

PSR-S950

PSR-S750

디지털 워크스테이션

참고 설명서

본 참고 설명서에는 사용설명서에 나와있지 않은 PSR-S950/S750의 고급 기능들이 설명되어 있습니다.
사용설명서를 먼저 읽으신 후에 본 참고 설명서를 읽어주시기 바랍니다.

목차

본 참고 설명서의 각 장은 사용설명서의 관련 장에 해당됩니다.

패널 버튼 도표	3	7 등록 메모리	76
1 음색	5	등록 메모리 편집.....	76
음색 형식(특징).....	5	특정 항목 불러오기 비활성화(동결).....	77
GM&XG 또는 기타 음색 선택.....	7	등록 메모리 번호 순서대로 불러오기(등록 순서).....	78
이펙트 관련 설정.....	8	8 마이크	81
피치 관련 설정.....	11	음성 하모니 및 말하기 설정.....	81
음색 편집(음색 설정).....	13	마이크(음성/말하기) 설정.....	82
오르간 플루트 음색 편집.....	18	음성 하모니 컨트롤 파라미터 구성.....	85
2 스타일	20	음성 하모니 형식 편집.....	87
코드 핑거링 형식 선택.....	21	9 믹싱 콘솔	92
스타일 재생 관련 설정.....	23	VOL/VOICE 파라미터 편집.....	92
분리점 설정.....	25	FILTER 파라미터 편집.....	93
직접 만든 설정을 원터치 설정에 저장.....	26	TUNE 파라미터 편집.....	94
스타일 생성/편집(스타일 생성기).....	27	EFFECT 파라미터 편집.....	95
3 곡	43	EQ 파라미터 편집.....	99
악보 설정 편집.....	44	10 연결	101
가사/텍스트 화면 설정 편집.....	46	풋스위치/풋 컨트롤러 설정.....	101
곡 재생과 함께 자동 반주 기능 사용.....	47	MIDI 설정.....	104
곡 재생 관련 파라미터		11 유틸리티	110
(반복 설정, 채널 설정, 안내 기능).....	48	CONFIG 1.....	110
곡 생성/편집(곡 생성기).....	52	CONFIG 2.....	112
4 USB 오디오	68	SCREEN OUT 	112
5 멀티 패드	68	MEDIA.....	113
멀티 패드 생성(멀티 패드 생성기).....	68	OWNER.....	114
멀티 패드 편집.....	70	SYSTEM RESET.....	115
6 음악 찾기	72	색인	117
인기곡 레코드 세트 생성.....	72		
레코드 편집.....	73		
레코드를 단일 파일로 저장.....	74		

PDF 설명서 사용

- 원하는 항목과 주제로 건너뛰시려면 메인 화면 창의 좌측에 있는 "북마크" 색인에서 원하는 항목을 클릭하십시오. (색인이 표시되어 있지 않을 경우, "북마크" 탭을 클릭하면 색인이 열립니다.)
- 설명서에 표시된 페이지 번호를 클릭하면 해당 페이지로 바로 이동합니다.
- Adobe Reader의 "편집" 메뉴에서 "찾기"나 "검색"을 선택한 뒤 키워드를 입력하면 문서 내 관련 정보를 찾을 수 있습니다.

주 메뉴 항목의 이름과 위치는 사용하는 Adobe Reader의 버전에 따라 다를 수 있습니다.

- 본 참고 설명서에 표시된 그림 및 LCD 화면은 설명용도를 위해서만 제공되는 것이기 때문에, 실제 악기에서 나타나 는 것과 다소 다르게 표시될 수 있습니다.
- 화면은 PSR-S950의 영문 버전을 기준으로 하였습니다.
- 본 참고 설명서에 나오는 회사명과 제품명은 각 회사의 상표 또는 등록 상표입니다.

패널 버튼 도표

번호 사용설명서의 "패널 제어 및 단말" 장의 해당 번호를 나타냅니다.
 버튼/컨트롤 해당 기능을 입력하거나 사용하기 위해 처음 사용해야 하는 버튼/컨트롤을 나타냅니다.
 화면 버튼/컨트롤을 작동하여 불러오는 화면 제목(및 탭 제목)을 나타냅니다.
 페이지 참고 설명서에 있는 관련 정보의 해당 페이지 번호를 나타냅니다.
 사용설명서 사용설명서에 있는 관련 정보의 해당 장을 나타냅니다.

번호	버튼/컨트롤	화면	페이지	사용 설명서	
1	[] (대기/켜짐) 스위치	시작 화면		시작	
2	MASTER VOLUME 다이얼				
3	[DEMO]	데모 화면			
4	[MIC SETTING/VOCAL HARMONY] (PSR-S950)	MIC SETTING/VOCAL HARMONY 화면	81	8	
5	SONG	[SELECT]	곡 선택 화면	3	
		[SCORE]	SCORE 화면		44
		[LYRICS/TEXT]	LYRICS 또는 TEXT 화면		46
		[GUIDE]			50
		[REPEAT]			
		[EXTRA TR], [TR 2], [TR 1]			
		[REC]	CHANNEL ON/OFF(SONG) 화면		
		[] (STOP)			
		[] (PLAY/PAUSE)			
		[] (REW)/[] (FF)	SONG POSITION (팝업)		
6	STYLE	[POP & ROCK] [WORLD]	스타일 선택 화면(PRESET)	2	
		[EXPANSION/USER]	스타일 선택 화면(USER)		
7	(TEMPO)	[TAP TEMPO]		2	
		TEMPO [-]/[+]	TEMPO(팝업)		
8		TRANSPOSE [-]/[+]	TRANSPOSE(팝업)	1	
9		[METRONOME]			
10		[FADE IN/OUT]		2	
11	STYLE CONTROL	[ACMP]		2	
		[OTS LINK]			
		[AUTO FILL IN]			
		INTRO [I]-[III]			
		MAIN VARIATION [A]-[D]			
		[BREAK]			
		ENDING/rit. [I]-[III]			
		[SYNC STOP]			
		[SYNC START]			
		[START/STOP]			
12		PITCH BEND 휠		1	
13		MODULATION 휠		1	
14		PHONES 잭		패널 제어 및 단말	
15		[LCD CONTRAST] 노브 (PSR-S750)		시작	
16	(LCD 관련 컨트롤)	TAB [][]		기본 작동법	
		[A]-[J]			
		[DIRECT ACCESS]	(메시지)		
		[EXIT]			
		[1]-[8] 버튼			
		DATA ENTRY 다이얼 [ENTER]			
17		[BALANCE]	BALANCE 화면	2	
18		[MIXING CONSOLE]	MIXING CONSOLE 화면	9	
			VOL/VOICE		92
			FILTER		93
			TUNE		94
			EFFECT		95
		EQ	99		

페이지	버튼/컨트롤	화면	페이지	사용 설명서	
19	[CHANNEL ON/OFF]	CHANNEL ON/OFF 화면	SONG	2	
			STYLE 1/2 또는 2/2 (PSR-S950) STYLE (PSR-S750)	3	
20	[FUNCTION]	MASTER TUNE/SCALE TUNE	MASTER TUNE	11	
			SCALE TUNE	11	
		SONG SETTING		48	
		STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING	STYLE SETTING	23	
			SPLIT POINT	25	
			CHORD FINGERING	21	
		CONTROLLER	FOOT PEDAL	101	
			KEYBOARD/PANEL	8	
		REGIST SEQUENCE/FREEZE/VOICE SET	REGISTRATION SEQUENCE	78	
			FREEZE	77	
			VOICE SET	13	
		DIGITAL REC MENU	SONG CREATOR	52	
			STYLE CREATOR	27	
			MULTI PAD CREATOR	68	
			HARMONY/ECHO	9	
			MIDI	MIDI 구성 선택 화면	104
			UTILITY	CONFIG 1	110
		CONFIG 2	112		
		SCREEN OUT (PSR-S950)			
		MEDIA	113		
		OWNER	114		
		SYSTEM RESET	115		
		EXPANSION PACK INSTALLATION	확장 팩 선택 화면		
21	VOICE [PIANO] [PERC. & DRUM KIT] [ORGAN FLUTES]	음색 선택 화면(PRESET)		1	
		오르간 플루트 VOICE SET 화면	FOOTAGE		
			VOLUME/ATTACK		19
			EFFECT/EQ		19
	EXPANSION/USER	음색 선택 화면(USER)			
22	[USB AUDIO PLAYER]	USB AUDIO PLAYER 화면		4	
23	[USB]	SONG, AUDIO, STYLE, VOICE, MULTI PAD, REGIST	선택 화면(USB)	기본 작동법	
24	VOICE CONTROL [HARMONY/ECHO] [TOUCH] [SUSTAIN] [MONO] [DSP] [VARI.]			1	
25	[MUSIC FINDER]	MUSIC FINDER 화면	ALL	6	
			FAVORITE		72
			SEARCH 1		6
			SEARCH 2		6
26	PART SELECT [LEFT]~[RIGHT 2]			1	
27	PART ON/OFF [LEFT HOLD] [LEFT]~[RIGHT 2]			1	
28	REGISTRATION MEMORY REGIST BANK [-]/[+] [FREEZE] [MEMORY] [1] [8]	REGISTRATION BANK		7	
		REGISTRATION MEMORY CONTENTS 화면		7	
29	MULTI PAD CONTROL [SELECT] [1] [4] [STOP]	멀티 패드 선택 화면		5	
30	ONE TOUCH SETTING [1] [4]			2	
31	UPPER OCTAVE [-]/[+]	UPPER OCTAVE(팝업)		1	

목차

음색 형식(특징).....	5
GM&XG 또는 기타 음색 선택.....	7
이펙트 관련 설정.....	8
•건반의 터치 감도 설정.....	8
•하모니/에코 형식 선택.....	9
피치 관련 설정.....	11
•전체 악기의 피치 미세 튜닝.....	11
•스케일 튜닝.....	11
•TRANSPOSE 버튼의 파트 지정 변경.....	12
음색 편집(음색 설정).....	13
•VOICE SET 화면에서 편집 가능한 파라미터.....	14
•음색 설정(이펙트 등)의 자동 선택 금지.....	17
오르간 플루트 음색 편집.....	18

음색 형식(특징)

특정 음색 형식이 음색 선택 화면의 음색 이름 좌측 상단에 표시됩니다. 각 음색의 특징 및 구체적인 설명은 아래에 기술되어 있습니다.



S.Art! (수퍼 아티클레이션)	이 음색들은 뛰어난 연주 감각과 표현 컨트롤의 여러 장점을 실시간으로 제공합니다. 예를 들어 색소폰 음색을 사용할 때, 매우 부드러운 레가토 주법으로 C음과 D음을 차례로 연주하면 색소폰 연주자가 마치 한 호흡으로 연주한 것처럼 음표가 매끄럽게 바뀌는 것을 들을 수 있습니다. 콘서트 기타 음색 및 D음을 강하게 연주하는 것도 마찬가지로, D음은 현이 다시 튕겨지지 않고 "해머에 의해 울리는 것처럼" 들립니다. 연주 방법에 따라 "셰이크"나 브레스 노이즈(트럼펫 음색의 경우) 또는 핑거 노이즈(기타 음색의 경우)와 같은 다른 이펙트가 나타납니다. 각 수퍼 아티클레이션 음색을 가장 잘 연주하는 방법에 관한 자세한 내용은 정보 창을 열어 확인하십시오(음색 선택 화면에서 [7 ▲] (INFO) 버튼을 누름).
Live!	이 어쿠스틱 악기 음향은 스테레오 샘플링되어 완전한 현장감과 분위기를 제공하는 풍부하고 진정한 실제 음향을 만들어 냅니다.
Cool!	이 음색들은 대량의 메모리 및 매우 정교한 프로그래밍의 도움을 받아 전기 악기의 역동적인 조화와 미묘한 뉘앙스를 잡아냅니다.
Sweet!	이 어쿠스틱 악기 음색들은 야마하의 정교한 기술을 통한 매우 미세하고 자연스러운 음색이 특징입니다.

Drums	다양한 드럼 및 타악기 음향이 각 건반에 할당되어 건반으로 해당 음향을 연주할 수 있습니다.
SFX	여러 가지 특수 이펙트 음향 및 타악기 음향이 개별 건반에 할당되어 건반으로 해당 음향을 연주할 수 있습니다.
Organ Flutes!	실제와 같은 오르간 음색을 통해 다양한 푸티지를 조절하고 자신만의 독창적인 오르간 음향을 만들 수 있는 음색 설정을 사용할 수 있습니다. 자세한 내용은 18페이지 를 참조하십시오.
MegaVoice	이 음색들은 각각의 속도 범위(연주 강도의 측정치)에서 전혀 다른 음향을 냅니다. 예를 들어 기타의 MegaVoice 에는 다양한 연주 기법의 음향이 포함되어 있습니다. 기존 악기에서는 이러한 음향을 지닌 다른 음색들은 MIDI 를 통해 불러와서 함께 연주하여 원하는 이펙트를 얻습니다. 하지만 이제 MegaVoices 기능을 통해 원하는 음향을 연주할 때 특정 속도 값을 사용하여 기타 부분을 단일 음색으로 호소력 있게 연주할 수 있습니다. 이러한 음색들은 복잡한 성질을 지녔으며 음향을 연주하려면 정밀한 속도 조절이 필요하기 때문에 건반에서 연주하기에는 적합하지 않습니다. 하지만 MIDI 데이터를 만들 때, 특히 단 하나의 악기 부분에서 여러 가지 상이한 음색을 사용하는 것을 피하고 싶을 때 매우 유용하고 편리한 기능입니다. MegaVoices 는 음색 선택 화면의 " StyleVoices " 폴더에 있습니다. MegaVoices 선택에 관한 지침은 7페이지 의 " GM&XG 또는 기타 음색 선택"을 참조해 주십시오.

- 주 슈퍼 아티클레이션 및 메가 보이스는 기타 악기 모델과 호환되지 않습니다. 그렇기 때문에 이 음색들을 사용하여 이 악기로 만든 곡이나 스타일은, 해당 음색이 없는 악기에서 재생할 경우 적절한 소리가 나지 않습니다.
- 주 슈퍼 아티클레이션 및 메가 보이스는 건반 범위, 속도, 터치 등에 따라 소리가 다르게 납니다. 따라서 **HARMONY/ECHO** 이펙트를 적용하거나, 조옮김 설정을 변경하거나, 음색 설정 파라미터를 변경하면 예기치 않은 음향 또는 원치 않은 음향이 들릴 수 있습니다.

악기의 내장 음색 목록은 데이터 목록의 "음색 목록"을 참조해 주십시오. 데이터 목록은 **Yamaha** 라이브러리에서 사용할 수 있습니다.

MEGAEnhancer 사용

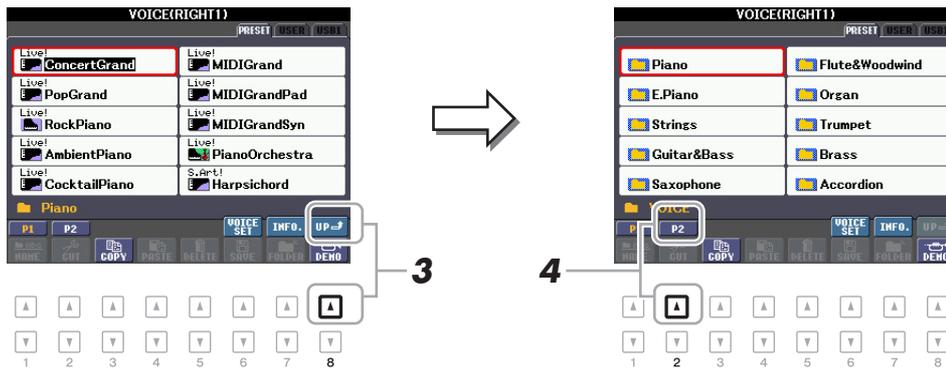
MEGAEnhancer는 **XG/GM** 곡 데이터(표준 **MIDI** 파일)를 **MegaVoices**를 포함한 악기나 톤 제너레이터를 사용하여 재생할 수 있도록 개선된 곡 데이터로 변환시키는 소프트웨어 프로그램입니다. 정교한 **MegaVoices**를 사용하면, **MEGAEnhancer**가 자동으로 기타, 베이스 및 기타 파트가 포함된 기존 곡 파일을 좀 더 실제 같고 사실적인 음향으로 만듭니다. **MEGAEnhancer**는 **Yamaha** 웹사이트에서 다운로드할 수 있습니다.

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

GM&XG 또는 기타 음색 선택

본 악기는 스타일 재생 및 XG/GM 호환성을 위해 특별히 제공되는 음색을 특징으로 합니다. 이러한 음색들은 다음과 같은 방법을 통해 불러올 수 있습니다.

- 1 불러오고 싶은 음색에 해당하는 **PART SELECT** 버튼을 누릅니다.
- 2 **VOICE** 카테고리 선택 버튼([**ORGAN FLUTES**] 및 [**USER/EXPANSION**] 버튼 제외) 중 하나를 눌러 음색 선택 화면을 불러 옵니다.
- 3 [**8 ▲**] (**UP**) 버튼을 눌러 음색 카테고리를 불러 옵니다.



- 4 [**2 ▲**] (**P2**) 버튼을 눌러 2페이지를 표시합니다.
- 5 원하는 [**A**] ~ [**J**] 버튼을 눌러 **GM&XG** 음색, **GM2** 음색 등의 음색 선택 화면을 불러 옵니다.

주 이 화면에서 "Legacy" 폴더를 찾을 수 있습니다. 이 폴더에는 기타 모델과의 데이터 호환성을 위한 이전 Yamaha 키보드 음색(PSR-S910, PSR-S710 등)이 포함되어 있습니다.

주 "StyleVoices" 폴더에는 MegaVoices가 포함됩니다(6페이지).

- 6 원하는 음색을 선택합니다.

이펙트 관련 설정

건반의 터치 감도 설정

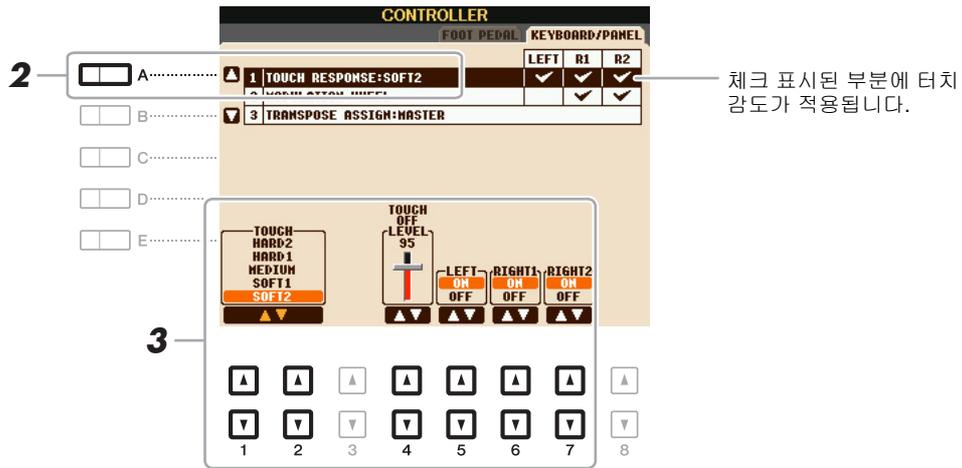
터치 감도는 음향이 연주 강도에 반응하는 방식을 결정합니다. 터치 감도 형식은 모든 음색에 있어 공통 설정이 됩니다.

※ 일부 음색은 실제 악기(예를 들어 터치 응답이 없는 기존 오르간 등)의 실제 특징을 에뮬레이트하기 위해 의도적으로 터치 감도가 없이 설계되었습니다.

1 작업 화면을 불러옵니다.

[FUNCTION] → [D] CONTROLLER → TAB [◀][▶] KEYBOARD/PANEL

2 [A] 버튼을 사용하여 1 TOUCH RESPONSE를 선택합니다.



3 [1 ▲▼] ~ [7 ▲▼] 버튼을 사용하여 터치 응답을 설정합니다.

1 TOUCH RESPONSE

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	TOUCH	터치 감도 형식을 결정합니다. HARD 2 높은 음량을 만들려면 강하게 연주해야 합니다. 강하게 치는 연주자에게 알맞습니다. HARD 1 높은 음량을 만들려면 적당히 강하게 연주해야 합니다. MEDIUM 표준 터치 감도. SOFT 1 적당한 연주 강도로 높은 음량을 만들어냅니다. SOFT 2 약한 연주 강도만으로도 비교적 높은 음량을 만들어냅니다. 가볍게 치는 연주자에게 알맞습니다.
[4 ▲▼]	TOUCH OFF LEVEL	터치가 "OFF"로 설정할 때의 고정 음량 레벨을 결정합니다.
[5 ▲▼]/ [7 ▲▼]	LEFTRIGHT2	각 건반 부분의 터치를 켜거나 끕니다.

하모니/에코 형식 선택

다양한 형식 중에서 원하는 하모니/에코 이펙트를 선택할 수 있습니다.

주 [MONO] 버튼이 켜지거나 수퍼 아르티클레이션 음색을 사용하는 경우, 하모니/에코 이펙트가 적절하게 작동하지 않을 수 있습니다.

1 [HARMONY/ECHO] 버튼을 껍니다.

2 작업 화면을 불러옵니다.

[FUNCTION] → [G] HARMONY/ECHO

3 [1 ▲▼] ~ [3 ▲▼] 버튼을 사용해 하모니/에코 형식을 선택합니다.

하모니/에코 형식은 적용되는 특정 이펙트에 따라 다음과 같은 그룹으로 나뉩니다.

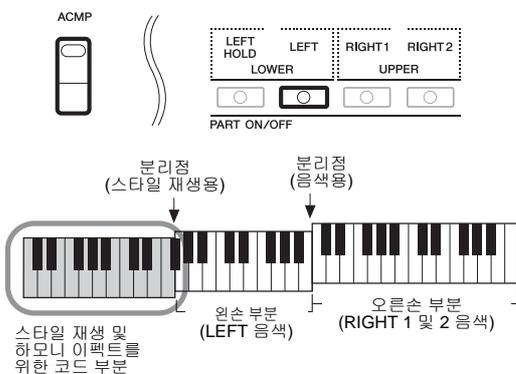
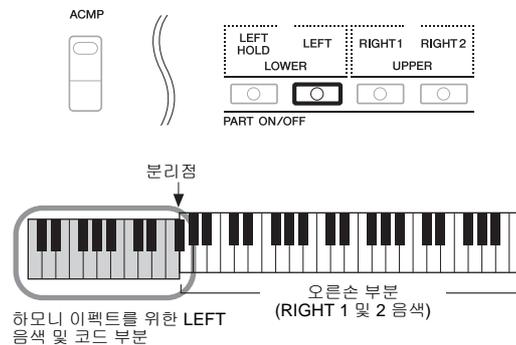
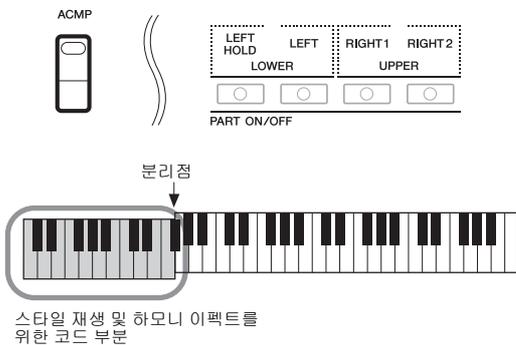


■ 하모니 형식

하모니 이펙트는 코드 또는 아래와 같이 왼손 부분에 지정된 코드에 따라 건반의 오른손 부분에서 연주되는 음에 적용됩니다.

주 "1+5" 및 "옥타브" 설정은 코드의 영향을 받지 않습니다.

주 건반 부분에 관한 자세한 내용은 **25페이지**를 참조하십시오.



■ 다중 지정 형식

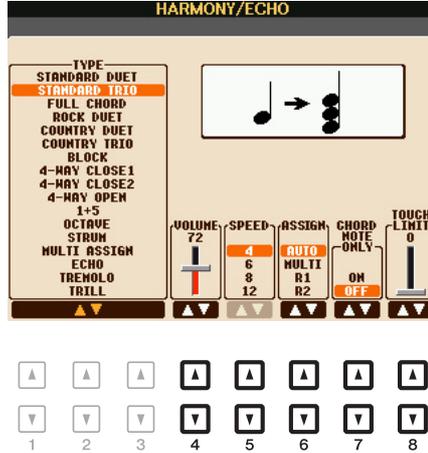
다중 지정 이펙트는 건반 오른손 부분에서 동시에 연주되는 음을 개별 부분(음색)으로 자동으로 지정합니다. 건반 부분 [RIGHT 1]과 [RIGHT 2]는 모두 다중 지정 이펙트를 사용할 때 켜져 있어야 합니다. 오른쪽 1 및 오른쪽 2 음색은 연주하는 순서대로 음표에 교대로 지정됩니다.

■ 에코 형식

에코, 트레몰로 또는 트릴 이펙트는 [ACMP] 및 LEFT 부분의 켜짐/꺼짐 상태와 관계 없이, 현재 설정되어 있는 템포에 맞춰 건반의 오른손 부분에서 연주되는 음에 적용됩니다. 트릴 이펙트는 건반 상의 두 음(두 음 이상을 누르는 경우에는 마지막으로 누른 두 음)을 동시에 누르고 있을 때 작동하며, 그 음들을 교대로 연주한다는 점을 명심하십시오.

4 [4 ▲▼] ~ [8 ▲▼] 버튼을 사용하여 다양한 하모니/에코 설정을 선택합니다.

사용 가능한 설정은 하모니/에코 형식에 따라 다릅니다.



[4 ▲▼]	VOLUME	이 파라미터는 "다중 지정"을 제외한 모든 형식에 사용할 수 있습니다. 이것은 하모니/에코 이펙트로 생성된 하모니/에코 음의 음량 레벨을 결정합니다.
[5 ▲▼]	SPEED	이 파라미터는 위의 형식에서 에코, 트레몰로 또는 트릴이 선택된 경우에만 사용할 수 있습니다. 에코, 트레몰로 및 트릴 이펙트의 속도를 결정합니다.
[6 ▲▼]	ASSIGN	이펙트가 지정되는 건반 부분을 결정합니다. AUTO: PART ON/OFF가 켜진 부분에 이펙트를 적용합니다. 양쪽 부분이 모두 켜진 경우, RIGHT 2 부분보다 RIGHT 1 부분이 우선권이 주어집니다. MULTI: 양쪽 부분이 모두 켜진 경우, 건반에서 연주되는 음은 RIGHT 1 부분에서 소리나며, 하모니(이펙트)는 RIGHT 1 및 RIGHT 2 부분으로 나뉩니다. 한 부분만이 켜진 경우, 건반에서 연주되는 음과 이펙트는 해당 켜진 부분에서 소리가 납니다. R1, R2: 이펙트를 선택된 부분(RIGHT 1 또는 RIGHT 2)에 적용합니다. <i>주</i> 이 파라미터는 다중 지정 형식에는 적용되지 않습니다.
[7 ▲▼]	CHORD NOTE ONLY	이 파라미터는 하모니 형식 중 하나가 선택되었을 때 사용할 수 있습니다. 이것이 "ON"으로 설정되어 있으면, 하모니 이펙트가 건반의 코드 부분에서 연주되는 코드에 속하는 음(건반 오른손 부분에서 연주되는)에만 적용됩니다.
[8 ▲▼]	TOUCH LIMIT	이 파라미터는 "다중 지정"을 제외한 모든 형식에 사용할 수 있습니다. 다 하모니 음이 들리는 가장 낮은 속도 값을 결정합니다. 이를 통해 연주 강도에 따라 선택적으로 하모니를 적용하여 멜로디에 하모니 강세를 만들 수 있습니다. 하모니 이펙트는 건반을 강하게 연주할 때 (설정 값 이상) 적용됩니다.

피치 관련 설정

전체 악기의 피치 미세 튜닝

건반, 스타일 및 곡 부분(드럼 키트 또는 SFX 키트 음색에서 연주하는 건반 부분, 오디오 재생 제외)과 같이 전체 악기의 피치를 미세 튜닝할 수 있습니다. 이 기능은 다른 악기 또는 CD 음악과 함께 PSR-S950/S750 을 연주할 때 유용합니다.

1 작업 화면을 불러옵니다.

[FUNCTION] → [A] MASTER TUNE/SCALE TUNE → TAB [◀][▶] MASTER TUNE

2 [4 ▲▼]/[5 ▲▼] 버튼을 사용하여 튜닝을 0.2 Hz 단위로 설정합니다.

(4와 5의)[▲] 및 [▼] 버튼을 동시에 눌러 출고 시 설정인 440.0 Hz로 값을 재설정합니다.

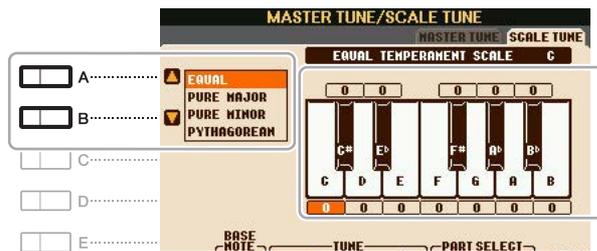
스케일 튜닝

특정 역사적 시기나 음악 장르에 맞는 튜닝으로 연주하기 위해 다양한 스케일을 선택할 수 있습니다.

1 작업 화면을 불러옵니다.

[FUNCTION] → [A] MASTER TUNE/SCALE TUNE → TAB [◀][▶] SCALE TUNE

2 [A]/[B] 버튼을 사용하여 원하는 스케일을 선택합니다.

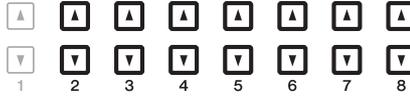


현재 선택된 스케일의 각 음에 대한 튜닝이 표시됩니다.

■ 프리셋 스케일 형식

EQUAL	각 옥타브의 피치 범위는 12개로 균일하게 나뉘며, 각 반음은 피치에서 균일한 간격으로 위치합니다. 이 것이 현대 음악에서 가장 많이 사용되는 튜닝 방법입니다.
PURE MAJOR, PURE MINOR	이 튜닝은 특히 3화음 코드(근음, 3도, 5도)에서 각 스케일의 순수 수치 간격을 유지합니다. 이는 합창이나 아카펠라와 같은 실제 음성 하모니에서 가장 잘 들을 수 있습니다.
PYTHAGOREAN	이 스케일은 유명한 그리스 철학자인 피타고라스가 고안한 것으로 단일 옥타브로 떨어지는 일련의 완전 5도 음정에 기초하고 있습니다. 이 튜닝에서 3rd는 약간 불안정하지만 4th 및 5th는 일부 곡의 도입부로 적합한 아름다운 음을 만들어 냅니다.
MEAN-TONE	이 스케일은 피타고라스 스케일을 개선한 것으로, 메이저 3rd의 음정을 더욱 완벽하게 "튜닝"함으로써 만들어졌습니다. 16세기에서 18세기 사이에 특히 대중화 되었습니다. 헨델 등의 음악가들이 이 스케일을 사용하였습니다.
WERCKMEISTER KIRNBERGER	이 복합적인 스케일은 중전음률과 피타고라스식 스케일을 개선하여 탄생한 Werckmeister 및 Kirnberger 의 스케일을 결합한 것입니다. 이 스케일의 경우 각 음이 독자적인 고유의 특성을 지닌다는 특징이 있습니다. 이 스케일은 바흐 및 베토벤 시대에 널리 사용되었으며 오늘날에도 종종 하프시코드에서 이전 시대의 작품을 연주할 때 사용됩니다.
ARABIC1, ARABIC2	아라비아 음악을 연주할 때 이 튜닝 방법을 사용합니다.

3 필요에 따라 다음 설정을 변경합니다.



[2 ▲▼]	BASE NOTE	각 스케일에 대한 기본 음을 결정합니다. 기본 음을 변경하면 건반의 피치는 조옮김 되지만 각 음 사이의 본래의 피치 관계는 유지됩니다.
[3 ▲▼]/ [5 ▲▼]	TUNE	[3 ▲▼] 버튼을 사용하여 튜닝하고자 하는 음을 선택하고 [4 ▲▼]/ [5 ▲▼] 버튼을 사용하여 센트 단위로 튜닝합니다. <small>주</small> 음악 용어로 "센트(cent)"는 반음의 1/100입니다. (100센트는 1반음에 해당)
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	PART SELECT	[6 ▲▼]/[7 ▲▼] 버튼을 사용하여 스케일 튠 설정이 적용될 부분을 선택합니다. 그런 뒤 [8 ▲] 버튼을 눌러 체크 표시를 추가하거나 [8 ▼] 버튼을 눌러 체크 표시를 제거합니다.
[8 ▲▼]	MARK ON/OFF	

주 스케일 튠 설정을 등록 메모리에 등록하기 위해서는 REGISTRATION MEMORY CONTENTS 화면에서 SCALE 항목을 체크 표시해야 합니다.

TRANSPOSE 버튼의 파트 지정 변경

어떤 부분에 TRANSPOSE [-]/[+] 버튼이 적용되는지를 결정할 수 있습니다.

1 작업 화면을 불러옵니다.

[FUNCTION] → [D] CONTROLLER → TAB [◀][▶] KEYBOARD/PANEL

2 [B] 버튼을 사용하여 "3 TRANSPOSE ASSIGN"을 선택합니다.

3 [4 ▲▼]/[5 ▲▼] 버튼을 사용하여 원하는 파트 지정을 선택합니다.

KEYBOARD	TRANSPOSE [-]/[+] 버튼은 건반에서 연주하는 음색, 스타일 재생(건반 코드 부분의 기능으로 제어) 및 멀티 패드 재생의 피치에 영향을 미치지 않지만(코드 매치가 켜지고 왼손 코드가 표시되는 경우), 곡 재생에는 영향을 미치지 않습니다.
SONG	TRANSPOSE [-]/[+] 버튼은 곡 재생의 피치에만 영향을 미칩니다.
MASTER	TRANSPOSE [-]/[+] 버튼은 오디오 재생을 제외한 악기의 전체 피치에 영향을 미칩니다.

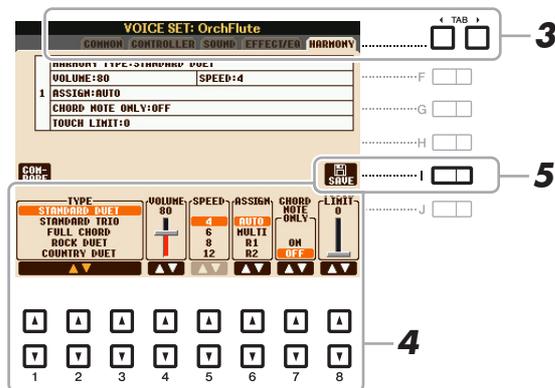
TRANSPOSE [-]/[+] 버튼을 통해 소환되는 팝업 창을 통해 지정을 확인할 수 있습니다.



음색 편집(음색 설정)

음색 설정 기능을 통해 기존 음색의 일부 파라미터를 편집하여 자신만의 음색을 생성할 수 있습니다. 음색을 생성하면 내부 메모리(사용자 드라이브) 또는 USB 플래시 메모리에 파일 형태로 저장하여 나중에 불러올 수 있습니다.

- 1** 원하는 음색(오르간 플루트 음색 이외의 음색)을 선택합니다.
오르간 플루트 음색의 경우, 여기에 기술된 방법과는 다른 편집 방법이 있습니다.
오르간 플루트 음색 편집에 대한 내용은 **18페이지**를 참조하십시오.
- 2** [6 ▲] (VOICE SET) 버튼을 눌러 VOICE SET 화면을 불러 옵니다.
- 3** TAB [◀][▶] 버튼을 사용하여 관련 설정 페이지를 불러옵니다.
각 페이지에서 사용 가능한 파라미터에 관한 정보는 **14페이지**의 "VOICE SET 화면에서 편집 가능한 파라미터"를 참조해 주십시오.



- 4** 필요한 경우, [A]/[B] 버튼을 사용하여 편집할 항목(파라미터)를 선택하고, [1 ▲▼] ~ [8 ▲▼] 버튼을 사용하여 음색을 편집합니다.
[D] (COMPARE) 버튼을 눌러 편집된 음색의 음향을 원래(편집되지 않은) 음색의 음향과 비교할 수 있습니다.
- 5** [I] (SAVE) 버튼을 눌러 편집된 음색을 저장합니다.
저장 작업에 관한 자세한 내용은 사용설명서, 기본 작동법을 참조해 주십시오.

주의

저장 작업을 실행하지 않고 악기의 전원을 끄거나 다른 음색을 선택하면 현재의 설정이 손실됩니다.

VOICE SET 화면에서 편집 가능한 파라미터

음색 설정 파라미터들은 다섯 가지 다른 페이지로 구성됩니다. 각 페이지의 파라미터들은 아래와 같이 별도로 설명됩니다.

※ 음색에 따라 사용 가능한 파라미터가 달라집니다.

■ COMMON 페이지

[1 ▲▼]	VOLUME	현재 편집된 음색의 음량을 조절합니다.
[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	TOUCH SENSE	<p>터치 감도(속도 감도)를 조절하거나 연주 강도에 반응하는 음량의 정도를 조절합니다.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="662 526 997 952"> <p>TOUCH SENSE DEPTH VelDepth에 따른 속도 곡선의 변화 (오프셋이 64로 설정되어 있는 경우).</p> <p>톤 제너레이터의 실제 속도</p> <p>깊이 = 127 (2배) 깊이 = 64 (일반) 깊이 = 32 (절반) 깊이 = 0</p> <p>수신 속도 (실제 건반 온 속도)</p> </div> <div data-bbox="1029 526 1428 1064"> <p>TOUCH SENSE OFFSET VelOffset에 따른 속도 곡선의 변화 (깊이가 64로 설정되어 있는 경우)</p> <p>톤 제너레이터의 실제 속도</p> <p>오프셋 = 96 (+64) 오프셋 = 127 (+127) 오프셋 = 64 (일반) 오프셋 = 32 (-64) 오프셋 = 0 (-127)</p> <p>수신 속도 (실제 건반 온 속도)</p> </div> </div> <p>DEPTH 속도 감도, 또는 음색 레벨이 연주 강도(속도)에 반응하여 얼마나 변하는지를 결정합니다.</p> <p>OFFSET 실제 속도 이펙트에 대한 수신 속도의 조절 정도를 결정합니다.</p>
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	PART OCTAVE	편집된 음색의 옥타브 범위를 옥타브 단위로 올리거나 내립니다. 편집된 음색이 RIGHT의 1~2 부분 중 일부로 사용되는 경우 R1/R2 파라미터를 사용할 수 있으며, 편집된 음색이 LEFT의 일부분으로 사용되는 경우 LEFT 파라미터를 사용할 수 있습니다.
[6 ▲▼]	MONO/POLY	편집된 음색이 단일 음색 또는 다성 음색 중 어떤 음색으로 연주될지를 결정합니다. 이 설정은 패널의 VOICE CONTROL [MONO] 버튼으로도 설정할 수 있습니다.
[7 ▲▼]	PORTAMENTO TIME	<p>편집된 음색이 위의 MONO로 설정되어 있을 때의 피치 이동 시간을 결정합니다.</p> <p>※ 포르타멘토는 건반에서 연주되는 첫 음에서 다음 음까지 피치가 부드럽게 이동하도록 해주는 기능입니다.</p>

■ CONTROLLER 페이지 MODULATION

MODULATION 휠을 사용하여 아래 파라미터 및 피치(비브라토)를 변조할 수 있습니다. 여기서 MODULATION 휠이 다음 각 파라미터들을 변조하는 정도를 설정할 수 있습니다.

[2 ▲▼]	FILTER	MODULATION 휠이 필터 차단 주파수를 변조하는 정도를 결정합니다. 필터에 관한 자세한 내용은 아래를 참조하십시오.
[3 ▲▼]	AMPLITUDE	MODULATION 휠이 진폭(음량)을 변조하는 정도를 결정합니다.
[5 ▲▼]	LFO PMOD	MODULATION 휠이 피치 또는 비브라토 이펙트를 변조하는 정도를 결정합니다.
[6 ▲▼]	LFO FMOD	MODULATION 휠이 필터 모듈레이션 또는 와와 페달 이펙트를 변조하는 정도를 결정합니다.
[7 ▲▼]	LFO AMOD	MODULATION 휠이 진폭 또는 트레몰로 이펙트를 변조하는 정도를 결정합니다.

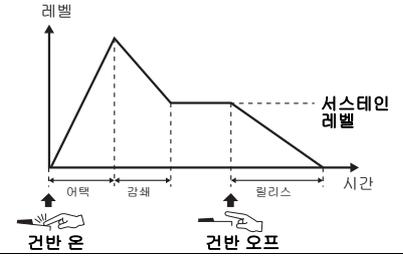
■ SOUND 페이지 FILTER

필터는 특정 주파수 범위를 차단하거나 통과시켜서 음향의 음색이나 톤을 바꾸는 프로세서입니다. 아래의 파라미터들은 특정 주파수 범위를 증폭하거나 차단하여 음향의 전반적인 음색을 결정합니다. 필터는 음향을 보다 선명하게 하거나 보다 부드럽게 만드는 것 이외에도, 전자 음악이나 신디사이저 같은 이펙트를 만드는데 사용할 수 있습니다.

[1 ▲▼]	BRIGHT (선명도)	필터의 차단 주파수나 유효 주파수 범위를 결정합니다(도표 참조). 값이 높을수록 보다 선명한 음향이 만들어집니다.	
[2 ▲▼]	HARMO. (하모닉 함량)	위의 BRIGHTNESS에서 설정한 차단 주파수(공명)에 주어지는 앰퍼시스를 결정합니다(도표 참조). 값이 높을수록 보다 뚜렷한 이펙트가 만들어집니다.	

