

---

디지털 키보드

# 참고 설명서

---

PSR-E473

PSR-EW425

참고 설명서의 목적은 고급 주제에 대한 설명을 통해 사용설명서를 보완하는 것입니다.  
그러므로 참고 설명서를 읽기 전에 악기에 익숙해질 수 있도록 사용설명서를 읽어야 합니다.

# 목차

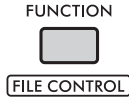
<b>음색 설정</b> .....	<b>3</b>
음색 편집.....	3
<b>이펙트 설정</b> .....	<b>4</b>
리버브 형식 선택.....	4
코러스 형식 선택.....	4
EQ 설정 선택을 통한 최적의 음향 달성.....	5
<b>편리한 연주 기능</b> .....	<b>6</b>
피치 제어—조옮김.....	6
피치 제어—미세 튜닝.....	6
건반의 터치 반응 변경.....	7
박자 설정.....	7
<b>음계 조율</b> .....	<b>8</b>
내장 음계 선택(음계 기능).....	8
각 음계의 기본 음 설정.....	8
각 음을 조율하여 나만의 음계 만들기.....	9
<b>하모니/아르페지오 설정</b> .....	<b>10</b>
곡/스타일/그루브 재생에 아르페지오 동기화(아르페지오 퀴타이즈).....	10
풋스위치를 통해 아르페지오 재생 유지(아르페지오 홀드).....	10
<b>스타일 설정</b> .....	<b>11</b>
스타일 재생용 코드 형식.....	11
스마트 코드 기능에서 연주되는 코드.....	12
스타일 파트의 음색 지정 변경(스타일 리보이싱).....	13
스타일 재생 없이 코드 연주.....	14
<b>곡 및 오디오 파일 관련 설정</b> .....	<b>15</b>
배경 음악 재생.....	15
무작위 곡 재생.....	15
내장곡의 멜로디 음색 설정.....	16
<b>그루브 크리에이터 사용</b> .....	<b>17</b>
그루브 리트리거 기능.....	17
<b>노브 — 지정 가능 파라미터</b> .....	<b>18</b>
<b>DJ처럼 연주!</b> .....	<b>20</b>
트랙 켜기/끄기 컨트롤로 인트로 파트 생성.....	20
섹션 변경으로 자극과 생동감 구축.....	20
라이브 컨트롤 노브로 그루브에 이펙트 추가.....	20
리트리거 기능으로 더 큰 생동감 창출.....	21
음악 클라이맥스에서 다른 그루브로 전환.....	21
<b>USB 플래시 드라이브 작업</b> .....	<b>22</b>
USB 플래시 드라이브에 사용자 데이터 저장.....	22
USB 플래시 드라이브에 샘플 저장.....	23
USB 플래시 드라이브에 SMF로 사용자 곡 저장.....	24
USB 플래시 드라이브에서 사용자 데이터 불러오기.....	25
USB 플래시 드라이브에서 샘플 불러오기.....	26
USB 플래시 드라이브에서 WAV 파일 불러오기.....	27
개별 스타일 파일 불러오기.....	28
USB 플래시 드라이브에서 샘플 삭제.....	29
USB 플래시 드라이브에서 오디오 파일 삭제.....	29
USB 플래시 드라이브에서 사용자 파일 삭제.....	30
USB 플래시 드라이브에서 SMF 파일 삭제.....	30
<b>블록 다이어그램</b> .....	<b>31</b>
<b>색인</b> .....	<b>32</b>

# 음색 설정

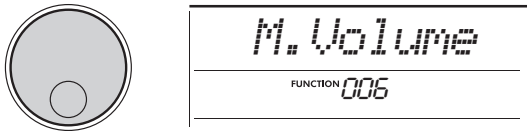
## 음색 편집

음량, 옥타브 및 리버브/코러스 깊이 등의 이용 가능한 파라미터를 사용하면 각 메인, 듀얼 및 스플릿 음색을 편집할 수 있어 자신만의 음악적 취향에 가장 적합한 새로운 맞춤형 음향을 생성할 수 있습니다.

1 [FUNCTION] 버튼을 눌러 기능 화면을 불러옵니다.



2 다이얼을 돌려 원하는 항목을 불러옵니다.



아래와 같은 음색 파라미터가 표시됩니다.

- 메인 음색 파라미터:  
M.\*\*\*\*\* (기능 006~014)
- 듀얼 음색 파라미터:  
D.\*\*\*\*\* (기능 015~024)
- 스플릿 음색 파라미터:  
S.\*\*\*\*\* (기능 025~030)

각 파라미터에 관한 자세한 내용은 사용설명서의 기능 목록을 참조하십시오.

3 원하는 항목의 설정 화면을 불러오려면 해당 항목이 표시될 때 [ENTER] 버튼을 누릅니다.

4 다이얼을 돌려 값을 설정합니다.  
건반을 연주해 음향을 확인합니다.

5 설정 화면을 종료하려면 음색 편집이 완료될 때 [ENTER] 버튼을 누릅니다.

6 원하는 대로 다른 파라미터 편집을 계속 진행하려면 2~5 단계를 반복합니다.

7 [FUNCTION] 버튼을 눌러 기능 화면을 종료합니다.

8 필요한 경우 레지스트레이션 메모리에 새 설정을 저장합니다.  
그러면 맞춤형 음색 음향을 다시 사용하려는 경우 불러올 수 있습니다. 저장에 대한 지침은 사용 설명서를 참조하십시오.

### 주의사항

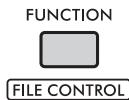
- 다른 음색을 선택하기 전에 저장해야 한다는 점에 유의하십시오. 다른 음색을 선택하면 음색 관련 설정이 재설정됩니다.

# 이펙트 설정

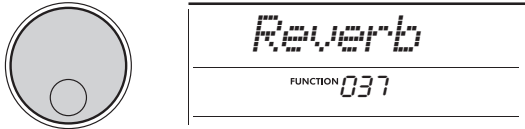
## 리버브 형식 선택

리버브 이펙트는 풍부한 콘서트 홀 분위기와 같은 잔향을 음향에 더합니다. 스타일이나 곡을 선택하면 전체 음향에 대한 최적의 리버브 형식을 불러올 수 있지만 수동으로도 원하는 리버브 형식을 선택할 수 있습니다.

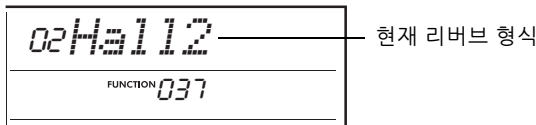
- 1 [FUNCTION] 버튼을 눌러 기능 화면을 불러옵니다.



- 2 "Reverb"(기능 037)가 화면에 표시될 때까지 다이얼을 돌립니다.



- 3 [ENTER] 버튼을 누릅니다.  
현재 선택한 리버브 형식이 화면에 표시됩니다.



- 곡 및 스타일에만 이용할 수 있는 리버브 형식 중 하나를 사용하는 경우 "---"가 화면에 표시됩니다.

- 4 다이얼을 돌려 원하는 리버브 형식을 선택합니다.

건반을 연주하면서 음향을 들어보십시오.  
리버브 형식에 관한 자세한 설명은 웹사이트의 Data List를 참조하십시오.

### 리버브 깊이 조절

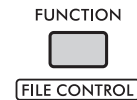
위에 제시되어 있는 것과 동일한 작업을 통해 메인, 듀얼, 스플릿 음색에 적용되는 리버브를 조절할 수 있습니다. 2단계의 항목은 사용설명서의 기능 목록을 참조하십시오.

- 5 [FUNCTION] 버튼을 눌러 기능 화면을 종료합니다.

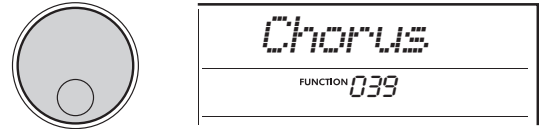
## 코러스 형식 선택

코러스 이펙트는 다수의 동일한 음색이 동시에 재생되는 것과 유사한 두터운 음향을 만들어 냅니다. 스타일이나 곡을 선택하면 전체 음향에 대한 최적의 코러스 형식을 불러올 수 있지만 수동으로도 원하는 코러스 형식을 선택할 수 있습니다.

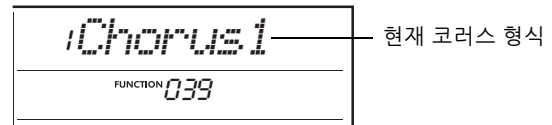
- 1 [FUNCTION] 버튼을 눌러 기능 화면을 불러옵니다.



- 2 "Chorus"(기능 039)가 화면에 표시될 때까지 다이얼을 돌립니다.



- 3 [ENTER] 버튼을 누릅니다.  
현재 선택한 코러스 형식이 화면에 표시됩니다.



- 곡 및 스타일에만 이용할 수 있는 리버브 형식 중 하나를 사용하는 경우 "---"가 화면에 표시됩니다.

- 4 다이얼을 돌려 원하는 코러스 형식을 선택합니다.

건반을 연주하면서 음향을 들어보십시오.  
코러스 형식에 관한 자세한 설명은 웹사이트의 Data List를 참조하십시오.

### 코러스 깊이 조절

위에 제시되어 있는 것과 동일한 작업을 통해 메인, 듀얼, 스플릿 음색에 적용되는 코러스를 조절할 수 있습니다. 2단계의 항목은 사용설명서의 기능 목록을 참조하십시오.

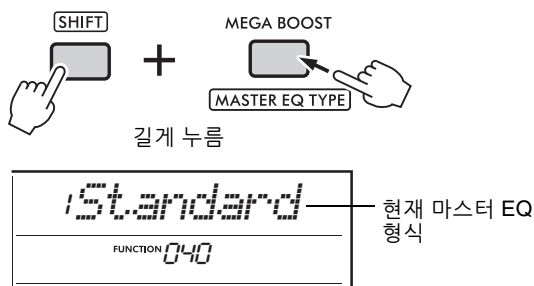
- 5 [FUNCTION] 버튼을 눌러 기능 화면을 종료합니다.

## EQ 설정 선택을 통한 최적의 음향 달성

최적의 악기 음향을 실현할 수 있도록 이퀄라이저 (EQ)를 조절할 수 있습니다.

### 1 [SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 [MEGA BOOST] 버튼을 누릅니다.

현재 마스터 EQ 설정이 화면에 표시됩니다.



### 2 다이얼을 돌려 원하는 마스터 EQ 형식을 선택합니다.

마스터 EQ 형식

1	Standard	상대적으로 균일한(처리되지 않은) 기본 음향을 제공합니다.
2	Piano	솔로 피아노 연주에 맞게 음향을 최적화합니다.
3	Bright	중주파를 낮춰 밝은 음향을 생성합니다.
4	Mild	고주파를 낮춰 더욱 부드럽고 그윽한 음향을 생성합니다.

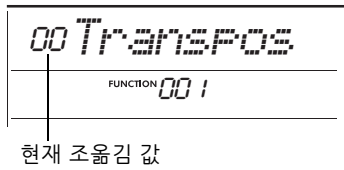
### 3 [FUNCTION] 버튼을 눌러 기능 화면을 종료합니다.

# 편리한 연주 기능

## 피치 제어—조음김

본 악기의 전체 피치(드럼 키트 음색 제외)는 최대 1옥타브까지 반음씩 위 아래로 이동할 수 있습니다.

- 1 [SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 OCTAVE [-] 또는 [+] 버튼을 누릅니다.  
현재 조음김량이 화면에 표시됩니다.



