

Electone® **STAGEA**®

ELS-02

ELS-02C

사용설명서

안전 주의사항

사용 전에 반드시 “안전 주의사항”을 읽어 주십시오.

본 설명서를 찾기 쉬운 안전한 곳에 보관하여 향후에 참조하도록 하십시오.

경고

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

전원/전원 코드

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

분해 금지

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

침수 경고

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

화재 경고

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

이상 징후 발견 시

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

주의

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

전원/전원 코드

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

위치

- 불안정한 장소에는 본 악기를 설치하지 마십시오. 본체가 떨어져서 고장이 나거나 사용자 혹은 다른 사람이 다칠 수 있습니다.
- 본 악기를 벽에 붙여 설치하면 공기 순환이 충분하지 않아 악기가 과열될 수도 있습니다. 벽에서 최소한 3센티미터(1인치) 이상의 간격을 두고 설치하십시오.
- 반드시 2인 이상이 본체를 옮기십시오. 혼자 옮기는 경우 등을 다치거나 다른 상해를 입거나 악기가 손상될 수 있습니다.
- 본체를 옮길 경우에는 케이블이 손상되거나 다른 사람이 발에 걸려 넘어져 다치지 않도록 연결된 모든 케이블을 분리한 후 이동하십시오.
- 본 악기를 AC 콘센트 가까이에 설치하십시오. 고장 또는 오작동이 발생할 경우 즉시 전원 스위치를 끄고 콘센트에서 플러그를 뽑으십시오. 전원을 끄더라도 악기 내부에는 최소한의 전류가 흐르고 있습니다. 악기를 장시간 사용하지 않을 때에는 반드시 콘센트에서 전원 플러그를 뽑아놓으십시오.

연결

- 본 악기를 다른 전자 기계에 연결할 때에는 먼저 모든 기계의 전원을 끈 다음 연결하십시오. 전원을 켜거나 끄기 전에는 음량을 최소로 낮추십시오.
- 연주를 시작하기 전에 악기의 음량이 최소로 설정되어 있는지 확인하고 연주 중 단계적으로 음량을 올려 원하는 음량 수준으로 맞추십시오.
- 오직 제공된 스피커 코드만 건반 본체 아래의 전원 콘센트에 꽂아야 합니다. 스피커 코드 이외의 다른 코드를 꽂지 마십시오. 꽂을 경우 오작동이 발생할 수 있습니다.

취급상 주의

- 건반 덮개 또는 악기의 틈에 손가락이나 손을 넣지 마십시오. 그리고 건반 덮개 사이에 손가락이 끼지 않도록 주의하십시오.
- 건반 덮개, 패널, 건반의 틈새에 종이나 금속 물질 등의 물건을 끼워 넣거나, 떨어뜨리지 않도록 주의하십시오. 본인이나 타인의 신체적 부상, 본 악기나 기타 재산의 손상 또는 운영 오작동의 원인이 될 수 있습니다.
- 악기에 올라가거나 무거운 물체를 올려놓지 마십시오. 버튼, 스위치, 입출력 단자 등에 무리하게 힘을 가하지 마십시오. 본체가 파손되거나 사용자가 다칠 위험이 있습니다.
- 음량을 크게 하거나 귀에 거슬리는 수준의 음량으로 장시간 작동시키지 마십시오. 청각 장애가 나타나거나 귀 울림현상이 발생하는 경우에는 이비인후과 전문의의 진찰을 받으십시오.

연주용 의자 사용(포함된 경우)

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

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

악기를 사용하지 않을 때에는 항상 전원을 끄십시오.

알림

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

■ 취급 및 유지보수

- TV, 라디오, 스테레오 음향 장비, 휴대 전화 또는 그 밖의 전기 장치 부근에서는 본 악기를 사용하지 마십시오. 본 악기 및/또는 다른 장치에서 잡음이 발생할 수 있습니다. iPad, iPhone 또는 iPod touch에 설치된 애플리케이션과 악기를 함께 사용할 경우, 통신에 의한 잡음이 생기지 않도록 해당 기기에서 “비행기 모드”를 켜 것을 권장합니다.
- 과도한 먼지 또는 진동이나 극저온 또는 고온(예: 직사광선, 히터 주변, 대낮 중 차량의 실내)에 본 악기를 노출시키지 마십시오. 이로 인한 패널의 외관 변형, 내부 부품의 손상, 불안정한 작동이 유발될 수 있습니다. (검증된 작동 온도 범위: 5°~40°C(41°~104°F)입니다.
- 패널이나 건반이 변색될 수 있으므로 비닐, 플라스틱 또는 고무로 된 물체를 악기 위에 올려놓지 마십시오.
- 악기를 청소할 때에는 부드러운 천을 사용하십시오. 도료희석제, 용제, 세정액 또는 화학약품 처리된 걸레는 사용하지 마십시오.

■ 데이터 저장

- 저장된 데이터는 기기 고장이나 오작동으로 인해 손실될 수 있습니다. 중요한 데이터는 USB 플래시 메모리에 저장하십시오.
- 매체 손상으로 인한 데이터 손실을 방지하기 위해 생성한 중요한 데이터는 두 개의 USB 저장 장치에 저장할 것을 권장합니다.

정보

■ 저작권

- MIDI 데이터 및/또는 오디오 데이터 등 시중에서 구매할 수 있는 음악 데이터를 복사하는 것은 엄격하게 금지되어 있습니다. 단, 개인적인 용도로 사용하는 경우는 예외입니다.
- 본 제품에는 Yamaha가 저작권을 보유한 컴퓨터 프로그램과 내용 또는 타인의 저작권을 사용하기 위해 Yamaha가 라이선스를 얻은 내용이 포함되어 번들로 제공됩니다. 이러한 저작권이 있는 자료로는 모든 컴퓨터 소프트웨어, 스타일 파일, MIDI 파일, WAVE 데이터, 악보 및 음향 녹음 등이 있습니다. 이러한 프로그램 및 콘텐츠를 개인적인 용도 외에 무단으로 사용하는 일은 관련 법률에 의거, 일절 허용되지 않습니다. 모든 저작권 위반은 법적 영향력을 지닙니다. 불법 복사본을 제작, 배포 또는 사용하지 마십시오.

■ 악기와 함께 제공되는 기능/데이터

- 데이터가 올바른 형식으로 최적화되면 다양한 음악 데이터 유형/형식을 이 장치와 함께 사용할 수 있습니다. 그렇지만 이로 인해 창작자나 작곡가가 본래 의도한 대로 음악 데이터를 정확하게 재생하지 못할 수도 있습니다.

■ 본 사용설명서 정보

- 본 사용설명서에 표시된 그림 및 LCD 디스플레이는 설명용으로만 제공되기 때문에 실제 악기에서 나타나는 것과 다소 다르게 표시될 수 있습니다.
- Windows는 미국 및 기타 국가에 등록된 Microsoft® Corporation의 등록 상표입니다.
- iPad, iPhone 및 iPod는 미국 및 기타 국가에서 등록된 Apple Inc.의 상표입니다.
- Electone과 STAGEA는 Yamaha Corporation의 상표입니다.
- 본 사용설명서에 기재된 회사명과 제품명은 각 회사의 상표 또는 등록 상표입니다.
- 본 사용설명서에 표시된 패널 그림 및 LCD 디스플레이는 ELS-02C(버전 2.0)에서 가져온 것입니다.
- ELS-02/ELS-02C의 디스플레이에 나타나는 팬 플루트와 시타르는 하마마츠 악기박물관에 전시되어 있는 모습입니다.

축하합니다!

훌륭한 고품격 전자 오르간 Electone STAGEA ELS-02/ELS-02C를 소유하게 되신 것을 축하드리며 누구에게든 자랑하셔도 좋을 명품이라 자부합니다.

Yamaha Electone은 최고급의 톤 생성 기술과 최첨단 디지털 전자 기술을 결합한 전자 악기로서, 가장 다양한 음악 연주 기능을 탑재하여 매력적이고 잊지 못할 음질을 제공해드릴 것입니다.

Electone의 모든 기능을 자유자재로 활용하고 무한한 가능성과 잠재력을 가진 연주의 세계를 마음껏 펼쳐 보시려면, 본 설명서를 숙독해가면서 여기에 설명되어 있는 다양한 기능들을 직접 시도해보셔야 합니다. 본 사용설명서는 향후 참조를 위해 안전한 장소에 보관하십시오.

모델 이름에 관한 설명

본 사용설명서에서 ELS-02 및 ELS-02C는 “ELS-02 시리즈”로 언급되는 반면 이전 모델은 “ELS-01 시리즈”로 불립니다.

설명서 정보

본 악기에는 다음과 같은 설명서 및 지침서가 제공됩니다.

포함된 설명서



사용설명서(본 책자)

본 악기의 기능을 전반적으로 설명합니다.



MIDI 참조 문서

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

본 설명서는 Yamaha Downloads에서 받아볼 수 있습니다. 국가를 선택하고 모델 이름 입력란에 “ELS-02”를 입력한 후 [SEARCH]를 클릭합니다.

Yamaha Downloads

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

부속 품목

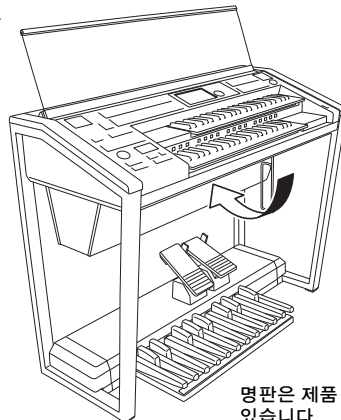
- 연주용 의자
- 사용설명서
- 온라인 회원 제품 등록지*

*사용자 등록지를 기입하려면 온라인 회원 제품 등록지에 있는 제품 ID가 필요합니다.

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

모델 번호

일련 번호



명판은 제품 아래면에 부착되어 있습니다.

주요 기능

수퍼 아티큘레이션 음색을 포함한 다양한 음색

34, 39페이지

- ELS-02 시리즈에는 기타를 손가락으로 튕길 때의 음향과 색소폰 및 다른 관악기의 브레스 노이즈 등의 특징적인 악기음과 관악기에 필요한 레가토, 비브라토 및 글리산도와 같은 여러 연주 기법을 실감 있게 재현하는 폭넓은 범위의 특별한 수퍼 아티큘레이션 음색이 내장되어 있습니다.
- ELS-02 시리즈에는 Yamaha의 대표적인 CFX 콘서트 그랜드 피아노의 샘플로 생성된 피아노 음색은 물론 현악기, 오케스트라 타악기 및 전세계 민속 악기의 고음질 음색도 내장되어 있어 Electone 연주에 놀라운 사실감을 부여합니다.
- ELS-02C는 여기에서 94가지 VA(Virtual Acoustic) 음색을 모두 추가하고 사실상 무한히 다양한 오르간 플루트 음색도 추가했습니다. 진정한 터치 감응식 건반을 이용해 모든 표현력을 동원하고 실제 어쿠스틱 악기를 제어함으로써 이 음색들을 연주할 수 있습니다.

연주할 때 언제라도 불러올 수 있는 정교한 "등록 메뉴"

19페이지

전면 패널에 위치한 5개의 등록 메뉴 버튼에는 프리셋 등록 기능이 있어 선호하는 형식의 음악을 연주할 수 있도록 즉석에서 Electone을 구성할 수 있습니다. 또한 ELS-02C에는 표현력이 풍부한 맞춤 건반, VA 음색 및 오르간 플루트 음색을 사용하는 60가지 등록 기능도 추가로 내장되어 있습니다. 등록 메뉴에 등록된 항목은 기본 음악 카테고리로 나누어져 있어 쉽게 선택할 수 있습니다. 또한 등록 항목들을 편집하여 자신만의 연주 스타일에 맞추어 사용자 정의할 수 있습니다.

다이나믹한 동시 리듬 및 자동 반주

56페이지

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

기존의 편집 기능

50, 81, 95 및 132
페이지

- 음색 링크 기능을 사용하면 한 디스플레이에 선호하는 음색을 모아 연주하는 동안 아무 때나 불러올 수 있습니다.
- 등록 메모리 기능을 사용하면 선호하는 설정을 저장한 후 필요할 때마다 쉽게 불러올 수 있습니다. 최대 80개의 등록(각각 16개의 등록이 내장된 5개의 बैं크)을 저장할 수 있습니다.
- 음색 편집 기능을 사용하면 사용자 음색으로 최대 80개의 원본 음색을 생성할 수 있습니다. 16개의 카테고리로 나누어진 300개 이상의 다양한 이펙트 형식에서 2개의 이펙트 형식을 각 음색 섹션에 할당할 수 있어 음색 향상, 변경 및 맞춤 수단이 더욱 더 많아집니다.
- 건반 타악기 기능으로 유연하고 세부적인 편집이 가능하므로 건반의 각 음에 원하는 타악기 음향을 할당하여 자신만의 고유한 드럼 키트를 생성할 수 있습니다.
- 포괄적인 데이터 호환성 덕분에 새로운 ELS-02 시리즈를 사용하여 ELS-01 시리즈 악기에서 생성한 데이터를 사용할 수 있습니다. ELS-02 시리즈는 ELS-01 시리즈와 패널 버튼 구성이 같기 때문에 친숙한 조작성을 갖추고 있어 쉽게 사용할 수 있습니다.

대형 7.0인치 TFT-LCD 터치 패널로 직관적인 기능 조작

14페이지

이 대형 LCD 디스플레이를 통해 거의 모든 각도에서 다양한 설정 및 파라미터 선택 사항을 명확하게 확인할 수 있습니다. 그뿐만 아니라 터치 제어 패널 역할도 하므로 디스플레이를 누르기만 하면 직관적으로 기능을 선택하고 설정을 조절할 수 있습니다! 설정을 하고 난 후에도, 필요하다면 데이터 컨트롤 다이얼을 사용해 보다 미세한 조정을 할 수 있습니다.

ELS-02/ELS-02C은 다음 형식과 호환됩니다.



GM(General MIDI)은 가장 일반적인 음색 할당 형식 중 하나입니다. GM 시스템 레벨 2는 원곡의 GM을 향상시켜 곡 데이터 호환성을 개선하는 표준 사양으로, 향상된 동시발음수, 한층 다양해진 음색 선택권, 확장된 음색 파라미터 및 통합된 이펙트 프로세싱 기능을 제공합니다.



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



Yamaha XF 형식은 보다 다양한 기능과 미래 확장을 대비한 열린 구조를 갖고 있는 SMF(Standard MIDI File) 표준의 보강 형식입니다. 본 악기는 가사 데이터가 포함된 XF 파일을 연주할 때 가사를 표시할 수 있습니다.



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



스타일 파일 형식(SFF)은 Yamaha만의 모든 자동 반주 노하우를 하나의 통합된 형식으로 결합한 것입니다.



“AEM”은 Yamaha의 첨단 톤 생성 기술 상표입니다. AEM에 대한 정보는 웹사이트의 Reference Manual을 참조하십시오.

오디오 파일 소개

이 악기는 오디오 파일 재생 또는 오디오 녹음 기능이 지원되지 않습니다. 또한 본 악기의 [USB TO HOST] 단자에 올바르게 연결되어 있는 경우에도 건반 연주로 생성된 오디오 신호를 컴퓨터에 전송할 수 없습니다.



- 이 제품은 ACCESS Co., Ltd.의 내장형 인터넷 브라우저인 NF를 사용합니다. NF는 Unisys Co., Ltd.로부터 라이선스 받은 특허품인 LZW와 함께 사용됩니다. NF를 본 제품과 별도로 취급할 수는 없으며, 어떤 식으로든 NF만 판매, 대여 또는 양도할 수도 없습니다. 또한 NF를 역설계, 역컴파일링, 역어셈블링 또는 복사할 수 없습니다.
- 이 소프트웨어에는 Independent JPEG Group이 개발한 모듈이 포함되어 있습니다.

- 본 악기에 사용된 비트맵 폰트는 Ricoh Co., Ltd.가 제공했으며 Ricoh Co., Ltd.의 재산입니다.

목차

안전 주의사항	2
설명서 정보	5
부속 품목	5
주요 기능	6

패널 레이아웃 10

전면 패널	10
LCD 디스플레이/디스플레이 선택	12
개요	12

1. 기본 안내 13

시작하기	13
LCD 디스플레이 사용하기	14
디스플레이 페이지 변경	14
디스플레이 버튼 사용	14
디스플레이 슬라이더를 사용하여 파라미터 값 조절	15
LCD 디스플레이 설정	16
표시 언어 선택	16
터치 패널 음향 음소거	16
디스플레이 밝기 조절	17
음색 디스플레이	17
등록 메뉴	19
등록 메뉴에서 등록 선택하기	19
등록 메뉴 목록	20
Electone 버전 확인	23
출고 시 설정 (Electone 초기화)	23

2. 음색 24

각 건반용 음색	24
음색 버튼으로 음색 선택	25
음색 링크에 음색 등록	25
음색 음량 변경	26
사용자 버튼에서 음색 선택	28
음색 목록	29
ELS-02 시리즈의 톤 제너레이터	39
AWM 톤 제너레이터	39
VA 음색	39

3. 오르간 플루트 (ELS-02C) 40

4. 음색 컨트롤 및 이펙트 42

음색 조건 디스플레이에서 선택된 설정	43
패널에서 선택	46
리버브	46
서스테인	48
밝기	48
로터리 스피커	49
음색 링크 사용	50
음색 링크에 음색 조건 디스플레이의 설정과 함께	50
음색 등록	50
음색 링크에 등록된 음색 선택	50
음색 링크에 등록된 음색 편집	51
음색 링크에서 현재 음색 설정 해제	51
다른 음색 명칭을 사용하여 음색 링크에 음색 등록	52
음색 링크에서 음색 삭제	52
이펙트 목록	54

5. 리듬/건반 타악기 56

리듬 버튼으로 리듬 선택	56
리듬 선택	56
패널에서 리듬 조작	57
리듬 음량 변경	59
템포 조절	59
리듬 리버브 변경	60
사용자 버튼에서 리듬 선택	60
리듬 목록	61
반주	65
자동 반주 - 오토 베이스 코드(A.B.C.)	66
멜로디 온 코드 (M.O.C.)	67
건반 타악기	68
프릿셋 건반 타악기 사용	68
프릿셋 건반 타악기 목록	70
사용자 건반 타악기 키트 생성	81
건반 타악기 설정 복사	83
각 타악기의 세부 설정	83
키트 할당 목록	85

6. 등록 메모리 95

등록 저장	95
다른 बैं크에 등록 저장	96
등록 선택	96
USB 플래시 메모리에 등록 데이터 저장	97
등록 메모리 초기화	98
등록 전환	99
등록 전환 디스플레이에서 등록 전환 모드 설정	99
음색 디스플레이에서 등록 전환 설정 확인	101
특정 파라미터의 값/설정 통합	102
등록 복사	104

7. 음악 데이터 레코더(MDR) 106

MDR 디스플레이 불러오기	106
MDR 디스플레이 사용	106
곡 아이콘	108
[USB TO DEVICE] 단자 사용 시 주의사항	110
USB 플래시 메모리 사용	110
USB 플래시 메모리 포맷	111
곡 선택	112
곡 검색	112
녹음	114
연주 녹음	114
재녹음(재시도)	114
지정된 파트만 녹음	115
편치 인 녹음	116
곡 이름 변경	116
기기에 등록 및 다른 데이터 저장	118
한 곡에 2개 이상의 등록 기기 생성	118
기기에 등록 데이터 덮어쓰기	118
등록 기기 순서 변경	119
녹음된 등록 호출	120
곡 재생하기	121
선택된 파트 재생	122
빨리 감기, 되감기 및 일시 정지	122
템포 변경	123
재생 반복	123

악보 표시.....	124
악보 내용 및 설정 변경.....	125
그 밖의 기능(도구).....	126
곡 복사.....	126
곡 삭제.....	128
XG로 변환.....	129
ELS 형식을 EL로 전환.....	130
EL 형식을 ELS로 변환.....	131
잔여 메모리 확인.....	131

8. 음색 편집 132

음색 구조.....	132
AWM 음색 구조.....	132
VA 음색 구조.....	132
음색 편집.....	133
편집할 음색 선택.....	133
AWM 음색 편집.....	134
VA 음색 편집(ELS-02C에만 해당).....	137
편집한 음색 저장.....	138
음색 편집 종료.....	139
편집된 음색 불러오기.....	139