EG

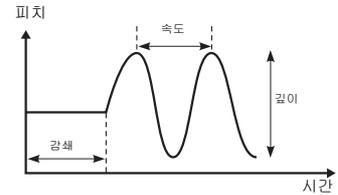
EG(엔벨로프 제너레이터) 설정은 시간에 따른 음향 레벨의 변화를 결정합니다. 이 기능을 통해 타악기 음향의 신속한 어택 및 감쇄, 또는 지속된 피아노 톤의 긴 릴리스 등의 자연적인 어쿠스틱 악기의 다양한 음향적 특징을 재현할 수 있습니다.



[3 ▲▼]	ATTACK	건반 연주 후에 음향이 얼마나 빨리 최고 레벨에 도달할 지를 결정합니다. 값이 낮을수록 어택은 빨라집니다.
[4 ▲▼]	DECAY	음향이 서스테인 레벨(최대 보다 약간 낮은 레벨)에 얼마나 빨리 도달하는지를 결정합니다. 값이 낮을수록 감쇄는 빨라집니다.
[5 ▲▼]	RELES. (릴리스)	건반에서 손을 떼 후에 사운드가 묵음에 이르기까지 감쇄하는 시간을 결정합니다. 값이 낮을수록 감쇄는 빨라집니다.

VIBRATO

비브라토는 음색의 피치를 규칙적으로 절제하여 생성되는 떨리는 진동 음향 이펙트입니다.



[6 ▲▼]	DEPTH	비브라토 이펙트의 강도를 결정합니다. 설정 값이 높을수록 보다 뚜렷한 비브라토 이펙트가 나타납니다.
[7 ▲▼]	SPEED	비브라토 이펙트의 속도를 결정합니다.
[8 ▲▼]	DELAY	건반을 연주한 후 비브라토 이펙트가 시작될 때까지의 경과 시간을 결정합니다. 설정 값이 높을수록 비브라토 이펙트의 시작의 딜레이가 증가합니다.

■ EFFECT/EQ 페이지**1 REVERB DEPTH /CHORUS DEPTH /DSP DEPTH /PANEL SUSTAIN**

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	REVERB DEPTH	리버브 깊이를 조절합니다.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	CHORUS DEPTH	코러스 깊이를 조절합니다.
[5 ▲▼]	DSP ON/OFF	DSP 이펙트를 켜지 끌지의 여부를 결정합니다. 이 설정은 패널의 VOICE CONTROL [DSP] 버튼을 통해서도 설정할 수 있습니다.
[6 ▲▼]	DSP DEPTH	DSP 깊이를 조절합니다. DSP 형식을 다시 선택하고 싶으면, 17페이지에서 설명한 2 DSP 메뉴에서 할 수 있습니다.
[7 ▲▼]	PANEL SUSTAIN	패널의 VOICE CONTROL [SUSTAIN] 버튼이 켜진 상태에서 편집된 음색에 적용되는 서스테인 레벨을 결정합니다.

2 DSP

[1 ▲▼] [4 ▲▼]	DSP TYPE	DSP 이펙트 카테고리 와 형식을 선택합니다. 카테고리를 선택한 후 형식을 선택합니다.
[5 ▲▼] [8 ▲▼]	VARIATION	각 DSP 형식에 두 가지 변주가 제공됩니다. 여기서 VARIATION의 커짐/꺼짐 상태와 변주 파라미터 값 설정을 편집할 수 있습니다.
[5 ▲▼]	ON/OFF	선택한 음색에 대해 DSP 변주를 켜거나 끕니다. 이 설정은 패널의 VOICE CONTROL [DSP] 버튼을 통해서도 설정할 수 있습니다. (이 버튼은 [DSP] 버튼이 켜진 경우에만 유효합니다.)
	PARAMETER	변주 파라미터를 표시합니다. (이펙트 형식에 따라 달라지며, 변경할 수 없습니다.)
[6 ▲▼] [8 ▲▼]	VALUE	DSP 변주 파라미터의 값을 조절합니다.

3 EQ

하이 이퀄라이저 및 로우 이퀄라이즈 대역의 주파수와 게인을 결정합니다. 이퀄라이저에 관한 정보는 [99페이지](#)를 참조하십시오.

■ HARMONY 페이지

[FUNCTION] → [H] HARMONY/ECHO 화면과 동일합니다. [9페이지](#)의 하모니/에코 형식 선택을 참조하십시오.

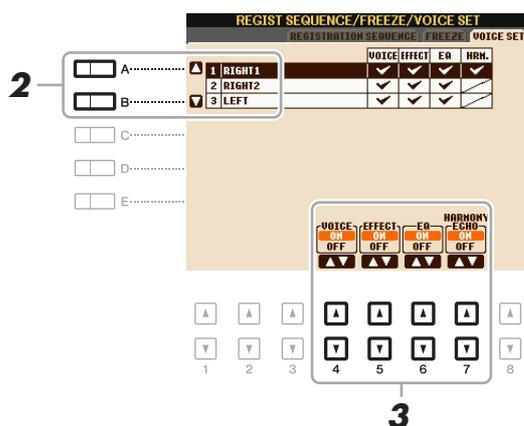
음색 설정(이펙트 등)의 자동 선택 금지

각 음색은 기본 'VOICE SET' 파라미터 설정과 연결됩니다. 일반적으로 이 설정은 음색이 선택될 때 자동으로 호출됩니다. 하지만 아래에 설명된 대로 관련 화면에서의 작업을 통해 이 기능을 사용 금지할 수도 있습니다. 예를 들어 음색은 바꾸면서도 하모니 이펙트는 똑같이 유지하고 싶은 경우, HARMONY/ECHO 파라미터를 OFF로 설정하십시오(아래에 설명된 화면에서).

1 작업 화면을 불러옵니다.

[FUNCTION] → [E] REGIST SEQUENCE/FREEZE/VOICE SET → TAB [◀][▶] VOICE SET

2 [A]/[B] 버튼을 사용하여 건반 부분을 선택합니다.



3 [4 ▲▼] ~ [7 ▲▼] 버튼을 사용하여 선택된 부분의 각 항목을 켜거나 끕니다.

버튼이 ON으로 설정된 경우, 음색 선택과 함께 관련 파라미터 설정이 자동으로 소환됩니다. 어떤 파라미터가 각 항목에 연결되었는지에 관한 정보는 아래를 참조해 주십시오.

[4 ▲▼]	VOICE	COMMON, CONTROLLER 및 SOUND 페이지의 파라미터 설정에 해당합니다.
[5 ▲▼]	EFFECT	EFFECT/EQ 1, 2페이지 파라미터 설정에 해당합니다.
[6 ▲▼]	EQ	EFFECT/EQ 3페이지 파라미터 설정에 해당합니다.
[7 ▲▼]	HARMONY/ ECHO	HARMONY 페이지에 해당합니다.

오르간 플루트 음색 편집

푸티지 레버 조절, 어택 음색 추가, 이펙트와 이퀄라이저 적용 등을 통해 오르간 플루트 음색을 편집할 수 있습니다.

1 원하는 오르간 플루트 음색을 선택합니다.

- 1-1 [ORGAN FLUTES] 버튼을 누릅니다.
- 1-2 [I] (PRESETS) 버튼을 눌러 음색 선택 화면을 불러옵니다.
- 1-3 [A]~[J] 버튼 중 하나를 눌러 원하는 음색을 선택합니다.

2 [6▲] (FOOTAGE) 버튼을 눌러 VOICE SET 화면을 불러옵니다.

3 TAB [◀][▶] 버튼을 사용하여 관련 설정 페이지(FOOTAGE, VOLUME/ATTACK 또는 EFFECT/EQ)를 불러옵니다.

각 페이지에서 사용 가능한 파라미터에 관한 정보는 [18~19페이지](#)를 참조해 주십시오.

4 편집된 음색을 저장합니다.

주의

저장 작업을 실행하지 않고 악기의 전원을 끄거나 다른 음색을 선택하면 현재 설정이 손실됩니다.

- 4-1 [I] (PRESET) 버튼을 누릅니다.
- 4-2 TAB [◀][▶] 버튼을 이용하여 데이터를 저장하고자 하는 적절한 페이지(USER 또는 USB)를 선택합니다.
- 4-3 [6 ▼] (SAVE) 버튼을 누릅니다.

저장 작업에 관한 자세한 내용은 사용설명서, 기본 작동법을 참조해 주십시오.

■ FOOTAGE 페이지

사용설명서 1장을 참조해 주십시오.

■ VOLUME/ATTACK 페이지



FOOTAGE 페이지와 동일.

[1 ▲▼]	VOL(음량)	오르간 플루트의 전반적인 음량을 조절합니다. 그래픽 바의 길이가 길수록 음량은 더욱 커집니다.
[2 ▲▼]	RESP(응답)	FOOTAGE 컨트롤을 바탕으로 최초 증가 및 릴리스의 응답 시간을 늘리거나 줄이며 음향의 어택 및 릴리스(16페이지) 부분 모두에 영향을 줍니다. 값이 높을수록 증가 및 릴리스는 느려집니다.
[3 ▲▼]	VIB. SPEED (비브라토 속도)	비브라토 켜짐/꺼짐([F]/[G] 버튼) 및 비브라토 깊이([H] 버튼)에 의해 조절되는 비브라토 이펙트의 속도를 결정합니다.
[4 ▲▼]	MODE	MODE 컨트롤은 FIRST 모드 및 EACH 모드 이 두 가지 중 하나를 선택합니다. FIRST 모드에서는 동시에 연주되고 눌러진 첫 음들에게만 어택(타악기 음향)이 적용되고, 첫 음들을 누르고 있는 동안에는 이후 연주되는 음들의 어택이 적용되지 않습니다. EACH 모드에서는 모든 음들에 동등하게 어택이 적용됩니다.
[5 ▲▼]/ [7 ▲▼]	4, 2 2/3, 2	이들은 오르간 플루트 음색의 어택 음향의 음량을 결정합니다. 4, 2-2/3 및 2 컨트롤은 해당 푸티지에서 어택 음향의 음량을 늘리거나 줄입니다. 그래픽 바의 길이가 길수록 어택 음향의 음량은 커집니다.
[8 ▲▼]	LENG(길이)	음향의 어택 부분에 영향을 주어 최초 어택 직후 길거나 짧은 감쇄를 만듭니다. 그래픽 바의 길이가 길수록 감쇄는 길어집니다.

■ EFFECT/EQ 페이지

16페이지의 VOICE SET EFFECT/EQ 페이지에서 설명된 것과 동일한 파라미터.

목차

코드 핑거링 형식 선택	21
스타일 재생 관련 설정	23
분리점 설정	25
직접 만든 설정을 원터치 설정에 저장	26
스타일 생성/편집(스타일 생성기).....	27
•실시간 녹음.....	29
•단계 녹음	33
•스타일 어셈블리	33
•리듬감 편집(GROOVE)	35
•각 채널에 대한 데이터 편집(CHANNEL)	37
•스타일 파일 포맷 설정(PARAMETER).....	38

스타일 형식(특징)

특정 스타일 형식이 음색 선택 화면의 스타일 이름 좌측 상단에 표시됩니다. 각 스타일의 결정적 특징 및 성능적 이점은 아래에 기술되어 있습니다.



Pro: 이 스타일들은 완벽한 연주 성능과 함께 전문적이고 흥미진진한 편곡 기능을 제공합니다. 이에 따라 만들어지는 반주는 연주자의 코드를 정확하게 따릅니다. 결과적으로 연주 중 코드 변경과 다채로운 하모니가 살아 있는 듯한 반주로 즉시 변환됩니다.

Session: 이 스타일은 코드가 변경되는 특수 리프 이외에도 본래의 코드 형식 및 변화와 메인 악절을 믹싱하여 보다 현실감 넘치고 실제와 유사한 반주를 제공합니다. 이 기능은 특정 장르 및 특정 곡을 연주할 때 "멋"과 전문적인 느낌을 더하도록 프로그래밍 되었습니다. 하지만 이런 스타일이 모든 곡과 모든 코드 연주에 반드시 알맞은 것만은 아니며 하모니가 맞지 않을 수도 있습니다. 예를 들어, 컨트리 곡을 단순한 메이저 3화음으로 연주했는데 "재즈풍"의 7th 코드가 나올 수도 있고, 베이스 코드로 연주했는데 부적절하거나 예상하지 못한 반주가 나올 수도 있습니다.

+Audio(PSR-S950): 오디오 스타일을 나타냅니다. 오디오 스타일에 관한 더 자세한 정보는 사용설명서를 참조하십시오.

프리셋 스타일 목록은 Yamaha Manual Library에서 다운로드할 수 있는 데이터 목록을 참조해 주십시오.

스타일 파일 호환성

본 악기는 SFF GE 파일 형식을 사용합니다. 본 악기는 기존 SFF 파일을 재생할 수 있지만 파일을 저장할 때(또는 붙여넣을 때)는 SFF GE 형식으로 저장됩니다. 저장된 파일은 SFF GE 형식과 호환되는 악기에서만 재생할 수 있음을 유의하십시오.

SFF GE에 관한 더 자세한 정보는 사용설명서를 참조해 주십시오.

코드 핑거링 형식 선택

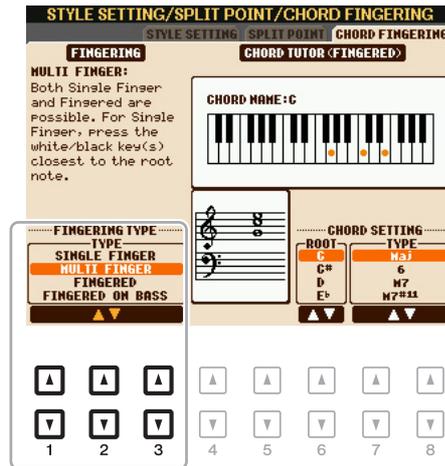
코드 핑거링 형식을 통해 스타일 재생 시 코드가 지정되는 방법이 결정됩니다. 일곱 가지 형식 중 원하는 형식을 선택할 수 있습니다.

1 작업 화면을 불러옵니다.

[FUNCTION] → [C] STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING → TAB [◀][▶]
CHORD FINGERING

2 [1 ▲▼] ~ [3 ▲▼] 버튼을 사용하여 핑거링을 선택합니다.

각 핑거링 형식에 관한 정보는 [22페이지](#)를 참조하십시오.



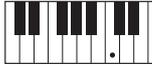
코드 안내자(CHORD TUTOR) 기능

화면 우측에 이 기능이 표시되면 코드를 지정하기 위해 어떤 음을 눌러야 하는지 알 수 있습니다. 코드 이름은 알지만 어떻게 연주하는지 모를 때 이 기능을 사용하십시오. 이 기능에서는 "핑거드"의 경우에 한해 코드 연주법이 표시되나, "싱글 핑거" 외에 기타 형식이 선택된 경우에도 유용합니다.

[6 ▲▼] 버튼을 사용하여 코드 근음을 선택한 뒤 [7 ▲▼] ~ [8 ▲▼] 버튼을 사용하여 코드 형식을 선택합니다. 연주해야 하는 음이 화면에 나타납니다.

주 코드에 따라 일부 음이 생략될 수 있습니다.

코드 핑거링 형식

<p>SINGLE FINGER</p>	<p>건반의 코드 부분에서 한 두개 또는 세 개의 건반을 눌러 메이저, 7th, 마이너 및 마이너 7th 코드를 이용하여 관현악으로 편곡된 반주를 간편하게 만듭니다.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>C</p>  <p>메이저 코드는, 근음 건반만을 누릅니다.</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>C7</p>  <p>7th 코드는, 근음 건반과 바로 왼쪽의 흰색 건반을 동시에 누릅니다.</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;"> <p>Cm</p>  <p>마이너 코드는, 근음 건반과 바로 왼쪽의 검은색 건반을 동시에 누릅니다.</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Cm7</p>  <p>마이너 7th 코드는, 근음 건반과 바로 왼쪽의 흰색 및 검은색 건반을 동시에 누릅니다.</p> </div> </div>
<p>MULTI FINGER</p>	<p>자동으로 싱글 핑거 또는 핑거드 코드 핑거링을 감지하기 때문에 핑거링 형식을 바꿀 필요 없이 각 핑거링 형식을 사용할 수 있습니다.</p>
<p>FINGERED</p>	<p>ACMP 또는 좌측 부분이 켜진 상태에서 건반의 왼손 부분의 코드를 구성하는 음을 눌러 코드를 지정할 수 있게 합니다. 각 코드에서 어떤 음을 눌러야 하는지에 관한 정보는 Yamaha Manual Library에서 다운로드할 수 있는 데이터 목록(핑거드 모드에서 인식되는 코드 형식)을 참조하십시오.</p>
<p>FINGERED ON BASS</p>	<p>핑거드와 같은 핑거링을 사용하지만 건반의 코드 부분에서 연주하는 가장 낮은 음을 베이스 음으로 사용하므로 "베이스를 기초로" 코드를 연주할 수 있습니다. (핑거드 형식에서는 코드의 근음이 항상 베이스 음으로 사용됩니다.)</p>
<p>FULL KEYBOARD</p>	<p>전체 건반 범위에서 코드를 감지합니다. 예를 들어 왼손으로 베이스 음표를 연주하고 오른손으로 코드를 연주하거나, 왼손으로 코드를 연주하고 오른손으로는 멜로디 음을 연주하는 것과 같이 음을 왼손과 오른손으로 분리하더라도 코드가 감지되는 방식은 핑거드 형식과 유사합니다.</p>
<p>AI FINGERED</p>	<p>기본적으로 핑거드와 같지만, 세 개 미만의 음이 연주되어 코드를 표시(이전에 연주된 코드 등을 기초로)할 수 있다는 점에서 차이가 있습니다.</p>
<p>AI FULL KEYBOARD</p>	<p>이 형식은 전체 건반 형식과 유사하지만 세 개 미만의 음이 연주되어 코드를 표시(이전에 연주된 코드 등을 기초로)할 수 있다는 점에서 차이가 있습니다. 9th, 11th 및 13th 코드는 연주할 수 없습니다.</p>

주 AI는 인공 지능을 뜻합니다.

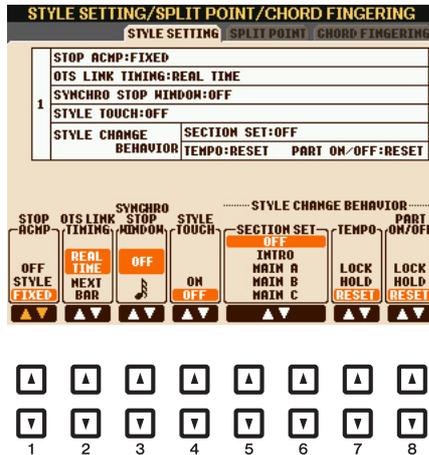
스타일 재생 관련 설정

스타일 재생을 위한 다양한 설정은 아래 화면을 통해 할 수 있습니다.

1 작업 화면을 불러옵니다.

[FUNCTION] → [C] STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING → TAB [◀][▶]
STYLE SETTING

2 [1 ▲▼] ~ [8 ▲▼] 버튼을 사용하여 각각 설정합니다.



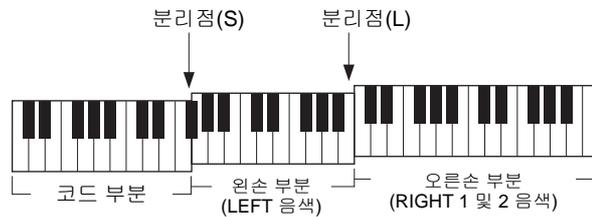
[1 ▲▼]	STOP ACMP	<p>[ACMP]가 켜져 있고 [SYNC START]가 꺼져 있으면 스타일을 멈춘 상태에서 건반의 코드 부분에 있는 코드를 연주해도 반주 코드를 들을 수 있습니다. "반주 정지"라고 하는 이 조건에서, 유효한 코드 핑거링은 모두 인식되고 코드 근음/형식이 화면에 표시됩니다. 코드 부분에서 연주되는 코드가 "반주 정지" 상태에서 들리게 할지의 여부를 여기서 결정할 수 있습니다.</p> <p>OFF 코드 부분에서 연주되는 코드가 들리지 않습니다.</p> <p>STYLE 코드 부분에서 연주되는 코드는 패드 부분의 음색 및 선택된 스타일의 베이스 채널을 통해 들립니다.</p> <p>FIXED 코드 부분에서 연주되는 코드는 선택된 스타일과는 상관없이 지정된 음색을 통해 들립니다.</p> <p>주 선택된 스타일에 MegaVoices가 포함된 경우, "STYLE"에 지정되었을 때 예상하지 못한 소리가 날 수 있습니다.</p> <p>주 곡을 녹음하는 경우, 여기 설정과 상관 없이 반주 정지로 연주할 때 감지된 코드가 녹음될 수 있습니다. "STYLE"로 설정한 경우 연주되는 음색과 코드 데이터는 모두 녹음되며, "OFF" 또는 "FIXED"로 설정된 경우에는 코드 데이터만 녹음됩니다.</p>
--------	-----------	--

▶ NEXT PAGE

[2 ▲▼]	OTS LINK TIMING	<p>이것은 OTS 링크 기능에 적용됩니다. 이 파라미터는 원터치 설정 (OTS)이 MAIN VARIATION[A]~[D]의 변화와 함께 바뀌는 타이밍을 결정합니다. ([OTS LINK] 버튼이 반드시 켜져 있어야 합니다).</p> <p>REAL TIME MAIN VARIATION 버튼을 누르면 즉시 원터치 설정이 불러옵니다.</p> <p>NEXT BAR MAIN VARIATION 버튼을 누른 후 원터치 설정이 다음 소절에서 불러옵니다.</p>
[3 ▲▼]	SYNCHRO STOP WINDOW	<p>이것은 동시 정지 기능이 자동으로 취소되기 전에 코드를 얼마나 누르고 있을 수 있는지를 결정합니다. [SYNC STOP] 버튼이 켜져 있고 이것이 "OFF" 이외의 다른 값으로 설정되어 있는 경우, 여기서 설정한 시간 이상 동안 코드를 그대로 누르고 있으면 동시 정지 기능이 자동으로 취소됩니다. 이 기능은 스타일 재생 컨트롤을 일반적으로 편리하게 재설정해주어 건반에서 손을 떼도 여전히 스타일이 재생될 수 있도록 해줍니다. 다시 말해 여기에서 설정한 시간보다 더 빨리 건반에서 손을 떼면 동시 정지 기능이 작동됩니다.</p>
[4 ▲▼]	STYLE TOUCH	<p>스타일 재생에 대한 터치 응답을 켜거나 끕니다. 이것을 "ON"으로 설정하면 스타일 음량이 건반의 코드 부분에서의 연주 강도에 따라 변합니다.</p>
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	SECTION SET	<p>(스타일 재생이 멈췄을 때)다른 스타일을 선택하면 자동으로 불러오는 기본 악절을 결정합니다. "OFF"로 설정되어 있고 스타일 재생이 멈춘 경우 연주 중인 악절은 다른 스타일이 선택되어도 계속 유지됩니다. MAIN A~D 악절 중 어느 악절이라도 스타일 데이터에 포함되지 않은 경우에는 가장 가까운 악절이 자동으로 선택됩니다. 예를 들어 선택한 스타일에 MAIN D가 포함되어 있지 않은 경우에는 MAIN C가 불러오게 됩니다.</p>
[7 ▲▼]	TEMPO	<p>스타일을 변경할 때 스타일의 템포 설정이 변경될 지의 여부를 결정합니다.</p> <p>LOCK 이전 템포 설정이 항상 유지됩니다.</p> <p>HOLD 스타일 재생 시, 이전 템포 설정이 유지됩니다. 스타일 재생이 멈춘 경우, 선택된 스타일의 초기 기본 템포에 맞추도록 템포가 변경됩니다.</p> <p>RESET 선택된 스타일의 초기 기본 템포로 바꿉니다.</p>
[8 ▲▼]	PART ON/OFF	<p>스타일을 변경할 때 스타일 채널 켜짐/꺼짐 상태의 변경 여부를 결정합니다.</p> <p>LOCK 이전 스타일의 채널 켜짐/꺼짐 상태가 항상 유지됩니다.</p> <p>HOLD 스타일 재생 중, 이전 스타일의 채널 켜짐/꺼짐 상태가 유지됩니다. 스타일 재생이 멈춘 경우, 모든 스타일 채널이 켜짐(On)으로 설정됩니다.</p> <p>RESET 모든 스타일 채널이 켜짐(On)으로 설정됩니다.</p>

분리점 설정

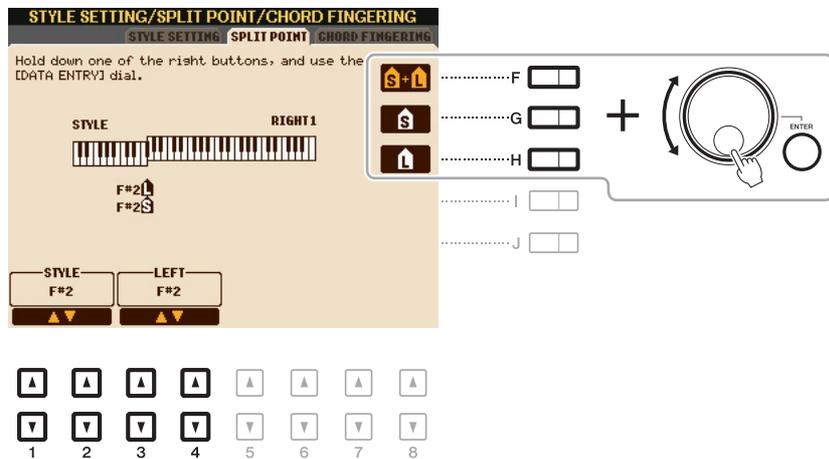
전체 건반을 2~3개의 부분으로 나누는 하나의 건반을 "분리점"이라고 합니다. 분리점에는 "분리점(L)"과 "분리점(S)", 이 두 가지가 있습니다. "분리점(L)"은 건반을 좌우 부분으로 나누며, "분리점(S)"는 건반을 코드와 멜로디 부분으로 나눕니다.



1 작업 화면을 불러옵니다.

[FUNCTION] → [C] STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING → TAB [◀][▶] SPLIT POINT

2 분리점을 설정합니다.

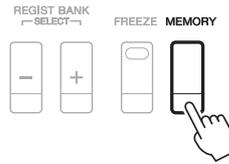


[F]	분리점(S+L)	분리점(S)와 분리점(L)을 같은 음에 설정합니다. [F] 버튼을 누른 후 [DATA ENTRY] 다이얼을 돌립니다. [F] 버튼을 누른 상태에서 전체 건반에서 원하는 건반을 누름으로써 건반에 직접 분리점을 지정하는 것도 가능합니다.
[G]	분리점(S)	분리점을 설정합니다. 원하는 버튼을 누른 후 [DATA ENTRY] 다이얼을 돌립니다. [G] 또는 [H] 버튼을 누른 상태에서 전체 건반에서 원하는 건반을 누름으로써 건반에 직접 분리점을 지정하는 것도 가능합니다.
[H]	분리점(L)	
		주 분리점(L)은 분리점(S)보다 더 낮게 설정할 수 없습니다.
[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	STYLE	음 이름으로 각 분리점을 지정할 수 있습니다. "STYLE"에는 분리점(S)가 표시되며, "LEFT"에는 분리점(L)이 표시됩니다.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	LEFT	

직접 만든 설정을 원터치 설정에 저장

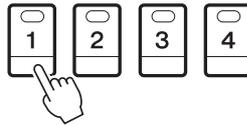
원터치 설정에 직접 만든 패널 설정을 저장할 수 있습니다. 새로 생성된 원터치 설정은 사용자 드라이브에 스타일로 저장되며, 원터치 설정을 스타일의 일부분으로 불러올 수 있습니다.

- 1 원하는 스타일을 선택하여 원터치 설정을 저장합니다.
- 2 음색 및 이펙트 등을 위해 패널을 원하는대로 설정합니다.
- 3 **REGISTRATION MEMORY** 부분에서 **[MEMORY]** 버튼을 누릅니다.
REGISTRATION MEMORY CONTENTS 화면이 나타나지만, 화면의 커짐/꺼짐 설정은 원터치 설정에 영향을 미치지 않으므로 항목을 결정할 필요가 없습니다.



- 4 패널 설정을 저장하고자 하는 **ONE TOUCH SETTING [1]~[4]** 버튼 중 하나를 누릅니다.
메시지가 나타납니다. **[G] (NO)** 버튼을 누른 뒤 2~4 단계를 반복하면 다른 버튼에 다양한 패널 설정을 저장할 수 있습니다.

ONE TOUCH SETTING



※ 직접 만든 패널 설정이 저장되지 않은 OTS 버튼의 경우, 기존 스타일의 OTS 설정이 유지됩니다.

- 5 **[F] (YES)** 버튼을 눌러 스타일 선택 화면을 불러오고 원터치 설정을 스타일로 저장합니다.
저장에 관한 지침은 사용설명서, 기본 작동법을 참조해 주십시오.

주의

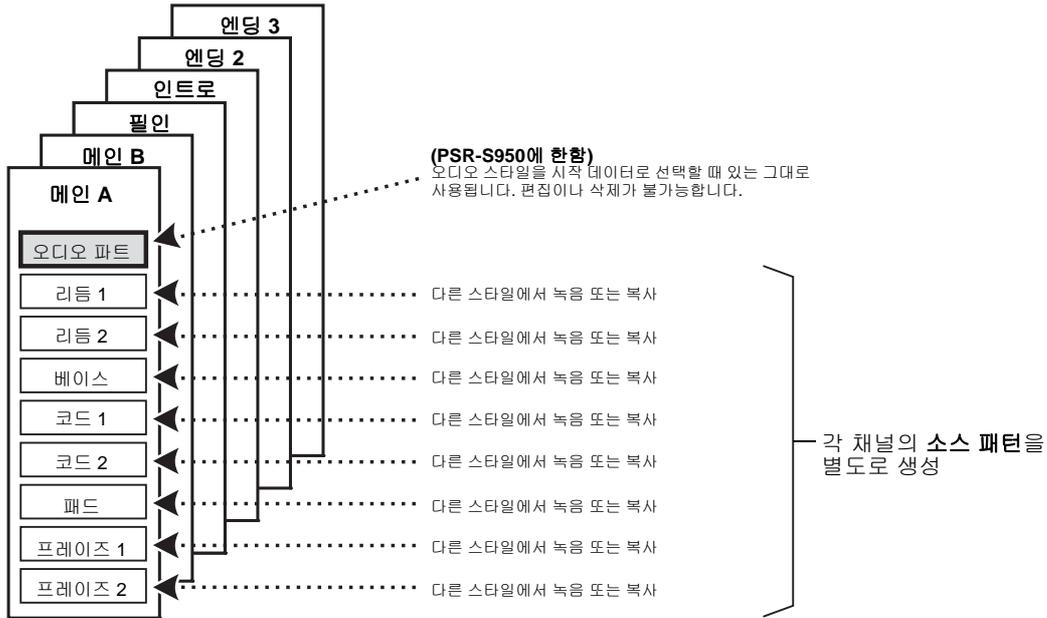
저장 작업을 실행하지 않고 스타일을 변경하거나 전원을 끄면 저장된 패널 설정(원터치 설정)이 손실됩니다.

스타일 생성/편집(스타일 생성기)

스타일 생성기 기능을 통해 건반 연주로 리듬 패턴을 저장하고 이미 녹음된 스타일 데이터를 활용하여 자신만의 독창적인 스타일을 생성할 수 있습니다. 생성하고자 하는 형식에 가장 가까운 프리셋 스타일을 선택한 뒤, 악절별 각 채널에 대해 리듬 패턴, 베이스 라인, 코드 반주나 프레이즈(스타일 생성기에서 "소스 패턴"으로 불림)를 녹음합니다.

■ 스타일 데이터 구조 - 소스 패턴으로 구성

스타일은 다양한 악절(인트로, 메인, 엔딩 등)으로 구성되며, 각 악절에는 각각 "소스 패턴"으로 불리는 8개의 독립된 채널이 있습니다. 스타일 생성기 기능을 사용하면 각 채널의 소스 패턴을 별도로 녹음하거나 기존의 다른 스타일로부터 패턴 데이터를 가져와서 스타일을 생성할 수 있습니다.

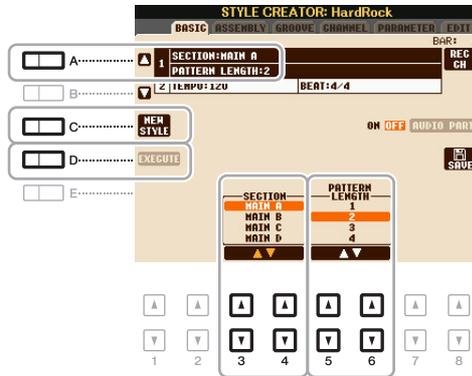


(PSR-S950)오디오 부분의 한계

- 프리셋 오디오 스타일을 시작 데이터로 선택하는 경우, 오디오 파트는 있는 그대로 사용해야 합니다. 오디오 파트는 삭제, 편집 및 처음부터 생성하는 것이 불가능합니다.
- 오디오 파트를 포함하여 생성된 스타일은 SFF GE 형식 및 오디오 스타일을 지원하는 악기를 통해서만 사용 가능합니다.
- ASSEMBLE 페이지에 있는 다른 스타일이나 악절에서 오디오 파트를 복사할 수 없습니다. 특정 오디오 파트를 사용하고자 하는 경우, 스타일 생성기 화면을 불러오기 전에 해당 오디오 스타일을 선택하십시오.

■ 스타일 생성 기본 절차

- 1 원하는 스타일을 시작 데이터로 선택합니다.
- 2 [FUNCTION] 버튼, [F] (DIGITAL REC MENU) 버튼을 선택한 뒤 [B] (STYLE CREATOR) 버튼을 눌러 스타일 생성기 화면을 불러 옵니다.
- 3 **BASIC** 페이지에서 악절을 선택한 뒤 필요에 따라 다른 설정을 완료합니다.
 - 편집 또는 녹화할 악절을 선택합니다. 화면 하단에 REC CHANNEL 표시가 나타난 경우, [EXIT] 버튼을 누른 다음 [A]를 눌러 "1 SECTION"을 선택한 뒤 [3 ▲▼] ~ [4 ▲▼] 버튼을 사용하여 악절을 선택합니다.
 - 완전히 처음부터 스타일을 생성하는 경우, [C] (NEW STYLE) 버튼을 눌러 비어있는 새 스타일을 불러 옵니다.
 - 현재 악절에서 [5 ▲▼] ~ [6 ▲▼] 버튼을 사용하여 패턴 길이를 선택합니다. 선택 후, [D] (EXECUTE) 버튼을 눌러 지정된 길이를 입력합니다. 오디오 스타일을 시작 데이터로 선택한 경우, 패턴 길이를 변경하면 해당 오디오 파트가 삭제됩니다.
 - [B] 버튼을 통해 불러온 화면에서 현재 전체 스타일의 템포와 박자 기호를 설정합니다.



- 4 각 채널의 소스 패턴을 생성합니다.
 - **BASIC** 페이지에서 실시간 녹음(29페이지)
건반을 연주하기만 하면 스타일을 녹음할 수 있습니다.
 - **EDIT** 페이지의 단계 녹음(33페이지)
각 음을 개별적으로 입력할 수 있습니다.
 - **ASSEMBLY** 페이지의 스타일 어셈블리(33페이지)
다른 프리셋 스타일이나 이미 생성한 스타일에서 다양한 패턴을 복사할 수 있습니다.
- 5 이미 녹음한 채널 데이터를 편집합니다.
 - **GROOVE**(35페이지), **CHANNEL**(37페이지) 및 **EDIT**(33페이지) 페이지의 채널 데이터 편집
리듬감, 쿼타이징 및 속도 등을 변경할 수 있습니다.
 - **PARAMETER** 페이지에서 **SFF** 파라미터 편집(38페이지)
다른 프리셋 스타일이나 이미 생성한 스타일에서 다양한 패턴을 복사할 수 있습니다.
- 6 필요에 따라 3~5단계를 반복합니다.
- 7 [J] (SAVE) 버튼을 눌러 생성된 스타일을 저장합니다.
자세한 내용은 사용설명서의 "기초 작동법"을 참조하십시오.

기본 페이지에서 건반을 사용하여 자신만의 독창적인 리듬 패턴을 녹음할 수 있습니다.

스타일 생성기의 실시간 녹음 특징

- **순환 녹음**

스타일 재생 시 하나의 "순환" 안에 속하는 여러 소절의 리듬 형식이 반복되며 스타일 녹음 또한 순환을 통해 진행됩니다. 예를 들어 2소절의 메인 악절로 녹음을 시작할 경우 2소절이 반복적으로 녹음됩니다. 녹음된 음은 다음 반복(순환)부터 재생되기 때문에 이전의 녹음 내용을 들으면서 다음 부분을 녹음할 수 있습니다.

- **겹침 녹음**

겹침 녹음은 원래의 데이터를 삭제하지 않고도 이미 녹음된 데이터가 있는 채널에 새로운 내용을 녹음할 수 있습니다. 스타일 녹음에서는, 리듬 지우기(30페이지) 및 삭제(31페이지)와 같은 기능을 사용할 때를 제외하면 녹음된 데이터가 삭제되지 않습니다. 예를 들어 2소절의 MAIN 악절로 녹음을 시작하면 2소절이 여러 번 반복됩니다. 녹음하는 음은 다음 반복부터 재생되기 때문에 이미 녹음한 내용을 들으면서 순환하는 부분에 새로운 데이터를 겹쳐 녹음할 수 있습니다. 기존의 내장된 스타일을 기초로 하여 스타일을 생성할 경우, 겹침 녹음은 리듬 채널에만 적용됩니다. 다른 모든 채널(리듬 제외)의 경우, 녹음하기 전에는 기존의 데이터를 삭제해야 합니다.

■ 리듬 채널 1~2 녹음

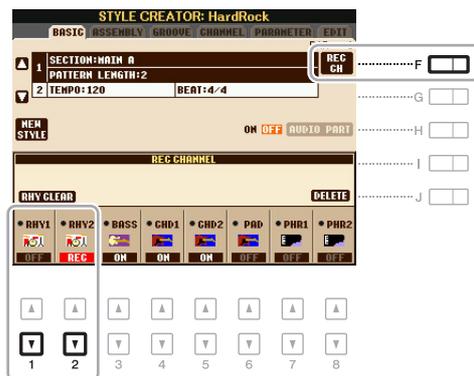
아래의 절차는 28페이지의 기본 절차 4단계에 적용됩니다.

- 오디오 스타일을 시작 데이터로 선택한 경우:

[H] 버튼을 사용하여 오디오 파트의 재생을 켜고 끌 수 있으나, 편집이나 삭제는 불가능합니다. 이 파트의 리듬 패턴은 생성하고자 하는 새 스타일에 사용된다는 점을 유의하십시오. 오디오 파트 외에 리듬 프레이즈를 생성하고자 하는 경우 다음 단계를 따라 주십시오.

1 BASIC 페이지에서 [F] (REC CH) 버튼을 누른 채로 [1 ▼] 또는 [2 ▼] 버튼을 눌러 원하는 채널을 녹음 대상으로 선택합니다.

이미 녹음된 데이터가 포함되었는지의 여부와 상관 없이 리듬 채널은 녹음 대상으로 선택할 수 있습니다. 이미 녹음된 데이터가 선택된 채널에 포함된 경우, 기존 데이터에 추가로 음을 녹음할 수 있습니다.



2 필요한 경우, 음색을 선택한 뒤 녹음할 리듬 패턴을 연습합니다.

[1 ▲] 또는 [2 ▲] 버튼(선택된 채널)을 눌러 음색 선택 화면을 불러온 뒤 드럼 키트 등 원하는 음색을 선택합니다. 선택한 후, [EXIT] 버튼을 눌러 기존의 화면으로 돌아갑니다. 선택한 음색으로 녹음할 리듬 패턴을 연습합니다.

• 녹음할 수 있는 음색

RHY1 채널의 경우, 오르간 플루트 음색을 제외한 모든 음색을 녹음할 수 있습니다.

RHY2 채널의 경우, 드럼/SFX 키트만 녹음할 수 있습니다.

3 STYLE CONTROL[START/STOP] 버튼을 눌러 녹음을 시작합니다.

이미 녹음된 데이터가 재생될 때, [1 ▼] ~ [8 ▼] 버튼을 사용하여 각 채널을 원하는 대로 켜고 끕니다. 오디오 스타일을 시작 데이터로 선택한 경우, [H] 버튼을 사용하여 오디오 파트를 켜거나 끕니다.

4 순환 재생이 첫 소절의 첫 비트로 되돌아오면 녹음할 리듬 패턴의 연주를 시작합니다.

실시간으로 리듬을 연주하기 어려운 경우, 개별 파트로 나눈 뒤 아래 예와 같이 각 파트를 재생 순환으로 개별적으로 연주합니다.

1회 순환

베이스 드럼

↓

2회 순환

스네어 드럼
베이스 드럼

↓

3회 순환

하이햇
스네어 드럼
베이스 드럼

실수를 하거나 음을 잘못 연주한 경우:

특정 드럼 악기의 음을 삭제할 수 있습니다. [E] (RHY CLEAR) 버튼을 누른 상태에서 해당 건반 누릅니다.

5 [START/STOP] 버튼을 눌러 재생을 중지합니다.

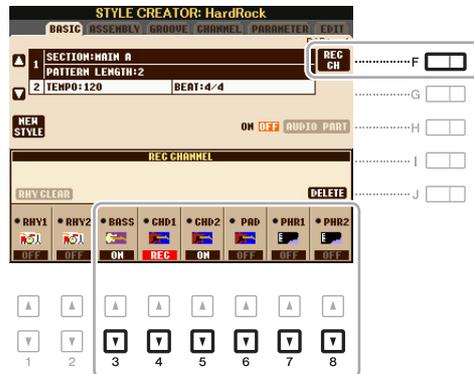
음을 추가하고 싶은 경우, [START/STOP] 버튼을 다시 눌러 녹음을 계속합니다.