- 2 다이얼을 돌려 조음김 값을 -12~+12 값으로 설정합니다.

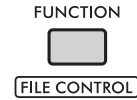
**주**  
• [SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 OCTAVE [-] 또는 [+] 버튼을 눌러도 값을 변경할 수 있습니다.

- 3 [FUNCTION] 버튼을 눌러 기능 화면을 종료합니다.

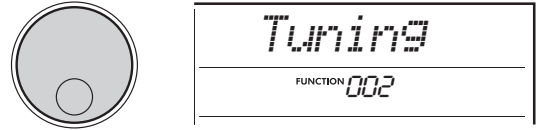
## 피치 제어—미세 튜닝

본 악기의 전체 튜닝(드럼 키트 음색 제외)은 427.0Hz~453.0Hz에서 약 0.2Hz씩 위 아래로 미세하게 조절할 수 있습니다. 기본값은 440.0Hz입니다.

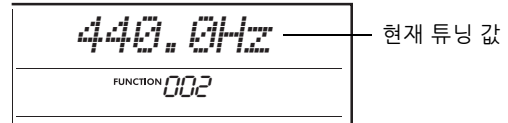
- 1 [FUNCTION] 버튼을 눌러 기능 화면을 불러옵니다.



- 2 "Tuning"(기능 002)이 화면에 표시될 때까지 다이얼을 돌립니다.



- 3 [ENTER] 버튼을 누릅니다.  
현재값이 화면에 표시됩니다.



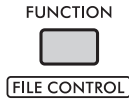
- 4 다이얼을 돌려 튜닝을 변경합니다.

- 5 [FUNCTION] 버튼을 눌러 기능 화면을 종료합니다.

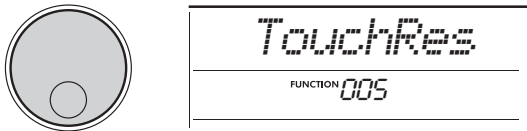
## 건반의 터치 반응 변경

본 건반에는 건반을 연주할 때 풍부한 표현력으로 강약을 제어할 수 있는 터치 반응 기능이 탑재되어 있으며, 4가지 강도 설정이 있습니다.

- 1 [FUNCTION] 버튼을 눌러 기능 화면을 불러옵니다.

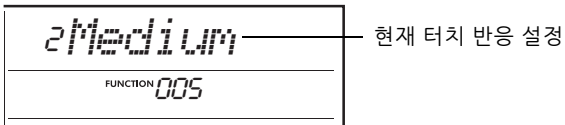


- 2 “TouchRes”(기능 005)가 화면에 표시될 때까지 다이얼을 돌립니다.



- 3 [ENTER] 버튼을 누릅니다.

현재 터치 반응 설정이 화면에 표시됩니다.



- 4 다이얼을 돌려 1~4 중에서 터치 반응 설정을 선택합니다.

터치 반응

1	Soft	부드럽게 연주할 때에도 큰 소리가 들립니다.
2	Medium	정상적으로 반응하므로 부드럽게 연주하면 작은 소리가 들리고, 강하게 연주하면 큰 소리가 들립니다.
3	Hard	강하게 연주해야 큰 소리가 들립니다.
4	Fixed	연주 강도와는 상관없이 음향 크기가 변하지 않습니다.

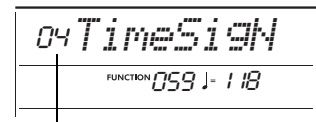
- 5 [FUNCTION] 버튼을 눌러 기능 화면을 종료합니다.

## 박자 설정

기본값에서 박자를 변경할 수 있습니다. 여기에서는 6/8로 변경해 보겠습니다.

- 1 [SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 [METRONOME] 버튼을 누릅니다.

소절당 박자 수가 화면에 표시됩니다.



소절당 박자 수(박자의 분자)

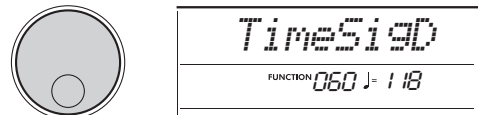
- 2 다이얼을 돌려 박자 수를 선택합니다.

차임 소리는 각 소절의 첫 박자마다 들리며, 딸각 소리는 다른 박자에서 들립니다. “00”을 선택하는 경우 모든 박자에서 딸각 소리가 들립니다. 여기에서는 “06”을 선택합니다.

**주**  
• 스타일, 곡 또는 그루브의 재생 중에는 이 파라미터를 설정할 수 없습니다.

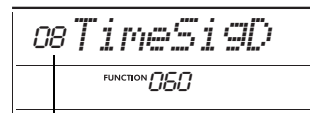
- 3 설정 화면을 종료하려면 [ENTER] 버튼을 누릅니다.

- 4 다이얼을 돌려 “TimeSigD”(박자의 분모)를 불러옵니다.



- 5 [ENTER] 버튼을 누릅니다.

박자의 현재 음표 길이가 화면에 표시됩니다.



단일 박자의 길이

- 6 다이얼을 돌려 2(2분 음표), 4(4분 음표), 8(8분 음표) 또는 16(16분 음표) 음표 길이에서 박자 길이를 선택합니다.

여기에서는 “08”(8분 음표)을 선택합니다.

- 7 [FUNCTION] 버튼을 눌러 기능 화면을 종료합니다.

- 8 메트로놈을 연주하여 결과를 확인합니다.

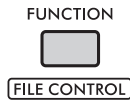
# 음계 조율

기본적으로 본 건반의 음계는 일반적인 어쿠스틱 피아노와 동일하게 등분 평균율로 설정되어 있습니다. 그러나 연주하고 싶은 음악 장르나 스타일에 따라 다른 음계로 설정을 변경할 수 있습니다.

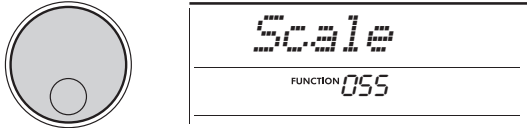
## 내장 음계 선택(음계 기능)

다양한 내장 음계 중에서 원하는 음계를 선택할 수 있습니다.

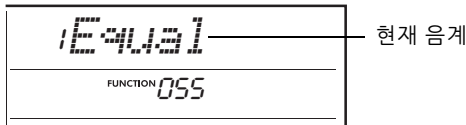
- 1 [FUNCTION] 버튼을 눌러 기능 화면을 불러옵니다.



- 2 "Scale"(기능 055)이 화면에 표시될 때까지 다이얼을 돌립니다.



- 3 [ENTER] 버튼을 누릅니다. 현재 선택한 음계가 화면에 표시됩니다.



- 4 다이얼을 돌려 음계를 선택합니다. 기본 설정은 "1 Equal"입니다.

### 내장 음계 형식

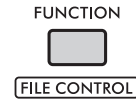
1	Equal	등분 평균율
2	Pure Major	메이저 순정율
3	Pure Minor	마이너 순정율
4	Bayat	바야트(아라비아)
5	Rast	라스트(아라비아)

- 5 [FUNCTION] 버튼을 눌러 기능 화면을 종료합니다.

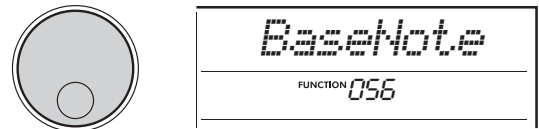
## 각 음계의 기본 음 설정

등분 평균율 이외의 다른 음계를 지정하거나 음계 조율 기능으로 나만의 음계를 만들 경우 적절한 기본 음(근음)을 선택해야 합니다.

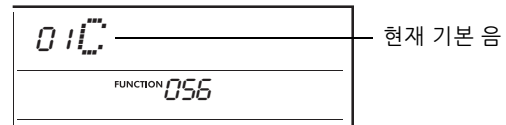
- 1 [FUNCTION] 버튼을 눌러 기능 화면을 불러옵니다.



- 2 "BaseNote"(기능 056)가 화면에 표시될 때까지 다이얼을 돌립니다.



- 3 [ENTER] 버튼을 누릅니다. 현재 선택한 기본 음이 화면에 표시됩니다.



- 4 다이얼을 돌려 C, C#, D, Eb, E, F, F#, G, Ab, A, Bb 및 B에서 기본 음을 선택합니다. 기본 설정은 "C"입니다.

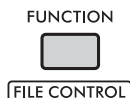
- 5 [FUNCTION] 버튼을 눌러 기능 화면을 종료합니다.



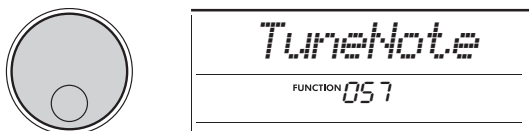
## 각 음을 조율하여 나만의 음계 만들기

각 음을 센트 단위("센트"는 반음의 100분의 1)로 조율하여 나만의 음계를 만들 수 있습니다.

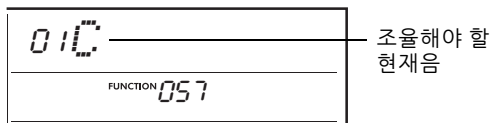
- 1 [FUNCTION] 버튼을 눌러 기능 화면을 불러옵니다.



- 2 "TuneNote"(기능 057)가 화면에 표시될 때까지 다이얼을 돌립니다.



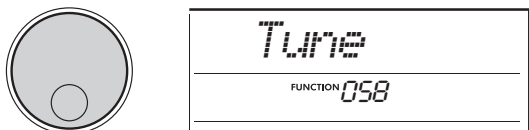
- 3 [ENTER] 버튼을 누릅니다.  
조율할 음이 화면에 표시됩니다.



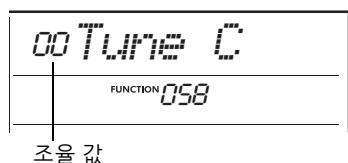
- 4 다이얼을 돌려 C, C#, D, Eb, E, F, F#, G, Ab, A, Bb 또는 B에서 기본 음을 선택합니다.

- 5 [ENTER] 버튼을 눌러 TuneNote 설정 화면을 종료합니다.

- 6 "Tune"(기능 058)이 화면에 표시될 때까지 다이얼을 돌립니다.



- 7 [ENTER] 버튼을 누릅니다.  
위의 4단계에서 선택한 음의 조율이 화면에 표시됩니다.



- 8 다이얼을 돌려 -64~+63의 범위에서 음을 조율합니다.  
편집값을 기본값으로 재설정하려면 [+]와 [-] 버튼을 동시에 누릅니다.

주

- 각 음의 초기 기본값은 마지막으로 불러온 음계 설정, 즉 아래 표시된 음계 중 하나에 따라 정의됩니다.
- "Scale"(기능 055)에서 선택한 내장 음계
- 레지스트레이션 메모리에서 불러온 "(Edited)" 본래 음계로, 편집해서 메모리에 저장한 음계

- 9 [ENTER] 버튼을 눌러 설정 화면을 종료합니다.

- 10 원하는 대로 2~9단계를 반복합니다.

- 11 [FUNCTION] 버튼을 눌러 기능 화면을 종료합니다.

- 12 원하는 대로 레지스트레이션 메모리에 설정을 저장합니다.

설정을 저장하여 원래의 음계를 나중에 불러올 수 있습니다. 레지스트레이션 메모리에 저장하는 작업에 관한 자세한 내용은 사용설명서를 참조하십시오.

