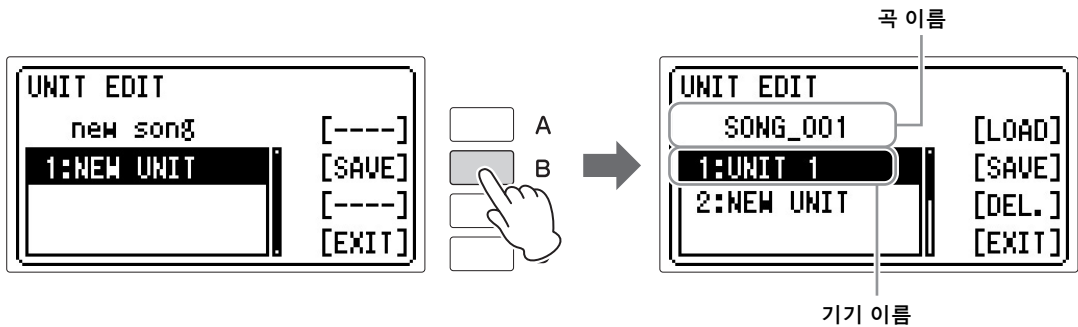
호환 가능 USB 플래시 드라이브(127페이지)

4 [D] “UNIT” 버튼을 눌러 UNIT EDIT 디스플레이를 불러옵니다.
“NEW UNIT”(빈 기기)이 선택됩니다.



5 [B] “SAVE” 버튼을 누릅니다.

등록 데이터를 저장하고 있다는 메시지가 나타납니다. 메시지가 사라진 다음 등록이 녹음된 기기에 “UNIT 1” 이름이 자동으로 부여되고, “SONG XXX”(XXX는 숫자를 나타냄)가 대상 곡에 곡 이름으로 할당됩니다.



참고 페이지
곡명/폴더명 변경(144페이지)

6 [D] “EXIT” 버튼을 눌러 UNIT EDIT 디스플레이에서 나갑니다.

방법 2

- 1** 먼저 저장하려는 설정을 모두 한 다음, 위의 1단계와 3단계와 같이 대상 (빈 곡)을 선택합니다.
- 2** 패널의 [RECORD] 버튼을 눌러 MDR 녹음을 준비합니다.

3 [PLAY/PAUSE] 버튼을 눌러 등록을 녹음한 다음 디스플레이 좌측 하단에 “00:00”이 표시되기 전에 [STOP] 버튼을 누릅니다.

이는 녹음을 시작할 때와 동일한 절차입니다. 디스플레이 좌측 하단의 “00:00”은 MDR이 등록을 녹음하고 있으며, 일반 녹음으로 설정되었음을 의미합니다. [STOP] 버튼을 누르면 이 과정이 중단됩니다.

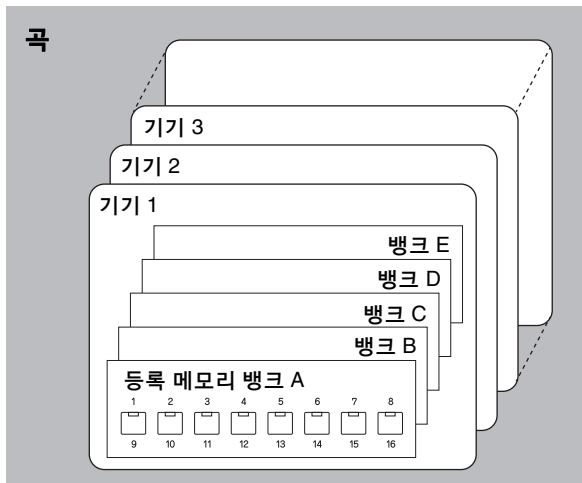


두 개 이상의 등록 기기를 하나의 곡에 저장

5개의 등록 बैं크(1개의 기기)를 초과하는 다양한 등록을 사용하려는 경우 한 곡에 추가 등록 기기를 저장해야 합니다.

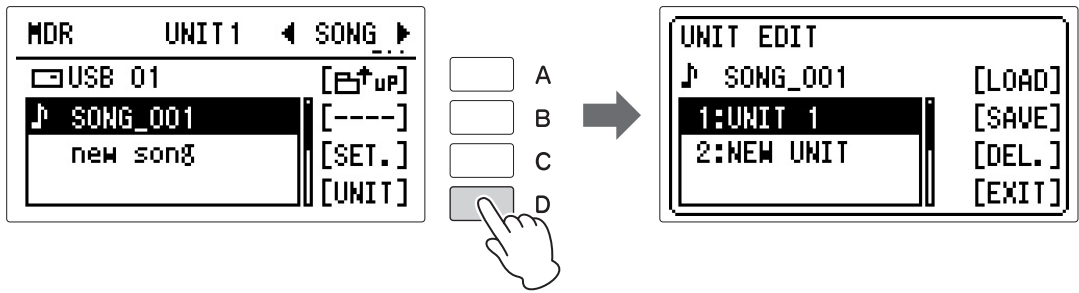
주

최대 50개의 기기를 한 곡에 저장할 수 있지만, 5개의 기기에 저장 가능한 बैं크의 총 수가 50개로 제한되어 있기 때문에 실제 저장량은 다를 수 있습니다. 예를 들어 5개의 बैं크를 1개의 기기에 저장하는 경우 1개 곡에 저장 가능한 기기는 최대 10개가 됩니다.



- 1 먼저 저장하려는 모든 설정을 합니다.
- 2 USB 플래시 드라이브를 [USB TO DEVICE] 단자에 연결합니다.
- 3 [MDR] 버튼을 누른 다음 등록 데이터가 포함된 대상 곡을 선택합니다.
곡 선택에 대한 자세한 내용은 135페이지의 2단계와 3단계를 참조하십시오.

4 [D] “UNIT” 버튼을 눌러 UNIT EDIT 디스플레이를 불러옵니다.



디스플레이에는 현재 곡의 등록 기기 목록(예: “UNIT 1” 및 “UNIT 2”)이 표시됩니다.

참고 페이지
파일(131페이지)

5 DATA CONTROL 다이얼을 사용해 목록 하단에 위치한 추가 등록 बैं크를 저장할 빈 등록 बैं크 “NEW UNIT”을 선택합니다.

6 [B] “SAVE” 버튼을 누릅니다.

등록 기기가 추가되어 이전에 포함된 기기 다음에 이어집니다.

7 [D] “EXIT” 버튼을 눌러 UNIT EDIT 디스플레이에서 나갑니다.

이 곡을 재생하려면 먼저 [D] “EXIT” 버튼을 눌러 SONG 페이지로 복귀한 다음 [PLAY/PAUSE] 버튼을 누릅니다. 이 곡을 재생할 때 “UNIT 1”이 Electone에 로드되나, 다음 기기는 등록 전환에서 다음 기기 설정을 하지 않는 한 로드되지 않습니다(153페이지).

주
다음 곡 기능을 사용하는 EL 곡(EL-900 등 EL 시리즈에서 생성)을 재생할 때는 다음 곡의 기기 데이터가 로드됩니다.

6

음악 데이터 레코더(MDR)


기기에 등록 데이터 덮어쓰기

이 작업을 실시하면 이미 녹음된 곡 데이터의 연주 데이터를 변경하는 일 없이 등록 기기만 교체할 수 있습니다.

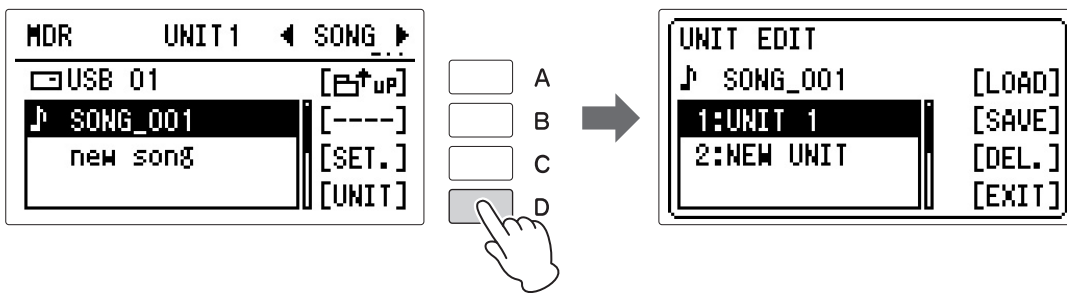
1 먼저 새로운 등록에 저장하려는 모든 설정을 합니다.

2 USB 플래시 드라이브를 [USB TO DEVICE] 단자에 연결합니다.

3 [MDR] 버튼을 누른 다음 교체하려는 등록이 포함된 곡을 선택합니다.
 곡에 연주 데이터가 포함된 경우, 곡명 좌측에 음표 아이콘(♪)이 표시됩니다.
 곡 선택에 관한 자세한 내용은 135페이지의 2단계와 3단계를 참조하십시오.

 참고 페이지
 곡 아이콘(130페이지)

4 [D] “UNIT” 버튼을 눌러 UNIT EDIT 디스플레이를 불러옵니다.



디스플레이에는 현재 곡의 등록 기기 목록(예: “UNIT 1” 및 “UNIT 2”)이 표시됩니다.

5 DATA CONTROL 다이얼을 사용하여 덮어쓰려는 등록 기기 번호를 선택합니다.

6 [B] “SAVE” 버튼을 누릅니다.

작업을 확인하라는 메시지가 나타납니다.

이때 [D] “CANCEL” 버튼을 눌러 작업을 취소할 수 있습니다.

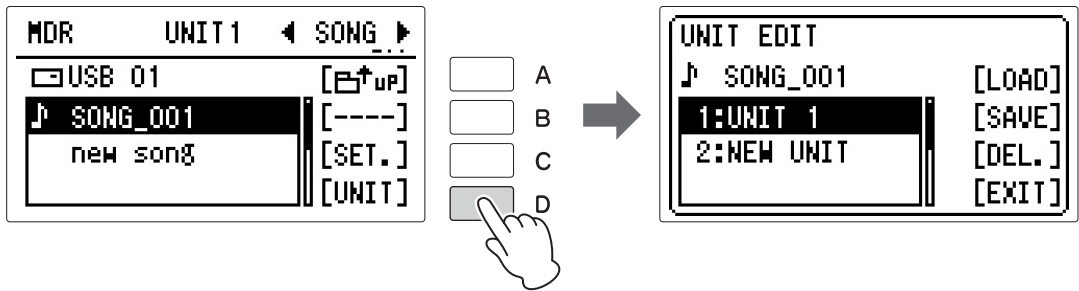
7 덮어쓰려면 [C] “OVERWRITE” 버튼을 누릅니다(대체).

8 [D] “EXIT” 버튼을 눌러 UNIT EDIT 디스플레이에서 나갑니다.

등록 삭제

곡에 저장된 등록 기기를 삭제하는 기능입니다.

- 1 USB 플래시 드라이브를 [USB TO DEVICE] 단자에 연결합니다.
- 2 [MDR] 버튼을 누른 다음 삭제하려는 등록이 포함된 곡을 선택합니다.
곡 선택에 관한 자세한 내용은 135페이지의 2단계와 3단계를 참조하십시오.
- 3 [D] “UNIT” 버튼을 눌러 UNIT EDIT 디스플레이를 불러옵니다.



디스플레이에는 현재 곡의 등록 기기 목록(예: “UNIT 1” 및 “UNIT 2”)이 표시됩니다.

- 4 DATA CONTROL 다이얼을 사용하여 삭제하려는 등록 기기 번호를 선택합니다.
- 5 [C] “DEL.” 버튼을 누릅니다.
작업을 확인하라는 메시지가 나타납니다.
이때 [D] “CANCEL” 버튼을 눌러 작업을 취소할 수 있습니다.
- 6 [C] “DELETE” 버튼을 누릅니다.
- 7 [D] “EXIT” 버튼을 눌러 UNIT EDIT 디스플레이에서 나갑니다.

주
곡에서 모든 기기를 삭제하는 경우, 해당 곡이 삭제됩니다.

다음 기기 설정(하나의 연주에서 80개 이상의 등록을 사용)

123페이지에서 설명한 등록 전환 기능을 통해 16개 등록으로 구성되는 다섯 개의 बैं크를 사용하여 최대 400개의 설정을 지정된 순서대로 불러오도록 프로그래밍할 수 있다는 것을 이미 설명했습니다.

80개 이상의 등록 번호를 사용하는 곡을 재생할 때는 하나의 곡에 저장된 두 개 이상의 등록 기기를 사용할 수 있으며 곡을 연주할 때 하나씩 호출할 수 있습니다. 이는 다음 기기라는 기능에 의해 가능합니다.

1 호환되는 USB 플래시 드라이브를 [USB TO DEVICE] 단자에 연결합니다.

2 사용자 등록 순서를 설정합니다.

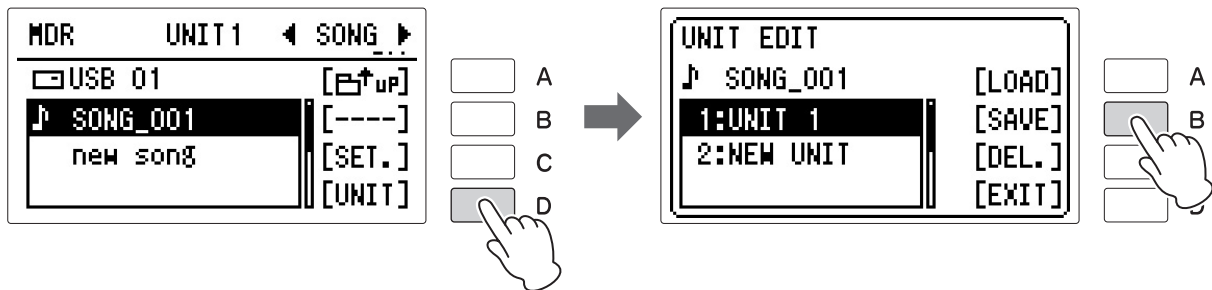
등록 전환 모드를 USER로 설정한 다음 Next UNIT을 REGIST SHIFT (RIGHT) 디스플레이 1페이지의 전환 종료로 선택한 다음 2페이지에서 사용자 등록 순서를 설정합니다.

자세한 내용은 123페이지의 “사용자 등록 순서 설정”을 참조하십시오.

3 [MDR] 버튼을 누른 대상 곡을 선택합니다.

곡 선택은 135페이지의 2단계와 3단계를 참조하십시오.

4 UNIT EDIT 디스플레이를 불러온 다음 사용자 등록을 “NEW UNIT” (빈 기기)에 저장합니다.



5 [D] “EXIT” 버튼을 눌러 UNIT EDIT 디스플레이에서 나갑니다.

6 위의 2~5단계를 반복하여 등록 기기를 동일한 곡 내에서 불러올 순서대로 저장합니다.

자세한 내용은 149페이지의 “두 개 이상의 등록 기기를 하나의 곡에 저장”을 참조하십시오.

주

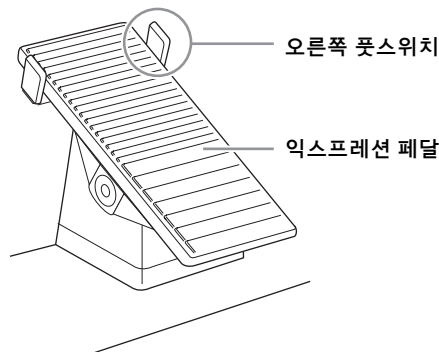
2~5 단계를 반복하고 새 등록 전환을 설정할 때 이전 설정을 삭제한 다음 진행하십시오.

다음 기기 기능을 켜고 설정을 마친 다음에는 아래의 단계를 따라 이 기능을 사용할 수 있습니다.

7 [MDR] 버튼을 누르고 다음 기기 기능이 설정된 곡을 선택합니다.
곡 선택에 대한 설명은 135페이지의 2단계와 3단계를 참조하십시오.

8 [PLAY/PAUSE] 버튼을 누릅니다.
곡에 2개 이상의 등록 기기가 있으면 첫 번째 기기가 로드됩니다.
REGIST SHIFT (RIGHT) 디스플레이의 2페이지에서 등록 순서를 확인할 수 있습니다.

9 Electone을 연주할 때 오른쪽 풋스위치를 누릅니다.
오른쪽 풋스위치를 누를 때마다 지정한 순서대로 등록이 선택됩니다.
첫 기기 재생이 끝나면, 다음 기기가 자동으로 로드를 시작하며 우측 풋스위치를 눌러 선택 가능합니다.



주의사항

다음 기기 기능을 사용하여 곡을 녹음하는 경우, 원하는 곡을 선택한 다음 [PLAY/PAUSE] 버튼을 눌러 Electone으로 등록 기기 (UNIT 1)를 로드해야 합니다. 다른 기기(UNIT 2 등)에 로드하는 동시에 [RECORD] 버튼을 눌러 녹음 절차를 시작하는 경우, "The data currently loaded in the instrument is that of Unit xx. Are you sure you want to save the data to Unit 1?"이라는 메시지가 나타납니다. "OK"를 선택하면 기기 1이 현재 기기로 덮어쓰게 되어 유실됩니다.

주

리듬이 연주되는 동안에는 ELS 시리즈와 같은 Electone 모델에서 만든 등록 데이터의 시퀀스 데이터 및 사용자 리듬을 로드할 수 없습니다.

8 녹음된 등록 호출

곡에 저장된 등록(및 벌크 데이터)은 손쉽게 Electone으로 로드할 수 있습니다. 2개가 넘는 등록 기기가 포함된 곡에서 특정 등록 기기(UNIT 1 제외)를 불러 오려면 이 기능을 사용합니다.

등록 로딩

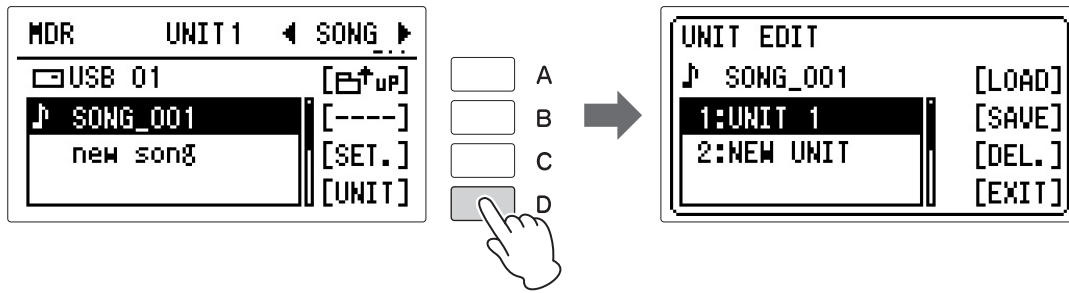
1 USB 플래시 드라이브를 [USB TO DEVICE] 단자에 연결합니다.

2 [MDR] 버튼을 눌러 Electone으로 로드하려는 등록이 포함된 곡을 선택합니다.
곡 선택에 관한 자세한 내용은 135페이지의 2단계와 3단계를 참조하십시오.



참고 페이지
호환 가능 USB 플래시 드라이브(127페이지)

3 [D] “UNIT”버튼을 눌러 UNIT EDIT 디스플레이를 불러옵니다.



디스플레이에는 현재 곡의 등록 기기 목록(예: “UNIT 1” 및 “UNIT 2”)이 표시됩니다.

4 DATA CONTROL 다이얼을 사용하여 로드하려는 등록 기기 번호를 선택합니다.

5 [A] “LOAD” 버튼을 누릅니다.

작업을 확인하라는 메시지가 나타납니다.

이때 [D] “CANCEL” 버튼을 눌러 작업을 취소할 수 있습니다.

6 [C] “LOAD” 버튼을 누릅니다.

16 등록 x 5 बैं크를 포함해 선택된 기기가 현재 로드되고 있음을 나타내는 메시지가 나타납니다. 등록 데이터가 로드되면 LCD가 UNIT EDIT 디스플레이로 되돌아갑니다.

주

리듬이 연주되는 동안 등록을 로드하는 경우, 등록 데이터의 ELS 시리즈에서 생성된 사용자 리듬 및 시퀀스 데이터를 로드할 수 없습니다.

7 [D] “EXIT” 버튼을 눌러 UNIT EDIT 디스플레이에서 나갑니다.

9 곡 재생

이 부분에는 MDR을 사용하여 녹음된 곡 및 MDR을 사용하여 재생할 수 있는 상용 곡 데이터의 재생 방법이 설명되어 있습니다.

녹음된 연주를 재생할 때 곡에 저장된 등록 데이터를 자동으로 로드하는 작업입니다. 따라서, 로드된 등록을 연주에 사용할 수 있습니다.

주의사항

등록 데이터가 포함된 곡을 재생하면 곡의 등록 데이터(기기 1)가 Electone에 로드되기 때문에 Electone에 저장된 등록 데이터가 덮어써지고 삭제됩니다. “등록 저장”을 참고해 Electone의 중요한 등록 데이터를 USB 플래시 드라이브에 저장하십시오.

1 재생할 곡이 들어 있는 USB 플래시 드라이브를 [USB TO DEVICE] 단자에 연결합니다.

참고 페이지

호환 가능 USB 플래시 드라이브(127페이지)

2 [MDR] 버튼을 누른 다음 재생하려는 곡을 선택합니다.

곡 선택에 관한 자세한 내용은 135페이지의 2단계와 3단계를 참조하십시오.

주

USB 플래시 드라이브에 오디오 파일이 포함된 경우에도 MDR 디스플레이에 오디오 파일이 표시되지 않습니다.

참고 페이지

다음 기기 설정(하나의 연주에서 80개 이상의 등록을 사용)(153페이지)

주

등록 데이터는 일반적으로 Electone 이외의 다른 악기에서 생성된 상용 XG 곡과 같이 대부분의 곡 데이터에는 포함되지 않습니다.

3 [PLAY/PAUSE] 버튼을 눌러 재생을 시작합니다.

곡에 등록 데이터가 포함된 경우 등록 데이터가 현재 로드되고 있음을 나타내는 “-----” 표시가 디스플레이 좌측 하단에 나타납니다. 곡에 2개가 넘는 등록 बैं크가 있으면 첫 번째 बैं크가 로드됩니다.

곡에 따라 파일 이름 옆에 어떤 음표 아이콘도 표시되지 않는 경우도 있는데, 이 경우 오직 등록 데이터만 포함되어 있고 연주 데이터는 없다는 의미입니다. 이러한 곡을 재생하기 시작하면 등록 데이터만 로드되며, 소리가 나지 않고 SONG 페이지로 되돌아갑니다.

4 곡에 연주 데이터가 포함된 경우, 등록 데이터를 읽은 후에 자동으로 재생이 시작됩니다. (연주 데이터가 포함되지 않은 경우 소리가 나지 않습니다.)

경과 시간이 디스플레이에 표시되고 곡 재생이 시작됩니다(곡에 연주 데이터가 있는 경우). 일반적으로 곡에 녹음된 모드 파트를 재생할 수 있습니다. 하지만 선택된 파트만 재생하거나 선택된 파트만 음소거할 수 있습니다(157페이지). 녹음된 연주의 끝 부분에 도달하면 재생이 자동으로 중지됩니다. [STOP] 버튼을 누르면 곡 중간에도 재생을 중지할 수 있습니다.

다른 Electone에서 생성된 곡을 이 Electone에서 재생할 수도 있으나, 곡의 음향이나 템포가 원곡과 달라질 수 있습니다.

참고 페이지

재생 설정(136페이지)

맞춤 재생

등록을 재설정하지 않고 곡을 재생할 경우, 맞춤 재생 기능을 사용하십시오. TEMPO 페이지에서 CUSTOM PLAY를 켜 다음 패널의 [PLAY/PAUSE] 버튼을 누릅니다. 그러면 곡 시간이 표시되고 재생이 바로 시작됩니다.



다음 기기 기능을 사용해 곡을 재생하는 경우, TEMPO 페이지에서 CUSTOM PLAY를 켜 다음 [PLAY/PAUSE] 버튼을 눌러 곡을 시작합니다.

6
음악 데이터 레코더(MDR)


선택된 파트 재생

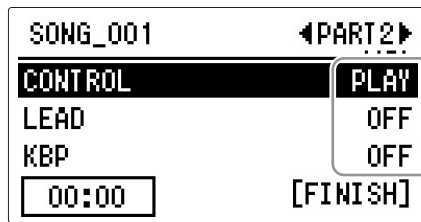
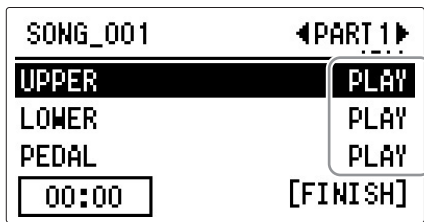
다른 파트는 임시로 끈 상태에서 녹음된 연주의 선택된 파트만 재생할 수도 있습니다. 이 기능은 이전에 녹음된 반주 파트에 멜로디 등의 단일 파트를 연주할 때 특히 유용합니다.

선택한 파트 재생

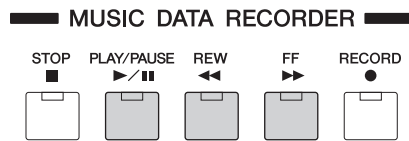
재생 전이나 재생 중에 [A]~[C] 버튼을 사용해 재생할 파트를 “PLAY”, 음소거할 파트를 “OFF”로 돌립니다. 관련 버튼을 누르면 파트 설정이 PLAY와 OFF 사이에서 전환됩니다.

XG 파트는 PART 3 페이지에서 설정 가능합니다.

 **참고 페이지**
재생 설정(136페이지)



되감기, 빨리 감기 및 일시 정지




되감기 및 빨리 감기

재생 도중 [REW](되감기) 버튼 또는 [FF](빨리 감기) 버튼을 원하는 위치에 도달할 때까지 누릅니다. 버튼에서 손을 떼면 원하는 위치에서 재생이 일시 정지됩니다. [PLAY/PAUSE] 버튼을 누르면 앞이나 뒤로 감은 위치에서 재생이 다시 시작됩니다.