6 [1 ▼] 또는 [2 ▼] 버튼을 눌러 녹음을 해제합니다.

■ 베이스, 코드 1~2, 패드 및 프레이즈 1~2 녹음
아래의 절차는 28페이지의 기본 절차 4단계에 적용됩니다.

1 BASIC 페이지에서 [F] (REC CH) 버튼을 누른 채로 [3 ▼] ~ [8 ▼] 버튼을 눌러 원하는 채널을 녹음 대상으로 선택합니다.

선택한 채널에서 이미 녹음한 데이터를 삭제할 것인지를 묻는 확인 메시지가 나타납니다. [G] (YES) 버튼을 눌러 데이터를 삭제하고 선택된 채널이 녹음 대상으로 지정됩니다. 프리셋 스타일의 채널 데이터는 겹쳐 녹음할 수 없음을 유의하십시오.



2 필요한 경우, 음색을 선택한 뒤 베이스 라인, 코드 반주, 또는 녹음할 프레이즈를 연습합니다. [3 ▲] ~ [8 ▲] 버튼(선택된 채널) 중 하나를 눌러 음색 선택 화면을 불러온 뒤 원하는 음색을 선택합니다. 선택한 후, [EXIT] 버튼을 눌러 기존 화면으로 돌아갑니다. 선택된 음색을 사용하여 녹음할 프레이즈나 코드 반주를 연습합니다.

- 녹음할 수 있는 음색
오르간 플루트 음색/드럼 키트/SFX 키트 음색을 제외한 모든 음색을 녹음에 사용할 수 있습니다.
- 연주 중 코드를 변경할 때 적절한 음을 연주하는 C Maj7로 프레이즈에 녹음합니다.
메인 또는 필 녹음 시 규칙
기본 초기 설정 상태에서 소스 근음/코드는 CMaj7로 설정됩니다. 이는 CMaj7 스케일을 사용하여 소스 패턴을 녹음해야 한다는 의미로, 이 스케일은 일반 연주 시에 지정하는 코드에 따라 변경됩니다. CMaj7이 지정되면 듣고 싶은 베이스 라인, 프레이즈, 또는 코드 반주를 녹음합니다. 자세한 내용은 아래를 참조하십시오.
 - BASS 및 PHRASE 채널(즉, C, D, E, G, A, B)을 녹음할 때는 CMaj7 스케일 톤만을 사용하십시오.
 - CHORD 및 PAD 채널(즉, C, E, G, B)을 녹음할 때는 코드 톤만을 사용하십시오.



이 규칙을 준수할 경우, 연주 중의 코드 변경에 따라 스타일 재생 음이 적절하게 전환됩니다.

인트로 또는 엔딩 녹음 시 규칙

이 약절은 재생 중 코드가 변경되지 않는다는 가정 하에 설계되었습니다. 그렇기에 위에 설명된 메인과 필의 규칙을 준수하지 않아도 되며, 녹음 시 특별한 코드 진행을 생성할 수 있습니다. 그러나 소스 근음/코드가 CMaj7로 설정되어 있으므로 아래 규칙을 따라 주십시오.

- 인트로 녹음 시, 녹음된 프레이즈가 CMaj7 스케일로 진행할 수 있도록 합니다.
- 엔딩 녹음 시, 녹음된 프레이즈가 CMaj7 스케일로 시작하거나 CMaj7 스케일을 따르도록 합니다.

- 필요 시 소스 근음/코드 설정

위에 설명된 바와 같이 소스 근음/코드가 CMaj7로 설정되어 있더라도 이를 원하는 건반이나 코드로 변경할 수 있습니다. TAB [◀][▶] 버튼을 사용하여 PARAMETER 페이지를 불러온 뒤 SOURCE ROOT 및 CHORD를 가장 선호하는 근음 및 코드 형식으로 설정합니다. 소스 코드를 기본값인 CMaj7에서 다른 코드로 변경할 때, 코드 음 및 권장 음 또한 바뀌게 된다는 점을 유의하십시오. 자세한 내용은 39페이지를 참조하십시오.

3 STYLE CONTROL [START/STOP] 버튼을 눌러 녹음을 시작합니다.

이미 녹음한 데이터가 재생될 때 [1 ▼] ~ [8 ▼] 버튼을 사용하여 각 채널을 원하는 대로 켜고 끕니다. 오디오 스타일을 시작 데이터로 선택한 경우, [H] 버튼을 사용하여 오디오 파트를 켜거나 끕니다.

4 순환 재생이 첫 소절의 첫 비트로 되돌아오면 녹음할 베이스 라인, 코드 반주, 또는 프레이즈를 연주하기 시작합니다.

5 [START/STOP] 버튼을 눌러 재생을 중지합니다.

음을 추가하고 싶은 경우, [START/STOP] 버튼을 다시 눌러 녹음을 계속합니다.

- 다른 소스 코드/근음로 이미 녹음한 채널의 재생음을 듣고 싶은 경우:

- 1) TAB [◀][▶] 버튼을 사용하여 원하는 PARAMETER 페이지를 불러옵니다.
- 2) [F] (REC CH) 버튼을 누른 채로 [1 ▼] 또는 [2 ▼] 버튼을 눌러 리듬 채널을 REC로 설정합니다.
- 3) STYLE CONTROL [START/STOP] 버튼을 눌러 재생을 시작합니다.
- 4) PARAMETER 페이지에서 PLAY ROOT 및 CHORD를 원하는 코드 근음과 코드 형식으로 설정합니다.

위의 작동을 통해 일반 연주 중에 코드가 변경될 때 소스 패턴이 재생되는 방식을 들을 수 있습니다.

6 [1 ▲] 또는 [2 ▲] 버튼을 눌러 녹음을 해제합니다.

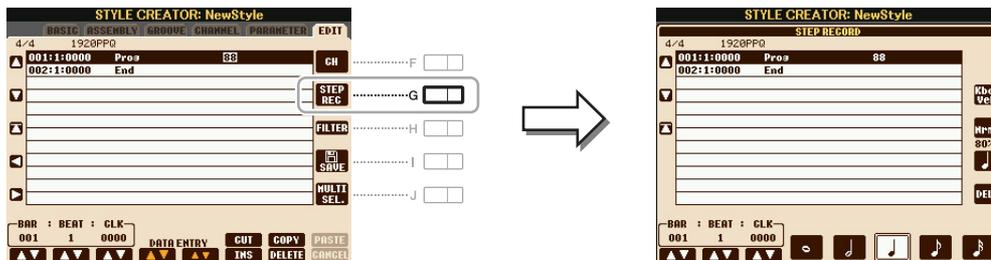
단계 녹음

이 부분은 **28페이지**의 기본 절차 4단계에 적용됩니다. 악절을 선택하고 **BASIC** 페이지에서 기타 설정을 완료한 후, 아래 지침에 따라 **STEP RECORD** 화면을 불러온 뒤 단계 녹음을 실행합니다.

- 1) **BASIC** 페이지에서 **[F] (REC CH)** 버튼을 누른 채로 **[1 ▼] ~ [8 ▼]** 버튼을 눌러 원하는 채널을 녹음 대상으로 선택합니다.
- 2) **TAB [▶]** 버튼을 사용하여 **EDIT** 페이지를 불러옵니다.
- 3) **SYS/EX.**가 **[F]** 버튼에 해당하는 자리에 나타나는 경우, **[F]** 버튼을 눌러 채널 편집 화면을 불러옵니다.
- 4) **[G] (STEP REC)** 버튼을 눌러 **STEP RECORD** 화면을 불러옵니다.

스타일 생성기의 단계 녹음 절차는 아래 사항을 제외하고는 곡 생성기와 본질적으로 동일합니다(**52페이지**)

- 곡 생성기와는 달리, 스타일 생성기에서는 끝 기호의 위치를 변경할 수 없습니다. **BASIC** 페이지에서 패턴 길이를 설정하면 끝 기호의 위치가 변하기 때문입니다. 예를 들어, 4소절로 된 악절을 선택하거나 **BASIC** 페이지에서 패턴 길이를 4로 설정하는 경우, 끝 기호의 위치가 4소절의 끝으로 자동 설정되어 변경이 불가능합니다.
- 곡 생성기와 달리, 녹음 채널은 **BASIC** 페이지에서 설정할 수 있으나, **EDIT** 페이지에서 설정하는 것은 불가능합니다.
- 곡 생성기와 달리, 코드와 가사 데이터는 입력할 수 없습니다. 스타일 재생에는 코드와 가사 데이터가 필요하지 않기 때문입니다.



단계 녹음에 관한 지침은 **52~55페이지**를 참조하십시오. **EDIT** 페이지(곡 생성기에서 이벤트 목록으로 불림)에 관한 더 자세한 정보는 **65페이지**를 참조하십시오.

스타일 어셈블리

스타일 어셈블리를 통해 다른 프리셋 스타일에서 현재 생성된 스타일로 채널 데이터를 소스 패턴으로 복사할 수 있습니다. 다른 스타일에서 좋아하는 리듬 패턴, 베이스 라인, 코드 반주, 또는 프레이즈를 발견한 경우 이 기능을 사용하십시오.

아래 지침은 **28페이지**의 기본 절차 4단계에 적용됩니다. 악절을 선택하고 **BASIC** 페이지에서 기타 설정을 완료한 후 아래 지침을 실행합니다.

- 주 다른 스타일에서 오디오 파트를 복사하는 것은 불가능합니다.
- 주 시작 데이터로 오디오 스타일을 선택하는 경우, 오디오 파트는 다른 데이터로 교체할 수 없습니다.

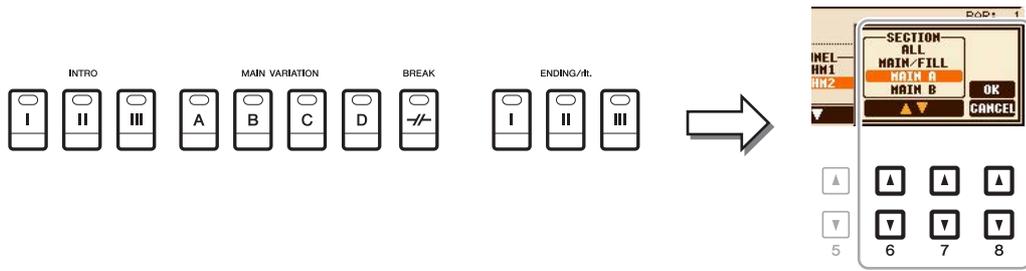
1 작업 화면을 불러옵니다.

[FUNCTION] → **[F] DIGITAL REC MENU** **[B] STYLE CREATOR** → **TAB [◀][▶] ASSEMBLY**

2 필요 시, 편집할 악절을 선택합니다.

BASIC 페이지에서 편집할 악절이 이미 선택된 경우라도, 이 페이지에서도 악절을 변경할 수 있습니다. 패널에서 원하는 악절 버튼을 눌러 **SECTION** 창을 불러온 뒤, 필인을 선택하고자 하는 경우 **[6 ▲▼] ~ [7 ▲▼]** 버튼을 누르고 **[8 ▲] (OK)** 버튼을 눌러 선택한 항목을 실제로 입력합니다.

▶ NEXT PAGE



주 패널에서는 사용할 수 없더라도 화면에서 인트로 4 및 엔딩 4를 선택하여 자신의 독창적인 스타일로 생성할 수 있습니다.

3 특정 채널의 소스 패턴을 다른 스타일의 소스 패턴으로 교체합니다.

3-1 [A]~[D] 및 [F]~[I] 버튼을 사용하여 교체할 채널을 선택합니다.

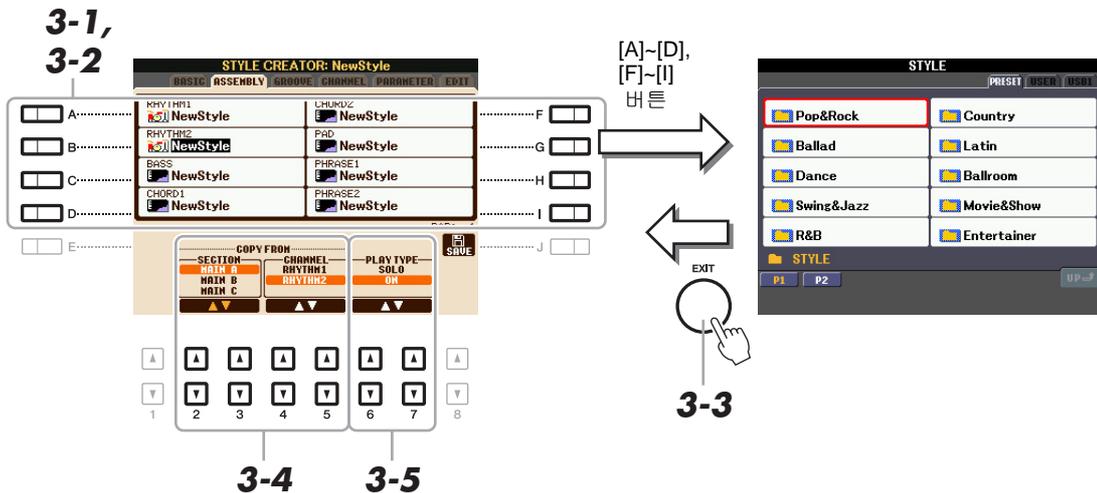
3-2 선택된 채널의 동일한 버튼을 눌러 스타일 선택 화면을 불러옵니다.

3-3 원하는 스타일을 선택한 뒤, [EXIT] 버튼을 눌러 기존의 화면으로 돌아갑니다.

3-4 [2 ▲▼] ~ [5 ▲▼] 버튼을 사용하여 선택된 스타일의 악절 및 채널을 선택합니다.

3-5 [6 ▲▼] ~ [7 ▲▼] 버튼을 사용하여 새로 지정된 소스 패턴으로 음을 확인합니다.

자세한 내용은 아래 "스타일 어셈블리 중 스타일 연주"를 참조하십시오.



4 필요 시, 다른 채널에서 동일한 작업을 실행합니다.

스타일 어셈블리 중 스타일 연주

스타일을 어셈블리하는 동안 그 스타일을 재생하고 재생 방식을 선택할 수 있습니다. 스타일 어셈블리 화면에서 [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (PLAY TYPE) 버튼을 사용하여 재생 방법을 선택합니다.

- **SOLO**

ASSEMBLY 페이지에서 선택된 채널을 재생합니다. BASIC 페이지의 REC CHANNEL 화면에서 REC로 설정된 모든 채널이 동시에 재생됩니다.

- **ON**

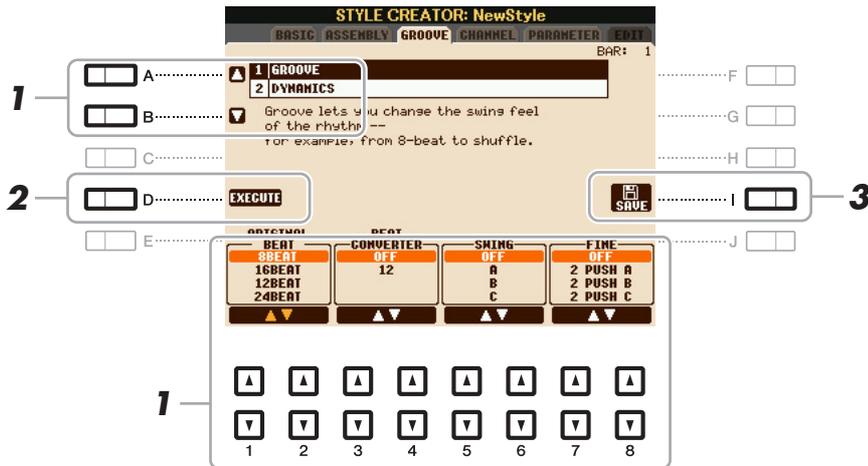
ASSEMBLY 페이지에서 선택된 채널을 재생합니다. BASIC 페이지의 REC CHANNEL 화면에서 OFF로 설정되지 않은 모든 채널이 동시에 재생됩니다.

- **OFF**

ASSEMBLY 페이지에서 선택된 채널을 음소거합니다.

리듬감 편집(GROOVE)

모든 음과 속도의 타이밍을 변경함으로써 **BASIC** 페이지나 패널 버튼에서 선택된 현재 악절 각 채널의 리듬감을 편집할 수 있습니다. 아래 지침은 **28페이지**의 기본 절차 5단계에 적용됩니다.



- 1** GROOVE 페이지에서 [A]/[B] 버튼을 사용하여 편집 메뉴를 선택하고, [1 ▲▼] ~ [8 ▲▼] 버튼을 사용하여 데이터를 편집합니다.

1 GROOVE

이 기능을 이용하면 스타일의 타이밍(클록)을 미세하게 조절하여 음악에 스윙을 추가하거나 비트의 '느낌'을 바꿀 수 있습니다. 그루브 설정은 **BASIC** 페이지에서 선택된 악절의 모든 채널에 적용됩니다.

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	ORIGINAL BEAT	그루브 타이밍이 적용될 비트를 지정합니다. 즉, "8 비트"가 선택되면 그루브 타이밍은 8분 음표에 적용되고, "12비트"가 선택되면 그루브 타이밍은 8분 음표의 셋잇단음표에 적용됩니다.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	BEAT CONVERTER	(위의 ORIGINAL BEAT 파라미터에서 지정된)비트의 타이밍을 선택한 값으로 실제 변경합니다. 예를 들어, ORIGINAL BEAT가 "8비트"로 설정되어 있고 BEAT CONVERTER가 "12"로 설정되어 있으면, 그 악절의 모든 8분 음표는 8분 음표의 셋잇단음표 타이밍으로 전환됩니다. ORIGINAL BEAT가 "12 비트"로 설정되었을 때 나타나는 "16A" 및 "16B" 비트 변환기는 기본 16분 음표 설정에 기반한 변주입니다.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	SWING	위의 ORIGINAL BEAT 파라미터에 따라 백 비트의 타이밍을 전환하여 스윙감을 만들어냅니다. 예를 들어 지정된 ORIGINAL BEAT 값이 8분 음표이면, 스윙 파라미터는 각 소절의 2번째, 4번째, 6번째 및 8번째 비트를 선택적으로 지연시켜 스윙감을 만들어냅니다. "A"부터 "E"까지의 설정은 상이한 수준의 스윙을 만들어냅니다. "A"는 가장 미묘한 이펙트를 내며 "E"는 가장 뚜렷한 이펙트를 냅니다.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	FINE	선택한 악절에 적용될 다양한 그루브 "템플릿"을 선택합니다. "PUSH" 설정은 특정 비트가 빨리 연주되도록 하는 반면, "HEAVY" 설정은 특정 비트의 타이밍을 지연시킵니다. 숫자 표시된 설정(2, 3, 4, 5)은 어떤 비트가 그 영향을 받을 지를 결정합니다. 첫 번째 비트를 제외한 특정 비트까지의 모든 비트가 미리 또는 지연되어 연주됩니다(예를 들어, "3"을 선택하면 두 번째 및 세 번째 비트). 모든 경우에서 "A" 형식은 최소의 이펙트를 내고, "B" 형식은 중간 이펙트를, "C" 형식은 최대의 이펙트를 냅니다.

2 DYNAMICS

이것은 스타일 재생에서 특정 음표의 속도/음량(또는 강제)을 바꾸어줍니다. 다이내믹 설정은 BASIC 페이지에서 선택된 악절의 각 채널 또는 모든 채널에 적용됩니다.

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	CHANNEL	다이내믹스가 적용되는 채널(부분)을 선택합니다. 선택된 채널은 화면의 상단 왼쪽에 표시됩니다.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	ACCENT TYPE	적용될 강세의 형식을 결정합니다. 다시 말해, 해당 부분의 음표들은 다이내믹스 설정을 통해 강조됩니다.
[6 ▲▼]	STRENGTH	선택한 강제 형식(위)이 얼마나 강하게 적용될 지를 결정합니다. 값이 높을수록 이펙트는 강해집니다.
[7 ▲▼]	EXPAND/ COMP.	속도 값의 범위를 확대하거나 축소합니다. 값이 100% 이상이면 다이내믹 레인지를 확대하고, 100% 미만이면 이를 축소합니다.
[8 ▲▼]	BOOST/CUT	선택한 악절/채널 내의 모든 속도 값을 올리거나 줄입니다. 100% 이상의 값은 전체 속도를 올리고 100% 이하의 값은 전체 속도를 줄입니다.

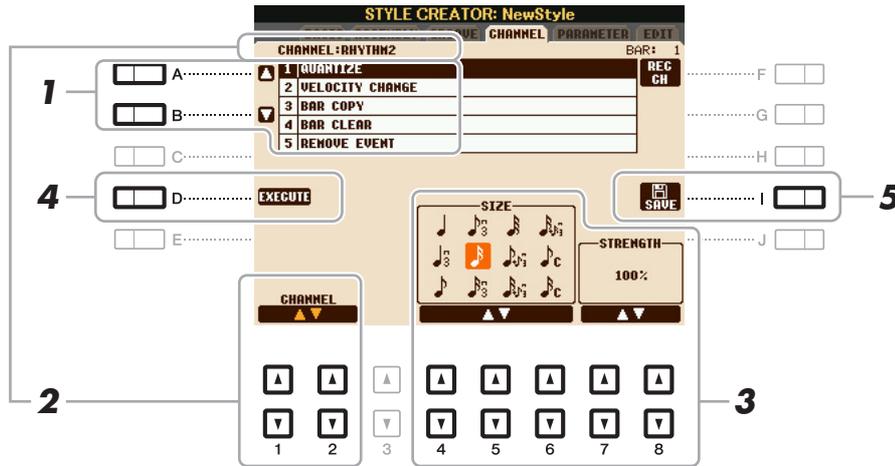
2 [D] (EXECUTE) 버튼을 사용하여 각 화면의 편집 내용을 실제로 입력합니다.

STRENGTH, EXPAND/COMP. 및 BOOST/CUT 파라미터에 표시된 값은 마지막으로 설정된 값의 백분율로 표시됩니다.

작업이 완료되면 이 버튼은 "UNDO"로 변경되며, 그루브 또는 다이내믹스의 결과가 만족스럽지 않을 경우 기존의 데이터를 복원하는데 사용할 수 있습니다. 실행 취소 기능에는 하나의 레벨만이 있습니다. 즉, 바로 이전 작업만을 취소할 수 있습니다.

각 채널에 대한 데이터 편집(CHANNEL)

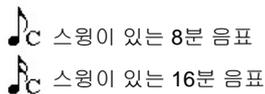
BASIC 페이지 또는 패널 버튼을 통해 선택된 현재 악절 각 채널의 녹음 데이터를 편집할 수 있습니다. 아래 지침은 28페이지의 기본 절차 5단계에 적용됩니다.



1 CHANNEL 페이지에서 [A]/[B] 버튼을 사용하여 편집 메뉴를 선택합니다.

1 QUANTIZE

아래 2개의 추가적인 사용 가능한 파라미터를 제외하고, 곡 생성기(62페이지)에서와 동일합니다.



2 VELOCITY CHANGE

여기서 지정된 백분율에 따라 지정된 채널의 모든 음표의 속도를 올리거나 줄입니다.

3 BAR COPY

한 소절 또는 여러 소절에서 지정된 채널 내 다른 위치로 데이터를 복사할 수 있는 기능입니다.

[4 ▲▼]	TOP	복사될 영역의 첫 번째(TOP) 및 마지막(LAST) 소절을 지정합니다.
[5 ▲▼]	LAST	
[6 ▲▼]	DEST	데이터가 복사될 대상 위치의 첫 소절을 지정합니다.

4 BAR CLEAR

선택한 채널 내 소절의 지정된 범위에서 모든 데이터를 지우는 기능입니다.

5 REMOVE EVENT

선택한 채널에서 특정 이벤트를 제거할 수 있는 기능입니다.

2 [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (CHANNEL) 버튼을 사용하여 편집할 채널을 선택합니다.

선택된 채널은 화면의 상단 왼쪽에 표시됩니다.

3 [4 ▲▼] ~ [8 ▲▼] 버튼을 사용하여 데이터를 편집합니다.

4 [D] (EXECUTE) 버튼을 눌러 각 화면의 편집 내용을 실제로 입력합니다.

작업이 완료되면 이 버튼은 "UNDO"로 변경되며 편집의 결과가 만족스럽지 않을 경우 기존의 데이터를 복원하는데 사용할 수 있습니다. 실행 취소 기능에는 하나의 레벨만이 있습니다. 즉, 바로 이전 작업만을 취소할 수 있습니다.

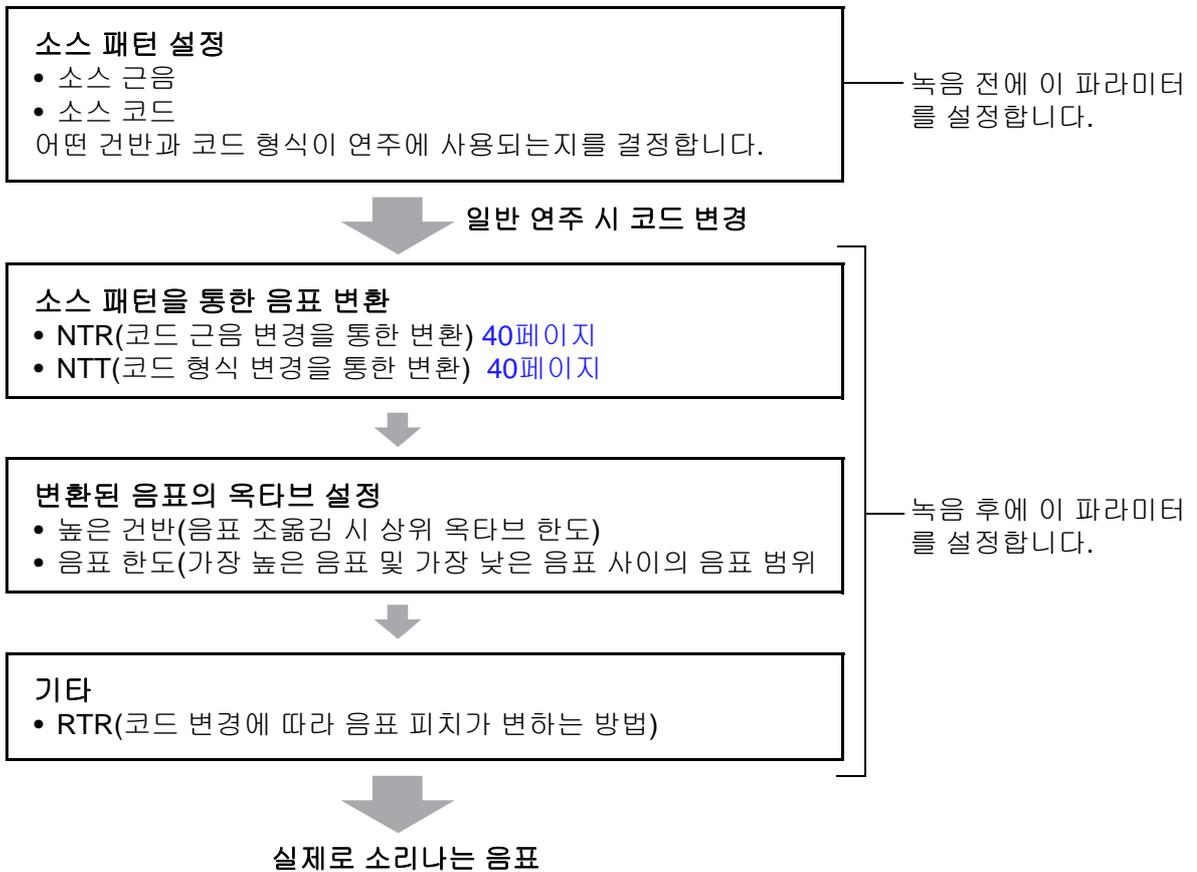
5 [I] (SAVE) 버튼을 눌러 저장 작업을 실행합니다.

주의

저장 작업을 실행하지 않고 다른 스타일로 변경하거나 악기의 전원을 끄면 편집된 스타일은 저장되지 않고 손실됩니다.

스타일 파일 포맷 설정(PARAMETER)

스타일 파일 포맷(SFF)은 Yamaha의 모든 자동 반주(스타일 재생) 노하우를 하나의 통합된 형식으로 집결한 것입니다. SFF 관련 파라미터의 설정에 따라 건반의 코드 영역에서 지정된 코드를 기반으로 원래 음이 실제 소리가 나는 음으로 전환되는 방법이 결정됩니다. 변환 흐름은 아래와 같습니다.

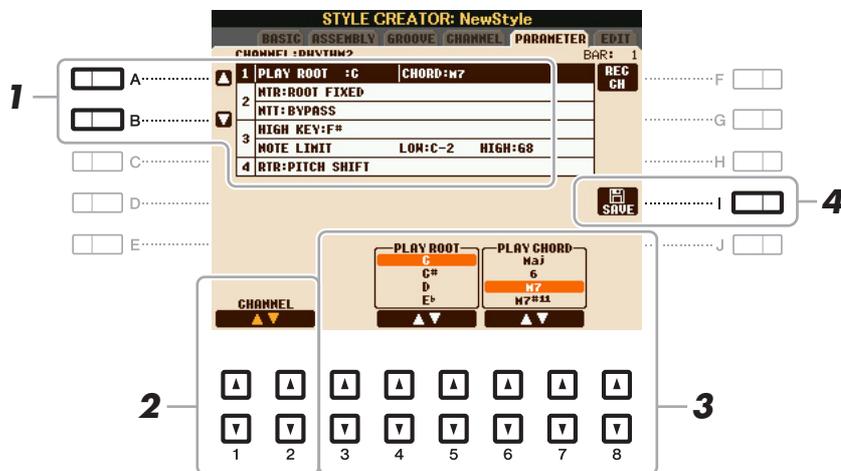


아래 지침은 28페이지의 기본 절차의 5단계에 적용됩니다.

※ 여기서 설정되는 파라미터는 SFF GE 형식과 호환됩니다(20페이지). 이 악기에서 생성된 스타일 파일이 SFF GE와 호환되는 악기를 통해서만 재생될 수 있는 이유입니다.

1 PARAMETER 페이지에서 [A]/[B] 버튼을 사용하여 편집 메뉴를 선택합니다.

편집 메뉴에 관한 더 자세한 내용은 39페이지를 참조하십시오.



▶ NEXT PAGE

2 [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (CHANNEL) 버튼을 사용하여 편집할 채널을 선택합니다.

선택된 채널은 화면의 상단 왼쪽에 표시됩니다.

3 [3 ▲▼] ~ [8 ▲▼] 버튼을 사용하여 데이터를 편집합니다.

편집 가능한 파라미터에 관한 자세한 내용은 [39~42페이지](#)를 참조하십시오.

4 [I] (SAVE) 버튼을 눌러 저장 작업을 실행합니다.

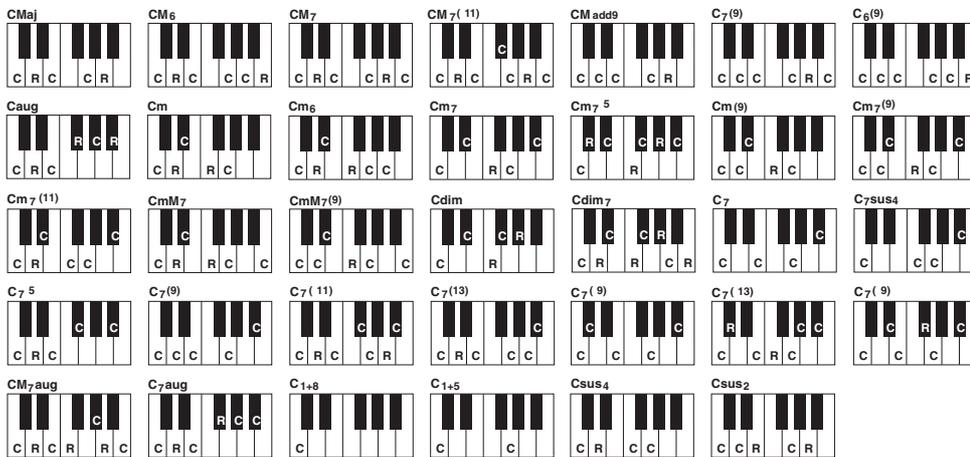
주의

저장 작업을 실행하지 않고 다른 스타일로 변경하거나 악기의 전원을 끄면 편집된 스타일은 저장되지 않고 손실됩니다.

1 SOURCE (PLAY) ROOT/CHORD

녹음 전에 베이스, 코드, 패드, 또는 프레이즈 채널의 소스 패턴을 녹음할 때 연주에 사용할 건반을 결정하는 파라미터를 설정해야 합니다. 파라미터를 "Fm7"로 설정한 경우, 일반 연주 시 Fm7을 지정하면 자신이 녹음했던 독창적인 프레이즈(소스 패턴)가 시작됩니다. CMaj7(소스 코드 근음 = C 및 소스 코드 형식 = Maj7)은 기본으로 설정됩니다. 여기 설정에 따라 연주 가능한 음(코드 음표 및 권장 스케일 음표)이 달라집니다. 자세한 내용은 아래를 참조하십시오.

소스 근음이 C일 때



C = 코드 음표
C, R = 권장 음표

중요

여기의 파라미터는 녹음하기 전에 설정되어야 합니다. 녹음 후에 설정을 변경할 경우, 다양한 코드 형식을 지정하더라도 적절한 음표 변환이 이뤄지지 않습니다.

- 주 Rhy1 또는 Rhy2가 녹음 대상으로 선택된 경우, 이곳의 파라미터의 이름이 "CHORD ROOT"가 아닌 "PLAY ROOT"로 표시됩니다. 이 상황에서 코드 근음과 형식을 변경함으로써 각 코드 형식에 따라 달라지는 실제 음을 확인할 수 있습니다.
- 주 NTR이 GUITAR로 설정된 경우 이 곳의 설정은 적용되지 않습니다.

2 NTR/NTT

이곳의 설정을 통해 일반 연주 중 코드 변경에 따라 소스 패턴의 원음이 변환되는 방법이 결정됩니다.

[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	NTR(음표 조옮김 규칙)	코드 변화에 따라 소스 패턴으로부터 변환될 때 코드 내 근음의 상대적 위치를 결정합니다. 아래 목록을 참조하십시오.
[5 ▲▼]/ [7 ▲▼]	NTT(음표 조옮김 표)	소스 패턴에 대한 음표 조옮김 표를 설정합니다. 아래 목록을 참조하십시오.
[8 ▲▼]	NTT BASS ON/OFF	이것이 ON으로 설정된 채널은 악기가 베이스에 기초한 코드를 인식할 때 베이스 근음으로 재생됩니다. NTR이 GUITAR로 설정되고, 이 파라미터가 ON으로 설정된 경우, 베이스에 지정된 음표만 베이스 근음으로 재생됩니다.

NTR(음표 조옮김 규칙)

ROOT TRANS (근음 조옮김)	근음이 조옮김된 경우, 음표 간 간격이 유지됩니다. 예를 들어 C조의 C3, E3 및 G3 음은 F조로 조옮김될 때 F3, A3 및 C4가 됩니다. 멜로디 선율을 포함한 채널에 이 설정을 사용합니다.	
ROOT FIXED	이전 음표 범위에 가능한 한 근접하게 음표가 유지됩니다. 예를 들어 C조의 C3, E3 및 G3은 F조로 조옮김될 때 C3, F3 및 A3가 됩니다. 코드 부분을 포함한 채널에 이 설정을 사용합니다.	
GUITAR	기타 반주를 조옮김하기 위한 것입니다. 음표가 조옮김되어 자연스러운 기타 핑거링으로 연주되는 코드에 가까워집니다.	

NTT(음표 조옮김 표)

NTR이 ROOT TRANS 또는 ROOT FIXED로 설정된 경우

BYPASS	NTR이 ROOT FIXED로 설정되어 있는 경우, 사용되는 조옮김 표는 어떠한 음표도 변환하지 않습니다. NTR이 ROOT TRANS로 설정된 경우, 사용된 표는 음표 간의 피치 관계를 유지하여 음표를 변환합니다.
MELODY	멜로디 선율 조옮김에 알맞습니다. 프레임즈 1 및 프레임즈 2와 같은 멜로디 채널에 이 설정을 사용합니다.
CHORD	코드 파트 조옮김에 알맞습니다. 코드 1 및 코드 2 채널, 특히 피아노 또는 기타와 유사한 코드 부분이 포함되어 있는 경우에 이 설정을 사용합니다.
MELODIC MINOR	메이저 코드에서 마이너 코드로 연주되는 코드가 변경될 때, 이 표는 해당 스케일의 3도 음정을 반음 낮춥니다. 마이너 코드에서 메이저 코드로 코드가 변경될 때, 마이너 3도 음정은 반음 올라갑니다. 다른 음표는 변경되지 않습니다. 인트로 및 엔딩과 같이 메이저/마이너 코드에만 반응하는 악절의 멜로디 채널에 이 설정을 사용합니다.
MELODIC MINOR 5th	위에서 설명한 멜로디 마이너 조옮김 외에도, 오그멘티드 및 디미니시드 코드는 소스 형식의 5th 음표에 영향을 줍니다.
HARMONIC MINOR	메이저 코드에서 마이너 코드로 연주되는 코드가 변경될 때 이 표는 해당 스케일의 3도 및 6도 음정을 반음 낮춥니다. 마이너 코드에서 메이저 코드로 코드가 변경될 때, 마이너 3도 및 반음 내린 6도 음정은 반음 올라갑니다. 다른 음표는 변경되지 않습니다. 인트로 및 엔딩과 같이 메이저/마이너 코드에만 반응하는 악절의 코드 채널에 이 설정을 사용합니다.

HARMONIC MINOR 5th	위에서 설명한 하모닉 마이너 조옮김 외에도, 오그멘티드 및 디미니시트 코드는 소스 형식의 5th 음표에 영향을 줍니다.
NATURAL MINOR	메이저 코드에서 마이너 코드로 연주되는 코드가 변경될 때, 이 표는 해당 스케일의 3도, 6도 및 7도 음정을 반음 낮춥니다. 마이너 코드에서 메이저 코드로 코드가 변경될 때, 마이너 3도 및 반음 내린 6도와 반음 내린 7도 음정은 반음 올라갑니다. 다른 음표는 변경되지 않습니다. 인트로 및 엔딩과 같이 메이저/마이너 코드에만 반응하는 악절의 코드 채널에 이 설정을 사용합니다.
NATURAL MINOR 5th	위에서 설명한 내추럴 마이너 조옮김 외에도, 오그멘티드 및 디미니시트 코드는 소스 형식의 5th 음표에 영향을 줍니다.
DORIAN	메이저 코드에서 마이너 코드로 연주되는 코드가 변경될 때, 이 표는 해당 스케일의 3도 및 7도 음정을 반음 낮춥니다. 마이너 코드에서 메이저 코드로 코드가 변경될 때, 마이너 3도 및 반음 내린 7도 음정은 반음 올라갑니다. 다른 음표는 변경되지 않습니다. 인트로 및 엔딩과 같이 메이저/마이너 코드에만 반응하는 악절의 코드 채널에 이 설정을 사용합니다.
DORIAN 5th	위에서 설명한 도리스 선법 조옮김 외에도, 오그멘티드 및 디미니시트 코드는 소스 형식의 5th 음표에 영향을 줍니다.

NTR이 GUITAR로 설정된 경우

ALL-PURPOSE	이 표는 스트러밍 및 아르페지오로 연주되는 음을 다룹니다.
STROKE	스트로크로 연주되는 기타음에 적합합니다. 일부 음은 음소거된 것처럼 들릴 수 있는데, 이는 코드가 기타에서 스트로크로 연주될 때 나타나는 일반적인 현상입니다.
ARPEGGIO	기타에서 아르페지오로 연주되는 음에 적합하며, 아름다운 4개 음 아르페지오 소리가 납니다.

3 HIGH KEY / NOTE LIMIT

이곳의 설정은 NTT 및 NTR을 통해 원래 음에서 변환되는 음표의 옥타브를 조정합니다.

[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	HIGH KEY	<p>코드 근음 변경을 위한 음표 조옮김의 가장 높은 건반(상위 옥타브 한도)을 설정합니다. 가장 높은 음보다 더 높은 것으로 계산되는 음표는 다음으로 낮은 옥타브로 조옮김됩니다. 이 설정은 NTR 파라미터(40페이지)가 "근음 조옮김"으로 설정되어 있을 때만 사용할 수 있습니다.</p> <p>예-가장 높은 음의 건반이 F일 때.</p> <p>근음 변경 → CM CM ... FM FM ... 연주 음 → C3-E3-G3 C 3-E 3-G 3 F3-A3-C4 F 2-A 2-C 3</p>
[6 ▲▼]	NOTE LIMIT LOW	<p>스타일 채널에 녹음된 음색을 위한 음표 범위(가장 높은 음표 및 가장 낮은 음표)를 설정합니다. 이 범위를 신중하게 설정하면 음색의 음향을 매우 현실감 있게 만들 수 있습니다. 즉, 자연적인 범위를 벗어난 어떠한 음표(예: 높은 베이스 음향 또는 낮은 피콜로 음향)의 음향도 들리지 않습니다.</p> <p>예-가장 낮은 음표가 C3이고 가장 높은 음표가 D4일 때.</p> <p>근음 변경 → CM CM ... FM ... 연주 음 → E3-G3-C4 E 3-G 3-C 4 F3-A3-C4</p>
[7 ▲▼]	NOTE LIMIT HIGH	

4 RTR(리트리거 규칙)

이 설정은 음표의 소리가 날 지의 여부 및 코드 변화에 따른 피치 변경 방법을 결정합니다.