9. 리듬 프로그램 140

리듬 프로그래밍 작업의 개요.....	140
리듬 패턴 프로그램.....	140
리듬 패턴 프로그램 입력.....	140
리듬 패턴의 기본 설정.....	142
리듬 패턴에 타악기 음향 입력 - 단계 기록.....	145
입력된 타악기 음표 편집.....	146
리듬 패턴에 타악기 음향 입력 - 실시간 기록.....	149
백 패턴 생성(리듬 코드 기능).....	150
반주 파트의 음색 변경.....	152
음량 및 패닝 조정.....	153
이펙트 설정.....	153
각 타악기에 대한 세부 설정.....	154
리듬 패턴 저장.....	155
리듬 패턴 프로그램 종료.....	156
사용자 리듬 패턴 불러오기.....	157
USB 플래시 메모리에서 리듬 선택.....	157
타악기 키트 목록.....	158
리듬 시퀀스 프로그램.....	166
시퀀스 선택.....	166
시퀀스 프로그래밍.....	167
시퀀스 테스트.....	167
기존 리듬 시퀀스 편집.....	168
등록 시퀀스 프로그래밍.....	168
기존 등록 시퀀스 편집.....	169
리듬 시퀀스 프로그램 종료.....	170
리듬 시퀀스 연주.....	170
순서대로 모든 시퀀스 재생.....	170
리듬 시퀀스 복사.....	171
USB 플래시 메모리에 리듬 패턴 및 리듬 시퀀스 데이터 저장.....	171

10. 풋 스위치, 니 레버 및 익스프레션 페달 172

풋 스위치.....	172
리듬 컨트롤.....	173
글라이드 컨트롤.....	173
로터리 스피커 컨트롤.....	174
악보의 다른 페이지 불러오기.....	174
수퍼 아티큘레이션 음색 컨트롤.....	174

니 레버.....	174
서스테인 컨트롤.....	174
멜로디 온 코드 컨트롤.....	175
리드 슬라이드 컨트롤.....	176
솔로 기능 컨트롤.....	176
익스프레션 페달.....	176
피치 밴드 컨트롤.....	177
리듬 템포 컨트롤.....	177

11. 조옮김 및 피치 컨트롤 178

12. 인터넷 직접 연결 179

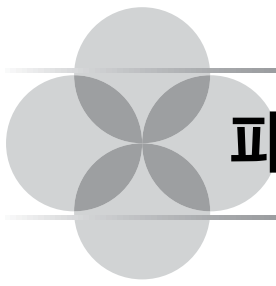
인터넷에 악기 연결.....	179
Electone에서 웹사이트 액세스.....	180
디스플레이 스크롤.....	180
링크 선택.....	180
웹페이지 새로 고침/웹페이지 로딩 취소.....	181
이전 웹페이지로 돌아가기.....	181
즐거찾는 페이지 북마크 저장.....	181
북마크 편집.....	182
홈페이지 변경.....	183
인터넷 설정 디스플레이에 관한 설명.....	183
브라우저.....	183
LAN.....	184
무선 LAN.....	184
그 외.....	185
인터넷 디스플레이 종료.....	186
인터넷 설정 초기화.....	186
인터넷 용어 설명.....	187

13. 연결 188

부속품 잭 및 컨트롤.....	188
연결 예 - 외부 장치.....	190
헤드폰 사용.....	190
외부 오디오 시스템을 통한 Electone 음향 연주.....	190
외부 녹음기에 Electone 음향 녹음.....	191
Electone의 내장 스피커를 통해 외부 장치 음향 출력.....	192
마이크 또는 기타 연결.....	192
Electone에서 외부 MIDI 장치 제어.....	193
외부 장치에서 Electone 제어.....	193
컴퓨터와 연결.....	194
컴퓨터에 연결([USB TO HOST] 단자).....	194
컴퓨터에 연결(MIDI 단자).....	194
MIDI 컨트롤.....	195

14. 부록 196

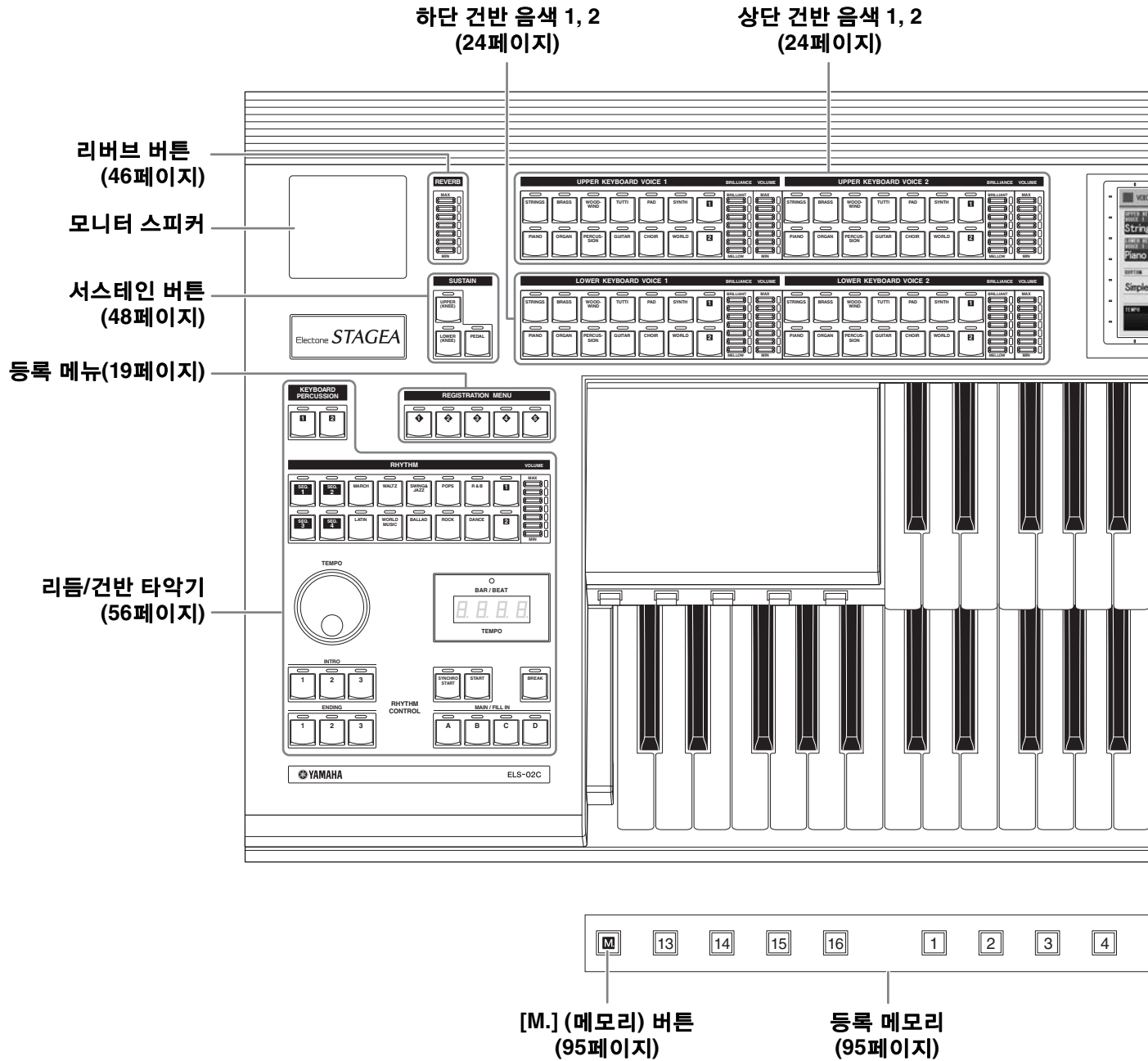
문제해결.....	196
사양.....	199
색인.....	201



패널 레이아웃

전면 패널

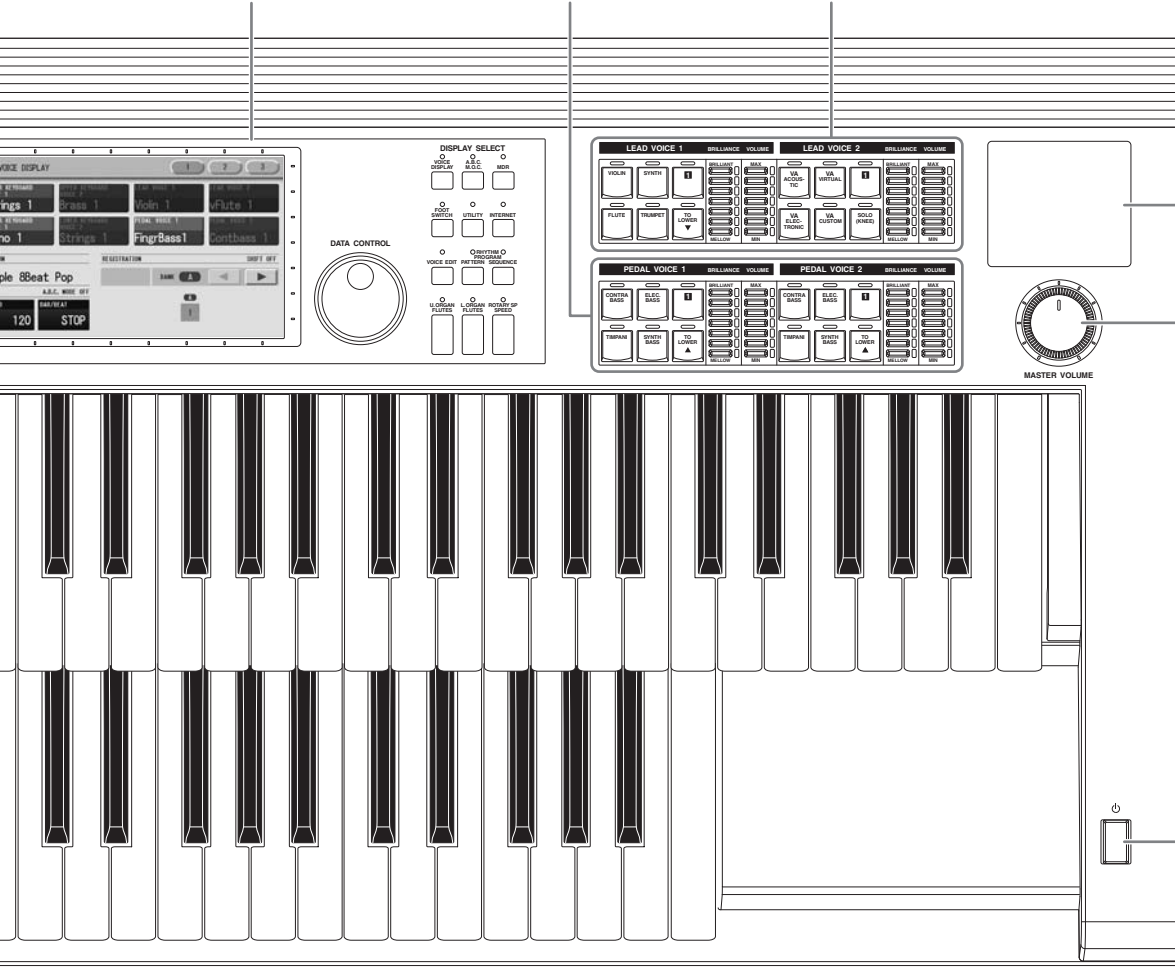
패널 그림은 ELS-02C의 패널을 나타낸 것입니다.



LCD 디스플레이/
디스플레이 선택
(12페이지)

페달 음색 1, 2
(25페이지)

리드 음색 1, 2
(24페이지)



모니터 스피커

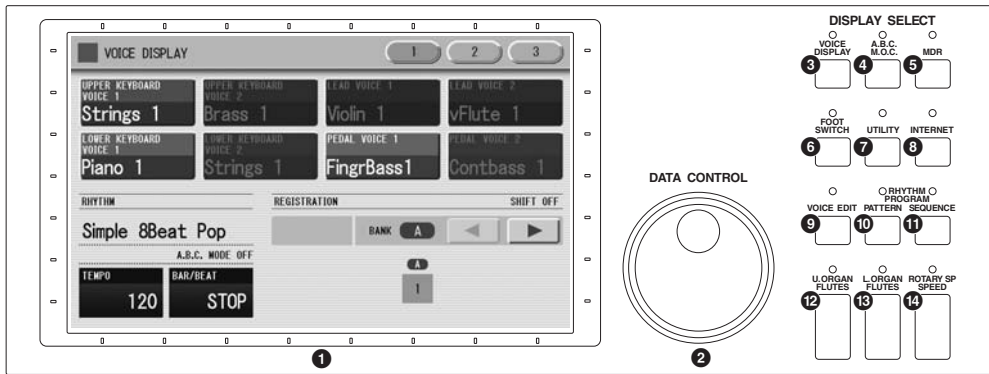
주 음량 다이얼
(13페이지)

[ON] 전원 스위치
(13페이지)



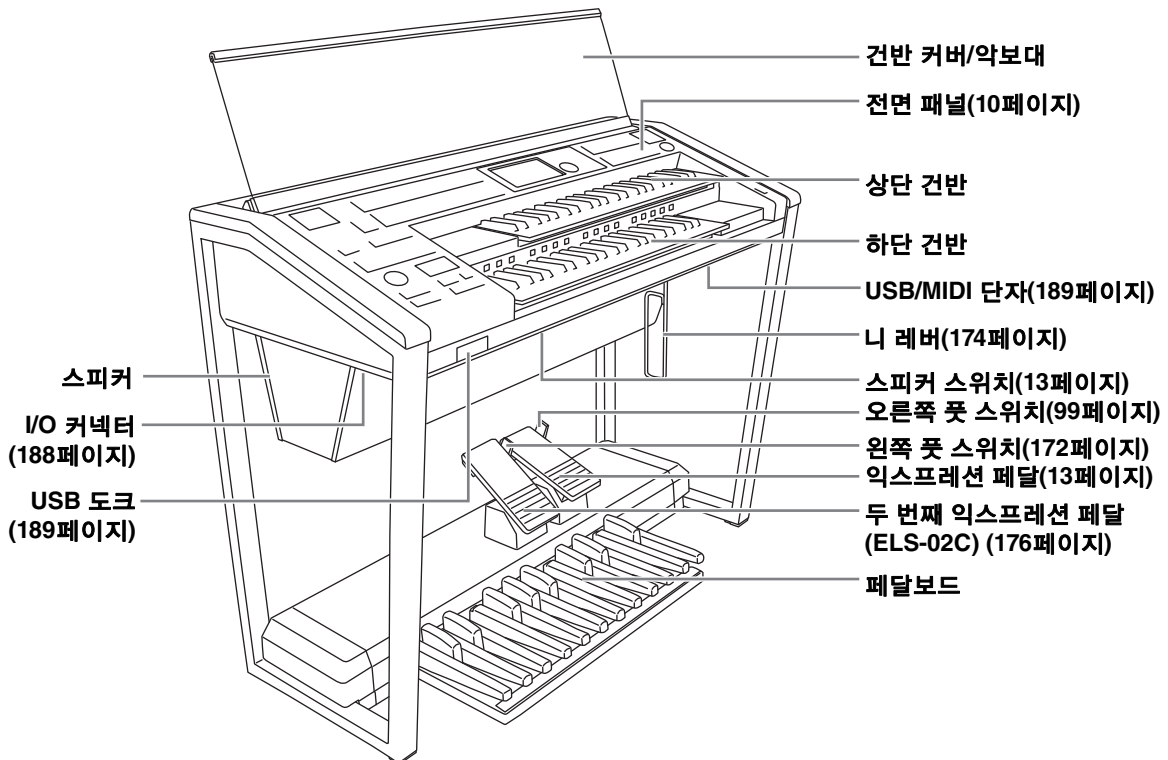
[D.] (비활성화) 버튼
(96페이지)

LCD 디스플레이/디스플레이 선택



- | | |
|--|------------------------------------|
| ① LCD 디스플레이(터치 패널)..... 14페이지 | ⑨ [VOICE EDIT] 버튼..... 132페이지 |
| ② 데이터 컨트롤 다이얼 15페이지 | ⑩ [PATTERN] 버튼 140페이지 |
| ③ [VOICE DISPLAY] 버튼 17페이지 | ⑪ [SEQUENCE] 버튼..... 166페이지 |
| ④ [A.B.C./M.O.C.] 버튼 66, 67페이지 | ⑫ [U. ORGAN FLUTES] 버튼 40페이지 |
| ⑤ [MDR] 버튼 106페이지 | ⑬ [L. ORGAN FLUTES] 버튼 40페이지 |
| ⑥ [FOOT SWITCH] 버튼 99, 172페이지 | ⑭ [ROTARY SP SPEED] 버튼 49페이지 |
| ⑦ [UTILITY] 버튼..... 16, 176, 178, 195페이지 | |
| ⑧ [INTERNET] 버튼 179페이지 | |

개요



1 기본 안내

노련한 연주자이든지 전자 건반을 처음 접하는 사람이든지 이 기본편을 일독할 것을 권합니다. 이 기본편에서는 Electone의 연주 방법을 최대한 간결하게 설명해 두었습니다.

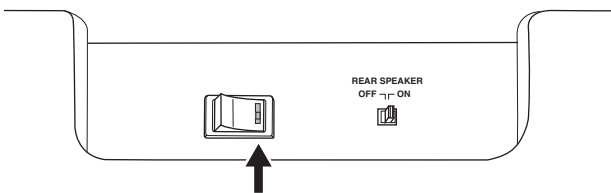
시작하기

1 전원 코드를 해당 전원 콘센트에 꽂으십시오.

! 주의

Electone에 알맞은 지정된 전압만을 사용하십시오. 전압 조건은 Electone의 명판에 인쇄되어 있습니다. Yamaha 제품은 판매 지역의 공급 전압에 특별히 맞추어 생산됩니다. 다른 지역에서 기기를 사용하려고 하거나 공급전압에 대한 문의가 있을 경우에는 자격을 갖춘 기술자와 상의하십시오.

2 스피커 스위치(12페이지)가 켜짐으로 설정되어 있는지 확인합니다.

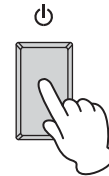


ELS-02C를 사용하는 경우 REAR SPEAKER 스위치도 켜짐으로 설정합니다(ELS-02에는 해당되지 않음).

주

- 리어 스피커를 사용하는 경우, Electone을 벽으로부터 약 20cm 떨어지게 설치하면 최적의 음향을 즐길 수 있습니다.
- 악기를 사용할 때마다 스피커의 전원 스위치로 켜거나 끌 필요는 없습니다. 원하신다면 항상 켜져 있는 상태로 두고 악기의 주 전원 스위치를 눌러 전원을 켜고 끌 수 있습니다.

3 건반 오른쪽에 위치한 [⏻] 전원 스위치를 눌러 전원을 켭니다.



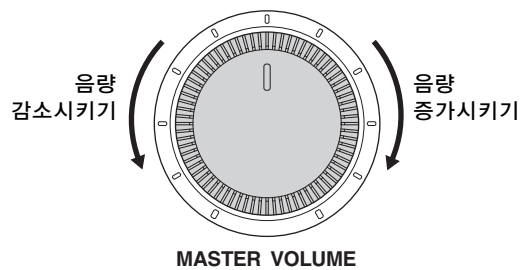
Electone을 끄려면 [⏻] 전원 스위치를 다시 누릅니다.

! 주의

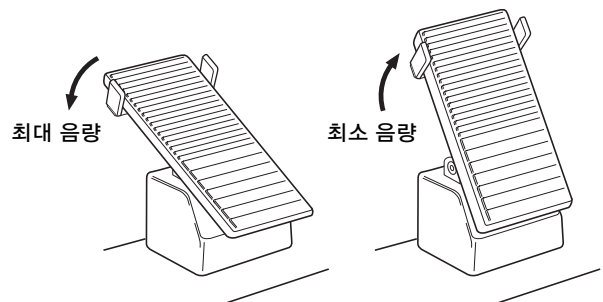
악기의 전원을 끄더라도 내부에는 최소한의 전류가 흐르고 있습니다. 악기를 장시간 사용하지 않을 때에는 반드시 AC 전원 콘센트에서 전원 코드를 뽑아놓으십시오.