주

- 개별 음의 음계 조율을 사용한 후에 "Scale(기능 055)"을 불러오면 "(Edited)"가 화면에 표시됩니다. 이때 다이얼을 돌리면 "(Edited)"가 사라지며 편집했던 음계 설정이 삭제됩니다.

# 하모니/아르페지오 설정

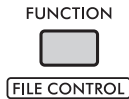
## 곡/스타일/그루브 재생에 아르페지오 동기화 (아르페지오 퀀타이즈)

건반을 연주하여 곡/스타일/그루브 재생과 함께 아르페지오를 작동하는 경우 정확한 타이밍으로 음을 연주하여 아르페지오를 다른 재생 트랙과 계속 동기화 시켜야 합니다. 그러나 실제 타이밍이 박자보다 약간 빠르거나 늦을 수 있습니다(또는 이 둘 모두에 해당). 이때 “아르페지오 퀀타이즈” 기능을 사용하면 (아래 세 설정에 따라) 약간 불완전한 타이밍을 교정하여 적절한 아르페지오 재생을 보장할 수 있습니다.

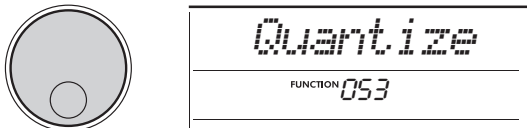
- OFF: 동기화 없음
- 1/8: 8분 음표와 동기화
- 1/16: 16분 음표와 동기화

아르페지오 형식을 선택하면 위의 옵션 중 하나가 선택됩니다. 그러나 설정은 변경할 수 있습니다.

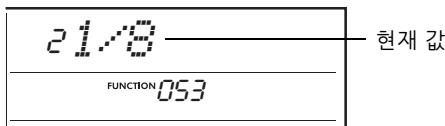
### 1 [FUNCTION] 버튼을 눌러 기능 화면을 불러옵니다.



### 2 “Quantize”(기능 053)가 화면에 표시될 때까지 다이얼을 돌립니다.



### 3 [ENTER] 버튼을 누릅니다. 현재값이 화면에 표시됩니다.



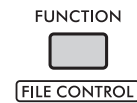
### 4 다이얼을 돌려 OFF, 1/8 또는 1/16 중에서 설정을 선택합니다.

### 5 [FUNCTION] 버튼을 눌러 기능 화면을 종료합니다.

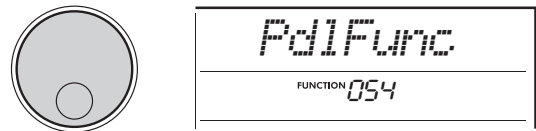
## 풋스위치를 통해 아르페지오 재생 유지 (아르페지오 홀드)

[SUSTAIN] 잭에 연결된 풋스위치를 밟으면 건반에서 손을 떼 후에도 아르페지오 재생이 계속되도록 약기를 설정할 수 있습니다.

### 1 [FUNCTION] 버튼을 눌러 기능 화면을 불러옵니다.

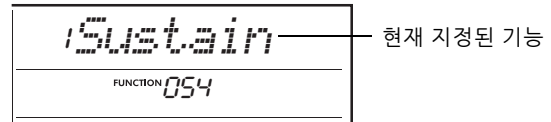


### 2 “PdIFunc”(기능 054)가 화면에 표시될 때까지 다이얼을 돌립니다.

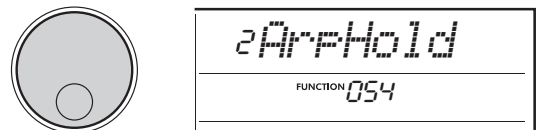


### 3 [ENTER] 버튼을 누릅니다.

풋스위치에 현재 지정된 기능이 화면에 표시됩니다.



### 4 다이얼을 돌려 “ArpHold”를 선택합니다.



풋스위치 기능을 서스테인으로 복구시키려면 “Sustain”을 선택합니다. 홀드와 서스테인 기능을 모두 사용하려면 “Sus+ArpH”를 선택합니다.

### 5 [FUNCTION] 버튼을 눌러 기능 화면을 종료합니다.

### 6 풋스위치로 아르페지오를 연주해 봅니다.



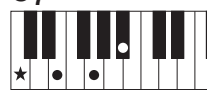



























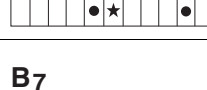


건반을 연주하여 아르페지오를 작동한 후 풋스위치를 밟습니다. 건반에서 손을 떼더라도 아르페지오는 계속 재생됩니다. 아르페지오 재생을 정지하려면 풋스위치에서 발을 뗍니다.

# 스타일 설정

## 스타일 재생용 코드 형식

코드에 생소한 사용자를 위해 이 표에는 일반적인 코드가 제시되어 있습니다. 유용한 코드가 많고 이를 음악에 활용하는 방법도 다양하므로 자세한 내용은 시중에서 판매되는 코드 관련 서적을 참조하십시오.

★ 표시는 근음을 의미합니다.

메이저	마이너	7th	마이너 7th	메이저 7th
<b>C</b> 	<b>Cm</b> 	<b>C7</b> 	<b>Cm7</b> 	<b>CM7</b> 
<b>D</b> 	<b>Dm</b> 	<b>D7</b> 	<b>Dm7</b> 	<b>DM7</b> 
<b>E</b> 	<b>Em</b> 	<b>E7</b> 	<b>Em7</b> 	<b>EM7</b> 
<b>F</b> 	<b>Fm</b> 	<b>F7</b> 	<b>Fm7</b> 	<b>FM7</b> 
<b>G</b> 	<b>Gm</b> 	<b>G7</b> 	<b>Gm7</b> 	<b>GM7</b> 
<b>A</b> 	<b>Am</b> 	<b>A7</b> 	<b>Am7</b> 	<b>AM7</b> 
<b>B</b> 	<b>Bm</b> 	<b>B7</b> 	<b>Bm7</b> 	<b>BM7</b> 

- 다음을 제외하고는 근음 위치에서도 자리바꿈을 사용할 수 있습니다.  
m7, m7<sup>b</sup>5, m7(11), 6, m6, sus4, aug, dim7, 7<sup>b</sup>5, 6(9), sus2
- 음이 누락될 경우 7sus4 코드 자리바꿈은 인식되지 않습니다.
- 본 악기가 인식할 수 없는 코드를 연주하면 화면에 아무것도 표시되지 않습니다.  
이 경우 리듬과 베이스 파트만 연주됩니다.

### 간단 코드

이 방식을 사용하면 한 손가락이나 두/세 손가락만으로도 건반의 자동 반주 범위에서 아래의 코드를 쉽게 연주할 수 있습니다.

#### 근음 "C"의 경우



**메이저 코드 연주**  
코드의 근음(★)을 연주합니다.



**마이너 코드 연주**  
근음과 함께 바로 왼쪽의 검은 건반을 연주합니다.



**7th 코드 연주**  
근음과 함께 바로 왼쪽의 흰 건반을 연주합니다.



**마이너 7th 코드 연주**  
근음과 함께 바로 왼쪽의 흰 건반과 검은 건반을 연주합니다(세 건반 모두 누름).

## 스마트 코드 기능에서 연주되는 코드

핑거링 형식(기능 032)이 “SmartChd”로 설정된 상태에서 스마트 코드 건반(기능 033)에서 원하는 건반(조표)을 설정할 때 건반의 자동 반주 부분에서 각 근음을 연주하기만 하면 아래 차트와 같이 음악적으로 유용한 코드를 쉽게 연주할 수 있습니다.

조표	스마트 코드 건반 (화면 표시)	근음											
		D $\flat$			E $\flat$			F $\sharp$			G $\sharp$		
		C	D	E	F	G	A	B					
	FL7	C dim	D $\flat$ m	D dim7	E $\flat$ 1+5	E	F dim	F $\sharp$ 7	G	G $\sharp$ m	A	B $\flat$ m7 $\flat$ 5	B
	FL6	C dim	D $\flat$ 7	D	E $\flat$ m	E	F m7 $\flat$ 5	F $\sharp$	G dim	G $\sharp$ m	A dim7	B $\flat$ 1+5	B
	FL5	C m7 $\flat$ 5	D $\flat$	D dim	E $\flat$ m	E dim7	F 1+5	F $\sharp$	G dim	G $\sharp$ 7	A	B $\flat$ m	B
	FL4	C 1+5	D $\flat$	D dim	E $\flat$ 7	E	F m	F $\sharp$	G m7 $\flat$ 5	G $\sharp$	A dim	B $\flat$ m	B dim7
	FL3	C m	D $\flat$	D m7 $\flat$ 5	E $\flat$	E dim	F m	F $\sharp$ dim7	G 1+5	G $\sharp$	A dim	B $\flat$ 7	B
	FL2	C m	D $\flat$ dim7	D 1+5	E $\flat$	E dim	F 7	F $\sharp$	G m	G $\sharp$	A m7 $\flat$ 5	B $\flat$	B dim
	FL1	C 7	D $\flat$	D m	E $\flat$	E m7 $\flat$ 5	F	F $\sharp$ dim	G m	G $\sharp$ dim7	A 1+5	B $\flat$	B dim
	조표 없음 SP0 (기본값)	C	D $\flat$ dim	D m	E $\flat$ dim7	E 1+5	F	F $\sharp$ dim	G 7	G $\sharp$	A m	B $\flat$	B m7 $\flat$ 5
	SP1	C	D $\flat$ dim	D 7	E $\flat$	E m	F	F $\sharp$ m7 $\flat$ 5	G	G $\sharp$ dim	A m	B $\flat$ dim7	B 1+5
	SP2	C	D $\flat$ m7 $\flat$ 5	D	E $\flat$ dim	E m	F dim7	F $\sharp$ 1+5	G	G $\sharp$ dim	A 7	B $\flat$	B m
	SP3	C dim7	D $\flat$ 1+5	D	E $\flat$ dim	E 7	F	F $\sharp$ m	G	G $\sharp$ m7 $\flat$ 5	A	B $\flat$ dim	B m
	SP4	C	D $\flat$ m	D	E $\flat$ m7 $\flat$ 5	E	F dim	F $\sharp$ m	G dim7	G $\sharp$ 1+5	A	B $\flat$ dim	B 7
	SP5	C dim	D $\flat$ m	D dim7	E $\flat$ 1+5	E	F dim	F $\sharp$ 7	G	G $\sharp$ m	A	B $\flat$ m7 $\flat$ 5	B
	SP6	C dim	D $\flat$ 7	D	E $\flat$ m	E	F m7 $\flat$ 5	F $\sharp$	G dim	G $\sharp$ m	A dim7	B $\flat$ 1+5	B
	SP7	C m7 $\flat$ 5	D $\flat$	D dim	E $\flat$ m	E dim7	F 1+5	F $\sharp$	G dim	G $\sharp$ 7	A	B $\flat$ m	B

주

• 악기 화면에서 “1+5” 코드는 각 메이저 3 화음과 동일한 기호로 표시됩니다.

## 스타일 파트의 음색 지정 변경(스타일 리보이싱)

스타일은 아래와 같이 하나 또는 두 파트가 포함된 6개의 트랙으로 구성되어 있습니다. 드럼 및 베이스와 같은 스타일의 파트에 지정된 음색을 변경할 수 있습니다.