STOP	음표가 소리 나지 않습니다.
PITCH SHIFT	음표의 피치는 새로운 어택 없이도 새 코드의 형식에 맞도록 휘어집니다.
PITCH SHIFT TO ROOT	음표의 피치는 새 어택 없이도 새 코드의 근음에 맞도록 휘어집니다.
RETRIGGER	음표는 다음 코드에 해당하는 새 피치에서 새 어택을 통해 리트리거됩니다.
RETRIGGER TO ROOT	음표는 다음 코드의 근음에서 새 어택을 통해 리트리거됩니다. 단, 새 음표의 옥타브는 동일하게 유지됩니다.

목차

악보 설정 편집	44
가사/텍스트 화면 설정 편집:.....	46
곡 재생과 함께 자동 반주 기능 사용	47
곡 재생에 관련된 파라미터(반복 설정, 채널 설정, 안내 기능)	48
•안내 기능을 사용한 건반 및 보컬 연습	49
•연주 보조 기술을 통해 배경 부분 연주	51
곡 생성/편집(곡 생성기).....	52
•멜로디 녹음(단계 녹음).....	52
•코드 녹음(단계 녹음).....	56
•특정 악절 재녹음 - 편치 인/아웃	59
•기존 곡 데이터의 채널 이벤트 편집.....	61
•코드 이벤트, 음표, 시스템 고유 이벤트 및 가사 편집:.....	65

보호된 곡에 대한 제한

불법 복제나 우발적인 삭제를 방지하기 위해 곡에 따라 보호가 적용됩니다. 보호 표시는 화면 내 보호된 곡명 좌측 상단에 표시됩니다.

Prot.1: 프리셋 곡이 사용자 드라이브에 저장되었음을 나타냅니다. 이런 유형의 곡은 USB 플래시 메모리 및 컴퓨터 등의 외부 장치로 복사, 이동 및 전송할 수 없습니다.

Prot.2 Orig: Yamaha 보호 형식의 곡을 나타냅니다(상용 곡). 이런 형식의 곡(복사가 불가능한)은 사용자 드라이버 또는 ID가 있는 USB 저장 장치에만 이동 및 저장이 가능합니다.

Prot.2 Edit: 편집된 "Prot.2" 곡을 나타냅니다. 이런 형식의 곡(복사가 불가능한)은 사용자 드라이버 또는 ID가 있는 USB 저장 장치에만 이동 및 저장이 가능합니다.

중요

"Prot.2 Orig" 곡과 이에 상응하는 "Prot.2 Edit" 곡이 동일한 폴더에 있는지 확인합니다. 동일한 폴더에 있지 않은 경우, "Prot.2 Edit" 곡을 재생할 수 없습니다. 이런 유형의 곡을 옮기는 경우, "Prot.2 Orig" 곡 및 "Prot.2 Edit" 곡을 동일한 폴더로 옮겨 주십시오.

중요

화면에 있는 "Prot2. Orig" 곡의 이름 및 아이콘을 변경하지 마십시오. 변경하는 경우, "Prot.2 Edit" 곡을 재생할 수 없습니다.

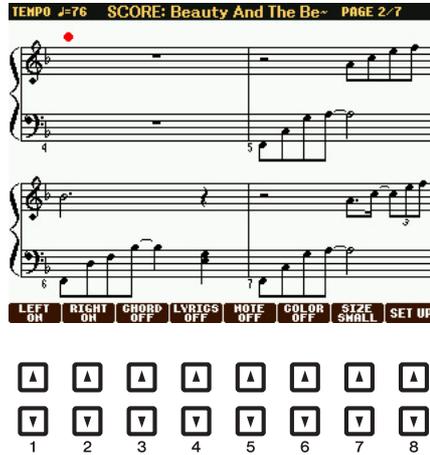
악보 설정 편집

[SCORE] 버튼을 누르면 선택된 곡의 악보를 볼 수 있습니다. 자신의 개인 취향에 맞게 악보 화면을 바꿀 수 있습니다. 이곳의 설정은 전원이 꺼져도 유지됩니다.

주 [FUNCTION] [F] DIGITAL REC MENU [A] SONG CREATOR TAB [◀][▶] CHANNEL [A]/[B] SETUP에 접근하여 곡의 일부로서 이 설정을 저장할 수 있습니다. [64페이지](#)를 참조하십시오.

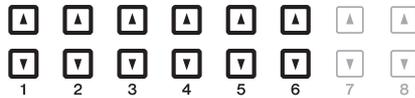
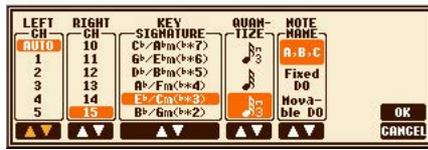
주 특정 상용 곡에 따라 악보 화면이 표시되지 않을 수 있습니다.

주 악보는 MIDI 이벤트에 기초하여 생성되기 때문에 오디오 곡의 악보는 표시되지 않습니다.



[1 ▲▼]	LEFT ON/ OFF	왼손 악보의 화면을 활성화/비활성화 합니다. 다른 설정에 따라 이 파라미터는 사용 불가능하게 되어 회색 표시로 나타날 수 있습니다. 이런 경우, 세부 설정 화면(45페이지)으로 가서 LEFT CH 파라미터를 "AUTO"를 제외한 기타 채널로 설정합니다. 또는, [FUNCTION] [B] SONG SETTING 화면으로 가서 TRACK 2 파라미터를 "OFF"를 제외한 기타 채널로 설정합니다(48페이지). RIGHT(다음 파라미터) 및 LEFT는 동시에 끌 수는 없습니다.
[2 ▲▼]	RIGHT ON/ OFF	오른손 악보의 화면을 활성화/비활성화 합니다. RIGHT 및 LEFT(위)는 동시에 끌 수 없습니다.
[3 ▲▼]	CHORD ON/ OFF	코드 표시를 활성화/비활성화 합니다. 선택한 곡에 코드 데이터가 없으면 코드는 표시되지 않습니다.
[4 ▲▼]	LYRICS ON/ OFF	가사 표시를 활성화/비활성화 합니다. 선택한 곡에 가사 데이터가 없으면 가사는 표시되지 않습니다. 곡에 페달이 포함된 경우, 이 버튼을 누르면 가사가 표시되는 대신 페달이 표시됩니다.
[5 ▲▼]	NOTE ON/ OFF	음표 이름(피치) 표시를 활성화/비활성화 합니다. 음표 이름은 해당 음표의 왼쪽에 표시됩니다. 음표간의 공간이 부족할 경우, 음표의 왼쪽 위에 표시될 수 있습니다. 곡에 핑거링이 포함된 경우, 이 버튼을 누르면 음표 이름이 표시되는 대신 핑거링이 표시됩니다.
[6 ▲▼]	COLOR ON/ OFF (PSR-S950)	이 기능을 ON으로 설정하면 화면의 음표가 칼라로 표시됩니다 (C: 적색, D: 노란색, E: 녹색, F: 오렌지색, G: 청색, A: 보라색, B: 회색).
[7 ▲▼]	SIZE	악보 화면의 줌 레벨을 결정합니다.
[8 ▲▼]	SET UP	세부 설정 화면을 불러 옵니다. 45페이지 를 참조하십시오.

[8 ▲▼] (SET UP) 버튼을 눌러 세부 설정 화면을 불러옵니다. [1 ▲▼] ~ [6 ▲▼] 버튼을 사용하고 [8 ▲] (OK) 버튼을 눌러서 보기 형식을 설정합니다.

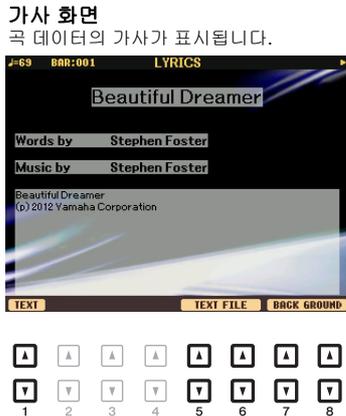


[1 ▲▼]	LEFT CH	왼손/오른손 부분에 대해 곡 데이터에 있는 어떤 MIDI 채널을 사용할지를 결정합니다. 이 설정은 다른 곡을 선택하면 AUTO로 돌아갑니다.
[2 ▲▼]	RIGHT CH	<p>AUTO 오른손 및 왼손 부분에 대한 곡 데이터에 있는 MIDI 채널이 자동으로 할당되어 그 부분들이 [FUNCTION] → [B] SONG SETTING(48페이지)에 지정된 채널과 동일한 채널로 설정됩니다.</p> <p>116 왼손 및 오른손 부분 각각에 지정된 MIDI 채널(1~16)을 할당합니다.</p> <p>OFF(LEFT CH에 한해 가능한 설정) 왼손 파트에 채널을 지정하지 않습니다. 왼손 건반 범위 표시를 작동 해제합니다.</p>
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	KEY SIGNATURE	곡의 중간에 멈춘 지점에서 조표 변경 사항을 입력할 수 있습니다. 이 메뉴는 선택한 곡에 악보 표시를 위한 조표 설정이 포함되어 있지 않을 때 유용합니다.
[5 ▲▼]	QUANTIZE	이 기능은 악보에서 음표 해결을 조절할 수 있도록 합니다. 이를 통해 화면에 표시된 모든 음표가 특정 음표 값으로 정렬되도록 음표의 타이밍을 이동하거나 수정할 수 있습니다. 반드시 곡에서 사용된 가장 작은 음표 값을 선택하십시오.
[6 ▲▼]	NOTE NAME	<p>다음 세 가지 유형 중에서 악보의 음표 왼쪽에 표시된 음표 이름의 유형을 선택합니다. 이 설정은 위의 NOTE ON/OFF 파라미터가 ON으로 설정된 경우에 한해 사용 가능합니다.</p> <p>A, B, C 음표 이름은 문자(C, D, E, F, G, A, B)로 표시됩니다.</p> <p>Fixed DO C 음표를 DO에 고정한 상태에서 음표 이름이 솔페지오로 표시됩니다. 언어가 영어로 설정된 경우, "C, D, E, F, G, A, B" 음표는 "Do, Re, Mi, Fa, So, La, Ti"로 표시됩니다. 음표 이름 표시는 현재 언어에 따라 달라질 수 있습니다(49페이지).</p> <p>Movable DO 음표 이름은 현재 곡의 건반에 따라 솔페지오로 표시됩니다. 예를 들어 D 메이저 건반의 곡을 선택한 경우, "D, E, F#, G, A, B, C#" 음표는 언어가 영어인 경우 "Do, Re, Mi, Fa, Sol, La, Ti"로 표시됩니다. 음표 이름 표시는 현재 언어에 따라 달라질 수 있습니다(49페이지).</p>

가사/텍스트 화면 설정 편집:

[LYRICS/TEXT] 버튼을 누르면 선택된 곡의 가사를 볼 수 있습니다. 선택된 곡에 가사 데이터가 포함된 경우, 화면에 가사를 표시할 수 있습니다. 곡에 가사 데이터가 없더라도 컴퓨터에서 생성한 텍스트 파일(60KB 미만의 .txt 파일)을 사용하여 가사 및 기타 텍스트를 표시할 수 있습니다.

- 주 가사가 깨지거나 읽을 수 없는 경우, [FUNCTION] → [B] SONG SETTING에서 가사 언어 설정을 변경해야 합니다.
- 주 컴퓨터에서 텍스트 파일을 생성하는 경우, 줄바꿈을 수동으로 입력하십시오. 자동 줄바꿈은 이 약기에서 실행되지 않으므로 수동으로 입력해야 합니다. 가사의 문장이 화면 밖으로 빠져 나가 적절하게 표시되지 않는 경우, 적절하게 줄바꿈을 수동 입력하여 텍스트 데이터를 수정하십시오.



[1 ▲▼] 버튼을 누릅니다.



[5 ▲▼]/[6 ▲▼] 버튼을 눌러 원하는 텍스트 파일을 실제로 불러 옵니다.

[1 ▲▼]	TEXT/LYRICS	가사 화면(곡의 가사 데이터가 표시됨) 및 텍스트 화면([5 ▲▼]/[6 ▲▼] 버튼을 통해 선택된 텍스트 파일) 사이에서 스크린이 전환됩니다.
[2 ▲▼]	CLEAR(텍스트 화면에 한해)	화면에서 텍스트가 사라집니다. 이 기능은 텍스트 파일 자체를 삭제하지 않으나, 텍스트 파일이 선택되지 않습니다. 텍스트 표시를 복구하고자 하는 경우, [5 ▲▼]/[6 ▲▼] 버튼을 사용하여 텍스트 파일을 다시 선택하십시오.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	F-11ptP-16pt (텍스트 화면에 한해)	텍스트 형식(고정 또는 비례) 및 폰트 크기를 결정합니다. 코드 이름의 위치는 해당 가사에 고정되기 때문에 고정 형식은 가사를 코드 이름과 함께 표시하는데 적합합니다. 비례 형식은 코드 이름 없이 또는 설명 음표 없이 가사를 표시하는데 적합합니다. 숫자 9~20은 폰트 크기를 나타냅니다. 이 메뉴는 텍스트 파일이 선택된 경우에 한해 표시됩니다.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	TEXT FILE	텍스트 파일 선택 화면을 불러 옵니다. 선택 후 [EXIT] 버튼을 누르면 가사/텍스트 화면으로 돌아갑니다.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	BACK GROUND	(PSR-S950) 가사/텍스트 화면의 배경 그림을 변경할 수 있습니다. 설정을 끝낸 후 [EXIT] 버튼을 누르면 가사/텍스트 화면으로 되돌아갑니다. 주 배경 그림이 곡 데이터에 지정되어 있는 경우에는 BACKGROUND 설정을 바꿀 수 없습니다. 주 사용 가능한 이미지 파일에 관한 정보는 114페이지의 MAIN PICTURE 파라미터를 참조하십시오.

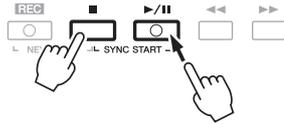
곡 재생과 함께 자동 반주 기능 사용

곡과 스타일을 동시에 재생할 때, 곡 데이터에 있는 채널 9~16은 스타일 채널로 교체되어 스스로 곡의 반주 부분을 연주할 수 있도록 해줍니다. 아래 지시와 같이 곡 재생과 함께 코드를 연주해보십시오.

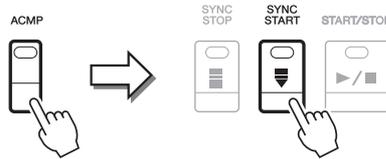
1 곡을 선택합니다.

2 스타일을 선택합니다.

3 SONG [■] (STOP) 버튼을 누른 상태에서 [▶/■] (PLAY/PAUSE) 버튼을 눌러 곡이 동시에 시작할 수 있도록 합니다.



4 STYLE CONTROL [ACMP] 버튼을 눌러 자동 반주 기능을 켜 뒤, [SYNC START] 버튼을 눌러 반주가 동시에 시작할 수 있도록 합니다.



5 STYLE CONTROL [START/STOP] 버튼을 누르거나 코드 부분의 코드를 연주합니다.

곡과 스타일이 재생되기 시작합니다. 코드를 연주할 때 [SCORE] 버튼을 누르고 CHORD를 켜면 (44페이지) 코드 정보를 볼 수 있습니다.

주 곡과 스타일을 동시에 재생하는 경우, 해당 곡에 설정된 템포 값이 자동적으로 사용됩니다.

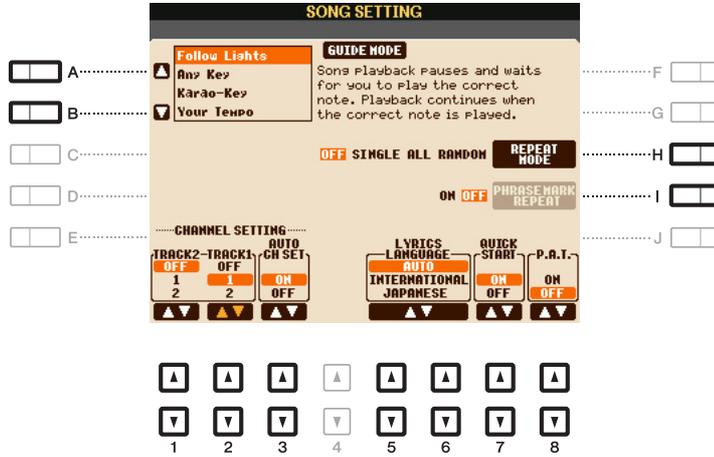
곡 재생이 멈추면 스타일 재생도 동시에 멈춥니다.

곡 재생에 관련된 파라미터(반복 설정, 채널 설정, 안내 기능)

이 악기는 반복 재생, 다양한 안내 설정 등과 같은 다양한 곡 재생 기능을 지녔으며 아래 화면을 통해 이러한 기능을 사용할 수 있습니다.

작업 화면을 불러옵니다.

[FUNCTION] → [B] SONG SETTING



[A]/[B]	GUIDE MODE	49페이지를 참조하십시오.
[H]	REPEAT MODE	반복 재생 방법을 결정합니다. OFF 선택된 곡 전체를 재생한 다음 멈춥니다. SINGLE 선택된 곡 전체를 반복해서 재생합니다. ALL 지정된 폴더의 전체 곡을 반복적으로 계속 재생합니다. RANDOM 지정된 폴더의 전체 곡을 무작위로 계속 반복 재생합니다.
[I]	PHRASE MARK REPEAT	곡의 특정 위치(여러 소절 단위로)를 지정하는 프레이즈 기호가 현재 곡에 포함된 경우에 한해 이 파라미터를 사용할 수 있습니다. 프레이즈 기호 반복이 ON으로 설정된 경우, (SONG [◀◀] (REW) 및 [▶▶] (FF) 버튼을 통해 지정된 프레이즈 기호에 해당하는 부분이 반복적으로 재생됩니다. 이 파라미터는 곡 재생이 정지된 경우에만 설정 가능합니다.
[1 ▲▼]	TRACK 2	이 파라미터를 통해 곡 데이터 내 어떤 MIDI 채널이 안내 기능 및 곡 악보 기능의 좌우 파트에 지정되는지가 결정됩니다. 또한, 이 설정을 통해 어떤 채널이 [TR1] 및 [TR2] 버튼에 지정되는지도 결정됩니다.
[2 ▲▼]	TRACK 1	
[3 ▲▼]	AUTO CH SET	"ON"으로 설정되는 경우, 상용 곡 데이터에 미리 프로그래밍된 양손 파트에 대해 적절한 MIDI 채널이 자동으로 설정됩니다. 보통 "ON"으로 설정되어야 합니다.

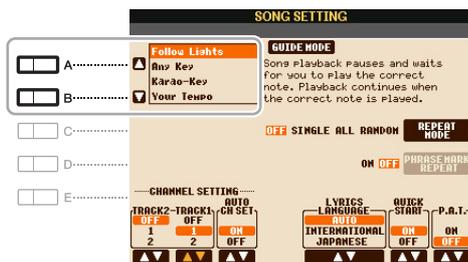
▶ NEXT PAGE

[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	LYRICS LANGUAGE	가사 화면에 표시되는 언어가 결정됩니다. AUTO 곡 데이터에 언어가 지정되어 있는 경우, 해당 언어로 가사가 표시됩니다. 곡 데이터에 언어가 지정되지 않은 경우, 가사 언어는 아래 INTERNATIONAL 로 간주됩니다. INTERNATIONAL 표시되는 가사를 서양 언어로 처리합니다. JAPANESE 표시되는 가사를 일본어로 처리합니다.
[7 ▲▼]	QUICK START	일부 상용 곡 데이터의 경우, 곡에 관련된 특정 설정(음색 선택, 음량 등)은 실제 음표 데이터 이전에 첫 번째 소절에 녹음됩니다. Quick Start(빠른 시작) 가 "ON"으로 설정되면, 악기는 가능한 한 가장 빠른 속도로 곡에서 음표 이외의 모든 초기 데이터를 읽은 다음 첫 번째 음표에서 알맞은 템포로 자동으로 속도를 낮춥니다. 이것은 데이터를 읽기 위해 일시 정지되는 시간을 최소화하며 재생을 가능한 한 빠르게 시작할 수 있게 합니다.
[8 ▲▼]	P.A.T.(연주 보조)	51페이지 를 참조하십시오.

안내 기능을 사용한 건반 및 보컬 연습

안내 기능이 있는 악기의 경우, 쉽게 학습할 수 있도록 악보 화면에 음표를 연주해야 하는 타이밍이 표시됩니다. 이 악기는 또한 보컬 연주에 맞춰 곡 재생의 타이밍을 자동으로 조절하는 편리한 보컬 연습 도구가 제공됩니다.

- 1** 건반이나 노래를 연습하기를 원하는 곡을 선택합니다.
- 2** 설정 화면을 불러옵니다.
[FUNCTION] → [B] SONG SETTING
- 3** [A]/[B] 버튼을 사용하여 원하는 안내 기능 형식을 선택합니다.



NEXT PAGE

건반 연습을 위한 안내 메뉴

•점등 따라하기

점등 따라하기가 선택된 경우, 음표를 정확하게 연주할 때까지 곡 재생이 일시 정지됩니다. 올바른 음표를 연주하면 곡 재생이 계속됩니다. 점등 따라하기는 **Yamaha Clavinova** 시리즈 용으로 개발되었습니다. 이 기능은 연습용으로 사용되며, 건반의 내장 램프를 통해 연주되어야 하는 음표가 표시됩니다. **PSR-S950/S750**에는 램프가 없으나, 곡 악보 기능을 통해 화면 악보상의 표시를 따라하며 동일한 기능을 사용할 수 있습니다.

•아무 건반

이 기능으로 리듬에 맞추어 하나의 건반(아무 건반)을 눌러 간단하게 곡의 멜로디를 연주할 수 있습니다. 곡 재생이 일시 정지되면서 건반을 연주할 때까지 대기합니다. 음악에 맞추어 하나의 건반을 연주하면 곡 재생이 계속됩니다.

•사용자 템포

곡 재생이 연주 속도에 맞추어 진다는 점을 제외하면 점등 따라하기와 동일합니다.

노래용 안내 메뉴

•가라오케 건반

이 기능을 이용하면 한 손가락만으로 곡 재생 속도를 조절하면서 연주에 따라 노래를 부를 수 있습니다. 이 기능은 자신의 연주에 맞춰 노래를 부를 때 유용합니다. 곡 재생이 일시 정지되면서 노래를 부를 때까지 대기합니다. 건반 중 아무거나 하나를 누르면(건반을 연주해도 소리가 나지 않습니다) 곡이 계속 재생됩니다.

4 [GUIDE] 버튼을 껍니다.



5 [SCORE] 버튼을 눌러 악보 화면을 불러 옵니다.

6 SONG [▶/■] (PLAY/PAUSE) 버튼을 눌러 재생을 시작합니다.

3단계에서 선택한 안내 형식과 함께 건반 연주나 노래를 연습합니다.

7 [■](정지) 버튼을 눌러 재생을 정지합니다.

주 곡 데이터의 일부로 안내 설정을 저장할 수 있습니다(64페이지). 안내 설정이 저장된 곡의 경우, 안내 기능이 자동으로 켜지며 곡을 선택할 때 관련 설정을 불러오게 됩니다.

연주 보조 기술을 통해 배경 부분 연주

이 기능을 통해 곡 재생과 함께 건반에서 배경 부분을 연주하면서 멋진 소리를 낼 수 있습니다(틀린 음표를 연주해도 소리가 훌륭합니다).

1 코드 데이터가 포함된 곡을 선택합니다.

연주 보조 기술은 코드 데이터가 포함된 곡에만 적용됩니다. 메인 화면으로 돌아간 뒤 재생을 시작하면 선택된 곡에 코드 데이터가 포함되었는지를 확인할 수 있습니다. 현재 곡에 코드 데이터가 포함된 경우, 메인 화면에 현재 코드 유형이 표시됩니다. 재생을 중지한 후 다음 단계로 이동합니다.

2 작업 화면을 불러옵니다.

[FUNCTION] → [B] SONG SETTING

3 [8 ▲] 버튼을 눌러 "P.A.T." (연주 보조 기술)을 켭니다.



4 SONG [▶/||] (PLAY/PAUSE) 버튼을 눌러 재생을 시작합니다.

5 건반을 연주합니다.

곡 재생과 함께 오른손으로 다양한 프레이즈나 코드를 연주하면서 왼손으로 베이스 라인을 연주해 보십시오. 어떤 음표를 연주해야 할지 몰라도 걱정하지 말고 원하는 대로 연주하십시오! 실제로 어떤 음표를 연주했는지와 상관 없이, 현재 코드와 어울리는 "올바른" 음표만이 소리가 납니다.



현재 코드



6 [■] (정지) 버튼을 눌러 재생을 정지합니다.

7 [8 ▼] 버튼을 눌러 "P.A.T."를 끕니다.

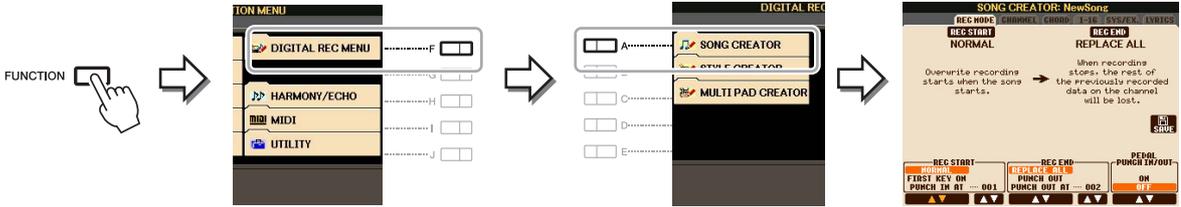
주 다른 곡을 선택하면 P.A.T.가 OFF로 재설정될 수 있습니다.

곡 생성/편집(곡 생성기)

한 번에 한 이벤트씩 입력하거나("단계 녹음") 실시간으로 연주를 녹음하여 자신의 연주를 작곡하여 곡을 생성할 수 있습니다(사용설명서 참조). 이 장에서는 단계 녹음 및 기존 곡 데이터의 재녹음(펀치 인/아웃) 또는 편집에 관한 작업이 설명됩니다.

작업 화면을 불러옵니다.

[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [A] SONG CREATOR



곡 생성기 화면에는 6 개의 페이지(탭)가 있습니다.

- **REC MODE** 곡을 재녹음합니다. **59페이지**를 참조하십시오.
- **CHANNEL** 채널 이벤트를 편집합니다. **61페이지**를 참조하십시오.
- **CHORD** 정확한 타이밍으로 코드와 악절을 녹음하거나(**56페이지**) 편집합니다(**65페이지**).
- **1-16** 멜로디(단계 녹음, 아래 참조)를 녹음하거나 녹음된 멜로디를 편집합니다(**65페이지**).
- **SYS/EX.** 시스템 고유 이벤트를 편집합니다(템포, 박자 기호 등). **65페이지**를 참조하십시오.
- **LYRICS** 곡 이름 및 가사를 입력/편집합니다. **65페이지**를 참조하십시오.

멜로디 녹음(단계 녹음)

1 SONG [REC] 및 SONG [■] (STOP) 버튼을 동시에 누릅니다.

비어있는 곡("새로운 곡")이 녹음을 위해 호출됩니다.



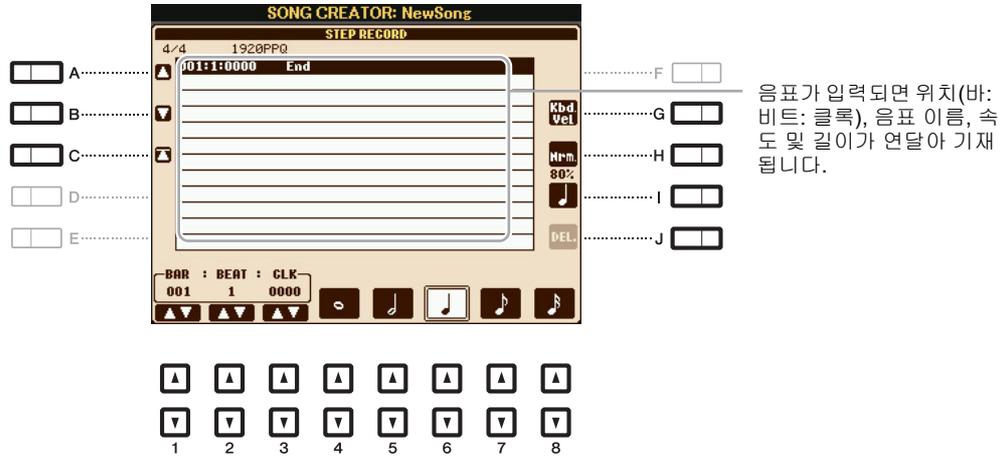
2 작업 화면을 불러옵니다.

[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [A] SONG CREATOR → TAB [◀][▶] 1-16



NEXT PAGE

- 3 [F] 버튼을 눌러 녹음을 위한 채널을 선택합니다.
- 4 [G] (STEP REC) 버튼을 눌러 STEP RECORD 화면을 불러옵니다.
- 5 [A]~[J] 버튼 및 [1 ▲▼] ~ [8 ▲▼] 버튼을 사용하여 단계 녹음을 시작합니다.
구체적인 지침은 54페이지의 예를 참조하십시오.



[A]/[B]/ [C]		목록의 커서를 움직입니다.
[G]		<p>입력되는 음표의 속도(소리의 크기)를 결정합니다. 속도 값은 1~127의 범위 내에서 지정할 수 있습니다. 속도 값이 높을수록 소리도 더 커집니다.</p> <p>KBD.VEL: 실제 결과적 속도 fff: 127 ff: 111 f: 95 mf: 79 mp: 63 p: 47 pp: 31 ppp: 15</p>
[H]		<p>입력되는 음의 게이트 시간(실제 길이)을 결정합니다.</p> <p>Normal: 80% Tenuto: 99% Staccato: 40% Staccatissimo: 20% </p> <p>Manual:[DATA ENTRY] 다이얼을 사용하여 게이트 시간을 원하는 백분율로 설정할 수 있습니다.</p>
[I]		입력할 음표 형식: 정상, 부정 찍힘 및 셋잇단음표를 결정합니다.
[J]	DELETE	현재 라인의 데이터를 삭제합니다.
[1 ▲▼]	BAR	입력할 음표의 위치를 설정합니다. 4분음표의 해상도는 1,920 클럭입니다.
[2 ▲▼]	BEAT	
[3 ▲▼]	CLOCK	
[4 ▲▼]/ [8 ▲▼]		입력할 음표 길이: 온음, 반음, 3분음, 8분음 또는 16분음을 결정합니다.

6 SONG [■] (STOP) 버튼을 누르거나 [C] 버튼을 눌러서 곡의 맨 위로 돌아간 뒤 [▶/||] (PLAY/PAUSE) 버튼을 눌러 새로 입력한 곡을 청취합니다.



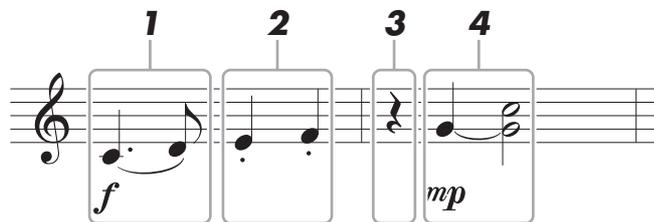
7 [EXIT] 버튼을 눌러서 단계 녹음 화면에서 나갑니다.

8 [I] (SAVE) 버튼을 눌러 작업을 저장합니다.

주의

녹음된 곡 데이터는 저장 작업을 실행하지 않고 다른 곡을 선택하거나 악기의 전원을 끄면 저장되지 않고 손실됩니다.

단계 녹음의 예 - 멜로디(5단계에 관한 구체적인 지침은 53페이지 참조)



* 그림상의 숫자들은 다음 작업의 단계 번호를 의미합니다.

본 예에서는, 특정 단계에서 하나의 건반을 계속 누른채로 작업을 실행하는 점을 유의하십시오. 아래 지침을 실행하기 전에 STEP RECORD 화면에서 원하는 음색을 선택합니다. 단계 녹음 중에는 음색 선택 및 음표 입력만이 가능합니다.

주 실제 음표의 길이(게이트 타임을 통해 결정되는)는 악보의 음표 길이와 다를 수 있으므로 여기에서 녹음된 곡의 악보는 위의 악보와 다를 수 있습니다.

1 슬러를 사용하여 첫 번째 및 두 번째 음표를 입력합니다.

- 1-1 [G] 버튼을 눌러 "f"를 선택합니다.
- 1-2 [H] 버튼을 눌러 "Tenuto"를 선택합니다.
- 1-3 [I] 버튼을 눌러 "dotted" 음표 형식을 선택합니다.
- 1-4 [6 ▲▼] 버튼을 사용하여 점4분음표를 선택합니다.
- 1-5 C3 건반을 연주합니다.

첫 번째 음표가 입력됩니다.

- 1-6 [I] 버튼을 눌러 "일반" 음표 형식을 선택합니다.
- 1-7 [7 ▲▼] 버튼을 눌러 8분 음표 길이를 선택합니다.
- 1-8 D3 건반을 연주합니다.

두 번째 음표가 입력됩니다.



2 다음 음표를 입력하고 스타카토를 적용합니다.

2-1 [H] 버튼을 눌러 "Staccato"를 선택합니다.

2-2 [6 ▲▼] 버튼을 눌러 4분 음표 길이를 선택합니다.

2-3 건반 E3 및 F3을 순서대로 연주합니다.

첫 소절이 완료되었습니다.

3 [6 ▲▼] 버튼을 다시 눌러 4분 쉼표를 입력합니다.

쉼표를 입력하려면, [4 ▲▼] ~ [8 ▲▼] 버튼을 사용하십시오. (이 버튼을 한번 누르면 쉼표 값이 선택되고, 한번 더 누르면 실제로 그 쉼표가 입력됩니다.) BAR:BEAT:CLOCK 표시를 통해 특정 음표 길이를 가진 쉼표가 입력되었음을 알 수 있습니다.

4 다음 음표를 입력하고 연결선을 적용합니다.

4-1 [G] 버튼을 눌러 "mp"를 선택합니다.

4-2 [H] 버튼을 눌러 "Normal"을 선택합니다.

4-3 건반의 G3을 누른 채로 [6 ▲▼] 버튼을 누릅니다.

이 작업을 통해 입력 위치가 현재 두 번째 비트에서 다음 세 번째 비트로 진행됩니다. G3 건반에서 아직 손 떼지 마십시오. 다음 단계를 실행하는 동안 이 건반을 계속 누르고 계십시오.

4-4 G3 건반을 누른 상태에서 C4 건반을 누릅니다.

G3 및 C4 건반에서 아직 손 떼지 마십시오. 다음 단계를 실행하는 동안 이 건반들을 계속 누르고 계십시오.



4-5 G3과 C4를 누른 채로 [5 ▲▼] 버튼을 누릅니다.

버튼을 누른 후 건반에서 손을 뗍니다.

위 악보에 표시된 바와 같이 G3 및 C4가 입력되었습니다.

코드 녹음(단계 녹음)

단계 녹음 시, 단일 화면의 현재 스타일의 코드 및 악절(인트로, 메인 및 엔딩)의 정확한 변경 시간을 녹음할 수 있습니다. 작업이 완료되면 녹음된 정보 또는 이벤트가 실제 MIDI 음표나 곡 데이터로 변환됩니다.

1 SONG [REC] 및 SONG [■] (STOP) 버튼을 동시에 누릅니다.

비어있는 곡("새로운 곡")이 녹음을 위해 호출됩니다.

※ 빈 곡을 선택하면 패널 설정이 초기화됩니다.



2 곡에서 사용하고자 하는 스타일을 선택합니다.

3 작업 화면을 불러옵니다.

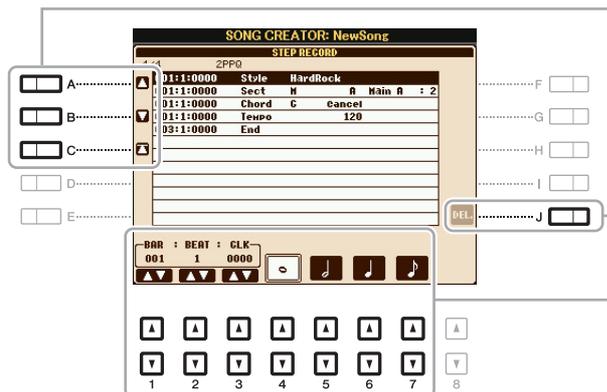
[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [A] SONG CREATOR → TAB [◀][▶] CHORD

4 [G] (STEP REC) 버튼을 눌러 STEP RECORD 화면을 불러옵니다.



5 [A]~[J] 버튼 및 [1 ▲▼] ~ [8 ▲▼] 버튼을 사용하여 단계 녹음을 시작합니다.

구체적인 지침은 [57페이지](#)의 예를 참조하십시오.



이 버튼에 관한 내용은 [53페이지](#)를 참조하십시오.

6 SONG [■] (STOP) 버튼을 누르거나 [C] 버튼을 눌러 곡의 맨 위로 돌아간 뒤 [▶/||] (PLAY/PAUSE) 버튼을 눌러 새로 입력한 곡을 청취합니다.



NEXT PAGE

7 [EXIT] 버튼을 눌러 단계 녹음 화면에서 나갑니다.

8 [F] (EXPAND) 버튼을 누르면 녹음된 데이터가 실제 MIDI 음표(곡 데이터)로 변환됩니다.

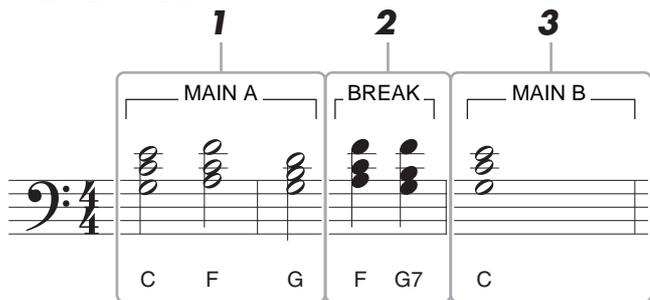
9 [I] (SAVE) 버튼을 눌러 작업을 저장합니다.

주의

녹음된 곡 데이터는 저장 작업을 실행하지 않고 다른 곡을 선택하거나 악기의 전원을 끄면 저장되지 않고 손실됩니다.

단계 녹음의 예 - 코드(5단계에 관한 지침은 56페이지 참조)

주 이 예에서는 4/4 박자의 스타일이 사용됩니다.



* 그림상의 숫자들은 다음 작업의 단계 번호를 의미합니다.

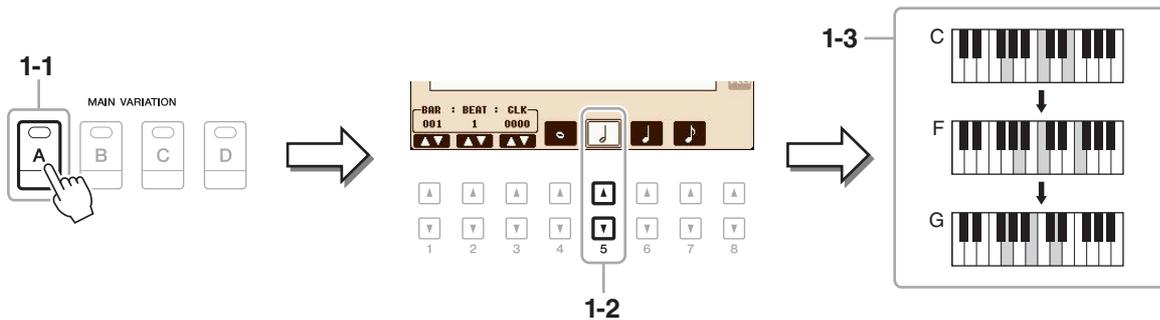
아래 지침을 실행하기 전에, 위의 예시된 악보에는 필이 포함되지 않았으므로 [AUTO FILL IN] 버튼이 꺼졌는지 확인하십시오.

1 메인 A 악절의 코드를 입력합니다.

1-1 STYLE CONTROL [MAIN A] 버튼을 누릅니다.

1-2 [5 ▲▼] 버튼을 눌러 반음 길이를 선택합니다.

1-3 건반의 코드 부분에서 C, F, G 코드를 연주합니다.



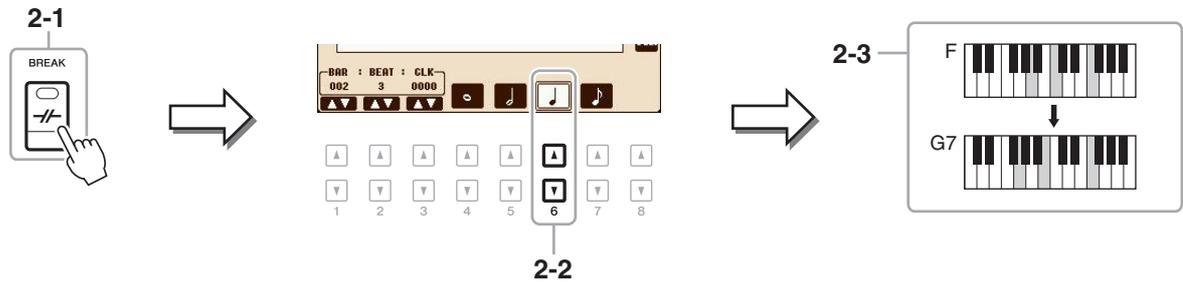
▶ NEXT PAGE

2 브레이크 악절에 코드를 입력합니다.

2-1 STYLE CONTROL[BREAK] 버튼을 누릅니다.

2-2 [6 ▲▼] 버튼을 눌러 4분 음표 길이를 선택합니다.

2-3 건반의 코드 부분에서 F와 G7 코드를 연주합니다.