일시 정지

곡의 재생을 일시적으로 정지하려면 [PLAY/PAUSE] 버튼을 누릅니다. 일시 정지된 위치에서 곡 재생을 다시 시작하려면 [PLAY/PAUSE] 버튼을 다시 누르십시오.

템포 변경

MDR 디스플레이에서 곡이 재생될 때 곡이 중지되거나 재생되는 동안 곡의 템포를 변경할 수 있습니다. 곡에  아이콘이 있는지 여부에 따라 템포를 변경하는 절차가 달라지므로 원하는 곡에 아이콘이 있는지 확인하십시오.

아이콘이 포함됨

다음 절차에 따라 템포를 변경할 수 있습니다.

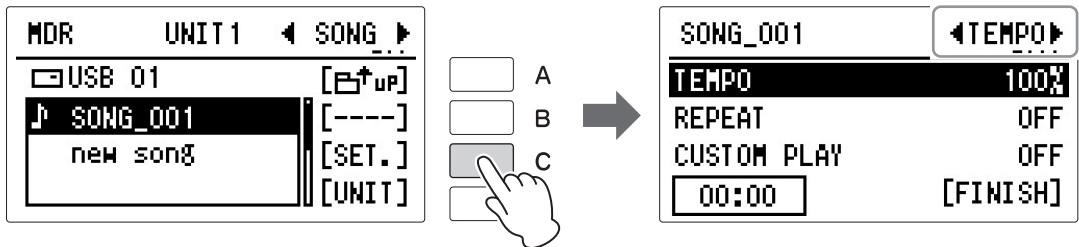
아이콘이 포함되지 않음

곡의 등록 데이터에 저장된 템포를 다시 녹음해 템포를 변경할 수 있습니다. 템포를 변경할 곡을 복사한 다음 편집(복사된) 곡을 재생해 등록 데이터를 Electone에 로드해 편집합니다. 등록 숫자 버튼을 눌러 편집할 등록을 호출하고 패널의 TEMPO 버튼으로 템포를 변경한 다음 변경된 템포를 등록 숫자 버튼에 녹음합니다. 템포를 변경할 모든 숫자 버튼에서 이 단계를 반복하십시오. 설정을 완료한 다음 등록 데이터를 편집 곡에 저장(덮어쓰기)합니다.

1 [MDR] 버튼을 누른 다음 아이콘으로 재생될 곡을 선택합니다.

곡 선택에 관한 자세한 내용은 135페이지의 2단계와 3단계를 참조하십시오.

2 [C] “SET.” 버튼을 눌러 TEMPO 페이지를 불러옵니다.



3 TEMPO 페이지에서 템포를 변경합니다.

[A] 버튼을 눌러 “TEMPO”를 선택한 다음 동일한 버튼을 연속으로 누르거나 DATA CONTROL 다이얼을 사용해 설정을 변경합니다. 범위는 50~200%입니다. 녹음된 원래 템포는 100%입니다. 100%보다 작은 값은 템포가 더 느려지며, 100%보다 큰 값은 템포가 더 빨라집니다.

재생 반복

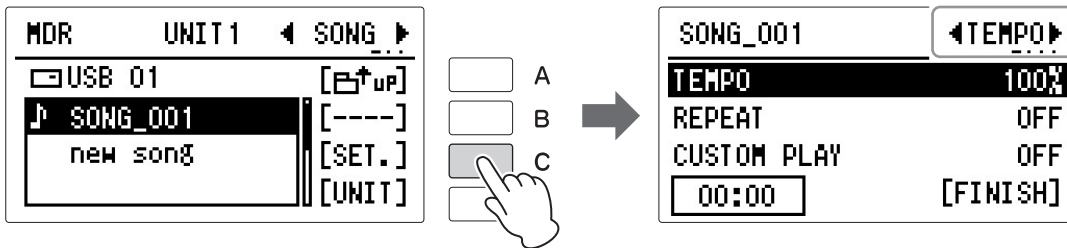
이 기능을 사용하면 폴더의 모든 곡 또는 하나의 특정 곡을 반복적으로 재생할 수 있습니다.

1 [MDR] 버튼을 누른 다음 반복적으로 재생할 곡을 선택합니다.

폴더의 모든 곡을 재생하려면 재생될 첫 번째 곡을 선택합니다.

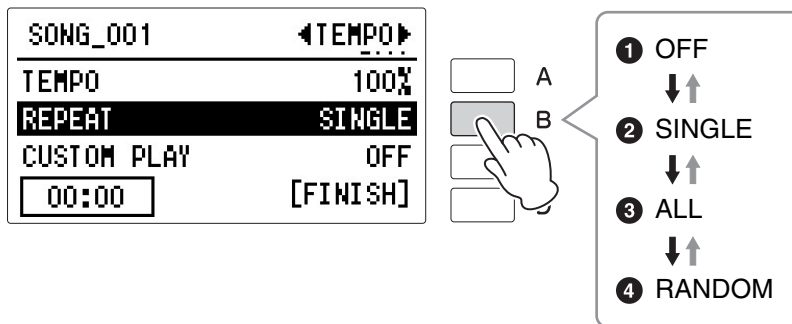
곡 또는 폴더 선택에 관한 자세한 내용은 135페이지의 2단계와 3단계를 참조하십시오.

2 [C] “SET.” 버튼을 누른 다음 페이지 버튼을 눌러 TEMPO 페이지를 선택합니다.



3 반복 모드를 선택합니다.

[B] 버튼을 눌러 “REPEAT”을 선택한 다음 동일한 버튼을 연속으로 누르거나 DATA CONTROL 다이얼을 사용해 설정을 변경합니다.



1 꺼짐

반복 재생을 취소합니다.

2 한 곡

현재 선택된 곡을 무한 반복합니다.

3 모두

현재 선택된 폴더의 모든 곡을 순서대로 반복합니다.

4 무작위

현재 선택된 폴더의 모든 곡을 무작위로 반복합니다.

4 [PLAY/PAUSE] 버튼을 눌러 재생을 시작합니다.

반복 설정을 취소하려면 반복 모드를 “OFF”로 선택합니다.

XG 곡 재생

참고 페이지
XG 형식으로 변환(166페이지)

Electone을 사용하면 컴퓨터에서 만들었거나 Electone 곡 형식에서 XG 형식으로 변환된 XG 곡 데이터를 재생할 수 있습니다. Electone에 녹음된 곡(연주)과 마찬가지로 되감기, 빨리 감기 및 일시 정지 컨트롤을 물론 사용할 수 있습니다.

1 XG 곡 데이터가 저장된 호환되는 USB 플래시 드라이브를 [USB TO DEVICE] 단자에 연결합니다.

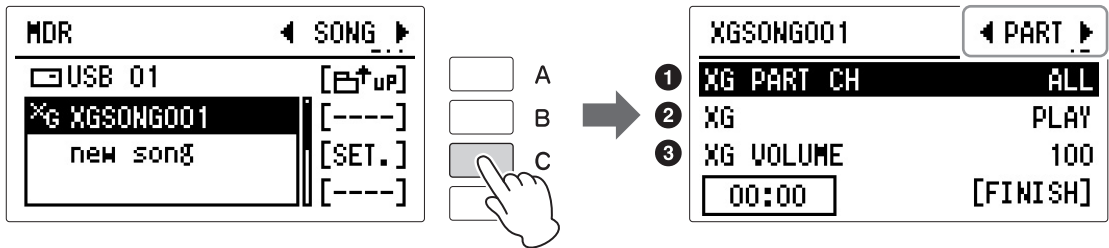
2 [MDR] 버튼을 누른 다음 재생하려는 곡을 선택합니다.

곡 선택에 관한 자세한 내용은 135페이지의 2단계와 3단계를 참조하십시오.

참고 페이지
재생 설정(136페이지)

3 [C] “SET.” 버튼을 누른 다음 페이지 버튼을 눌러 PART 페이지를 선택합니다.

각 파트별로 음량과 음소거 설정을 할 수 있습니다.



① 파트

“CH1”~“CH16” 중에서 원하는 채널 또는 “ALL”을 선택하여 음소거/재생할 파트를 지정하거나 음량을 변경합니다.

[A] 버튼을 눌러 “XG PART CH”를 선택한 다음 DATA CONTROL 다이얼을 사용해 설정을 선택합니다.

② 재생/꺼짐

각 파트의 재생 또는 음소거(꺼짐)를 설정합니다. 재생할 파트는 “PLAY”를, 음소거할 파트는 “OFF”를 선택합니다. [B] 버튼을 눌러 “XG”를 선택한 다음 같은 버튼을 연속으로 눌러 설정을 선택합니다.

③ 음량

선택한 파트에 대해 0~100 범위 내에서 음량을 조절할 수 있습니다.

[C] 버튼을 눌러 “XG VOLUME”을 선택한 다음 DATA CONTROL 다이얼을 사용하여 설정을 선택합니다.

선택된 곡에 XG 파트가 포함된 경우, XG 곡과 동일한 방법으로 3페이지에서 XG 파트 켜짐/꺼짐 설정을 조절할 수 있습니다.


10 기타 작업 — 복사, 삭제 등

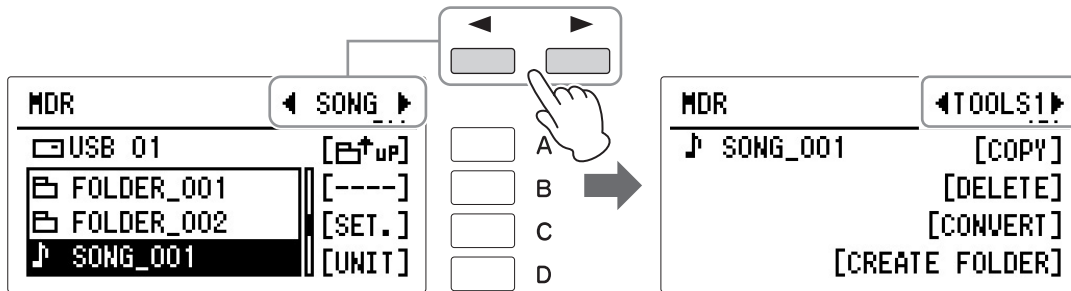
MDR 디스플레이의 TOOLS 페이지에는 곡 복사, 곡 삭제, 곡 크기 확인 및 폴더 생성이나 삭제 등의 다양한 기능이 있습니다.

복사

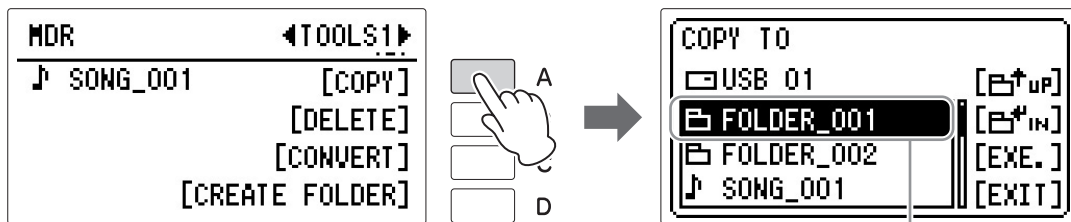
폴더/곡이나 USB 플래시 드라이브를 복사하는 기능입니다. 두 개의 서로 다른 USB 플래시 드라이브 간에도 데이터를 복사하고 교환할 수 있습니다. (EL-900과 같은 EL 시리즈에서 생성된 곡은 복사가 불가능합니다.) 대상 드라이브의 남은 메모리 양을 미리 확인하십시오. 메모리 공간이 부족하거나 폴더에 이미 100개의 곡이 있는 경우에는 곡 복사를 사용할 수 없습니다.

- 1 USB 플래시 드라이브를 [USB TO DEVICE] 단자에 연결합니다.**
두 개의 드라이브 간에 곡을 복사할 경우, 대상 USB 플래시 드라이브를 삽입해야 합니다.
- 2 [MDR] 버튼을 누른 다음 복사할 폴더/곡/USB 플래시 드라이브를 선택합니다.**
폴더/곡/USB 플래시 드라이브 선택에 관한 자세한 내용은 135페이지의 2단계와 3단계를 참조하십시오.
- 3 페이지 버튼을 사용해 TOOLS1 페이지를 선택합니다.**

 **참고 페이지**
호환 가능 USB 플래시 드라이브(127페이지)



- 4 디스플레이의 [A] "COPY" 버튼을 눌러 COPY TO 디스플레이를 불러옵니다.**



복사 대상

5 필요한 대상을 선택합니다(강조 표시).

복사 대상으로 폴더나 USB 플래시 드라이브를 선택합니다. 다른 USB 플래시 드라이브에서 대상을 선택할 수도 있습니다.

폴더/USB 플래시 드라이브에 관한 자세한 내용은 135페이지의 2단계와 3단계를 참조하십시오.

소스 곡/폴더가 포함된 장소에 곡/폴더를 복사할 경우, COPY TO 디스플레이가 나타나면 [A] “**UP**” 버튼을 눌러 소스 곡/폴더가 포함된 폴더/드라이브를 대상으로 선택하십시오.

참고 페이지

보호된 곡에 대한 설명(163페이지)

보호된 곡의 복사에 대한 설명

보호된 소스 곡 또는 보호된 편집 곡은 원본 보호된 곡이 들어있는 동일한 폴더를 대상으로 선택하는 경우에만 복사할 수 있습니다. 다른 폴더/드라이브를 선택하는 경우, “Song xx will be moved.”라는 메시지가 나타납니다. “OK”를 선택하면 현재 선택된 보호된 원본 곡 및 보호된 원본 곡으로 만든 보호된 편집 곡이 다른 지정된 폴더/드라이브로 이동합니다. 이 경우, 해당 데이터는 복사되는 것이 아니라 이동하는 것입니다.

주

- USB 플래시 드라이브 복사가 실행되면 폴더 이름 “#MEDIA”가 대상 폴더 안에 생성됩니다.
- “Path name is too long” 메시지가 표시되면 계층을 변경하거나 폴더 이름을 더 짧게 변경합니다.
- 인식할 수 없는 파일이 폴더 안에서 감지되면 복사 작업이 자동으로 중지됩니다.

주의사항

복사 중에 (또는 보호된 곡을 이동하는 동안) 절대로 USB 플래시 드라이브를 빼내거나 전원을 끄지 마십시오. 데이터가 손실될 수 있습니다.

6 [C] “EXE.” 버튼을 눌러 복사를 실행합니다.

작업이 완료되면 LCD가 SONG 페이지로 되돌아갑니다.

대상 위치의 폴더/곡 이름은 소스 곡/폴더 중 하나와 동일합니다. 소스 곡과 이름이 동일한 곡이 포함된 폴더에 폴더/곡을 복사하면 복사된 이름이 “소스 곡 이름_XXX”(XXX는 곡 번호를 의미함)가 됩니다. 소스 곡과 이름이 동일한 곡이 저장된 다른 폴더 또는 USB 플래시 드라이브에 XG 호환 곡을 복사하는 경우 곡을 덮어쓸 것인지 묻는 메시지가 나타납니다. “OVERWRITE”를 선택하면 대상 위치에 XG 호환 곡이 덮어 쓰여집니다. “CANCEL”을 선택하면 작업이 취소됩니다.

폴더명/곡명을 변경하려면 144페이지를 참조하십시오.

7 폴더나 USB 플래시 드라이브를 복사할 때 디스플레이에 대략적인 복사 시간이 나타납니다. 필요한 실제 시간은 이와 다를 수 있습니다. 디스플레이의 메시지에 따라 진행합니다.

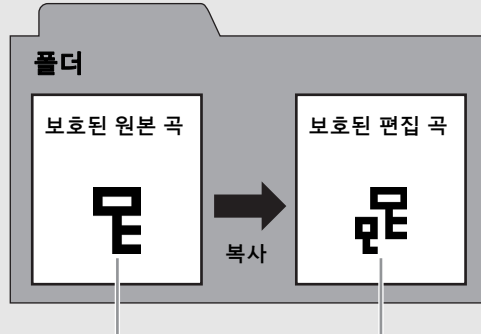
[D] 버튼을 눌러 작업을 취소하거나 [C] 버튼을 눌러 작업을 실행할 수 있습니다.

복사 작업 중 복사 작업을 취소하려면 [D] “INTERRUPT” 버튼을 누릅니다. 그러나 현재 폴더의 모든 파일이 복사되고 나서야 작업이 중지되기 때문에 취소하는 데 긴 시간이 소요될 수 있습니다.

작업을 취소하는 경우 제대로 복사된 파일과 그렇지 않은 파일을 점검해야 합니다.

보호된 곡에 대한 설명

곡 데이터를 구입하거나 다운로드할 경우 삭제 방지(실수로 지우는 것을 방지) 또는 복사 방지(저작권 보호)가 되어 있을 수 있습니다. 이러한 곡을 “보호된 곡”이라고 합니다. 보호된 곡은 사용자가 만든 곡과 같은 방법으로 재생할 수 있지만 XG 형식으로 변환할 수는 없습니다. 보호된 곡의 등록 데이터는 편집할 수 없고 연주 데이터를 덮어쓸 수도 없습니다. 보호된 곡을 편집하려는 경우 먼저 하나의 매체/폴더 안에 해당 곡을 복사한 다음 복사를 편집합니다. 다른 매체/폴더에 복사할 수 없습니다. 복사된 곡("보호된 편집 곡")은 동일한 폴더에 원본 곡("보호된 원본 곡")이 존재할 때에만 사용할 수 있습니다. 보호된 원본 곡을 실수로 삭제하지 않도록 주의하십시오.



이 곡은 편집할 수 없습니다.

보호된 원본 곡이 포함된 폴더에 있는 경우에만 이 곡을 편집할 수 있습니다.

주의사항

Musicsoft Downloader 애플리케이션을 사용하지 않고 컴퓨터의 보호된 곡 데이터를 이동하거나 복사할 경우 곡을 재생할 수 없습니다. 컴퓨터의 보호된 곡을 이동하거나 복사할 경우 항상 Musicsoft Downloader를 사용하십시오.

Musicsoft Downloader는 아래의 인터넷 주소에서 구할 수 있습니다.
<http://download.yamaha.com/>

주의사항

보호된 곡을 편집하려면 악기의 전원을 껐다 켜 다음 편집할 곡을 선택하십시오. (이전 보호된 곡의 등록 데이터가 초기화됩니다.) 그렇지 않은 경우 편집된 보호된 곡을 저장할 수 없습니다.

주의사항

삭제하는 폴더에 오디오 파일이 있는 경우, 폴더를 삭제하면 폴더 안의 곡과 모든 오디오 파일이 삭제됩니다. 데이터 보호를 위해 별도 USB 플래시 드라이브(곡용 1개, 오디오 파일용 1개)의 사용을 권장합니다. 최소한 별개의 폴더를 사용해야 합니다.



참고 페이지

호환 가능 USB 플래시 드라이브(127페이지)

곡 삭제/폴더 삭제

곡 또는 폴더를 삭제하는 작업입니다. (EL-900과 같은 EL 시리즈에서 생성된 곡만은 삭제할 수 없습니다.)

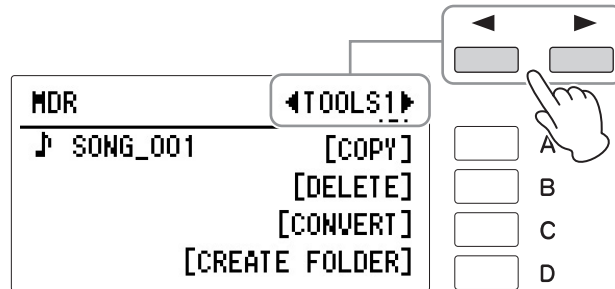
폴더에 오디오 파일이 있더라도 MDR 디스플레이에는 오디오 파일이 표시되지 않으므로, 진행하기 전에 삭제하려는 폴더에 오디오 파일이 없는지 AUDIO 디스플레이에서 확인해야 합니다.

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

2 [MDR] 버튼을 누른 다음 삭제할 곡/폴더를 선택합니다.

곡/폴더 선택에 대한 자세한 내용은 135페이지의 2단계와 3단계를 참조하십시오.

3 페이지 버튼을 사용해 TOOLS1 페이지를 선택합니다.



4 [B] “DELETE” 버튼을 누릅니다.

작업을 확인하라는 메시지가 나타납니다.


이때 [D] “CANCEL” 버튼을 눌러 작업을 취소할 수 있습니다.

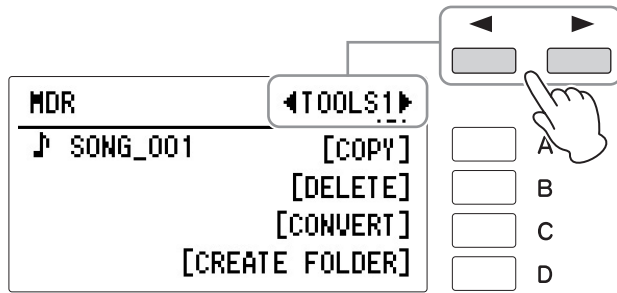
5 “DELETE”나 “PERF. ONLY” 등 삭제할 특정 데이터에 해당하는 [A]~[D] 버튼을 누릅니다. “DELETE”를 선택하면 전체 곡이 삭제되며, “PERF. ONLY”를 선택하면 곡의 연주 데이터만 삭제됩니다.

작업이 완료되면 LCD가 SONG 페이지로 되돌아갑니다.

폴더 생성

- 1 호환되는 USB 플래시 드라이브를 [USB TO DEVICE] 단자에 연결합니다.
- 2 [MDR] 버튼을 누른 다음 새 폴더를 생성할 매체/폴더를 선택합니다.
곡/폴더 선택에 대한 자세한 내용은 135페이지의 2단계와 3단계를 참조하십시오.
- 3 [B] 버튼을 눌러 매체/폴더를 엽니다.
- 4 페이지 버튼으로 TOOLS1 페이지를 불러옵니다.

 참고 페이지
호환 가능 USB 플래시 드라이브(127페이지)




- 5 [D] "CREATE FOLDER" 버튼을 누릅니다.
작업을 확인하라는 메시지가 나타납니다.
이때 [D] "CANCEL" 버튼을 눌러 작업을 취소할 수 있습니다.
- 6 [C] "OK" 버튼을 누릅니다.
새로 생성된 폴더는 자동으로 "FOLDER_001" 등의 이름이 붙여집니다.
최대 120개의 폴더를 생성할 수 있습니다.
폴더명 변경에 대한 설명은 144페이지를 참조하십시오.

XG 형식으로 변환


ELB-02 곡 데이터를 XG 형식 데이터로 변환하는 기능입니다. XG 장치를 사용하여 데이터를 재생할 수 있습니다. 변환된 XG 곡 데이터는 원래 데이터와 똑같이 연주되지 않을 수도 있습니다.

대상 매체의 남은 메모리 양을 미리 확인하십시오. 메모리 여유 공간이 부족할 경우, 변환 작업은 수행할 수 없습니다.

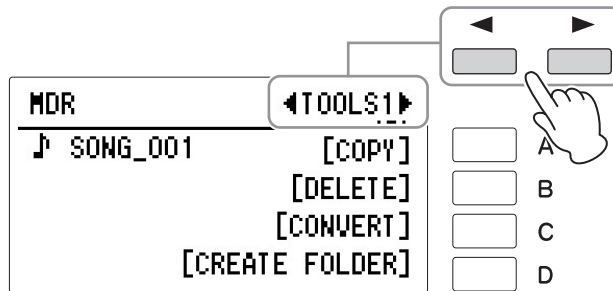
보호된 곡은 XG 형식으로 변환할 수 없습니다.

 **참고 페이지**
호환 가능 USB 플래시 드라이브(127페이지)

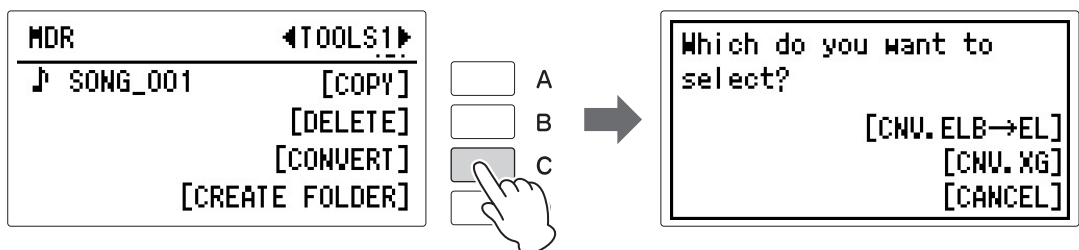
1 XG 형식으로 변환할 곡이 들어 있는 USB 플래시 드라이브를 [USB TO DEVICE] 단자에 연결합니다.

2 [MDR] 버튼을 누른 다음 XG 형식으로 변환할 곡을 선택합니다.
원하는 곡(곡명 옆에  아이콘이 있는 곡)을 선택합니다.
곡 선택에 관한 자세한 내용은 135페이지의 2단계와 3단계를 참조하십시오.

3 페이지 버튼으로 TOOLS1 페이지를 불러옵니다.



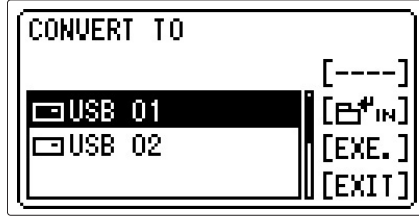
4 [C] "CONVERT" 버튼을 누릅니다.
변환 형식 선택 디스플레이가 나타납니다.
이때 [D] "CANCEL" 버튼을 눌러 작업을 취소할 수 있습니다.



5 [C] "CNV. XG" 버튼을 누릅니다.

6 변환 대상을 선택하는 CONVERT TO 디스플레이를 불러온 다음 변환할 데이터의 대상을 선택합니다.

USB 플래시 드라이브나 폴더를 대상으로 선택합니다. 대상 선택에 대한 설명은 135페이지의 2단계와 3단계를 참조하십시오.



7 [C] “EXE.” 버튼을 눌러 변환을 시작합니다.

8 변환된 데이터를 확인하라는 메시지가 나타나고, 변환된 곡이 재생됩니다.

XG 형식으로 변환된 곡의 이름이 자동으로 “XGSONG001” 등의 이름으로 지정됩니다.

곡명 변경에 대한 설명은 144페이지를 참조하십시오.