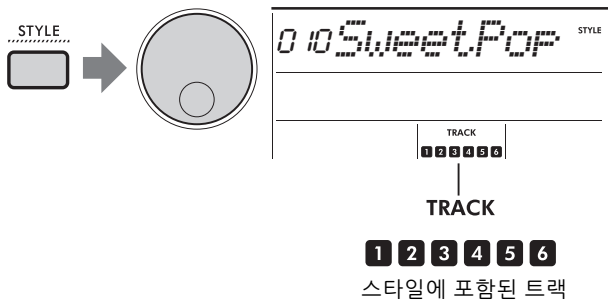
트랙	파트	화면 표시
DRUMS	Drums1	StyVcDr1
	Drums2	StyVcDr2
BASS	Bass	StyVcBas
CHORD1	Chord1	StyVcCh1
CHORD2	Chord2	StyVcCh2
PAD	Pad	StyVcPad
PHRASE	Phrase1	StyVcPh1
	Phrase2	StyVcPh2

주

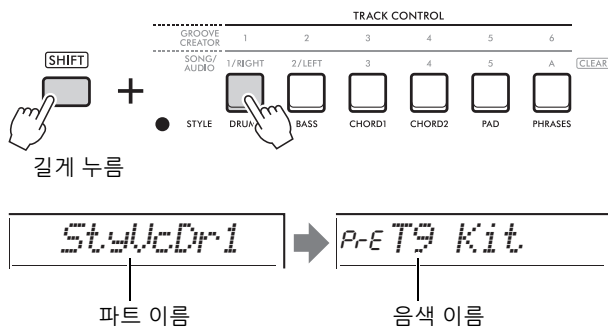
- 선택한 스타일에 따라 위에 열거된 파트 중 일부는 사용하지 못할 수 있습니다.

### 1 [STYLE] 버튼을 누른 후 다이얼을 돌려 원하는 스타일을 선택합니다.

선택한 스타일에 포함된 트랙이 화면에 표시됩니다.



### 2 [SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 변경하려는 음색이 포함된 트랙/파트에 해당되는 [TRACK CONTROL] 버튼을 누릅니다.



선택한 파트 이름이 잠시 표시된 후 파트에 지정된 음색의 이름이 표시됩니다.

주

- 본래 지정된 음색과 동일한 경우, 음색 이름 왼쪽에 "PrE"가 표시됩니다.
- 한 트랙에 두 파트가 포함된 경우, 위의 2 단계를 실시하면 첫 번째 파트에 대한 설정 화면을 불러올 수 있습니다. 두 번째 파트의 음색을 변경하려면 위의 2 단계를 반복하십시오.

### 3 다이얼을 돌려 원하는 음색을 선택합니다.

### 4 스타일을 재생하여 음색의 음향을 확인합니다.

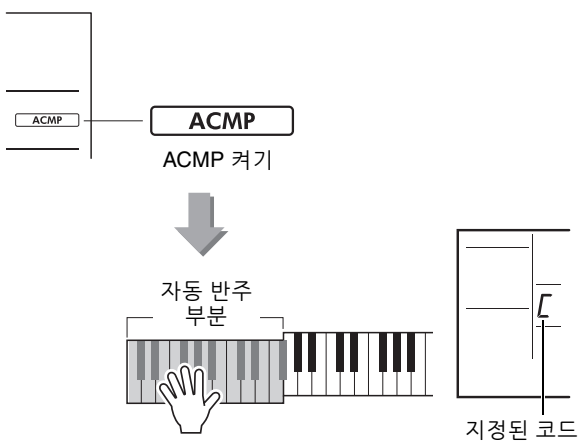
주

- 위의 3 단계에서 선택할 수 있는 음색에는 DSP1 및 하모니 아르페지오와 같은 이펙트가 적용된 음색이 포함되어 있습니다. 그러나 이러한 음색을 스타일 파트에 사용한 경우 이펙트가 비활성화됩니다. 여러 차이점으로 인해 화면에 다르게 표시되는 경우도 있지만 여전히 선택한 음색과 동일합니다.
- 이러한 음색 변화는 일시적인 현상이므로 다른 스타일을 선택하면 자동으로 재설정됩니다. 나중에 불러올 수 있도록 변경 사항을 복구시키려면 레지스트레이션 메모리를 사용하십시오.

## 스타일 재생 없이 코드 연주

이러한 방법으로 연주하려면 **[STYLE]** 버튼을 누른 후 (SYNC START가 꺼져 있는지 확인하면서) **[ACMP ON/OFF]** 버튼을 눌러 스타일(ACMP)을 켭니다. 그러면 건반의 자동 반주 부분에서 코드를 연주할 때 어떤 스타일도 재생되지 않은 상태로 (베이스 및 패드 음색을 사용하여 연주한) 코드 음향만 들립니다. 해당되는 코드 기호도 화면에 표시됩니다.

이 경우 자동 반주를 재생하지 않아도 오른손으로 하모니 이펙트를 적용할 수 있습니다.



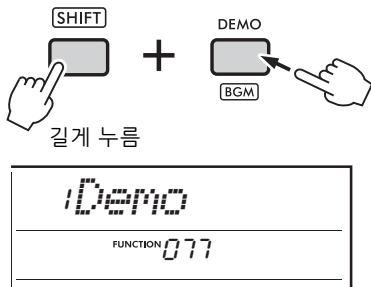
# 곡 및 오디오 파일 관련 설정

## 배경 음악 재생

기본 설정에서는 [DEMO] 버튼을 누르면 내장곡 몇 곡만 반복적으로 선택할 수 있습니다. 이 설정을 모든 내장곡 연주 또는 컴퓨터에서 전송된 모든 곡 연주로 변경할 수 있으므로 배경 음악용으로 매우 자유롭게 악기를 사용할 수 있습니다. 음악 감상의 즐거움과 편의를 위해 6개의 재생 그룹 설정이 제공됩니다.

### 1 [SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 [DEMO] 버튼을 눌러 "DemoGrp"(기능 077) 선택 화면을 불러옵니다.

현재 선택한 재생 그룹이 화면에 표시됩니다.



### 2 다이얼을 돌려 아래 표에 나오는 반복 재생 그룹을 선택합니다.

Demo	내장곡 001~003
Preset	모든 내장곡
User	모든 사용자 곡
Download	컴퓨터에서 전송된 모든 곡
USB	연결된 USB 플래시 드라이브에 저장된 모든 곡(MIDI 파일)
Audio	연결된 USB 플래시 드라이브에 저장된 모든 오디오 곡

### 3 [DEMO] 버튼을 누릅니다.

선택한 재생 그룹의 곡이 계속 재생됩니다. 재생을 멈추려면 [DEMO] 버튼을 다시 누릅니다.

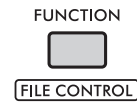
**주**  
• 사용자 곡, 다운로드 곡 또는 USB 곡에 어떤 곡도 존재하지 않는 경우 데모곡이 재생됩니다.

## 무작위 곡 재생

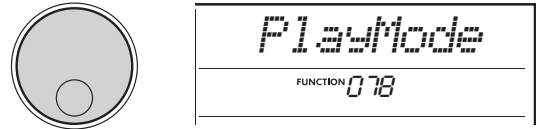
([DEMO] 버튼을 통한) 곡 반복 재생을 번호 순서와 무작위 순서 중 하나로 변경할 수 있습니다.

**주**  
• "DemoGrp"(기능 077)를 "Demo" 이외의 다른 기능으로 설정한 경우에만 이 설정을 변경할 수 있습니다.

### 1 [FUNCTION] 버튼을 눌러 기능 화면을 불러옵니다.

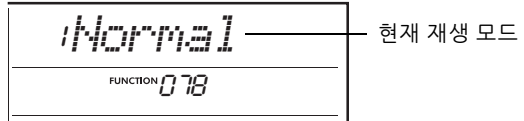


### 2 "PlayMode"(기능 078)가 화면에 표시될 때까지 다이얼을 돌립니다.



### 3 [ENTER] 버튼을 누릅니다.

현재 선택한 재생 모드가 화면에 표시됩니다.



### 4 다이얼을 돌려 "Random"을 선택합니다.

번호 순서로 일반 재생을 활성화하려면 다시 "Normal"을 선택합니다.

### 5 [DEMO] 버튼을 누릅니다.

"DemoGrp"에서 선택한 그룹의 곡이 무작위 순서로 재생됩니다. 재생을 멈추려면 [DEMO] 버튼을 다시 누릅니다.

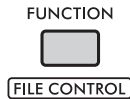
## 내장곡의 멜로디 음색 설정

내장곡의 멜로디 음색과 외부 장치의 MIDI 곡을 다른 원하는 음색으로 변경할 수 있습니다.

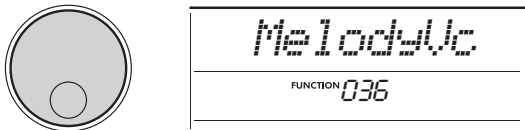
- 1 [SONG/AUDIO] 버튼을 누르고 원하는 내장 곡을 선택한 후 재생을 시작합니다.
- 2 [VOICE] 버튼을 누른 후 다이얼을 돌려 원하는 음색을 선택합니다.



- 3 [FUNCTION] 버튼을 누릅니다.



- 4 "MelodyVc"(기능 036)가 화면에 표시될 때까지 다이얼을 돌립니다.



- 5 [ENTER] 버튼을 누릅니다.

위의 2단계에서 선택한 음색이 곡의 멜로디에 적용됩니다.

**주**

- 다른 곡을 선택하면 멜로디 음색 변경이 재설정됩니다.
- 사용자 곡의 멜로디 음색은 변경할 수 없습니다.
- 비 멜로디 파트에 지정된 음색은 USB 메모리에 저장된 곡이나 컴퓨터에서 전송된 곡과 같은 일부 곡에서 변경될 수 있습니다.
- 오디오 곡의 음색은 변경할 수 없습니다.

- 6 [FUNCTION] 버튼을 눌러 기능 화면을 종료합니다.

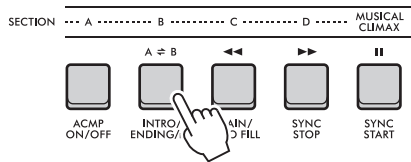


# 그루브 크리에이터 사용

## 그루브 리트리거 기능

이 기능을 사용하면 현재 재생 중인 구간의 시작 부분을 반복 순환시킬 수 있습니다.

- 1 [GROOVE CREATOR] 버튼을 누른 후 다이얼을 돌려 원하는 그루브를 선택합니다.
- 2 그루브 재생을 시작하려면 [▶/■] (START/STOP) 버튼을 누르거나 자동 반주 부분의 아무 건반이나 누릅니다.
- 3 현재 재생 중인 구간의 버튼을 누르면 해당 구간의 시작 부분부터 재생이 다시 시작됩니다. 버튼을 길게 누르면 시작 부분 재생이 순환되어 특수 반복 이펙트를 실현할 수 있습니다.



노브를 사용하여 순환 구간의 길이를 변경할 수 있습니다(리트리거 비율, 19페이지).

### 주

- 리트리거 기능을 사용하여 곡을 녹음하면 화면의 박자 표시등, 메트로놈 및 아르페지오 재생이 곡 재생과 동기화되지 않습니다.

# 노브 — 지정 가능 파라미터

이 부분에서는 노브에 지정할 수 있는 파라미터를 설명합니다.

## 1, 4 CUTOFF / RESONANCE

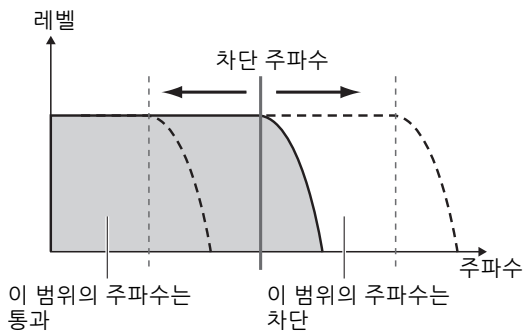
이 이펙트를 사용하면 어떤 주파수가 필터링되는지를 제어하고 차단 주파수에서 공명 피크도 생성하여 음을 변경할 수 있습니다. 여기에서는 일부 인기 있는 신디사이저 필터 이펙트를 생성해 보겠습니다.