4 MASTER VOLUME 컨트롤을 설정합니다.

MASTER VOLUME 컨트롤은 전체 악기의 음량에 영향을 미치는 전체 컨트롤입니다.



5 익스프레션 페달을 발로 누릅니다.



LCD 디스플레이 사용하기

이 약기에는 디스플레이의 '가상' 버튼이나 슬라이더를 터치하기만 하면 파라미터를 변경할 수 있는 특별 터치 패널이 있습니다.(단, 2개 이상의 파라미터는 동시에 수행될 수 없습니다.)

또한 데이터 컨트롤 다이얼(12페이지)을 사용하여 디스플레이에 표시된 파라미터의 값을 미세 변경할 수 있습니다.

주

디스플레이를 청소할 때에는, 부드럽고 마른 천을 사용하십시오.

알림

터치 패널을 작동시키기 위해 날카롭거나 딱딱한 공구를 사용하지 마십시오. 이렇게 사용할 경우에 디스플레이가 손상될 수 있습니다.

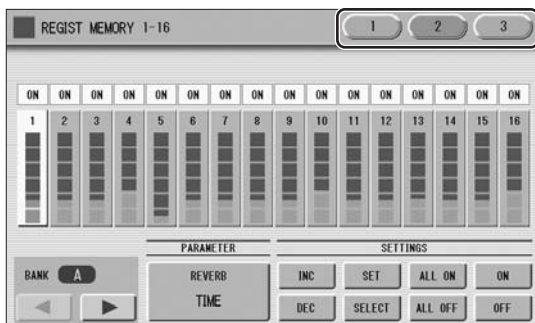
디스플레이 페이지 변경

디스플레이의 오른쪽 상단에 타원형 숫자 버튼이 있습니다. 이 버튼을 누르면 디스플레이의 "페이지"가 변경됩니다. 선택된 페이지의 버튼이 주황색으로 강조 표시됩니다.

1 페이지



2 페이지



이 버튼을 눌러 1 페이지를 선택합니다. 이 버튼을 눌러 2 페이지를 선택합니다. 이 버튼을 눌러 3 페이지를 선택합니다.



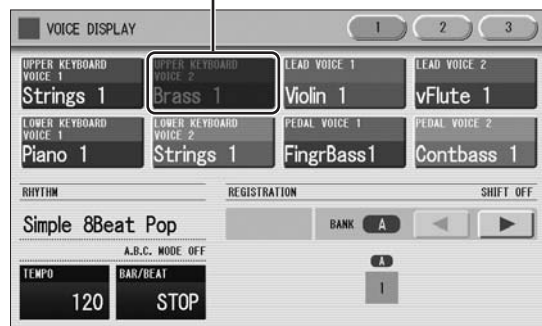
디스플레이 버튼 사용

디스플레이 버튼의 경우 기능 선택 버튼, 기능을 켜고 끄는 버튼, 파라미터의 목록이나 메뉴를 여는 버튼, 이 3가지 종류의 버튼이 있습니다. 원하는 기능을 선택하려면, 디스플레이에서 직접 버튼을 누르면 됩니다. 기능을 켜고 끌 때 또는 파라미터 목록을 열려면 아래 지침을 참조하십시오.

기능을 켜거나 끄고자 할 경우:

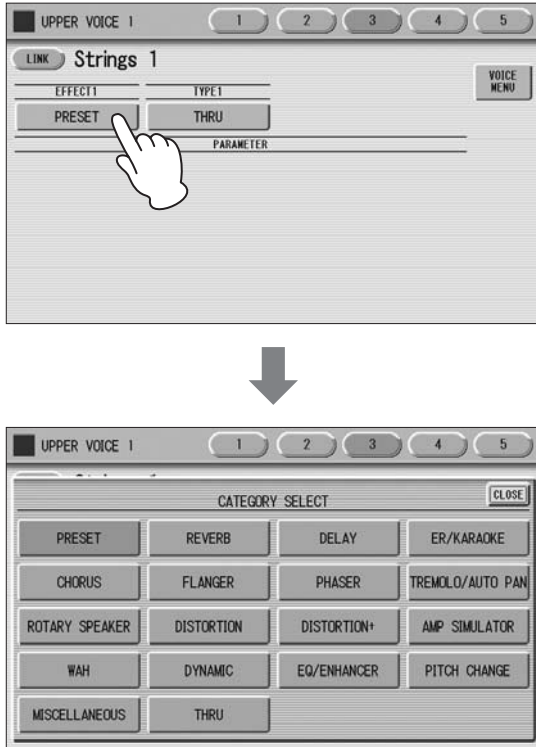


꺼짐 또는 음소거(버튼이 회색으로 변함)



음색 디스플레이의 각 음색 섹션, 리듬 메뉴 디스플레이의 각 반주 부분 및 음색 편집 디스플레이의 각 요소를 독립적으로 음소거할 수 있습니다.

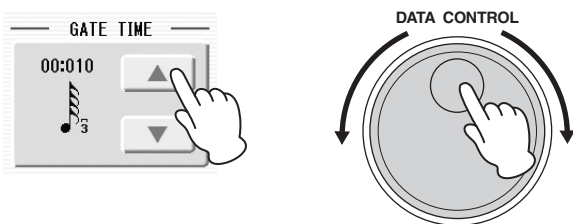
파라미터 목록을 열고자 할 경우:



버튼을 누르면 원하는 파라미터를 선택할 수 있는 파라미터 목록이 나타납니다. 디스플레이에서 항목을 선택하면 목록이 자동으로 닫힙니다. 목록 오른쪽 상단의 [CLOSE] 버튼을 눌러도 목록을 닫을 수 있습니다.

파라미터 값 변경:

값을 대략적으로 변경하려면 [▲]/[▼] 버튼을 사용합니다. 미세 조절하려면 데이터 컨트롤 다이얼을 사용하십시오.

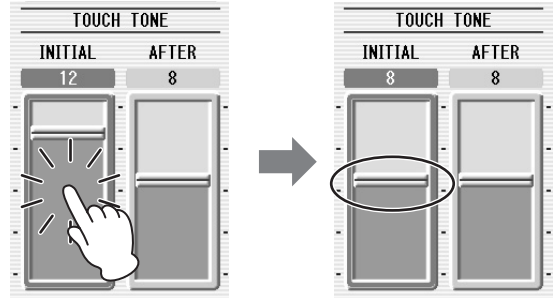


디스플레이 슬라이더를 사용하여 파라미터 값 조절

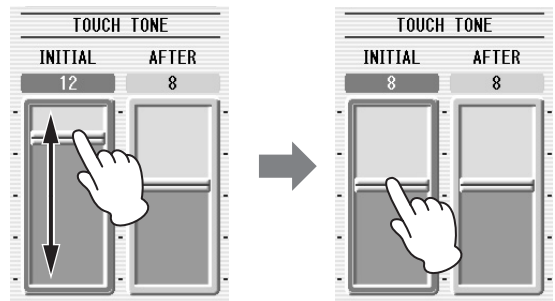
디스플레이의 '가상' 슬라이더를 사용하여 음량, 리버브, 팬 등과 같은 일부 파라미터를 조절할 수 있습니다. 디스플레이에서 슬라이더를 움직이는 방법의 경우 직접 터치하는 것과 데이터 컨트롤 다이얼을 사용하는 것, 이 두 가지 방법이 있습니다. 대략적인 조절의 경우에는 디스플레이 슬라이더를 직접 터치하는 것이 좋고, 미세 조절의 경우에는 데이터 컨트롤 다이얼을 사용할 것을 권합니다.

디스플레이 슬라이더 직접 터치:

디스플레이 슬라이더 값을 변경하려면 슬라이더의 원하는 지점을 누릅니다. 슬라이더가 눌렀던 지점으로 움직입니다. 디스플레이 슬라이더를 누르고 있는 상태로 손가락을 위아래로 움직여도 파라미터 값을 변경할 수 있습니다.



슬라이더는 사용자가 터치하는 지점으로 이동합니다.

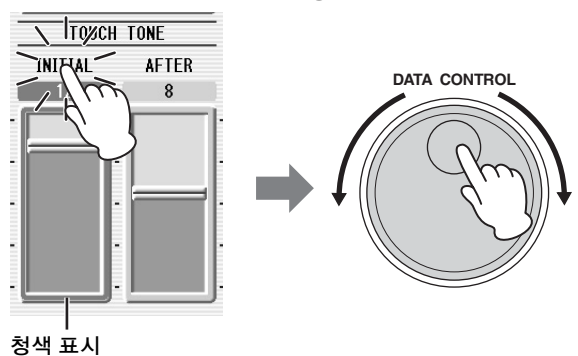


슬라이더는 사용자의 손가락을 따라갑니다.

데이터 컨트롤 다이얼 사용:

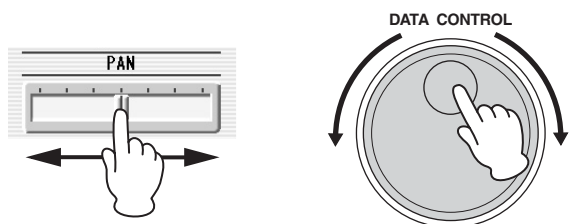
디스플레이에서 슬라이더의 위를 터치하여 파라미터를 활성화시키고 대강의 값을 설정한 다음에 데이터 컨트롤 다이얼을 돌립니다.

여기를 터치하여 파라미터를 활성화시킵니다.



청색 표시

팬을 컨트롤하기 위해, 수직 슬라이더와 동일한 방식으로 수평 슬라이더를 이동할 수 있습니다.



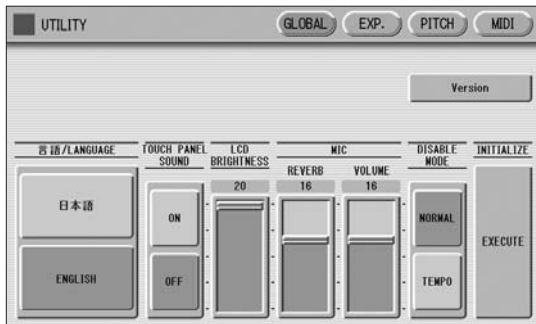
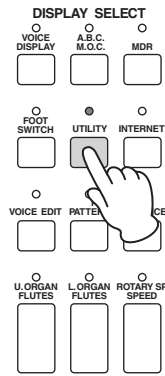
LCD 디스플레이 설정

여기서 표시 언어(영어 또는 일본어), 터치 패널 음향 및 디스플레이 밝기 등의 디스플레이 설정을 변경할 수 있습니다.

표시 언어 선택

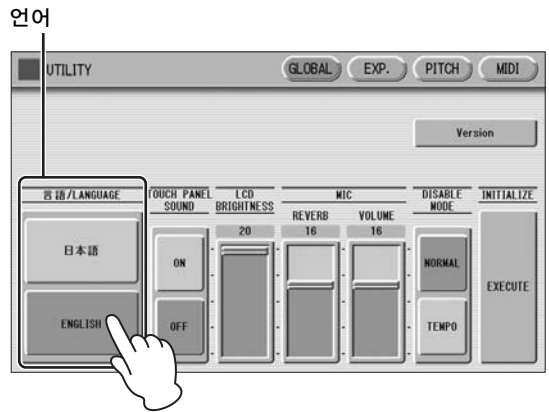
LCD 디스플레이는 영어와 일본어 두 가지 언어로 표시될 수 있습니다. 기본 설정은 영어입니다.

- 1 [UTILITY] 버튼을 눌러 유틸리티 디스플레이의 GLOBAL 페이지를 불러옵니다.



주
유틸리티 디스플레이의 설정은 다른 디스플레이를 불러오면 자동으로 저장됩니다.

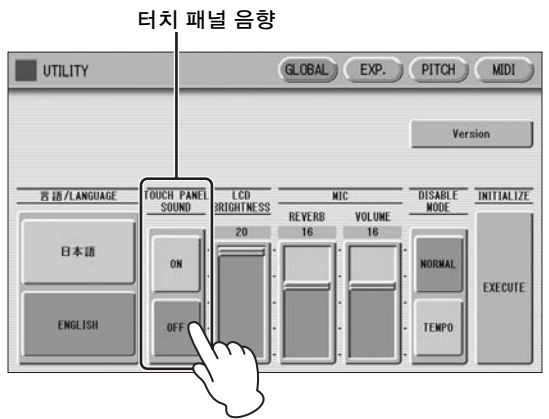
- 2 日本語 (일본어) 또는 [ENGLISH] 중 원하는 버튼을 누릅니다.



터치 패널 음향 음소거

Electone은 터치 패널 음향이 켜진 상태로 기본 설정되어 있으며 버튼을 누를 때에 오디오 피드백을 제공합니다. 터치 패널 음향을 음소거하려면 아래 절차를 따릅니다.

- 1 [UTILITY] 버튼을 눌러 유틸리티 디스플레이의 GLOBAL 페이지를 불러옵니다.
- 2 TOUCH PANEL SOUND의 [OFF] 버튼을 눌러 음향을 음소거합니다.



음향을 다시 켜려면 2단계에서 [ON]을 선택합니다.

디스플레이 밝기 조절

디스플레이 밝기를 편안하고 가독성이 좋은 레벨로 조절할 수 있습니다.

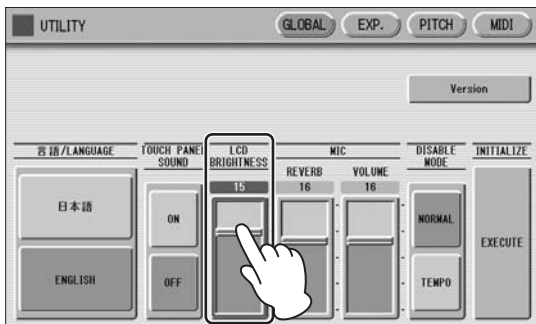
1 [UTILITY] 버튼을 눌러 유틸리티 디스플레이의 GLOBAL 페이지를 불러옵니다.

2 직접 터치하거나 데이터 컨트롤 다이얼을 사용하여 LCD BRIGHTNESS 슬라이더를 이동시킵니다.

설정이 높을수록 디스플레이가 밝아지며, 설정이 낮을수록 디스플레이가 어두워집니다.

참조 페이지

- 디스플레이 슬라이더 직접 터치(15페이지)



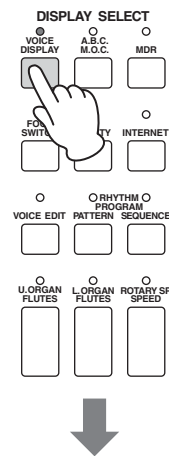
LCD 밝기

음색 디스플레이

음색 디스플레이에서 각 건반에 현재 지정된 음색, 현재 선택된 리듬, 등록 전환 등을 시각적으로 확인할 수 있습니다.

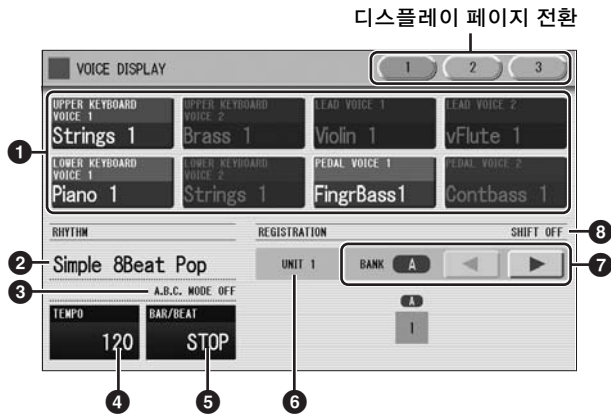
음색 디스플레이 불러오기 방법:

Electone이 켜질 때 음색 디스플레이가 항상 나타납니다. 다른 디스플레이로부터 음색 디스플레이를 불러오려면, [VOICE DISPLAY] 버튼을 누릅니다.



음색 디스플레이는 디스플레이 오른쪽 상단의 [1], [2] 또는 [3] 버튼을 눌러 전환될 수 있는 서로 다른 세 페이지로 구성됩니다.

음색 디스플레이 [1 페이지]



1 음색 섹션

각 음색 섹션에 현재 지정된 음색을 보여줍니다. 해당 버튼을 눌러도 특정 음색 섹션을 음소거할 수 있습니다 (버튼이 회색으로 변함).

참조 페이지

- 음색 선택(25페이지)

2 RHYTHM

현재 선택된 리듬을 보여줍니다.

참조 페이지

- 리듬 선택(56페이지)

3 A.B.C. MODE

오토 베이스 코드 모드를 보여줍니다.

참조 페이지

- 오토 베이스 코드 (66페이지)

4 TEMPO

현재 리듬 템포를 보여줍니다.

참조 페이지

- 템포 조절(59페이지)

5 BAR/BEAT

리듬의 연주시에 소절/비트를 보여줍니다.

6 등록 기기

현재 선택된 등록 기기를 보여줍니다.

참조 페이지

- बैं크 및 기기에 관한 설명(98페이지)
- 한 곡에 2개 이상의 등록 기기 생성(118페이지)

7 등록 बैं크 선택

원하는 등록 बैं크 선택 A(상단)부터 데이터가 포함된 마지막 बैं크 옆의 빈 बैं크까지 बैं크를 선택할 수 있습니다. 예를 들어 बैं크 A 및 B에 등록 데이터가 포함된 경우 बैं크 A, B 및 C(비어 있음)를 선택할 수 있습니다. बैं크(A~E)의 켜짐/꺼짐 표시는 선택된 बैं크에 데이터가 포함되어 있는지 표시합니다.

참조 페이지

- 등록 메모리 및 बैं크(95페이지)
- 다른 बैं크에 등록 저장(96페이지)

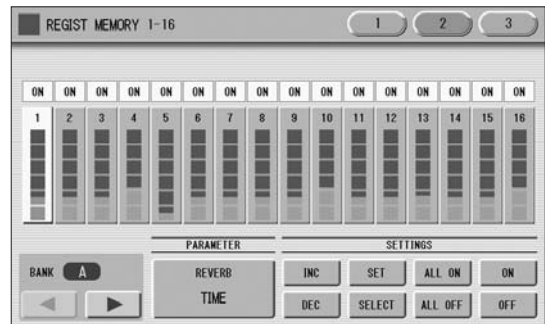
8 등록 전환

등록 전환의 현재 위치를 보여줍니다.

참조 페이지

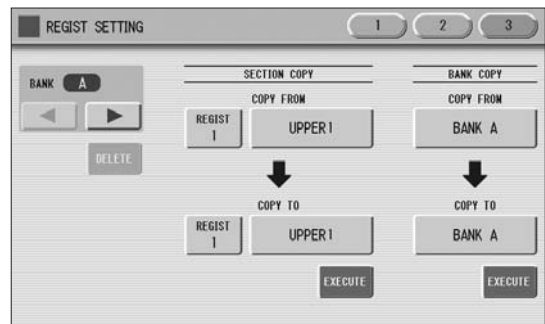
- 등록 전환(99페이지)

음색 디스플레이 [2페이지]



각 등록 메모리의 파라미터 값(예: 리버브, 음량, 팬)을 동시에 확인할 수 있습니다. 게다가 다양한 등록 메모리에서 사용된 특정 파라미터 값을 한번에 통합할 수 있습니다. 더 자세한 정보는 102페이지를 참조하십시오.

음색 디스플레이 [3페이지]



등록 번호에 저장된 등록을 각각의 개별 섹션에 맞게 다른 등록 번호로 복사할 수 있습니다. 또한 बैं크를 복사하거나 삭제할 수도 있습니다. 자세한 내용은 105페이지를 참조하십시오.

참조 페이지

- 등록 메모리(95페이지)

등록 메뉴

'등록'은 선택된 상단 건반 음색, 하단 건반 음색, 페달 음색, 리듬 등을 포함한 패널 설정으로 구성됩니다. 각 등록 메뉴 버튼(1~5)에는 등록에 대한 각각의 서로 다른 음악 스타일이 포함되어 있습니다. 연주하려는 음악 스타일에 따라 알맞게 각 버튼을 사용하십시오.

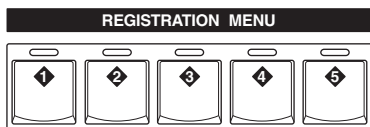
주

추가 기본 등록은 1에서 16까지 등록 메모리 위치에 사전 설정되어 있습니다. 더 자세한 정보는95페이지를 참조하십시오.