XG 곡에 관한 자세한 내용은 160페이지의 “XG 곡 재생”을 참조하십시오.

주

변환 확인 중에 패널 컨트롤을 누르거나 건반을 연주하면 변환된 XG 호환 곡에 저장되므로 패널 컨트롤을 누르거나 건반을 연주하지 마십시오.

잔여 메모리 확인

TOOLS2 페이지에서 USB 플래시 드라이브를 선택한 경우 [INFORMATION] 버튼을 누르면 USB 플래시 드라이브의 잔여 메모리를 나타내는 디스플레이가 호출됩니다. TOOLS2 페이지에서 곡을 선택한 경우 [INFORMATION] 버튼을 누르면 데이터 용량, 등록 बैं크의 양, 곡 제목, 곡 작곡가 등을 나타내는 디스플레이가 호출됩니다. 표시된 항목은 선택된 내용에 따라 다릅니다.

 **참고 페이지**
호환 가능 USB 플래시 드라이브(127페이지)

- 1 USB 플래시 드라이브를 [USB TO DEVICE] 단자에 연결합니다.
- 2 [MDR] 버튼을 누른 다음 곡이나 USB 플래시 드라이브를 선택합니다.
곡 또는 USB 플래시 드라이브 선택에 관한 자세한 내용은 135페이지의 2단계와 3단계를 참조하십시오.
- 3 페이지 버튼으로 TOOLS2 페이지를 불러옵니다.
- 4 [C] “INFORMATION” 버튼을 눌러 정보를 불러옵니다.



USB 플래시 드라이브를 선택한 경우

REMAIN: USB 플래시 드라이브의 잔여 메모리

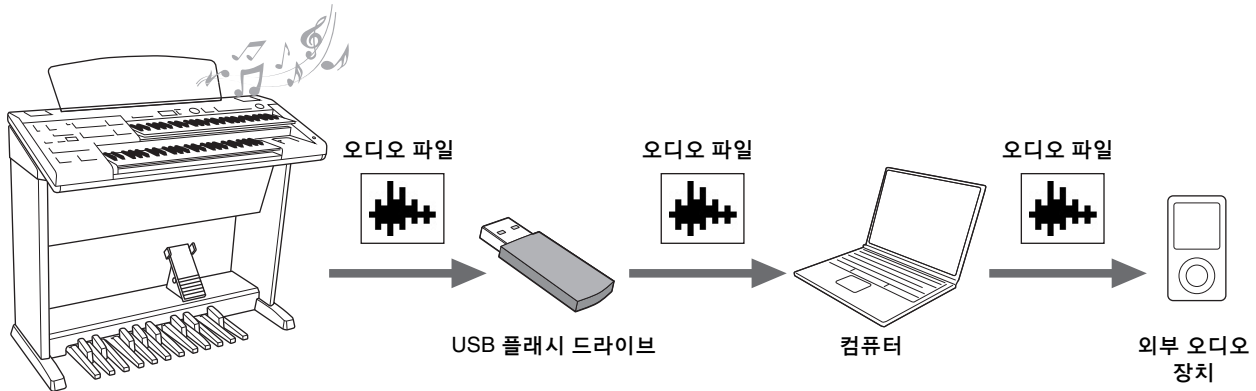
ID: USB 플래시 드라이브가 ELB 시리즈나 ELS 시리즈의 보호된 곡을 처리할 수 있는지 여부를 나타내기 위해 “Found” 또는 “Missing”이 표시됩니다. “Found”는 USB 플래시 드라이브가 데이터를 처리할 수 있음을, “Missing”은 처리할 수 없음을 나타냅니다.

곡을 선택한 경우

SIZE: 곡 데이터의 크기

BANK: 등록 बैं크의 양

편리한 [AUDIO] 버튼을 사용하여 USB 플래시 드라이브에 저장된 오디오 파일(.WAV)을 재생할 수 있습니다. 또한 연주와 녹음을 USB 플래시 드라이브에 오디오 데이터(.WAV)로 녹음할 수 있기 때문에, 파일을 컴퓨터에서 재생하고 친구와 공유하며 자신만의 CD를 녹음할 수 있습니다.



호환 가능 USB 플래시 드라이브

Yamaha 웹사이트의 호환되는 USB 장치 목록에 기재된 호환되는 USB 플래시 드라이브를 사용하십시오. 이 목록은 Yamaha 웹사이트에서 다운로드할 수 있습니다.

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

지원하지 않는 장치를 사용할 경우 데이터 저장/불러오기 작동이 취소될 수 있습니다. USB 플래시 드라이브를 사용하기 전에 132페이지의 “USB 장치 연결”을 꼭 읽으십시오.

주의사항

오작동/데이터 손상을 방지하기 위해 다음 주의사항을 준수하십시오.

- Yamaha는 USB 플래시 드라이브에 중요한 데이터가 있는지 확인한 후 USB 플래시 드라이브를 포맷하고(133페이지), 오디오 녹음/재생용으로만 사용할 것을 권장합니다. 동일 드라이브에서 MDR 곡과 오디오 데이터를 동시에 사용할 경우 USB 플래시 드라이브가 심각하게 단편화되어 오디오 녹음/재생이 모두 중지될 수 있습니다.
- USB 플래시 드라이브를 단단히 꽂아 오디오 녹음/재생 중 갑자기 흔들려 연결이 느슨해지지 않도록 주의를 기울이십시오. 녹음 중 USB 플래시 드라이브가 분리되면 USB 플래시 드라이브의 데이터가 오염될 수 있습니다.

1 오디오로 연주 녹음

오디오 녹음

이 방법을 사용하면 녹음한 연주가 USB 플래시 드라이브에 오디오 파일로 저장됩니다. 오디오 파일은 연주한 음향 자체를 녹음한 것입니다. 일반적인 CD 품질 분해능(44.1kHz/16비트)의 스테레오 WAV 형식으로 저장되므로, 컴퓨터로 전송하여 휴대용 뮤직 플레이어에서 재생할 수 있습니다. 건반 연주로 생성된 모든 음향 및 [AUX IN] 잭에서 입력되는 음향이 녹음되기 때문에 외부 장치의 음향도 녹음할 수 있습니다.


그러나 오디오 녹음을 사용해 등록을 저장할 수는 없습니다. 등록 저장을 원하는 경우, 6장의 138페이지에 설명된 “녹음” 작업을 실행하십시오.

주

[AUX IN] 잭에서 USB 플래시 드라이브로 입력되는 오디오를 녹음할 때, Electone에서 악기에 연결된 외부 오디오 장치의 출력 음량을 제어할 수 없습니다. 외부 오디오 장치의 컨트롤에서 음량을 조절하십시오.

연주를 USB 플래시 드라이브에 오디오 파일로 녹음해 보십시오.
 최대 녹음 시간은 녹음당 60분이지만 USB 플래시 드라이브의 용량에 따라
 녹음 시간이 줄어들 수 있습니다.

주
 파일 확장명이 Electone 디스
 플레이에는 나타나지 않지만,
 컴퓨터에는 표시됩니다.

 **참고 페이지**
 호환 가능 USB 플래시 드라
 이브(169페이지)

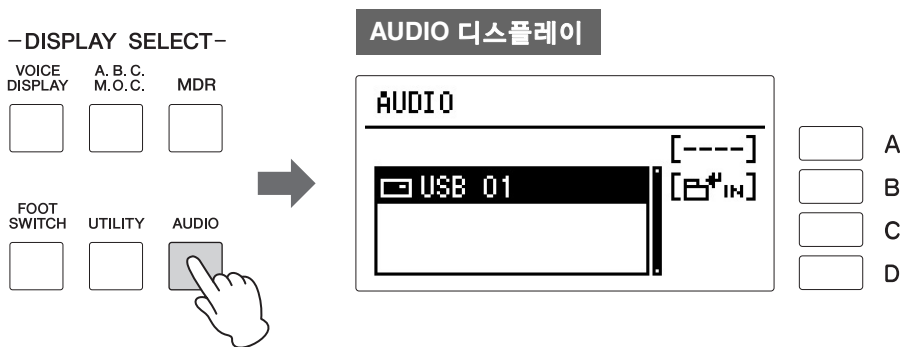
주
 USB 플래시 드라이브에 곡이
 포함되어 있더라도 Electone
 에서 만든 곡이 AUDIO 디스
 플레이에 표시되지는 않습니다.

녹음할 수 있는 파일 형식

.wav - 44.1kHz 샘플 속도, 16비트 해상도, 스테레오

1 호환되는 USB 플래시 드라이브를 [USB TO DEVICE] 단자에 연결합니다.

2 패널 우측 상단에 있는 [AUDIO] 버튼을 눌러 AUDIO 디스플레이를 불러옵니다.



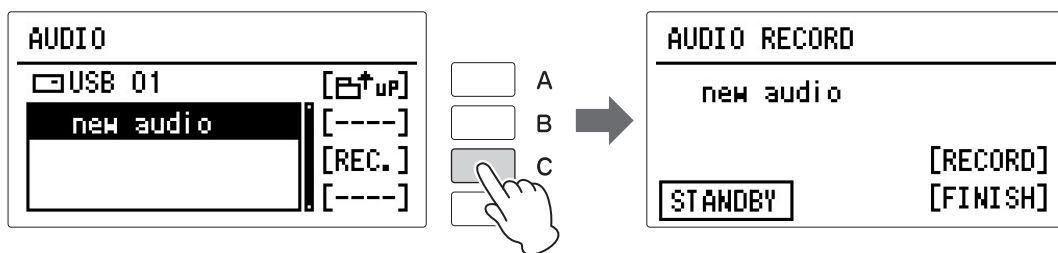
3 연주를 녹음할 빈 오디오 파일 “new audio”를 선택합니다.

2단계 디스플레이에서 [B] “B+M” 버튼을 눌러 USB 플래시 드라이브를
 연 다음 DATA CONTROL 다이얼을 사용해 “new audio”를 선택하면 “new
 audio”를 찾을 수 있습니다.

오디오 파일 선택 작업과 곡 선택 작업이 동일하므로 135페이지의 2, 3단계
 를 참조하십시오.



4 [C] “REC.” 버튼을 눌러 녹음 대기 상태를 작동시킵니다.

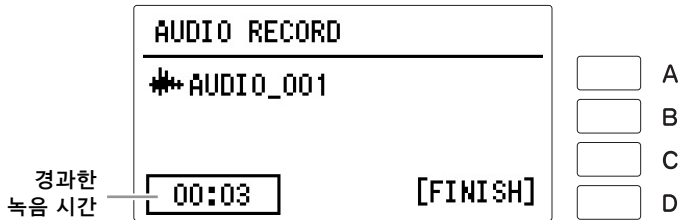


주
 USB 플래시 드라이브/폴더에
 든 오디오 파일의 수가 120개
 미만인 경우, “new audio”
 파일은 USB 플래시 드라이브
 /폴더에 자동으로 생성되는
 빈 오디오 파일입니다.

5 [C] “RECORD” 버튼을 눌러 녹음을 시작한 후 연주를 시작합니다.

녹음이 시작되면 AUDIO RECORD 디스플레이 좌측 하단에 경과한 녹음 시간이 표시됩니다.

경과된 녹음 시간이 표시되면 등록을 로딩하거나 MDR로 곡을 재생할 수 있습니다.



주의사항

절대로 녹음 도중 USB 플래시 드라이브를 분리하거나 전원을 끄지 마십시오. 전원을 끄면 USB 플래시 드라이브 데이터나 녹음 데이터가 손상될 수 있습니다.

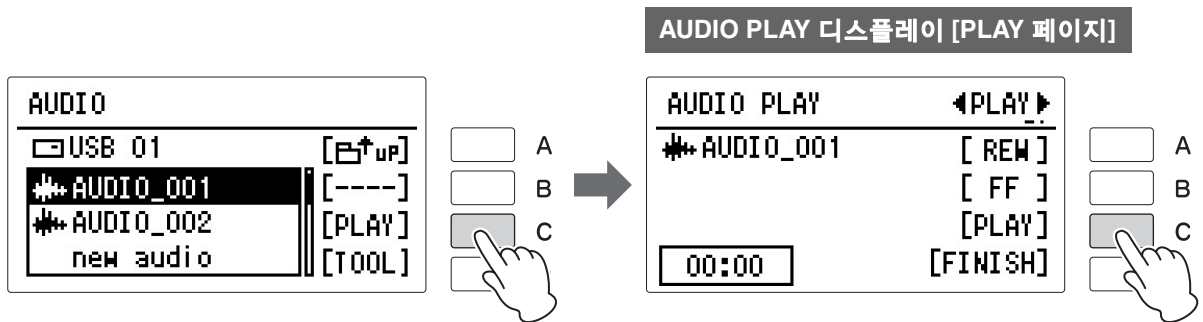
6 연주가 끝나면 [D] “FINISH” 버튼을 누릅니다.

녹음이 중지되고 연주가 녹음된 오디오 파일에 자동으로 이름이 생성되어 AUDIO 디스플레이에 선택됩니다.

7 새로 녹음한 연주를 들으려면 [C] “PLAY” 버튼을 두 번 누릅니다.

참고 페이지

파일 삭제/파일 이름 변경 (176페이지)




곡 재생을 오디오 파일로 녹음

MDR 기능을 사용해 연주를 곡으로 녹음하면 이 곡의 재생을 오디오 파일로 녹음할 수 있습니다.

- 1 호환되는 2개의 USB 플래시 드라이브(곡이 포함된 드라이브와 오디오 파일을 녹음할 드라이브)를 USB TO DEVICE 단자로 연결합니다.
- 2 오디오 녹음을 시작합니다(위 2~5단계 실시).
- 3 MDR 디스플레이에서 곡을 선택한 다음 곡 재생을 시작합니다. 곡을 끝까지 재생합니다.
- 4 오디오 녹음을 중지합니다(위 6, 7단계 실시).

2 오디오 파일 재생

주
본 약기는 DRM 보호 파일을 재생할 수 없습니다.

 **참고 페이지**
호환 가능 USB 플래시 드라이브(169페이지)

주
USB 플래시 드라이브에 곡이 포함되어 있더라도 Electone에서 MDR 기능을 사용해 녹음한 곡과 보호된 곡이 AUDIO 디스플레이에 표시되지 않습니다.

본 약기에 연결된 USB 플래시 드라이브의 오디오 파일을 재생해 보십시오.

재생할 수 있는 파일 형식


.wav - 44.1kHz 샘플 속도, 16비트 해상도, 스테레오

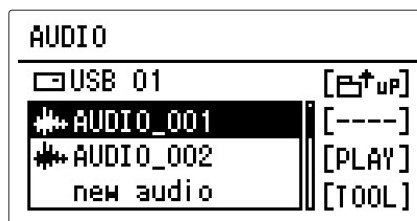
1 재생할 오디오 파일이 들어 있는 호환되는 USB 플래시 드라이브를 [USB TO DEVICE] 단자에 연결합니다.

2 패널 우측 상단에 있는 [AUDIO] 버튼을 눌러 AUDIO 디스플레이를 불러옵니다.



3 원하는 오디오 파일을 선택하여 재생합니다.

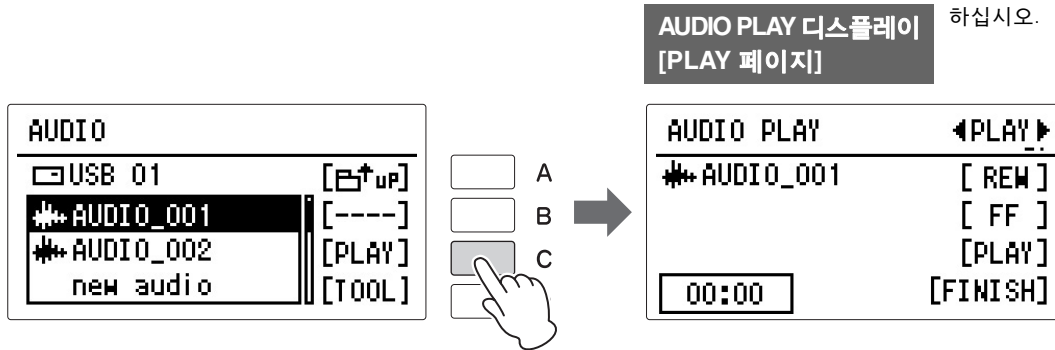
단순히 기존 오디오 파일을 재생하려면 오디오 파일명과 아이콘 “”을 참고하여 원하는 오디오 파일(데이터 포함)을 선택합니다. 오디오 파일 선택 작업과 곡 선택 작업이 동일하므로 135페이지의 2, 3단계를 참조하십시오.



주
USB 플래시 드라이브/폴더에 든 오디오 파일의 수가 120개 미만인 경우, “new audio” 파일은 USB 플래시 드라이브/폴더에 자동으로 생성되는 빈 오디오 파일입니다.

- 4 [C] “PLAY” 버튼을 눌러 AUDIO PLAY 디스플레이에 PALY 페이지를 불러옵니다.**
 다른 페이지가 표시되면 페이지 버튼으로 PLAY 페이지를 선택하십시오.

주
 AUDIO PLAY 디스플레이는 두 개의 서로 다른 페이지인 “PLAY” 또는 “SET”(설정)로 구성됩니다. 페이지 버튼을 사용해 적절한 페이지를 선택하십시오.

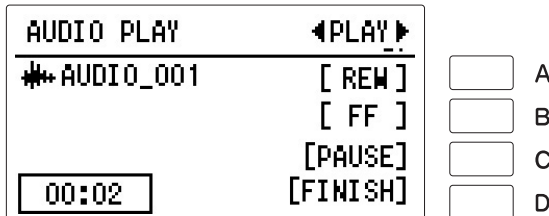


- 5 [C] “PLAY” 버튼을 눌러 재생을 시작합니다.**
 재생이 시작되면 디스플레이 좌측 하단에 경과한 시간이 표시됩니다.

- 6 [D] “FINISH” 버튼을 눌러 재생을 중지합니다.**
 디스플레이가 AUDIO 디스플레이로 되돌아갑니다.

주의사항
 재생 도중 USB 플래시 드라이브를 분리하거나 전원을 끄지 마십시오. 이렇게 하면 USB 플래시 드라이브 데이터가 손상될 수 있습니다.

되감기, 빨리 감기 및 일시 정지



되감기 및 빨리 감기


오디오 재생(또는 일시 정지) 도중 원하는 위치에 도달할 때까지 [A] “REW” (되감기) 버튼이나 [B] “FF”(빨리 감기) 버튼을 누릅니다. 버튼에서 손을 떼면 원하는 위치에서 재생이 일시 정지됩니다. 앞이나 뒤로 감은 위치에서 재생을 다시 시작하려면 [C] “PLAY” 버튼을 누릅니다.

일시 정지

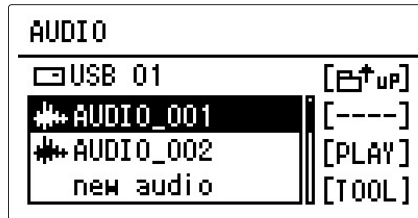
오디오 파일의 재생을 일시적으로 정지하려면 [C] “PAUSE” 버튼을 누릅니다. 오디오 파일이 일시 정지된 위치에서 재생을 다시 시작하려면 [C] “PLAY” 버튼을 다시 누릅니다.

음량, 템포 및 피치 변경

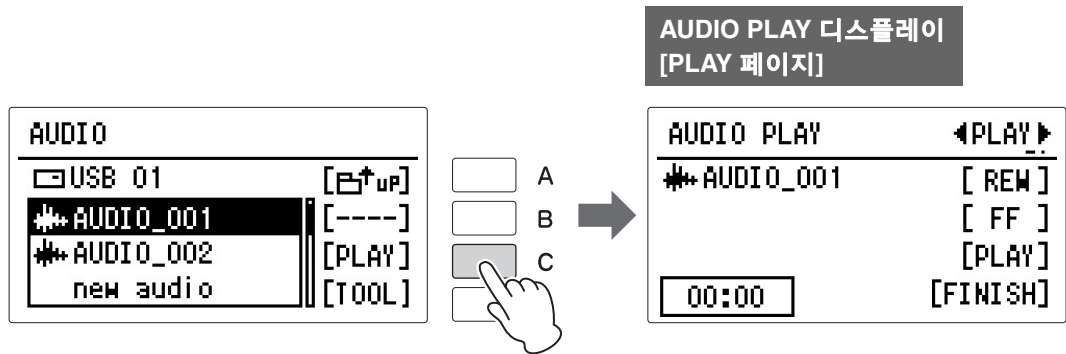
파일이 재생되고 있을 때 오디오 파일의 음량, 템포와 피치를 변경할 수 있습니다.

 **참고 페이지**
호환 가능 USB 플래시 드라이브(169페이지)

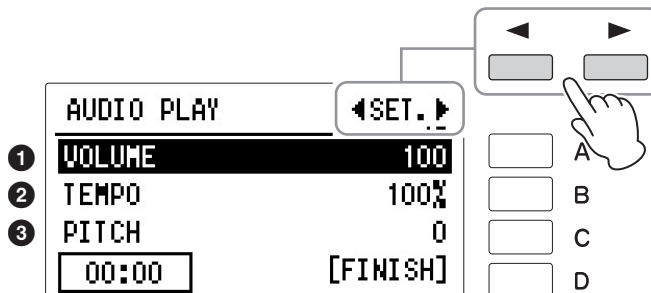
- 1 호환되는 USB 플래시 드라이브를 [USB TO DEVICE] 단자에 연결합니다.
- 2 [AUDIO] 버튼을 누릅니다.
- 3 원하는 오디오 파일을 선택하여 재생합니다.
오디오 파일 선택 작업과 곡 선택 작업이 동일하므로 135페이지의 2, 3단계를 참조하십시오.



- 4 [C] “PLAY” 버튼을 눌러 AUDIO PLAY 디스플레이를 불러옵니다.
다른 페이지가 표시되면 페이지 버튼으로 PLAY 페이지를 선택하십시오.



- 5 페이지 버튼을 눌러 “SET.” (설정) 페이지를 선택합니다.



이 페이지에서 다른 오디오 재생을 설정할 수 있습니다.

① 음량 조절

[A] 버튼을 눌러 “VOLUME”을 선택한 다음 DATA CONTROL 다이얼을 사용하거나 [A] 버튼을 연속해서 눌러 값을 조절합니다.

범위: 0~127

② 템포 변경

[B] 버튼을 눌러 “TEMPO”를 선택한 다음 DATA CONTROL 다이얼을 사용하거나 [B] 버튼을 연속해서 눌러 값을 조절합니다. 75%~125% 값 사이에서 조절 가능하며, 기본값은 100%입니다. 값이 높을수록 템포가 빨라집니다. 다른 오디오 파일을 선택하면 이 설정이 기본값으로 복원됩니다.

주

오디오 파일의 템포나 피치를 변경하면 곡의 음조 특성이 바뀔 수 있습니다.

③ 피치 변경

[C] 버튼을 눌러 “PITCH”를 선택한 다음 DATA CONTROL 다이얼을 사용하거나 [C] 버튼을 연속해서 눌러 값을 조절합니다. 이로써, 오디오 파일의 피치를 반음 단위로 변경할 수 있습니다(-12~12). 다른 오디오 파일을 선택하면 이 설정이 기본값(0)으로 복원됩니다.

주

음량, 템포, 피치 변경은 일시적이며, 전원이 꺼진 다음 다시 켜지면 이러한 값들은 기본값으로 되돌아갑니다.

6 설정 후 페이지 버튼을 사용해 PLAY 페이지로 돌아간 다음 오디오 파일을 재생해 SET. 페이지에서 변경한 사항을 확인합니다.

7 음향에 만족하는 경우 [D] “FINISH” 버튼을 누릅니다.

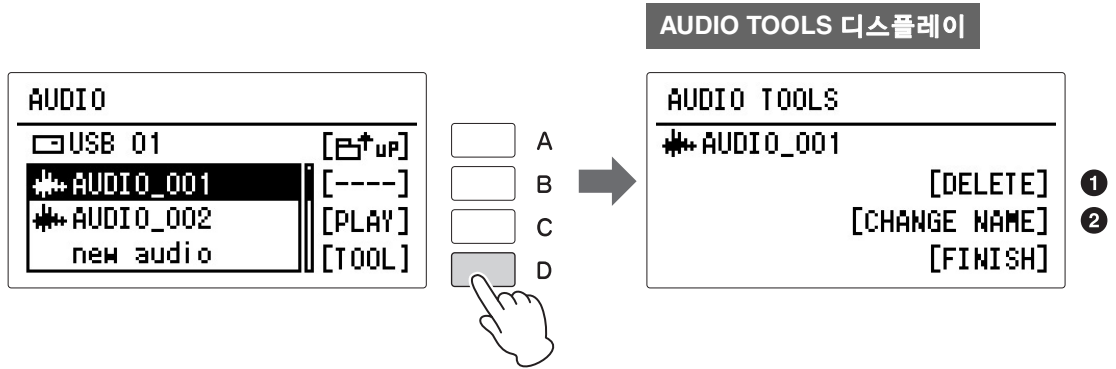
(파일이 재생 중인 경우) 오디오 재생이 중지되고 디스플레이가 AUDIO 디스플레이로 되돌아갑니다.

파일 삭제/파일명 변경

파일을 삭제하거나 파일명을 변경할 수 있습니다.

참고 페이지
호환 가능 USB 플래시 드라이브(169페이지)

- 1 오디오 파일이 저장된 호환되는 USB 플래시 드라이브를 [USB TO DEVICE] 단자에 연결합니다.
- 2 [AUDIO] 버튼을 누릅니다.
- 3 원하는 오디오 파일을 선택합니다.
오디오 파일 선택 작업과 곡 선택 작업이 동일하므로 135페이지의 2, 3단계를 참조하십시오.
- 4 [D] “TOOL” 버튼을 눌러 AUDIO TOOLS 페이지를 불러옵니다.
이 페이지에서 오디오 파일을 삭제하거나 이름을 바꿀 수 있습니다.