**주**

- **1**을 선택하면 이 이펙트가 메인 및 듀얼 음색에 적용됩니다.
- **4**를 선택하면 이 이펙트가 스타일 및 그루브에 적용됩니다.
- 이 이펙트로 인해 베이스 주파수에서 왜곡이 발생할 수 있습니다.

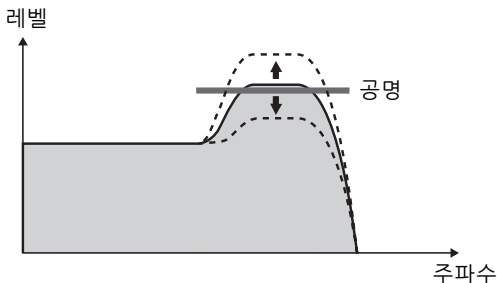
### ● 노브 A: CUTOFF

차단 주파수를 조절하여 음향의 밝기를 결정합니다. 노브를 왼쪽으로 돌리면 음향이 더욱 억제되거나 어두워지는 반면, 노브 A를 오른쪽으로 돌리면 음향이 더욱 밝아집니다.



### ● 노브 B: RESONANCE

필터 공명량을 조절하여 차단 주파수 강조를 변경합니다. 노브를 오른쪽으로 돌리면 공명이 증가하여 차단 주파수에서 주파수가 강조되므로 과장된 피크가 생성됩니다.



## 2, 5 REVERB / CHORUS

### ● 노브 A: REVERB

콘서트 홀이나 클럽의 음향적 분위기를 재현합니다. 노브를 오른쪽으로 돌리면 리버브 깊이가 증가합니다.

### ● 노브 B: CHORUS

더욱 따뜻하고 짙은 느낌의 음향을 만드는 이펙트를 생성합니다. 노브를 오른쪽으로 돌리면 코러스 깊이가 증가합니다.

**주**

- **2**를 선택하면 이 이펙트가 메인 듀얼 음색에 적용됩니다.
- **5**를 선택하면 이 이펙트가 스타일 및 그루브에 적용됩니다.

## 3 DSP1, 7 DSP2

### ● 노브 A/B: DSP PARAMETER A/B

내장 디지털 이펙트와 함께 본 악기의 음향에 DSP 이펙트를 적용할 수 있습니다. DSP1 이펙트는 메인 음색에 적용되고 DSP2 이펙트는 “DSP2 Part” (기능 043)에서 선택한 파트에 적용됩니다. 각 이펙트마다 노브 A와 B에 지정된 2개의 파라미터가 있습니다. **3**을 선택하면 노브로 DSP1 파라미터를 제어할 수 있습니다. **7**을 선택하면 DSP2 파라미터를 제어할 수 있습니다. 즉시 노브를 돌리면 로터리 스피커의 회전 속도(저속/고속) 변경이나 왜곡도 변경 등의 여러 다양한 역동적인 방법으로 음악에 변화를 줄 수 있습니다.

## 6 VOLUME BALANCE / RETRIGGER RATE

### ● 노브 A: VOLUME BALANCE

노브 A를 오른쪽으로 돌리면 스타일, 그루브 또는 곡의 음량이 줄어듭니다. 노브 A를 왼쪽으로 돌리면 **[AUX IN]** 잭 또는 **[USB TO HOST]** 단자를 통해 전송된 외부 음향의 음량이 줄어듭니다. 건반 연주 및 QUICK SAMPLING 패드의 음향은 조절되지 않습니다. 이 기능을 사용하면 반주 파트(스타일, 그루브, 곡)와 외부 음향 간 레벨 밸런스를 변경하거나 반주 파트 음향, 외부 음향과 건반 연주 및 패드 음향 간 레벨 밸런스를 변경할 수 있습니다.

주

- “Audio Loop Back”(기능 070)을 OFF로 설정하면 **[USB TO HOST]** 단자의 외부 음향을 조절할 수 없습니다.

### ● 노브 B: RETRIGGER RATE

그루브 리트리거 기능의 리트리거 비율(반복될 파트의 길이)을 조절합니다(17페이지). 이 노브를 오른쪽으로 돌리면 리트리거 비율이 감소하고 왼쪽으로 돌리면 증가합니다.

주

- 그루브 재생 템포를 200보다 높게 설정하면 노브를 오른쪽으로 돌려도 길이에는 아무런 영향을 미치지 않습니다.

노브를 사용하여 다양한 이펙트를 제어할 수 있는 일부 재미있는 음악적 방법이 아래에 제시되어 있습니다.

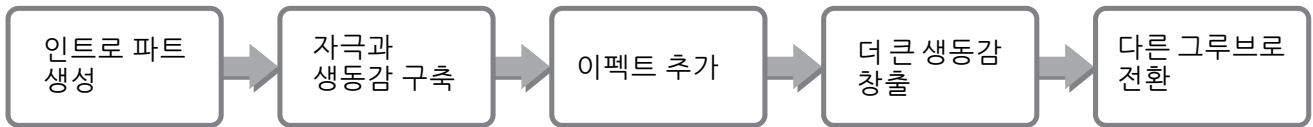
### 권장되는 노브 용도

번호, 이펙트		작동 예시
1	CUTOFF/ RESONANCE	음색 184, Gemini(신디 리드 형식 음색) 또는 214, Noise를 선택합니다. 그런 다음, <b>[KNOB ASSIGN]</b> 버튼을 사용하여 <b>1</b> 을 선택합니다. 재생 중 노브 A 또는 B를 돌리면 아날로그 신디사이저의 다이내믹 필터 스위프 이펙트를 줄 수 있습니다.
2	REVERB/ CHORUS	음색 010, CP80을 선택합니다. <b>[KNOB ASSIGN]</b> 버튼을 사용하여 <b>2</b> 를 선택합니다. 노브 A와 B를 아래로 끝까지 돌리면 이 음색의 처리되지 않은 직접적인 음향이 들립니다. 노브 B를 오른쪽으로 돌리면 코러스 이펙트가 음향에 점진적으로 적용됩니다. 노브 A를 오른쪽으로 돌리면 리버브 이펙트가 더해져 콘서트 홀에서 연주하는 듯한 음향이 만들어집니다.
3	DSP 1	음색 038, Cool!Org를 선택합니다. <b>[KNOB ASSIGN]</b> 버튼을 사용하여 <b>3</b> 을 선택합니다. 기능 화면에서 “DSP1 Type”(기능 041)을 “01 RotarySp”로 설정합니다. 건반을 연주하는 동안 노브 A를 사용하여 로터리 스피커의 회전 속도를 변경합니다. 노브를 천천히 움직이면 실제 로터리 스피커와 같이 점진적으로 속도를 변경할 수 있습니다. 노브 B를 사용하면 음향에 디스토션 이펙트가 적용됩니다.
6	VOLUME BALANCE/ RETRIGGER RATE	노브 A: 외부 오디오 장치나 컴퓨터를 연결한 후 장치의 음향을 재생하면서 노브 A를 돌립니다. 본 악기에서 연주하는 음향과 장치의 음향 간에 음량 밸런스를 조절할 수 있습니다.
		노브 B: 그루브 008의 섹션 C, FrenchDJ를 선택하고 그루브 재생을 시작합니다. <b>[C]</b> 버튼을 누른 상태에서 노브 B를 오른쪽으로 돌려 DJ 연주와 같이 리트리거 비율이 점진적으로 줄어듭니다.

# DJ처럼 연주!

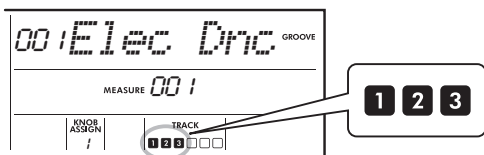
역동적인 그루브 크리에이터 기능과 라이브 컨트롤 노브는 전문 DJ처럼 연주할 수 있는 강력한 도구를 선사합니다! 리듬이 끊기지 않고 그루브와 섹션 변주가 아주 매끄럽게 변하기 때문에 연주가 아주 쉬워집니다. 그래도 리듬감은 중요합니다. 마치 댄스 플로어 앞에 서있는 것처럼 음량을 높이고 리듬을 몸으로 느끼면서 버튼과 노브를 작동하십시오!

그루브 001(Elec Dnc.)을 사용하는 이 예시에서는 하나의 그루브를 선택해 다양한 방식으로 변화시키는 방법을 배우게 됩니다.

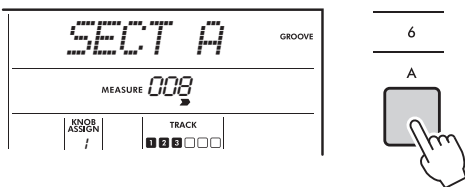


## 트랙 켜기/끄기 컨트롤로 인트로 파트 생성

- 1 [GROOVE CREATOR] 버튼을 누릅니다. 그런 다음, 다이얼이나 숫자 버튼을 사용하여 그루브 001을 선택합니다.
- 2 리듬 트랙만 재생되도록 [TRACK CONTROL] 버튼을 사용하여 트랙 [1], [2], [3]을 켜고 트랙 [4], [5], [6]을 끕니다.



- 3 재생할 수 있도록 섹션 [A] 버튼을 눌러 섹션 A를 활성화합니다.
- 4 [▶/■] 버튼을 눌러 재생을 시작합니다.
- 5 화면에서 변경되는 박자 기호 “▶▶▶▶” 및 소절 번호를 확인하면서 (소절 001이 다시 시작하기 직전에) 소절 008의 4번째 박자가 연주될 때 트랙 [6] 버튼을 눌러 트랙 [6]을 켵니다.



- 6 5단계와 동일한 타이밍을 사용하여 트랙 [4]와 [5] 버튼을 동시에 눌러 트랙 [4]와 [5]를 켵니다.

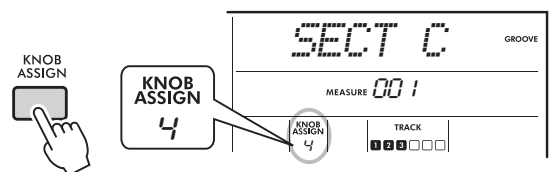
**주**  
• 최대 2개의 트랙만을 동시에 켜고 끌 수 있으므로 2개의 버튼만을 누르십시오.

## 섹션 변경으로 자극과 생동감 구축

- 1 화면에서 변경되는 박자 기호 “▶▶▶▶”를 확인하면서 정상적인 음정일 때 섹션 [B]를 눌러 섹션 B로 전환합니다. 타이밍이 약간 틀리더라도 섹션은 리듬에 맞춰 자연스럽게 변경됩니다.
- 2 1단계와 같은 타이밍으로 섹션 [C] 또는 [D] 버튼을 눌러 그루브를 구축합니다.

## 라이브 컨트롤 노브로 그루브에 이펙트 추가

- 1 화면을 확인하면서 (필요에 따라) [KNOB ASSIGN] 버튼을 여러 번 눌러 “4”를 선택합니다.



- 2 노브 B를 오른쪽으로 끝까지 돌린 후 노브 A를 왼쪽으로 끝까지 돌립니다.