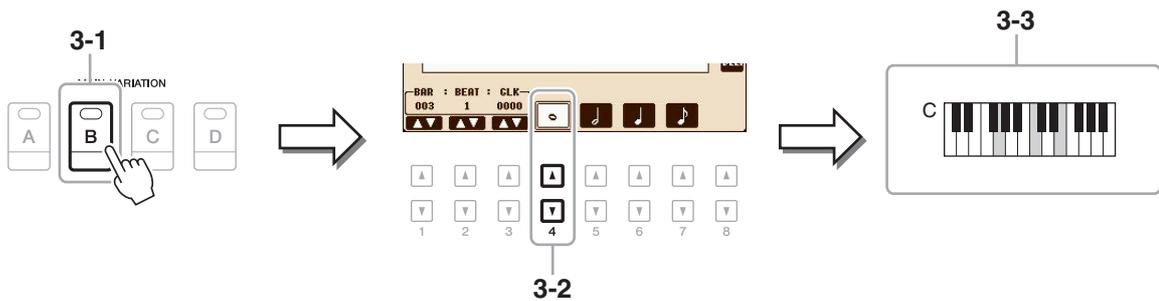
주 필인 악절을 녹음하고자 하는 경우, [AUTO FILL IN] 버튼을 켜 뒤 MAIN VARIATION [A]-[D] 버튼 중 하나를 누릅니다.

3 메인 B 악절의 코드를 입력합니다.

3-1 STYLE CONTROL [MAIN(메인) B] 버튼을 누릅니다.

3-2 [4 ▲▼] 버튼을 눌러 음 길이를 선택합니다.

3-3 건반의 코드 부분에 있는 C 코드를 연주합니다.



특정 악절 재녹음 - 펀치 인/아웃

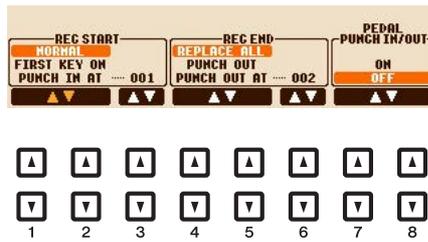
이미 녹음된 곡의 특정 부분을 재녹음하는 경우에는 펀치 인/아웃 기능을 사용합니다. 이 방법에서는 펀치 인 지점과 펀치 아웃 지점 사이의 데이터만이 새로 녹음된 데이터로 덮어쓰기 됩니다. 펀치 인/아웃 지점 전후의 음표들은 녹음되지 않지만, 펀치 인/아웃 타이밍을 안내하기 위해 정상적으로 재생된다는 점을 명심하십시오.

1 재녹음할 곡을 선택합니다.

2 작업 화면을 불러옵니다.

[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [A] SONG CREATOR → TAB [◀][▶] REC MODE

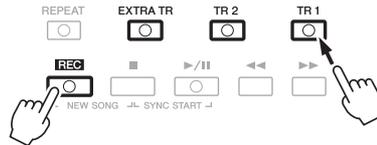
3 녹음을 위한 설정을 결정합니다.



[1 ▲▼]/ [3 ▲▼]	REC START (펀치 인)	<p>펀치 인 타이밍을 결정합니다.</p> <p>NORMAL SONG [▶/■] (PLAY/PAUSE) 버튼을 사용하거나 동시 대기 모드에서 건반을 연주하여 곡 재생이 시작될 때 녹음이 시작됩니다.</p> <p>FIRST KEY ON 곡이 정상적으로 재생된 후, 건반을 연주하면 곧바로 덮어쓰기 녹음이 시작됩니다.</p> <p>PUNCH IN AT 곡은 표시된 펀치 인 소절까지 정상적으로 재생된 다음, 그 지점에서 덮어쓰기 녹음이 시작됩니다. [3 ▲▼] 버튼을 눌러 펀치 인 소절을 설정할 수 있습니다.</p>
[4 ▲▼]/ [6 ▲▼]	REC END (펀치 아웃)	<p>펀치 아웃 타이밍을 결정합니다.</p> <p>REPLACE ALL 녹음이 멈춘 지점 이후의 모든 데이터를 삭제합니다.</p> <p>PUNCH OUT 녹음이 정지된 곡의 위치가 펀치 아웃 지점으로 간주됩니다. 이 설정은 녹음이 멈춘 지점 이후의 모든 데이터를 유지합니다.</p> <p>PUNCH OUT AT 실제 덮어쓰기 녹음은 녹음이 멈추고 정상적인 재생이 계속되는 지점인 지정된 펀치 아웃 소절(해당 화면 버튼으로 설정)이 시작될 때까지 계속됩니다. 이 설정은 녹음이 멈춘 지점 이후의 모든 데이터를 유지합니다. [6 ▲▼] 버튼을 눌러 펀치 아웃 소절을 설정할 수 있습니다.</p>

[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	PEDAL PUNCH IN/OUT	<p>이 버튼이 ON으로 설정되면, 풋 페달 2를 사용하여 펀치 인 및 펀치 아웃 지점을 조절할 수 있습니다. 곡이 재생되는 동안 풋 페달 2를 누르면(누른 상태 유지) 펀치 인 녹음이 즉시 시작되며, 페달을 놓으면 녹음이 정지됩니다(펀치 아웃). 곡 재생 중 원하는 만큼 풋 페달 2를 눌렀다 놓으면서 덮어쓰기 녹음을 펀치 인/아웃할 수 있습니다. 페달 펀치 인/아웃 기능을 ON으로 설정하면, 풋 페달 2의 현재 기능 할당이 취소된다는 점에 주의하십시오.</p> <p>주 악기에 연결한 특정 페달에 따라 페달 펀치 인/아웃 작업의 순서가 반대로 될 수 있습니다. 필요한 경우, 페달 극성을 변경하여 컨트롤을 반대로 설정할 수 있습니다(102페이지).</p>
-------------------	-----------------------	--

4 SONG [REC] 버튼을 누른 채로 원하는 트랙 버튼을 누릅니다.



5 SONG [▶/||] (PLAY/PAUSE) 버튼을 눌러 펀치 인/아웃 녹음을 시작합니다.

3단계의 설정에 따라 펀치 인 및 아웃 지점 사이의 건반을 연주합니다. 아래에 그림으로 표기된 다양한 설정의 예를 참조하십시오.

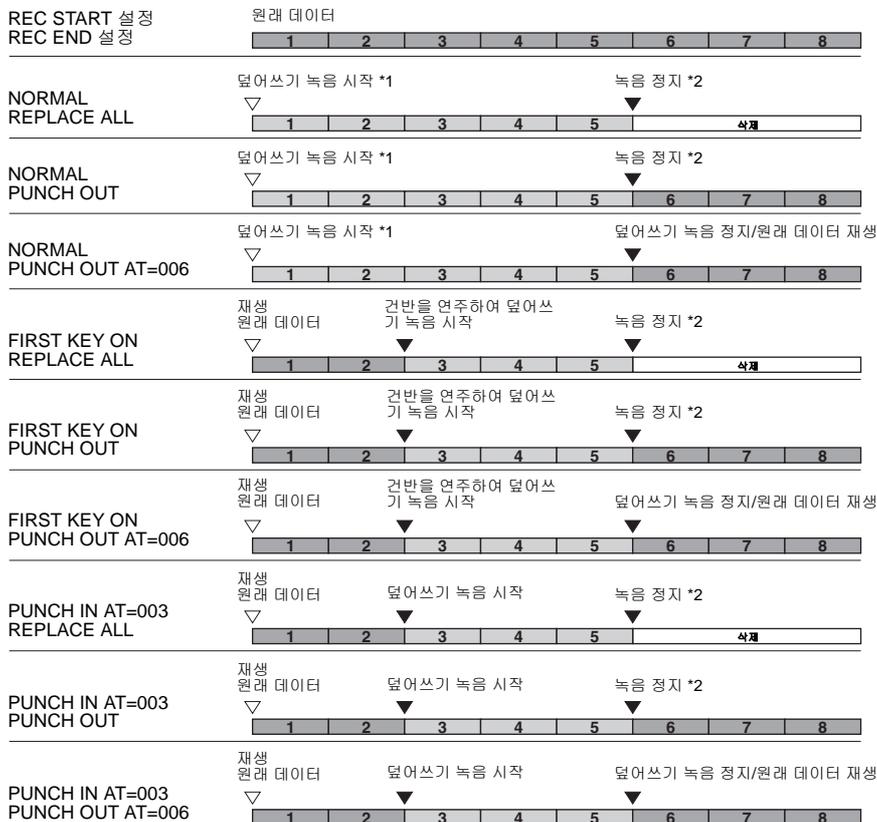
6 [I] (SAVE) 버튼을 눌러 작업을 저장합니다.

주의

녹음된 곡 데이터는 저장 작업을 실행하지 않고 다른 곡을 선택하거나 악기의 전원을 끄면 저장되지 않고 손실됩니다.

■ 다양한 펀치 인/아웃 설정으로 재녹음하는 예

이 악기에는 펀치 인/아웃 기능을 사용하는 여러 가지 다른 방법들이 있습니다. 아래 그림에는 8 소절의 프레이즈 내 선택된 소절이 재녹음되는 다양한 상황을 나타내고 있습니다.



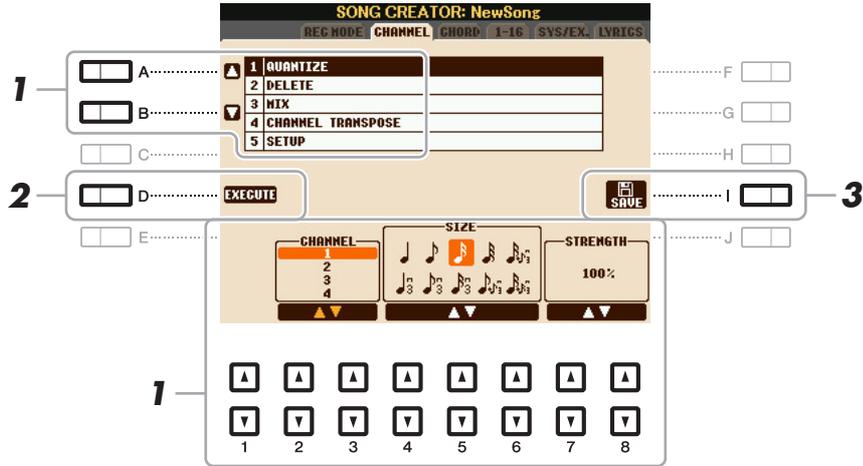
*1 설정의 3번째 소절에서부터 재녹음하고자 하는 경우, 곡의 위치를 3번째 소절로 옮긴 뒤 녹음을 시작하여 1-2번째 소절이 덮어쓰기 되지 않도록 합니다.

*2 녹음을 정지하려면 5소절이 끝날 때 [REC] 버튼을 누르십시오.

이전에 녹음된 데이터
 새로 녹음된 데이터
 삭제된 데이터

기존 곡 데이터의 채널 이벤트 편집

CHANNEL 페이지에서 쉼타이즈 및 조옮김 등과 같은 다양하고 유용한 기능을 이미 녹음된 데이터에 적용할 수 있습니다.



1 편집할 곡을 선택합니다.

2 작업 화면을 불러옵니다.

[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [A] SONG CREATOR → TAB [◀][▶] CHANNEL

3 [A]/[B] 버튼을 사용하여 편집 메뉴를 선택하고, [1 ▲▼] ~ [8 ▲▼] 버튼을 사용하여 데이터를 편집합니다.

편집 메뉴 및 사용 가능한 설정에 관한 자세한 내용은 [62페이지](#)를 참조하십시오.

4 현재 화면에 대한 작업을 실행하려면 [D] (EXECUTE) 버튼을 누르십시오.

작업(SETUP 메뉴 화면은 제외)이 완료된 후에는 이 버튼이 "UNDO"로 바뀌며, 이 버튼을 통해 편집 결과에 만족하지 않는 경우 원래 데이터를 복원할 수 있습니다. 실행 취소 기능에는 하나의 레벨만이 있으며, 바로 이전 작업만을 취소할 수 있습니다.

5 [I] (SAVE) 버튼을 눌러 작업을 저장합니다.

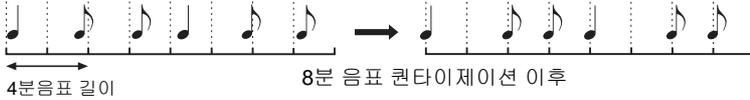
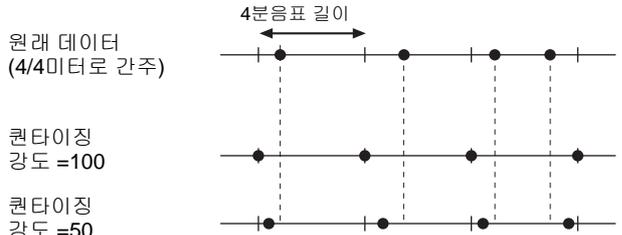
주의

녹음된 곡 데이터는 저장 작업을 실행하지 않고 다른 곡을 선택하거나 악기의 전원을 끄면 저장되지 않고 손실됩니다.

1 QUANTIZE

퀀타이즈 기능을 이용하여 모든 음표의 타이밍을 한 채널에 정렬할 수 있습니다. 예를 들어 오른쪽에 있는 음악적 프레임을 녹음하는 경우, 절대적인 정확도로 연주하지 못할 수가 있으며 실제 연주 속도가 정확한 타이밍보다 조금 앞서거나 뒤쳐질 수 있습니다. 퀀타이즈는 이것을 바로잡기 위한 편리한 방법입니다.



[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	CHANNEL	퀀타이즈할 곡 데이터의 MIDI 채널을 결정합니다.
[4 ▲▼]/ [6 ▲▼]	SIZE	<p>퀀타이즈 크기(분해능)를 선택합니다. 최적의 결과를 위해서 퀀타이즈 크기를 해당 채널에서 가장 짧은 음표 값으로 설정해야 합니다. 예를 들어 그 채널에서 8분 음표가 가장 짧다면 8분 음표를 퀀타이즈 크기로 사용해야 합니다.</p>  <p>설정:</p>  <p>별표(*)가 표시된 세 가지 퀀타이즈 설정은 다른 음표 값 두 개를 동시에 퀀타이즈할 수 있기 때문에 특히 편리합니다. 예를 들어 8분 음표와 8분 음표의 셋잇단음표가 같은 채널에 포함되어 있을 때, 8분 음표별로 퀀타이즈를 하는 경우 그 채널의 모든 음표는 8분 음표로 퀀타이즈되어 셋잇단음표의 느낌이 완전히 사라집니다. 그러나 8분 음표 + 8분음표의 셋잇단음표 설정을 사용하면 이 음표들은 모두 정확하게 퀀타이즈됩니다.</p>
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	STRENGTH	<p>음표가 퀀타이즈되는 강도를 결정합니다. 100%로 설정하면 정확한 타이밍이 설정됩니다. 100% 미만의 값을 선택하면 음표가 지정된 백분율에 따라 지정된 퀀타이즈이션 비트로 이동합니다. 100% 미만의 퀀타이즈이션을 적용하면 녹음에서 "인간적인" 느낌이 나도록 유지할 수 있습니다.</p> 

2 DELETE

곡에서 지정된 채널의 데이터를 삭제할 수 있습니다. [1 ▲▼] ~ [8 ▲▼] 버튼을 사용하여 삭제할 채널을 선택한 다음, [D] (EXECUTE) 버튼을 눌러 작업을 실행합니다.

3 MIX

이 기능을 사용하면 2개의 채널의 데이터를 믹싱하여 다른 채널로 옮길 수 있습니다. 또한 한 채널의 데이터를 다른 채널로 복사할 수 있습니다.

[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	SOURCE 1	믹싱할 MIDI 채널(1~16)을 결정합니다. 여기서 지정된 채널의 모든 음표가 대상 채널로 복사됩니다.
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	SOURCE 2	믹싱할 MIDI 채널(1~16)을 결정합니다. 여기서 지정된 채널의 모든 음표가 대상 채널로 복사됩니다. 1~16의 값 외에도, 소스 1에서 대상 채널로 데이터를 복사할 수 있는 "COPY" 설정이 있습니다.
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	DESTINATION	믹싱이나 복사 결과를 저장할 채널을 결정합니다.

4 CHANNEL TRANSPOSE

이 기능을 사용하여 개별 채널의 녹음된 데이터를 최대 2 옥타브까지 (반음씩 증가) 올림/내림 조옮김할 수 있습니다.

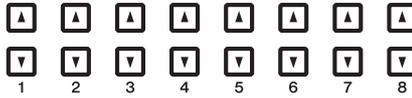
주 채널 9와 10은 조옮김하지 마십시오. 일반적으로 드럼 키트가 이 채널에 할당됩니다. 드럼 키트의 채널을 조옮김하는 경우, 각 건반에 할당된 악기가 변경됩니다.

[F]	CH 1~8/CH 9~16	채널 1~8 및 채널 9~16의 사이에서 채널 화면을 전환합니다.
[G]	ALL CH	모든 채널을 동시에 동일한 값으로 설정하려면 이 버튼을 누른 채로 채널 중 하나의 채널 조옮김을 조절합니다.

5 SETUP

믹싱 콘솔 화면의 현재 설정과 다른 패널 설정은 곡의 처음 위치에 셋업 데이터로 녹음될 수 있습니다. 여기서 녹음되는 믹싱 콘솔과 패널 설정들은 곡이 시작될 때 자동으로 호출됩니다.

주 설정 작업을 실행하기 전에 SONG [■] (STOP) 버튼을 눌러 곡의 위치를 처음으로 옮깁니다.

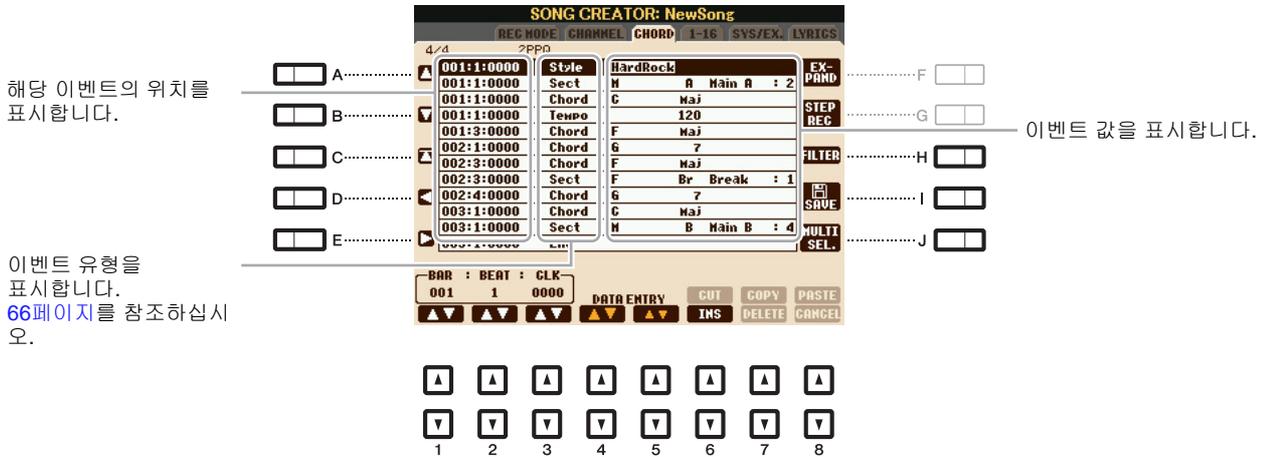


[1 ▲▼] [7 ▲▼]	SELECT	<p>재생 기능이 선택한 곡에 따라 자동으로 볼러올지를 결정합니다. 여기서 선택된 항목은 KEYBOARD VOICE를 제외하고 곡의 상단에만 녹음 가능합니다.</p> <p>SONG 템포 설정 및 믹싱 콘솔에서 한 모든 설정을 기록합니다.</p> <p>KEYBOARD VOICE 건반 부분(RIGHT1, 2 및 LEFT)의 음색 선택과 켜짐/꺼짐 상태를 비롯한 패널 설정을 기록합니다. 여기서 기록된 패널 설정은 원터치 설정에 기억되어 있는 것과 동일합니다. 곡의 어떤 위치에서도 기록이 가능합니다.</p> <p>SCORE SETTING 악보 화면의 설정을 기록합니다.</p> <p>GUIDE SETTING 안내 ON/OFF 설정을 비롯한 안내 기능의 설정을 기록합니다.</p> <p>LYRICS SETTING 가사 화면의 설정을 기록합니다.</p> <p>VH/MIC(PSR-S950) 마이크와 음성 하모니 설정을 녹음합니다. 파라미터에 관한 자세한 내용은 데이터 목록의 파라미터 도표를 참조하십시오.</p>
[8 ▲]	MARK ON	선택된 항목에 체크 표시를 추가하거나 삭제합니다. 체크 표시된 항목은 곡에 녹음됩니다.
[8 ▼]	MARK OFF	

코드 이벤트, 음표, 시스템 고유 이벤트 및 가사 편집:

코드 이벤트, 음표 이벤트, 시스템 고유 이벤트 및 가사를 CHORD, 1~16, SYS/EX 및 LYRICS와 같은 화면에서 동일한 방식으로 편집할 수 있습니다. 이들은 일부 이벤트가 목록 보기로 표시되므로 "이벤트 목록" 화면으로 불립니다.

이벤트 목록 화면



[A]/[B]		커서를 위/아래로 이동하여 원하는 이벤트를 선택합니다.
[C]		커서를 상단(곡의 처음)으로 이동합니다.
[D]/[E]		커서를 왼쪽/오른쪽으로 이동하여 강조 표시된 이벤트 중 원하는 파라미터를 선택합니다.
[H]	FILTER	필터 화면(67페이지)을 불러옵니다. 이를 통해 이벤트 목록에 원하는 이벤트만 표시되도록 할 수 있습니다.
[I]	SAVE	누르면 편집된 곡이 저장됩니다.
[J]	MULTI SELECT	[A]/[B] 버튼을 사용하는 동안 이 버튼을 누르고 있으면 여러 개의 이벤트를 선택할 수 있습니다.
[1 ▲▼]	BAR	데이터의 위치(바/비트/클록)를 결정합니다. 클록 하나는 4분 음표의 1/1920과 같습니다.
[2 ▲▼]	BEAT	
[3 ▲▼]	CLOCK	
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	DATA ENTRY	이벤트 값을 조절합니다. [4 ▲▼] 버튼을 사용하면 대략적인 조절이 가능합니다. [5 ▲▼] 버튼 또는 [DATA ENTRY] 다이얼을 사용하면 미세 조절이 가능합니다.
[6 ▲]	CUT	잘라내기/복사/삭제/붙여넣기 작업을 실행합니다.
[7 ▲]	COPY	
[7 ▼]	DELETE	
[8 ▲]	PASTE	
[6 ▼]	INS (INSERT)	새 이벤트를 추가합니다.
[8 ▼]	CANCEL	편집을 취소하고 원래 값을 복구합니다.

주 CHORD 랩 화면에서 이벤트를 편집한 후, [F] (EXPAND) 버튼을 눌러 데이터를 곡 데이터로 변환합니다.

주 실시간 녹음으로 녹음된 코드 악절 데이터는 이 화면에서 표시하거나 편집하는 것이 불가능합니다.

■ 코드 이벤트(CHORD 페이지)

스타일	스타일
템포	템포
코드	코드 근음, 코드 형식, 베이스에 기초한 코드
악절	스타일 악절(인트로, 메인, 필인, 브레이크, 엔딩)
켜짐/꺼짐	반주 스타일의 각 부분(채널)에 대한 켜짐/꺼짐 상태
채널 음량	반주 스타일의 각 부분(채널)에 대한 음량
스타일 음량	반주 스타일의 전체 음량

■ 음표 이벤트(1~16 페이지)

음표	곡 내 개별 음표 연주된 건반에 해당하는 음표 번호, 건반이 연주되는 강도를 기초로 한 속도 값, 그리고 게이트 시간 값(음표의 길이)을 포함합니다.
컨트롤 변경	음량, 팬, 필터 및 이펙트 깊이(8장에서 설명한 믹싱 콘솔을 통한 편집) 등과 같은 음색을 조절하기 위한 설정
P프로그램 변경	음색을 선택하기 위한 MIDI 프로그램 변경
피치 밴드	음색의 피치를 지속적으로 바꾸기 위한 데이터. 이 이벤트는 PITCH BEND 휠을 제어함으로써 발생합니다.
애프터터치	이 이벤트는 음표가 연주된 후에 건반에 압력이 가해질 때 발생합니다.

■ 시스템 고유 이벤트(SYS/EX. 페이지)

악보 시작 소절	곡의 첫 소절을 결정합니다.
템포	템포 값을 결정합니다.
박자 기호	박자 기호를 결정합니다.
조표	화면에 표시되는 악보에 대한 조표 및 메이저/마이너 설정을 결정합니다.
XG 파라미터	XG 파라미터에 다양한 세부 변경 사항을 적용할 수 있습니다. 자세한 내용은 데이터 목록에 있는 MIDI 데이터 형식을 참조하십시오. 데이터 목록은 Yamaha 웹 사이트에서 확인하실 수 있습니다.
SYS/EX. (시스템 고유)	곡에서 시스템 고유 데이터를 표시합니다. 여기서 새 데이터를 만들거나 데이터의 내용을 변경할 수는 없지만, 데이터를 삭제, 잘라내기, 복사 및 붙여넣기는 할 수 있습니다.
메타 이벤트	곡에서 SMF 메타 이벤트를 표시합니다. 여기서 새 데이터를 만들거나 데이터의 내용을 변경할 수는 없지만, 데이터를 삭제, 잘라내기, 복사 및 붙여넣기는 할 수 있습니다.

■ 가사 이벤트(LYRICS 페이지)

이름	곡명을 입력할 수 있습니다.
가사	가사를 입력할 수 있습니다.
코드	CR: 가사 텍스트에 줄바꿈을 입력합니다. LF: 현재 표시된 가사가 사라지고 다음 가사 세트를 표시합니다.

특정 형식의 이벤트 표시

이벤트 목록 화면에는 다양한 형식의 이벤트가 표시됩니다. 때로는 편집하고 싶은 것을 정확하게 골라내기 어려울 때도 있습니다. 이때 필터 기능을 사용하면 편리합니다. 이 기능을 통해 이벤트 목록 화면에 표시될 이벤트 형식을 결정할 수 있습니다.

- 1 CHORD, 1~16, SYS/EX. 또는 LYRICS 화면에서 [H] (FILTER) 버튼을 누릅니다.
- 2 표시하고자 하는 항목에 체크 표시합니다.



[C]	MAIN	메인 형식이 모든 이벤트가 표시됩니다.
[D]	CTRL. CHG	모든 구체적인 컨트롤 변경 메시지 이벤트가 표시됩니다.
[E]	STYLE	스타일 재생에 관련된 모든 형식의 이벤트가 표시됩니다.
[H]	ALL ON:	모든 이벤트 형식에 체크 표시합니다.
[I]	NOTE/ALL OFF/CHORD	"NOTE"([C] (MAIN)이 켜진 경우 표시됨)는 NOTE 데이터만을 선택합니다. "CHORD"([E] (STYLE)이 켜진 경우 표시됨)는 CHORD 데이터만을 선택합니다. "ALL OFF"([D] (CTRL.CHG)가 켜진 경우 표시됨)는 모든 체크 표시를 삭제합니다.
[J]	INVERT	모든 박스의 체크 표시 설정을 반대로 전환합니다. 즉, 체크 표시가 없었던 모든 박스에는 체크 표시가 입력되며, 그 반대로 체크 표시가 입력되었던 모든 박스에는 체크 표시가 해제됩니다.
[2 ▲▼]/ [5 ▲▼]		체크 표시하거나 체크 표시를 해제할 이벤트 형식을 선택합니다.
[6 ▲]	MARK ON	선택한 이벤트 형식에 대한 체크 표시를 입력/제거합니다.
[7 ▲]		체크 표시된 이벤트 형식은 CHORD, 1~16, SYS/EX 또는 LYRICS 화면에 표시될 수 있습니다.
[6 ▼]/ [7 ▼]	MARK OFF	

- 3 [EXIT] 버튼을 눌러 설정을 실행합니다.

이 기능은 사용설명서에 자세히 설명되어 있습니다. 사용설명서의 해당 장을 참조하십시오.

멀티 패드

목차

멀티 패드 생성(멀티 패드 생성기)	68
•멀티 패드 - MIDI를 통한 실시간 녹음	68
•멀티 패드 - MIDI를 통한 단계 녹음	70
멀티 패드 편집	70

멀티 패드 생성(멀티 패드 생성기)

이 기능으로 직접 만든 멀티 패드 프레이즈를 만들고, 기존의 멀티 패드 프레이즈를 편집하여 자신만의 프레이즈로 만들 수 있습니다. 곡 생성기와 마찬가지로 멀티 패드 생성기도 실시간 녹음 및 단계 녹음이 가능합니다. 그러나 곡 생성기의 경우, 각 멀티 패드는 1개의 채널로만 구성되어 있으며 펀치 인/아웃 등의 편리한 기능은 사용할 수 없습니다.

멀티 패드 - MIDI를 통한 실시간 녹음

작업을 시작하기 전에 다음 사항을 유념해 주십시오.

- 오른쪽 1 부분 연주만이 멀티 패드 프레이즈로 녹음되기 때문에, 사전에 오른쪽 1 부분에 원하는 음색을 미리 선택해야 합니다.
- 멀티 패드 녹음에서 수퍼 아티큘레이션 음색 및 오르간 플루트 음색은 사용할 수 없습니다. 이 음색 중 하나가 오른쪽 1 부분에 설정된 경우, 녹음 시 해당 음색은 그랜드 피아노 음색으로 대체됩니다.
- 녹음이 스타일 재생과 함께, 또는 동시에 이루어질 수 있기 때문에 사전에 원하는 스타일을 미리 선택해야 합니다. 그러나 스타일은 녹음되지 않는 점을 유의하십시오.

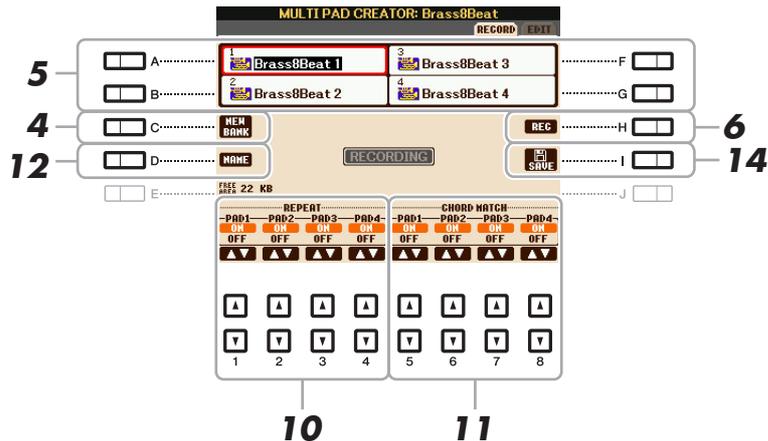
- 1** 기존 बैं크에 새 멀티 패드를 생성하고자 하는 경우, 원하는 멀티 패드 बैं크를 선택합니다. 비어있는 새 बैं크에 새 멀티 패드를 생성하고자 하는 경우, 이 단계는 불필요합니다.



NEXT PAGE

2 작업 화면을 불러옵니다.

[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [C] MULTI PAD CREATOR



3 필요한 경우, VOICE 카테고리 선택 버튼으로 원하는 음색을 선택합니다

음색을 선택한 후 [EXIT] 버튼을 누르면 이전 화면으로 되돌아갑니다.

4 비어있는 새 बैं크에 새 멀티 패드를 생성하고자 하는 경우, [C] (NEW BANK) 버튼을 누릅니다.

5 [A], [B], [F], [G] 버튼 중 하나를 눌러 녹음에 사용할 특정 멀티 패드를 선택합니다.

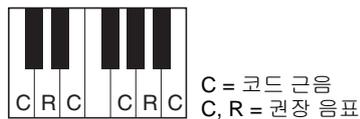
6 [H] (REC) 버튼을 눌러 5 단계에서 선택한 멀티 패드의 녹음 대기 상태로 들어갑니다.

7 건반을 연주하여 녹음을 시작합니다.

실제 프레이즈 전에 목음을 삽입하고 싶은 경우, STYLE CONTROL [START/STOP]을 눌러 녹음 및 리듬 재생(현재 스타일의)을 시작합니다. 현재 스타일의 리듬 파트는 녹음이 되지 않더라도 녹음 중에 재생된다는 점을 기억해 주십시오.

코드 매치 프레이즈를 위한 권장 음표

코드 매치 프레이즈를 생성하고자 하는 경우, C, D, E, G, A 및 B 음표를 사용하십시오. 즉 C 메이저 건반으로 프레이즈를 연주하십시오. 이렇게 하면 프레이즈의 하모니가 일정하며 건반의 왼손 부분의 어떤 코드를 연주하더라도 잘 어울립니다.



C = 코드 근음
C, R = 권장 음표

8 녹음을 정지합니다.

프레이즈 연주를 마치면 [H] (STOP) 버튼이나 패널의 MULTI PAD [STOP] 버튼, 또는 STYLE CONTROL[START/STOP] 버튼을 눌러 녹음을 정지합니다.

9 MULTI PAD 버튼 [1]~[4] 중 적절한 버튼을 눌러 새로 녹음한 프레이즈를 들읍니다. 프레이즈를 재녹음하려면 6~8 단계를 반복합니다.

10 [1 ▲▼] ~ [4 ▲▼] 버튼을 사용하여 각 패드의 반복 파라미터를 켜거나 끕니다.

선택한 패드의 반복 파라미터가 켜짐으로 설정된 경우, MULTI PAD [STOP] 버튼을 누를 때까지 해당 패드가 계속 재생됩니다. 곡이나 스타일 재생 중에 반복 기능이 켜져있는 멀티 패드를 누르면 비트와 함께 재생이 동시 시작되고 반복됩니다.

선택한 패드의 반복 기능이 꺼짐으로 설정된 경우, 프레이즈의 끝 부분에 도달하면 곧바로 재생이 자동으로 종료됩니다.

11 [5 ▲▼] ~ [8 ▲▼] 버튼을 사용하여 각 패드의 코드 매치를 켜거나 끕니다.

선택한 패드의 코드 매치 파라미터가 켜짐으로 설정되면, [ACMP]가 켜지면서 건반의 코드 부분에 지정된 코드, 혹은 [LEFT]가 켜지면서([ACMP를 끌 때]) 건반의 LEFT 음색 부분에 지정된 코드에 따라 해당 패드가 재생됩니다.

※ 다음 아이콘(프렛보드 위의 손)으로 표시된 멀티 패드는 기타 NTT(40페이지)로 만들어져 기타의 자연스러운 코드 음색 특징을 재현합니다. 코드 매치 설정이 꺼짐으로 설정되면 멀티 패드가 제대로 음향을 출력하지 못할 수 있음을 유의하십시오.

**12** [D] (NAME) 버튼을 누른 다음 각 멀티 패드에 원하는 이름을 입력합니다.**13** 다른 멀티 패드를 녹음하고자 하는 경우 5~12 단계를 반복합니다.**14** [I] (SAVE) 버튼을 눌러 멀티 패드를 저장한 뒤, 멀티 패드 데이터를 4개의 패드가 포함된 बैं크로 저장합니다.

멀티 패드 - MIDI를 통한 단계 녹음

EDIT 페이지에서 단계 녹음을 수행할 수 있습니다. 69페이지의 5단계에서 멀티 패드를 선택한 뒤, TAB [▶] 버튼을 누르면 EDIT 페이지가 선택됩니다.

EDIT 페이지는 이벤트 목록을 표시합니다. 이벤트 목록을 통해 매우 정확한 타이밍으로 음표를 녹음할 수 있습니다. 이 단계 녹음의 절차는 아래 명시된 사항을 제외하면 곡 녹음(52~55페이지)의 절차와 본질적으로 동일합니다.

- 멀티 패드의 데이터는 단일 채널 전용이기 때문에 채널을 전환하는 LCD 버튼이 없습니다.
- 멀티 패드 생성기에서는, 채널 이벤트와 시스템 고유 메시지만을 입력할 수 있습니다. 코드 및 가사 이벤트는 사용할 수 없습니다. [F] 버튼을 눌러 두 가지 다른 이벤트 목록 유형으로 전환할 수 있습니다.

멀티 패드 편집

생성한 멀티 패드 बैं크 및 बैं크에 속하는 멀티 패드 각각을 관리(이름 변경, 복사, 붙여 넣기, 삭제)할 수 있습니다. 멀티 패드 बैं크 관리에 관한 지침은 사용설명서의 기본 작동법을 참조하십시오. 이 장에서는 각 멀티 패드를 관리하는 방법이 다루어집니다.

1 편집할 멀티 패드가 포함된 멀티 패드 बैं크를 선택합니다.

MULTI PAD CONTROL [SELECT] 버튼을 눌러 멀티 패드 선택 화면을 불러오고, TAB [◀][▶] 버튼을 사용하여 "PRESET", "USER" 또는 "USB"(USB 플래시 메모리가 연결된 경우)를 불러온 뒤 [A]~[J] 버튼을 사용하여 원하는 멀티 패드 बैं크를 선택합니다.

※ 프리셋 멀티 패드 बैं크를 선택한 뒤 멀티 패드를 편집하는 경우, "USER" 또는 "USB"(USB 플래시 메모리가 연결된 경우)에 사용자 बैं크로 편집 사항을 저장합니다.

2 [8 ▼] (EDIT) 버튼을 눌러 MULTI PAD EDIT 화면을 불러옵니다.**3** [A], [B], [F], [G] 버튼 중 하나를 눌러 편집할 특정 멀티 패드를 선택합니다.

4 선택된 패드를 편집합니다.



[1 ▼]	NAME	각 멀티 패드의 이름을 변경합니다.
[3 ▼]	COPY	멀티 패드를 복사합니다. 아래 참조
[4 ▼]	PASTE	[3 ▼] 버튼을 사용하여 복사한 멀티 패드를 붙여넣기 합니다.
[5 ▼]	DELETE	선택된 멀티 패드를 삭제합니다.

멀티 패드 복사

- 1 위 4 단계에서의 [3 ▼] 버튼을 누릅니다.
- 2 [A], [B], [F], [G] 버튼을 사용하여 복사할 멀티 패드를 선택한 뒤 [7 ▼] (OK) 버튼을 누릅니다. 선택된 멀티 패드가 클립보드에 복사됩니다.
- 3 [A], [B], [F], [G] 버튼을 사용하여 대상 위치를 선택합니다. 선택된 패드를 다른 बैं크에 복사하고 싶은 경우, [8 ▲] (UP) 버튼을 눌러 멀티 패드 बैं크 선택 화면을 불러온 뒤 원하는 बैं크를 선택하고 [8 ▼] (EDIT) 버튼을 눌러 대상을 선택합니다.
- 4 [4 ▼] (PASTE) 버튼을 눌러 붙여넣기 작업을 실행합니다.

5 편집된 멀티 패드가 포함된 현재 बैं크를 저장합니다.

[8 ▲] 버튼을 눌러 확인창을 불러 오고 [G] (YES) 버튼을 눌러 USER 페이지를 불러온 뒤 [6 ▼] (SAVE) 버튼을 누르면 저장 작업이 실행됩니다. 자세한 내용은 사용설명서의 기초 작동법을 참조하십시오.

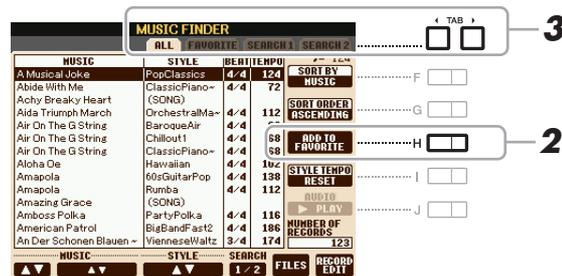
목차

즐거찾는 레코드 세트 생성	72
레코드 편집	73
•레코드 삭제	74
레코드를 단일 파일로 저장	74
•음악 찾기 파일 선택 및 레코드 불러오기	75

즐거찾는 레코드 세트 생성

검색 기능을 통해 효율적으로 음악 레코드를 찾을 수 있지만, 자주 사용하는 패널 설정, 곡 데이터 및 스타일 데이터를 FAVORITE 페이지에 저장하여 빠르게 불러 올 수 있습니다.

- 1 MUSIC FINDER** 화면에서 원하는 레코드를 선택합니다.
- 2 [H] (ADD TO FAVORITE)** 버튼을 누른 뒤 **[G] (YES)** 버튼을 누르면 선택된 레코드를 FAVORITE 페이지에 추가할 수 있습니다.



- 3 TAB [◀][▶]** 버튼을 사용하여 FAVORITE 페이지를 선택하고 레코드가 추가되었는지 확인하십시오.

ALL 페이지에서와 같이, FAVORITE 페이지에서 레코드를 선택한 뒤 연주를 시작할 수 있습니다.

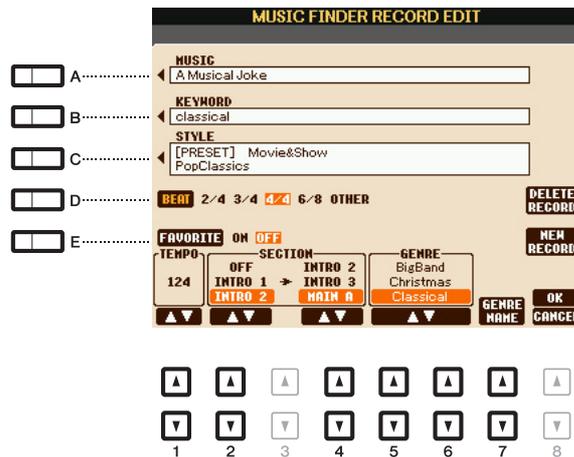
FAVORITE 페이지에서 레코드 삭제

- 1 FAVORITE** 화면에서 삭제하고 싶은 레코드를 선택합니다.
- 2 [H] (DELETE FROM FAVORITE)** 버튼을 누른 뒤 **[G] (YES)** 버튼을 누르면 레코드를 삭제할 수 있습니다.