① 파일 삭제

[B] “DELETE” 버튼을 누릅니다. 작업을 확인하라는 메시지가 나타납니다. 이때 [D] “CANCEL” 버튼을 눌러 작업을 취소할 수 있습니다. 파일을 삭제하려면 [C] “DELETE” 버튼을 누릅니다. 오디오 파일이 삭제되고 디스플레이가 AUDIO 디스플레이로 되돌아갑니다.

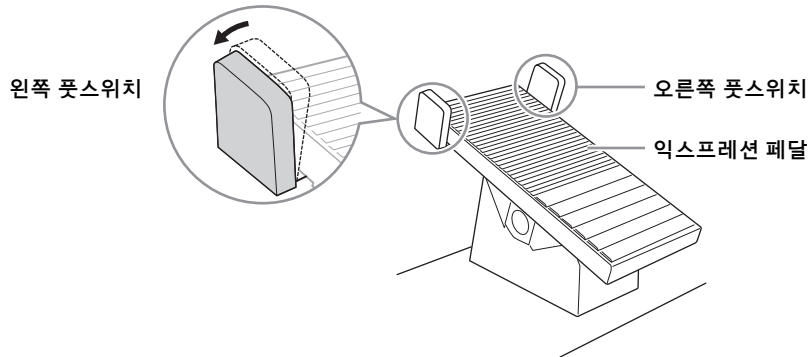
② 파일 이름 변경

[C] “CHANGE NAME” 버튼을 눌러 이름 변경 디스플레이를 불러옵니다. 문자 입력 방법에 관한 자세한 내용은 144페이지의 “곡명/폴더명 변경”을 참조하십시오. 문자를 입력한 다음 [D] “FINISH” 버튼을 눌러 작업 확인을 지시하는 메시지를 불러옵니다. 이때 [D] “CANCEL” 버튼을 눌러 작업을 취소할 수 있습니다. 이름 변경을 마치려면 [C] “CHANGE” 버튼을 누릅니다. 오디오 파일의 이름이 바뀌고 디스플레이가 AUDIO 디스플레이로 되돌아갑니다.

AUDIO TOOLS 페이지에서 나가려면 [D] “FINISH” 버튼을 누릅니다.

참고 페이지
곡명/폴더명 변경(144페이지)

다리와 발로 조작하는 이 컨트롤을 사용하면 건반에서 손을 뗄 필요 없이 다양한 연주 기능을 실행하고 이펙트를 켜거나 끌 수 있습니다. Electone에는 메인 익스프레션 페달에 두 개의 풋스위치가 있습니다.



1 오른쪽 풋스위치

오른쪽 풋스witch는 등록 전환 기능에 사용됩니다. 등록 전환 기능 및 오른쪽 풋스위치에 관한 자세한 내용은 121페이지의 “등록 전환”을 참조하십시오.

2 왼쪽 풋스위치

왼쪽 풋스witch는 리듬, 글라이드 또는 로터리 스피커 중 하나를 컨트롤하도록 설정할 수 있습니다. 다음은 왼쪽 풋스위치의 설정(FOOT SWITCH (LEFT) 페이지)에 관한 설명입니다.

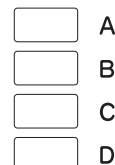
1 [FOOT SWITCH] 버튼을 누릅니다.

-DISPLAY SELECT-

VOICE DISPLAY A. B. C. M.O.C. MDR



FOOT SWITCH UTILITY AUDIO

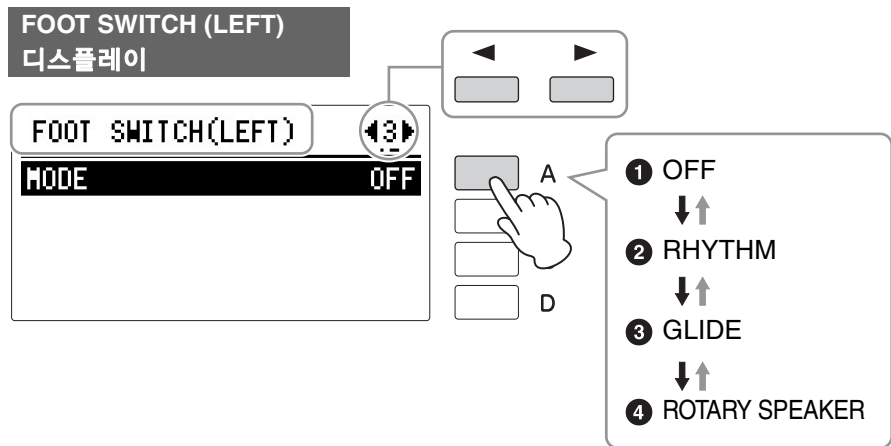


주

[FOOT SWITCH] 버튼을 누르면 REGIST SHIFT (RIGHT) 또는 FOOT SWITCH (LEFT) 디스플레이 중 하나가 호출됩니다. 페이지 버튼을 사용해 적절한 디스플레이를 선택합니다.

2 FOOT SWITCH (LEFT) 디스플레이를 불러옵니다.

페이지 버튼을 사용하여 3페이지를 선택합니다.



참고 페이지
리듬 구조(70페이지)

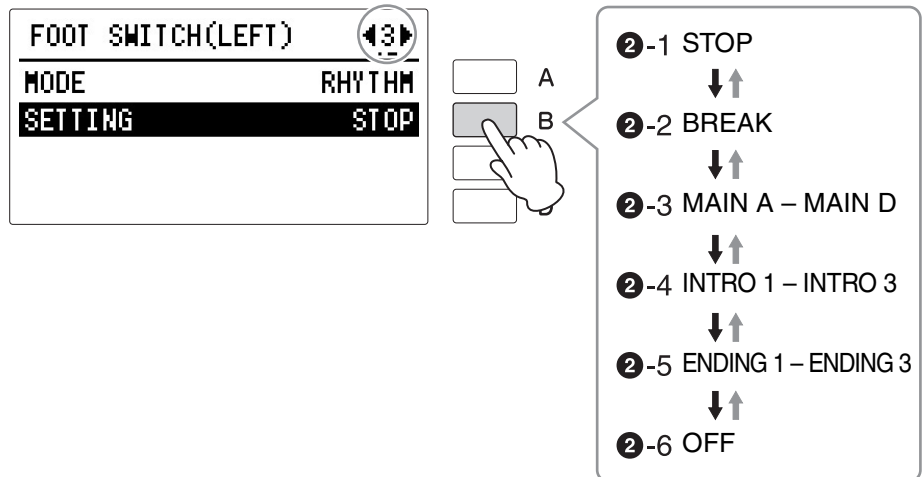
이 페이지에서 왼쪽 풋스위치가 리듬, 글라이드 또는 로터리 스피커 중 어떤 한 기능을 제어할지 할당할 수 있습니다. [A] 버튼을 누를 때마다 기능이 꺼짐 → 리듬 → 글라이드 → 로터리 스피커 순으로 순차적으로 선택됩니다. 꺼짐을 선택하는 경우, 왼쪽 풋스위치는 작동하지 않습니다.

1 꺼짐

왼쪽 풋스위치를 사용한 제어가 작동 해제됩니다.

2 리듬

리듬을 선택하면 컨트롤 설정 중 하나가 아래에 표시됩니다. 필요한 경우 [B] 버튼을 눌러 원하는 컨트롤 설정을 선택합니다.



2 - 1 정지

왼쪽 풋스위치를 누를 때마다 리듬을 켜거나 끕니다.

2 - 2 브레이크

이 기능은 패널의 [BREAK] 버튼에 해당합니다. 왼쪽 풋스위치를 누를 때마다 브레이크 섹션이 연주됩니다.

② - 3 메인 A~메인 D

이 기능은 패널의 MAIN/FILL IN [A]~[D] 버튼에 해당합니다. 예를 들어, 이 디스플레이에서 “MAIN A” 버튼을 선택하고 왼쪽 풋스위치를 누르면 리듬 섹션이 메인 A 또는 필인 A로 전환됩니다.

② - 4 인트로 1~인트로 3

이 기능은 패널의 INTRO [1]~[3] 버튼에 해당합니다. 예를 들어, 이 디스플레이에서 “INTRO1”을 선택한 다음 왼쪽 풋스위치를 누르면 리듬 섹션이 인트로 1로 전환됩니다.

② - 5 엔딩 1~엔딩 3

이 기능은 패널의 ENDING [1]~[3] 버튼에 해당합니다. 예를 들어, 이 디스플레이에서 “ENDING1”을 선택한 다음 왼쪽 풋스위치를 누르면 리듬 섹션이 엔딩 1로 전환됩니다. 엔딩 패턴이 연주된 다음 리듬이 멈춥니다.

② - 6 꺼짐

왼쪽 풋스위치를 사용한 제어가 작동 해제됩니다.

③ 글라이드

이 설정으로 왼쪽 풋스위치를 사용하여 글라이드 이펙트를 컨트롤할 수 있습니다. 왼쪽 풋스위치를 누르면 선택된 음색의 피치가 곧바로 반 단계 낮아지고 발을 떼면 피치가 원래 상태로 천천히 되 돌아옵니다. 글라이드 설정을 선택하는 경우, 두 개의 글라이드 페이지를 사용할 수 있으며 디스플레이의 우측 상단에 현재 페이지 번호가 표시됩니다. 페이지는 페이지 버튼을 사용하여 선택합니다.

FOOT SWITCH (LEFT) 디스플레이

[글라이드 3페이지]

FOOT SWITCH(LEFT)	43
MODE	GLIDE
TIME	1
LEAD1	ON
LEAD2	OFF

③ - 1

[글라이드 4페이지]

FOOT SWITCH(LEFT)	44
UPPER1	ON
UPPER2	ON
LOWER1	OFF
LOWER2	OFF

③ - 2


③ - 1 시간

글라이드 기능의 속도 즉, 왼쪽 풋스위치에서 발을 떼었을 때 피치가 얼마나 점진적으로 정상 복귀될지를 결정합니다. 설정 값이 높을수록 피치 변화가 느려집니다.

범위: 1~5

③ - 2 리드 1/2, 상단1/2, 하단 1/2

[A]~[D] 버튼 중에서 해당 버튼을 눌러 글라이드 기능을 적용할 음색 섹션을 켭니다. 해당 버튼을 누를 때마다 켜짐과 꺼짐이 번갈아 설정됩니다.

 **참고 페이지**
로터리 스피커(60페이지)

④ 로터리 스피커

왼쪽 풋스위치를 사용하여 로터리 스피커 이펙트(켜짐/꺼짐)를 컨트롤할 수 있습니다. 이 디스플레이에서 “ROTARY SPEAKER”를 선택한 다음 풋스위치를 누르면 로터리 스피커 이펙트가 켜지거나 꺼집니다. 이 기능은 로터리 스피커 디스플레이의 “속도 컨트롤”에 해당합니다. 이 기능을 사용하려면 각 음색 섹션에 대해 로터리 스피커를 적절하게 설정해야 합니다. 자세한 내용은 60페이지를 참조하십시오.



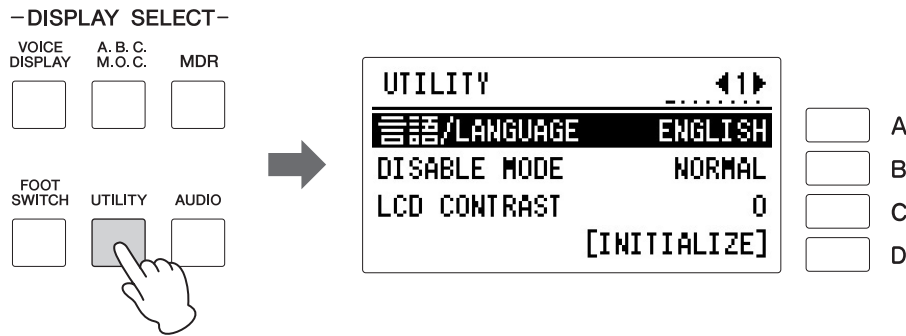
조음김 및 피치 컨트롤

Electone에는 두 개의 피치 관련 컨트롤(조음김 및 피치)이 있습니다.

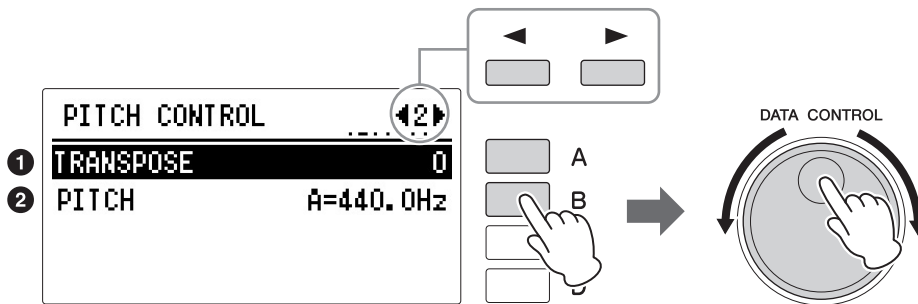
조음김을 사용하면 악기의 키를 변경할 수 있고 피치를 사용하면 튜닝을 세밀하게 조정할 수 있습니다.
조음김 및 피치는 유틸리티 디스플레이에서 조정할 수 있습니다

1 [UTILITY] 버튼을 누릅니다.

유틸리티 디스플레이가 나타납니다.



2 페이지 버튼을 사용하여 유틸리티 디스플레이의 2페이지를 선택합니다.



이 페이지에서 조음김과 피치 설정을 변경할 수 있습니다.

[A] 버튼을 눌러 조음김 설정을 변경하거나 [B] 버튼을 눌러 피치 설정을 변경합니다.

① 조음김

모든 음색의 거친 피치 설정을 결정하며, 반음 단위로 조정 가능합니다.

범위: -6~+6

② 피치

모든 음색의 피치를 세밀하게 설정합니다. 한 단계는 피치가 0.2Hz씩 변경됩니다.

기본 피치는 440.0Hz(A3 건반에 해당)입니다.

범위: 427.2Hz~452.6Hz

음색 조건 디스플레이에서 각 음색 섹션의 조음김 및 피치를 변경할 수도 있습니다. (자세한 내용은 58페이지를 참조하십시오.)

주

전반적인 피치 컨트롤입니다. 음색 섹션의 실제 피치가 컨트롤의 영향을 받으며, 음색 섹션의 피치가 변경된 경우 달라질 수 있습니다. 예를 들어, 여기에서 조음김 값이 "+1"로 설정되고, 상단 건반 음색 1의 조음김 값이 음색 조건 디스플레이에서 "+1"로 설정된 경우, 악기의 전체 피치는 "+1"이 되나 상단 건반 음색 1 피치 설정이 "+2"가 됩니다.

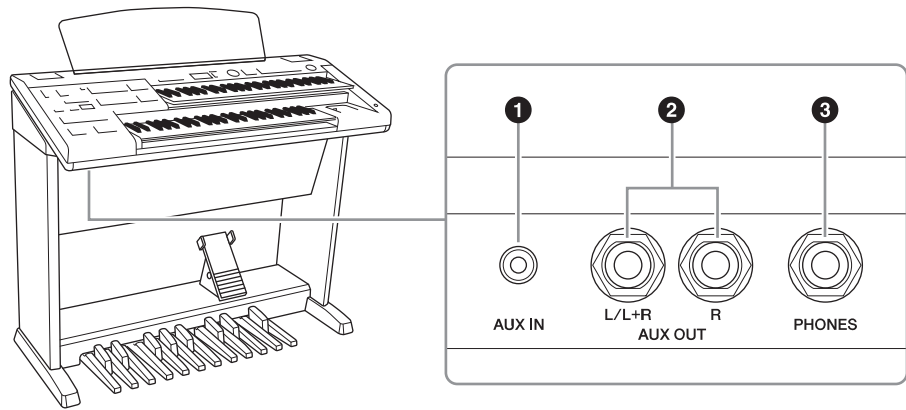
주

여기에서 조음김 설정은 XG 곡(160페이지)에 영향을 미치지 않습니다.

Electone 건반의 하부와 우측에는 다양한 입력/출력 단자 및 컨트롤이 장착된 별도의 패널이 있습니다. 다음은 이 단자 및 컨트롤에 관한 설명입니다.

1 부속 품목 잭 및 컨트롤

여기에서는 Electone의 각 잭/컨트롤에 대해 간략하게 설명합니다. 외부 장치 연결은 184페이지를 참조하십시오.



참고 페이지

Electone의 내장 스피커를 통해 외부 장치 음향 출력(184페이지)

참고 페이지

외부 오디오 시스템을 통한 Electone 음향 연주(184페이지)

참고 페이지

헤드폰 사용(19페이지)

① [AUX IN] (스테레오 미니) 잭

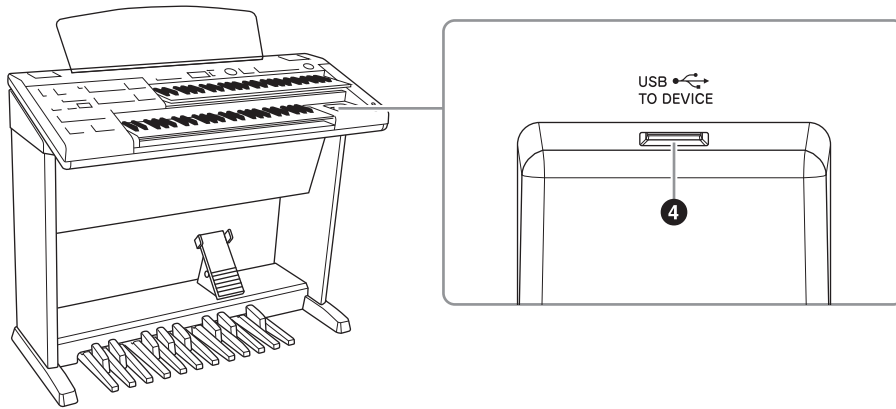
외부 기기를 연결합니다. 연결된 외부 장치에서 전송된 신호는 Electone의 내장 스피커에서 들립니다.

② AUX OUT [L/L+R], [R](표준 폰) 잭

이 한 쌍의 스테레오 출력은 외부 앰프/스피커 시스템을 연결할 때 사용됩니다. 출력 레벨은 MASTER VOLUME 다이얼을 사용하여 조절 가능합니다.

③ [PHONES] 잭

스테레오 헤드폰 세트를 연결합니다. 이 잭에 헤드폰을 연결하면 Electone의 내장 스피커 시스템 음향이 자동으로 차단되므로 주위를 방해하지 않고 연주할 수 있습니다.

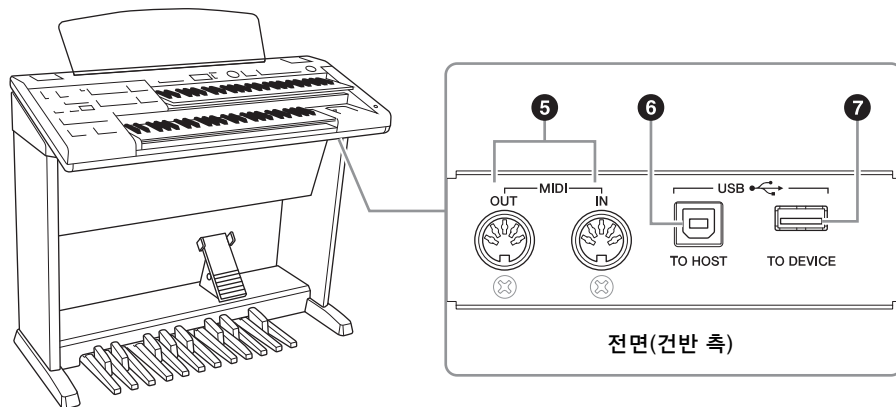


④ [USB TO DEVICE] 단자

USB 플래시 드라이브를 연결합니다. 연결하면 악기에서 생성된 데이터를 USB 플래시 드라이브에 저장할 수 있습니다. 무선 LAN으로 악기를 iPhone/iPad에 연결하기 위해 USB 무선 LAN 어댑터(별도 판매)를 연결할 때도 사용 가능합니다.

참고 페이지

- USB 장치 연결(132페이지)
- iPhone/iPad에 연결(192페이지)



⑤ MIDI [IN]/[OUT] 단자

신디사이저, 시퀀서 등 외부 MIDI 장치를 연결합니다. 이 단자를 통해 MIDI 인터페이스가 장착된 컴퓨터와 연결합니다.

⑥ [USB TO HOST] 단자

USB 케이블을 사용하여 컴퓨터를 연결합니다. 컴퓨터에 올바른 USB-MIDI 드라이버가 설치되어 있어야 연결이 가능합니다.

⑦ [USB TO DEVICE] 단자

“④ [USB TO DEVICE] 단자”와 동일합니다.

참고 페이지

- Electone으로 외부 MIDI 장치 제어(185페이지)
- 외부 장치에서 Electone 제어(185페이지)
- MIDI란 무엇인가?(187페이지)
- 컴퓨터와 연결(186페이지)

⚠ 주의

본 악기를 다른 전자 부품에 연결하기 전에 먼저 모든 부품의 전원을 끄십시오. 또한 모든 컴포넌트의 전원을 꺼고 기기 전에 음량을 모두 최소 (0)로 설정하십시오. 그렇지 않으면 기계에 전기적 충격이나 손상이 발생할 수 있습니다.

주의사항

장치 손상을 방지하기 위해 먼저 악기의 전원을 끈 다음 외부 장치를 켜십시오. 전원을 끌 때는 먼저 외부 장치의 전원을 끈 다음 악기 전원을 끄십시오.

주의사항

AUX OUT 잭의 출력 경로를 [AUX IN] 잭으로 지정하지 마십시오. 이렇게 연결할 경우 [AUX IN] 잭의 신호 입력이 AUX OUT 잭에서 출력됩니다. 이러한 방식으로 연결하면 피드백 순환이 발생해 정상적인 연주가 불가능해질 수 있고, 양쪽 장비가 모두 손상될 수도 있습니다.

주

저항이 없는(제로 저항) 오디오 케이블과 어댑터 플러그를 사용하십시오.

주의사항

장치 손상을 방지하려면 먼저 외부 장치 전원을 끈 다음 악기의 전원을 켜십시오. 전원을 끌 때는 먼저 악기의 전원을 끈 다음 외부 장치의 전원을 끄십시오.

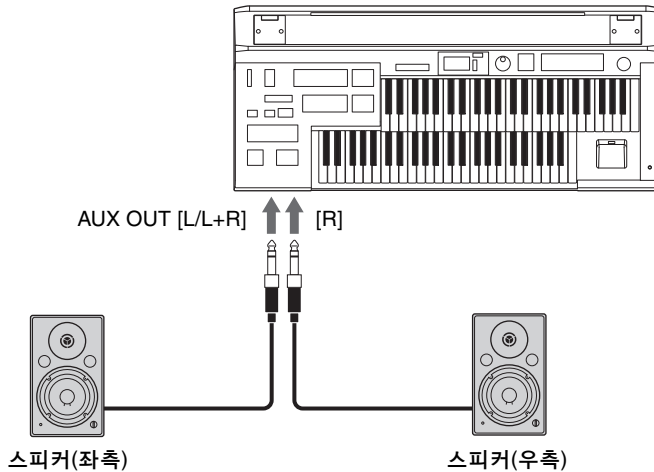
주

저항이 없는(제로 저항) 오디오 케이블과 어댑터 플러그를 사용하십시오.

2 연결 예 - 외부 장치

외부 오디오 시스템을 통한 Electone 음향 연주

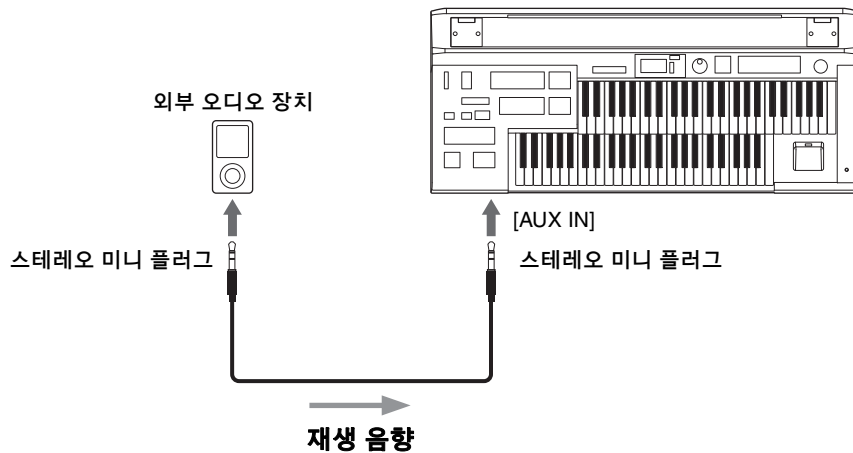
AUX OUT 잭을 사용하여 외부 스피커에 Electone을 연결할 수 있습니다. 모노 장치에 Electone을 연결하는 경우 AUX OUT [L/L+R] 잭(표준 폰)만 사용하십시오.



Electone을 스피커가 아닌 외부 오디오 장치에 연결해 Electone 연주를 외부 장치에 녹음할 수 있습니다.

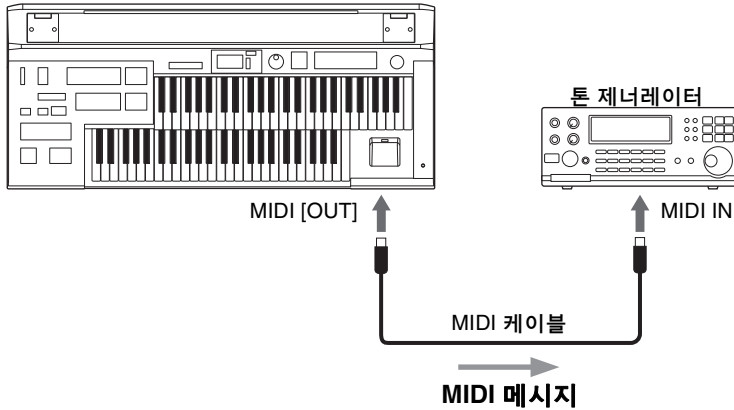
Electone의 내장 스피커를 통해 외부 장치 음향 출력

외부 오디오 장치에서 [AUX IN] 잭으로 케이블을 연결하면 Electone 스피커를 통해 외부 장치 음향을 재생할 수 있습니다.