- 3 노브 A를 오른쪽으로 천천히 돌려 억제된 음향을 맑고 밝은 음향으로 변경합니다. 템포에 맞춰 노브를 돌려봅니다.

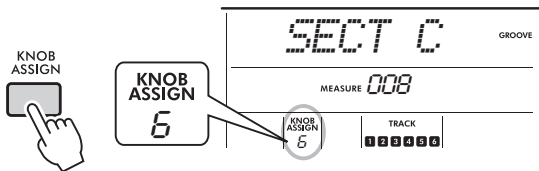
- 이제 노브 A를 리듬에 맞춰 앞뒤로 돌려봅니다. 동일한 리듬 프레임으로도 변주를 확보할 수 있습니다.
- 위의 단계에서와 같이 [KNOB ASSIGN] 버튼을 눌러 “5”를 선택한 후 시도해 봅니다. “5”(REVERB/CHORUS) 설정은 음향의 잔향과 따뜻한 느낌을 제어합니다.

**주**  
 • 노브 화살표의 위치가 중앙이 아니어도 기능 조합을 선택하기만 하면 음향에는 아무 영향을 미치지 않습니다. 선택한 기능은 노브를 움직일 때에만 작동합니다.

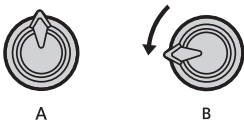
## 리트리거 기능으로 더 큰 생동감 창출

섹션 [C] 버튼을 눌러 섹션 C로 전환하고 리듬을 들읍니다. 소절 005 이후부터는 박자가 빨라지므로 강도와 생동감을 창출합니다. 리트리거 기능과 라이브 컨트롤 노브를 사용해 유사한 “속사포 같은” 이펙트로 연주의 생동감을 높일 수 있습니다.

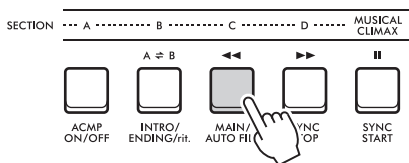
- 화면을 확인하면서 [KNOB ASSIGN] 버튼을 여러 번 눌러 “6”을 선택합니다.



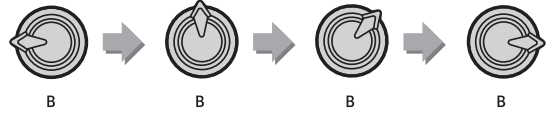
- 노브 B를 왼쪽으로 약 90° 돌립니다.



- 화면에서 박자 기호 “>>>>” 및 소절 번호를 확인하면서 소절 카운트가 005에 이르기 직전의 타이밍에서 섹션 [C]를 길게 누릅니다.



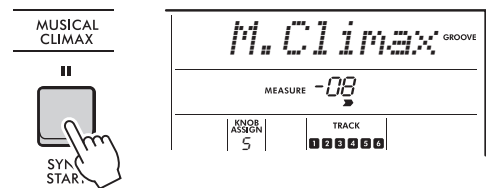
- 섹션 [C] 버튼을 누른 상태에서 아래와 같이 노브 B를 누릅니다. 박자는 노브 위치에 따라 더 빨라집니다.



- 다이내믹 피크에서 섹션 [C] 버튼에서 손을 떼면 그루브의 일반 재생으로 돌아갑니다.

## 음악 클라이맥스에서 다른 그루브로 전환

- 화면에서 박자 기호 “>>>>”를 확인하면서 소절이 008에서 다시 001로 돌아오기 직전의 적절한 타이밍에 [MUSICAL CLIMAX] 버튼을 누릅니다. 그루브가 8소절 도입부(마이너스 카운트)가 있는 클라이맥스를 구축하기 시작합니다.



- 도입부가 000에 가까워지면 숫자 버튼을 사용하거나 다이얼을 돌려 다른 그루브 번호를 입력합니다. 타이밍이 약간 어려울 수 있습니다. 하지만 연습한다면 마치 전문 DJ처럼 음악 클라이맥스 후 다른 그루브로 원활하게 전환할 수 있습니다!

**주**  
 • 레지스트레이션 메모리 설정에 다음 그루브를 저장하면 버튼 하나로 쉽게 그루브를 전환할 수 있습니다.

# USB 플래시 드라이브 작업

이 단원에는 저장, 불러오기 및 삭제와 같이 USB 플래시 드라이브 파일 관련 작업 지침이 수록되어 있습니다. 이 지침에서는 USB 플래시 드라이브 장치가 약기에 이미 연결된 상태라고 가정합니다. USB 플래시 드라이브 연결 방법에 관한 자세한 내용은 사용설명서를 참조하십시오.

## USB 플래시 드라이브에 사용자 데이터 저장

사용자 데이터를 구성하는 요소는 아래와 같습니다.

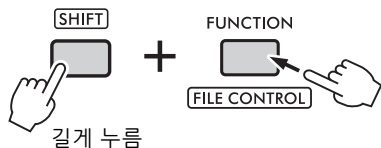
- 10개의 모든 사용자 곡
- 컴퓨터에서 전송되어 스타일 번호 291~300으로 불러온 스타일
- 모든 레지스트레이션 메모리 설정

사용자 데이터는 하나의 “사용자 파일”(usr)로 USB 플래시 드라이브에 저장할 수 있습니다.

주

- 샘플 저장에 관한 자세한 내용은 23 페이지를 참조하십시오.
- 사용자 파일의 확장자(usr)는 본 약기 화면에 표시되지 않습니다. USB 플래시 드라이브를 컴퓨터에 연결할 때는 컴퓨터 화면에서 확장자를 확인하십시오.

### 1 [SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 [FUNCTION] 버튼을 눌러 File Control 화면을 불러옵니다.



### 2 다이얼을 돌려 “SaveUSER”를 불러옵니다.



### 3 [ENTER] 버튼을 누릅니다.

대상 사용자 파일 이름이 화면에 “USER\*\*\*” (\*\*\*: 번호)로 나타납니다. 다른 파일을 선택하려면 다이얼을 돌려 USER001~USER100 중에서 선택합니다.



### 4 [ENTER] 버튼을 다시 누릅니다.

“SaveOK?” 확인 메시지가 나타납니다. 작업을 취소하려면 [EXIT] 버튼을 누릅니다.

#### 기존 파일 덮어쓰기

대상 사용자 파일로 선택한 파일에 이미 데이터가 포함된 경우 화면에 “Overwrt?”가 나타납니다.

### 5 [ENTER] 버튼을 다시 누릅니다.

잠시 후, 작업 완료를 표시하는 메시지가 나타나고 USB 플래시 드라이브에 자동으로 생성된 “USER FILES” 폴더에 사용자 파일(.usr)이 저장됩니다.

#### 주의사항

- 실행 중에는 저장 작업을 취소할 수 없습니다. 작업 중에 전원을 끄거나 USB 플래시 드라이브의 연결을 해제하지 마십시오. 데이터가 손실될 수 있습니다.

주

- 이 작업에 필요한 시간은 USB 플래시 드라이브의 상태에 따라 다를 수 있습니다.

### 6 [FUNCTION] 버튼을 눌러 File Control 화면을 종료합니다.

주

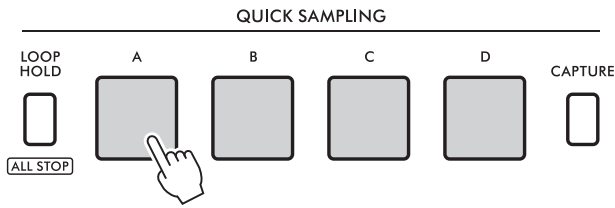
- 사용자 파일(.usr)을 본 약기에 불러오려고 할 때 불러오기 작업(25 페이지)을 실행하십시오.

# USB 플래시 드라이브에 샘플 저장

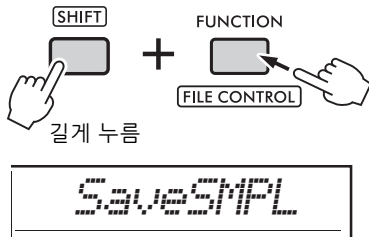
**중요**

- 본 약기가 퀵 샘플링 모드인 경우 [CAPTURE] 버튼을 눌러 모드를 종료한 후 아래 단계를 따르십시오.

1 QUICK SAMPLING [A]~[D] 패드를 눌러 저장하려는 샘플이 어떤 패드에 포함되어 있는지 확인합니다.



2 [SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 [FUNCTION] 버튼을 눌러 File Control 화면을 불러옵니다. "SaveSMPL"이 화면에 표시됩니다.



3 [ENTER] 버튼을 누릅니다. "PressA-D"가 화면에 표시됩니다.

4 저장하려는 샘플이 포함된 QUICK SAMPLING 패드를 누릅니다. 샘플이 포함되지 않은 패드를 누르면 "NoData"가 화면에 표시됩니다. 이 경우 패드를 다시 선택합니다.

5 다이얼을 돌려 저장할 파일을 선택합니다.
 

- SMPL001~SMPL250

6 [ENTER] 버튼을 다시 누릅니다. "SaveOK?"가 화면에 표시됩니다. [EXIT] 버튼을 눌러 저장하지 않고 위의 2단계로 돌아갑니다.

**기존 파일 덮어쓰기**  
 저장하려고 선택한 파일에 이미 데이터가 포함된 경우 화면에 "Overwrt?"가 나타납니다.

7 [ENTER] 버튼을 다시 눌러 저장 작업을 실행합니다. "Saving"이 화면에 잠시 표시되고 샘플이 저장됩니다.

8 [FUNCTION] 버튼을 눌러 File Control 화면을 종료합니다.

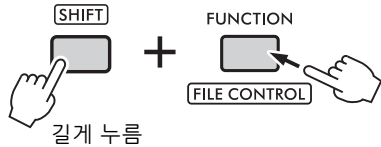
# USB 플래시 드라이브에 SMF로 사용자 곡 저장

사용자 곡을 SMF(표준 MIDI 파일) 형식 0으로 변환하여 USB 플래시 드라이브에 저장할 수 있습니다.

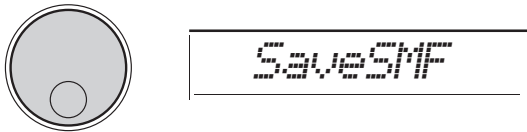
**주**

- 그루브 데이터로 녹음한 사용자 곡과 같이 변환된 SMF의 크기가 너무 크면 본 악기에서 재생할 수 없습니다. 이 경우, 오디오 녹음을 사용할 것을 권장합니다.
- DSP 이펙트는 SMF 형식으로 변환할 수 없습니다.
- 본 악기의 조옮김 설정은 데이터에 포함되지 않습니다.

**1 [SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 [FUNCTION] 버튼을 눌러 File Control 화면을 불러옵니다.**



**2 “SaveSMF”가 화면에 표시될 때까지 다이얼을 돌립니다.**



**3 [ENTER] 버튼을 누릅니다.**

이용 가능한 사용자 곡이 “User \*\*\*”( \*\*: 1~10)로 화면에 표시됩니다. 변환하려는 곡을 선택하려면 다이얼을 돌린 후 User 1~User 10 중에서 선택합니다.



**4 [ENTER] 버튼을 누릅니다.**

USB 플래시 드라이브의 이용 가능한 파일 이름이 “SONG\*\*\*”( \*\*: 001~100)로 화면에 표시됩니다. 저장하려는 위치를 선택하려면 다이얼을 돌린 후 SONG001~SONG100 중에서 선택합니다.