등록 메뉴에서 등록 선택하기

1 REGISTRATION MENU 버튼 중 하나를 누릅니다.

음악 장르에 따라 등록 버튼이 각기 다릅니다. 예를 들어, 재즈를 연주하고자 할 경우, 버튼 [4]를 누릅니다. 등록 메뉴에 대한 더 자세한 정보는 20페이지를 참조합니다.

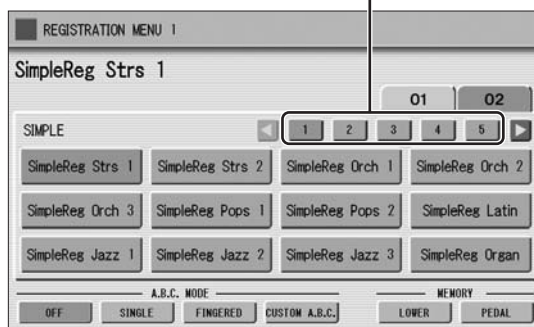


1	01 Kids / 02 Simple
2	01, 02 Pops & Rock
3	01, 02 Dance & Ballad
4	01, 02 Jazz & Latin
5	01, 02 Symphony & World

2 디스플레이에서 해당 버튼을 눌러 원하는 등록을 선택합니다.

REGISTRATION MENU 버튼 각각에는 디스플레이에 표시되는 두 개의 탭으로 두 페이지를 번갈아 불러오는 [01] 및 [02]가 있습니다. [01]에는 ELS-01 시리즈와 동일한 등록 메뉴가 있습니다. [01] 페이지 및 [02] 페이지 각각에서 숫자 버튼 [1]~[5] 중 아무거나 누른 후 원하는 등록을 선택합니다.

여기에서 디스플레이 페이지를 변경합니다.



선택된 등록 명칭의 색이 주황색으로 변경되어 등록 명칭이 선택되었음을 나타내며, 오토 베이스 코드 모드가 디스플레이의 바닥에 표시됩니다.

참조 페이지

- 오토 베이스 코드(66페이지)

3 선택된 등록과 함께 애창곡을 연주합니다.

등록 메뉴 목록

REGISTRATION MENU 01

페이지	REGISTRATION MENU 1 01 KIDS	REGISTRATION MENU 2 01 POPS & ROCK	REGISTRATION MENU 3 01 DANCE & BALLAD	REGISTRATION MENU 4 01 JAZZ & LATIN	REGISTRATION MENU 5 01 SYMPHONY & WORLD	
1	Simple 8Beat 1	Dynamic 8Beat	Organ Ballad	Blow On Sax	Fanfare	
	Simple 8Beat 2	NY Ballad	Dramatic Ballad	Sax Ensemble	String Orchestra	
	Light Step	British Pop	Love Ballad	Moonlight	Romantic Violin	
	Sunny Pop	8Beat Modern	Smooth Lead	Big Band	Baroque	
	Kids March 1	Rock Band	Pop Ballad	Clarinet Swing	Flute & Harp	
	Kids March 2	Detroit Pop	Guitar Ballad	Jazz Combo	Serenade	
	Kids March 3	Techno Pop	Acoustic Ballad	Medium Jazz	Fast March	
	Synth Rock	Sheriff Reggae	Healing Guitar	Organ Session	Wild West	
	SymphonicMarch 1	Rock & Roll	Chillout	Guitar Combo	Vienna Waltz	
	SymphonicMarch 2	Power Rock	Sweetheart 1	Tender Ballad	Polka	
	Bluegrass	60s Guitar Rock	Sweetheart 2	Jazz Waltz	Chanson Club	
Sea Carnival	Unplugged	Slow & Easy	Five-Four	Theatre Organ		
2	Basic Waltz	Motor City	Euro Trance	Big Band Samba	Flamenco	
	Brass Ensemble	Lovely Shuffle	6/8 Trance	Mambo Brass	Pop Flamenco	
	Pure Waltz	Gospel Shuffle	Cool Hip Hop	Mambo Tenor	Mexican Dance	
	Rococo Ensemble	Joyful Gospel	Latin House	Montuno	Mariachi	
	Pop Cha Cha	Frankly Soul	Dance Beat	Bossa Nova	Celtic Dance	
	Comical Rumba	Soul	Euro Dance Pop	Pop Bossa	Folk Step	
	Comical Samba	Gospel	UK Pop	Sweet Rumba	Italiano	
	Toy Orchestra	6/8 Soul	Jive	Beguine	Musette	
	Charleston	Hit Pop	Disco Queen	Cha Cha Cha	Country	
	Winter Swing	New Country	Disco Soul	Mellow Groove	Hawaiian	
	Snow Waltz 1	Eternal Pop	Pop Disco	Modern R&B	Chinese Nocturne	
	Snow Waltz 2	Ground Beat	Hot Disco	Dixieland Jazz	Japanese Sound	
	3	Alpine Polka *A	Bounce Pop *A	Ibiza *A	Jungle Drum *A	OrchestraMarch*A
		Alpine Polka *B	Bounce Pop *B	Ibiza *B	Jungle Drum *B	OrchestraMarch*B
Alpine Polka *C		Bounce Pop *C	Ibiza *C	Jungle Drum *C	OrchestraMarch*C	
Alpine Polka *D		Bounce Pop *D	Ibiza *D	Jungle Drum *D	OrchestraMarch*D	
Dream Ballad *A		Blues Jam *A	Power House *A	Jazz Club *A	Pasodoble *A	
Dream Ballad *B		Blues Jam *B	Power House *B	Jazz Club *B	Pasodoble *B	
Dream Ballad *C		Blues Jam *C	Power House *C	Jazz Club *C	Pasodoble *C	
Dream Ballad *D		Blues Jam *D	Power House *D	Jazz Club *D	Pasodoble *D	
Pops Orchestra*A		EvergreenWaltz*A	Dance Latino *A	Afro Session *A	Tango *A	
Pops Orchestra*B		EvergreenWaltz*B	Dance Latino *B	Afro Session *B	Tango *B	
Pops Orchestra*C		EvergreenWaltz*C	Dance Latino *C	Afro Session *C	Tango *C	
Pops Orchestra*D		EvergreenWaltz*D	Dance Latino *D	Afro Session *D	Tango *D	
4	Kids On Stage *A	16Beat Pop *A	Twilight Disco*A	ChaCha Grandee*A	Show Time *A	
	Kids On Stage *B	16Beat Pop *B	Twilight Disco*B	ChaCha Grandee*B	Show Time *B	
	Kids On Stage *C	16Beat Pop *C	Twilight Disco*C	ChaCha Grandee*C	Show Time *C	
	Kids On Stage *D	16Beat Pop *D	Twilight Disco*D	ChaCha Grandee*D	Show Time *D	
	Galaxy March *A	Top Gear Rock *A	Love Song *A	3/4 Fast Jazz *A	Majestic Sound*A	
	Galaxy March *B	Top Gear Rock *B	Love Song *B	3/4 Fast Jazz *B	Majestic Sound*B	
	Galaxy March *C	Top Gear Rock *C	Love Song *C	3/4 Fast Jazz *C	Majestic Sound*C	
	Galaxy March *D	Top Gear Rock *D	Love Song *D	3/4 Fast Jazz *D	Majestic Sound*D	
	SE *A	Southern Pop *A	Movie Ballad *A	Twilight Sax *A	OrchestraSwing*A	
	SE *B	Southern Pop *B	Movie Ballad *B	Twilight Sax *B	OrchestraSwing*B	
	SE *C	Southern Pop *C	Movie Ballad *C	Twilight Sax *C	OrchestraSwing*C	
	SE *D	Southern Pop *D	Movie Ballad *D	Twilight Sax *D	OrchestraSwing*D	
	5 (ELS-02C)	Bright 16Beat *A	Funk *A	Hip Hop Pop *A	Organ Bossa *A	Orchestra 3001*A
		Bright 16Beat *B	Funk *B	Hip Hop Pop *B	Organ Bossa *B	Orchestra 3001*B
Bright 16Beat *C		Funk *C	Hip Hop Pop *C	Organ Bossa *C	Orchestra 3001*C	
Bright 16Beat *D		Funk *D	Hip Hop Pop *D	Organ Bossa *D	Orchestra 3001*D	
Movie Panther *A		WestCoast Rock*A	Fusion Shuffle*A	Afro Cuban *A	Wedding Song *A	
Movie Panther *B		WestCoast Rock*B	Fusion Shuffle*B	Afro Cuban *B	Wedding Song *B	
Movie Panther *C		WestCoast Rock*C	Fusion Shuffle*C	Afro Cuban *C	Wedding Song *C	
Movie Panther *D		WestCoast Rock*D	Fusion Shuffle*D	Afro Cuban *D	Wedding Song *D	
Powerful Swing*A		6/8 Enka *A	Whole Ballad *A	Midnight Jazz *A	Fantasy *A	
Powerful Swing*B		6/8 Enka *B	Whole Ballad *B	Midnight Jazz *B	Fantasy *B	
Powerful Swing*C		6/8 Enka *C	Whole Ballad *C	Midnight Jazz *C	Fantasy *C	
Powerful Swing*D		6/8 Enka *D	Whole Ballad *D	Midnight Jazz *D	Fantasy *D	

REGISTRATION MENU 02

페이지	REGISTRATION MENU 1 02 SIMPLE	REGISTRATION MENU 2 02 POPS & ROCK	REGISTRATION MENU 3 02 DANCE & BALLAD	REGISTRATION MENU 4 02 JAZZ & LATIN	REGISTRATION MENU 5 02 SYMPHONY & WORLD
1	SimpleReg Strs 1	70s Easy Pop	R&B Pop Ballad	Big Band Tutti	Orch Full Unit
	SimpleReg Strs 2	BoysGuitarBallad	R&B Soul Ballad	Alto Sax Combo	String Classic
	SimpleReg Orch 1	Soul Pop	R&B Cool Ballad	Jazz Combo Fast	Sweet Pizzicato
	SimpleReg Orch 2	70s Top Duo	Cool AC	Jazz Combo 66	Baroque Symphony
	SimpleReg Orch 3	Daydream Shuffle	Sweet Chart Hits	The Big Band *A	Nostalgic Green
	SimpleReg Pops 1	Oldies Pop	SweetSlowBallad	The Big Band *B	New Year March
	SimpleReg Pops 2	EuroPopFolklore	YourPiano Ballad	GuitarJazzCombo	Wind Orchestra
	SimpleReg Latin	Discotheque Rock	Sweet EP Ballad	The Swing Jazz	BrassBand Parade
	SimpleReg Jazz 1	Slow Hand Ballad	J-Pop EasyBallad	New Orleans Jazz	Choral No.9
	SimpleReg Jazz 2	Sweet AC Ballad	Sweet Sax Ballad	Ragtime Band	Angel Voices
	SimpleReg Jazz 3	70s PrimeTimeTV	Sweet R&B Ballad	Funky Cat Groove	Beat Classic
SimpleReg Organ	Crossover Funk	Lovers R&B	Afro Cuban Jazz	Can Can Pop	
2	BrassBandMarch*A	Joyful Gospel #2	Sentimental Bld	GuitarJazzWaltz	Elegant Waltz
	BrassBandMarch*B	Gospel Groove	Tears Ballad	Sax Jazz Waltz	Chorus Waltz
	Orchestra March	Worship Shuffle	Glory Ballad	Swing Steps	Love Waltz
	6/8MarchingBand	Worship 16beat	Unplugged Ballad	Swing Chorus	Fantasy World
	6/8MarchingKids	Soulful Wonder	SentimentalMovie	Relax Swing	Movie Pirates
	Light Waltz	Lovely & Soulful	BeautyCinemaBld	Urban Lounge	Chorus Symphony
	OrchestraWaltz*A	Danceable Funk	CinemaSymphoBld	Broadway Tap	Hollywood Sound
	OrchestraWaltz*B	Bright Pop Rock	Enka Ballad		Super Showtune
	OrchestraWaltz*C	AmericanHardRock	6/8 Enka Shuffle		TV Drama Track*A
	OrchestraWaltz*D	Power Rock 80s	Christmas Ballad		TV Drama Track*B
		USA RockStandard			Movie Symphonic
				Movie Soundtrack	
3	8Beat Synth Pop	Seaside Rock	Disco Hits 70s	Brazilian Bossa	Yoo-Hoo Polka
	8Beat Pop	70s Folk Rock	70s Disco Night	Lounge BossaNova	Pop Polka
	Pop Shuffle	Alternative Rock	Euro Pop Disco	8Beat Bossa Nova	Funny Polka
	R&B Shuffle	Alternative6/8Rk	Synth Disco	Pop Bossa Nova	Casual Polka
	Rock	Highway Rock	Ballroom Disco	Tiny Bossa Nova	Country Town
	Rock Shuffle	Funky Rock&Roll	SynDancePop 80s	Cafe Samba	Tango Band
	Rock Pop Ballad	Synth Pop Rock	Dirty Dance Beat	BitterSweetLatin	Turkish Pops
	Funk	Power Synth Rock	Fortune Disco	Latin Rock	Oriental Dance
		RockGuitarBallad	Girls Pop 48 *A	DanceBeatLatin*A	Celtic Beat
		Pop Rock&Roll	Girls Pop 48 *B	DanceBeatLatin*B	Celtic Waltz
		Back To The 60s	Shiny Girls Pop	Pop Accordion	Trad Irish Pipe
	Dancing Boogie	Share The Peace	Sweet Bomba	Irish Ballad	
4	댄스 팝	6/8 Shuffle Rock	DanceAndRhythm*A	Orquesta Salsa	ChinaSweetBallad
	Disco Pop	ShuffleBoysRock	DanceAndRhythm*B	New Flamenco	ChinaRomanticBld
	R&B E.Piano Bld	Shuffle Pop Rock	DanceAndRhythm*C	Jummin' Reggae	China Dance Beat
	R&B Piano Ballad	Shfl Rock Ballad	DanceAndRhythm*D	RumbaAndTheCity	China Kung Fu
	8Beat Ballad	Pop Rock Band	Girls Techno	French Caribbean	China Trad Song
	8BeatOrchBallad	ShufflePopPiano	Candy Pop Techno	Caribbean Sea	China Trad Dance
	3/4 Pop Ballad	Contemp. Country	Dancing Platform		
	6/8 Pop Ballad	Smooth Country	Dance Beat EX.		
		Xmas Shuffle	Club Beat		
		Snowy Christmas	Electronica Beat		
			Kool Garage		
		Electronic Dance			
5	BigBand King *A	Pretty Rock	New Age Chillout		
	BigBand King *B	Ultra Rock	Eurobeat Party		
	BigBand King *C	Rock Graffiti	Ibiza Trance		
	BigBand Swing	Casual Rock	Casual Trance		
	Jazz Session	Rookie Rock	Trance Party		
	Fusion Samba	Happy Rock	WonderTranceShfl		
	Pop Samba	J-Pop Idol Rock			
	Simple Bossanova	J-Pop Band Rock			
	Mambo	Spirit Pop			
	Rumba	Sweet Love Pop			
		Summer Pop			
	Shaky Dance				

페이지	REGISTRATION MENU 1 02 SIMPLE	REGISTRATION MENU 2 02 POPS & ROCK	REGISTRATION MENU 3 02 DANCE & BALLAD	REGISTRATION MENU 4 02 JAZZ & LATIN	REGISTRATION MENU 5 02 SYMPHONY & WORLD
6	Cls Organ Chapel	J-Pop Piano Band			
	Cls Organ Hall	J-Pop Boys			
	RockOrganBallad	J-PopShuffleBeat			
	R&B Rock Organ	J-Pop BandBallad			
	Organ Combo	Breezy Ballad			
	6/8 Organ Ballad	HeroRangerTheme			
	Soul Jazz Organ	Sunset Pop			
	Pop Organ 60s	Funky Punch *A			
	Toy Organ	Funky Punch *B			
	Theatre Organ NY	GlxyBattleship*A			
	Nostalgic Organ	GlxyBattleship*B			
7		J-Pop Anime *A			
		J-Pop Anime *B			
		70s Honey			
		70s Hero			
		DBZ *A			
		DBZ *B			
		DBZ *C			
		DBZ *D			

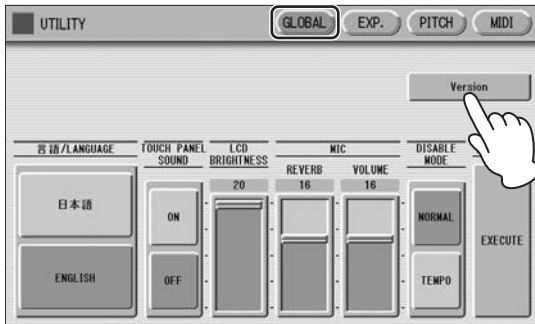
Electone 버전 확인

다음 절차에 따라 Electone의 버전을 확인할 수 있습니다.

1 [UTILITY] 버튼을 누릅니다.

유틸리티 디스플레이가 나타납니다.

2 GLOBAL 페이지에서 디스플레이의 [Version] 버튼을 누릅니다.



버전 대화상자가 디스플레이에 표시됩니다.
[OK]를 누르면, 대화상자가 닫힙니다.

최신 펌웨어 버전 정보

Yamaha는 성능 개선을 위해 사전 통보 없이 제품의 펌웨어를 업데이트할 수 있습니다. 웹 사이트에서 Electone 최신 버전을 확인하여 펌웨어 업그레이드를 실시할 것을 권장합니다.

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

본 사용설명서의 설명은 본 사용설명서를 만든 시점의 펌웨어 버전에 적용됩니다.

출고 시 설정 (Electone 초기화)

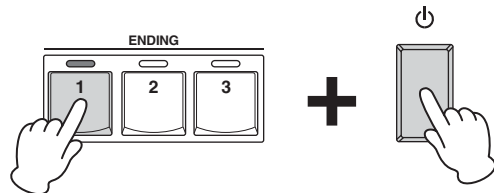
등록 메모리, 사용자 음색, 사용자 리듬 및 LCD 디스플레이 설정을 포함한 모든 현재 설정은 다음 절차에 따라 동시에 삭제될 수 있습니다. 이때 실시한 작업은 인터넷 설정에는 영향을 미치지 않으므로 186페이지의 안내에 따라 별도로 초기화할 수 있습니다.

참조 페이지

- 등록 저장(118페이지)
- 인터넷 설정 초기화(186페이지)

1 전원을 끕니다.

2 ENDING [1] 버튼을 누르면서 전원을 다시 켭니다.



3 음색 디스플레이가 나타나면 ENDING [1] 버튼을 놓습니다.

LCD 디스플레이 설정을 재설정하지 않으려는 경우 등록 설정만 초기화할 수 있습니다. 더 자세한 내용은 98페이지를 참조하십시오.

참조 페이지

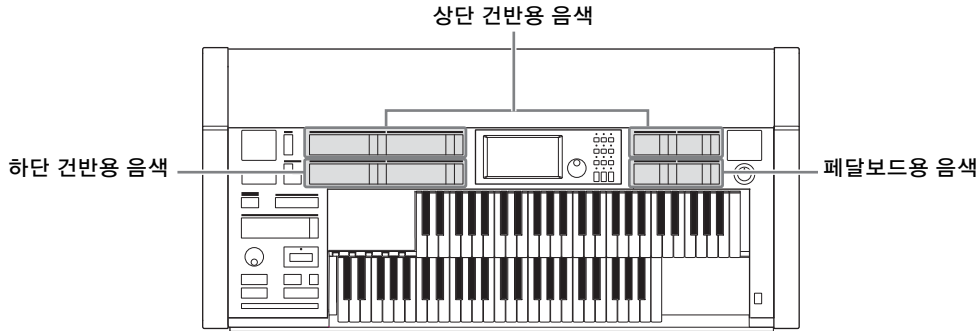
- 등록 메모리 초기화(98페이지)

알림

출고 시 설정을 실행하면 기존의 모든 데이터가 삭제됩니다. 항상 USB 플래시 메모리에 중요한 데이터를 저장하십시오.