Electone으로 외부 MIDI 장치 제어

Electone을 사용하여 MIDI 건반(또는 톤 제너레이터)의 음색을 원격으로 연주하여 Electone과 결합함으로써, 여러 겹의 더욱 풍부한 음을 만들어 낼 수 있습니다. (MIDI 건반의 MIDI 수신 채널이 Electone의 전송 채널과 일치해야 합니다.) Electone은 음 정보와 함께 익스프레션 페달을 밟은 정도, 건반을 연주한 세기 등 다양한 연주 정보를 디지털 데이터로 전송합니다. 연결된 외부 장치가 이러한 메시지에 어떻게 반응하는가는 특정 음색에 의해 좌우됩니다.

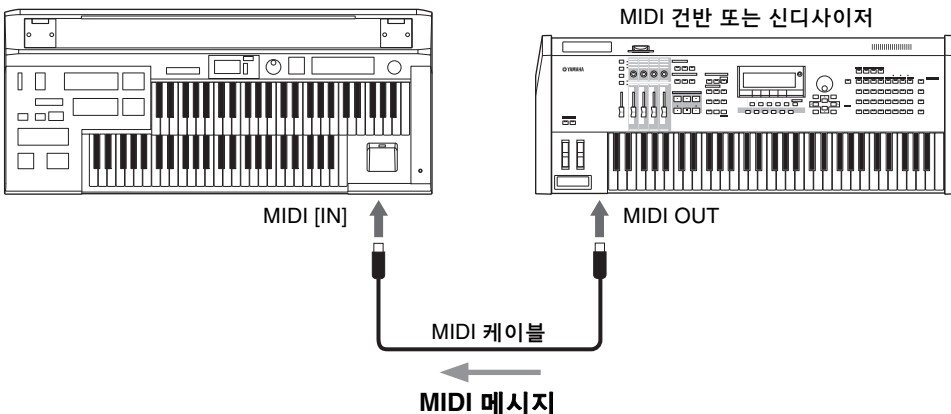


주
MDR을 사용하는 경우 MIDI 데이터를 전송할 수 없습니다.

[USB TO HOST] 단자가 사용되면 MIDI 단자는 자동으로 작동 해제됩니다. USB 무선 LAN 어댑터가 연결되면 MIDI와 [USB TO HOST] 단자가 자동으로 작동 해제됩니다.

외부 장치에서 Electone 제어

외부 MIDI 건반 또는 시퀀서를 사용하여 Electone 음향을 원격으로 연주하고 등록을 바꿀 수 있습니다. (MIDI 건반의 MIDI 전송 채널을 Electone의 고정 수신 채널과 일치하도록 설정해야 합니다.)



주
MDR을 사용하는 경우 MIDI 데이터를 전송할 수 없습니다.

[USB TO HOST] 단자가 사용되면 MIDI 단자는 자동으로 작동 해제됩니다. USB 무선 LAN 어댑터가 연결되면 MIDI와 [USB TO HOST] 단자가 자동으로 작동 해제됩니다.

3 컴퓨터와 연결

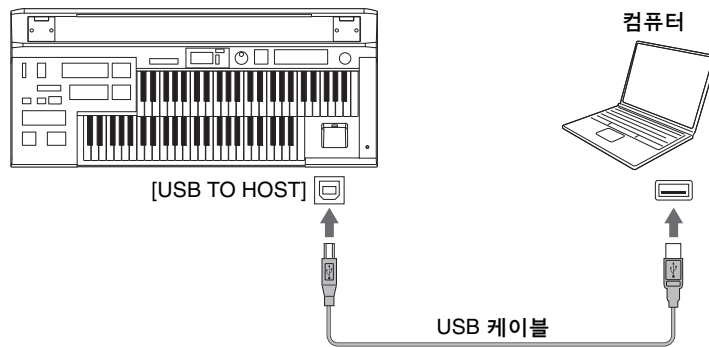
주
MDR을 사용하는 경우 MIDI 데이터를 컴퓨터와 주고 받을 수 없습니다.

[USB TO HOST] 단자 또는 MIDI 단자를 사용하면 Electone과 컴퓨터를 연결하여 이 두 장치 간 MIDI 통신이 가능합니다. 컴퓨터에 USB-MIDI 드라이버를 설치한 후 Electone과 컴퓨터 간에 MIDI 연결을 생성합니다. USB-MIDI 드라이버는 아래의 Yamaha 웹사이트에서 최신 버전을 다운로드할 수 있습니다.
<http://download.yamaha.com/>

Electone을 컴퓨터와 연결함으로써 새로운 음악적 가능성이 무한히 펼쳐집니다. 창작곡을 컴퓨터에 저장하여 악보를 작성할 수 있으며(악보 기록 응용프로그램 또는 시퀀싱 소프트웨어 필요), 창작 Electone 곡 데이터를 자신의 웹사이트로 업로드하여 자신의 재능을 알리거나 친구들과 곡을 공유할 수 있습니다. 또한, 예를 들어 컴퓨터에서 MIDI 파일을 연주하여 Electone 음향을 재생하는 등 컴퓨터를 통해 Electone을 제어할 수도 있습니다.

[USB TO HOST] 단자 사용

Electone의 [USB TO HOST] 단자와 표준 USB 케이블을 사용하여 Electone과 컴퓨터를 연결합니다.



[USB TO HOST] 단자가 사용되면 MIDI 단자는 자동으로 작동 해제됩니다. USB 무선 LAN 어댑터가 연결되면 MIDI와 [USB TO HOST] 단자가 자동으로 작동 해제됩니다.

[USB TO HOST] 단자 사용 시 주의사항

[USB TO HOST] 단자에 컴퓨터를 연결할 때 다음 사항을 반드시 준수하십시오. 그렇지 않을 경우 컴퓨터 작동이 멈춰 데이터가 훼손되거나 유실될 수 있습니다. 컴퓨터나 악기가 작동을 멈추면 응용프로그램 소프트웨어 또는 컴퓨터 OS를 다시 시작하거나 악기 전원을 껐다가 다시 켜십시오.

주의사항

- 3미터 미만의 AB형 USB 케이블을 사용하십시오. USB 3.0 케이블은 사용할 수 없습니다.
- [USB TO HOST] 단자에 컴퓨터를 연결하기 전에 컴퓨터의 절전 모드(예: 중지, 슬립, 대기 모드)를 모두 해제하십시오.
- 악기의 전원을 켜기 전에 컴퓨터를 [USB TO HOST] 단자에 연결하십시오.
- 악기의 전원을 켜고 끄거나 [USB TO HOST] 단자에 USB 케이블을 연결하거나 분리하기 전에 다음 사항을 실행하십시오.
 - 컴퓨터에 열려있는 모든 응용프로그램 소프트웨어를 종료합니다.
 - 악기에서 데이터가 전송되지 않도록 합니다. (건반의 음을 연주하거나 송을 재생할 때만 데이터가 전송됩니다.)
- 컴퓨터가 악기에 연결되어 있는 동안에는 이러한 작업들 사이에 6초 이상 기다려야 합니다. (1) 악기의 전원을 끈 다음 다시 켜거나, (2) USB 케이블을 번갈아가며 연결/분리하는 경우가 이에 해당합니다.

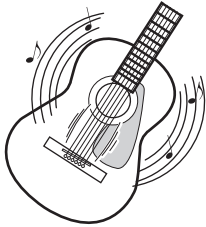
4 MIDI

여기에서는 MIDI가 무엇이며 어떤 기능을 하는지 그리고 Electone에서 어떻게 사용할 수 있는지 알려줍니다.

MIDI란 무엇인가?

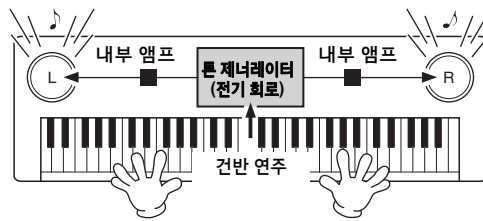
“어쿠스틱 악기”와 “디지털 악기”라는 용어는 들어보셨을 것입니다. 오늘날 악기는 이와 같이 두 부류로 나눌 수 있습니다. 어쿠스틱 악기를 대표하는 것으로 그랜드 피아노와 클래식 기타를 생각해 볼 수 있습니다. 이 악기들에 대해서는 이해하기 쉽습니다. 피아노의 경우 건반을 치면 내부의 해머가 현을 쳐서 음이 연주됩니다. 기타는 줄을 튕기면 음이 연주됩니다. 그러나 디지털 악기는 음을 연주하는 방식이 이와 다릅니다.

어쿠스틱 기타의 음 생성



줄을 튕기면 몸체에서 음향이 울려 퍼집니다.

디지털 악기의 음 생성



건반의 연주 정보에 기초하여 톤 제너레이터에 저장된 샘플링된 음이 스피커를 통해 연주됩니다.

위의 그림에서와 같이 전자 악기의 경우, 톤 제너레이터(전자 회로)에 저장된 샘플링 음(미리 녹음한 음)은 건반으로부터 수신된 정보에 기초로 연주되고 스피커를 통해 출력됩니다. 그렇다면 음을 발생시키는 데 기초가 되는 건반의 정보란 무엇일까요?

Electone 건반에서 그랜드 피아노 음향을 사용하여 “C” 4분 음표를 연주하는 경우를 예로 들어보겠습니다. 공명음을 내는 어쿠스틱 악기와 달리 전자 악기는 “음색의 종류”, “건반의 위치”, “누르는 강도”, “누르는 시점”, “손을 떼는 시점” 등과 같은 건반의 정보를 실현합니다. 그런 다음 각 정보를 수치로 바꾸어 톤 제너레이터로 전송합니다. 이러한 수치를 기초로 사용하여 톤 제너레이터는 저장된 샘플링 음을 연주하는 것입니다.

건반 정보의 예

음색 번호(음색의 종류)	01(그랜드 피아노)
음 번호(건반의 위치)	60(C3)
음 커짐(눌렀을 때) & 음 꺼짐(떼었을 때)	수치로 표현되는 타이밍(4분 음표)
세기(강약의 정도)	120(강함)

위에서 설명한 바와 같이 건반 연주와 음색 선택과 같은 패널 조작은 MIDI 이벤트로 처리됩니다.

MIDI(Musical Instrument Digital Interface)는 호환성 있는 음, 컨트롤 변경 내용, 프로그램 변경 내용 및 그 밖의 다양한 형식의 MIDI 데이터 즉, 메시지를 송수신하여 전자 악기가 서로 통신할 수 있게 해줍니다.

Electone의 MIDI 메시지

MIDI 메시지는 채널 메시지와 시스템 메시지의 두 가지로 분류할 수 있습니다. 채널 메시지는 특정 채널에 대한 건반 연주와 관련된 데이터로 구성됩니다. 시스템 메시지는 여러 개의 MIDI 장치가 서로 통신하도록 하는 데이터로 구성됩니다.

채널 메시지

Electone의 건반을 연주할 때마다 채널 메시지(어떠한 건반을 어느 정도 세기로 연주했는지를 표시)가 특정 채널을 통해 전송됩니다. 마찬가지로, 외부 건반으로부터 이러한 데이터를 수신할 경우 Electone도 원격으로 연주될 수 있습니다.

음 꺼짐: 어떠한 건반을 0~127의 음 번호로 연주했는지를 나타냅니다. 수신 음 범위는 C-2(0)~G8(127), C3 = 60입니다.

음 꺼짐: 건반에서 손을 뗄 때 생성됩니다.

세기: 건반을 얼마나 강하게 연주했는지를 나타냅니다. 범위는 1~127입니다.

자세한 내용은 Yamaha 웹사이트에서 다운로드할 수 있는 “MIDI Reference(MIDI 참조)”를 참조하십시오(9페이지).

● 프로그램 변경

프로그램 변경 메시지는 곡 중간에 음색을 변경할 수 있게 해줍니다. 이 메시지를 사용하여 Electone의 등록을 변경합니다.

자세한 내용은 Yamaha 웹사이트에서 다운로드할 수 있는 “MIDI Reference(MIDI 참조)”를 참조하십시오(9페이지).

● 컨트롤 변경

컨트롤 변경 메시지는 특정 컨트롤 변경 번호를 통해 음색 बैं크를 선택하고, 음량, 패닝, 번조, 포르타멘토 시간, 선명도 및 그 밖의 다양한 사운드 파라미터를 제어하게 해줍니다.

Electone에서 사용 가능한 컨트롤 변경 메시지에 관한 자세한 내용은 Yamaha 웹사이트에서 다운로드할 수 있는 “MIDI Reference(MIDI 참조)”를 참조하십시오(9페이지).

시스템 메시지

● 시스템 고유 메시지

시스템 고유 메시지는 시스템 및 음색/등록 데이터를 교환하는 데 사용됩니다.

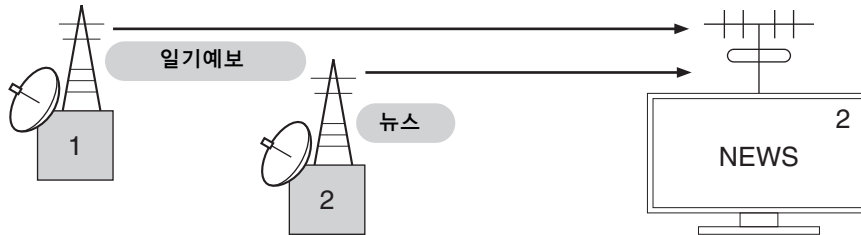
주

Yamaha 웹사이트 주소는 Owner's Manual(사용설명서)의 9페이지를 참조합니다.

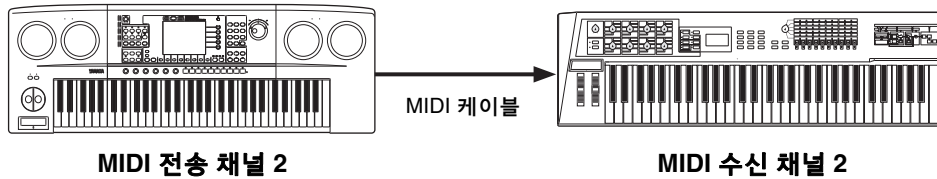
MIDI 채널

MIDI 데이터는 16개의 MIDI 채널 중 하나에 할당되어 있습니다. 이 1~16의 채널들을 사용하여 16개의 서로 다른 악기 부분에 대한 연주 데이터를 동시에 하나의 MIDI 케이블로 전송할 수 있습니다.

MIDI 채널을 TV 채널이라고 생각해 보십시오. 각 TV 방송국은 특정 채널을 통해 방송을 전송합니다. 가정의 TV는 여러 TV 방송국으로부터 여러 다양한 프로그램을 동시에 수신하고 시청자는 적절한 채널을 선택해 원하는 프로그램을 시청합니다.



MIDI도 이와 동일한 기본 원리에 따라 작동됩니다. 전송 악기가 특정 MIDI 채널(MIDI 전송 채널)에서 MIDI 데이터를 하나의 MIDI 케이블을 통해 수신 악기에 전송합니다. 수신 악기의 MIDI 채널(MIDI 수신 채널)이 전송 채널과 일치하면 수신 악기가 전송 악기에서 보낸 데이터에 따라 음향을 냅니다.



Electone의 수신 채널은 상단 건반에 대해서는 채널 1, 하단 건반에 대해서는 채널 2, 그리고 페달보드에 대해서는 채널 3으로 각각 고정되어 있습니다. 이는 다른 MIDI 장치를 사용하여 Electone의 음색을 연주하는 경우, 반드시 연결된 장치의 MIDI 전송 채널과 Electone의 수신 채널을 일치시켜야 함을 의미합니다. 각 건반(상단, 하단 및 페달)의 전송 채널은 채널 1~16 중에서 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 191페이지를 참조하십시오.

5 MIDI 컨트롤

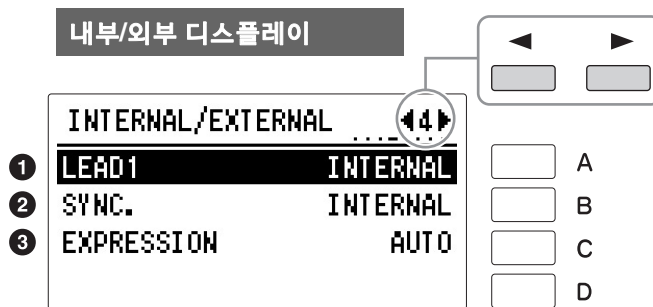
Electone을 두 번째 MIDI 장치(신디사이저, 컴퓨터 등)와 연결하는 경우, Electone이 해당 MIDI 장치를 제어하는 방식 또는 Electone이 제어되는 방식을 정할 수 있습니다.

MIDI 페이지 선택

1 [UTILITY] 버튼을 누릅니다.

유틸리티 디스플레이가 나타납니다. 4~5페이지에 MIDI 페이지가 있습니다.

2 PAGE 버튼을 사용하여 4~5페이지를 선택합니다.



내부/외부

표시된 항목에 대한 컨트롤을 Electone(내부) 또는 연결된 장치(외부)로 전환합니다.

① 리드1

리드 음색 1을 내부에서 제어할지, 외부에서 제어할지를 결정합니다.
[A] 버튼을 연속해서 누르면 내부와 외부가 번갈아 설정됩니다.

내부: 리드 음색 1이 Electone의 상단 건반에서 연주됩니다 (하단 전환 기능이 켜진 경우, 하단 건반에서 연주됩니다.)

외부: 리드 음색 1이 MIDI 채널 4를 통해 연결된 기기에서 연주됩니다.

② 동기화

리듬 동기화를 위한 타이밍 조절의 소스를 결정합니다.
[B] 버튼을 연속해서 누르면 내부와 외부가 번갈아 설정됩니다.

내부: 패널에서 리듬 [START] 또는 [SYNCHRO START] 버튼을 누르면 연결된 모든 장치(예: 시퀀서 등)를 제어하고 동기화할 수 있습니다.

외부: 연결된 리듬 장치의 리듬을 시작하면 Electone의 리듬도 시작됩니다.

③ 익스프레션

익스프레션 페달의 제어 방식을 결정합니다. 이 컨트롤은 일반적으로 “자동”으로 설정됩니다.

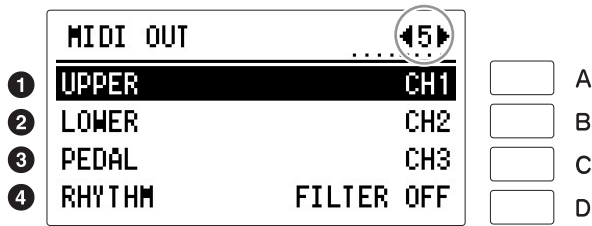
[C] 버튼을 연속해서 누르면 자동, 내부, 외부가 번갈아 설정됩니다.

자동: 내부와 외부가 자동으로 전환됩니다.

내부: MDR 재생 중에도 익스프레션 페달을 수동으로 제어할 수 있습니다.

외부: MDR을 연주하거나 MIDI 메시지를 수신하는 동안에는 익스프레션 페달을 사용할 수 없습니다. (음량은 USB 플래시 드라이브에 기록된 데이터 또는 수신한 MIDI 데이터에 의해 조절됩니다.)

MIDI 아웃 채널 디스플레이



MIDI 정보가 전송될 채널을 설정합니다. 상단 건반, 하단 건반 및 페달보드 등 각 건반에 대해 채널 1~16 중 임의의 채널에 할당할 수 있습니다.

각 건반의 MIDI 메시지는 여기에서 설정한 채널을 통해 전송됩니다.

여기에서 전송 채널과 연결된 장치의 수신 채널을 일치시켜야만 합니다.

① 상단 건반

상단 건반용 채널을 선택합니다.

[A] 버튼을 눌러 항목을 선택한 다음 DATA CONTROL 다이얼을 사용하여 설정을 선택합니다.

② 하단 건반

하단 건반용 채널을 선택합니다.

[A] 버튼을 눌러 항목을 선택한 다음 DATA CONTROL 다이얼을 사용하여 설정을 선택합니다.

③ 페달보드

페달보드용 채널을 선택합니다.

[C] 버튼을 눌러 항목을 선택한 다음 DATA CONTROL 다이얼을 사용하여 설정을 선택합니다.

④ 리듬

불필요한 MIDI 데이터를 삭제하여 Electone에서 데이터가 전송되는 것을 방지합니다. Electone에서 리듬 시작/중지 메시지를 필터링할 수 있습니다.

[D] 버튼을 연속해서 누르면 전송됨(FILTER OFF)과 전송되지 않음(FILTER ON)이 번갈아 설정됩니다.

6 iPhone/iPad에 연결

주

Yamaha 웹사이트 주소는 Owner's Manual(사용설명서)의 9페이지를 참조합니다.

악기에 iPhone 또는 iPad 등의 스마트 장치를 연결할 수 있습니다. 스마트 장치에 애플리케이션 도구를 사용하면 편리한 기능을 활용하여 본 악기를 더욱 즐길 수 있습니다.

- 연결에 관한 자세한 내용은 웹사이트의 "iPhone/iPad Connection Manual(iPhone/iPad 연결 설명서)"을 참조하십시오(9페이지).
- 호환되는 스마트 장치와 애플리케이션 도구에 대한 내용은 다음 페이지에 접속하여 확인하십시오.
<http://www.yamaha.com/kbdapps/>

주

USB 무선 LAN 어댑터가 연결되면 MIDI와 [USB TO HOST] 단자가 자동으로 작동 해제됩니다.

USB 무선 LAN 어댑터(별도 판매)를 통해 연결

USB 무선 LAN 어댑터를 사용하여 Electone을 iPhone/iPad에 무선으로 연결할 수 있습니다. USB 무선 LAN 어댑터(별도 판매)에 대한 자세한 내용은 본 설명서의 끝(또는 처음)에 제시되어 있는 가까운 Yamaha 담당자 또는 대리점에 문의하십시오. 또는 아래의 웹사이트에 접속하여 해당 지역의 Yamaha 지원 담당자에게 문의할 수 있습니다.

<http://www.yamaha.com/contact/>

웹사이트의 "iPhone/iPad Connection Manual(iPhone/iPad 연결 설명서)" 지침에 따라 Electone을 iPhone/iPad에 무선으로 연결하십시오. 무선 연결 시 필요한 구체적인 무선 LAN 설정(아래)은 사용설명서를 다시 참조하십시오.

참고 페이지

- 무선 LAN의 세부 설정 (198페이지)
- 무선 LAN 설정에서 설정 초기화(200페이지)

주의사항

iPhone/iPad에 설치된 애플리케이션과 악기를 함께 사용할 경우, 통신에 의한 잡음이 생기지 않도록 iPhone/iPad에서 먼저 "에어플레인 모드"를 "켜짐"으로 설정한 다음 "Wi-Fi"를 "켜짐"으로 설정하는 것을 권장합니다.

주의사항

불안정한 위치에 iPhone/iPad를 놓지 마십시오. 장치가 떨어져 손상될 수 있습니다.

주

USB [TO DEVICE] 단자를 사용하기 전에 "USB [TO DEVICE] 단자 사용 시 주의사항"(132페이지)을 반드시 읽으십시오.

무선 LAN 설정

웹사이트의 "iPhone/iPad Connection Manual(iPhone/iPad 연결 설명서)" 지침에 따라 무선 연결을 시작하고 난 다음 "네트워크 및 액세스 포인트로의 연결 표시", "WPS 자동 설정", "수동 설정" 또는 "Adhoc Mode로 연결" 등의 지침에 따라 적절히 설정합니다. 본 사용설명서의 192 ~ 196페이지를 참조하여 필요한 설정을 마치십시오.

액세스 포인트가 없는 경우, "Adhoc Mode로 연결" 지침을 준수합니다(196페이지).

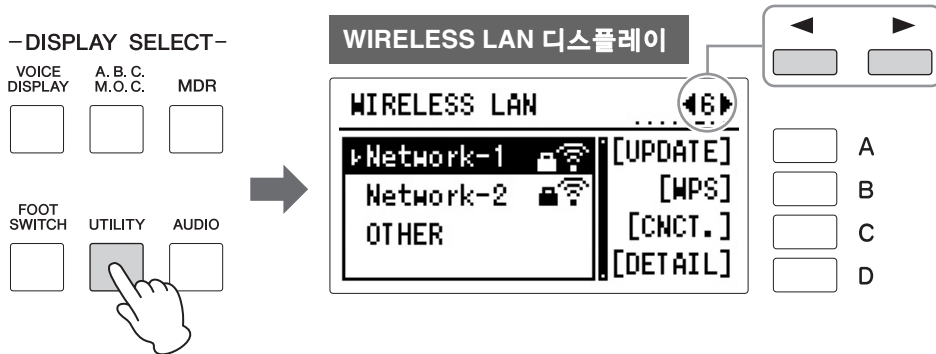
WPS를 통한 자동 설정

1 필요한 경우 무선 LAN 모드를 "INFRASTRUCTURE"로 설정합니다.

197페이지의 "무선 LAN 모드"를 참조하십시오.

2 USB 무선 LAN 어댑터를 연결한 다음 WIRELESS LAN 디스플레이를 불러옵니다.

[UTILITY] 버튼을 누른 다음 페이지 버튼을 사용해 6페이지를 선택합니다.



3 [B] “WPS” 버튼을 누릅니다.

작업을 확인하라는 메시지가 나타납니다. 이때 [D] “CANCEL” 버튼을 눌러 작업을 취소할 수 있습니다.

4 [C] “OK” 버튼을 눌러 WPS 설정을 시작한 다음 2분 내에 액세스 포인트에 있는 WPS 버튼을 누릅니다.

장치와 액세스 포인트가 성공적으로 연결되면 표시됩니다.