레코드 편집

기존 레코드를 직접 편집하여 만든 나만의 새로운 레코드를 만들 수 있습니다. 현재 레코드의 사항들을 편집된 사항들로 대체하거나, 별개의 새로운 레코드로 저장할 수 있습니다.

- 1 MUSIC FINDER 화면에서 편집하기를 원하는 레코드를 선택합니다.
- 2 [8 ▲▼] (RECORD EDIT) 버튼을 눌러 EDIT 화면을 불러옵니다.
- 3 레코드를 편집합니다.



[A]	MUSIC	음악 제목을 입력하는 곳입니다. [A] 버튼을 누르면 음악 제목 입력 화면이 열립니다.
[B]	KEYWORD	검색 작업을 실행할 때 사용할 키워드를 입력하는 곳입니다. [B] 버튼을 누르면 키워드 입력 화면이 열립니다.
[C]	STYLE/SONG/AUDIO	스타일을 변경합니다. [C] 버튼을 누르면 스타일 선택 화면이 나타납니다. 원하는 스타일을 선택한 후 [EXIT] 버튼을 눌러 EDIT 화면으로 돌아갑니다. SONG 또는 AUDIO 레코드의 경우, 이 필드를 편집할 수 없습니다.
[D]	BEAT	검색을 위한 레코드의 비트(박자 기호)를 변경합니다. SONG 또는 AUDIO 레코드의 경우, 이 필드를 편집할 수 없습니다. 주 여기에서 만든 비트 설정은 음악 찾기 검색 기능에서만 사용할 수 있습니다. 이것은 스타일 자체의 실제 비트 설정에는 영향을 주지 않습니다.
[E]	FAVORITE	편집된 레코드가 FAVORITE 페이지에 추가되는지의 여부를 선택합니다.
[1 ▲▼]	TEMPO	템포를 변경합니다. SONG 또는 AUDIO 레코드의 경우, 이 필드를 편집할 수 없습니다.
[2 ▲▼]	SECTIONS	레코드를 선택했을 때 세트로 불러오는 스타일 악절을 선택합니다. [2 ▲▼] 버튼을 사용하여 선택한 악절이 끝나면 이어서 [4 ▲▼] 버튼으로 선택한 악절이 재생됩니다. SONG 또는 AUDIO 레코드의 경우, 이 필드를 편집할 수 없습니다.
[4 ▲▼]		
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	GENRE	원하는 장르를 선택합니다.
[7 ▲▼]	GENRE NAME	새로운 장르를 생성합니다.

편집 작업을 취소 및 종료하려면 [8 ▼] (CANCEL) 버튼을 누릅니다.

- 4** 편집된 레코드를 저장합니다.
 새로운 레코드 생성 시
 [J] (NEW RECORD) 버튼을 누릅니다. ALL 페이지에 해당 레코드가 추가됩니다.

 기존 레코드를 덮어쓰는 경우
 [8 ▲] (OK) 버튼을 누릅니다.

레코드 삭제

삭제 작업을 실행하면 모든 페이지(ALL, FAVORITE 및 SEARCH 1/2)에서 레코드가 삭제됩니다.

- 1** MUSIC FINDER 화면에서 삭제할 레코드를 선택하십시오.
- 2** [8 ▲▼] (RECORD EDIT) 버튼을 눌러 EDIT 화면을 불러옵니다.
- 3** [I] (DELETE RECORD) 버튼을 누릅니다.
- 4** [F] (YES) 버튼을 눌러 선택한 레코드를 삭제합니다.
 레코드가 모든 페이지에서 삭제됩니다.

레코드를 단일 파일로 저장

음악 찾기 기능은 프리셋과 추가적으로 만들어진 단일 파일 레코드를 포함한 모든 레코드를 다룹니다. 개별 레코드(패널 설정, 곡, 오디오 및 스타일 파일)는 별도 파일로 다를 수 없습니다.

- 1** MUSIC FINDER 화면에서 [7▲▼] (FILES) 버튼을 눌러 파일 선택 화면을 불러옵니다.
- 2** TAB [◀][▶] 버튼을 눌러 저장 위치(USER/USB)를 선택합니다.
- 3** [6 ▼] (SAVE) 버튼을 눌러 파일을 저장합니다.
 모든 레코드가 단일 파일로 함께 저장됩니다.

음악 찾기 파일 선택 및 레코드 불러오기

음악 찾기 파일을 선택하면 User나 USB 드라이브에 저장된 레코드를 파일로 불러올 수 있습니다.

- 1 MUSIC FINDER 화면에서 [7▲▼] (FILES) 버튼을 눌러 파일 선택 화면을 불러옵니다.**
- 2 TAB [◀][▶] 버튼을 사용하여 파일 저장 위치를 선택합니다.**
- 3 [A]~[J] 버튼을 눌러 원하는 음악 찾기 파일을 선택합니다.**
다음 옵션 중 하나를 선택하라는 메시지가 나타납니다.

[F]	REPLACE	현재 악기의 모든 음악 찾기 레코드가 삭제되고 선택한 파일의 레코드로 교체됩니다. <u>주의</u> "REPLACE"를 선택하면 내부 메모리의 직접 만든 레코드가 자동으로 삭제됩니다. 중요한 모든 데이터는 사전에 다른 장소에 보관하십시오.
[G]	APPEND	불러온 레코드는 현재 악기에 있는 레코드에 추가됩니다.
[H]	CANCEL	파일 선택 작업을 취소합니다.

목차

등록 메모리 편집	76
특정 항목 불러오기 비활성화(동결)	77
등록 메모리 번호 순서대로 불러오기(등록 순서)	78
•등록 순서 사용	80

등록 메모리 편집

뱅크에 소속된 각각의 등록 메모리를 편집(이름 변경 및 삭제)할 수 있습니다.

- 1** 편집할 등록 메모리가 포함된 등록 메모리 뱅크를 선택합니다.
REGISTRATION BANK [+]와 [-] 버튼을 동시에 눌러 등록 뱅크 선택 화면을 불러온 다음 [A]~[J] 버튼을 사용하여 원하는 뱅크를 선택합니다.
- 2** [8 ▼] (EDIT) 버튼을 눌러 REGISTRATION EDIT 화면을 불러옵니다.
- 3** [A],[D], [F],[I] 버튼 중 하나를 눌러 편집할 특정 등록 메모리를 선택합니다.
- 4** [1 ▼] 버튼을 눌러 이름을 변경하거나 [5 ▼] 버튼을 눌러 선택된 등록 메모리를 삭제합니다.
이름 변경 및 삭제 작업에 관한 자세한 내용은 사용설명서의 기본 작동법을 참조하십시오.



- 5** 편집된 등록 메모리가 포함된 현재 뱅크를 저장합니다.
[8 ▲] 버튼을 눌러 등록 메모리 선택 화면을 불러온 뒤 [6 ▼] (SAVE) 버튼을 눌러 저장 작업을 실행합니다.

특정 항목 불러오기 비활성화(동결)

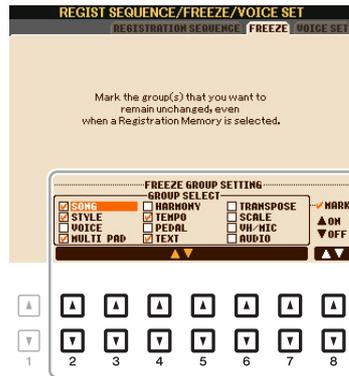
등록 메모리를 통해 버튼을 단 한번만 눌러 기존의 패널 셋업을 불러올 수 있습니다. 하지만 등록 메모리 셋업을 전환하는 경우에도 특정 항목은 그대로 유지되기를 바라는 경우가 있을 수 있습니다. 예를 들어 음색 설정은 바꾸고 싶지만 스타일 설정은 유지하고 싶은 경우, 다른 등록 메모리 번호를 선택하여도 해당 스타일 설정만을 "동결"하여 스타일 설정을 유지시킬 수 있습니다.

1 작업 화면을 불러옵니다.

[FUNCTION] → [E] REGIST SEQUENCE/FREEZE/VOICE SET → TAB [◀][▶] FREEZE

2 [2 ▲▼] ~ [7 ▲▼] 버튼을 사용하여 원하는 항목을 선택한 뒤 [8 ▲▼] 버튼을 사용하여 체크 표시를 입력하거나 삭제합니다.

[FREEZE]를 켜면 체크 표시된 항목이 동결됩니다.



3 [EXIT] 버튼을 눌러 작업 화면에서 나갑니다.

주의

이 화면에서 나갈 때 REGISTRATION FREEZE 화면의 설정은 악기에 자동으로 저장됩니다. 하지만 이 화면에서 나가지 않고 악기의 전원을 끄면 설정은 손실됩니다.

4 패널에 있는 [FREEZE] 버튼을 눌러 동결 기능을 켭니다.

이 작업을 통해, 다른 등록 메모리 번호를 선택하더라도 체크 표시된 항목을 "동결"하거나 유지할 수 있습니다. [FREEZE] 버튼을 한 번 더 누르면 동결 기능이 꺼집니다.

등록 메모리 번호 순서대로 불러오기(등록 순서)

등록 메모리 버튼이 매우 편리하기는 하나, 연주 중에 빠르게 설정을 전환하고 싶을 수 있습니다. 편리한 등록 순서 기능을 이용하면 연주하면서도 TAB [◀][▶] 버튼(메인 화면에)이나 페달만을 사용하여 지정한 순서대로 8개의 셋업을 불러올 수 있습니다.

1 페달(들)을 사용하여 등록 메모리 번호를 바꾸고자 하는 경우, 추가 페달을 적절한 FOOT PEDAL 잭에 연결하십시오.

연결 관련 지침은 사용설명서 10장을 참조하십시오.

2 REGISTRATION BANK 화면에서 프로그래밍할 बैं크를 선택합니다.

3 작업 화면을 불러옵니다.

[FUNCTION] [E] REGIST SEQUENCE/FREEZE/VOICE SET TAB [◀][▶] REGISTRATION SEQUENCE

4 페달을 사용하는 경우, 페달 사용 방법을 이곳에서 지정합니다 - 시퀀스를 통해 진행하거나 반대로 진행.

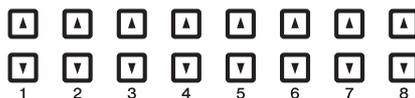
[C] 또는 [D] 버튼을 사용하여 등록 순서에 따라 진행하거나 반대로 진행할 페달을 선택합니다. 예를 들어 페달 2개가 연결된 경우, 페달 1은 순서대로 진행할 때, 페달 2는 반대로 진행할 때 사용됩니다. 이곳의 페달 설정(OFF 제외)은 FOOT PEDAL 화면(101페이지)의 설정보다 우선시 된다는 점을 기억해 주십시오. 등록 순서 외의 다른 기능을 위해 페달을 사용하고 싶은 경우, 이 기능을 반드시 OFF로 설정합니다.

현재 선택된 등록 메모리 बैं크의 이름을 표시합니다.



5 시퀀스 순서를 왼쪽에서 오른쪽으로 프로그래밍합니다.

패널의 REGISTRATION MEMORY [1]~[8] 버튼 중 하나를 누른 뒤 [6 ▲▼] (INSERT) 버튼을 눌러 번호를 입력합니다.



NEXT PAGE

[1 ▲▼]/ [4 ▲▼]	CURSOR	커서를 이동시킵니다.
[5 ▲▼]	REPLACE	커서 위치의 번호를 현재 선택한 등록 메모리 번호로 교체합니다.
[6 ▲▼]	INSERT	현재 선택한 등록 메모리 번호를 커서 위치에 입력합니다.
[7 ▲▼]	DELETE	커서 위치에 있는 번호를 삭제합니다.
[8 ▲▼]	CLEAR	시퀀스 상의 모든 번호를 삭제합니다.

6 [E] (SEQUENCE END) 버튼을 사용하여 시퀀스의 끝에 도달했을 때 등록 순서의 작동 방식을 결정합니다.

- STOP** TAB [F] 버튼 또는 "전진" 페달을 눌러도 아무런 효과가 없습니다. 시퀀스가 "정지" 됩니다.
- TOP** 시퀀스가 처음부터 다시 시작됩니다.
- NEXT BANK** 동일 폴더 내 다음 등록 메모리 बैं크의 처음으로 시퀀스가 자동 이동합니다.

7 [F] (REGISTRATION SEQUENCE ENABLE) 버튼을 누르면 등록 순서 기능이 켜집니다.

8 [EXIT] 버튼을 눌러 작업 화면에서 나갑니다.

확인 메시지가 나타난 후, [G] (YES) 버튼을 누르면 등록 순서 프로그램이 일시적으로 보관됩니다.

9 REGIST BANK [+] 및 [-] 버튼을 동시에 눌러 REGISTRATION BANK 화면을 불러온 뒤 [6 ▼] (저장) 버튼을 눌러 현재 등록 बैं크를 저장합니다.

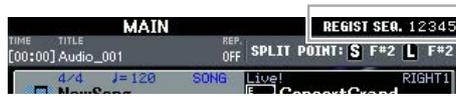
등록 순서 프로그램은 등록 बैं크에 저장할 수 있기 때문에 이 작업이 필요합니다.

주의

나중에 불러 올 수 있도록 반드시 저장 작업을 실행합니다. 저장하지 않는 경우 등록 순서 프로그램이 손실됩니다.

등록 순서 사용

- 1 원하는 등록 बैं크를 선택합니다.
- 2 메인 화면의 오른쪽 상단에서 등록 순서를 확인합니다.



등록 순서는 메인 화면의 상단 오른쪽에 표시되어 있으며, 현재 선택되어 있는 번호를 확인할 수 있게 해줍니다.

- 3 TAB [◀] 또는 [▶] 버튼을 누르거나 풋 페달을 눌러 첫 번째 등록 메모리 번호를 선택합니다. 가장 좌측의 번호 주변에 박스가 나타나 해당 등록 메모리 번호가 현재 선택되었음을 표시합니다.
- 4 건반을 연주하는 동안 TAB 버튼이나 풋 페달을 사용합니다. 등록 메모리 번호가 선택되지 않은 상태로 되돌아가려면 메인 화면에서 [◀] 및 [▶] 버튼을 동시에 누릅니다.

주 어떤 화면이 불러오는지에 관계 없이 (REGISTRATION SEQUENCE 화면 제외) 등록 순서에 이 페달을 사용할 수 있습니다.

목차

음성 하모니 및 말하기 설정	81
마이크(음성/말하기) 설정	82
•마이크 설정 저장:	82
•VOCAL 페이지	83
•TALK 페이지	84
음성 하모니 컨트롤 파라미터 구성:	85
음성 하모니 형식 편집:	87
•개요 탭 파라미터 편집	88
•파트 탭 파라미터 편집	90
•상세 탭 파라미터 편집	91

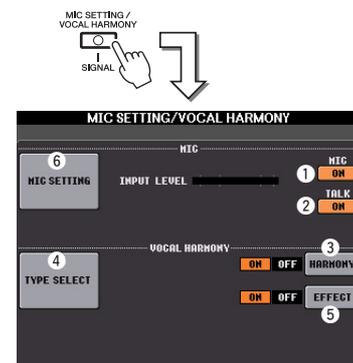
음성 하모니 및 말하기 설정

음성 하모니 이펙트는 아래와 같이 다양한 파라미터를 지니고 있습니다. 왼쪽의 도표는 음성 하모니와 관련된 파라미터간의 관계를 나타내며, 오른쪽의 그림은 [MIC SETTING/VOCAL HARMONY] 버튼을 통해 불러올 수 있는 관련 화면을 나타냅니다. 도표의 각 숫자는 화면의 동일한 숫자에 해당합니다.

음성 하모니 파라미터간의 관계



해당 화면

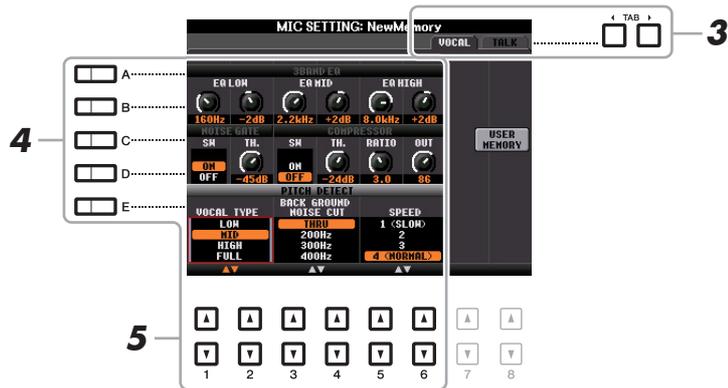


- ① 마이크 켜짐/꺼짐(MIC ON/OFF)**
마이크를 사용하고자 하는 경우, 이 파라미터를 ON으로 설정하십시오.
- ② 말하기 켜짐/꺼짐(TALK ON/OFF)**
이 파라미터는 음성 하모니 셋업(마이크 연주 중 사용) 및 말하기 셋업(말하는 도중 또는 특정 연주와 다음 연주 사이에 사용) 사이에서 마이크 셋업을 전환합니다. ON으로 설정된 경우, 말하기 설정만이 활성화됩니다. OFF로 설정된 경우, 음성 하모니 설정만이 활성화됩니다.
- ③ 음성 하모니 켜짐/꺼짐(HARMONY ON/OFF)**
음성 하모니를 켜거나 끕니다.
- ④ 음성 하모니 형식(TYPE SELECT)**
광범위한 음성 하모니 형식 중에서 원하는 형식을 선택할 수 있도록 합니다.
- ⑤ 음성 이펙트 켜짐/꺼짐(EFFECT ON/OFF)**
[MIC SETTING/VOCAL HARMONY] [D]/[E] (TYPE SELECT) [8 ▼] (EDIT)를 통해 불러올 수 있는 화면에서 설정 가능한 음성 하모니 이펙트를 켜거나 끕니다. 자세한 내용은 87페이지를 참조하십시오.
- ⑥ 마이크 설정(MIC SETTING)**
음성 하모니 및 말하기의 마이크 소리에 관련된 다양한 파라미터를 별도로 설정할 수 있습니다.

마이크(음성/말하기) 설정

이 장에서는 마이크를 세부적으로 설정하고 저장하는 방법이 설명됩니다.

- 1 마이크를 연결하고 **[MIC SETTING/VOCAL HARMONY]** 버튼을 눌러 작업 화면을 불러온 뒤 **[F]** 버튼을 눌러 **MIC**를 **ON**으로 설정합니다.
마이크에 대고 말하기가 가능해지며, 파라미터를 설정하며 적용되는 변화를 들을 수 있습니다.
- 2 **[A]/[B]** 버튼을 사용하여 **MIC SETTING** 화면을 불러옵니다.
- 3 **TAB [◀][▶]** 버튼을 사용하여 **VOCAL** 또는 **TALK** 중 원하는 페이지를 선택합니다.



※ TALK 페이지의 설정은 말하기 기능이 켜졌을 때 활성화되는 마이크 설정입니다.

- 4 **[A]~[E]** 버튼을 사용하여 조절할 파라미터(또는 그룹)의 구체적인 열을 선택합니다.
- 5 **[1 ▲▼] ~ [6 ▲▼]** 버튼을 사용하여 해당 열에서 구체적인 파라미터 값을 설정합니다.
각 파라미터에 관한 자세한 정보는 [83~84페이지](#)를 참조하십시오.

주의

설정 후, **[H] (USER MEMORY)** 버튼을 눌러 마이크 설정 메모리 화면으로 간 뒤 설정을 저장합니다([83페이지](#) 참조). 저장 작업을 실행하지 않고 약기의 전원을 끄거나 화면에서 나가면 설정이 손실됩니다.

마이크 설정 저장:

모든 설정(VOCAL/TALK 페이지)이 단일 파일로 저장됩니다. 최대 10개의 파일을 저장할 수 있습니다.

- 1 **MIC SETTING** 화면에서(위의 3 단계) **[H] (USER MEMORY)** 버튼을 누릅니다.
- 2 **[6 ▼] (SAVE)** 버튼을 눌러 파일을 **USER**에 저장합니다.

이름 짓기 및 삭제 절차에 관한 자세한 내용은 사용설명서의 기본 작동법을 참조하십시오.

※ 마이크 설정 파일은 내부 USER 드라이브에만 저장 가능합니다. 이 설정을 USB 플래시 메모리에 저장하고자 하는 경우, **[FUNCTION] → [I] (UTILITY) → SYSTEM RESET → [H] (USER EFFECT)**를 통해 불러 온 화면에서 사용자 이펙트 파일을 저장하십시오.

USER에 저장된 마이크 설정 불러오기

- 1 **MIC SETTING MEMORY** 화면을 불러옵니다.
[MIC SETTING] → [H] USER MEMORY
- 2 **[A]~[J]** 버튼을 눌러 원하는 설정 파일을 선택합니다.

■ 3BAND EQ([A] 또는 [B] 버튼으로 선택)

EQ는 전체 주파수 응답을 알맞게 맞추기 위해 필요에 따라 높이거나 낮출 수 있는 여러 대역으로 주파수 스펙트럼을 분할하는 프로세서입니다. 이 악기는 마이크 음향용 고성능 3대역(Low, MID, HIGH) 디지털 이퀄라이저 기능이 특징입니다.

[1 ▲▼]/ [3 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Hz	해당 대역의 중심 주파수를 조절합니다.
[2 ▲▼]/ [4 ▲▼]/ [6 ▲▼]	dB	해당 대역의 레벨을 최대 12dB 높이거나 낮춥니다.

■ NOISE GATE [C] 또는 [D] 버튼으로 선택)

마이크 입력이 일정 수준 이하로 떨어지면 입력 신호를 음소거하는 기능입니다. 불필요한 잡음을 차단하여 원하는 신호(음성 등)가 통과되도록 합니다.

[1 ▲▼]	SW(스위치)	노이즈 게이트를 켜거나 끄는데 사용합니다.
[2 ▲▼]	TH. (한계값)	게이트가 열리기 시작하는 입력 수준을 조절합니다.

■ COMPRESSOR([C] 또는 [D] 버튼으로 선택)

마이크의 입력 신호가 일정 수준을 넘어서면 출력 수준을 낮추는 이펙트입니다. 폭 넓게 변화하는 다이내믹스를 가진 음성을 부드럽게 할 때 특히 유용합니다. 이 기능은 효과적으로 신호를 "압축하여" 소리가 부드러운 부분을 크게, 큰 부분은 부드럽게 만들어줍니다. **RATIO**의 설정값을 높이고 **OUT** 파라미터의 음량을 최적화하면 압축 효과를 극대화할 수 있습니다.

[3 ▲▼]	SW(스위치)	컴프레서를 켜거나 끕니다.
[4 ▲▼]	TH. (한계값)	컴프레서가 적용되는 상기 입력 수준을 조절합니다.
[5 ▲▼]	RATIO	압축 비율을 조절합니다. 비율이 높을수록 음이 더욱 많이 압축되며, 다이내믹 레인지가 줄어듭니다.
[6 ▲▼]	OUT	최종 출력 수준을 조절합니다.

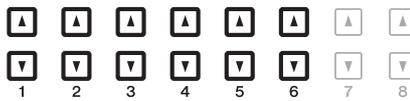
■ PITCH DETECT([E] 버튼으로 선택)

악기가 연주 중에 입력되는 마이크 음향의 피치를 감지하거나 인식하는 방법을 결정합니다.

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	VOCAL TYPE	이 설정을 통해 자신의 음성에 따라 가장 자연스러운 음성 하모니를 얻을 수 있습니다. LOW: 저음역 음색을 위한 설정입니다. 이 설정은 그로울링(growling)과 샤우팅(shouting)에도 적합합니다. MID: 중음역 음색을 위한 설정. HIGH: 고음역 음색을 위한 설정. 이 설정은 마이크에 가까이 대고 노래할 때도 적합합니다. FULL: 저음역에서 고음역까지 음역대가 광범위한 보컬리스트를 위한 설정.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	BACKGROUND NOISE CUT	THRU, 200Hz, 300Hz, 400Hz, 500Hz 음성 하모니 이펙트에 방해가 되는 낮은 소음을 걸러낼 수 있습니다. "THRU"로 설정하면 소음 필터가 꺼집니다.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	SPEED	1(SLOW) - 4(NORMAL) - 15(FAST) 음성 하모니 이펙트의 응답, 또는 자신의 음색에 반응하여 하모니가 얼마나 빠르게 생성되는지를 조절합니다. 주 리드 및 하모니 중 하나 또는 둘 모두에서 음성 하모니의 피치 감지 속도가 상세 탭(91페이지)에서 "마이크 설정과 같이" 설정된 경우, 이 파라미터가 효과적입니다. 다른 설정의 경우, 음성 하모니의 피치 감지 속도 설정이 효과적입니다.

TALK 페이지

이 설정은 연설이나 공지(노래를 위한 것이 아님)를 위한 것이며, TALK(81페이지)가 ON으로 설정된 경우에 활성화됩니다. 모든 표시 및 파라미터(아래의 TALK MIXING은 제외)는 VOCAL 페이지와 동일합니다. 그러나 VOCAL 페이지에서의 설정과는 별개입니다.



■ TALK MIXING([E] 버튼으로 선택)

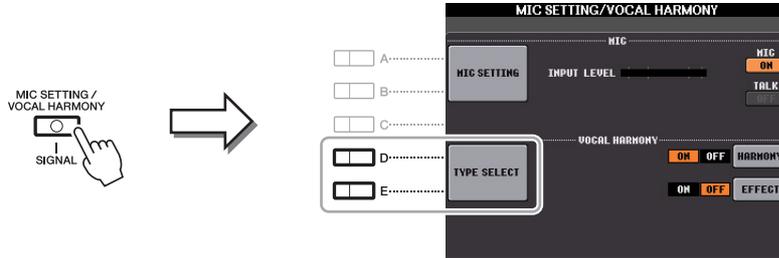
[1 ▲▼]	VOLUME	마이크 음향의 출력 음량을 조절합니다.
[2 ▲▼]	PAN	마이크 음향의 스테레오 팬 위치를 결정합니다.
[3 ▲▼]	REVERB DEPTH	마이크 음향에 적용되는 리버브 이펙트의 깊이를 설정합니다.
[4 ▲▼]	CHORUS DEPTH	마이크 음향에 적용되는 코러스 이펙트의 깊이를 결정합니다.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	REDUCTION LEVEL	전체 음향(마이크 입력 제외)에 적용되는 감소량을 결정합니다. 이를 통해 자신의 음색과 악기의 전체 음향간의 균형을 효과적으로 조절할 수 있습니다.

음성 하모니 컨트롤 파라미터 구성:

현재 음성 하모니 형식과 관계 없이, 어떤 부분이 음성 하모니를 제어할지를 설정할 수 있습니다.

1 음성 하모니 선택 화면을 불러 옵니다.

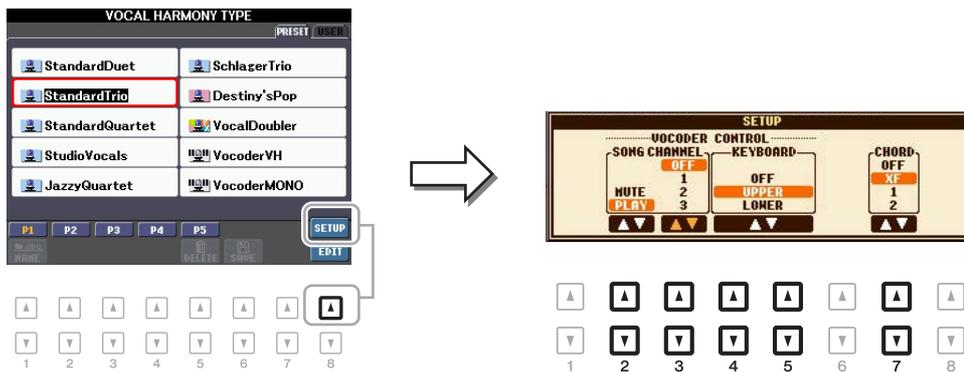
[MIC SETTING/VOCAL HARMONY] → [D]/[E] TYPE SELECT



주 음성 하모니 컨트롤 파라미터를 설정하기 전에, 마이크가 적절하게 연결되었는지(사용설명서, 8장) 및 설정(참고 설명서, 82페이지)이 올바르게 조절되었는지를 확인합니다.

2 [8 ▲] (SETUP) 버튼을 눌러 셋업 화면을 불러온 뒤 [2 ▲▼] ~ [5 ▲▼] 및 [7 ▲▼] 버튼을 사용하여 값을 설정합니다.

각 파라미터에 관한 자세한 정보는 86페이지를 참조하십시오.



3 값을 설정한 후에는 [EXIT] 버튼을 눌러 셋업 화면을 종료합니다.

NEXT PAGE

■ 셋업 파라미터

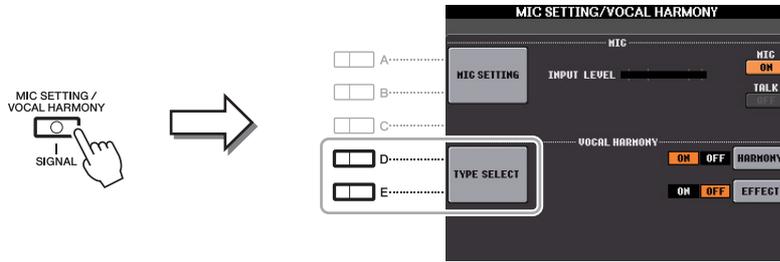
[2 ▲▼] [5 ▲▼]	VOCODER CONTROL	보코더 및 보코더-모노 모드의 음성 하모니 이펙트는 건반 및/또는 곡 데이터에서 연주하는 음표에 의해 조절됩니다.
[2 ▲▼]	SONG CHANNEL MUTE/PLAY	"MUTE"로 설정하면, (하모니를 조절하기 위해)아래 선택된 채널은 곡 재생 중에 음소거(꺼짐) 됩니다. 이를 통해 배경 연주나 반주가 없어도 하모니와 함께 노래할 수 있습니다.
[3 ▲▼]	SONG CHANNEL OFF/116	OFF로 설정한 경우, 곡 재생은 음성 하모니에 영향을 미치지 않습니다. 1~16 사이의 값 중 하나로 설정한 경우, 해당 채널에 포함된 음표 데이터(본 악기 또는 외부 MIDI 시퀀서의 곡으로부터 연주됨)를 사용하여 하모니를 조절합니다.
[4 ▲▼] /[5 ▲▼]	KEYBOARD	<p>OFF: 건반 연주는 음성 하모니에 영향을 미치지 않습니다.</p> <p>UPPER: 분리점 오른쪽에서 연주되는 음표가 하모니를 조절합니다.</p> <p>LOWER: 분리점 왼쪽에서 연주되는 음표가 하모니를 조절합니다.</p> <p>주 건반 설정의 개별 지정(OFF/UPPER/LOWER)이 분리점(L)입니다. 분리점 설정에 관한 자세한 내용은 25페이지를 참조하십시오.</p> <p>주 건반 연주 및 곡 데이터의 설정이 모두 적용된 경우, 이 설정들은 통합되어 하모니를 조절합니다.</p>
[7 ▲▼]	CHORD	<p>화음 모드에서, 다음 파라미터들이 코드 감지를 위해 곡에 들어있는 데이터 중 어떤 것을 사용할 지를 결정합니다.</p> <p>OFF:곡 데이터로부터 코드가 감지되지 않습니다.</p> <p>XF:음성 하모니에 XF 형식의 코드가 사용됩니다.</p> <p>1~16: 지정된 곡 채널의 음표 데이터에서 코드가 감지됩니다.</p> <p>주 곡 데이터에 따라 이 설정에 관계 없이 음성 하모니가 제대로 작동하지 않을 수 있습니다. 선택된 곡에 코드 데이터가 들어있지 않거나 코드를 감지할 수 있는 음표 데이터가 불충분하기 때문입니다.</p>

음성 하모니 형식 편집:

이 장은 자신만의 음성 하모니 형식을 생성하는 법을 설명하고, 편집을 위한 상세 파라미터들을 소개합니다. 총 60가지 형식을 생성하고 저장할 수 있습니다.

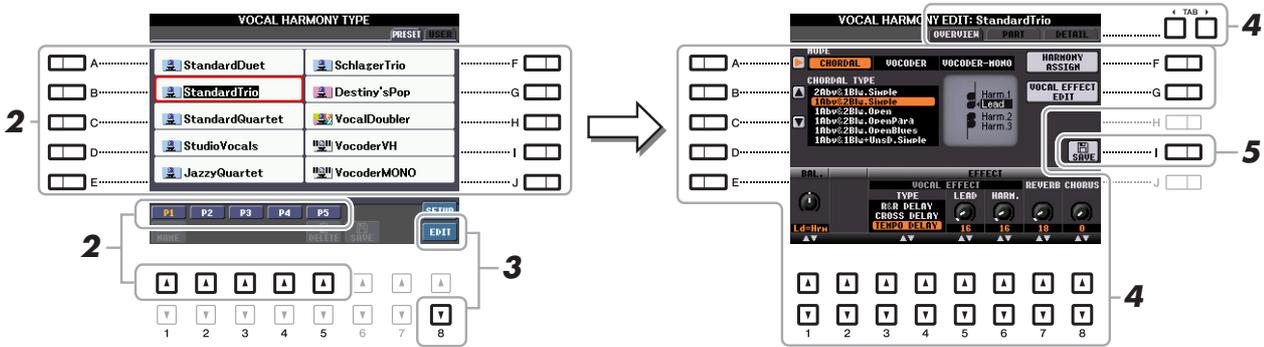
1 음성 하모니 선택 화면을 불러 옵니다.

[MIC SETTING/VOCAL HARMONY] → [D]/[E] TYPE SELECT



2 [A]~[J] 버튼을 사용하여 편집할 음성 하모니 형식을 선택합니다.

추가 선택을 위한 다른 화면 페이지를 불러오려면 [1 ▲] ~ [5 ▲]버튼 중 하나를 누릅니다.



3 [8 ▼] (EDIT) 버튼을 눌러 VOCAL HARMONY EDIT 화면을 불러옵니다.

4 TAB [◀][▶] 버튼을 눌러 원하는 탭을 불러온 뒤, [A]~[G] 버튼 및 [1 ▲▼] ~ [8 ▲▼] 버튼을 사용하여 음성 하모니를 편집합니다.

음성 하모니 편집 화면에는 3가지 탭이 있습니다. 각 탭을 편집하는 방법은 88~91페이지를 참조하십시오.

- OVERVIEW 모드, 화음 형식, 음성 이펙트 등을 포함한 음성 하모니 형식을 위한 기본 파라미터를 편집합니다.
- PART 하모니 음표(하모니 1, 2, 3 및 리드) 각각의 음량과 패닝을 조절합니다.
- DETAIL 음성 하모니 형식을 위한 상세한 편집.

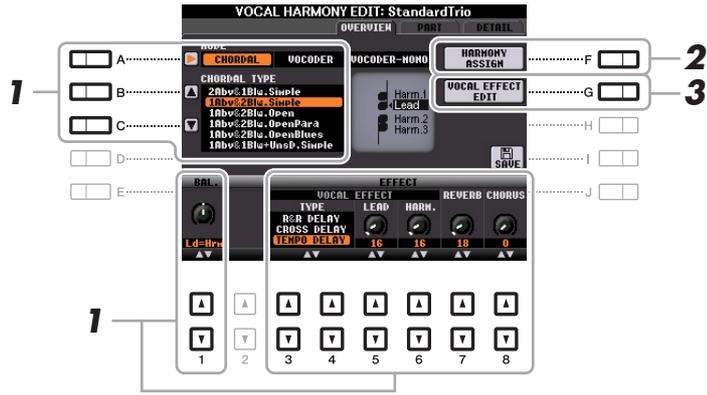
주의

저장 작업을 실행하지 않고 다른 음성 하모니 형식으로 바꾸거나 악기의 전원을 끄면 여기서 설정한 내용이 손실됩니다.

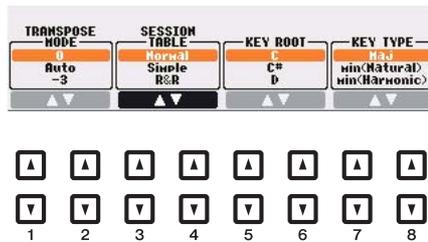
5 [I] (SAVE) 버튼을 눌러 편집한 음성 하모니 형식을 저장합니다.

저장 작업에 관한 자세한 내용은 사용설명서의 기본 작동법을 참조해 주십시오.

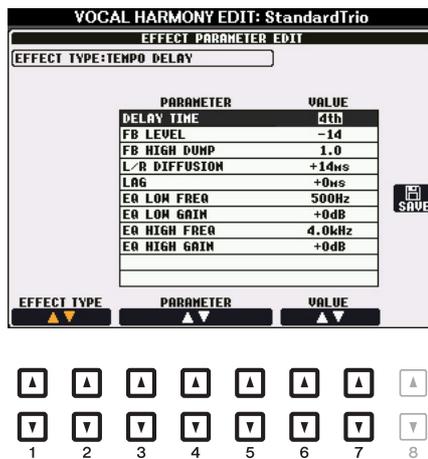
※ 편집된 음성 하모니 형식은 내부 USER 드라이브에만 파일로 저장 가능합니다. USB 플래시 메모리에 저장하고자 하는 경우, [FUNCTION] → [I] (UTILITY) → SYSTEM RESET → [H] (USER EFFECT)를 통해 불러 온 화면에서 사용자 이펙트 파일을 저장하십시오.



- 1 [A]~[C] 버튼, [1 ▲▼]과 [3 ▲▼] ~ [8 ▲▼] 버튼을 사용하여 값을 설정합니다.
각 파라미터에 관한 자세한 정보는 89페이지를 참조하십시오.
- 2 [F] (HARMONY ASSIGN) 버튼을 눌러 음성 하모니가 자신의 노래 음색에 적용되는 방법을 설정합니다.
각 파라미터에 관한 자세한 정보는 89페이지를 참조하십시오.



- 3 [G] (VOCAL EFFECT EDIT) 버튼을 눌러 음성 이펙트를 편집합니다.
이 작업을 통해 불러온 화면에서 [3 ▲▼] ~ [5 ▲▼] 버튼을 사용하여 파라미터를 선택한 뒤 [6 ▲▼] ~ [7 ▲▼] 버튼을 사용하여 값을 설정합니다. 필요한 경우, [1 ▲▼]/[2 ▲▼] 버튼을 사용하여 1 단계에서 선택한 이펙트 형식을 이 화면에서 변경할 수 있습니다.
각 파라미터에 관한 정보는 웹사이트의 데이터 목록(음성 하모니 파라미터 목록)을 참조하십시오.



■ 개요 탭 파라미터

[A]	MODE	음성 하모니 이펙트의 모드를 화음, 보코더, 보코더-모노 중에서 결정합니다. 화음은 기존 음성 하모니용이며, 보코더와 보코더-모노는 보코더 이펙트를 위한 것입니다. (보코더 모노는 단일음 멜로디를 위한 것입니다.) 보코더 또는 보코더 모노를 선택한 경우, 아래의 화음 형식 파라미터는 사용할 수 없습니다.
[B]/[C]	CHORDAL TYPE	음성 하모니를 생성하는데 사용되는 특정 음표 및 음색을 결정합니다. 하모니와 리드 음표는 화면의 악보로도 표시됩니다. 화음 형식 목록은 웹사이트의 데이터 목록(음성 하모니 파라미터 목록)을 참조하십시오.
[1 ▲▼]	BALANCE	리드 보컬(자신의 음성)과 음성 하모니 사이의 균형을 조절하는데 사용됩니다. 이 값을 높이면 음성 하모니의 음량이 증가하며 리드 보컬의 음량이 감소합니다. 이 설정이 L<H63 (L: 리드 보컬, H: 음성 하모니)로 설정되면 음성 하모니만 출력되고, L63>H 로 설정되면 리드 보컬만 출력됩니다.
[3 ▲▼] [6 ▲▼]	VOCAL EFFECT	음성 이펙트 형식 및 리드와 하모니 보컬 음향에 적용되는 이펙트의 양이 결정됩니다.
[3 ▲▼] [4 ▲▼]	TYPE	리드 및 하모니 보컬 음향에 적용되는 구체적인 음성 이펙트 유형을 결정합니다. 광범위한 리버브, 딜레이, 모듈레이션, 디스토션 및 기타 특수 이펙트를 사용할 수 있습니다. 이펙트 형식 목록은 웹사이트의 데이터 목록(음성 하모니 파라미터 목록)을 참조하십시오.
[5 ▲▼]	LEAD	리드 보컬 음향에 적용되는 음성 이펙트의 양을 결정합니다.
[6 ▲▼]	HARM. (하모니)	하모니 보컬 음향에 적용되는 음성 이펙트의 양을 결정합니다.
[7 ▲▼]	REVERB	리드 및 하모니 양쪽의 전체 음성 하모니 음향에 적용되는 리버브의 양을 결정합니다.
[8 ▲▼]	CHORUS	리드 및 하모니 양쪽의 전체 음성 하모니 음향에 적용되는 코러스 이펙트의 양을 결정합니다.

■ HARMONY ASSIGN

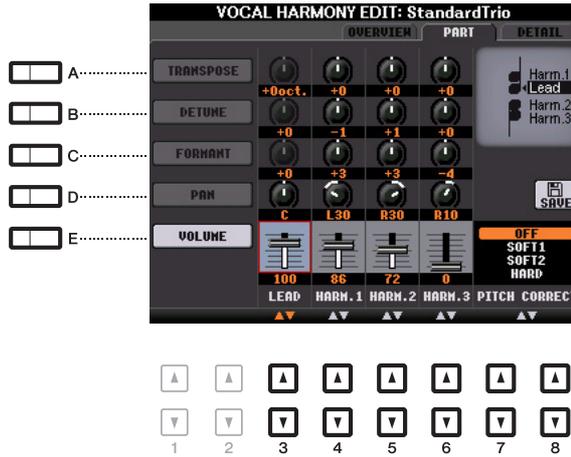
각 파라미터에 관한 정보는 웹사이트의 데이터 목록(음성 하모니 파라미터 목록)을 참조하십시오.