2 음색

본 Electone은 900가지 이상의 고음질 음색을 특징으로 합니다. 이 음색들은 상단 건반, 하단 건반 및 페달보드에서 사용될 수 있습니다. 상단 건반의 경우, 최대 4개 음색 섹션이 하나의 레이어에서 함께 연주될 수 있습니다. 반면에, 하단 건반과 페달보드의 경우, 이용 가능한 음색 섹션은 각기 두 개입니다.



각 건반용 음색

상단 건반용 음색

상단 건반의 경우, 최대 4개의 음색 섹션(상단 건반 음색 1, 상단 건반 음색 2, 리드 음색 1 및 리드 음색 2)을 사용해 함께 연주할 수 있습니다. 각 섹션의 음색은 패널에서 선택할 수 있습니다.

상단 건반 음색 1

상단 건반 음색 2

리드 음색 1

리드 음색 2

2개 이상의 건반이 함께 연주될 경우에 리드 음색 1과 2는 가장 높은 음(또는 가장 나중에 연주된 음)만을 소리냅니다. 그러므로 리드 음색은 트럼펫 및 색소폰과 같은 '리드' 또는 솔로 악기에 가장 좋습니다. ELS-02C의 리드 음색 2에는 다른 음색 섹션에서는 제공되지 않는 추가적인 전용 VA 음색(ELS-02C에 한함)이 포함되어 있습니다.

참조 페이지

- ELS-02 시리즈의 톤 제너레이터(39페이지)

하단 건반용 음색

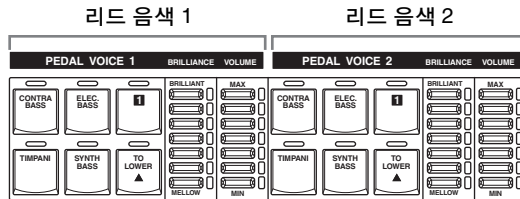
하단 건반의 경우, 최대 2개의 음색 섹션(하단 건반 음색 1과 하단 건반 음색 2)을 사용해 함께 연주할 수 있습니다. 각 섹션에 대한 음색은 패널에서 선택할 수 있습니다.

하단 건반 음색 1

하단 건반 음색 2

페달보드용 음색

페달보드의 경우, 최대 2개의 음색 섹션(페달 음색 1 및 페달 음색 2)을 사용해 함께 연주할 수 있습니다. 각 섹션의 음색은 패널에서 선택할 수 있습니다. 기본적으로 2개 이상의 페달을 함께 연주하면 페달 음색 1과 2는 가장 높은 음만 소리냅니다.

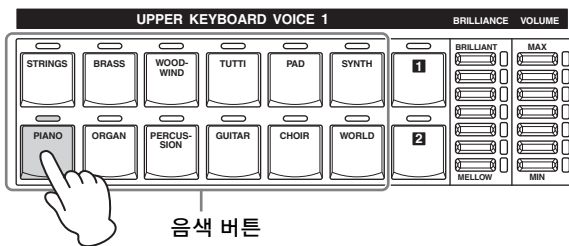


참조 페이지
• POLY(44페이지)

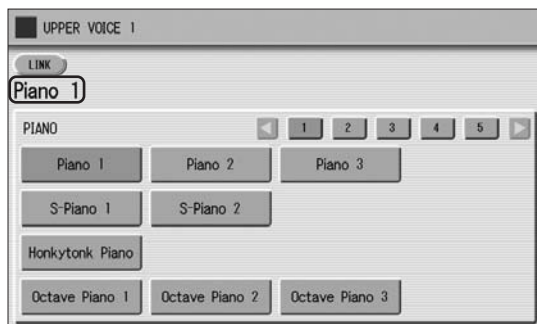
음색 버튼으로 음색 선택

음색 선택은 모든 음색 섹션에 걸쳐 동일한 절차를 따르기 때문에, 여기서는 상단 건반 음색 1에 대한 지침만 제시됩니다.

1 상단 건반 음색 1 섹션에서 음색 버튼 중 하나를 누릅니다.

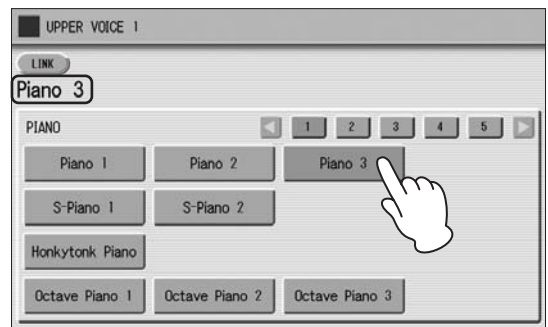


예를 들어, [PIANO] 버튼을 눌렀을 경우, 다음 디스플레이(음색 메뉴)가 나타납니다.



2 음색 메뉴에서 원하는 음색 명칭을 선택합니다.

음색 메뉴에는 한 디스플레이 페이지에 표시될 수 있는 것보다 많은 피아노 음색이 포함되어 있습니다. 디스플레이 페이지를 변경하려면, 디스플레이의 해당 버튼을 누릅니다.



선택된 음색 명칭의 색이 주황색으로 변경되어 음색 명칭이 선택되었음을 나타냅니다.

음색 링크에 음색 등록

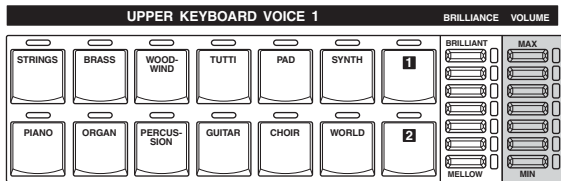
디스플레이 좌측 상단의 [LINK] 버튼을 사용하면 음색 조건 디스플레이에서 모든 관련 설정으로 현재 음색을 등록할 수 있습니다. 이 기능을 통해 선호하는 음색을 모아 연주할 때 빠르고 편리하게 불러올 수 있습니다. 모든 음색섹션의 사용자 버튼을 눌러 음색링크 설정을 선택해 등록된 음색을 지정할 수 있습니다. 자세한 설명은 50페이지를 참조하십시오.

음색 음량 변경

음색 음량의 설정에는 두 가지 방법이 있습니다. 첫 번째 방법은 패널의 VOLUME 버튼을 사용하는 것이고 두 번째는 디스플레이의 음량 슬라이더를 사용하는 방법입니다. 음량 버튼으로 대략적인 음량 조절을 할 수 있는 반면에 슬라이더로는 미세 컨트롤을 할 수 있습니다.

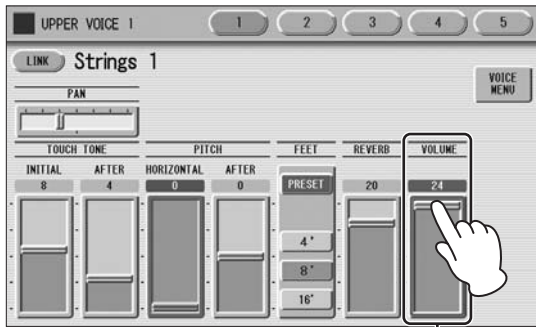
패널상의 VOLUME 버튼 사용하기 (대략적 조절)

패널에서 원하는 음색 섹션의 VOLUME 버튼을 눌러 각 음색에 대한 레벨을 설정합니다. 버튼에는 최소 0, 즉 무음향에서 최대 전체 음량에 이르기까지 7개의 음량 설정이 있습니다.



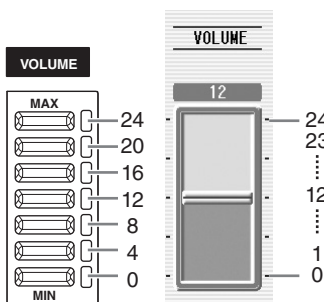
디스플레이상의 음량 슬라이더 사용하기 (미세 조절)

패널에서 동일한 음색 버튼을 다시 누르면(또는 디스플레이에서 선택된 음색의 음색 명칭을 누르면) 음색 조건 디스플레이가 나타납니다.



VOLUME 슬라이더

음량을 설정하려면 디스플레이의 VOLUME 슬라이더를 터치하거나 데이터 컨트롤 다이얼을 사용합니다. 컨트롤 범위는 0(무음향)에서 24(전체 음량)입니다.

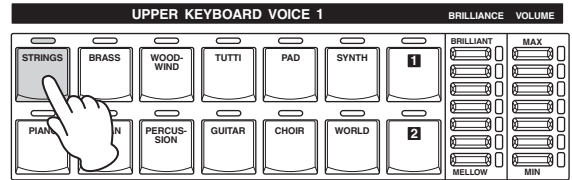


주

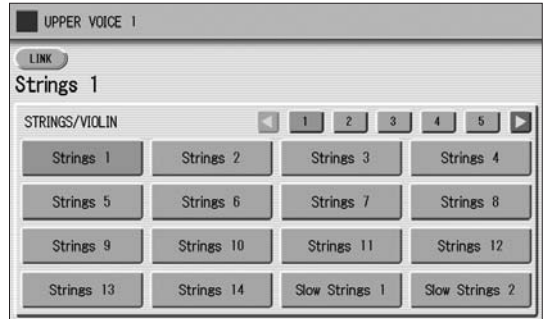
(슬라이더에 의해 설정되는) 음량 값에 따라, 중간 위치를 나타내는 2개의 인접 VOLUME 버튼 램프의 조명이 동시에 들어올 수 있습니다.

음색 메뉴 디스플레이 및 음색 조건 디스플레이 번갈아 불러오기

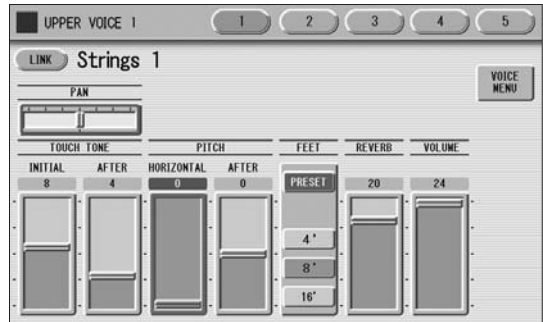
음색 버튼을 한번 누르면, 선택된 버튼의 음색 메뉴 디스플레이가 표시됩니다. 음색 버튼을 한번 더 누르면 음색 조건 디스플레이가 표시됩니다. 연속해서 누르면, 이 두 디스플레이가 번갈아 표시됩니다.



음색 메뉴 디스플레이



음색 조건 디스플레이



음색 조건 디스플레이가 표시되면 디스플레이의 [VOICE MENU] 버튼을 눌러도 음색 메뉴가 나타납니다.

음색 조건 디스플레이에서 팬, 이펙트, 음량 등과 같은 음색 관련 파라미터를 컨트롤할 수 있습니다. 음색 조건 디스플레이에 관한 더 자세한 정보는, 43페이지를 참조합니다.

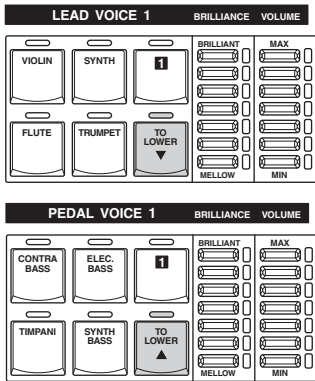
알림

Electone을 끌 경우, 모든 패널 설정이 삭제됩니다. 패널 설정을 유지하려면, Electone을 끄기 전에 USB 플래시 메모리에 해당 패널 설정을 저장합니다(118페이지).

하단 전환 기능에 관한 설명

각 섹션의 [TO LOWER] 버튼이 켜져 있으면 리드 음색 1, 페달 음색 1 및 페달 음색 2 섹션에 선택된 음색도 하단 건반에서 연주할 수 있습니다. [TO LOWER]가 켜져 있을 때에 리드 음색 및 페달 음색은 상단 건반 및 페달보드에서 각기 연주할 수 없습니다.

하단 전환 기능은 리드 음색 2 섹션에서 이용할 수 없습니다.



솔로 기능에 관한 설명

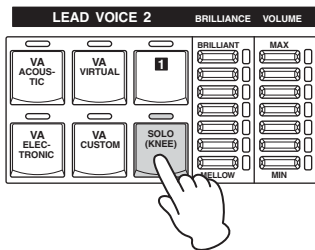
리드 음색 2 섹션에는 전용 솔로 기능이 있습니다. 솔로는 연주 도중에 솔로 리드 음색으로 즉시 전환하게 하여 다른 모든 상단 건반 음색을 막음시킵니다.

1 리드 음색 2 섹션에서 솔로로 연주하려는 음색을 선택합니다.

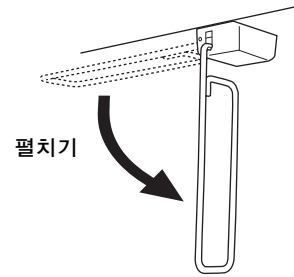
[SOLO (KNEE)] 버튼의 램프가 꺼진 경우 상단 건반의 모든 음색(상단 건반 음색 1 및 2와 리드 음색 1 및 2)을 연주할 수 있습니다.

2 리드 음색 2 섹션에서 [SOLO (KNEE)] 버튼을 누릅니다.

그러면 솔로 기능이 대기 상태로 설정됩니다.



3 솔로 기능을 사용하려면 니 레버를 펼칩니다. (레버를 제 위치로 내립니다.)



이 조건(솔로 켜짐)에서는 리드 음색 2만을 상단 건반에서 연주할 수 있습니다. (다른 모든 음색은 막힙니다.)

4 연주할 때 솔로 기능을 잠시 끄려면 무릎을 사용하여 니 레버를 오른쪽으로 누릅니다.

이 조건에서는 리드 음색 2를 제외하고 상단 건반에 설정된 모든 음색은 상단 건반에서 연주할 수 있습니다. (리드 음색 2만이 막힙니다.)

니 레버를 누를 때(솔로 꺼짐)마다 리드 음색 2를 제외한 모든 음색을 연주할 수 있으며, 니 레버를 놓을 때(솔로 켜짐)마다 상단 건반에서 리드 음색 2만을 연주할 수 있습니다.

솔로 사용에 대한 참고 사항:

- 니 레버는 서스테인의 전환과 같이 다른 기능을 컨트롤하기 위해 사용될 수 있습니다. 다른 기능이 니 레버에 지정되어 있을 때에 니 레버를 누르면 이 기능들이 동시에 켜집니다.
- 니 레버를 놓으면 솔로 기능이 현재 누르고 있는 건반이 아닌 다음에 누르는 건반부터 적용됩니다. 니 레버를 누르면 솔로 기능이 현재 누르고 있는 건반에 계속 적용되다가 다음에 누르는 건반부터 취소됩니다.
- 2개 이상의 건반이 연주될 경우에 리드 음색 1과 2는 가장 높은 음만을 소리냅니다. 단, 솔로 모드에서 리드 음색 2는 가장 나중에 연주된 음을 소리냅니다.

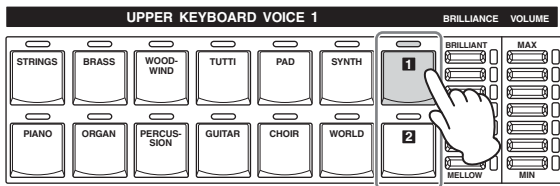
참조 페이지

- 니 레버 (174페이지)
- 음색 조건 디스플레이 (43페이지)

사용자 버튼에서 음색 선택

본 Electone은 사용자가 선택할 수 있는 매우 다양한 음색을 제공하는데, 패널의 음색 버튼을 통해 바로 확인 가능한 음색보다 훨씬 많습니다. 각 음색 섹션에는 각 음색 섹션의 오른쪽에 있는 하나 또는 두 개의 사용자 버튼(번호 1 또는 2)이 있습니다. 사용자 버튼을 사용하여 음색 버튼에서 일반적으로 선택할 수 없는 음색(예: 상단 건반 음색에 콘트라베이스)을 선택할 수 있습니다.

1 아무 음색 섹션에서 사용자 버튼 중 하나를 누릅니다.



사용자 버튼

2 디스플레이에서 카테고리 버튼으로 원하는 악기 카테고리를 선택합니다.

"USER" 카테고리를 선택해도 직접 생성한 사용자 음색을 선택할 수 있습니다.

참조 페이지

- 음색 편집(132페이지)

"음색 링크"를 카테고리로 선택하는 경우 음색 조건 디스플레이에서 만든 설정을 사용하여 음색을 선택할 수 있습니다(43페이지).

참조 페이지

- 음색 링크 사용(50페이지)
- 음색 링크에 등록된 음색 선택(50페이지)

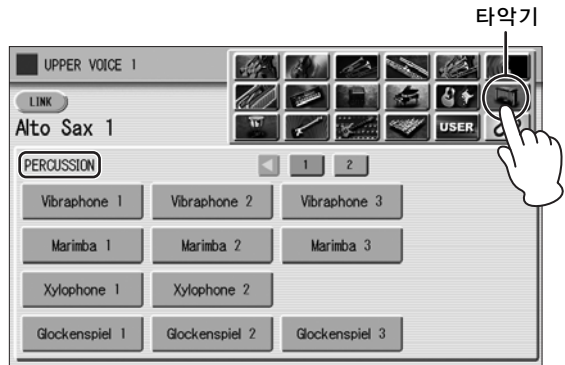


악기 카테고리

예를 들어, Marimba 1을 불러오려면 타악기 카테고리 버튼을 선택합니다.

참조 페이지

- 음색 목록(29페이지)



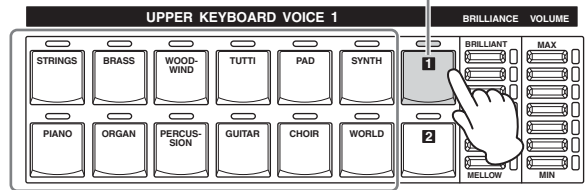
타악기

선택된 카테고리의 명칭(타악기)이 왼쪽 상단에 표시됩니다.

카테고리 명칭 아래 표시된 음색 명칭은 현재 지정된 음색 명칭이며, 음색 메뉴와는 무관합니다.

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

1. 사용자 버튼을 누르고 있으면서



2. 음색 버튼을 누릅니다.

3 표시된 음색 메뉴에서 음색(예: Marimba 1)을 선택합니다.

디스플레이에서 숫자 버튼을 누르면 카테고리의 다른 음색이 호출됩니다.



선택된 음색(Marimba 1)의 음색 명칭이 카테고리 명칭 위쪽에 나타나 해당 음색이 선택되었다는 것을 보여줍니다.

음색 목록

이 목록은 Electone에서 이용 가능한 모든 음색을 보여줍니다. 이 목록의 각 열의 왼쪽에 표기된 숫자는 음색 메뉴에 표시된 버튼의 숫자를 나타냅니다.