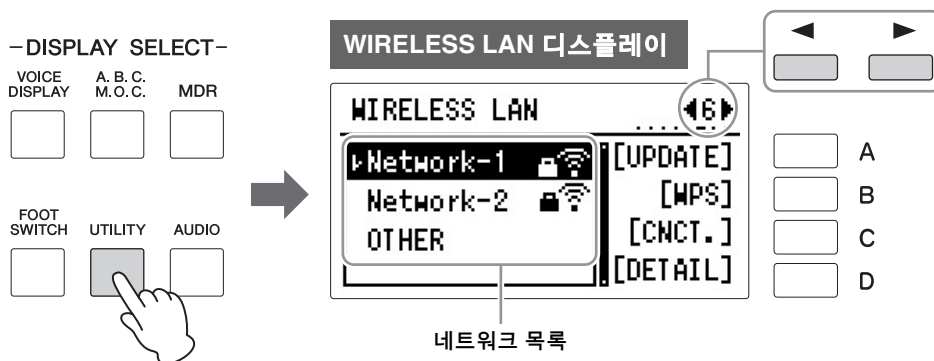


5 장치와 액세스 포인트가 성공적으로 연결되면 “iPhone/iPad Connection Manual(iPhone/iPad 연결 설명서)”을 참조해 iPhone/iPad를 연결합니다.

무선 LAN에서 사용할 수 있는 네트워크 표시 및 네트워크 연결

1 무선 LAN 모드를 “INFRASTRUCTURE”로 설정합니다.
197페이지의 “무선 LAN 모드”를 참조하십시오.

2 USB 무선 LAN 어댑터를 연결한 다음 WIRELESS LAN 디스플레이를 불러옵니다.
[UTILITY] 버튼을 누른 다음 페이지 버튼을 사용해 6페이지를 선택합니다.



3 [A] “UPDATE” 버튼을 눌러 네트워크 목록을 불러옵니다.
잠금 아이콘(🔒) 표시가 있는 네트워크에는 적절한 암호를 입력해야 합니다.

4 약기를 원하는 네트워크에 연결합니다.

4-1 DATA CONTROL 다이얼을 사용해 원하는 네트워크를 선택한 다음 [C] “CNCT.”(연결) 버튼을 누릅니다.

선택한 네트워크 이름이 디스플레이에 모두 표시되어, 사용하고자 하는 네트워크가 맞는지 확인할 수 있습니다.

4-2 [C] “CNCT.”(연결) 버튼을 누릅니다.

• 잠금 아이콘이 없는 네트워크

연결을 시작합니다.

• 잠금 아이콘(🔒)이 있는 네트워크

적절한 암호를 입력해야 합니다. 문자 입력 방법에 관한 자세한 내용은 144페이지의 “곡명/폴더명 변경”을 참조하십시오. 암호를 입력한 다음 [D] 버튼을 눌러 설정을 완료합니다. 이 작업을 통해 자동으로 연결이 시작됩니다.

장치와 액세스 포인트가 성공적으로 연결되면 표시됩니다.

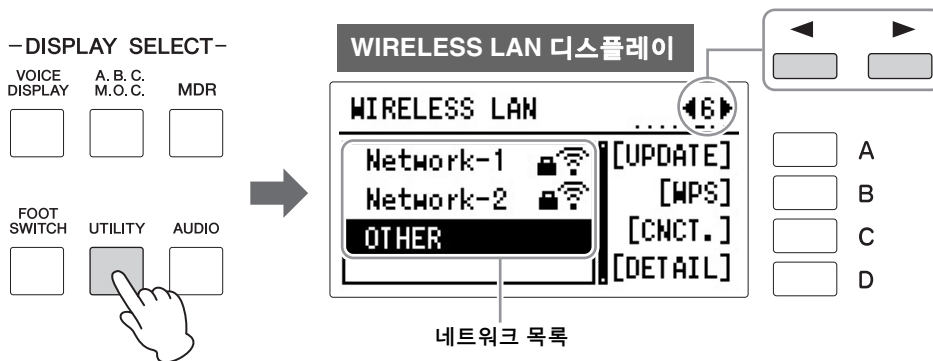


- 5 장치와 액세스 포인트가 성공적으로 연결되면 “iPhone/iPad Connection Manual(iPhone/iPad 연결 설명서)”을 참조해 iPhone/iPad를 연결합니다.

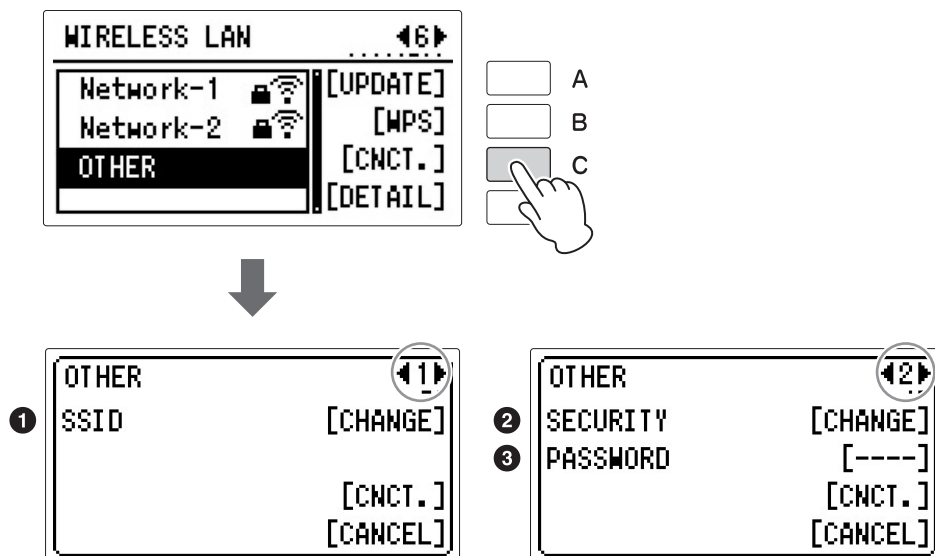
수동 설정

- 1 무선 LAN 모드를 “INFRASTRUCTURE”로 설정합니다.
197페이지의 “무선 LAN 모드”를 참조하십시오.

- 2 USB 무선 LAN 어댑터를 연결한 다음 WIRELESS LAN 디스플레이를 불러옵니다.
[UTILITY] 버튼을 누른 다음 페이지 버튼을 사용해 6페이지를 선택합니다.



- 3 DATA CONTROL 다이얼을 사용해 네트워크 목록 하단에 있는 “OTHERS”를 선택한 다음 [C] “CNCT.”(연결) 버튼을 누릅니다.
OTHER 디스플레이가 표시됩니다. OTHER 디스플레이는 페이지 버튼을 사용해 전환 가능한 서로 다른 두 개의 페이지로 구성됩니다.



4 액세스 포인트에 대한 설정과 동일하게 SSID, 보안 및 암호를 설정합니다.

① SSID

1페이지의 [A] 버튼을 눌러 SSID 입력 디스플레이를 불러온 다음 SSID를 입력합니다. 문자 입력 방법에 관한 자세한 내용은 144페이지의 “곡명/폴더명 변경”을 참조하십시오. 최대 32개 문자(반자), 영숫자, 기호를 입력할 수 있습니다. SSID를 입력한 다음 [D] “EXIT” 버튼을 눌러 설정을 완료합니다.

② 보안

2페이지의 [A] 버튼을 눌러 보안 목록을 불러온 다음 DATA CONTROL 다이얼을 사용해 원하는 설정을 선택하십시오. [C] “CHANGE” 버튼을 눌러 설정을 완료합니다.

③ 암호

2페이지의 [B] 버튼을 눌러 암호 입력 디스플레이를 불러온 다음 SSID와 동일한 방식으로 암호를 설정합니다. [D] “EXIT” 버튼을 눌러 설정을 완료합니다.

주

보안 설정에서 "NONE"을 선택한 경우에는 암호를 설정하지 않습니다.

5 [C] “CNCT.” 버튼을 눌러 연결을 시작합니다.

장치와 액세스 포인트가 성공적으로 연결되면 표시됩니다.



6 장치와 액세스 포인트가 성공적으로 연결되면 “iPhone/iPad Connection Manual(iPhone/iPad 연결 설명서)”을 참조해 iPhone/iPad를 연결합니다.

Adhoc Mode를 통해 연결

1 무선 LAN 모드를 “ADHOC”으로 설정합니다.

197페이지의 “무선 LAN 모드”를 참조하십시오.

2 SSID 등을 변경할 필요가 없으면 약기 설정이 완료된 것입니다. “iPhone/iPad Connection Manual(iPhone/iPad 연결 설명서)”을 참조해 iPhone/iPad를 약기에 연결합니다. ADHOC 디스플레이 페이지에서 SSID, 보안 등을 변경할 수 있습니다.

참고 페이지

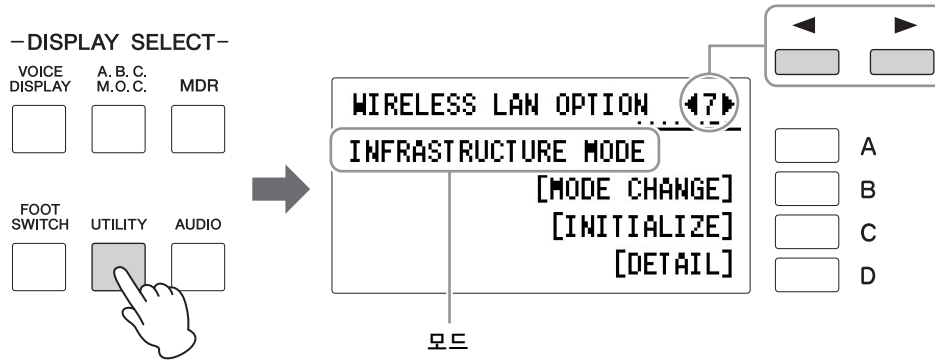
무선 LAN의 세부 설정(198페이지)

무선 LAN 모드

1 USB 무선 LAN 어댑터를 연결한 다음 무선 LAN 옵션 디스플레이를 불러옵니다.

[UTILITY] 버튼을 누른 다음 페이지 버튼을 사용해 7페이지를 선택합니다.

현재 선택된 모드 이름이 표시됩니다.



2 무선 LAN 모드를 설정합니다.

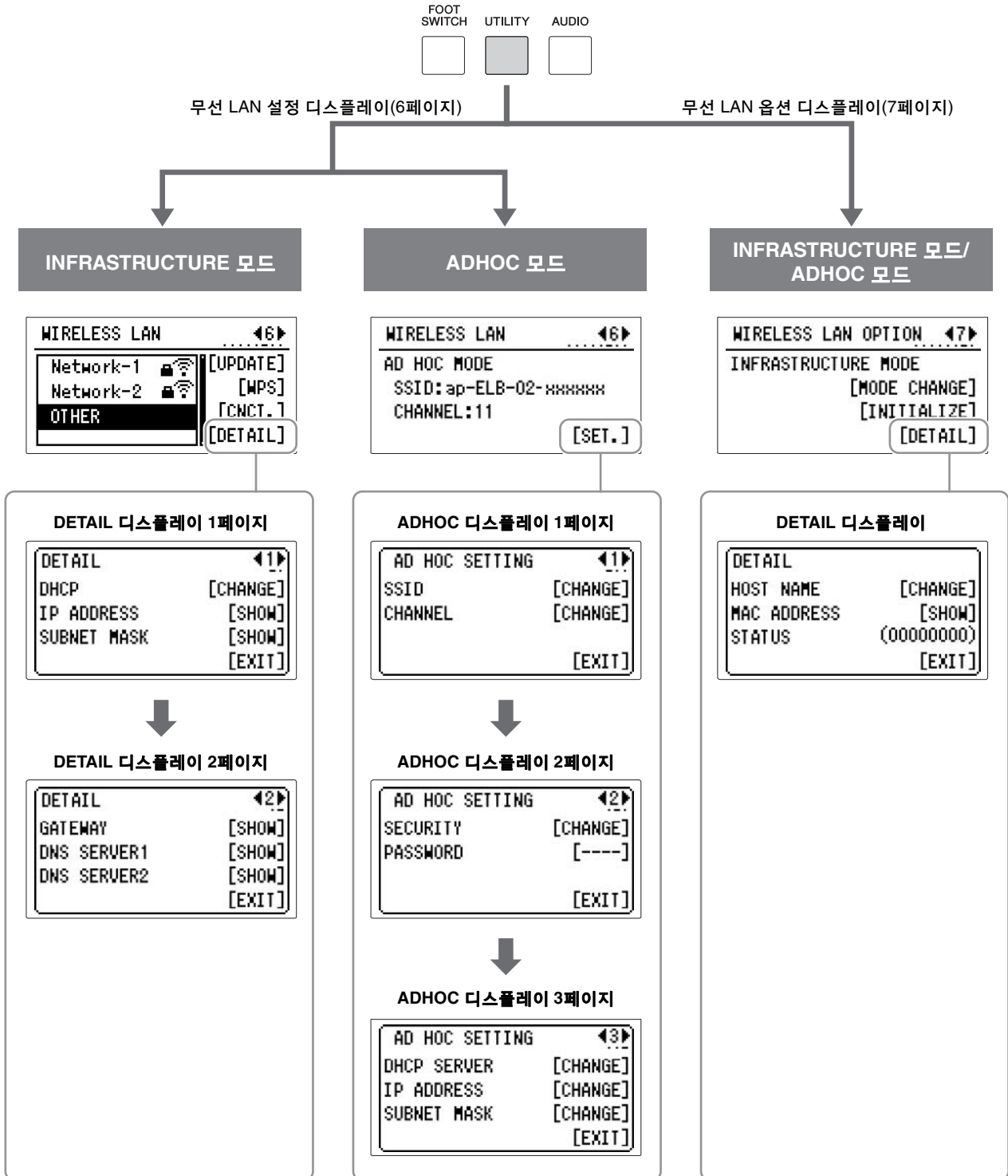
2가지 모드인 INFRASTRUCTURE와 ADHOC 중에서 설정 가능합니다.

[B] "MODE CHANGE" 버튼을 눌러 작업 확인을 지시하는 메시지를 불러온 다음 [C] "OK" 버튼을 눌러 작업을 실행합니다.

무선 LAN의 세부 설정

INFRASTRUCTURE와 ADHOC 각 모드의 세부 사항을 설정할 수 있습니다. iPhone/iPad와 약기 사이의 연결을 완료한 경우 변경하거나 설정할 필요가 없습니다.

- 1 무선 LAN 모드를 설정한 다음 무선 LAN 설정 디스플레이(6페이지)나 무선 LAN 옵션 디스플레이(7페이지)의 [D] 버튼을 눌러 세부 설정 디스플레이를 불러옵니다.



2 필요한 경우, 세부 설정을 설정합니다.

디스플레이에서 “CHANGE” 또는 “SHOW”에 해당하는 [A]~[D] 버튼을 눌러 설정/입력 디스플레이를 불러옵니다.

무선 LAN 모드	디스플레이	항목	기본 설정	설정/입력	
INFRASTRUCTURE 모드	DETAIL 디스플레이 1페이지	DHCP	ON	DHCP의 사용 여부를 결정합니다. 라우터가 DHCP와 호환되는 경우 “ON(자동으로 DNS 설정)”을 선택합니다. DATA CONTROL 다이얼을 사용해 커짐 또는 꺼짐을 선택한 다음 [C] “CHANGE” 버튼을 누릅니다.	
		IP 주소	0.0.0.0	무선 LAN의 세부 설정을 설정합니다. DHCP가 꺼짐으로 설정되어 있으면 IP 주소, 서브넷 마스크, 게이트웨이, DNS Server1, DNS Server2를 설정할 수 있으나, DHCP가 커짐 상태일 때는 설정할 수 없습니다. 라우터 측 액세스 포인트 설정의 확인 및 변경에 관한 자세한 내용은 사용하는 제품의 사용설명서를 참조하십시오. 문자 입력 방법에 관한 자세한 내용은 144페이지의 “곡명/폴더명 변경”을 참조하십시오. 설정 범위는 0.0.0.0-255.255.255.255입니다.	
		서브넷 마스크	0.0.0.0		
	DETAIL 디스플레이 2페이지	게이트웨이	0.0.0.0		
		DNS 서버 1	0.0.0.0		
DNS 서버 2	0.0.0.0				
ADHOC 모드	ADHOC 디스플레이 1페이지	SSID	ap-ELB-02-(MAC 주소 마지막 6글자(소문자)) 나 MAC 주소를 사용할 수 없는 경우 “ap-ELB-02”	구체적인 MAC 주소는 아래 “MAC 주소”를 참조하십시오. <ul style="list-style-type: none"> 195페이지의 “수동 설정” 부분의 설명과 동일한 방법으로 SSID, 보안 및 암호를 설정할 수 있습니다. MAC 주소의 마지막 6자는 소문자로 입력해야 합니다. DATA CONTROL 다이얼을 사용해 채널을 선택하고, “CHANGE”에 해당하는 버튼을 눌러 설정할 수 있습니다. DHCP 및 IP 주소는 이 표의 “INFRASTRUCTURE 모드”와 동일한 방법으로 설정 가능합니다. 이 목록에서 서브넷 마스크를 선택할 수 있습니다. 	
		채널	11		
	ADHOC 디스플레이 2페이지	보안	-		
		암호	-		
	ADHOC 디스플레이 3페이지	DHCP	ON		
		IP 주소	192.168.0.1		
서브넷 마스크	255.255.255.0				
INFRASTRUCTURE 모드 / ADHOC 모드	DETAIL 디스플레이	HOST NAME(호스트 이름)	ELB-02-(MAC 주소 마지막 6글자(소문자)) 나 MAC 주소를 사용할 수 없는 경우 “ELB-02”	구체적인 MAC 주소는 아래 “MAC 주소”를 참조하십시오. 호스트 이름을 설정합니다. 영숫자, “_” (밑줄 표시) 및 “-” (하이픈) 문자를 포함한 최대 57개 문자(반자). 문자 입력 방법에 관한 자세한 내용은 144페이지의 “곡명/폴더명 변경”을 참조하십시오. 문자를 입력한 다음 [D] “EXIT” 버튼을 눌러 설정을 완료합니다. MAC 주소의 마지막 6자는 소문자로 입력해야 합니다.	
		MAC 주소	-		USB 무선 LAN 어댑터의 MAC 주소를 표시합니다. 여기에서 MAC 주소를 변경할 수 없습니다.
		상태	00000000		네트워크 기능의 오류 코드를 표시합니다.

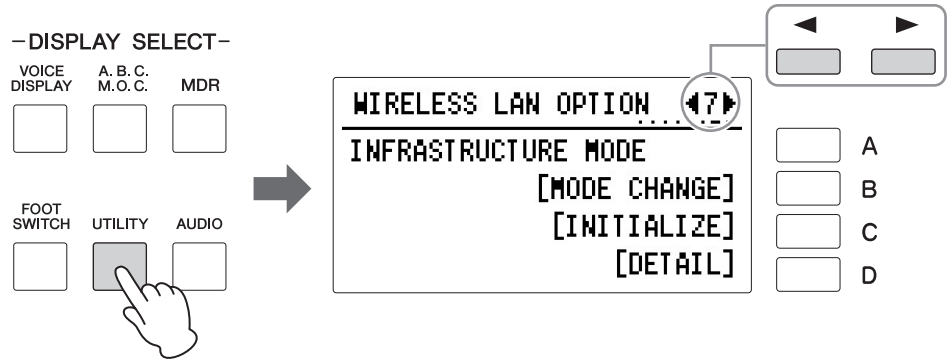
3 설정을 저장합니다.

[D] “EXIT” 버튼을 누릅니다. 설정이 변경된 경우 작업 확인을 지시하는 메시지가 표시됩니다. [C] “OK” 버튼을 눌러 작업을 실행하거나 [D] 버튼을 눌러 작업을 취소합니다. 작업이 완료되면 LCD가 이전 디스플레이로 되돌아 갑니다.

무선 LAN 설정 초기화

출고 시 설정(27페이지)은 다음 절차에 따라 초기화할 수 있는 무선 LAN 설정에 영향을 미치지 않습니다. 초기화는 무선 LAN의 모든 설정을 삭제해 출고 시 설정으로 대체하므로 초기화 실행 시 주의해야 합니다.

- 1 [UTILITY] 버튼을 눌러 UTILITY 디스플레이를 불러온 다음 페이지 버튼을 사용해 7페이지를 선택합니다.



- 2 무선 LAN 설정을 초기화합니다.

[C] 버튼을 누릅니다. 작업을 확인하라는 메시지가 나타납니다. [C] “OK” 버튼을 눌러 작업을 실행하거나 [D] 버튼을 눌러 작업을 취소합니다.

용어 설명

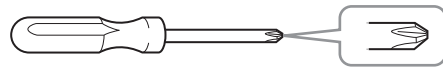
액세스 포인트	무선 LAN을 통해 데이터를 전송할 때 기지국 역할을 하는 장치. 일부 액세스 포인트는 모뎀 기능이 결합되어 있습니다.
Ad Hoc 모드	단자를 통해서, 그리고 무선 LAN의 액세스 포인트와 같은 릴레이 장치를 사용하지 않고 기타 장치를 통해서 직접 데이터 통신을 수행하는 통신 방법.
DHCP	컴퓨터와 약기를 인터넷에 연결할 때마다 IP 주소와 다른 하위 레벨 네트워크 정보가 동적으로 자동 할당되는 표준 또는 프로토콜.
DNS 서버	네트워크에 연결된 장치의 실제 IP 주소로 이름을 배치하는 서버.
게이트웨이	게이트웨이는 2개의 컴퓨터 프로그램이나 시스템을 연결하는 링크입니다.
Infrastructure 모드	무선 LAN의 액세스 포인트와 같은 릴레이 장치를 통해서 각 단자를 사용해 데이터 통신을 수행하는 통신 방법.
IP 주소	네트워크에 연결된 각 컴퓨터에 할당된 번호로, 네트워크상에서의 해당 컴퓨터 위치를 나타냅니다.
LAN	Local Area Network의 약자로, 한 장소에 있는 한 그룹의 컴퓨터(예: 사무실이나 가정)를 특별한 케이블로 연결하는 데이터 전송 네트워크.
라우터	다수의 장치(컴퓨터, Yamaha 악기 등)가 동일한 인터넷 연결을 공유할 수 있도록 하는 장치.
사이트	"웹사이트"의 준말로 함께 열리는 웹페이지 그룹을 가리킵니다. 예를 들어 주소가 "http://www.yamaha.com/"으로 시작하는 웹페이지 그룹을 Yamaha 사이트라고 말합니다.
SSID	특정 액세스 포인트나 무선 네트워크 세트를 액세스 포인트로 식별하기 위해 사용되는 이름.
서브넷 마스크	대규모 네트워크를 분할하는 구조.
무선 LAN	케이블이 없는 무선 연결을 통해 데이터를 전송할 수 있는 LAN 연결.
WPS	액세스 포인트와 무선 LAN 장치의 WPS 버튼만 밀어 무선 LAN을 쉽게 설정하는 구조.

조립 지침

⚠ 주의

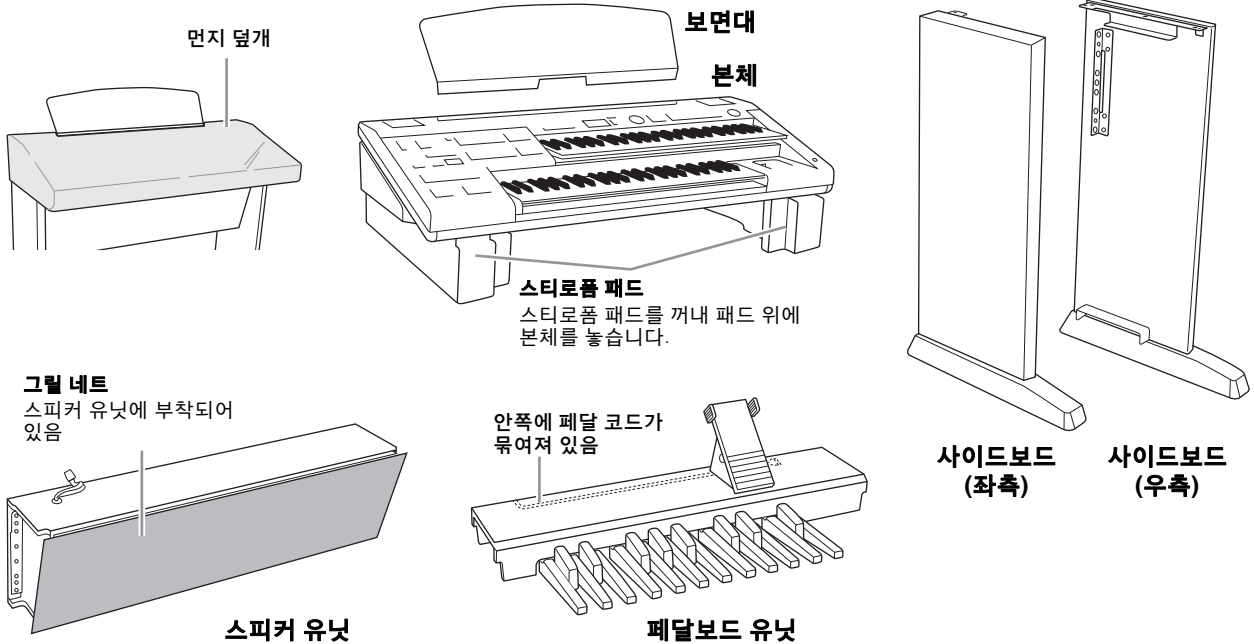
- 공간이 넓고 바닥이 단단하며 평평한 곳에서 스탠드를 조립하십시오.
- 부품들을 흔들거나 잘못된 위치에 고정하지 않도록 주의하고 모든 부품을 반드시 올바른 방향으로 설치하십시오. 또한 아래에 설명되어 있는 순서에 따라 조립하도록 하십시오.
- 조립은 최소한 두 사람이 해야 합니다.
- 지정된 크기의 제공된 나사만 사용하십시오. 다른 나사를 사용하면 안 됩니다. 다른 나사를 사용하면 제품이 손상되거나 오작동이 발생할 수 있습니다.
- 각 장치를 조립한 후에는 모든 나사를 단단히 조이십시오.
- 장치를 분해할 때는 아래 조립 순서의 반대로 하십시오.

적합한 크기의 십자(+) 드라이버를 준비하십시오.