**5 [ENTER] 버튼을 다시 누릅니다.**  
“SaveOK?” 메시지가 화면에 나타납니다. [EXIT] 버튼을 눌러 저장을 취소합니다.

**기존 파일 덮어쓰기**  
저장하려고 선택한 파일에 이미 데이터가 포함된 경우 화면에 “Overwrt?”가 나타납니다.

**6 [ENTER] 버튼을 다시 눌러 저장 작업을 실행합니다.**

잠시 후, 작업 완료를 표시하는 메시지가 나타나고 USB 플래시 드라이브에 자동으로 생성된 “USER FILES” 폴더에 (SMF 형식 0으로) 사용자 곡이 저장됩니다.

**주의사항**

- 저장 작업을 실행하는 중에는 작업을 취소할 수 없습니다. 작업 중에 절대 전원을 끄거나 USB 플래시 드라이브를 분리하지 마십시오. 데이터가 손실될 수 있습니다.

**주**

- 이 작업에 필요한 시간은 USB 플래시 드라이브의 상태에 따라 다를 수 있습니다.

**7 [FUNCTION] 버튼을 눌러 File Control 화면을 종료합니다.**



# USB 플래시 드라이브에서 사용자 데이터 불러오기

USB 플래시 드라이브에 사용자 파일(.usr)로 저장된 사용자 데이터(22페이지)는 본 약기로 불러올 수 있습니다.

**주의사항**

- 사용자 파일을 불러오면 10곡의 사용자 곡, 스타일 번호 291~300으로 불러온 스타일 데이터, 모든 레지스트레이션 메모리 설정 등의 모든 기존 데이터가 덮어쓰기되고 지워집니다. 유지하려는 중요한 데이터를 USB 플래시 드라이브에 저장한 후 사용자 파일을 불러 오십시오.

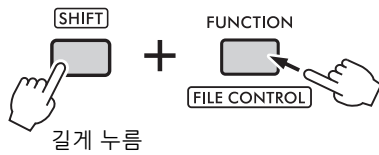
**중요**

- 사용자 파일은 USB 플래시 드라이브의 "USER FILES" 폴더에 저장해야 합니다. 이 폴더 밖에 저장한 파일은 인식되지 않습니다.

**주**

- 샘플 불러오기에 관한 자세한 내용은 26 페이지를 참조하십시오.

1 [SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 [FUNCTION] 버튼을 눌러 File Control 화면을 불러옵니다.



2 "LoadUSER"가 화면에 표시될 때까지 다이얼을 돌립니다.



3 [ENTER] 버튼을 누릅니다.

USB 플래시 드라이브의 사용자 파일 이름이 화면에 "USER\*\*\*\*" (\*\*\*: 번호)로 표시됩니다. 필요한 경우 다이얼을 돌려 다른 사용자 파일을 선택합니다.



4 [ENTER] 버튼을 다시 누릅니다.

"LoadOK?"가 화면에 표시됩니다. [EXIT] 버튼을 눌러 불러오기를 취소합니다.

5 [ENTER] 버튼을 한 번 더 눌러 불러오기 작업을 실행합니다.

불러오기가 완료되면 "Complete"가 화면에 표시 됩니다.

**주의사항**

- 불러오기 작업을 실행하는 중에는 작업을 취소할 수 없습니다. 작업 중에 절대 전원을 끄거나 USB 플래시 드라이브를 분리하지 마십시오. 데이터가 손실될 수 있습니다.

6 [FUNCTION] 버튼을 눌러 File Control 화면을 종료합니다.

7 사용자 곡, 스타일 291~300 중 하나 및 레지스트레이션 메모리 설정을 불러와 데이터를 올바르게 불러왔는지 확인합니다.

# USB 플래시 드라이브에서 샘플 불러오기

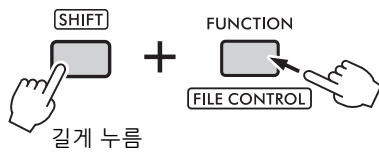
## 중요

- 본 약기가 퀵 샘플링 모드인 경우 [CAPTURE] 버튼을 눌러 모드를 종료합니다. 그런 다음, 아래 단계를 따르십시오.

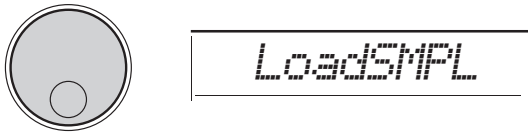
## 주의사항

- 불러오기 작업을 실시하면 기존의 샘플이 덮어쓰기되고 지워집니다. USB 플래시 드라이브에 유지하려는 중요한 샘플을 저장하십시오(23페이지).

1 [SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 [FUNCTION] 버튼을 눌러 File Control 화면을 불러옵니다.



2 “LoadSMPL”이 화면에 표시될 때까지 다이얼을 돌립니다.



3 [ENTER] 버튼을 누릅니다.

“PressA-D”가 화면에 표시됩니다. USB 플래시 드라이브에 샘플이 없으면 “NoFile”이 대신 표시되고 위의 2단계 화면으로 돌아갑니다.

4 QUICK SAMPLING 패드 중 하나를 눌러 샘플을 등록합니다(불러옵니다).

5 다이얼을 돌려 불러올 파일을 선택합니다.

6 [ENTER] 버튼을 다시 누릅니다.

“LoadOK?”가 화면에 표시됩니다. [EXIT] 버튼을 눌러 불러오기를 취소하고 위의 2단계 화면으로 돌아갑니다.

7 [ENTER] 버튼을 한 번 더 눌러 불러오기 작업을 실행합니다.

“Loading”이 화면에 잠시 표시되고 샘플이 패드에 등록됩니다.

8 [FUNCTION] 버튼을 눌러 File Control 화면을 종료합니다.

9 불러온 샘플을 사용해 봅니다.

샘플을 재생하려면 불러온 샘플이 등록된 패드를 누릅니다.

# USB 플래시 드라이브에서 WAV 파일 불러오기

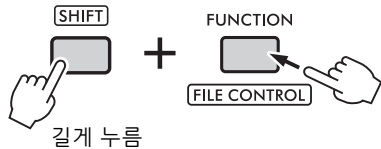
USB 플래시 드라이브에 저장된 WAV 파일은 본 악기에 샘플로 가져올 수 있으며 QUICK SAMPLING 패드에 등록할 수 있습니다.

- 주**
- 이용 가능한 파일 형식은 16비트인 44.1kHz의 모노럴 또는 스테레오 PCM(WAV)입니다.

- 중요**
- 본 악기가 퀵 샘플링 모드인 경우 [CAPTURE] 버튼을 눌러 모드를 종료합니다. 그런 다음 아래 단계를 따르십시오.

- 주의사항**
- 가져오기 작업을 실시하면 기존의 샘플이 덮어쓰기되고 지워집니다. USB 플래시 드라이브에 유지하려는 중요한 샘플을 저장하십시오(23페이지).

1 [SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 [FUNCTION] 버튼을 눌러 File Control 화면을 불러옵니다.



2 “Imp.WAV”가 화면에 표시될 때까지 다이얼을 돌립니다.



- 3 [ENTER] 버튼을 누릅니다.  
 “PressA-D”가 화면에 표시됩니다. USB 플래시 드라이브에 WAV 파일이 없으면 “NoFile”이 대신 표시되고 위의 2단계 화면으로 돌아갑니다.
- 4 QUICK SAMPLING 패드 중 하나를 눌러 WAV 파일을 등록합니다.
- 5 다이얼을 돌려 가져올 파일을 선택합니다.
- 6 [ENTER] 버튼을 다시 누릅니다.  
 “LoadOK?”가 화면에 표시됩니다. [EXIT] 버튼을 눌러 불러오기를 취소하고 위의 2단계 화면으로 돌아갑니다.

- 7 [ENTER] 버튼을 한 번 더 눌러 불러오기 작업을 실행합니다.  
 “Loading”이 화면에 잠시 표시되고 WAV 파일이 샘플로 가져오기되어 패드에 등록됩니다.
- 8 [FUNCTION] 버튼을 눌러 File Control 화면을 종료합니다.
- 9 불러온 샘플을 사용해 봅니다.  
 샘플을 재생하려면 불러온 샘플이 등록된 패드를 누릅니다.

## 개별 스타일 파일 불러오기

다른 악기 또는 컴퓨터에서 생성된 스타일 데이터는 스타일 번호 291~300으로 불러올 수 있으며 내장 스타일과 동일한 방식으로 재생할 수 있습니다. 다음 두 가지의 불러오기 작업을 사용할 수 있습니다.

- USB 플래시 드라이브의 루트 디렉토리에 저장된 스타일 파일(.sty) 불러오기
- 컴퓨터에서 본 악기의 내부 메모리로 전송된 스타일 파일(.sty) 불러오기

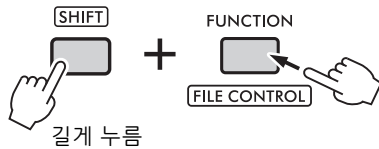
### 주

- 컴퓨터에서 스타일 파일을 전송하는 작업에 대한 지침은 웹사이트의 “Computer-related Operations” 를 참조하십시오. 데이터 전송이 완료된 후 스타일 데이터를 스타일 번호 291~300 중 하나로 불러와 재생을 활성화하십시오.

### 주의사항

- 스타일 파일을 불러오면 대상 번호의 기존 데이터가 덮어쓰기 되고 지워집니다. 불러오기 전에 유지하려는 중요한 데이터를 USB 플래시 드라이브에 다른 파일로 저장하십시오.

- 1 [SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 [FUNCTION] 버튼을 눌러 File Control 화면을 불러옵니다.



- 2 “LoadSTY”가 화면에 표시될 때까지 다이얼을 돌립니다.



- 3 [ENTER] 버튼을 누릅니다.

USB 플래시 드라이브 또는 본 악기의 내부 메모리에 저장된 스타일 파일이 표시됩니다. 필요한 경우 다이얼을 돌려 불러올 파일을 선택합니다.



- 4 [ENTER] 버튼을 다시 누릅니다.

“\*\*\* LoadTo?”(\*\*\*: 291~300)가 화면에 표시됩니다. 다른 번호로 파일을 불러오려면 다이얼을 돌려 번호를 선택합니다.



- 5 [ENTER] 버튼을 다시 한 번 누릅니다.

“LoadOK?”가 화면에 표시됩니다. [EXIT] 버튼을 눌러 불러오기를 취소합니다.

- 6 [ENTER] 버튼을 한 번 더 눌러 불러오기 작업을 실행합니다.

불러오기가 완료되면 “Complete”가 화면에 표시 됩니다.

### 주의사항

- 불러오기 작업을 실행하는 중에는 작업을 취소할 수 없습니다. 작업 중에 절대 전원을 끄거나 USB 플래시 드라이브를 분리하지 마십시오. 데이터가 손실될 수 있습니다.

- 7 [FUNCTION] 버튼을 눌러 File Control 화면을 종료합니다.

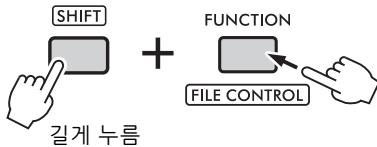
- 8 [STYLE] 버튼을 누른 후 다이얼을 돌려 291~300 중에서 스타일을 선택하고 재생해 봅니다.

## USB 플래시 드라이브에서 샘플 삭제

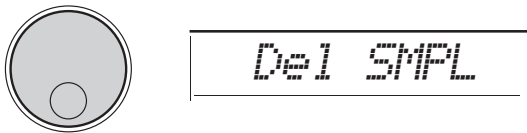
### 중요

- 본 약기가 켜 샘플링 모드인 경우 [CAPTURE] 버튼을 눌러 모드를 종료한 후 아래 단계를 따르십시오.