ELS-02/ELS-02C

STRINGS/VIOLIN

1	Strings 1	
	Strings 2	
	Strings 3	
	Strings 4	
	Strings 5	
	Strings 6	
	Strings 7	
	Strings 8	
	Strings 9	
	Strings 10	
	Strings 11	
	Strings 12	
	Strings 13	
	Strings 14	
	Slow Strings 1	
Slow Strings 2		
2	Chamber Strs 1	
	Chamber Strs 2	
	Chamber Strs 3	
	Chamber Strs 4	
	Chamber Strs 5	
	Violin Section	
	Viola Section	
	Cello Section	
	S-Strings 1	
	S-Strings 2	
	S-Strings 3	
	3	Pizzicato Strs 1
		Pizzicato Strs 2
Pizzicato Strs 3		
Pizzicato Strs 4		
Pizzicato Strs 5		
Tremolo Strings1		
Tremolo Strings2		
Tremolo Strings3		
SpiccatoStrings1		
SpiccatoStrings2		
SpiccatoStrings3		
4		Strings1&7
		Strings2&Viola
		Strings3&4
		Strings7&Violin5
	Violin5&Cello	
	Octave Strings 1	
	Octave Strings 2	
Octave Strings 3		

5	Violin 1
	Violin 2
	Violin 3
	Violin 4
	Violin 5
	Violin 6
	Violin 7
	Violin 8
	S-Violin 1
	S-Violin 2
6	Pizzicato Violin
	Viola
	Cello 1
	Cello 2

CONTRABASS

1	Contrabass 1	
	Contrabass 2	
	Contrabass 3	
	Contrabass 4	
	Contrabass 5	
	Contrabass 6	
	Contrabass 7	
	Pizzicato Bass 1	
	Pizzicato Bass 2	
	2	Acoustic Bass 1
		Acoustic Bass 2
		Acoustic Bass 3
Acoustic Bass 4		
Acoustic Bass 5		
Bass & Cymbal		
S-AcousticBass 1		
S-AcousticBass 2		

BRASS/TRUMPET

1	Brass Section 1
	Brass Section 2
	Brass Section 3
	Brass Section 4
	Brass Section 5
	Brass Section 6
	Brass Section 7
	Brass Section 8
	Brass Section 9

1	Power Brass 1
	Power Brass 2
	Power Brass 3
2	Soft Brass 1
	Soft Brass 2
	Soft Brass 3
	S-BrsSect.Legato
	S-BrsSect.Fall
3	S-BrsSect.Up
	Brass Fall
	Trombone Sec 1
4	Trombone Sec 2
	Trombone Sec 3
	Trombone Sec 4
	Trombone Sec 5
	Trombone Sec 6
	Trombone Sec 7
	5
Brass2&Trp6	
Horn 1&4	
Trumpet & Cornet	
Octave Brass 1	
Octave Brass 2	
Octave Brass 3	
Octave Brass 4	
Octave Brass 5	
Octave Brass 6	
6	Octave Brass 7
	Octave Brass 8
	Octave Brass 9
	Trumpet 1
	Trumpet 2
	Trumpet 3
	Trumpet 4
	Trumpet 5
	Trumpet 6
	Trumpet 7
	Trumpet 8
Trumpet 9	
7	Trumpet 10
	Trumpet 11
	Trumpet 12
	S-Trumpet 1
	S-Trumpet 2
	S-Trumpet Fall
	S-Trumpet Shake
8	Muted Trumpet 1

6	Muted Trumpet 2
	Muted Trumpet 3
	Muted Trumpet 4
	Cornet
	Muted Cornet
	Flugel Horn 1
7	Flugel Horn 2
	Trombone 1
	Trombone 2
	Trombone 3
	Trombone 4
	Trombone 5
8	S-Trombone
	Muted Trombone 1
	Muted Trombone 2
	Horn 1
	Horn 2
	Horn 3
	Horn 4
	Horn 5
9	Horn 6
	Horn 7
	Horn 8
	Horn 9
	S-Horn Section
	Muted Horn 1
	Muted Horn 2
	Tuba 1
	Tuba 2
	Euphonium
	Brass Bass 1
Brass Bass 2	
Brass Bass 3	

WOODWIND/FLUTE

1	Flute 1
	Flute 2
	Flute 3
	Flute 4
	Flute 5
	S-Flute
	S-Flute Flutter
2	Piccolo
	Recorder 1
	Recorder 2
	Ocarina

이름 앞에 "S-"가 붙은 음색은 "수퍼 아티클레이션 음색"이라고 합니다. 이러한 음색을 연주할 때 생성되는 음향에 대한 정보는 34페이지의 "수퍼 아티클레이션 음색 추가 목록"을 참조하십시오. 수퍼 아티클레이션 음색에 관한 자세한 내용은 39페이지를 참조하십시오.

2	Whistle	
3	Clarinet 1	
	Clarinet 2	
	Clarinet 3	
	Clarinet 4	
	Clarinet 5	
	Clarinet 6	
	S-Clarinet 1	
	S-Clarinet 2	
	Bass Clarinet	
4	Oboe 1	
	Oboe 2	
	Oboe 3	
	Oboe 4	
	Oboe 5	
	Oboe 6	
	English Horn 1	
	English Horn 2	
	Bassoon 1	
	Bassoon 2	
	Bassoon 3	
	5	Alto Sax 1
		Alto Sax 2
		Alto Sax 3
Alto Sax 4		
S-Alto Sax		
S-Alto Sax Growl		
Tenor Sax 1		
Tenor Sax 2		
Tenor Sax 3		
Tenor Sax 4		
S-Tenor Sax 1		
S-Tenor Sax 2		
S-Tenor Sax 3		
S-TenorSax Growl		
6		Soprano Sax 1
	Soprano Sax 2	
	S-Soprano Sax	
	S-SprnoSax Growl	
	Baritone Sax 1	
	Baritone Sax 2	
7	Sax Ens 1	
	Sax Ens 2	
	Sax Ens 3	
	Sax Ens 4	
	Sax Ens 5	
	Sax Ens 6	
8	Woodwind Ens 1	
	Woodwind Ens 2	
	Woodwind Ens 3	
	Woodwind Ens 4	
	Woodwind Ens 5	
	Woodwind Ens 6	
	Woodwind Ens 7	
	Clarinet&Flutes	
	Clarinet&Oboe	

8	Flutes&Oboes
	Woodwind&Glocken

TUTTI

1	Strings&Winds
	Strings&Brass 1
	Strings&Brass 2
	Strings&Brass 3
	Strings&Horn 1
	Strings&Horn 2
	Strings&Choir
	Trumpets&Winds
	Horns&Winds
	Orchestra Bass
	2
Brass&Sax 2	
Brass&Sax 3	
Brass&Sax 4	
Brass&Sax 5	
Brass&Sax Oct	
Brass&Sax Unis	
Brass&Winds 1	
3	Orchestra Hit 1
	Orchestra Hit 2
Orchestra Hit 3	
Orchestra Hit 4	

CHOIR

1	Choir 1
	Choir 2
	Choir 3
	Choir 4
	Choir 5
	Choir 6
	Choir 7
	Choir 8
	Choir 9
	Choir 10
	Choir 11
2	Vocal
	S-ChoirSoft Aah
	S-ChoirBoys Aah
	S-ChoirSoft Ooh
3	S-ChoirBoys Ooh
	Gospel Choir 1
	Gospel Choir 2
	Gospel Choir 3
	S-GsplChr Hmm
	S-GsplChr Hm/Ah
	S-GsplChr Wow
	S-GsplChr W/Hey
S-GsplChr Hey	

4	PopVocals Haa 1
	PopVocals Haa 2
	PopVocals Ooh 1
	PopVocals Ooh 2
	PopVocals Ooh 3
	PopVocals Aah
	PopVocals Baa
	PopVocals Bee
	PopVocals Daa
	PopVocals Doo
	PopVocals Mmh
5	PopVocals Wah
	PopVocals Yoo
	S-ShoBeDoBa/Hmm
	S-ShoBeDoBa/Wah
	S-ShoBeDoBa/Doo
	S-ShoBaDoBa/Daa
	S-DoBaBe/Shoo
	S-DoBeDoBe/Wah
	S-DoBeBaDa/DoWe
	S-BaDaYah/Doo
	S-YaBaDaBa/Doo
6	S-Scat/Doo
	S-Scat/DoWe
	S-Scat/SFX 1
	S-Scat/SFX 2
	S-WhtShouldWeDo
	S-WhoAreYouWee
	S-DoWeYouBe/Wah
	S-HaaVibrato/SFX
	S-OohVibrato/SFX
	S-OohBoysVib/SFX
	S-OhGirlsVib/SFX
S-DooVibrato/SFX	
S-DooBoys/SFX	
S-DooGirls/SFX	
S-DaaVibrato/SFX	
S-BaaVibrato/SFX	
S-WahVibrato/SFX	
S-YooVibrato/SFX	

PAD

1	Smooth Pad 1
	Smooth Pad 2
	Smooth Pad 3
	Smooth Pad 4
	Smooth Pad 5
	Smooth Pad 6
	Smooth Pad 7
	Smooth Pad 8
	Smooth Pad 9
2	Resonance Pad 1
	Resonance Pad 2
	Resonance Pad 3
	Resonance Pad 4

2	Resonance Pad 5	
	Resonance Pad 6	
	Resonance Pad 7	
	Resonance Pad 8	
	Resonance Pad 9	
	Resonance Pad 10	
	Resonance Pad 11	
	3	Bell Pad 1
		Bell Pad 2
		Bell Pad 3
		Bell Pad 4
Bell Pad 5		
Bell Pad 6		
Bell Pad 7		
Bell Pad 8		
Bell Pad 9		
Bell Pad 10		
Bell Pad 11		
Bell Pad 12		
4	Space Pad 1	
	Space Pad 2	
	Space Pad 3	
	Space Pad 4	
	Space Pad 5	
	Space Pad 6	
	Space Pad 7	
	Space Pad 8	
	Space Pad 9	
	Space Pad 10	
5	Galaxy Pad 1	
	Galaxy Pad 2	
	Galaxy Pad 3	
	Galaxy Pad 4	
	Galaxy Pad 5	
6	Bright Pad 1	
	Bright Pad 2	
	Bright Pad 3	
	Bright Pad 4	
	Bright Pad 5	
	Noisy Pad 1	
7	Noisy Pad 2	
	Noisy Pad 3	
	Noisy Pad 4	
	Noisy Pad 5	
	Noisy Pad 6	
	Ambi Pad 1	
	Ambi Pad 2	
	Ambi Pad 3	
	Ambi Pad 4	
	Ambi Pad 5	
	Ambi Pad 6	
Warm Pad 1		
	Warm Pad 2	
	Warm Pad 3	
	Warm Pad 4	
Warm Pad 5		

이를 앞에 "S-"가 붙은 음색은 "수퍼 아티클레이션 음색"이라고 합니다. 이러한 음색을 연주할 때 생성되는 음향에 대한 정보는 34페이지의 "수퍼 아티클레이션 음색 추가 목록"을 참조하십시오. 수퍼 아티클레이션 음색에 관한 자세한 내용은 39페이지를 참조하십시오.

7	Warm Pad 6
8	Dark Pad 1
	Dark Pad 2
	Dark Pad 3
	Dark Pad 4
	Dark Pad 5
	Dark Pad 6
	Dark Pad 7
	Dark Pad 8
	Dark Pad 9
9	Vox Pad 1
	Vox Pad 2
	Vox Pad 3
	Vox Pad 4
	Vox Pad 5
	Vox Pad 6
10	Sweep Pad 1
	Sweep Pad 2
	Sweep Pad 3
	Sweep Phase
	Sweep Flanger 1
	Sweep Flanger 2
11	Metallic Pad 1
	Metallic Pad 2
	Metallic Pad 3
	SFX Pad 1
	SFX Pad 2
	SFX Pad 3

SYNTH

1	Synth Lead 1
	Synth Lead 2
	Synth Lead 3
	Synth Lead 4
	Synth Lead 5
	Synth Lead 6
	Synth Lead 7
	Synth Lead 8
	Synth Lead 9
2	Fat Saw Lead 1
	Fat Saw Lead 2
	Fat Saw Lead 3
	Fat Saw Lead 4
	Fat Saw Lead 5
	Fat Saw Lead 6
	Filter Lead 1
	Filter Lead 2
	Filter Lead 3
	Filter Lead 4
	Filter Lead 5
	Filter Lead 6
	Filter Lead 7
	3
Soft Lead 2	
Soft Lead 3	

3	Soft Lead 4
	Soft Lead 5
	Soft Lead 6
	Soft Lead 7
	Early Lead 1
	Early Lead 2
	PWM Lead 1
	PWM Lead 2
	Chorus Saw Lead1
	Chorus Saw Lead2
	Chorus Saw Lead3
	4
Vintage Lead 2	
Vintage Lead 3	
Vintage Lead 4	
Vintage Lead 5	
Vintage Lead 6	
Vintage Lead 7	
5	Dance Chords 1
	Dance Chords 2
	Dance Chords 3
	Dance Chords 4
	Dance Chords 5
Club Lead 1	Club Lead 1
	Club Lead 2
	Club Lead 3
6	Pop Lead 1
	Pop Lead 2
	Pop Lead 3
	Pop Lead 4
	Pop Lead 5
	Pop Lead 6
	Pop Lead 7
7	Synth Cla 1
	Synth Cla 2
	Synth Cla 3
	Synth Cla 4
	Synth Cla 5
	Synth Cla 6
	Synth Cla 7
	Synth Cla 8
	Synth Cla 9
	Synth Cla 10
Synth Sax	
Synth Trumpet	
Synth Violin	
8	Synth Brass 1
	Synth Brass 2
	Synth Brass 3
	Synth Brass 4
	Synth Brass 5
	Synth Brass 6
	Synth Brass 7
	Synth Brass 8
	Synth Brass 9
	Synth Brass 10

8	Synth Brass 11
	Synth Brass 12
	Synth Brass 13
9	Fat Synth Brass1
	Fat Synth Brass2
	Fat Synth Brass3
	Fat Synth Brass4
	DetunedSawBrass1
	DetunedSawBrass2
	DetunedSawBrass3
	Soft Syn Brass 1
	Soft Syn Brass 2
	PWM Brass Slow
PWM Brass Fast	
Funky Analog	
10	Synth Strs 1
	Synth Strs 2
	Synth Strs 3
	Synth Strs 4
	Synth Strs 5
	Synth Strs 6
	Synth Strs 7
	Synth Strs 8
	Synth Strs 9
	Synth Strs 10
	Synth Strs 11
	Synth Strs 12
	Synth Strs 13
11	LightSynStrings1
	LightSynStrings2
	LightSynStrings3
	LightSynStrings4
	MovinSynStrings1
	MovinSynStrings2
	FatSynStrings 1
	FatSynStrings 2
	FatSynStrings 3
	FatSynStrings 4
Oct Synth Strs 1	
Oct Synth Strs 2	
Oct Synth Strs 3	
12	Synth Bell 1
	Synth Bell 2
	Synth Bell 3
	Synth Bell 4
	Synth Bell 5
	Synth Bell 6
	Synth Bell 7
13	Sky Bell 1
	Sky Bell 2
	Vox Bell 1
	Vox Bell 2
	Pop Synth Bell 1
	Pop Synth Bell 2
	Pop Synth Bell 3
Pop Synth Bell 4	

13	Pop Synth Bell 5
14	Synth Decay 1
	Synth Decay 2
	Synth Decay 3
	Synth Decay 4
	Synth Pluck 1
	Synth Pluck 2
Synth Pluck 3	
Synth Pluck 4	
Synth Pluck 5	
Synth Pluck 6	
15	Synth Seq 1
	Synth Seq 2
	Synth Seq 3
	Trance Seq 1
	Trance Seq 2
	Trance Seq 3
	Trance Seq 4
	Percussive Seq 1
	Percussive Seq 2
	Percussive Seq 3
Percussive Seq 4	
Percussive Seq 5	
Percussive Seq 6	

ORGAN

1	Pipe Organ 1
	Pipe Organ 2
	Pipe Organ 3
	Pipe Organ 4
	Pipe Organ 5
	Pipe Organ 6
	Pipe Organ 7
	Pipe Organ 8
	Pipe Organ 9
	Pipe Organ 10
2	Theatre Organ 1
	Theatre Organ 2
	Theatre Organ 3
	Theatre Organ 4
	Theatre Organ 5
	Theatre Organ 6
	Theatre Organ 7
	Theatre Organ 8
	Theatre Organ 9
	Theatre Organ 10
Thtr Tibia Full	Thtr Tibia Full
	Thtr Tibia 8&4
	Thtr Tibia 16&4
	Thtr Tp & Kinura
	Thtr Vox & Tibia
Thtr Trumpet16&8	Thtr Trumpet16&8
3	Harmonica 1
	Harmonica 2
	Harmonica 3

이름 앞에 "S-"가 붙은 음색은 "수퍼 아티클레이션 음색"이라고 합니다. 이러한 음색을 연주할 때 생성되는 음향에 대한 정보는 34페이지의 "수퍼 아티클레이션 음색 추가 목록"을 참조하십시오. 수퍼 아티클레이션 음색에 관한 자세한 내용은 39페이지를 참조하십시오.

3	Harmonica 4	
	S-Harmonica	
	S-BluesHarp	
	Reed Organ	
	Bandoneon 1	
	Bandoneon 2	
4	Accordion 1	
	Accordion 2	
	Accordion 3	
	Accordion 4	
	Accordion 5	
	Accordion 6	
	Accordion 7	
	Accordion 8	
	Accordion 9	
	Accordion 10	
	AccordionMuset.1	
	AccordionMuset.2	
	Accordion Full	
	5	Jazz Organ 1
Jazz Organ 2		
Jazz Organ 3		
Jazz Organ 4		
Jazz Organ 5		
Jazz Organ 6		
Jazz Organ 7		
Jazz Organ 8		
Jazz Organ 9		
6		Jazz Organ Slow1
	Jazz Organ Slow2	
	Jazz Organ Slow3	
	Jazz Organ Fast1	
	Jazz Organ Fast2	
	Vintage Organ	
	Vin Organ Slow 1	
	Vin Organ Slow 2	
	Vin Organ Fast 1	
	Vin Organ Fast 2	
	Vin Organ Fast 3	
	7	Tonewheel Organ1
		Tonewheel Organ2
Tonewheel Organ3		
Tonewheel Organ4		
Tonewheel Organ5		
8	Pop Organ 1	
	Pop Organ 2	
	Pop Organ 3	
	Pop Organ 4	
	Pop Organ 5	
	Pop Organ 6	
	Pop Organ Fast 1	
	Pop Organ Fast 2	
	Pop Organ Fast 3	
	Combo Organ 1	
	Combo Organ 2	
	Combo Organ 3	

8	Combo Organ 4
9	Rock Organ 1
	Rock Organ 2
	Rock Organ 3
	Rock Organ Slow1
	Rock Organ Slow2
	Rock Organ Slow3
	Rock Organ Slow4
	Rock Organ Slow5
	Rock Organ Slow6
	Rock Organ Slow7
	Rock Organ Slow8
	Rock Organ Fast1
	Rock Organ Fast2
10	Organ Bass 1
	Organ Bass 2
	Organ Bass 3
	Organ Bass 4

PIANO

1	Piano 1
	Piano 2
	Piano 3
	S-Piano 1
	S-Piano 2
	Honkytonk Piano
	Octave Piano 1
	Octave Piano 2
	Octave Piano 3
	2
Harpsichord 2	
Harpsichord 3	
S-Harpsichord	
Clavichord	
3	DX E.Piano 1
	DX E.Piano 2
	DX E.Piano 3
	DX E.Piano 4
	DX E.Piano 5
	DX E.Piano 6
	DX EP Sweet 1
	DX EP Sweet 2
	DX E.Piano&Pad 1
	DX E.Piano&Pad 2
4	Galaxy EP
	DX EP Dynamics
	Stage E.Piano 1
	Stage E.Piano 2
4	Stage E.Piano 3
	Stage E.Piano 4
	Stage E.Piano 5
	Stage E.Piano 6
	S-Stage E.Piano1
	S-Stage E.Piano2
	S-Stage E.Piano3

4	S-Stage E.Piano4
	S-Stage E.Piano5
5	Stack E.Piano 1
	Stack E.Piano 2
	S-E.Grand CP80 1
	S-E.Grand CP80 2
	Clavi 1
	Clavi 2
	Clavi 3
	Clavi 4
	S-Clavi
	S-Muted Clavi

GUITAR

1	Nylon Guitar 1
	Nylon Guitar 2
	Nylon Guitar 3
	Nylon Guitar 4
	Nylon Guitar 5
	S-Nylon Guitar 1
	S-Nylon Guitar 2
	Flamenco Guitar
	S-FlamencoGuitar
	2
Steel Guitar 2	
Steel Guitar 3	
Steel Guitar 4	
SteelGuitarSlide	
SteelGuitar Mute	
S-Steel Guitar 1	
S-Steel Guitar 2	
12Str Guitar 1	
12Str Guitar 2	
3	Jazz Guitar 1
	Jazz Guitar 2
	Jazz Guitar 3
	Jazz Guitar 4
	JazzGuitar Slide
	Jazz Guitar Oct
3	S-Jazz Guitar 1
	S-Jazz Guitar 2
	S-Jazz Guitar 3
4	Elec Guitar 1
	Elec Guitar 2
	Elec Guitar 3
	Elec Guitar 4
	Elec Guitar 5
	Clean Guitar 1
	Clean Guitar 2
	Clean Guitar 3
4	Clean Guitar 4
	Clean Guitar 5
	Clean Guitar 6
	Clean Guitar 7
	Clean Guitar 8

5	E.Guitar Amp 1
	E.Guitar Amp 2
	E.Guitar Amp 3
	E.Guitar Amp 4
	E.Guitar Amp 5
	E.Guitar Amp 6
	E.Guitar Amp 7
	Muted Guitar 1
	Muted Guitar 2
	Muted Guitar 3
	Muted Guitar 4
	S-Clean Solid 1
	S-Clean Solid 2
S-Clean Solid 3	
6	S-Clean Guitar 1
	S-Clean Guitar 2
	S-Clean Guitar 3
	S-Clean Guitar 4
	S-Clean Guitar 5
	S-Clean Guitar 6
	S-Clean Finger 1
	S-Clean Finger 2
	S-Clean Finger 3
	S-Clean Finger 4
7	S-CleanVintage 1
	S-CleanVintage 2
	S-CleanVintage 3
	Distortion Gtr 1
	Distortion Gtr 2
	Distortion Gtr 3
	Distortion Gtr 4
	Distortion Gtr 5
	Distortion Gtr 6
Distortion Gtr 7	
8	Distortion Gtr 8
	Distortion Gtr 9
	S-Dist Solid 1
	S-Dist Solid 2
	S-Dist Solid 3
	S-Dist Solid 4
	S-Dist Solid 5
	S-Dist Solid 6
	S-Dist Vintage 1
	S-Dist Vintage 2
	S-Dist Crunch 1
	S-Dist Crunch 2
9	S-Dist Finger 1
	S-Dist Finger 2
	Banjo 1
	Banjo 2
	Mandolin
	Pedal Steel Gtr1
	Pedal Steel Gtr2
Pedal Steel Gtr3	
9	Harp 1
	Harp 2

이를 앞에 "S-"가 붙은 음색은 "수퍼 아티클레이션 음색"이라고 합니다. 이러한 음색을 연주할 때 생성되는 음향에 대한 정보는 34페이지의 "수퍼 아티클레이션 음색 추가 목록"을 참조하십시오. 수퍼 아티클레이션 음색에 관한 자세한 내용은 39페이지를 참조하십시오.