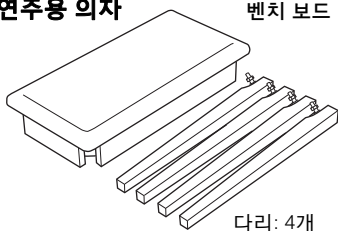


1 포장을 풀어 포장 양쪽의 스티로폼 2개를 꺼낸 다음, 그림과 같이 패드 위에 본체를 조심스럽게 올려 놓습니다.

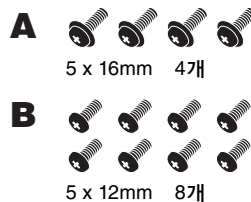
2 포장에서 부품을 모두 꺼냅니다.
그림과 같이 모든 부품이 들어 있는지 확인하십시오. 스피커 유닛을 꺼낼 때는 스피커 유닛의 그릴 네트가 아니라 항상 아래 쪽을 잡아야 합니다.



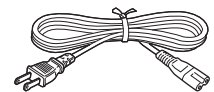
연주용 의자 벤치 보드



조립 부품



전원 코드



코드 홀더 4개



나사 두껍 4개

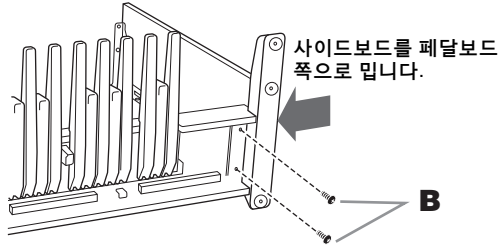


3 페달보드 유닛에 사이드보드를 장착합니다.
오른쪽 사이드보드와 왼쪽 사이드보드를 흔들하지 않도록 하십시오.

3-1 (세 점에서) 묶여있는 페달 코드를 풀어 곧게 펴니다.

3-2 아래 그림과 같이 페달보드를 들어올립니다.

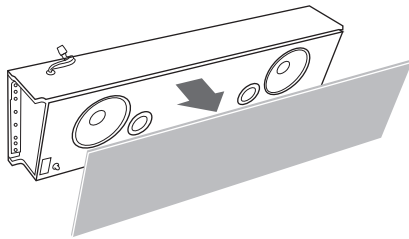
3-3 그림과 같이 페달보드와 사이드보드의 각 나사 구멍을 맞춘 다음, 나사 4개를 사용하여 페달보드에 사이드보드를 장착합니다(B, 각 사이드보드에 나사 2개씩).



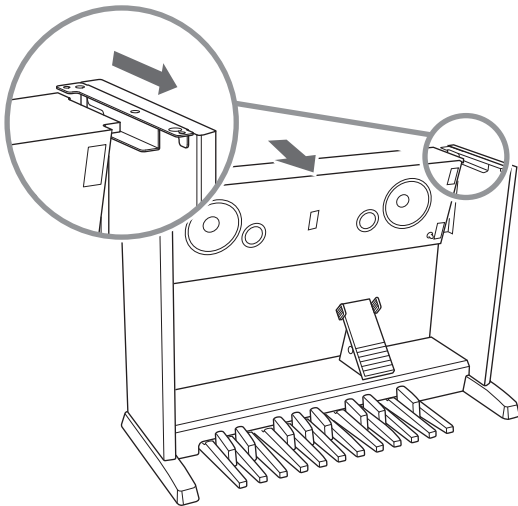
3-4 나사를 조인 다음 페달보드를 세웁니다.

4 사이드보드에 스피커 유닛을 장착합니다.

4-1 스피커 유닛에서 그릴 네트를 분리합니다.



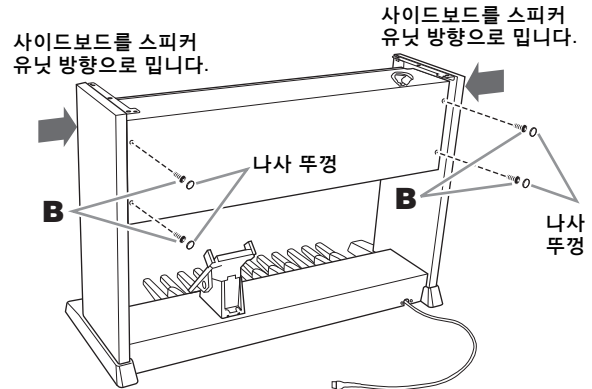
4-2 다른 사람의 도움을 받아 스피커 유닛을 수평으로 잡고 브래킷을 따라 뒤로부터 제자리로 밀어 넣습니다.



⚠ 주의

스피커 유닛을 떨어뜨리거나 스피커 유닛과 사이드보드 사이에 손가락이 끼지 않게 주의하십시오.

4-3 사이드보드를 스피커 유닛 쪽으로 누른 상태에서 뒤로부터 4개의 나사(B)를 조여 스피커를 사이드보드에 고정시킵니다. 후면의 나사 구멍 4개를 나사 뚜껑으로 덮습니다.



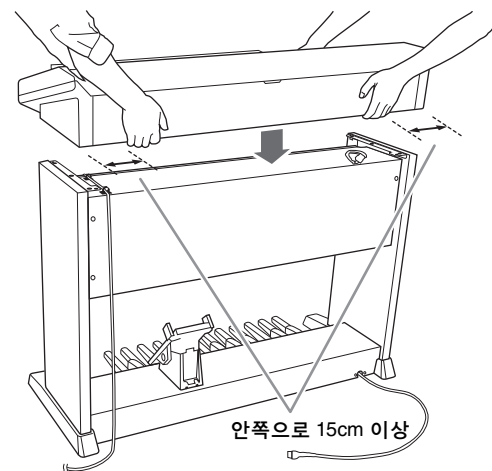
5 코드 홀더 2개를 스피커 유닛의 상단 표면에 부착한 뒤 그림과 같이 홀더에 전원 코드를 삽입합니다.

전원 코드의 커넥터는 전면에, 플러그는 후면에 놓습니다.



6 본체를 장착합니다.

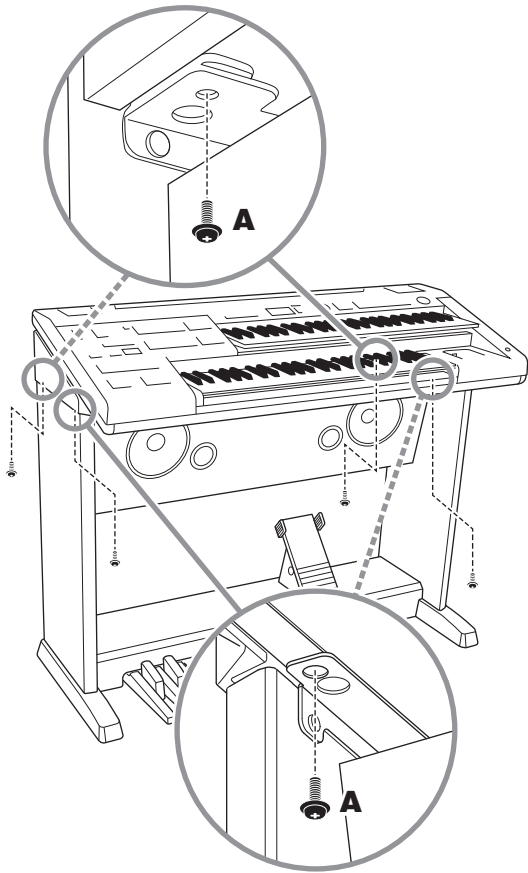
6-1 그림과 같이 (두 사람이) 본체를 수평으로 잡아 장착합니다. 본체를 놓을 때는 반드시 본체의 양쪽 끝에서 15cm 이상 떨어진 곳을 손으로 잡으십시오.



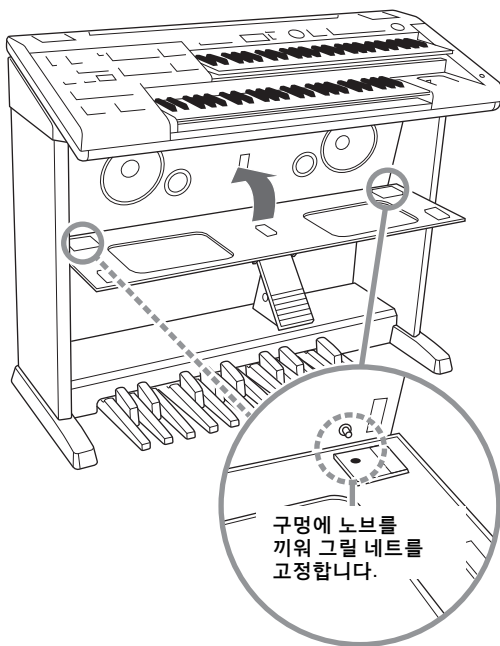
⚠ 주의

본체를 떨어뜨리거나 스피커 유닛과 본체 사이에 손가락이 끼지 않게 주의하십시오.

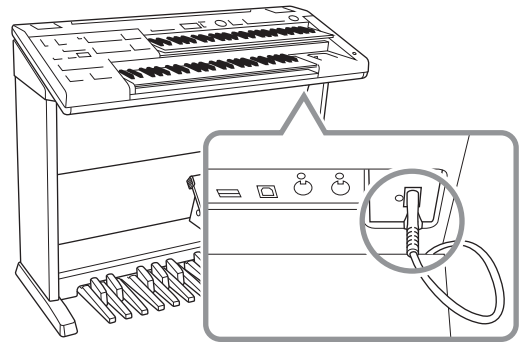
6-2 그림과 같이 4개의 나사(A)를 조여 본체를 사이드 보드에 고정합니다.



7 **스피커에 그릴 네트를 끼웁니다.**
먼저 아래 선에 네트를 맞춘 다음 스피커 어셈블리에 네트를 끼웁니다.

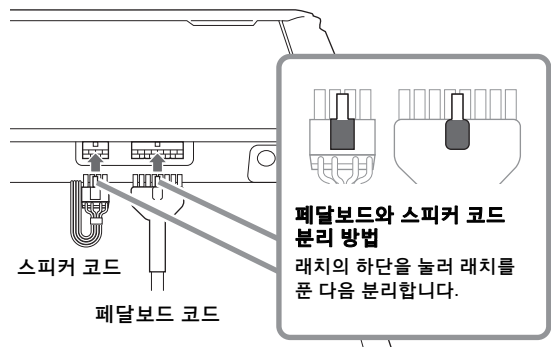


8 전원 코드를 본체 하단 표면의 AC IN 잭에 꽂습니다.



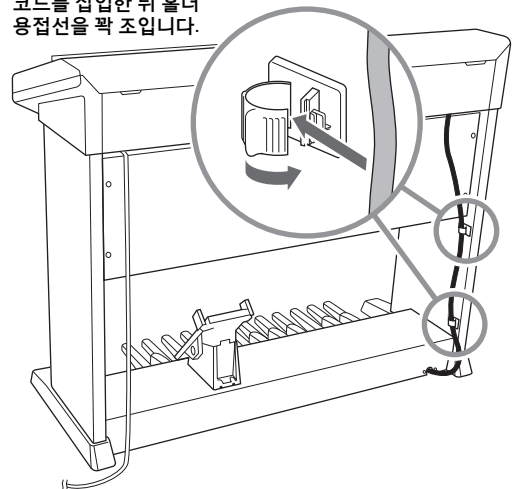
9 본체에 페달보드 코드와 스피커 코드를 연결합니다.

코드의 각 커넥터에 부착되어 있는 보호 필름을 제거합니다. 각 커넥터의 래치가 본인을 향하도록 하여 소켓에 확실히 연결합니다. 단단하게 연결되면 커넥터를 부드럽게 아래로 당겨도 커넥터가 우발적으로 분리되지 않습니다. (분리된 경우, 페달이 적절하게 작동하지 않습니다.)

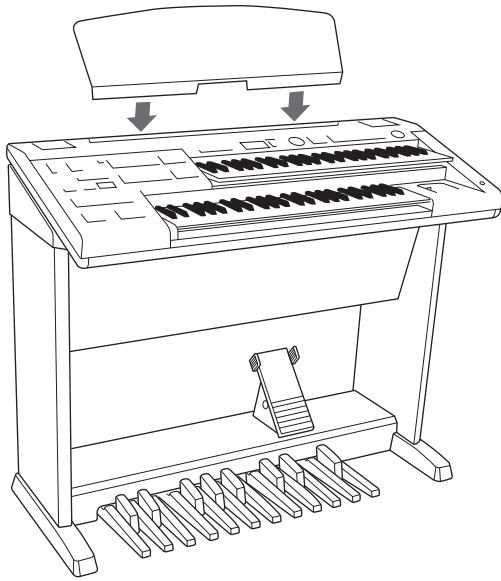


10 코드 홀더 2개를 사이드보드 내부에 부착한 다음 그림과 같이 홀더에 페달보드 코드를 삽입합니다.

코드를 삽입한 뒤 홀더 용접선을 꼭 조입니다.



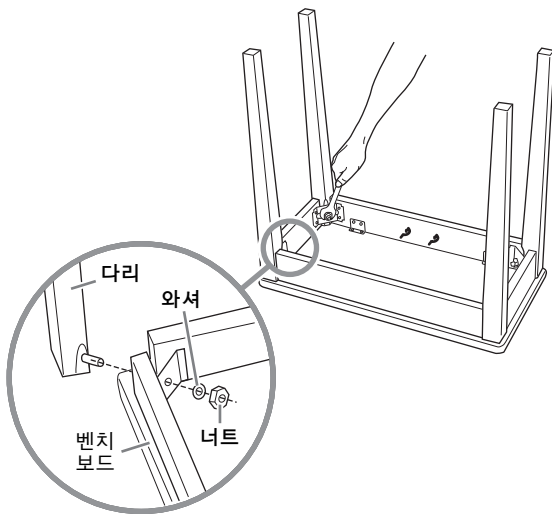
11 Electone에 보면대를 놓습니다.



12 Electone의 [ON](대기/켜짐) 스위치를 켜고 연주해 봐서 제대로 조립되었는지 확인합니다.

연주용 의자 조립

벤치 보드를 뒤집은 다음 다리를 하나씩 차례로 벤치 보드 모서리에 놓은 다음, 제공된 렌치를 사용하여 너트 8개를 조입니다. 그림과 같이 다리와 너트 사이에 와셔를 끼워야 합니다.



조립을 완료한 후, 아래 사항을 확인하십시오.

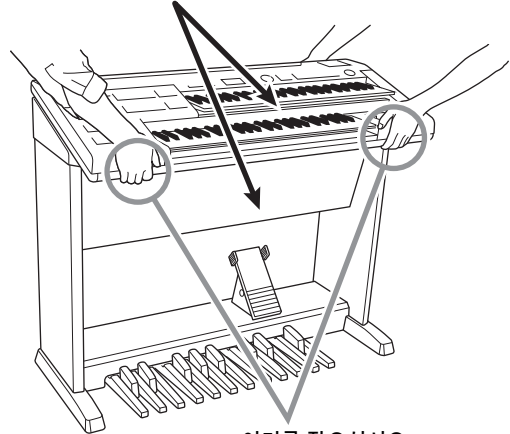
- 남은 부품이 있습니까?
→ 모든 조립 절차를 검토합니다.
- Electone이 문이나 움직일 수 있는 다른 설비에서 떨어져 있습니까?
→ Electone을 적절한 위치로 옮깁니다.
- Electone을 흔들면 덜거덕거리는 소리가 납니까?
→ 나사를 모두 조입니다.
- Electone이 켜집니까?
→ 전원 코드 플러그가 적절한 전원 콘센트에 잘 꽂혀있는지 확인합니다.
- Electone에서 소리가 납니까?
→ 소리를 내는 방법은 “기본 안내”에 설명되어 있습니다. 스피커 코드 커넥터와 페달보드 코드 커넥터가 본체 위에서 서로 잘 연결되어 있는지 확인합니다.

악기를 옮기는 경우

⚠ 주의

악기를 옮기는 경우에는 항상 본체의 밑면을 잡으십시오. 윗부분을 잡지 않습니다. 악기를 부적절하게 다루면 악기가 손상되거나 상해를 입을 수도 있습니다.

여기를 잡지 마십시오.



여기를 잡으십시오.

• 운반

다른 곳으로 이동할 때 악기를 다른 물건과 함께 옮길 수 있습니다. 악기를 조립한 상태 그대로 옮길 수도 있고, 처음 구입한 때처럼 분해해서 옮길 수도 있습니다. 건반은 수평 상태로 운반하십시오. 건반을 벽에 기대 세우거나 건반을 측면으로 하여 바닥에 세우지 마십시오. 악기에 과도한 진동이나 충격을 주지 않도록 하십시오. 조립된 악기를 운반할 때는 모든 나사가 잘 조여져 있고, 악기를 움직일 때 느슨해지지 않았는지 확인하십시오.

⚠ 주의

건반을 연주할 때 본체가 비껴거리거나 불안정한 경우 조립도를 참고하여 모든 나사를 다시 조이십시오.

문제 해결

문제	예상 원인 및 해결 방법
일반 작업	
전원을 켜 후 약 10초 동안 소리가 들리지 않습니다.	정상적인 현상입니다. Electone은 시작하는 데 약간의 시간이 걸립니다.
전원을 켜고 끌 때 '틱' 소리 또는 '핑' 소리가 들립니다.	전류가 악기에 흐르고 있는 중입니다. 이는 정상적인 현상입니다.
가끔 큰 소리가 들립니다.	악기 가까운 곳에서 전기 장치를 켜거나 전기 공구(드릴 등)를 사용하면 잡음이 생길 수 있습니다. 이 경우에는 Electone을 문제의 원인으로 의심되는 장치에서 가능한 멀리 떨어진 콘센트에 꽂습니다.
라디오, TV 또는 그 밖의 소스와 간섭 현상이 발생합니다.	근처에 고출력 방송국, 아마추어 햄 라디오 설비 또는 휴대 전화가 있는 경우 발생합니다.
iPhone/iPad에서 애플리케이션으로 악기를 사용하면 악기의 스피커 또는 헤드폰에서 잡음이 들립니다.	iPhone/iPad에 설치된 애플리케이션과 악기를 함께 사용할 경우, 통신에 의한 잡음이 생기지 않도록 iPhone/iPad에서 먼저 "에어플레인 모드"를 "켜짐"으로 설정한 다음 "Wi-Fi"를 "켜짐"으로 설정하는 것을 권장합니다.
Electone의 음향으로 주위 물체가 공명됩니다.	Electone은 높은 베이스 음향을 출력하기 때문에 캐비닛이나 유리창 등의 주변 물체에 간섭을 일으킬 수 있습니다. 이를 방지하려면 물체의 위치를 변경하거나 Electone의 음량을 낮춥니다.
음량을 최대로 설정해도 소리가 너무 작습니다.	<ul style="list-style-type: none"> • MASTER VOLUME 다이얼이 최소 위치 근처로 설정되어 있을 수 있습니다. 시계 방향으로 돌리십시오(17페이지). • 익스프레션 페달을 누르지 않았을 수 있습니다. 발가락으로 누르십시오(17페이지). • 스피커 코드 플러그가 연결되어 있지 않습니다. 스피커 코드를 본체에 단단히 연결하십시오(204페이지).
페달 음색에서 소리가 나지 않고 익스프레션 페달이 작동하지 않습니다.	페달 코드 플러그가 연결되어 있지 않습니다. 페달 코드 플러그를 본체에 단단히 꽂으십시오(204페이지).
"Connection interrupted; problem occurred in USB device." 메시지가 나타나고, USB 장치가 응답하지 않습니다.	문제 때문에 USB 장치와의 통신이 차단되었습니다. [USB TO DEVICE] 단자에서 장치를 분리하고 악기의 전원을 켜십시오.
Electone 패널이 제대로 작동하지 않거나 저장된 데이터의 내용이 변경됩니다.	매우 드물게 발생하는 현상입니다. 경우에 따라 전기 폭풍이나 기타 원인으로 인한 정전 및 스파이크 때문에 Electone이 오작동하거나 저장된 데이터의 내용이 변경될 수 있습니다. 이 경우 출고 시 설정 작업을 수행하여 Electone을 재설정하십시오.
음색/리듬	
건반 하나를 누르면 2개 이상의 음색이 울립니다.	하단 건반 또는 페달보드에 대해 음색 섹션 2의 음색이 울릴 것입니다. 음색 디스플레이에서 음색 섹션 2의 음색을 끄거나, 음색 섹션 2로 전환한 다음 음량 설정을 최소로 설정하십시오(36페이지). 상단 건반에 대해서는, 음색 섹션 2의 음색 이외의 리드 음색이 울릴 수 있습니다. 음색 디스플레이의 리드 음색을 끄십시오.
피치가 페달보드에서 매우 높게 들리고 하단 건반 및 상단 건반의 더 높은 레지스터에서는 낮을 수 있습니다.	Electone의 음향을 피아노의 음향과 비교할 때 이런 현상이 발생할 수 있습니다. 하모니 구조의 차이 때문에 Electone의 튜닝 시스템은 고음역과 저음역에서 피아노와 다릅니다.
일부 음색에 큰 소리나 잡음이 들립니다.	관악기 음색에서 주로 발견될 수 있는 문제입니다. 파이프 음향 진동, 호흡 등과 같은 관악기의 실제 특성을 재현하기 위해 음색에 의도적으로 추가한 이펙트입니다.

문제	예상 원인 및 해결 방법
너무 많은 건반을 누르면 재생되지 않은 음이 있습니다.	총 동시발음수 용량(하단 건반과 상단 건반 모두에서 연주되는 음)은 10음입니다.
리드 또는 페달 음색의 두 음을 동시에 연주하면 하나의 음만 들립니다.	연주 실용성의 이유 때문에 Electone은 한 번에 리드 또는 페달 음색의 한 음만 연주되도록 설계되었습니다.
음량을 적절하게 설정해도 페달 음색이 들리지 않습니다.	<ul style="list-style-type: none"> • 자동 베이스 코드의 싱글 핑거 또는 핑거드 코드 모드가 켜져 있습니다. 디스플레이에서 이 모드를 끄십시오(82페이지). • 페달 음색 섹션의 TO LOWER 버튼이 켜져 있습니다. 이 기능을 끄십시오(38페이지).
건반을 누르면 타악기의 음향도 들립니다.	건반 타악기 기능이 켜져 있습니다. 이 기능을 사용하지 않을 때는 끄십시오(88페이지).
사용자 버튼의 리듬을 선택해서 시작해도 패턴이 연주되지 않습니다.	사용자 버튼에는 사용자 리듬이 포함되어 있기 때문에, 선택되어 있는 사용자 버튼에 패턴을 저장하지 않으면 리듬이 연주되지 않습니다.
이펙트	
초기 터치, 애프터 터치와 터치 비브라토 기능이 작동하지 않습니다.	<ul style="list-style-type: none"> • 음색 조건 디스플레이에서 초기 터치, 애프터 터치, 터치 비브라토 설정을 조정하십시오(55페이지). • 초기 터치, 애프터 터치, 터치 비브라토는 페달보드의 페달 음색에 적용되지 않습니다.
패널에서 REVERB 버튼 설정을 늘려도 리버브 이펙트가 원하는 음색 섹션에 적용되지 않습니다.	음색 조건 디스플레이에서 원하는 음색 섹션의 리버브 깊이를 늘리십시오(54페이지).
로터리 스피커 디스플레이에서 "속도 컨트롤"을 켜도 로터리 스피커 이펙트가 들리지 않습니다.	음색 조건 디스플레이에서 로터리 스피커를 먼저 선택해야 합니다(57페이지).
반주	
다른 건반을 눌러도 싱글 핑거 모드의 피치가 변경되지 않습니다.	싱글 핑거 모드는 하단 건반에서 고정된 옥타브 간격 내에서 연주될 때만 음을 재생합니다. 같은 문자 이름의 음을 이 범위 외부에서 누르면 연주되는 코드는 같은 피치를 공유합니다.
인트로/엔딩 패턴이 자동 연주되고 있을 때 하단 건반을 눌러도 아무런 소리가 들리지 않습니다.	반주 코드는 자동으로 하나씩 연주되기 때문에 하단 건반은 인트로/엔딩 패턴도 중 소리를 내지 않도록 설계되었습니다.
적절한 반주 유형을 선택하고 리듬을 선택해도 반주가 들리지 않습니다.	<ul style="list-style-type: none"> • 반주 음량이 0으로 설정되었을 수 있습니다. 리듬 조건 디스플레이에서 반주 음량을 올리십시오(81페이지). • 모든 반주 파트를 꺼짐으로 설정해야 합니다(음소거). 원하는 파트를 켜십시오(79페이지).
멜로디 온 코드 기능의 하모니 음이 들리지 않습니다.	상단 건반이 리드 음색만 재생하도록 설정되었습니다. 상단 건반 음색의 음량을 높이십시오.
등록 메모리	
특정 기능이 등록 메모리에 저장되지 않습니다.	일부 기능을 저장할 수 없습니다. 112페이지를 참조하십시오.
음악 데이터 레코더	
악기가 연결된 USB 플래시 드라이브를 인식하지 못합니다.	Yamaha 웹사이트의 호환되는 USB 장치 목록에 기재된 호환되는 USB 플래시 드라이브를 사용하십시오. 이 목록은 Yamaha 웹사이트에서 다운로드할 수 있습니다. http://download.yamaha.com/

문제	예상 원인 및 해결 방법
녹음 또는 재생을 수행할 수 없습니다.	<ul style="list-style-type: none"> • 파트가 꺼졌을 수 있습니다. PART 1 및 PART 2 페이지의 원하는 파트를 REC 또는 PLAY로 설정하십시오. • 연주 데이터가 너무 큼니다. 연주 데이터의 녹음 최대 한도는 1MB입니다. • USB 플래시 드라이브에 쓰기 방지가 되어 있습니다. 쓰기 방지를 취소하십시오.
연주가 끝나기 전에 녹음이 중지됩니다.	<ul style="list-style-type: none"> • 매체에 녹음된 데이터의 양이 최대 한계에 근접했습니다. 다른 매체를 사용하거나 불필요한 곡의 데이터를 삭제하십시오. • 곡을 덮어쓸 때 뒤이어 녹음된 부분의 길이가 이전에 녹음된 부분의 길이를 초과할 수 없습니다. 이전에 녹음된 곡을 삭제한 후 다시 녹음하십시오(164페이지). • 연주 데이터가 너무 큼니다. 연주 데이터의 녹음 최대 한도는 1MB입니다.
폴더 이름 또는 곡 이름을 입력하는 동안 오류 메시지가 나타납니다.	<ul style="list-style-type: none"> • 곡/폴더 이름이 너무 깁니다. 용량은 50자입니다. • 곡/폴더 이름이 잘못된 이름일 수 있습니다. 146페이지를 참조하십시오. • 경로 이름이 너무 깁니다. 계층을 줄이거나 곡/폴더 이름을 줄여서 경로를 줄이십시오(144페이지).
리듬이 녹음 시작 부분에서 시작되지 않거나 연주 중에 중지됩니다.	MDR은 녹음 시작 부분에서 리듬이 시작될 수 없도록 설계되었습니다. 리듬을 사용하려면 디스플레이에 시간 표시가 나타난 후 시작하십시오(138페이지).
포맷되지 않은 USB 플래시 드라이브를 원할 때 포맷할 수 없습니다.	포맷되지 않은 드라이브는 넣은 후 몇 초 후에 인식됩니다. 약 30초 가량 기다렸다가 다시 포맷하십시오.
보호된 편집 곡을 편집할 때 오류 메시지가 나타납니다.	다른 보호된 곡의 등록을 Electone에 불러옵니다. 등록을 초기화한 다음(120페이지) 편집하고자 하는 곡을 선택하십시오.
편집한 곡이 보호된 곡이 됩니다.	보호된 곡의 등록을 Electone에 불러옵니다. 등록을 초기화한 다음(120페이지) 등록 편집/저장이나 곡 기록 등 원하는 작업을 시작합니다.
오디오	
녹음 또는 재생을 수행할 수 없습니다.	<ul style="list-style-type: none"> • USB 플래시 드라이브에 쓰기 방지가 되어 있습니다. 쓰기 방지를 취소하십시오. • 파일 형식이 악기와 호환되지 않을 수 있습니다. 호환되는 유일한 포맷은 WAV입니다.
"Data could not be saved"라는 메시지가 나타나고 녹음이 중단됩니다.	빈번하게 녹음/삭제 작업을 적용하는 USB 플래시 드라이브를 사용할 때 이 메시지가 표시됩니다. USB 플래시 드라이브에 중요한 데이터가 없는지 확인한 다음 USB 플래시 드라이브(133페이지)를 포맷해 다시 사용하십시오.