[1 ▲▼] [2 ▲▼]	TRANS. (TRANSCOPE) MODE	하모니 파트가 조옮김되는 양을 결정합니다. 0으로 설정하면 조옮김이 되지 않으며, 자동으로 설정하면 자동으로 조옮김됩니다. 모드가 보코더 또는 보코더-모노로 설정된 경우, 이 파라미터를 사용할 수 있습니다. 설정: 0, Auto, -3 +3
[3 ▲▼] [4 ▲▼]	SESSION TABLE	하모니 생성 시 하모니가 소리나는 방법, 또는 어떤 형식의 코드가 사용될지를 다양한 음악 스타일에 따라 결정합니다. 이 파라미터는 모드가 화음으로 설정되고 형식이 ScaleDiatonic 또는 Parallel 외 다른 형식으로 설정된 경우에 한해 사용할 수 있습니다. 설정: Normal, Simple, R&R, UrbanA, UrbanB, Blues7, UrbanC
[5 ▲▼] [6 ▲▼]	KEY ROOT	조옮김의 근음을 결정합니다. 아래 건반 형식과 함께 사용하면 모달 스케일 하모니 조옮김이 가능합니다. 화음 형식 파라미터가 ScaleDiatonic 으로 설정된 경우, 이 파라미터를 사용할 수 있습니다. 설정: C, C#, D, Eb, E, F, F#, G, Ab, A, Bb, B

<p>[7 ▲▼] [8 ▲▼]</p>	<p>KEY TYPE</p>	<p>조옮김의 스케일 형식을 결정합니다. 위의 건반 근음과 함께 사용하면 모달 스케일 하모니 조옮김이 가능합니다. 화음 형식 파라미터가 ScaleDiatonic으로 설정된 경우, 이 파라미터를 사용할 수 있습니다.</p> <p>설정: Maj, Min (Natural), Min (Harmonic)</p>
--------------------------	-----------------	---

파트 탭 파라미터 편집

파라미터가 매트릭스로 배열됩니다.



[A]~[E] 버튼을 사용하여 원하는 파라미터를 선택한 뒤 [3 ▲▼] ~ [8 ▲▼] 버튼을 사용하여 하모니 음표(하모니 1, 2, 3) 및 리드 음색(자신의 음색)을 포함한 각 음성 파트를 편집합니다. 각 파라미터에 관한 정보는 아래를 참조하십시오.

■ TRANSPOSE([A] 버튼으로 선택)

각 파트에 대한 피치 조옮김을 결정합니다. 모든 파트의 범위는 동일하나, 리드 보컬 음향은 옥타브로만 조정이 가능합니다. 화음 형식이 ScaleDiatonic으로 설정된 경우, 이 파라미터는 "도"로 변합니다. 피치 수정이 Off로 설정된 경우, 리드 파트를 사용할 수 없습니다. 보코더 또는 보코더-모노 모드가 선택된 경우, 하모니 파트를 사용할 수 없습니다.

TRANSPOSE 설정

리드: -3 옥타브 +3 옥타브
하모니 1, 2, 3: -36 반음 +36 반음

DEGREE 설정

리드: -3 옥타브 +3 옥타브
하모니 1, 2, 3: -3 옥타브(-22 스케일 도) 유니슨 +3 옥타브(+22 스케일 도)

■ DETUNE([B] 버튼으로 선택)

각 파트에 대한 미세 피치 설정을 결정합니다. 미세 피치 설정을 조절하여 따뜻한 코러스 이펙트를 내거나, 자연스럽게 완벽한 보컬 음향을 냅니다. 피치 수정이 Off로 설정된 경우, 리드 파트를 사용할 수 없습니다.

설정: -50 센트 +50 센트

■ FORMANT([C] 버튼으로 선택)

각 파트에 대한 포먼트 설정을 결정합니다. 보컬 음향의 특징을 미세하게 변경할 때 이 파라미터를 사용할 수 있습니다. 값이 높을수록 하모니 음색은 더욱 "여성스러워"지며 값이 낮을수록 음색은 더욱 "남성스러워"집니다. 피치 수정이 Off로 설정된 경우, 리드 파트를 사용할 수 없습니다.

설정: -62 +62

■ **PAN([D] 버튼으로 선택)**

각 파트에 대한 팬 위치 설정을 결정합니다. 예를 들어, 리드 보컬을 중앙에 둔 상태에서 각 보컬 파트를 다양한 팬 위치로 설정하면 자연스러운 와이드 스테레오 음향이 납니다.

설정:L63(좌) - C(중앙) - R63(우)

■ **VOLUME([E] 버튼으로 선택)**

각 파트에 대한 음량 설정을 결정합니다. 음성 하모니를 사용하여 보컬 파트의 상대적인 레벨 균형을 조절합니다.

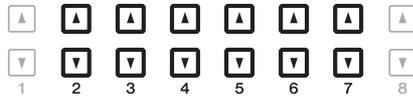
설정: 0~127

■ **PITCH CORRECT MODE([7 ▲▼] ~ [8 ▲▼] 버튼으로 설정)**

피치 수정이 자신의 음성에 영향을 미치는 방법을 결정합니다. 각 파라미터에 관한 정보는 웹사이트의 데이터 목록(음성 하모니 파라미터 목록)을 참조하십시오.

설정: OFF, SOFT1, SOFT2, HARD

상세 탭 파라미터 편집



[2 ▲▼] ~ [5 ▲▼] 버튼을 사용하여 원하는 파라미터를 선택한 뒤 [6 ▲▼]/[7 ▲▼] 버튼을 사용하여 선택된 파라미터의 값을 설정합니다.

각 파라미터에 관한 정보는 웹사이트의 데이터 목록(음성 하모니 파라미터 목록)을 참조하십시오.

목차

VOL/VOICE 파라미터 편집:.....	92
FILTER 파라미터 편집.....	93
TUNE 파라미터 편집.....	94
EFFECT 파라미터 편집.....	95
•각 파트의 이펙트 깊이 조절.....	95
•각 블록의 이펙트 형식 선택.....	95
•직접 만든 이펙트 형식 편집 및 저장.....	97
EQ 파라미터 편집.....	99
•직접 만든 마스터 EQ 형식 편집 및 저장.....	100

믹싱 콘솔과 관련하여 참고 설명서에는 각 파라미터에 대한 자세한 설명이, 사용설명서에는 저장 작업을 포함한 기본 지침이 다루어집니다. [MIXING CONSOLE] 버튼을 통해 호출된 파트의 다양한 파라미터를 편집한 뒤, 향후 불러올수 있도록 편집을 저장할 수 있습니다.

VOL/VOICE 파라미터 편집:



[C]/[H]	VOICE	<p>각 부분에 대한 음색을 다시 선택할 수 있게 해줍니다.</p> <p>주 작업 시, 다음과 같은 제한이 있는 점을 유의하십시오.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 각 스타일 채널의 경우, 30, 31페이지의 녹음에 필요한 음색에 한해 선택할 수 있습니다. • 각 스타일 및 곡 채널의 경우, 사용자 드라이버에서 음색을 선택할 수 없습니다. • 각 멀티 패드의 경우, 음색을 변경할 수 없습니다. • GM 곡이 선택된 경우, 채널 10(SONG GH9-16 페이지)은 드럼 키트 음색만이 선택 가능합니다. <p>주 스타일이나 곡 채널의 경우, 리듬/타악기 음색(드럼 키트 등)을 불러오면 채널 설정이 새 음색의 것으로 대체됩니다. 이런 경우, 원래의 음색을 다시 선택하더라도 원래의 설정이 복귀되지 않을 수 있습니다. 원래의 음향을 복구하려면 저장 작업을 실행하지 않고 동일한 스타일 또는 곡을 다시 선택하십시오.</p>
[D]/[I]	PANPOT	선택된 부분(채널)의 스테레오 위치를 결정합니다.
[E]/[J]	VOLUME	각 부분 또는 채널의 음량을 결정하여 모든 부분의 균형을 미세하게 조절할 수 있습니다.

FILTER 파라미터 편집



[D]/[I]	HARMONIC CONTENT	각 부분에 대한 공명(15페이지)을 조절할 수 있습니다.
[E]/[J]	BRIGHTNESS	차단 주파수를 조절하여 각 부분에 대한 음향의 선명도를 결정합니다(15페이지).

TUNE 파라미터 편집



[A]/[B] [F]/[G]	PORTAMENTO TIME	포르타멘토는 건반에서 연주되는 첫 음표에서 다음 음표까지 피치가 부드럽게 이동하도록 해주는 기능입니다. 포르타멘토 시간이 피치 이동 시간을 결정합니다. 값이 높을수록 피치 변경 시간이 길어집니다. 이 값을 "0"으로 설정하면 아무런 영향도 미치지 않습니다. 선택된 건반 부분이 모노로 선택되어 있을 경우, 이 파라미터를 사용할 수 있습니다.
[C]/[H]	PITCH BEND RANGE	각 건반 부분의 PITCH BEND 휠의 범위를 결정합니다. 범위는 "0" ~ "12"이며 반음씩 증가합니다.
[D]/[I]	OCTAVE	OCTAVE의 피치 변경 범위를 옥타브로 결정합니다. 각 건반 부분을 2 옥타브 올리거나 내릴 수 있습니다. 여기에서 설정된 값이 OCTAVE [-]/[+] 버튼을 통해 만들어진 설정에 추가됩니다.
[E]/[J]	TUNING	각 건반 부분의 피치를 센트 단위로 결정합니다. 주 음악 용어로 센트(cent)는 반음의 1/100입니다. (100센트는 1반음에 해당)
[1 ▲▼]/ [3 ▲▼]	TRANSPOSE	악기의 전체 음향(MASTER), 곡 재생(SONG), 또는 건반 피치(KEYBOARD) 각각에 대해 조옮김을 설정할 수 있습니다. "KEYBOARD"를 통해서도 스타일 재생의 피치 및 멀티 패드를 조옮김할 수 있습니다(스타일 재생의 피치 및 멀티 패드 또한 왼손 부분의 건반 연주에 영향을 받기 때문입니다).

EFFECT 파라미터 편집

악기의 음향을 풍부하게 개선하거나 완전히 변화시키는 강력한 도구인 여섯 개의 이펙트 블록이 이 악기의 특징입니다. 이펙트는 리버브, 코러스 그룹으로 나뉩니다.

이 블록의 이펙트는 전체 음향 또는 전체 파트에 적용됩니다. 이 이펙트 블록 각각에는 한 번에 하나의 이펙트 형식만 선택할 수 있으며, 각 파트의 전송 레벨(깊이) 및 모든 파트의 리턴 레벨을 조절할 수 있습니다.

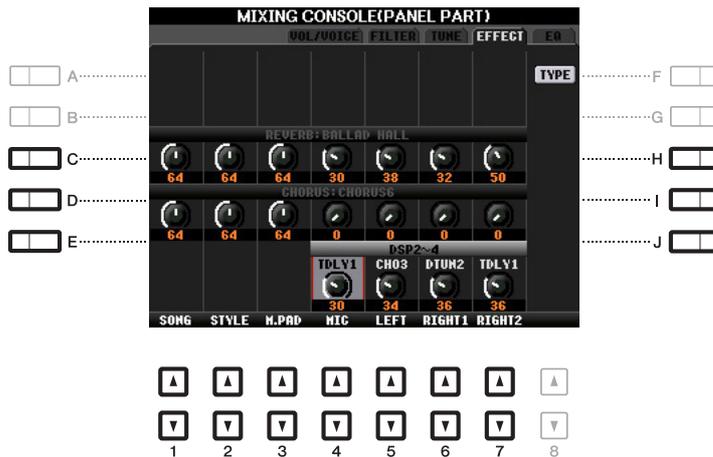
■ DSP1:

EFFECT PARAMETER EDIT 화면(97페이지)에서 연결이 "시스템"으로 설정된 경우, 이 블록의 이펙트는 스타일 및 곡 음향에만 적용됩니다. 이 상태에서는 한 번에 하나의 이펙트 형식만 선택할 수 있으며, 각 파트의 전송 레벨(깊이) 및 모든 파트의 리턴 레벨을 조절할 수 있습니다. EFFECT PARAMETER EDIT 화면에서 연결이 "삽입"으로 설정된 경우, 이 블록의 이펙트는 스타일 및 곡의 특정 채널에만 적용됩니다.

■ DSP2-4:

이 블록의 이펙트는 특정 파트 또는 채널에 적용되나, 멀티 패드 및 마이크 입력은 예외입니다. 사용 가능한 각 파트 또는 채널을 위해 다양한 이펙트 형식을 선택할 수 있습니다.

각 파트의 이펙트 깊이 조절



[C]~[E] 또는 [H]~[J] 버튼을 사용하여 원하는 이펙트 블록을 선택한 뒤 [1 ▲▼] ~ [7 ▲▼] 버튼으로 각 파트의 이펙트 깊이를 조절합니다.

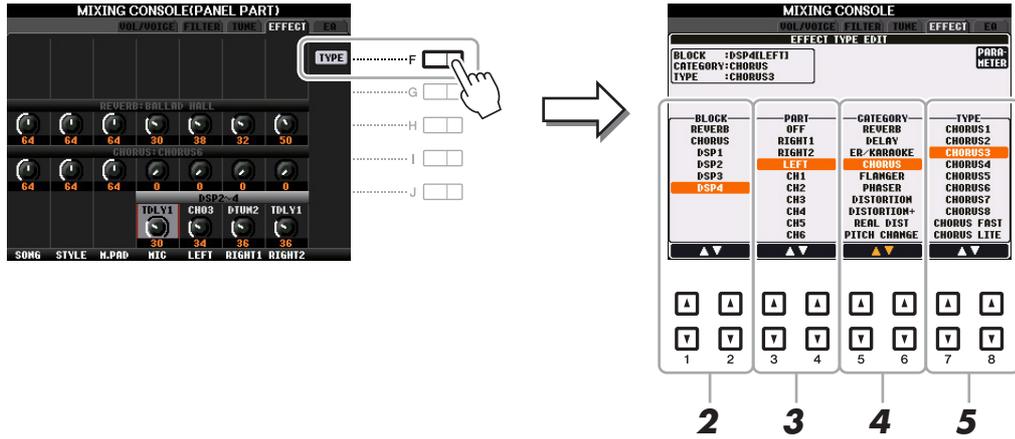
각 블록의 이펙트 형식 선택

이 장에서는 각 이펙트 블록의 이펙트 형식을 변경하는 방법이 다루어집니다. 이 설정은 등록 메모리, 곡, 또는 스타일에 저장할 수 있습니다.

1 [MIXING CONSOLE] 버튼을 사용하여 **PANEL**, **SONG**, 또는 **STYLE**에서 원하는 페이지를 불러옵니다.

▶ NEXT PAGE

2 EFFECT 페이지에서 [F] (TYPE) 버튼을 눌러 이펙트 형식 선택 화면을 불러옵니다.



3 [1 ▲▼]/[2 ▲▼] 버튼을 사용하여 이펙트 블록을 선택합니다.

이펙트 블록	이펙트를 적용할 수 있는 부분	이펙트의 특징
REVERB	모든 부분	콘서트홀이나 재즈 클럽에서 연주하는 따뜻한 분위기를 재현합니다.
CHORUS	모든 부분	여러 부분이 동시에 연주되는 것과 같은 풍부한 음향을 만들어 냅니다. 또한, 기타 형식의 이펙트(리버브, 딜레이 등)도 이 이펙트 블록에서 선택할 수 있습니다.
DSP1	STYLE PART, SONG CHANNEL 116	리버브와 코러스 외에도, 디스토션 및 와와 같은 광범위한 이펙트 형식이 제공됩니다. EFFECT PARAMETER EDIT 화면(97페이지)에서 연결이 "시스템"으로 설정된 경우, DSP1 이펙트가 전체 스타일 및 곡 음향에 적용됩니다. 연결이 "삼입"으로 설정된 경우, DSP1 이펙트가 스타일 및 곡의 특정 채널에 적용됩니다.
DSP2, DSP3, DSP4	RIGHT 1, RIGHT 2, LEFT, SONG CHANNEL 116, 마이크 음향*(PSR-S950)	리버브와 코러스 외에도, 디스토션 및 와와 같은 광범위한 이펙트 형식이 제공됩니다. DSP24 각각에 대해 좌측 목록의 파트 또는 채널 중 하나를 선택할 수 있습니다. 예를 들어 DSP2에서 "RIGHT2"를 선택하는 경우, DSP2 이펙트는 Right2 부분에만 적용됩니다. DSP24 블록이 필요한 곡이나 스타일을 선택하는 경우, 이 세 블록의 파트 지정은 데이터에 따라 마지막 우선순위로 자동 변경됩니다. * DSP4를 통해서만 지원됩니다. 마이크 음향에만 특정 이펙트를 적용하고 싶은 경우, DSP4에서 "MIC"를 선택하십시오.

4 [3 ▲▼]/[4 ▲▼] 버튼을 사용하여 이펙트를 적용하고 싶은 파트를 선택합니다.

"REVERB", "CHORUS", 또는 "DSP1"이 선택된 경우에는 파트를 선택할 수 없는 점을 유의하십시오. 사용 가능한 모든 파트에 공통으로 적용할 수 있는 이펙트 형식은 하나만 선택할 수 있기 때문입니다.

5 [5 ▲▼]/[6 ▲▼] 버튼을 사용하여 카테고리를 선택한 뒤 [7 ▲▼]/[8 ▲▼] 버튼을 사용하여 이펙트 형식을 선택합니다.

리버브 블록은 그 어떤 카테고리로도 나뉘지지 않습니다. 선택된 이펙트 형식의 상세 파라미터를 편집하고 싶은 경우[F] (PARAMETER) 버튼을 누릅니다. 자세한 내용은 다음 장을 참조하십시오.

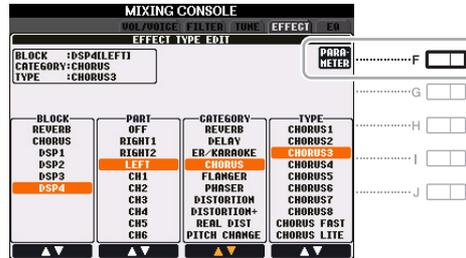
6 이펙트 설정을 등록 메모리, 곡, 또는 스타일에 저장합니다.

자세한 내용은 사용설명서를 참조하십시오.

직접 만든 이펙트 형식 편집 및 저장

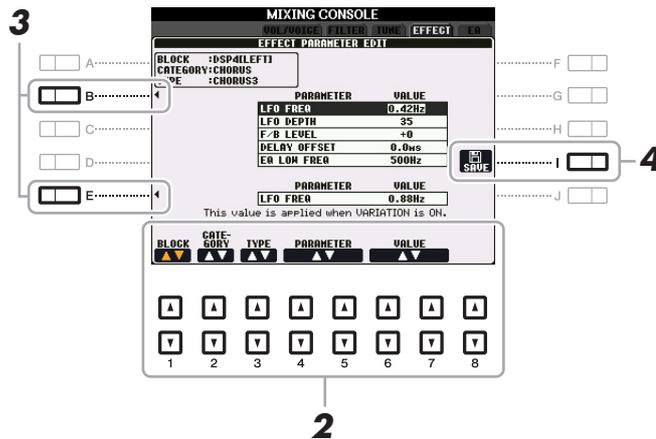
선택한 이펙트 형식의 상세 파라미터를 편집할 수 있습니다. 파라미터 설정은 직접 만든 이펙트 형식으로 저장될 수 있으며, 이전 장에서 설명한 바와 같이 등록 메모리, 스타일, 또는 곡에 저장하는 것도 가능합니다. 이 장에서는 설정을 자신의 이펙트 형식으로 저장하는 방법이 다루어집니다.

- 1 위의 이펙트 블록 및 이펙트 형식을 선택한 후, **[F] (PARAMETER)** 버튼을 눌러 이펙트 파라미터 편집 화면을 불러옵니다.



- 2 **[4 ▲▼]/[5 ▲▼]** 버튼을 사용하여 파라미터를 선택한 뒤 **[6 ▲▼]/[7 ▲▼]** 버튼을 사용하여 값을 편집합니다.

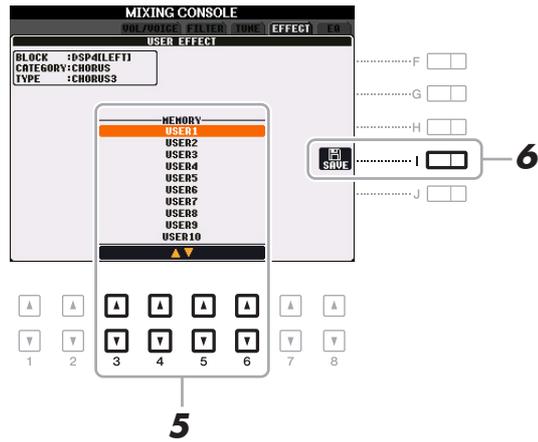
리버브, 코러스, 또는 DSP1이 이펙트 블록으로 선택된 경우, **[8 ▲▼]** 버튼을 사용하여 리턴 레벨을 조절할 수 있습니다. 이펙트 블록과 형식을 변경하고 싶은 경우, **[1 ▲▼] ~ [3 ▲▼]** 버튼을 사용하십시오.



- 3 DSP2, 3, 또는 4가 이펙트 블록으로 선택된 경우, 필요에 따라 변주 파라미터를 편집합니다. **[E]** 버튼을 눌러 커서를 변주 파라미터로 이동시킨 뒤 **[6 ▲▼]/[7 ▲▼]** 버튼을 사용하여 값을 편집합니다. 이 파라미터는 **[VARI.]** 버튼 램프가 패널에서 켜지는 경우에만 유효합니다. 커서를 일반 파라미터로 이동시키려면 **[B]** 버튼을 누르십시오.

NEXT PAGE

4 [I] (SAVE) 버튼을 눌러 사용자 이펙트 화면을 불러옵니다.



5 [3 ▲▼] ~ [6 ▲▼] 버튼을 사용하여 설정을 사용자 이펙트로 저장할 대상을 선택합니다.

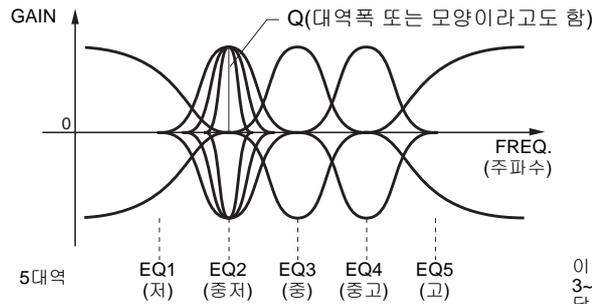
사용자 이펙트 형식의 사용 가능한 양은 이펙트 블록에 따라 다릅니다.

6 [I] (SAVE) 버튼을 다시 눌러 작업을 저장합니다.

이 작업을 통해 불러온 이름 붙이기 창에서, 사용자 이펙트 형식에 이름을 할당한 뒤 [8 ▲] (OK) 버튼을 눌러 사용자 이펙트 형식을 저장합니다. 여기에 저장된 사용자 이펙트 형식을 불러오고 싶은 경우, 이펙트 형식 선택 화면에서 해당 이펙트 블록 및 "USER" 카테고리를 선택합니다.

EQ 파라미터 편집

이퀄라이저("EQ"라고도 불림)는 주파수 스펙트럼을 여러 대역으로 분할하여 전체 주파수 응답을 맞추기 위해 필요에 따라 높이거나 낮출 수 있도록 해주는 음향 프로세서입니다. 이퀄라이저는 일반적으로 실내 공간의 특성에 맞추도록 스피커의 음향 출력을 수정하는데 사용됩니다. 예를 들어 음향이 너무 "저음이 되는" 넓은 장소에서 연주할 때는 낮은 범위의 주파수 일부를 줄일 수 있으며, 음향이 상당히 "죽고" 에코가 없는 실내 및 폐쇄된 공간에서는 높은 주파수를 강화할 수 있습니다. 아래에 나타난 것처럼, 이 악기에는 전체 음향에 적용되는 고품격 5대역 마스터 EQ가 있습니다. 5개의 프리셋 EQ 형식 중 하나를 선택하고 관련 파라미터를 편집하여 2개의 사용자 마스터 EQ 형식을 생성할 수 있습니다. 마스터 EQ 외에도 파트 EQ를 사용할 수 있기 때문에 각 파트의 높은 대역 또는 낮은 대역을 올림/줄임 할 수 있습니다.



이 도표의 파라미터는 다음 페이지의 3-4단계에서 편집되는 파라미터에 해당합니다.



MASTER EQ

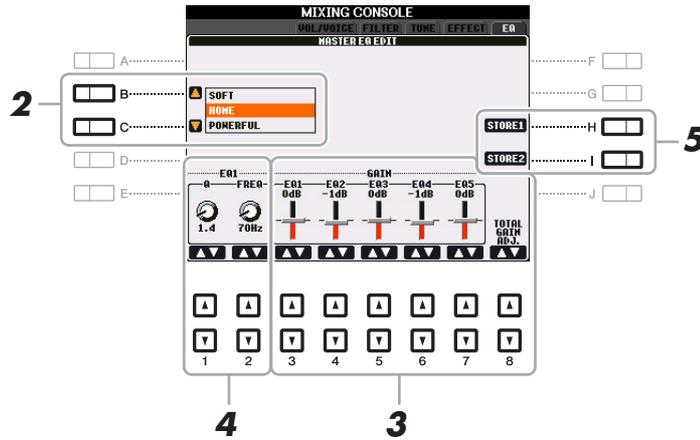
[B]/[C]	TYPE	원하는 마스터 EQ 형식을 선택합니다. 이것은 악기의 전체 음향에 영향을 줍니다. SOFT: 중/고 주파수 대역이 약간 줄어드는 상대적으로 부드럽고 감미로운 EQ 설정. HOME 홈에서 최적의 음향을 내기 위한 표준 EQ 설정. POWERFUL: 베이스, 드럼, 타악기의 저주파수 음향이 강조되는 상대적으로 강하고 힘찬 EQ 설정. LINEOUT PA: OUTPUT [L/L+R]/[R] 잭을 통해 악기의 음향을 외부 오디오 장치로 전송하는 최적의 EQ 설정. FLAT: 플랫 EQ 설정. 각 주파수의 게인은 0dB로 설정됩니다. USER1/2: 자신의 맞춤형 EQ 설정. 맞춤형 EQ 설정을 생성하는 방법에 관한 지침은 100페이지의 "선택된 마스터 EQ 편집 및 저장"을 참조하십시오.
[F]	EDIT	마스터 EQ 편집용. 100페이지를 참조하십시오.

PART EQ

[D]/[I]	EQ HIGH	각 파트의 높은 EQ 대역을 높이거나 낮춥니다.
[E]/[J]	EQ LOW	각 파트의 낮은 EQ 대역을 높이거나 낮춥니다.

직접 만든 마스터 EQ 형식 편집 및 저장

- 1** EQ 페이지에서 [F] (EDIT) 버튼을 누릅니다.
MASTER EQ EDIT 화면이 나타납니다.



- 2** [B]/[C] 버튼을 사용하여 프리셋 EQ 형식을 선택합니다.
선택된 EQ 형식에 설정된 파라미터가 화면 하단에 자동으로 표시됩니다.
- 3** [3 ▲▼] ~ [7 ▲▼] 버튼을 사용하여 5개의 대역을 각각 높이거나 낮춥니다.
5개의 대역을 동시에 높이거나 줄이려면 [8 ▲▼] 버튼을 사용하십시오.
- 4** 필요에 따라 3 단계에서 선택한 대역의 Q(대역폭)와 FREQ(중심 주파수)를 조절합니다.
대역폭("모양" 또는 "Q"로도 불림)을 조절하려면 [1 ▲▼] 버튼을 사용하십시오. Q의 값이 높을수록 대역폭이 좁아집니다.
[2 ▲▼] 버튼을 사용하면 FREQ(중앙 주파수)를 조절할 수 있습니다. 사용 가능한 FREQ 범위는 각 대역에 따라 달라집니다.
- 5** [H] 또는 [I](STORE 1 또는 2) 버튼을 눌러 저장 작업을 실행합니다.
이 작업을 통해 불러온 이름 붙이기 화면에서 이름을 지정한 후 [8 ▲] (OK) 버튼을 눌러 자신의 설정을 사용자 마스터 EQ 형식으로 저장합니다. 이 형식은 [B]/[C] 버튼을 통해 불러올 수 있습니다.

목차

풋스위치/풋 컨트롤러 설정	101
• 각 패널에 특정 기능 지정	101
MIDI 설정	104
• MIDI 시스템 설정	106
• MIDI 전송 설정	107
• MIDI 수신 설정	108
• MIDI 수신을 통해 스타일을 재생하기 위한 기본 음 설정	109
• MIDI 수신을 통해 스타일을 재생하기 위한 코드 형식 설정	109

풋스위치/풋 컨트롤러 설정

각 패널에 특정 기능 지정

FOOT PEDAL 1/2 잭에 연결된 풋 페달의 기능을 기본 설정(서스테인 등)에서 개별적으로 변경할 수 있습니다. 예를 들어, 풋스위치를 스타일 재생 시작/정지에 사용하거나 풋 컨트롤러를 피치 밴드 생성을 위해 사용할 수 있습니다.

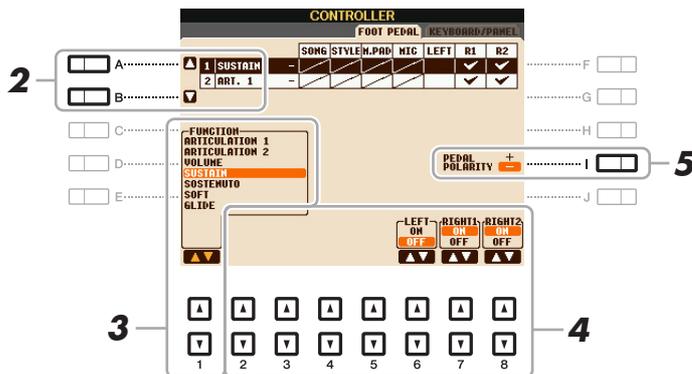
※ 풋 페달 연결 방법이나 연결할 수 있는 페달 종류에 관한 정보는 사용설명서 10장을 참조하십시오.

1 작업 화면을 불러옵니다.

[FUNCTION] → [D] CONTROLLER → TAB [◀][▶] FOOT PEDAL

2 [A]/[B] 버튼을 사용하여 두 개의 풋 페달 중 기능을 할당할 페달을 선택합니다.

화면에서 1은 FOOT PEDAL 1 잭에, 2는 FOOT PEDAL 2 잭에 해당합니다.



3 [1 ▲▼] 버튼을 사용하여 2 단계에서 지정된 페달에 할당할 기능을 선택합니다.

사용 가능한 기능에 관한 정보는 [102~103페이지](#)를 참조하십시오.

※ 다른 기능 또한 - 곡의 편치 인/아웃([59페이지](#)) 및 등록 순서([78페이지](#)) 페달에 지정할 수 있습니다. 여러 기능을 페달에 지정하는 경우, 우선 순위는 다음과 같습니다. 곡의 편치 인/아웃 등록 순서 여기에 지정된 기능들.

4 [2 ▲▼] ~ [8 ▲▼] 버튼을 사용하여 선택된 기능의 세부 사항을 설정합니다(기능이 적용되는 파트 등).

사용 가능한 파라미터는 3단계에서 선택된 기능에 따라 달라집니다.

5 필요한 경우, [I] 버튼을 사용하여 페달의 극성을 설정합니다.

페달 켜짐/꺼짐 작동은 악기에 연결한 특정 페달에 따라 다를 수 있습니다. 예를 들어 페달을 밟으면 선택한 기능이 켜질 수 있는 반면, 다른 제조사/브랜드의 페달을 밟으면 기능이 꺼질 수 있습니다. 필요 시, 이 설정을 통해 페달이 반대로 작동하도록 설정할 수 있습니다.

■ 할당 가능한 페달 기능

**" 표시가 있는 기능은 풋 컨트롤러로만 사용하십시오. 풋스위치로는 제대로 작동되지 않습니다.

ARTICULATION 1/2 (PSR-S950)	페달/풋스위치에 할당된 이펙트가 있는 슈퍼 아티큘레이션 음색을 사용할 때는 페달/풋스위치를 눌러 이펙트를 활성화할 수 있습니다.
VOLUME*	풋 컨트롤러를 사용하여 음량을 제어할 수 있습니다.
SUSTAIN	페달을 사용하여 서스테인을 제어할 수 있습니다. 페달을 밟은 채로 있으면, 건반에서 연주되는 모든 음의 서스테인이 더 길게 유지됩니다. 페달에서 발을 떼면 그 즉시 서스테인 된 모든 음이 멈춥니다(감쪽).
SOSTENUTO	페달을 사용하여 소스테누토 이펙트를 제어할 수 있습니다. 건반으로 음표 또는 코드를 연주할 때 해당 음을 누른 채로 페달을 밟으면, 페달을 밟고 있는 동안 해당 음이 서스테인됩니다. 하지만 이후의 모든 음은 서스테인 되지 않습니다. 예를 들어 다른 음들은 스타카토로 연주되도록 하면서 한 코드만 서스테인할 수 있습니다. * 이 기능은 풋 페달에 기능이 할당된 경우에도 오르간 플루트에는 영향을 미치지 않으며, 슈퍼 아티큘레이션 음색 일부에만 영향을 미칩니다.
SOFT	페달을 사용하여 소프트 이펙트를 제어할 수 있습니다. 이 페달을 누르면 음량이 줄어들고 연주하는 음의 음색이 바뀝니다. 이 기능은 특정 적절한 음색에만 유효합니다.
GLIDE	페달을 밟으면 피치가 바뀌고, 페달에서 발을 떼면 정상 피치로 돌아옵니다. UP/DOWN 피치 변경이 올라가는지(높아짐) 또는 내려가는지(낮아짐)를 결정합니다. RANGE 피치 변경의 범위를 반음으로 결정합니다. ON SPEED 페달을 누를 때 피치 변경의 속도를 결정합니다. OFF SPEED 페달을 놓을 때 피치 변경의 속도를 결정합니다.
PORTAMENTO	페달을 밟고 있는 동안 포르타멘토 이펙트(음 사이가 매끄럽게 이어짐)를 낼 수 있습니다. 음이 레가토 스타일로 연주되면(즉, 이전의 음이 여전히 눌러진 상태에서 새 음이 연주되는 것) 포르타멘토가 생성됩니다. 포르타멘토 시간 또한 믹싱 콘솔 화면에서 조절할 수 있습니다(94페이지). * 이 기능은 풋 페달에 기능이 할당된 경우에도 오르간 플루트에는 영향을 미치지 않으며, 슈퍼 아티큘레이션 음색 일부에만 영향을 미칩니다.
PITCH BEND*	페달을 사용하여 음의 피치를 위나 아래로 굽힐 수 있습니다. UP/DOWN 피치 변경이 올라가는지(높아짐) 또는 내려가는지(낮아짐)를 결정합니다. RANGE 피치 변경의 범위를 반음으로 결정합니다.
MODULATION*	건반에서 연주되는 음에 비브라토 이펙트를 적용시킵니다.
MODULATION (ALT) (PSR-S950)	MODULATION의 변주인 이펙트(파형)를 페달/풋스위치로 켜고 끌 수 있습니다. 페달/풋스위치를 누를 때마다 이펙트(파형)가 번갈아가며 켜지고 꺼집니다.

DSP VARIATION	패널의 [DSP VARI.] 버튼과 동일합니다.
HARMONY/ECHO	[HARMONY/ECHO] 버튼과 동일합니다.
VOCAL HARMONY (PSR-S950)	MIC SETTING/VOCAL HARMONY 화면의 [I] (VOCAL HARMONY) 버튼과 동일합니다.
VOCAL EFFECT	MIC SETTING/VOCAL HARMONY 화면의 [J] (EFFECT) 버튼과 동일합니다.
TALK(PSR-S950)	MIC SETTING/VOCAL HARMONY 화면의 [TALK] 버튼과 동일합니다.
SCORE PAGE +/-	곡이 정지되면 다음/이전 악보 페이지로 넘어갈 수 있습니다(한 번에 1 페이지).
LYRICS PAGE +/-	곡이 정지되면 다음/이전 가사 페이지로 넘어갈 수 있습니다(한 번에 1 페이지).
TEXT PAGE +/-	다음/이전 텍스트 페이지로 넘어갈 수 있습니다(한 번에 1 페이지).
SONG PLAY/PAUSE	SONG [▶/■] (PLAY/PAUSE) 버튼과 동일합니다.
STYLE START/STOP	STYLE CONTROL [START/STOP] 버튼과 동일합니다.
TAP TEMPO	[TAP TEMPO] 버튼과 동일합니다.
SYNCHRO START	[SYNC START] 버튼과 동일합니다.
SYNCHRO STOP	[SYNC STOP] 버튼과 동일합니다.
INTRO 13	INTRO [I]~[III] 버튼과 동일합니다.
MAIN AD	MAIN VARIATION [A]~[D] 버튼과 동일합니다.
FILL DOWN	필인이 연주되고 바로 왼쪽에 있는 버튼의 메인 악절이 자동으로 뒤따라 연주됩니다.
FILL SELF	필인을 연주합니다.
FILL BREAK	간주를 연주합니다.
FILL UP	필인이 연주되고 바로 오른쪽에 있는 버튼의 메인 악절이 자동으로 뒤따라 연주됩니다.
ENDING13	ENDING/rit. [I]~[III] 버튼과 동일합니다.
FADE IN/OUT	[FADE IN/OUT] 버튼과 동일합니다.
FINGERED/FING ON BASS	페달을 사용하여 FINGERED 및 FINGERED ON BASS 모드 사이에서 번갈아 전환됩니다(22페이지).
BASS HOLD	페달을 밟고 있는 동안, 반주 스타일의 기본 음은 스타일 재생 중에 코드가 변경되어도 바뀌지 않습니다. 핑거링이 AI FULL KEYBOARD로 설정되어 있을 때는 이 기능이 작동되지 않습니다.
PERCUSSION	페달이 [4 ▲▼] ~ [8 ▲▼] 버튼으로 선택된 타악기를 연주합니다. 건반을 사용하여 원하는 타악기를 선택할 수 있습니다. 주 건반을 눌러 타악기를 선택한 경우, 건반을 누르는 속도에 따라 타악기의 음량이 결정됩니다.
RIGHT 1 ON/OFF	PART ON/OFF [RIGHT 1] 버튼과 동일합니다.
RIGHT 2 ON/OFF	PART ON/OFF [RIGHT 2] 버튼과 동일합니다.
LEFT ON/OFF	PART ON/OFF [LEFT] 버튼과 동일합니다.
OTS +/-	다음/이전 원터치 설정을 불러옵니다.

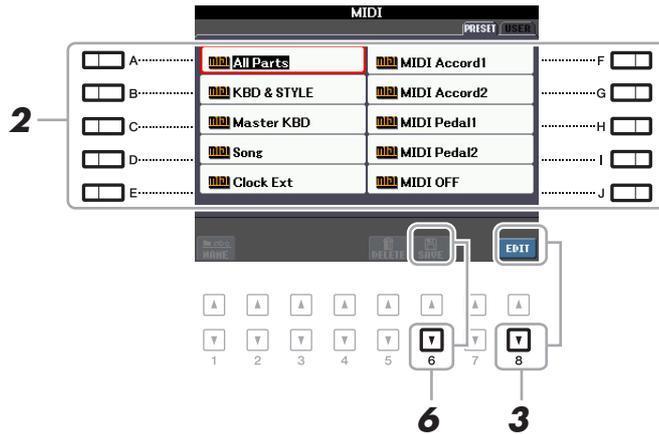
MIDI 설정

이 장에서는 악기의 MIDI 관련 설정을 만들 수 있습니다. PSR-S950/S750은 사전 프로그래밍된 템플릿 세트 10가지를 제공하며 이를 통해 자신만의 MIDI 애플리케이션이나 외부 장치와 부합하도록 악기를 곧바로 손쉽게 재구성할 수 있습니다. 또한 사전 프로그래밍된 템플릿을 편집하고 최대 10개의 직접 만든 템플릿을 USER 메모리에 저장할 수 있습니다.

※ 직접 만든 템플릿 전체를 단일 파일로서 내부 메모리(사용자 드라이브) 또는 USB 플래시 메모리에 저장할 수 있습니다.
[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀|▶] SYSTEM RESET → [G] MIDI SETUP FILES. 116페이지를 참조하십시오.

1 작업 화면을 불러옵니다.

[FUNCTION] → [H] MIDI



2 프리셋 페이지에서 사전 프로그래밍된 템플릿을 선택합니다(105페이지).

직접 만든 템플릿을 이미 생성하여 사용자 페이지에 저장한 경우, 사용자 페이지에서 해당 템플릿을 선택할 수 있습니다.

3 템플릿을 편집하려면 [8 ▼] (EDIT) 버튼을 눌러 MIDI 화면을 불러옵니다.

4 TAB [◀|▶] 버튼을 사용하여 관련 페이지를 불러온 뒤, 현재 MIDI 템플릿을 편집할 다양한 파라미터를 설정합니다.

- SYSTEM MIDI 시스템 설정 (106페이지)
- TRANSMIT MIDI 전송 설정 (107페이지)
- RECEIVE MIDI 수신 설정 (108페이지)
- BASS MIDI 수신을 통해 스타일을 재생하기 위한 기본 음 설정 (109페이지)
- CHORD DETECT MIDI 수신을 통해 스타일을 재생하기 위한 코드 형식 설정 (109페이지)

5 편집을 완료하면 [EXIT] 버튼을 눌러 MIDI 템플릿 선택 화면으로 돌아옵니다.