- 1 [SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 [FUNCTION] 버튼을 눌러 File Control 화면을 불러옵니다.



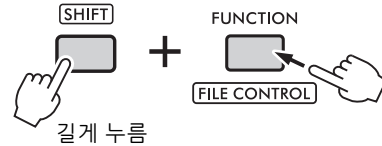
- 2 “Del SMPL”이 화면에 표시될 때까지 다이얼을 돌립니다.



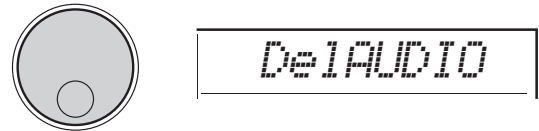
- 3 [ENTER] 버튼을 누릅니다.  
USB 플래시 드라이브에 샘플이 없으면 “NoFile”이 대신 표시되고 위의 2단계 화면으로 돌아갑니다.
- 4 다이얼을 돌려 삭제할 파일을 선택합니다.
- 5 [ENTER] 버튼을 다시 누릅니다.  
“Del OK?”가 화면에 표시됩니다. [EXIT] 버튼을 눌러 삭제를 취소하고 위의 2단계 화면으로 돌아갑니다.
- 6 [ENTER] 버튼을 한 번 더 눌러 삭제 작업을 실행합니다.  
“Deleting”이 화면에 잠시 표시되고 샘플이 삭제됩니다.
- 7 [FUNCTION] 버튼을 눌러 File Control 화면을 종료합니다.

## USB 플래시 드라이브에서 오디오 파일 삭제

- 1 [SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 [FUNCTION] 버튼을 눌러 File Control 화면을 불러옵니다.



- 2 “Del AUDIO”가 화면에 표시될 때까지 다이얼을 돌립니다.



- 3 [ENTER] 버튼을 누릅니다.  
USB 플래시 드라이브의 오디오 파일이 화면에 “AUDIO\*\*\*” (\*\*\*: 번호)로 표시됩니다. 다이얼을 돌려 삭제할 파일을 선택합니다.



- 4 [ENTER] 버튼을 다시 누릅니다.  
“Del OK?”가 화면에 표시됩니다.  
[EXIT] 버튼을 눌러 삭제를 취소하고 위의 2단계 화면으로 돌아갑니다.
  - 5 [ENTER] 버튼을 한 번 더 눌러 삭제 작업을 실행합니다.  
삭제가 완료되면 “Complete”가 화면에 표시됩니다.
- 주의사항**
- 삭제 작업을 실행하는 중에는 작업을 취소할 수 없습니다. 작업 중에 절대 전원을 끄거나 USB 플래시 드라이브를 분리하지 마십시오. 데이터가 손실될 수 있습니다.
- 6 [FUNCTION] 버튼을 눌러 File Control 화면을 종료합니다.

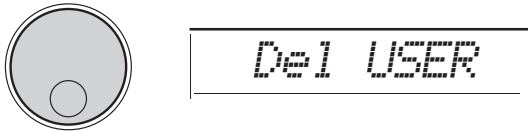
## USB 플래시 드라이브에서 사용자 파일 삭제

USB 플래시 드라이브 루트 디렉토리의 사용자 파일 (.usr)은 삭제할 수 있습니다.

### 중요

- USB 플래시 드라이브의 "USER FILES" 폴더에 저장된 사용자 파일(.usr)만 삭제할 수 있습니다. 이 폴더 밖에 있는 파일은 인식되지 않습니다.

- 1 [SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 [FUNCTION] 버튼을 눌러 File Control 화면을 불러옵니다.
- 2 "Del USER"가 화면에 표시될 때까지 다이얼을 돌립니다.



- 3 [ENTER] 버튼을 누릅니다.  
USB 플래시 드라이브의 사용자 파일이 화면에 "USER\*\*\*"(\*\*\*: 번호)로 표시됩니다. 다이얼을 돌려 삭제할 파일을 선택합니다.



- 4 [ENTER] 버튼을 다시 누릅니다.  
"Del OK?"가 화면에 표시됩니다. [EXIT] 버튼을 눌러 삭제를 취소합니다.
- 5 [ENTER] 버튼을 한 번 더 눌러 삭제 작업을 실행합니다.  
삭제가 완료되면 "Complete"가 화면에 표시됩니다.

### 주의사항

- 삭제 작업을 실행하는 중에는 작업을 취소할 수 없습니다. 작업 중에 절대 전원을 끄거나 USB 플래시 드라이브를 분리하지 마십시오. 데이터가 손실될 수 있습니다.

- 6 [FUNCTION] 버튼을 눌러 File Control 화면을 종료합니다.

## USB 플래시 드라이브에서 SMF 파일 삭제

본 약기에 녹음되고 SaveSMF 작업(24페이지)을 통해 USB 플래시 드라이브에 저장된 MIDI 파일은 개별적으로 삭제할 수 있습니다.

### 중요

- USB 플래시 드라이브의 "USER FILES" 폴더에 저장된 SMF 파일(.mid)은 삭제할 수 있습니다. 이 폴더 밖에 있는 파일은 인식되지 않습니다. 이 작업은 "SONG\*\*\*"(\*\*\*: 001~100) 형식으로 지정된 파일에만 적용됩니다.

- 1 [SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 [FUNCTION] 버튼을 눌러 File Control 화면을 불러옵니다.
- 2 "Del SMF"가 화면에 표시될 때까지 다이얼을 돌립니다.



- 3 [ENTER] 버튼을 누릅니다.  
USB 플래시 드라이브의 SMF 파일이 화면에 "SONG\*\*\*"(\*\*\*: 번호)로 표시됩니다. 다이얼을 돌려 삭제할 파일을 선택합니다.

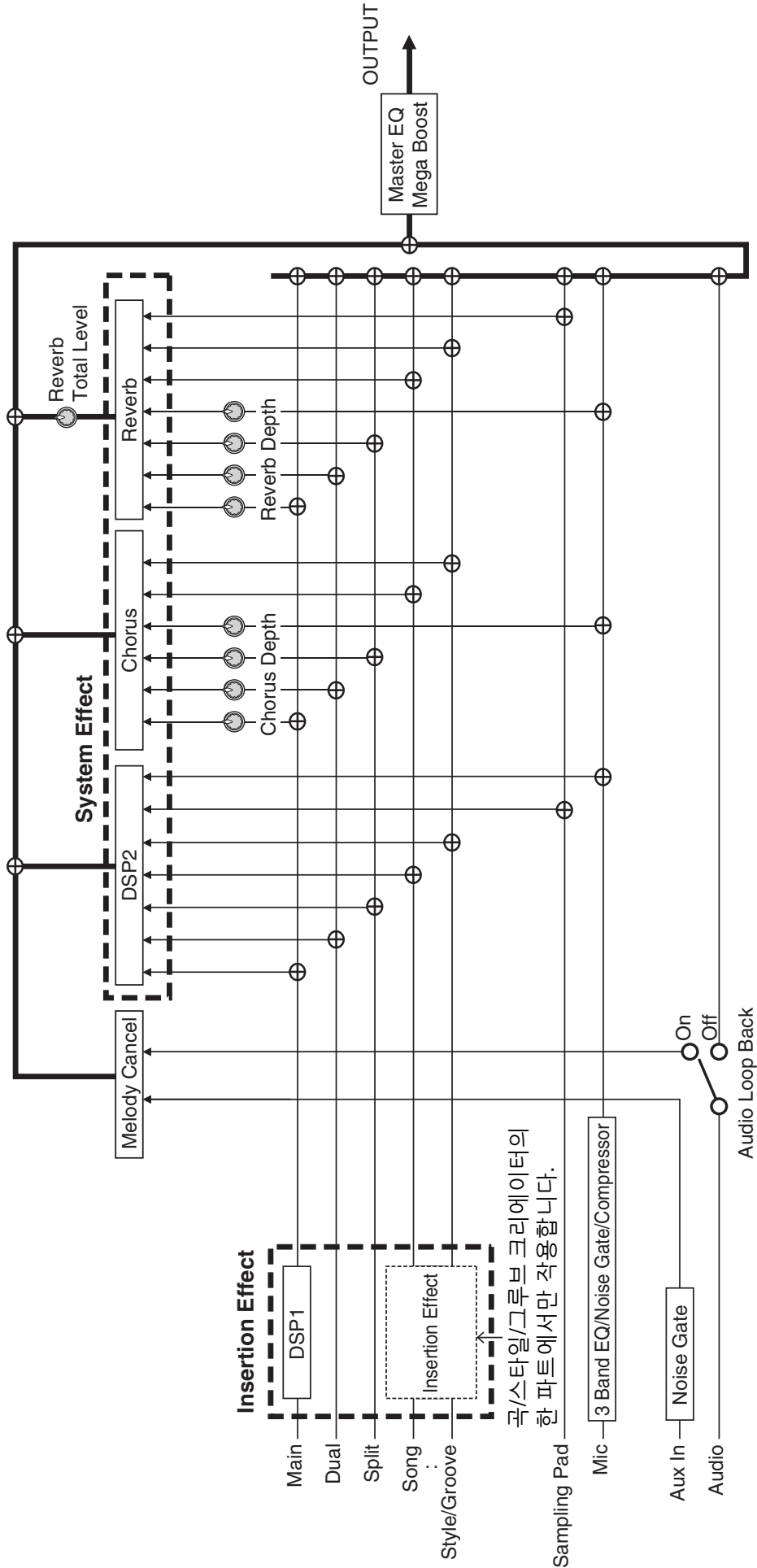


- 4 [ENTER] 버튼을 다시 누릅니다.  
"Del OK?"가 화면에 표시됩니다. [EXIT] 버튼을 눌러 삭제를 취소합니다.
- 5 [ENTER] 버튼을 한 번 더 눌러 삭제 작업을 실행합니다.  
삭제가 완료되면 "Complete"가 화면에 표시됩니다.

### 주의사항

- 삭제 작업을 실행하는 중에는 작업을 취소할 수 없습니다. 작업 중에 절대 전원을 끄거나 USB 플래시 드라이브를 분리하지 마십시오. 데이터가 손실될 수 있습니다.

- 6 [FUNCTION] 버튼을 눌러 File Control 화면을 종료합니다.



# 색인

## E

EQ..... 5

## M

MIDI 파일 ..... 30

## S

SMF ..... 24, 30

## U

USB 플래시 드라이브 ..... 22

## W

WAV 파일 ..... 27

## ㄱ

그룹 리트리거..... 17

## ㄴ

노브..... 18

## ㄹ

리버브 ..... 4

## ㅁ

마스터 EQ..... 5

미세 튜닝 ..... 6

## ㅂ

배경 음악 ..... 15

블록 다이어그램..... 31

## ㅅ

사용자 곡..... 24

사용자 데이터..... 22, 25

사용자 파일 ..... 30

샘플 ..... 23, 26, 27, 29

스마트 코드 ..... 12

스타일 ..... 11

스타일 리보이싱 ..... 13

스타일 파일 ..... 28

## ㅇ

아르페지오 ..... 10

오디오 파일 ..... 29

음계 ..... 8

음계 조율..... 8

음색 ..... 3

이펙트 ..... 4

## ㅈ

조옮김 ..... 6

## ㅋ

코드 ..... 11, 14

코러스 ..... 4

## ㅎ

하모니 ..... 10