사양

제품명	디지털 오르간	
톤 생성	AWM	
건반	상단: 49건반(C~C) 하단: 49건반(C~C) 페달: 20건반(C~G)	
	건반 유형	기본(FSB)
	초기 터치	상단, 하단
	애프터 터치	상단, 하단
등록	등록 메뉴	601
	등록 메모리	기기 1개당 16 x 5 MEMORY, 1~16, DISABLE
	등록 전환	전환, 이동, 사용자(기기 1개당: 400단계), 다음 기기
음색	음색 섹션	상단1, 상단2, 리드1, 리드2, 하단1, 하단2, 페달1, 페달2
	음색 버튼	상단/하단 STRINGS, BRASS, WOODWIND, TUTTI, PAD, SYNTH, PIANO, ORGAN, PERCUSSION, GUITAR, CHOIR, WORLD, USER 1, USER 2
		리드 VIOLIN, SYNTH, FLUTE, TRUMPET, USER 1, TO LOWER (리드 1), SOLO(리드 2)
		페달 CONTRABASS, ELEC. BASS, TIMPANI, SYNTH BASS, USER 1, TO LOWER
	프리셋 음색	540
	로터리 스피커 컨트롤	2.69~39.7Hz, Slow, Stop
	이펙트/조건	서스테인
리버브		형식 Hall 1~3, M, L, XG Hall 1~2, Room 1~4, S, M, L, XG Room 1~3, Stage 1~2, XG Stage 1~2, Plate 1~2, XG Plate, GM Plate, White Room, Atmosphere Hall, Acoustic Room, Drums Room, Percussion Room, Tunnel, Canyon, Basement
		깊이 상단 1~2, 하단 1~2, 리드 1~2, 페달 1~2, 타악기, 반주, 건반 타악기
음색 섹션 이펙트		Reverb, Delay, ER/Karaoke, Chorus, Flanger, Phaser, Tremolo/Auto Pan, Rotary Speaker, Distortion, Distortion+, Amp Simulator, Wah, Dynamic, EQ/Enhancer, Pitch Change, Miscellaneous, Thru
리듬		리듬 버튼
	프리셋 리듬 패턴	368(메트로놈 포함)
	파트	메인 드럼, 추가 드럼
	섹션	INTRO 1~3, ENDING 1~3, MAIN/FILL IN A - D, BREAK, Auto Fill
반주	반주 파트	코드 1~2, 패드, 프레이즈 1~2
	오토 베이스 코드	OFF, 싱글 핑거, 핑거드 코드, 맞춤 A.B.C. 메모리: 하단, 페달
	멜로디 온 코드	있음

건반 타악기	설정	기기 1개당 프리셋 1~2, 사용자 1~40	
	키트	원더랜드 키트, EL 키트, 표준 키트 1, 표준 키트 2, 히트 키트, 록 키트, 록 키트, 전자 키트, 아날로그 키트, 댄스 키트, 재즈 키트, 브러시 키트, 심포니 키트, Live! 스튜디오 키트, 하우스 키트, SFX 키트 1, SFX 키트 2, 노이즈 키트, 팝 라틴 키트, 아라비아 키트, 차이나 키트, 오케스트라 타악기	
	합당	있음	
컨트롤	풋스위치	좌측	리듬: 정지, 브레이크, 메인 A~D, 인트로1~3, 엔딩1~3 글라이드: 상단 1, 2, 리드 1, 2, 하단 1, 2, 글라이드 시간 로터리 스피커
		우측	등록 전환
	익스프레션 페달	있음	
	조율김	-6~+6	
	피치	A = 427.2~ 452.6Hz, 기본값: A = 440Hz	
	MIDI 컨트롤	있음	
	주 음량	있음	
	MDR	곡 선택: 정지, 재생, 일시 정지, 되감기, 빨리 감기, 녹음, 맞춤 재생, 설정(템포/파트), 기기 편집 툴:폴더 생성, 곡 이름 변경, 복사, 삭제, 변환(XG 포맷), 포맷, 정보	
	오디오 녹음/재생	재생: 정지, 연주, 일시 정지, 되감기, 빨리 감기, 음량, 템포, 피치 녹음: 정지, 녹음 도구: 이름 변경, 삭제 파일 형식: .wav(44.1kHz, 16비트, 스테레오)	
	유틸리티	언어(영어/일본어), 모드 비활성화(일반/템포), LCD 명암, 초기화	
	디스플레이 선택	VOICE DISPLAY, A.B.C./M.O.C., MDR, FOOTSWITCH, UTILITY, AUDIO	
그 외	디스플레이	풀 도트 LCD(128 x 64도트), 흑백	
	음향 시스템	파워 앰프	(20W + 10W) x 2
		스피커	(16cm + 5cm) x 2
	저장 장치	USB 플래시 드라이브	
	커넥터	PHONES AUX OUT(VARIABLE, 표준 폰: L/L+R, R) AUX IN(스테레오 미니 폰) MIDI IN/OUT USB TO HOST USB TO DEVICE x 2	
	치수(W x D x H), 무게	1113mm x 493mm x 924mm (보면대 포함 깊이 및 높이: 509mm x 1103mm), 50 kg	
		연주용 의자	596mm x 296mm x 580mm, 6.2kg
	포함된 부속 품목	사용설명서(본 책자), ELB-02 연주 — 자습서, 온라인 회원 제품 등록지, 보면대, 먼지 덮개, 전원 코드, 연주용 의자	

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

색인

숫자

1 ~ 16(등록 메모리) 111
 9 ~ 16 (등록 메모리) 112

A

A.B.C.(오토 베이스 코드) 82
 [A]~[D] 버튼 25
 Adhoc Mode 196
 AEM 42
 AMP SIMULATOR 57, 66
 AUX IN 182
 AUX OUT 182

B

BREAK 70

C

CHORUS 57, 64

D

DATA CONTROL 다이얼 25
 DELAY 57, 64
 [DISABLE] 버튼 114
 DISTORTION 57, 65
 DISTORTION+ 57, 65
 DYNAMIC 57, 67

E

Electone 초기화 27
 ENDING 70
 EQ/ENHANCER 57, 67
 ER/KARAOKE 57, 64

F

FILL IN 70
 FLANGER 57, 64

G

GM 7
 GS 7

I

ID 168
 INFRASTRUCTURE 197
 INTRO 70

L

LCD 25

M

M.O.C.(멜로디 온 코드) 85
 MAIN 70

MDR 127
 MDR 녹음 138
 MDR 디스플레이 127, 128
 Metronome 78
 MIDI 183, 187
 MISCELLANEOUS 57, 67

P

PHASER 57, 65
 PHONES 182
 PITCH CHANGE 57, 67
 PRESET 57

R

REVERB 57, 64
 ROTARY SPEAKER 57, 65
 Rotary Speaker 60

S

SONG 페이지 129
 START(리듬) 71
 SYNCHRO START 71

T

THRU 57, 67
 TREMOLO/AUTO PAN 57, 65

U

USB TO DEVICE 183
 [USB TO DEVICE] 단자 132
 USB TO HOST 183
 USB 무선 LAN 어댑터 192
 USB 장치 132
 USB 플래시 드라이브 132
 USB 플래시 드라이브 포맷 133

V

[VOICE SECTION 2] 버튼 33, 36

W

WAH 57, 66
 WPS 192

X

XG 7
 XG 곡 160
 XG로 변환 166

ㄱ

건반 29
 건반 타악기 68, 88
 곡 155

곡 데이터 크기 168
 곡 선택 134
 곡 아이콘 130
 곡(선택) 134
 글라이드 179
 기기 147
 기기: 119
 깊이(리버브) 62
 깊이(비브라토) 56

L

내부 190
 내장(비브라토) 56
 네트워크 194
 녹음(MDR) 138
 녹음(오디오) 169

ㄷ

다음 기기 126, 153
 동기화(MIDI) 190
 되감기(곡) 157
 되감기(오디오) 173
 등록 메뉴 20
 등록 메뉴 목록 22
 등록 메모리 111
 등록 메모리 초기화 120
 등록 전환 121
 등록(USB 플래시
 드라이브에 저장) 118, 147
 등록(USB 플래시
 드라이브에서 로드) 154
 등록(불러오기) 113
 등록(저장) 111
 디스플레이 25
 디스플레이 선택 15
 디스플레이 페이지 26
 딜레이(비브라토) 56

ㄹ

로터리 스피커 60
 로터리 스피커(풋스위치) 180
 리드 음색 29
 리듬 68
 리듬 목록 77
 리듬 버튼 68
 리듬 시퀀스 86
 리듬 조건 74, 79
 리버브(건반 타악기) 89
 리버브(리듬의 반주 파트) 81
 리버브(리듬의 타악기 파트) 74
 리버브(음색) 54
 리버브(전체) 61

㉠

맞춤 A.B.C. 83
 맞춤 재생 156
 메모리 84
 메인 드럼 80
 메트로놈 75
 멜로디 온 코드 85
 모드(로터리 스피커) 60
 무선 LAN 모드 197
 무선 LAN 설정 192
 무선 LAN 설정 초기화 200
 무작위 159
 문자 145

ㅂ

반주 68, 79
 밝기 55
 बैं크 113, 116
 버전 28
 베이스 코드 82
 보호된 곡 162
 보호된 원본 곡 163
 보호된 편집 곡 163
 복사 161
 비브라토 56
 비활성화 모드 114
 빨리 감기(곡) 157
 빨리 감기(오디오) 173

ㅅ

사용자 건반 타악기 101
 사용자 리듬 76
 사용자 버튼(리듬) 75
 사용자 버튼(음색) 39
 사용자(등록 전환) 123
 사용자(비브라토) 56
 삭제(곡/폴더) 164
 상단 건반 29
 상단 건반 음색 29
 서스테인 63
 속도 컨트롤 60
 속도(로터리 스피커) 60
 속도(비브라토) 56
 솔로 기능 39
 수동 설정 195
 슈퍼 아티클레이션 42
 숫자 버튼(등록 메모리) 111
 스크롤 바 25
 슬라이드 59
 시간(리버브) 62
 시스템 메시지 188
 싱글 핑거 83

ㅇ

아티클레이션 59
 애프터 터치 55
 언어 27

연결 182
 오디오 169
 오디오 녹음 169
 오른쪽 풋스위치 177
 외부 190
 왼쪽 풋스위치 177
 우선순위 59
 위(전환 종료) 126
 유틸리티 18
 음량 17
 음량(건반 타악기) 89
 음량(리듬의 반주 파트) 81
 음량(리듬의 타악기 파트) 69, 74
 음량(오디오) 174
 음량(음색) 34, 54
 음색 29
 음색 디스플레이 31
 음색 목록 42
 음색 버튼 33
 음색 섹션 29
 음색 섹션 1 33
 음색 섹션 2 36
 음색 조건 53
 음색의 커짐/꺼짐 상태 31
 음악 데이터 레코더 127
 이름 144
 이름(오디오) 176
 이펙트 52, 57
 이펙트 목록 64
 익스프레스션 페달 17, 177
 일시 정지(곡) 157
 일시 정지(오디오) 173

ㅈ

자동 반주 68, 82
 자동 아티클레이션 42, 59
 잔여 메모리 168
 재생 반복 159
 재생(곡 파트) 157
 재생(곡) 155
 재생(오디오) 172
 잭 및 컨트롤 182
 저장(등록 메모리) 118
 저장할 수 없는 기능 및 설정 112
 전원 공급장치 16
 전환 122
 전환 종료 126
 점프 123
 정지(전환 종료) 126
 조립 지침 202
 조옮김(음색 섹션) 58
 조옮김(전체) 181
 지정 102

ㅊ

채널 메시지 188
 초기 터치 55

추가 드럼 80

ㅋ

컨트롤 52
 컴퓨터 186
 코드 1/코드 2 80
 키트 할당 목록 105

ㄷ

터치 비브라토 55
 템포(MDR) 158
 템포(리듬) 73
 템포(오디오) 174
 튠 58

ㅌ

파일 131
 파일 삭제 176
 파트(리듬) 79
 파트별 녹음 140
 패닝 54
 패드 80
 펀치 인 녹음 143
 페달 음색 30
 페달보드 30
 페이지 구성(MDR 디스플레이) 128
 폴더 131, 165
 폴더 생성 165
 표시 언어 27
 풋스위치 177
 프레이즈 1/프레이즈 2 80
 프리셋 건반 타악기 88
 프리셋 건반 타악기 목록 90
 프리셋(비브라토) 56
 피치(오디오) 174
 피치(음색 섹션) 58
 피치(전체) 181
 피트 54
 핑거드 코드 83

ㅎ

하단 건반 30
 하단 건반 음색 30
 하단 전환 기능 38
 헤드폰 19
 형식 7
 형식(리버브) 62
 화면 대비 18



About Using BSD-Licensed Software

The software used by this product includes components that comply with the BSD license.

The restrictions placed on users of software released under a typical BSD license are that if they redistribute such software in any form, with or without modification, they must include in the redistribution (1) a disclaimer of liability, (2) the original copyright notice and (3) a list of licensing provisions.

The following contents are displayed based on the licensing conditions described above, and do not govern your use of the product.

WPA Supplicant

Copyright © 2003-2009, Jouni Malinen <j@w1.fi> and contributors
All Rights Reserved.

This program is dual-licensed under both the GPL version 2 and BSD license. Either license may be used at your option.

License

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. Neither the name(s) of the above-listed copyright holder(s) nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

XySSL

Copyright © 2006-2008, Christophe Devine.
All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- * Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
- * Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
- * Neither the name of XySSL nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

제품에 관한 자세한 정보는 아래의 가까운 Yamaha 대리점이나 공인 판매 대리점에 문의 바랍니다.

NORTH AMERICA

CANADA

Yamaha Canada Music Ltd.
135 Milner Avenue, Toronto, Ontario M1S 3R1, Canada
Tel: +1-416-298-1311

U.S.A.

Yamaha Corporation of America
6600 Orangethorpe Avenue, Buena Park, CA 90620,
U.S.A.
Tel: +1-714-522-9011

CENTRAL & SOUTH AMERICA

MEXICO

Yamaha de México, S.A. de C.V.
Av. Insurgentes Sur 1647 Piso 9, Col. San José
Insurgentes, Delegación Benito Juárez, México, D.F.,
C.P. 03900
Tel: +52-55-5804-0600

BRAZIL

Yamaha Musical do Brasil Ltda.
Rua Fidêncio Ramos, 302 – Cj 52 e 54 – Torre B – Vila
Olimpia – CEP 04551-010 – São Paulo/SP, Brazil
Tel: +55-11-3704-1377

ARGENTINA

**Yamaha Music Latin America, S.A.,
Sucursal Argentina**
Olga Cossettini 1553, Piso 4 Norte,
Madero Este-C1107CEK,
Buenos Aires, Argentina
Tel: +54-11-4119-7000

VENEZUELA

Yamaha Musical de Venezuela, C.A.
AV. Manzanares, C.C. Manzanares Plaza,
Piso 4, Oficina 0401, Baruta, Caracas, Venezuela
Tel: +58-212-943-1877

PANAMA AND OTHER LATIN

AMERICAN COUNTRIES/ CARIBBEAN COUNTRIES

Yamaha Music Latin America, S.A.
Edif. Torre Banco General, F7, Urb. Marbella,
Calle 47 y Aquilino de la Guardia, Panama,
P.O.Box 0823-05863, Panama, Rep.de Panama
Tel: +507-269-5311

EUROPE

THE UNITED KINGDOM/IRELAND

Yamaha Music Europe GmbH (UK)
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes,
MK7 8BL, U.K.
Tel: +44-1908-366700

GERMANY

Yamaha Music Europe GmbH
Siemensstrasse 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: +49-4101-303-0

SWITZERLAND/LIECHTENSTEIN

**Yamaha Music Europe GmbH, Rellingen,
Branch Switzerland in Zürich**
Seefeldstrasse 94, 8008 Zürich, Switzerland
Tel: +41-44-3878080

AUSTRIA

Yamaha Music Europe GmbH, Branch Austria
Schleiergasse 20, 1100 Wien, Austria
Tel: +43-1-60203900

CZECH REPUBLIC/HUNGARY/ ROMANIA/SLOVAKIA/SLOVENIA

Yamaha Music Europe GmbH, Branch Austria
Schleiergasse 20, 1100 Wien, Austria
Tel: +43-1-60203900

POLAND/LITHUANIA/LATVIA/ESTONIA

Yamaha Music Europe GmbH
Sp.z o.o. Oddzial w Polsce
ul. Wrotkowa 14, 02-553 Warsaw, Poland
Tel: +48-22-880-08-88

BULGARIA

Dinacord Bulgaria LTD.
Bul.Iskarsko Schose 7 Targowski Zentar Ewropa
1528 Sofia, Bulgaria
Tel: +359-2-978-20-25

MALTA

Olimpus Music Ltd.
Valletta Road, Mosta MST9010, Malta
Tel: +356-2133-2093

NETHERLANDS/BELGIUM/ LUXEMBOURG

Yamaha Music Europe, Branch Benelux
Clarissenhof 5b, 4133 AB Vianen, The Netherlands
Tel: +31-347-358040

FRANCE

Yamaha Music Europe
7 rue Ambroise Croizat, Zone d'activités de Pariest,
77183 Croissy-Beaubourg, France
Tel: +33-1-6461-4000

ITALY

Yamaha Music Europe GmbH, Branch Italy
Viale Italia 88, 20020, Lainate (Milano), Italy
Tel: +39-02-93577-1

SPAIN/PORTUGAL

**Yamaha Music Europe GmbH Ibérica, Sucursal en
España**
Ctra. de la Coruna km. 17,200, 28231
Las Rozas de Madrid, Spain
Tel: +34-91-639-88-88

GREECE

Philippou Nakas S.A. The Music House
19th km. Leof. Lavriou 190 02 Peania – Attiki, Greece
Tel: +30-210-6686260

SWEDEN

**Yamaha Music Europe GmbH Germany filial
Scandinavia**
JA Wettergrensgata 1, 400 43 Göteborg, Sweden
Tel: +46-31-89-34-00

DENMARK

**Yamaha Music Denmark,
Filial of Yamaha Music Europe GmbH, Tyskland**
Generatorvej 8C, ST. TH., 2860 Søborg, Denmark
Tel: +45-44-92-49-00

FINLAND

F-Musiikki Oy
Antaksentie 4
FI-01510 Vantaa, Finland
Tel: +358 (0)96185111

NORWAY

**Yamaha Music Europe GmbH Germany -
Norwegian Branch**
Grini Næringspark 1, 1332 Østerås, Norway
Tel: +47-6716-7800

ICELAND

Hljodfaerahusid Ehf.
Sidumula 20
IS-108 Reykjavik, Iceland
Tel: +354-525-5050

CROATIA

Euro Unit D.O.O.
Slakovec 73
40305 Nedelisce
Tel: +38540829400

RUSSIA

Yamaha Music (Russia) LLC.
Room 37, entrance 7, bld. 7, Kievskaya street, Moscow,
121059, Russia
Tel: +7-495-626-5005

OTHER EUROPEAN COUNTRIES

Yamaha Music Europe GmbH
Siemensstrasse 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: +49-4101-303-0

AFRICA

Yamaha Music Gulf FZE
JAFZA-16, Office 512, P.O.Box 17328,
Jebel Ali FZE, Dubai, UAE
Tel: +971-4-801-1500

MIDDLE EAST

TURKEY

Yamaha Music Europe GmbH
Merkezi Almanya Türkiye İstanbul Şubesi
Maslak Meydanı Sodalak, Spring Giz Plaza Bagimsiz Böl.
No:3, Sarıyer İstanbul, Turkey
Tel: +90-212-999-8010

CYPRUS

Nakas Music Cyprus Ltd.
Nikis Ave 2k
1086 Nicosia
Tel: + 357-22-511080
Major Music Center

21 Ali Riza Ave. Ortakoy
P.O.Box 475 Nicosia, Cyprus
Tel: (392) 227 9213

OTHER COUNTRIES

Yamaha Music Gulf FZE
JAFZA-16, Office 512, P.O.Box 17328,
Jebel Ali FZE, Dubai, UAE
Tel: +971-4-801-1500

ASIA

THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA

Yamaha Music & Electronics (China) Co., Ltd.
2F, Yunhedasha, 1818 Xinzha-lu, Jingan-qu,
Shanghai, China
Tel: +86-400-051-7700

HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd.
11/F., Silvercord Tower 1, 30 Canton Road,
Tsimshatsui, Kowloon, Hong Kong
Tel: +852-2737-7688

INDIA

Yamaha Music India Private Limited
Spazedge Building, Ground Floor, Tower A,
Sector-47, Gurgaon- Sohna Road, Gurgaon-122002,
Haryana, India
Tel: +91-124-485-3300

INDONESIA

PT. Yamaha Musik Indonesia (Distributor)
Yamaha Music Center Bldg. Jalan Jend. Gatot Subroto
Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia
Tel: +62-21-520-2577

KOREA

Yamaha Music Korea Ltd.
8F, Dongsung Bldg. 21, Teheran-ro 87-gil, Gangnam-gu,
Seoul, 135-880, Korea
Tel: +82-2-3467-3300

MALAYSIA

Yamaha Music (Malaysia) Sdn. Bhd.
No.8, Jalan Perbandaran, Kelana Jaya, 47301
Petaling Jaya, Selangor, Malaysia
Tel: +60-3-78030900

SINGAPORE

Yamaha Music (Asia) Private Limited
Block 202 Hougang Street 21, #02-00,
Singapore 530202, Singapore
Tel: +65-6740-9200

TAIWAN

Yamaha Music & Electronics Taiwan Co., Ltd.
2F., No.1, Yuandong Rd. Banqiao Dist.
New Taipei City 22063, Taiwan, R.O.C.
Tel: +886-2-7741-8888

THAILAND

Siam Music Yamaha Co., Ltd.
3, 4, 15, 16th Fl., Siam Motors Building,
891/1 Rama 1 Road, Wangmai,
Pathumwan, Bangkok 10330, Thailand
Tel: +66-2215-2622

VIETNAM

Yamaha Music Vietnam Company Limited
15th Floor, Nam A Bank Tower, 201-203 Cach Mang
Thang Tam St., Ward 4, Dist.3,
Ho Chi Minh City, Vietnam
Tel: +84-8-3818-1122

OTHER ASIAN COUNTRIES

<http://asia.yamaha.com>

OCEANIA

AUSTRALIA

Yamaha Music Australia Pty. Ltd.
Level 1, 99 Queensbridge Street, Southbank,
VIC 3006, Australia
Tel: +61-3-9693-5111

NEW ZEALAND

Music Works LTD
P.O.BOX 6246 Wellesley, Auckland 4680,
New Zealand
Tel: +64-9-634-0099

COUNTRIES AND TRUST

TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

<http://asia.yamaha.com>

야마하뮤직코리아(주)

야마하 서비스 센터

용산 (02) 790-0617, 080-904-6601

청주 (043) 268-6631

대구 (053) 653-0662

제주 (064) 724-0660

대전 (042) 221-6681

포항 (054) 282-8523

구로 (02) 892-0661

홍성 (041) 634-7827

울산 (052) 293-9228

두일 (02) 702-0664~5

전주 (063) 282-0661

부산 (051) 554-6610

안산 (031) 411-6689

광주 (062) 225-0661

강릉 (033) 655-0663



고객지원센터
(수신자 부담)

080-004-0022

YAMAHA MUSIC KOREA LTD.

kr.yamaha.com



ZS53060

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

Manual Development Department
© 2016 Yamaha Corporation

Published 04/2016 PLAP*.*- **B0
Printed in Vietnam

ZS53060