9	Harp 3
	Harp 4
	Harp 5

PERCUSSION

1	Vibraphone 1	
	Vibraphone 2	
	Vibraphone 3	
	Marimba 1	
	Marimba 2	
	Marimba 3	
	Xylophone 1	
	Xylophone 2	
	Glockenspiel 1	
	Glockenspiel 2	
	Glockenspiel 3	
	2	Celesta 1
		Celesta 2
Music Box 1		
Music Box 2		
Chime 1		
Chime 2		
Chime 3		

TIMPANI

1	Timpani 1
	Timpani 2
	Timpani 3
	Timpani 4
	Timpani 5
	Timpani Roll 1
	Timpani Roll 2
	Timpani Roll 3
	Timpani Roll 4
	S-Timpani Roll
	S-TimpaniRoll fp

ELECTRIC BASS

1	Fingered Bass 1
	Fingered Bass 2
	Fingered Bass 3
	Fingered Bass 4
	Fingered Bass 5
	Fingered Bass 6
	Fingered Bass 7
	Fingered Bass 8
	Fingered Bass 9
	Fingered Bass 10
	Fingered Bass 11
	S-Fingerd Bass 1
	S-Fingerd Bass 2
	S-Fingerd Bass 3

2	Slap Bass 1
	Slap Bass 2
	Slap Bass 3
	Slap Bass 4
	Slap Bass 5
	Slap Bass 6
3	Picked Bass 1
	Picked Bass 2
	Picked Bass 3
	Picked Bass 4
	Picked Bass 5
	Picked Bass 6
	Picked Bass 7
	Picked Bass 8
	Picked Bass 9
	Picked Bass 10
4	Fretless Bass 1
	Fretless Bass 2
	Fretless Bass 3
	Fretless Bass 4

SYNTH BASS

1	Funk Bass 1
	Funk Bass 2
	Funk Bass 3
	Funk Bass 4
	Funk Bass 5
	Funk Bass 6
	Funk Bass 7
	Funk Bass 8
	Funk Bass 9
	Funk Bass 10
2	Dance Bass 1
	Dance Bass 2
	Dance Bass 3
	Dance Bass 4
	Dance Bass 5
	Dance Bass 6
	Dance Bass 7
	Dance Bass 8
	Dance Bass 9
	Dance Bass 10
	Dance Bass 11
	Dance Bass 12
	Dance Bass 13
	Dance Bass 14
	Dance Bass 15
	Dance Bass 16
3	Smooth Bass 1
	Smooth Bass 2
	Smooth Bass 3
	Smooth Bass 4
	Smooth Bass 5
	Smooth Bass 6
	Smooth Bass 7

3	Smooth Bass 8
	Smooth Bass 9
	Smooth Bass 10
4	Deep Bass 1
	Deep Bass 2
	Deep Bass 3
	Deep Bass 4
	Deep Bass 5
	Deep Bass 6
5	Fat Bass 1
	Fat Bass 2
	Fat Bass 3
	Fat Bass 4
	Fat Bass 5
	Fat Bass 6
	Fat Bass 7
	Fat Bass 8
	Fat Bass 9
	Fat Bass 10

WORLD

1	Pan Flute 1
	Pan Flute 2
	S-Pan Flute 1
	S-Pan Flute 2
	S-Irish Pipe 1
	S-Irish Pipe 2
	Bagpipe
	Dulcimer 1
	Dulcimer 2
	Zither
2	Shakuhachi
	Yokobue
	Shamisen 1
	Shamisen 2
	Koto
	Taishokoto
3	Er Hu 1
	Er Hu 2
	Er Hu 3
	Ban Hu
	Ma Tou Qin
	Di Zi
	Suo Na
	Hu Lu Si
	Sheng
	Gu Zheng 1
Gu Zheng 2	
4	Yang Qin
	Pi Pa
	S-Pi Pa
	Liu Qin
	San Xian
	Nay
Surnay	

4	Oud
	Sitar 1
	Sitar 2
5	Kamanche
	Steel Drum
	Log Drum
Kalimba	

이름 앞에 "S-"가 붙은 음색은 "수퍼 아티클레이션 음색"이라고 합니다. 이러한 음색을 연주할 때 생성되는 음향에 대한 정보는 34페이지의 "수퍼 아티클레이션 음색 추가 목록"을 참조하십시오. 수퍼 아티클레이션 음색에 관한 자세한 내용은 39페이지를 참조하십시오.

수퍼 아티클레이션 음색 추가 목록

이 목록은 수퍼 아티클레이션 음색(이름 앞에 "S-"가 붙는 음색)에 의해 생성되는 이펙트를 설명합니다. 열 제목의 의미는 다음과 같습니다.

- 수퍼 아티클레이션

설정은 상관없이 건반 연주만을 통해 생성되는 이펙트를 설명합니다. 목록의 AEM에 관한 정보는 7페이지를 참조하십시오. "Key-off Samples"은 건반을 놓을 때 들리는 특별하고 특징적인 음향을 의미합니다.

- 자동

음색 조건 디스플레이의 2페이지에서 AUTO(45페이지)를 ON으로 설정한 경우 건반 연주를 통해 생성되는 이펙트를 설명합니다. "(octave)"로 표시된 이펙트는 레가토로 단7도, 장7도 또는 옥타브 음정을 연주할 때에만 생성됩니다.

- ART.1 / ART.2

음색 조건 디스플레이의 2페이지에서 FOOT SWITCH LEFT의 "ART.1" 또는 "ART.2"를 선택할 때 왼쪽 풋 스위치로 건반을 연주하여 생성되는 이펙트를 설명합니다. "****/****"로 표시된 이펙트는 키온 이펙트/키오프 이펙트를 의미합니다. 예를 들어 "Grace Note/Bend Down"은 왼쪽 풋 스위치를 작동하면서 건반을 누르면 그레이스 노트가 추가되는 반면, 왼쪽 풋 스위치를 작동하면서 건반을 놓으면 밴드 다운이 적용된다는 의미입니다. "Sound Effect"로 표시되는 이펙트는 왼쪽 풋 스위치를 누르기만 하면 적용됩니다. 다른 표시가 있는 이펙트는 왼쪽 풋 스위치를 작동하면서 건반을 누르면 적용됩니다.

- 형식

4개의 형식(A - D) 중 하나를 표시하며, 각 형식은 음색을 연주하는 방식에 따라 결정됩니다. 4개 형식 각각에 대한 예는 39페이지를 참조하십시오.

카테고리	음색 이름	수퍼 아티클레이션	자동	ART.1	ART.2	형식
STRINGS/VIOLIN	S-Strings 1	Legato	-	-	-	
	S-Strings 2	Legato	-	-	-	
	S-Strings 3	Legato	-	-	-	
	S-Violin 1	Key-off Samples, Legato (AEM)	Bend Up, Bend Down, Portamento (Octave)	Bend Up / Bend Down	Grace Note / Bend Down	D
	S-Violin 2	Key-off Samples, Legato (AEM)	Portamento (Octave)	Grace Note / Bend Down	Bend Up / Bend Down	D
CONTRABASS	S-AcousticBass 1	Legato	-	Sound Effect	Sound Effect	A
	S-AcousticBass 2	Legato	-	Sound Effect	Sound Effect	A
BRASS/TRUMPET	S-BrsSect.Legato	Legato	-	-	-	
	S-BrsSect.Fall		-	Fall Down	-	B
	S-BrsSect.Up		-	Glissando Up	-	B
	S-Trumpet 1	Legato (AEM)	Bend Up, Bend Down, Glissando (Octave)	Bend Up / Bend Down	Glissando Up / Glissando Down	D
	S-Trumpet 2	Legato (AEM)	Glissando (Octave)	Bend Up / Bend Down	Glissando Up / Glissando Down	D
	S-Trumpet Fall		-	Glissando Up	-	B
	S-Trumpet Shake		-	Shake	-	B
	S-Trombone	Legato (AEM)	Bend Up, Bend Down, Glissando (Octave)	Bend Up (Fast) / Bend Down	Bend Up (Slow) / Glissando Down	D
	S-Horn Section	Legato	-	-	-	
WOODWIND/FLUTE	S-Flute	Key-off Samples, Legato (AEM)	-	Grace Note / Bend Down	Glissando Up / Glissando Down	D
	S-Flute Flutter	Key-off Samples, Legato (AEM)	Grace Note, Glissando (Octave)	Grace Note / Bend Down	Glissando Up / Glissando Down	D
	S-Clarinet 1	Legato (AEM)	Grace Note, Glissando (Octave)	Bend Up / Bend Down	Glissando Up / Glissando Down	D
	S-Clarinet 2	Legato (AEM)	Bend Up, Bend Down, Glissando (Octave)	Bend Up / Bend Down	Glissando Up / Glissando Down	D
	S-Alto Sax	Key-off Samples, Legato (AEM)	Bend Up, Glissando (Octave)	Bend Up / Bend Down	Glissando Up / Glissando Down	D
	S-Alto Sax Growl	Key-off Samples, Legato (AEM)	Bend Up, Glissando (Octave)	Bend Up / Bend Down	Glissando Up / Glissando Down	D
	S-Tenor Sax 1	Key-off Samples, Legato (AEM)	Bend Up, Glissando (Octave)	Bend Up / Bend Down	Glissando Up / Glissando Down	D
	S-Tenor Sax 2	Legato (AEM)	Bend Up, Glissando (Octave)	Bend Up / Bend Down	Glissando Up / Glissando Down	D
	S-Tenor Sax 3	Legato (AEM)	Bend Up, Bend Down, Glissando (Octave)	Bend Up / Bend Down	Glissando Up / Glissando Down	D
	S-TenorSax Growl	Key-off Samples, Legato (AEM)	Bend Up, Glissando (Octave)	Bend Up / Bend Down	Glissando Up / Glissando Down	D
	S-Soprano Sax	Key-off Samples, Legato (AEM)	Grace Note, Glissando (Octave)	Grace Note / Bend Down (Fast)	Bend Up / Bend Down	D
	S-SprnoSax Growl	Key-off Samples, Legato (AEM)	Bend Up, Glissando (Octave)	Bend Up / Bend Down	Glissando Up / Glissando Down	D

카테고리	음색 이름	수퍼 아티클레이션	자동	ART.1	ART.2	형식
CHOIR	S-ChoirSoft Aah	Legato	-	-	-	
	S-ChoirBoys Aah	Legato	-	-	-	
	S-ChoirSoft Ooh	Legato	-	-	-	
	S-ChoirBoys Ooh	Legato	-	-	-	
	S-GsplChr Hmm	Key-off Samples, Legato	-	Sound Effect	Sound Effect	A
	S-GsplChr Hm/Ah		-	"Aah"	-	B
	S-GsplChr Wow	Key-off Samples, Legato	-	Sound Effect	Sound Effect	A
	S-GsplChr W/Hey		-	"Hey"	-	B
	S-GsplChr Hey	Key-off Samples, Legato	-	Sound Effect	Sound Effect	A
	S-ShoBeDoBa/Hmm	Scat Singing	-	"Hmm"	-	C
	S-ShoBeDoBa/Wah	Scat Singing	-	"Wah"	-	C
	S-ShoBeDoBa/Doo	Scat Singing	-	"Doo"	-	C
	S-ShoBaDoBa/Daa	Scat Singing	-	"Daa"	-	C
	S-DoBaBe/Shoo	Scat Singing	-	"Shoo"	-	C
	S-DoBeDoBe/Wah	Scat Singing	-	"Wah"	-	C
	S-DoBeBaDa/DoWe	Scat Singing	-	"DoWe"	-	C
	S-BaDaYah/Doo	Scat Singing	-	"Doo"	-	C
	S-YaBaDaBa/Doo	Scat Singing	-	"Doo"	-	C
	S-Scat/Doo	Scat Singing	-	"Doo"	-	C
	S-Scat/DoWe	Scat Singing	-	"DoWe"	-	C
	S-Scat/SFX 1	Legato	-	Sound Effect	Sound Effect	A
	S-Scat/SFX 2	Legato	-	Sound Effect	Sound Effect	A
	S-WhtShouldWeDo	Scat Singing	-	"Wah"	-	C
	S-WhoAreYouWee	Scat Singing	-	"Wee"	-	C
	S-DoWeYouBe/Wah	Scat Singing	-	"Wah"	-	C
	S-HaaVibrato/SFX	Key-off Samples, Legato	-	Sound Effect	Sound Effect	A
	S-OohVibrato/SFX	Legato	-	Sound Effect	Sound Effect	A
	S-OohBoysVib/SFX	Legato	-	Sound Effect	Sound Effect	A
	S-OhGirlsVib/SFX	Legato	-	Sound Effect	Sound Effect	A
	S-DooVibrato/SFX	Key-off Samples, Legato	-	Sound Effect	Sound Effect	A
	S-DooBoys/SFX	Key-off Samples, Legato	-	Sound Effect	Sound Effect	A
	S-DooGirls/SFX	Key-off Samples, Legato	-	Sound Effect	Sound Effect	A
	S-DaaVibrato/SFX	Legato	-	Sound Effect	Sound Effect	A
S-BaaVibrato/SFX	Legato	-	Sound Effect	Sound Effect	A	
S-WahVibrato/SFX	Legato	-	Sound Effect	Sound Effect	A	
S-YooVibrato/SFX	Legato	-	Sound Effect	Sound Effect	A	
ORGAN	S-Harmonica	Legato (AEM)	Grace Note, Bend Down, Legato (Octave)	Bend Up / Bend Down	Grace Note / Bend Down	D
	S-BluesHarp	Legato (AEM)	Grace Note, Bend Down, Legato (Octave)	Bend Up / Bend Down	Grace Note / Bend Down	D
PIANO	S-Piano 1	Key-off Samples	-	-	-	
	S-Piano 2	Key-off Samples	-	-	-	
	S-Harpsichord	Key-off Samples	-	-	-	
	S-Stage E.Piano1	Key-off Samples	-	-	-	
	S-Stage E.Piano2	Key-off Samples	-	-	-	
	S-Stage E.Piano3	Key-off Samples	-	-	-	
	S-Stage E.Piano4	Key-off Samples	-	-	-	
	S-Stage E.Piano5	Key-off Samples	-	-	-	
	S-E.Grand CP80 1	Key-off Samples	-	-	-	
	S-E.Grand CP80 2	Key-off Samples	-	-	-	
	S-Clavi	Key-off Samples	-	-	-	
	S-Muted Clavi	Key-off Samples	-	-	-	
GUITAR	S-Nylon Guitar 1	Key-off Samples, Legato	-	Sound Effect	Sound Effect	A
	S-Nylon Guitar 2		-	Harmonics	-	B
	S-FlamencoGuitar	Key-off Samples, Legato	-	Sound Effect	Sound Effect	A
	S-Steel Guitar 1	Key-off Samples, Legato	-	Sound Effect	Sound Effect	A
	S-Steel Guitar 2		-	Harmonics	-	B
	S-Jazz Guitar 1	Key-off Samples, Legato	-	Sound Effect	Sound Effect	A
	S-Jazz Guitar 2	Key-off Samples, Legato	-	Sound Effect	Sound Effect	A
	S-Jazz Guitar 3	Key-off Samples	-	Octave Playing	-	B

카테고리	음색 이름	수퍼 아티클레이션	자동	ART.1	ART.2	형식
GUITAR	S-Clean Solid 1	Key-off Samples, Legato	-	Sound Effect	Sound Effect	A
	S-Clean Solid 2	Legato	-	Sound Effect	Sound Effect	A
	S-Clean Solid 3	Legato	-	Sound Effect	Sound Effect	A
	S-Clean Guitar 1	Key-off Samples	-	Harmonics	-	B
	S-Clean Guitar 2		-	Harmonics	-	B
	S-Clean Guitar 3	Key-off Samples, Legato	-	Sound Effect	Sound Effect	A
	S-Clean Guitar 4		-	Sound Effect	Sound Effect	A
	S-Clean Guitar 5	Key-off Samples, Legato	-	Sound Effect	Sound Effect	A
	S-Clean Guitar 6	Key-off Samples, Legato	-	Sound Effect	Sound Effect	A
	S-Clean Finger 1	Key-off Samples, Legato	-	Sound Effect	Sound Effect	A
	S-Clean Finger 2	Key-off Samples, Legato	-	Sound Effect	Sound Effect	A
	S-Clean Finger 3	Key-off Samples, Legato	-	Sound Effect	Sound Effect	A
	S-Clean Finger 4	Key-off Samples, Legato	-	Sound Effect	Sound Effect	A
	S-CleanVintage 1	Key-off Samples, Legato	-	Sound Effect	Sound Effect	A
	S-CleanVintage 2	Key-off Samples, Legato	-	Sound Effect	Sound Effect	A
	S-CleanVintage 3	Key-off Samples, Legato	-	Sound Effect	Sound Effect	A
	S-Dist Solid 1	Key-off Samples, Legato	-	Sound Effect	Sound Effect	A
	S-Dist Solid 2	Key-off Samples, Legato	-	Sound Effect	Sound Effect	A
	S-Dist Solid 3	Key-off Samples, Legato	-	Sound Effect	Sound Effect	A
	S-Dist Solid 4	Legato	-	Sound Effect	Sound Effect	A
	S-Dist Solid 5	Key-off Samples, Legato	-	Sound Effect	Sound Effect	A
	S-Dist Solid 6	Key-off Samples, Legato	-	Sound Effect	Sound Effect	A
	S-Dist Vintage 1	Key-off Samples, Legato	-	Sound Effect	Sound Effect	A
	S-Dist Vintage 2	Key-off Samples, Legato	-	Sound Effect	Sound Effect	A
	S-Dist Crunch 1	Key-off Samples, Legato	-	Sound Effect	Sound Effect	A
	S-Dist Crunch 2	Key-off Samples, Legato	-	Sound Effect	Sound Effect	A
	S-Dist Finger 1		-	Grace Note	-	B
	S-Dist Finger 2		-	Grace Note	-	B
TIMPANI	S-Timpani Roll	Key-off Samples	-	-	-	
	S-TimpaniRoll fp	Key-off Samples	-	-	-	
ELECTRIC BASS	S-Fingerd Bass 1	Key-off Samples	-	Sound Effect	Sound Effect	A
	S-Fingerd Bass 2	Key-off Samples	-	Sound Effect	Sound Effect	A
	S-Fingerd Bass 3	Key-off Samples	-	Sound Effect	Sound Effect	A
WORLD	S-Pan Flute 1	Legato (AEM)	Bend Up, Glissando Up (Octave)	Bend Up (Fast) / Bend Down	Bend Up (Slow) / Bend Down	D
	S-Pan Flute 2	Legato (AEM)	Bend Up, Glissando Up (Octave)	Bend Up / Bend Down	Glissando Up / Glissando Down	D
	S-Irish Pipe 1	Legato (AEM)	Bend Up, Bend Down, Grace Note (Octave)	Bend Up / Bend Down	Grace Note / Bend Down	D
	S-Irish Pipe 2	Legato, Grace Note (AEM)	Bend Down	Bend Up / Bend Down	Grace Note / Bend Down	D
	S-Pi Pa	Key-off Samples	-	-	-	