6 TAB [◀|▶] 버튼을 사용하여 사용자 페이지를 선택한 뒤 [6 ▼] (SAVE) 버튼을 눌러 편집된 템플릿을 저장합니다.

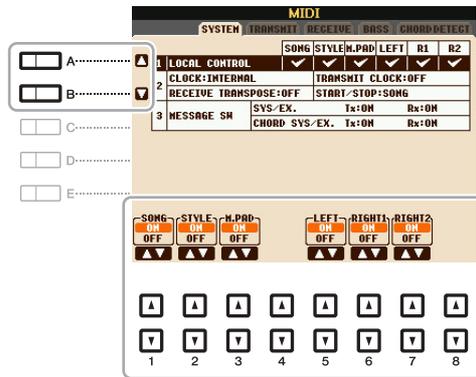
■ 사전 프로그래밍된 MIDI 템플릿

All Parts	곡 부분을 제외하고 건반 부분(RIGHT 1, 2, 및 LEFT)을 포함한 모든 부분을 전송합니다.
KBD & STYLE	건반 부분을 관리하는 방법을 제외하면 "All Parts"와 기본적으로 동일합니다. 오른손 부분은 RIGHT 1 및 2 대신 "UPPER"로 취급되며 왼손 부분은 "LOWER"로 취급됩니다.
Master KBD	이 설정에서는 악기가 한 대 이상 연결되어 있는 톤 제너레이터나 다른 장치(예: 컴퓨터/시퀀서)를 연주하고 제어하는 "마스터" 건반 역할을 합니다.
Song	모든 전송 채널이 곡 채널 1~16에 맞도록 설정됩니다. 이는 외부 톤 제너레이터로 곡 데이터를 연주하고 외부 시퀀서로 곡 데이터를 녹음할 때 사용됩니다.
Clock Ext.	재생이나 녹음(곡, 스타일, 멀티 패드 등)은 악기의 내부 클럭 대신 외부 MIDI 클럭과 동기화됩니다. 이 템플릿은 악기에 연결되어 있는 MIDI 장치에서 템포를 설정하고 싶을 때 사용합니다.
MIDI Accord 1	MIDI 아코디언을 사용하여 MIDI 데이터를 전송하고 아코디언의 건반 및 베이스/코드 버튼으로 연결된 톤 제너레이터를 연주할 수 있습니다. 이 템플릿을 사용하여 건반으로 멜로디를 연주하고 왼손 버튼으로 악기 상의 스타일 재생을 제어할 수 있습니다.
MIDI Accord 2	기본적으로는 위의 "MIDI Accord 1"과 동일하지만, MIDI 아코디언에서 왼손으로 연주하는 코드/기본 음은 MIDI 음표 이벤트로 인식됩니다.
MIDI Pedal 1	MIDI 페달 장치를 사용하여 연결된 톤 제너레이터를 발로 연주할 수 있습니다(특히 단음 베이스 부분 연주에 편리함). 이 템플릿은 MIDI 페달 장치를 사용하여 스타일 재생의 코드 근음을 연주/제어할 수 있도록 해줍니다.
MIDI Pedal 2	이 템플릿은 MIDI 페달 장치를 사용하여 스타일 재생의 베이스 부분을 연주할 수 있도록 해줍니다.
MIDI OFF	송수신되는 MIDI 신호가 없습니다.

MIDI 시스템 설정

이 페이지의 설명은 104페이지의 4 단계에 있는 SYSTEM 페이지에 해당됩니다.

[A]/[B] 버튼을 사용하여 파라미터(아래)를 선택한 뒤, [1 ▲▼] ~ [8 ▲▼] 버튼을 사용하여 ON/OFF 상태를 설정합니다.



1 로컬 컨트롤

각 부분에 대한 로컬 컨트롤을 켜거나 끕니다. 로컬 컨트롤이 "ON"으로 설정되면, 악기 건반은 자신의(로컬) 내장 톤 제너레이터를 제어하여 내부 음색이 건반에서 직접 연주되도록 합니다. 로컬 컨트롤이 "OFF"로 설정되면, 건반과 컨트롤러는 악기의 톤 제너레이터로부터 내부적으로 연결 해제되어 건반을 연주하거나 컨트롤러를 사용할 때 어떠한 음향도 출력되지 않습니다. 예를 들어, 이를 통해 외부 MIDI 시퀀서를 사용하여 악기의 내부 음색을 연주할 수 있으며 악기의 건반을 사용하여 음을 외부 시퀀서에 녹음하거나 외부 톤 제너레이터를 연주할 수 있습니다.

2 클럭 설정 등

■ CLOCK

악기가 자체 내부 클럭에 의해 제어될 지, 또는 외부 장치에서 수신한 MIDI 클럭 신호에 의해 제어될 지의 여부를 결정합니다. **INTERNAL**은 악기가 단독으로 사용되거나 외부 장치를 제어하는 마스터 건반으로 사용될 때의 일반적인 클럭 설정입니다. 외부 시퀀서, MIDI 컴퓨터, 또는 기타 다른 MIDI 장치와 함께 악기를 사용한다면, 혹은 악기를 해당 장치와 동기화하고 싶다면, 이 파라미터를 MIDI, USB 1, 또는 USB 2로 알맞게 설정합니다. 이런 경우, 외부 장치가 적절히 연결(예: 악기의 MIDI IN 단자에)되어 있는지, 그리고 MIDI 클럭 신호를 적절히 전송하고 있는지를 확인하십시오.

※ CLOCK이 INTERNAL 외의 값으로 설정된 경우, 메인 화면에서 탭포가 "EXT"로 표시됩니다. 이는 악기의 재생이 외부 MIDI 장치나 컴퓨터를 통해서만 제어됨을 의미합니다. 이런 상태에서는 스타일, 곡, 멀티 패드, 또는 메트로놈은 시작 작업을 시행하더라도 재생되지 않습니다.

■ TRANSMIT CLOCK

MIDI 클럭(F8) 전송 기능을 켜거나 끕니다. OFF로 설정되어 있으면 곡이나 스타일이 재생되더라도 MIDI 클럭이나 시작/정지 데이터가 전혀 전송되지 않습니다.

■ RECEIVE TRANPOSE

악기의 조옮김 설정이 MIDI를 통해 악기에 수신된 음표 이벤트에 적용될지의 여부를 결정합니다.

■ START/STOP

수신되는 FA(시작) 및 FC(정지) 메시지가 곡 또는 스타일 재생에 영향을 줄지의 여부를 결정합니다.

3 MESSAGE SW(메시지 스위치)

■ SYS/EX.

"Tx" 설정은 MIDI 시스템 고유 메시지의 MIDI 전송 기능을 켜거나 끕니다. "Rx" 설정은 외부 장비로 생성된 MIDI 시스템 고유 메시지의 MIDI 수신 및 인식 기능을 켜거나 끕니다.

■ CHORD SYS/EX.

"Tx" 설정은 MIDI 코드 고유 데이터(코드 감지, 근음 및 형식)의 MIDI 전송 기능을 켜거나 끕니다. "Rx" 설정은 외부 장비로 생성된 MIDI 코드 고유 데이터의 MIDI 수신 및 인식 기능을 켜거나 끕니다.

MIDI 전송 설정

이 설명은 104페이지의 4단계에 있는 TRANSMIT 페이지에 적용됩니다. 어느 부분이 MIDI 데이터로서 전송될지, 그리고 그 데이터는 어느 MIDI 채널로 전송될지를 결정합니다.



1 [A]/[B] 버튼이나 [1 ▲▼]/[2 ▲▼] 버튼을 사용하여 전송 설정 변경을 위한 파트를 선택해 주십시오.

이 화면에 나열된 파트는 MIXING CONSOLE 화면 및 CHANNEL ON/OFF 화면에 표시된 파트와 동일하나 아래의 두 파트는 예외입니다.

UPPER

음색 분리점의 건반 오른쪽에서 연주되는 건반 부분(RIGHT 1 및/또는 2).

LOWER

음색 분리점의 건반 왼쪽에서 연주되는 건반 부분. 이것은 [ACMP ON/OFF] 버튼의 켜짐/꺼짐 상태에 영향을 받지 않습니다.

2 [3 ▲▼] 버튼을 사용하여 선택된 파트가 전송될 채널을 선택합니다.

주 여러 개의 다른 부분에 동일한 전송 채널이 할당되어 있는 경우, 전송된 MIDI 메시지는 단일 채널로 병합되어 예상치 못한 음향이 발생하고 연결된 MIDI 장치에 이상이 발생할 가능성이 있습니다.

주 적절한 곡 채널 1~16이 전송을 위해 설정되어 있더라도 보호된 곡은 전송할 수 없습니다.

3 [4 ▲▼] ~ [8 ▲▼] 버튼을 사용하여 전송할 데이터의 형식을 결정합니다.

다음의 MIDI 메시지는 TRANSMIT/RECEIVE 화면에서 설정할 수 있습니다.

NOTE(음표 이벤트)..... 66페이지

CC(컨트롤 변경)..... 66페이지

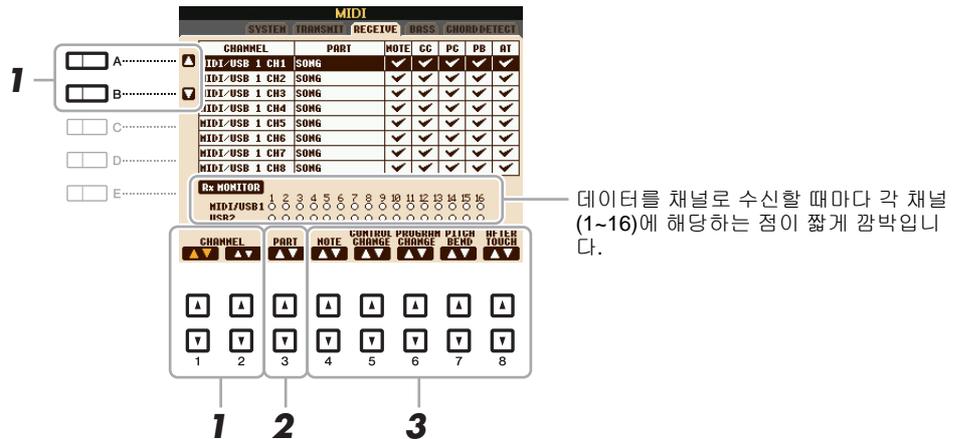
PC(프로그램 변경)..... 66페이지

PB(피치 밴드) 66페이지

AT(애프터터치) 66페이지

MIDI 수신 설정

이 설명은 104페이지의 4단계에 있는 RECEIVE 페이지에 적용됩니다. 어느 부분이 MIDI 데이터를 수신할지, 그리고 어느 MIDI 채널로 데이터가 수신될지를 결정합니다.



1 [A]/[B] 버튼이나 [1 ▲▼]/[2 ▲▼] 버튼을 사용하여 수신할 채널을 선택하십시오.

PSR-S950/S750은 USB 연결로 32개 이상의 채널(16채널 x 2포트)을 통해 MIDI 메시지를 수신할 수 있습니다.

2 [3 ▲▼] 버튼을 사용하여 선택된 채널이 수신될 파트를 선택합니다.

이 화면에 나열된 파트는 MXING CONSOLE 화면 및 CHANNEL ON/OFF 화면에 표시된 것과 동일하나, 다음 파트는 예외입니다.

KEYBOARD

수신된 음표 메시지는 악기의 건반 연주를 제어합니다.

EXTRA PART 1~5

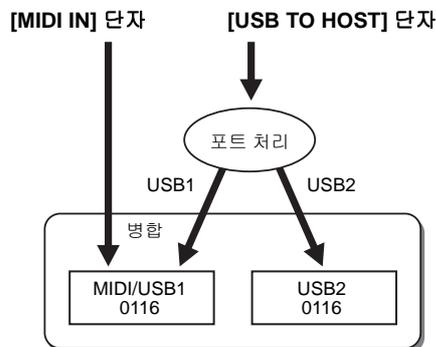
MIDI 데이터를 수신 및 연주하기 위해 특별히 준비된 다섯 부분이 있습니다. 일반적으로 이 다섯 부분은 악기 자체에서 사용되지 않습니다. PSR-S950/S750은 이 파트(마이크 음향 제외) 외에도 이 다섯 부분을 사용하여 32채널의 다중 음색 톤 제너레이터로 사용될 수 있습니다.

3 [4 ▲▼] ~ [8 ▲▼] 버튼을 사용하여 수신할 데이터의 형식을 결정합니다.

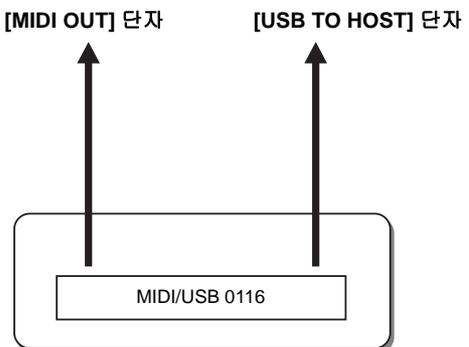
[USB TO HOST] 및 MIDI [IN]/[OUT] 단자를 통한 MIDI 송수신

MIDI 메시지의 32채널(16채널 x 2포트)을 전송/수신하는데 사용할 수 있는 [MIDI] [IN]/[OUT] 단자와 [USB TO HOST] 단자간의 관계는 다음과 같습니다.

● MIDI 수신

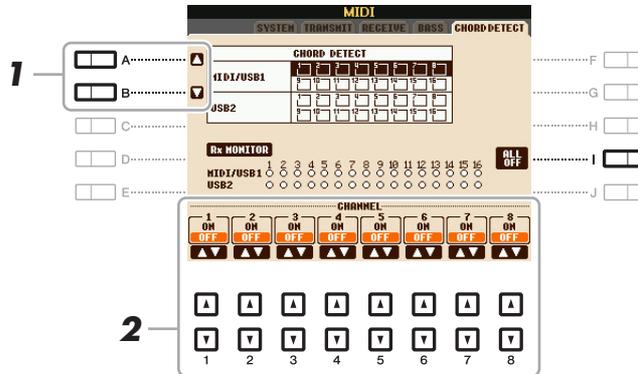


● MIDI 전송



MIDI 수신을 통해 스타일을 재생하기 위한 기본 음 설정

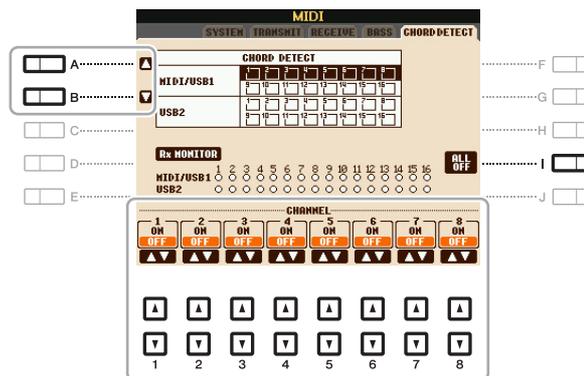
이 설명은 104페이지의 4단계에 있는 BASS 페이지에 적용됩니다. 이 설정은 MIDI를 통해 수신된 음표 메시지를 바탕으로 스타일 재생을 위한 기본 음을 결정할 수 있도록 해줍니다. "ON"으로 설정된 채널에서 수신된 음표 켜짐/꺼짐 메시지는 스타일 재생 코드의 기본 음으로 인식됩니다. 기본 음은 [ACMP] 또는 분리점 설정과 관계 없이 감지됩니다. 여러 채널이 동시에 "ON"으로 설정되면 기본 음은 채널을 통해 수신되는 병합 MIDI 데이터에서 감지됩니다.



- 1 [A]/[B] 버튼을 사용하여 채널을 선택합니다.
- 2 [1 ▲▼] ~ [8 ▲▼] 버튼을 사용하여 원하는 채널을 ON이나 OFF로 설정합니다.
[I] (ALL OFF) 버튼을 눌러 모든 채널을 OFF로 설정할 수도 있습니다.

MIDI 수신을 통해 스타일을 재생하기 위한 코드 형식 설정

이 설명은 104페이지의 4단계에 있는 CHORD DETECT 페이지에 적용됩니다. 이 페이지를 통해 MIDI 채널을 선택할 수 있습니다. 이 MIDI 채널을 통해 전달되는 외부 장치의 MIDI 데이터는 스타일 재생의 코드 형식을 감지하는데 사용됩니다. "ON"으로 설정된 채널에서 수신된 음표 켜짐/꺼짐 메시지는 스타일 재생에서 코드를 감지하기 위한 음으로 인식됩니다. 감지되는 코드는 핑거링 형식에 따라 달라집니다. 코드 형식은 [ACMP] 또는 분리점 설정에 관계 없이 감지됩니다. 여러 채널이 동시에 "ON"으로 설정되면 코드 형식은 채널을 통해 수신되는 병합 MIDI 데이터에서 감지됩니다.

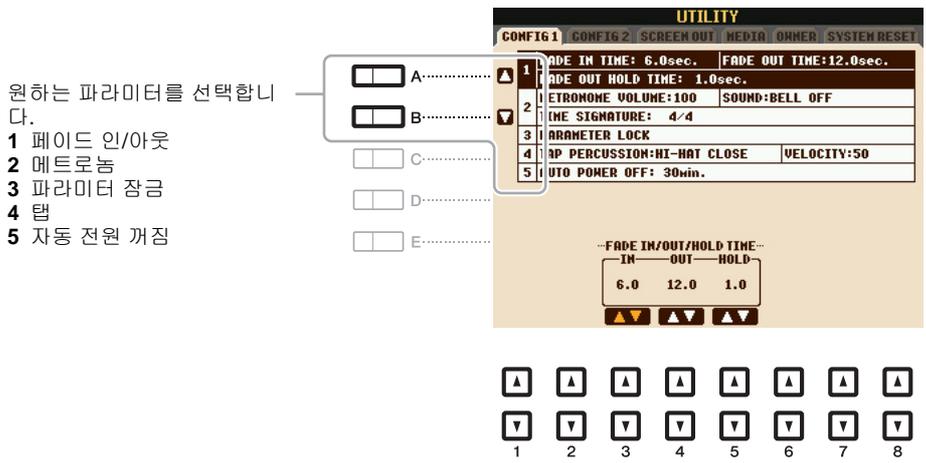


이 작동 절차는 기본적으로 위의 BASS 화면에서의 절차와 동일합니다.

목차

CONFIG 1	110
CONFIG 2	112
SCREEN OUT	112
MEDIA	113
OWNER	114
SYSTEM RESET	115
•출고 시 설정 복원 - 출고 시 프로그래밍된 설정 복원	115
•사용자 정의 설정 복원 - 직접 만든 설정을 단일 파일로 저장 및 불러오기	116

CONFIG 1



1 페이드 인/아웃

이 파라미터들은 [FADE IN/OUT] 버튼을 사용할 때 스타일이나 곡 재생이 페이드 인/아웃되는 방법을 결정합니다.

[3 ▲▼]	FADE IN TIME	음량이 페이드 인 되는데 걸리는 시간, 또는 최소에서 최대까지 늘어나는데 걸리는 시간을 결정합니다(0~20.0초 범위).
[4 ▲▼]	FADE OUT TIME	음량이 페이드 아웃되는데 걸리는 시간, 또는 최소에서 최대까지 줄어드는데 걸리는 시간을 결정합니다(0~20.0초 범위).
[5 ▲▼]	FADE OUT HOLD TIME	페이드 아웃 이후 음량이 0으로 고정되는 시간을 결정합니다(0~5.0초 범위).

2 메트로놈

[2 ▲▼]	VOLUME	메트로놈 음향의 음량을 결정합니다.
[3 ▲▼]/ [5 ▲▼]	SOUND	각 소절의 첫 번째 비트에서 벨소리가 날지의 여부를 결정합니다.
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	TIME SIGNATURE	메트로놈 음향의 박자 기호를 결정합니다.

3 파라미터 잠금

등록 메모리, 원터치 설정 등으로 인해 패널 설정이 변경되는 경우에도 특정 파라미터(이펙트 및 분리점 등)의 설정을 잠그거나 유지할 수 있습니다. [1 ▲▼] ~ [7 ▲▼] (SELECT) 버튼을 사용하여 원하는 파라미터를 선택한 뒤 [8 ▲]/[8 ▼] (MARK ON/OFF) 버튼을 사용하여 체크 표시를 입력하거나 삭제하면 이 기능을 설정할 수 있습니다. 필요에 따라 이 단계를 반복합니다. 체크 표시가 된 항목은 잠깁니다.

4 탭

[TAP TEMPO] 버튼을 두드렸을 때 소리나는 타악기 음향 및 속도를 설정할 수 있습니다.

[2 ▲▼]/ [4 ▲▼]	PERCUSSION	타악기 음향을 선택합니다.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	VELOCITY	속도를 설정합니다.

5 자동 전원 꺼짐

전원이 자동으로 꺼지기 전까지 소요되는 시간을 설정합니다. [4 ▲▼]/[5 ▲▼] (AUTO POWER OFF) 버튼을 눌러 시간을 설정합니다.

주의

악기 상태에 따라 지정된 일정 시간이 지나도 전원이 자동으로 꺼지지 않을 수 있습니다. 악기를 사용하지 않을 때에는 항상 수동으로 전원을 끄십시오.

주의

USER 또는 USB 드라이브에 저장되지 않은 데이터는 전원이 자동으로 꺼지면 손실됩니다. 전원이 꺼지기 전에 반드시 데이터를 저장하십시오.

CONFIG 2



[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	VOICE CATEGORY BUTTON OPTIONS	VOICE 버튼 중 하나를 누르면 어떤 음색이 선택될 지를 결정합니다. OPEN & SELECT VOICE 버튼 중 하나를 누르면 음색 선택 화면이 열리고, 이전에 열렸던 화면에서 마지막으로 선택되었던 음색을 자동으로 불러옵니다. OPEN ONLY VOICE 버튼 중 하나를 누르면 현재 음색이 유지된 상태에서 음색 선택 화면이 열립니다.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	DISPLAY VOICE NUMBER	음색 बैं크와 번호를 음색 선택 화면에 나타낼 지의 여부를 결정합니다. 이를 화면에 표시하면 외부 MIDI 장치에서 음색을 선택할 때 지정해야 하는 MSB/LSB 값과 프로그램 변경 번호를 어떤 बैं크가 선택하는지를 확인하고 싶을 때 유용합니다. 주 여기에 표시되는 숫자는 "1"부터 시작됩니다. 이에 따라, 번호 시스템은 0부터 시작하므로 실제 MIDI 프로그램 변경 번호는 하나 더 낮은 숫자입니다. 주 GS 음색의 경우, 이 파라미터가 ON으로 설정되었더라도 프로그램 변경 번호는 사용할 수 없습니다.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	DISPLAY STYLE TEMPO	각 프리셋 스타일의 기본 설정 템포가 스타일 선택 화면에서 스타일 이름 위에 표시될 지의 여부를 선택합니다.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	POPUP DISPLAY TIME	팝업 창이 닫히는 시간을 결정합니다. (팝업 창은 TEMPO, TRANSPOSE, 또는 UPPER OCTAVE 등의 버튼을 누를 때 표시됩니다)

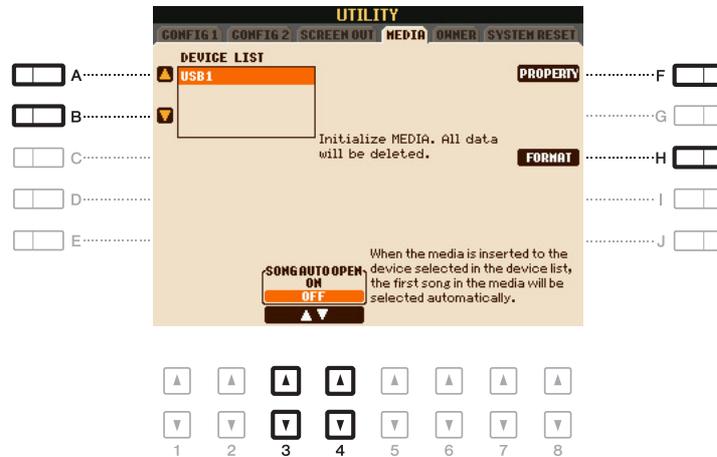
SCREEN OUT

S950 S750

사용설명서 10장을 참조하십시오.

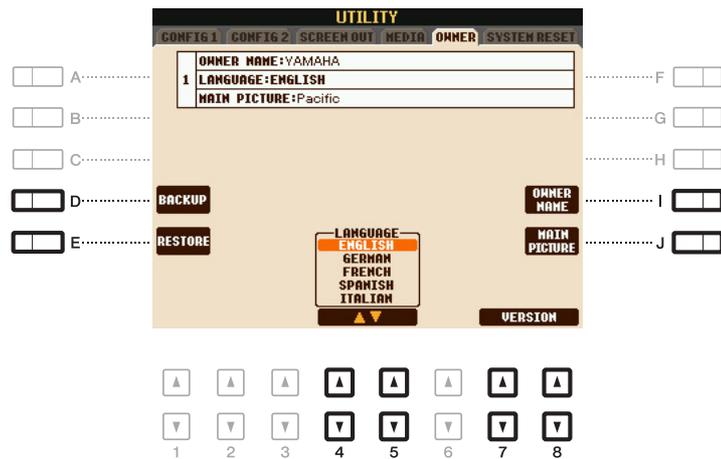
MEDIA

악기의 미디어와 관련된 중요 작업을 설정하거나 실행할 수 있습니다. "미디어"란 연결된 USB 플래시 메모리 장치를 의미합니다. USB 플래시 메모리를 사용하기 전에 사용설명서의 "USB 플래시 메모리 연결"을 반드시 읽어 보십시오.



[A]/[B]	DEVICE LIST	포맷하거나 남은 메모리를 확인하고자 하는 장치를 선택합니다.
[F]	PROPERTY	[A]/[B] 버튼으로 선택된 장치의 특성 화면을 엽니다. 장치에 남은 메모리의 양을 확인할 수 있습니다. 주 표시된 남은 메모리 값은 대략적인 값입니다.
[H]	FORMAT	[A]/[B] 버튼으로 선택된 장치를 포맷합니다. 포맷 관련 지침은 사용설명서의 10장을 참조하십시오.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	SONG AUTO OPEN	곡 자동 열기 기능을 켜거나 끕니다. 이 기능이 "ON"으로 설정된 경우, USB 플래시 메모리를 연결하면(위 장치 목록에서 선택된) USB 플래시 메모리의 첫 곡이 불러 옵니다.

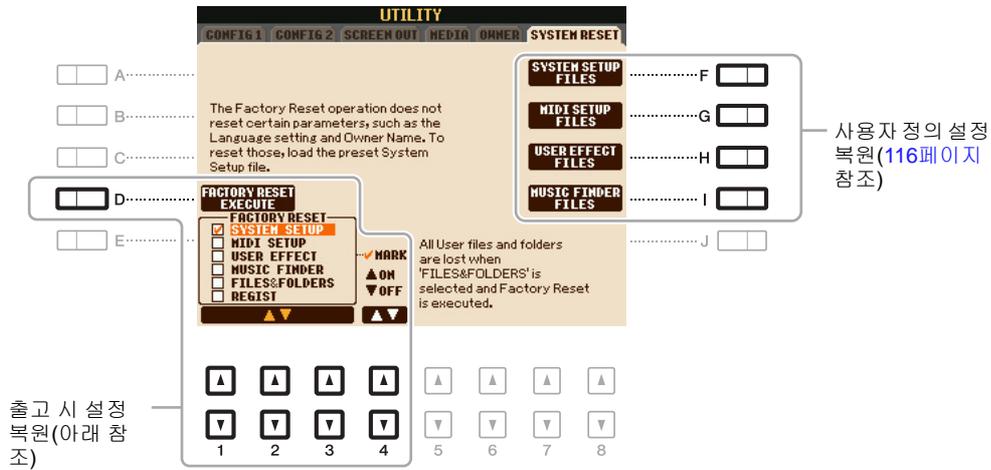
OWNER



[D]	BACKUP	악기의 모든 데이터를 USB 플래시 메모리에 백업할 수 있습니다. 백업 관련 지침은 사용설명서의 기초 작동법을 참조하십시오.
[E]	RESTORE	USB 플래시 메모리에서 백업 파일을 불러옵니다. 불러오기 관련 지침은 사용설명서의 기초 작동법을 참조하십시오.
[I]	OWNER NAME	자신의 이름을 소유자로 입력할 수 있습니다. 악기의 전원을 켜면 시작 화면에서 소유자 이름이 표시됩니다. 이에 관련된 지침은 사용 설명서의 기초 작동법을 참조하십시오.
[J]	MAIN PICTURE (PSR-S950)	메인 화면의 배경 그림을 선택할 수 있습니다. 프리셋 페이지에 제공된 다양한 그림 중에서 선택할 수 있습니다. 그림을 선택한 후 [EXIT] 버튼을 누르면 선택 화면이 닫힙니다. 자신의 사진을 사용하고자 하는 경우, 원하는 파일(320 x 240 픽셀 이하의 비트맵 .BMP 파일)을 USB 플래시 메모리에 준비하고 USB 플래시 메모리에서 USER 페이지로 복사한 뒤 USER 페이지에서 선택합니다. 접근 속도가 제한되어 있기 때문에 USB 플래시 메모리에서 원하는 파일을 선택하는 것은 권장되지 않습니다. 주 그림 관련 호환성에 관한 위의 설명은 곡의 가사 화면에도 적용됩니다(46페이지).
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	LANGUAGE	화면 메시지에 사용되는 언어를 결정합니다. 이 설정을 변경하면 모든 메시지는 선택한 언어로 표시됩니다.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	VERSION	본 악기의 버전 번호를 표시합니다.

SYSTEM RESET

이 화면에서 출고 시 설정 복원 및 사용자 정의 설정 복원, 이 두 가지 설정 복원 방법을 실행할 수 있습니다. 출고 시 설정 복원은 각 항목의 기본 초기 설정을 불러올 수 있으며, 사용자 정의 설정 복구는 한 번의 터치만으로 직접 만든 설정을 불러올 수 있습니다.



출고 시 설정 복원 - 출고 시 프로그래밍된 설정 복원

이 기능을 통해 악기의 상태를 원래 출고 시의 설정으로 복원할 수 있습니다.

- [1 ▲▼] ~ [3 ▲▼] 버튼을 사용하여 원하는 항목을 선택한 뒤 [4 ▲▼] 버튼을 사용하여 체크 표시를 입력하거나 삭제합니다.
항목이 체크 표시되면 해당 파라미터가 아래 설명처럼 재설정됩니다.

SYSTEM SETUP	시스템 셋업 파라미터를 원래 출고 시 설정으로 복원합니다. 어떤 파라미터가 시스템 셋업에 속하는 지에 관한 자세한 내용은 데이터 목록(파라미터 차트)을 참조하십시오.
MIDI SETUP	USER 탭 화면의 MIDI 셋업을 비롯한 MIDI 설정을 원래 출고 시의 상태로 복원합니다.
USER EFFECT	현재 이펙트 설정 및 다음 데이터를 복원합니다. 사용자 이펙트 형식 97페이지 사용자 마스터 EQ 형식 100페이지 사용자 음성 하모니 형식(PSR-S950만) 87페이지 사용자 마이크 설정 메모리(PSR-S950만) 82페이지
음악 찾기	음악 찾기 데이터(모든 레코드)를 원래 출고 시의 설정으로 복원합니다.
FILES & FOLDERS	USER 탭 화면에 저장된 확장 폴더를 포함한 모든 파일과 폴더를 삭제합니다.
REGIST	모든 등록 메모리 [1]~[8] 램프를 끕니다. 이는 등록 메모리 बैं크 파일이 모두 유지되지만 어떤 등록 메모리 बैं크도 선택되지 않았음을 나타냅니다. 이 상태에서, 현재 패널 설정을 통해 등록 메모리 셋업을 생성할 수 있습니다. 주 B5 건반(가장 오른쪽에 있는 B 건반)을 누른 상태에서 전원을 켜으로써 동일한 작업이 가능합니다. 이런 경우, 기본 패널 설정을 통해 등록 메모리 셋업을 생성할 수 있습니다.

- [D] (FACTORY RESET EXECUTE) 버튼을 눌러 체크 표시된 모든 항목에 대한 출고 시 설정 복원 작업을 실행합니다.

사용자 정의 설정 복원 - 직접 만든 설정을 단일 파일로 저장 및 불러오기

아래 항목들에 대해, 직접 만든 설정을 USER 또는 USB 드라이브에 단일 파일로 저장하고 이후에 불러올 수 있습니다.

- 1** 약기의 설정을 원하는대로 변경합니다.
- 2** 작업 화면을 불러옵니다.
[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀][▶] SYSTEM RESET
- 3** [F]~[I] 버튼 중 하나를 눌러 관련 화면을 불러 데이터를 저장합니다.

[F]	SYSTEM SETUP FILES	[FUNCTION] [I]UTILITY 및 마이크 설정 화면(PSR-S950)과 같은 다양한 화면에 설정된 파라미터들은 단일 시스템 셋업 파일로 취급됩니다. 어떤 파라미터가 시스템 셋업에 속하는 지에 관한 자세한 내용은 데이터 목록(파라미터 차트)을 참조하십시오.
[G]	MIDI SETUP FILES	USER 탭 화면 상의 MIDI 셋업을 비롯한 MIDI 설정은 단일 파일로 취급됩니다.
[H]	USER EFFECT FILES	다음 데이터는 단일 파일로 관리될 수 있습니다. 사용자 이펙트 형식 97페이지 사용자 마스터 EQ 형식 100페이지 사용자 음성 하모니 형식(PSR-S950만)..... 87페이지 사용자 마이크 설정 메모리(PSR-S950만)..... 82페이지
[I]	MUSIC FINDER FILES	음악 찾기의 모든 프리셋 및 생성된 레코드는 단일 파일로 취급됩니다.

- 4** TAB [◀][▶] 버튼을 사용하여 설정을 저장할 탭(USER 또는 USB)을 선택합니다.
- 5** [6 ▼] (SAVE) 버튼을 눌러 파일을 저장합니다.
- 6** SYSTEM RESET 화면에서 [F]~[I] 버튼 중 원하는 것을 누른 뒤 원하는 파일을 선택하면 파일을 불러올 수 있습니다.
파일이 선택되면 파일 내용에 따라 메시지가 표시됩니다. 원하는 버튼을 누릅니다.

색인

기호

+오디오(스타일 형식) 20

숫자

1-16(곡 생성기) 52, 66

3BAND EQ(마이크 설정) 83

A

아무 건반(곡) 50

ARABIC1/2 (SCALE TUNE) 11

ASSEMBLY(스타일 생성기) 33

오디오 파트(스타일 생성기) 27

오토 파워 오프 111

B

BAR CLEAR(스타일 생성기) 37

BAR COPY(스타일 생성기) 37

BASIC(스타일 생성기) 29

BASS(MIDI) 109

선명도 15

C

CHANNEL

곡 생성기 61

스타일 생성기 37

CHANNEL TRANSPOSE

(곡 생성기) 63

CHORD

곡 생성기 56, 66

스타일 생성기 39

CHORD DETECT (MIDI) 109

코드 핑거링 형식 21

코드 튜터 21

CHORUS DEPTH(음색 설정) 16

CLOCK (MIDI) 106

COMMON(음색 설정) 14

COMPRESSOR(마이크 설정) 83

CONFIG 1(구성 1) 110

CONFIG 2(구성 2) 112

CONTROLLER(음색 설정) 15

Cool! (음색) 5

사용자 정의 재설정 116

D

DELETE(곡 생성기) 63

DELETE RECORD(음악 찾기) 74

상세(음성 하모니) 91

DETUNE(음성 하모니) 90

DIGITAL REC MENU 28, 52, 69

드럼(음색) 6

DSP(음색 설정) 17

DSP DEPTH(음색 설정) 16

DYNAMICS(스타일 생성기) 36

E

에코 형식(하모니/에코) 10

EDIT

믹싱 콘솔 100

멀티 패드 70

음악 찾기 73

스타일 생성기 33

EFFECT

믹싱 콘솔 95

음성 하모니 81

EFFECT/EQ

오르간 플루트 음색 19

음색 설정 16

EG(음색 설정) 16

엔벨로프 제너레이터 16

EQ

믹싱 콘솔 93

음색 설정 17

EQUAL(SCALE TUNE) 11

F

출고 시 재설정 115

페이드 인/아웃 110

FAVORITE(음악 찾기) 72

FILTER

믹싱 콘솔 93

곡 생성기 67

음색 설정 15

미세 튜닝 11

고정 DO(악보) 45

점등 따라하기(곡) 50

풋 컨트롤러 101

FOOT PEDAL 101

FOOTAGE(오르간 플루트 음색) 18

풋스위치 101

FORMANT(음성 하모니) 90

동결(등록 메모리) 77

G

GM&XG 7

GROOVE(스타일 생성기) 35

안내(곡) 49

H

하모닉 함량 15

HARMONY

음성 하모니 81

음색 설정 17

HARMONY ASSIGN

(음성 하모니) 88, 89

하모니 형식(하모니/에코) 9

하모니/에코 9

HIGH KEY / NOTE LIMIT

(스타일 생성기) 41

K

가라오케 건반 50

KIRNBERGER 11

L

Legacy(음색) 7

Live! (음색) 5

로컬 컨트롤 106

순환 녹음(스타일 생성기) 29

LYRICS(곡 생성기) 66

가사 화면 46

M

MASTER EQ 99

MASTER TUNE 11

MEAN-TONE 11

MEDIA(유틸리티) 113

MEGAEnhancer 6

MegaVoice(음색) 6

MESSAGE(MIDI) 106

메트로놈(유틸리티) 111

MIC(마이크 설정) 81

MIC SETTING 81

마이크 설정 82

MIDI 설정	104
MIX(곡 생성기)	63
MODULATION(음색 설정)	15
이동 DO법(악보)	45
다중 지정 형식(하모니/에코)	9
멀티 패드 생성기	68
MULTI PAD EDIT	70
악보	44

N

NEW BANK(멀티 패드)	69
NEW STYLE(스타일 생성기)	28
NOISE GATE(마이크 설정)	83
NTR(스타일 생성기)	40
NTT(스타일 생성기)	40

O

원터치 설정	26
오르간 플루트 음색	18
Organ Flutes! (음색)	6
OTS LINK TIMING (STYLE SETTING)	24
겹침 녹음(스타일 생성기)	29
개요(음성 하모니)	88
OWNER(유틸리티)	114

P

PAN(음성 하모니)	91
PANEL SUSTAIN(음색 설정)	16
PARAMETER(스타일 생성기)	38
파라미터 잠금(유틸리티)	111
파트(음성 하모니)	90
PART EQ	99
연주 보조 기술(P.A.T.)	51
PITCH CORRECT MODE (음성 하모니)	91
PITCH DETECT(마이크 설정)	83
PORTAMENTO TIME(음색 설정)	14
Pro(스타일 형식)	20
Prot.1(곡)	43
Prot.2 편집(곡)	43
Prot.2 Orig(곡)	43
보호된 곡	43
편치 인/아웃(곡 생성기)	59
PURE/PURE MINOR	11
PYTHAGOREAN	11

Q

QUANTIZE	
악보	45
곡 생성기	62
스타일 생성기	37

R

실시간 녹음	
멀티 패드 생성기	68
스타일 생성기	29
REC CHANNEL(스타일 생성기)	28
REC MODE(곡 생성기)	59
RECEIVE(MIDI)	108
RECEIVE TRANSPOSE(MIDI)	106
REGISTRATION EDIT	76
등록 메모리	76
등록 순서	78
REMOVE EVENT(스타일 생성기)	37
REPEAT MODE(곡)	48
REVERB DEPTH(음색 설정)	16
RTR(스타일 생성기)	42

S

S.Art! (음색)	5
SCALE TUNE	11
스케일 형식	11
세션(스타일 형식)	20
SET UP(악보)	45
SETUP	
곡 생성기	64
음성 하모니	86
SFF GE 파일 포맷	20
SFX(음색)	6
곡 생성기	52
SONG SETTING	48
SOUND(음색 설정)	15
소스 형식	27, 28, 38
SOURCE ROOT	39
분리점	25
START/STOP(MIDI)	106
스텝 레코드	
멀티 패드 생성기	70
곡 생성기	52, 56
스타일 생성기	33
스타일 어셈블리	33
스타일 생성기	27
스타일 파일 호환성	20
스타일 파일 형식	38
STYLE SETTING	23
스타일 형식	20

StyleVoices	7
Sweet! (음색)	5
SYS/EX. (곡 생성기)	66
SYSTEM(MIDI)	106
SYSTEM RESET(유틸리티)	115

T

TALK(마이크 설정)	81, 84
TALK MIXING(마이크 설정)	84
탭(유틸리티)	111
텍스트 화면	46
TOUCH RESPONSE	8
TOUCH SENSE(음색 설정)	14
터치 감도	8
TRANSMIT(MIDI)	107
TRANSMIT CLOCK(MIDI)	106
TRANSPOSE(음성 하모니)	90
TRANSPOSE ASSIGN	12
TUNE(믹싱 콘솔)	94
TYPE SELECT (음성 하모니)	81, 85, 87

U

USER MEMORY(마이크 설정)	82
---------------------	----

V

VELOCITY CHANGE (스타일 생성기)	37
VIBRATO(음색 설정)	16
VOCAL(마이크 설정)	83
VOCAL EFFECT EDIT (음성 하모니)	88
음색 설정	13
음색 형식	5
VOL/VOICE(믹싱 콘솔)	92
VOLUME(음성 하모니)	91
VOLUME/ATTACK (오르간 플루트 음색)	19

W

WERCKMEISTER	11
--------------	----

Y

자신에게 맞는 속도로 곡 연주(곡)	50
---------------------	----