ELS-02C (VA)

	음색 이름	범위	설명
VA ACOUSTIC			
1	V-Flute 1	G2 ~ A6	브레스 노이즈 및 그 밖의 노이즈가 있으며 보다 높은 음역에서 킁킁거리는 음향을 낼 수 있는 플루트. 터치 톤(애프터)을 보다 높게 설정하고 건반 압력을 가할 경우에 플러터 텅잉 주법이 생성될 수 있습니다.
	V-Flute 2	C2 ~ C6	레가토 주법의 연주에 적합한 플루트. 사용자 비브라토 깊이를 보다 높은 값으로 설정할 경우에 이펙트가 좋습니다.
	V-Ocarina	C3 ~ C6	소프트 오카리나.
	V-Oboe	C3 ~ F5	터치 톤 이펙트가 있는 보다 넓은 다이내믹 레인지.
	V-Clarinet	D2 ~ F5	피아니시모로 연주할 경우에 브레스 노이즈가 생성되는 반면에, 포르티시모로 연주할 경우에 약간 낮은 피치의 밝은 음향이 생성됩니다.
	V-Soprano Sax	A#2 ~ D5	보다 낭랑하고 부드러운 소프라노 색소폰.
	V-Alto Sax 1	D#2 ~ G4	현대 음악용 밝은 알토 색소폰. 애프터 터치를 최대로 설정하고 건반에 압력을 가하면 악기를 지나치게 세게 부는 것처럼 "파열" 음향을 생성할 수 있습니다.
	V-Alto Sax 2	C2 ~ E4	퓨전 음악에 적합한 알토 색소폰. 레가토로 연주할 경우에 킁킁거리는 어택 음향이 생성되며, 애프터 터치 설정이 높을 경우에 악기를 지나치게 세게 부는 이펙트가 생성됩니다.
	V-Tenor Sax 1	A#2 ~ C4	다용도 테너 색소폰. 피아니시모로 부드럽게, 포르티시모로 더 밝게.
	V-Tenor Sax 2	C1 ~ G4	재즈에 적합한 소프트 테너 색소폰. 레가토로 연주할 경우에 킁킁거리는 어택 음향이 생성됩니다.
	V-Breath Sax 1	A#2 ~ C4	슬로우 템포 음악에 적합한 소프트 브레스 테너 색소폰.
V-Breath Sax 2	C2 ~ E4	재즈에 적합한 보다 밝은, 브레스 테너 색소폰.	
2	V-Trumpet 1	A#2 ~ A#4	소프트 트럼펫. 수평 터치로 슬라이드와 글리산도가 만들어질 수 있습니다.
	V-Trumpet 2	C2 ~ C5	특이한 어택 음향이 포함된 트럼펫. 피치를 변경할 경우에 립 슬러가 생성될 수 있습니다.
	V-Trumpet 3	G2 ~ C5	소프트 트럼펫. 약간의 건반 압력을 가할 경우에 브레스 노이즈가 생성됩니다.
	V-Muted Trumpet	A#2 ~ A#4	컵 악음기를 붙인 트럼펫.
	V-Trombone	E1 ~ G3	수평 터치로 슬라이드와 글리산도가 만들어질 수 있습니다. 또한 하이 애프터 터치로 설정할 경우에 지나치게 세게 취주하는 이펙트가 발생합니다.
	V-High Trombone	C2 ~ C5	높은 음에 적합한 보다 밝은 느낌의 트롬본.
	V-Shakuhachi	---	터치 톤(애프터)을 보다 높게 설정할 경우, 브레스 노이즈가 증가되며 킁킁거리는 음향도 생성됩니다.
	V-Erhu	---	보다 부드러운 터치로 연주할 경우에 거친 음향이 생성됩니다.
	V-Sitar	---	보다 딱딱한 터치로 연주할 경우에 킁킁거리는 음향이 생성됩니다.
VA VIRTUAL			
1	V-Pan Pipe 1	E2 ~ G5	터치 톤(애프터)을 보다 높게 설정하고 건반 압력을 가할 경우에 플러터 텅잉 주법이 생성될 수 있습니다.
	V-Pan Pipe 2	C1~C6	팬파이프 플루트 음향. 애프터 및 초기 터치는 피치 및 음색에 영향을 미칩니다.
	V-Bamboo	C1 ~ C6	땀부 팬파이프는 브레스 노이즈로 음향을 냅니다. 애프터 터치의 경우, 피치가 극적으로 변경됩니다.
	V-Bottle	C1 ~ C6	병을 부는 소리. 폭넓은 음역으로 트릴을 연주할 경우에 킁킁거리는 어택 음향이 납니다.
	V-Floboe	F2 ~ C7	오보에와 색소폰을 결합한 혼성 음향.
	V-Alt Kwek	C3 ~ C7	피콜로에 오보에 리드를 접목하여 낮은 음역에서 특이한 피치 변경이 포함된 혼성 음향.
	V-Tin Whistle	C2 ~ C7	작은 플루트 소리. 보다 부드러운 터치로 연주할 경우에 브레스 노이즈가 생성됩니다.
	V-India	---	타악기적인 시타르 음향.
	V-East	G1 ~ C5	공명 및 잔향이 포함된 시타르.
	V-Zag	---	활로 켜는 민족 특유 악기의 시뮬레이션. 레가토로 연주할 경우에 보다 높은 옥타브 음향이 생성됩니다.
	2	V-Asian Pluck	C1 ~ G6
V-Air Reed 1		A2 ~ C5	색소폰에 오보에 리드를 접목한 혼성 음향. 하이 애프터 터치로 설정할 경우에 지나치게 세게 취주하는 이펙트가 발생합니다.
V-Air Reed 2		E2 ~ C5	전통적 플루트와 팬파이프를 결합한 혼성 음향.
V-Airphone		A2 ~ C5	소프라노 색소폰에 오보에 리드를 접목한 혼성 음향.
V-Thin Reed		E2 ~ G5	플루트에 클라리넷 마우스피스를 접목한 혼성 음향. 하이 애프터 터치로 설정할 경우에 지나치게 세게 취주하는 이펙트가 발생됩니다.
V-Harmophone		G1 ~ G5	하모니카와 색소폰을 결합한 혼성 음향. 터치 톤 사용에 따라 브레스 노이즈와 밝고 맑은 음향이 모두 생성될 수 있습니다.
V-Saxonica		G2 ~ G5	알토 색소폰을 모방한 하모니카 음향. 소프트 터치로 연주할 경우에 보다 높은 피치의 음향이 생성됩니다.
V-Grass Reed		E2 ~ G5	금관악기에 바순 리드를 접목한 혼성 음향. 애프터 터치의 경우, 피치가 변경됩니다.
V-Soft Reed 1		A2 ~ G5	금관악기에 클라리넷 마우스피스를 접목한 혼성 음향.
V-Soft Reed 2		C1 ~ C6	소프라노 색소폰에 바순 리드를 접목한 혼성 음향. 브레스 노이즈가 포함됨.
V-Tropo		E1 ~ C6	탁한 바순 음향. 애프터 터치의 경우, 피치가 극적으로 변경되며, 건반 압력을 더 가할 경우에 윈드 노이즈가 생성됩니다.
3	V-Buzz String	A2 ~ F5	활로 켜는 악기와 관악기의 혼성 시뮬레이션.
	V-Bow String	E1~ E6	인위적 신디 현악기 음향.
	V-String Bow	C1 ~ C6	바이올린 활 이외의 어떤 것으로 활을 켜는 슬로 어택 바이올린의 시뮬레이션. 폭넓은 음역으로 트릴을 연주할 경우에 킁킁거리는 어택 음향이 납니다.
	V-Cosmosis	C1 ~ G5	활로 켜는 현악기. 초기 터치의 경우, 어택 음향에 영향을 미칩니다.
	V-E.Violin	C1 ~ C6	신디 바이올린.
	V-Bowe	C1 ~ C5	활로 켜는 악기 및 색소폰 음향의 혼성 시뮬레이션.

	음색 이름	범위	설명
3	V-Clavilin	G2 ~ G5	바이올린과 관악기를 결합한 혼성 음향.
	V-Air Bow	C2 ~ G5	노이즈가 포함된 활로 켜는 악기의 음향.
	V-Waspy Horn	C1 ~ G4	관악기에 금관악기 마우스피스를 접목한 혼성 음향. 애프터 터치는 목음 조건에 영향을 미칩니다. 수평 터치로 립 슬라이드를 만들 수 있습니다.
	V-Mizu Horn	C1 ~ C6	하모니카와 트럼펫을 결합한 혼성 음향.
	V-Cosmo Mute	C1 ~ C5	디스토션 금관악기의 시뮬레이션. 애프터 및 초기 터치시 경우, 목음 조건에 영향을 미칩니다.
	V-Fago	F1 ~ C7	깊은 바순 음향의 시뮬레이션. 소프트 터치로 연주할 경우, 높은 톤 레인지의 브레스 노이즈가 생성됩니다.
VA ELECTRONIC			
1	V-Jazz Guitar	E1 ~ E5	소프트 및 웜 재즈 기타 음향.
	V-Picked Guitar	E1 ~ E5	피크로 연주된 하드 어택 기타.
	V-Simple Bass	---	베이스 프레임에 적합한 음색. 애프터 및 초기 터치시 공명 이펙트에 영향을 미칩니다.*
	V-Bass Attack	---	베이스 프레임에 적합한 음색. 초기 터치시 목음 조건에 영향을 미칩니다.*
	V-Thumb Bass	C1 ~ E4	엄지손가락으로 연주한 베이스 음향.*
	V-Fretless	C1 ~ C5	프렛리스 베이스.*
	V-Saw Lead	C1 ~ C5	다용도 리드 음향. 애프터 터치시 필터 변경에 영향을 미칩니다.
	V-Edge Lead	C1 ~ C4	샤프 어택 부분이 포함된 신디 베이스 음향. 애프터 터치시 필터 변경에 영향을 미칩니다.
	V-Dist Lead	G1 ~ C5	디스토션 리드 음향. 터치 톤(애프터)을 보다 높이 설정하고 건반 압력을 가할 경우, 피치가 상승됩니다.
	V-Woody Lead	C2 ~ G5	목관악기의 특성이 포함된 리드 음향.
	V-Muted Lead	C2 ~ C5	와와 이펙트가 있는 리드 음향. 애프터 터치시 경우, 와와 이펙트가 강화됩니다.
	V-Talken Lead	C1 ~ C5	목소리 같은 리드 음향. 터치 톤(애프터)을 보다 높이 설정하고 건반 압력을 가할 경우, 허밍 노이즈가 생성됩니다.
	2	V-Mad Tube	---
V-Mob		---	피크로 연주한 디스토션 리드 음향. 터치 톤(애프터)을 보다 높이 설정하고 건반 압력을 가할 경우, 피치가 한 옥타브 높아집니다.*
V-Transylva		C1 ~ C6	소프트 디스토션 리드 음향.*
V-Destiny		---	샤프 어택이 포함된 와와 기타.
V-Igneous		C1 ~ C4	완전 피드백 이펙트가 있는 리드 음향. 애프터 터치시 피드백의 정도에 영향을 미칩니다.
V-Wurlf Lead		C1 ~ C5	샤프 어택이 포함된 심플 신디 리드. 하이 애프터 터치로 설정할 경우에 지나치게 세게 취주하는 이펙트가 발생합니다.
V-Fifty Fifty		---	단순 사각파 음향이 포함된 아날로그 신디사이저.
V-Ana Wave		---	아날로그 신디사이저. 초기 터치 및 건반을 누르고 있는 시간은 필터 이펙트를 변경합니다.
V-Lyric Off		C1 ~ C6	사각파 음향이 포함된 관악기 신디 음향.
V-Ossyncro		C1 ~ C6	다이나믹 피치 변경이 포함된 리드 음향.*
V-Wahman		C1 ~ A3	어택의 피치가 변경된 와와 리드 음색.
V-Q. Klav		C1 ~ G5	핑키 전기 클라브 음향. 초기 터치시 음색에 영향을 미칩니다.*
3		V-SFX 1	---
	V-SFX 2	---	금속판의 스크레이핑 시뮬레이션. 애프터 터치시 스크레이핑의 정도에 영향을 미칩니다.
	V-SFX 3	---	나무 벽돌로 금속판을 치는 시뮬레이션. 초기 터치시 나무 벽돌의 외견상 경도를 변경합니다.
	V-SFX 4	---	소프트 연주의 경우, 관악기 음향이 생성됩니다. 건반 압력(애프터 터치)을 가할 경우, 디스토션 기타 음향이 생성됩니다.
	V-SFX 5	---	제트 노이즈. 건반 압력을 가할 경우에 리드 음향이 생성됩니다.
	V-SFX 6	---	금속판이 부딪치는 시뮬레이션.
	V-SFX 7	---	초기 터치시 공명 이펙트에 영향을 미칩니다.
	V-SFX 8	---	이상한 동물의 울음소리.
	V-SFX 9	---	두껍고 긴 호스의 시뮬레이션.
	V-SFX 10	---	순환 피드백 음향이 포함된 트럼펫.
	V-SFX 11	---	초기 터치시 경우에 금속이 부딪치는 음향이 생성되며, 애프터 터치시 경우에 노이즈가 증가합니다.
	V-SFX 12	---	초기 터치시 경우에 풋스텝 음향이 생성되며, 애프터 터치시 경우에 관악기 음향이 생성됩니다.
	V-SFX 13	---	멀리서 연주되는 소프라노 색소폰 음향. 보다 부드러운 터치로 연주할 경우에 브레스 노이즈만 생성됩니다.
	V-SFX 14	---	애프터 터치로 생성된 피치 변경이 포함된 리드 음향.
	V-SFX 15	---	초기 터치시 경우에 금속 긁히는 소리가 생성되며, 애프터 터치시 경우에 노이즈가 생성됩니다.
	V-SFX 16	---	동물의 울음/부호.

각 어쿠스틱 악기는 고유의 이상적인 음역이 있습니다. 해당 음역을 벗어나 연주할 경우에 예상치 못한 비현실적인 음향이 생성될 수 있는 것에 유의하십시오. 규정한 이상적인 음역이 없는 음색(---는 상기 도표에 표시되어 있음)은 어떠한 음역에서도 연주 가능하므로 안정된 피치로 최적의 음향을 낼 수 있습니다. * 피드 파라미터가 8로 설정되는 경우, 실제로 처리되어 나오는 음향은 16입니다.

ELS-02 시리즈의 톤 제너레이터

Electone에는 AWM(Advanced Wave Memory) 및 VA(Virtual Acoustic), 이 2가지 형식의 톤 제너레이터가 있습니다. AWM 음색은 리드 음색 2를 제외한 모든 음색 섹션에서 이용할 수 있지만 VA 음색(ELS-02C에서만 이용 가능)은 리드 음색 2 섹션에서만 이용할 수 있습니다.

AWM 톤 제너레이터

AWM은 샘플링된 웨이브 또는 실제 악기의 오디오 녹음에 기초한 합성 시스템입니다. AWM 음색은 다수의 샘플을 사용하므로 실제 악기처럼 들립니다. 슈퍼 아티큘레이션 음색을 연주하려면 특수 설정 및 조작이 필요하기 때문에 본 절에는 슈퍼 아티큘레이션 음색을 연주하는 방법도 설명되어 있습니다.

슈퍼 아티큘레이션 음색이란 무엇입니까?

슈퍼 아티큘레이션 음색(이름 앞에 "S-"가 붙은 음색)은 아티스트가 악기를 연주할 때 생성되는 여러 연주 기법 및 특징적인 음향을 실감 있게 재현합니다. 그러므로 손가락으로 기타를 튕길 때의 실감나는 음향 및 전자 피아노의 건반 작동음과 같은 매우 세부적인 표현을 생성할 수 있습니다. 이뿐만 아니라 이러한 음색을 통해 레가토, 피치 벤드 및 글리산도는 물론 스캇 창법의 곡("Shoo-Bee-Doo-Bah" 등)과 같은 연주 기법을 사용하는 뮤지션의 브레스 노이즈도 느낄 수 있습니다. 건반을 연주하거나 왼쪽 풋 스위치를 사용하기만 하면 이러한 표현을 끌어낼 수 있습니다.

슈퍼 아티큘레이션 음색을 통한 표현의 예

음색 조건 디스플레이의 2페이지에서 ARTICULATION (45페이지)의 파라미터를 설정하면 다음과 같은 표현을 생성할 수 있습니다.

예: S-Nylon Guitar(A형)

"ART.1" 또는 "ART.2"를 선택한 경우 왼쪽 풋 스위치를 누르면 바디 태핑 음향이 생성됩니다.

예: S-Steel Guitar(B형)

"ART.1"을 선택한 경우 왼쪽 풋 스위치를 누른 상태에서 건반을 연주하면 화성 선택을 통해 음향이 생성됩니다.

예: S-ShooBeeDooBah/Hmm(C형)

"ART.1"을 선택한 경우 왼쪽 풋 스위치를 누른 상태에서 건반을 연주하면 허밍 음향이 생성되지만 왼쪽 풋 스위치를 놓은 상태에서 건반을 연주하면 "Shoo", "Bee", "Doo", "Bah" 음향이 번갈아 생성됩니다.

예: S-Alto Saxophone(D형)

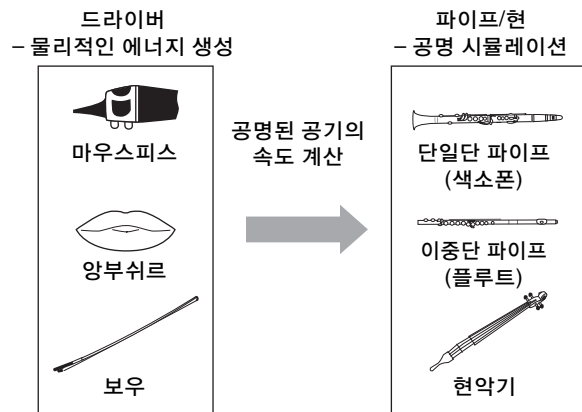
"ART.1"을 선택한 경우 왼쪽 풋 스위치를 누른 상태에서 건반을 연주하면 피치가 올라갑니다.

"ART.2"를 선택한 경우 왼쪽 풋 스위치를 누른 상태에서 건반을 연주하면 글리산도가 생성됩니다.

"AUTO"가 ON으로 설정된 경우 건반을 연주하기만 하면 벤드 업 및 글리산도가 자동으로 생성됩니다.

VA 음색

AWM 음색과는 달리 VA 합성은 음악의 음향 합성에 정교한 컴퓨터 기반 '물리적 모델링' 기술을 적용합니다. 본 Electone에서 VA 음색은 음향 측면뿐 아니라 연주 측면을 비롯하여 어쿠스틱 악기에 음악성을 부여하는 거동 측면에서도 많은 장점이 있습니다.



VA 합성은 매우 복잡한 음향 진동, 공명, 반사를 비롯하여 실제 관악기 또는 현악기에서 발생하는 기타 음향 현상을 시뮬레이션 합니다.

VA 음색에 대한 참고 사항:

VA 음색은 독특한 소리의 특성이 있으며, 거동 면에서 AWM 음색보다 어쿠스틱 악기에 더 가깝기 때문에, VA 음색의 연주 시에 다음 주의사항을 따라야 합니다.

- 일부 음색은 권장 음역(37 및 38페이지)을 벗어나(더 높거나 더 낮게) 연주되면 예상치 못한 또는 부자연스러운 음향을 생성할 수 있습니다.
- 수평 터치가 적용되는 경우에 일부 음색에 대하여 피치 변경이 원활하지 못할 수도 있습니다.
- 일부 음색에 대하여 포르타멘토(리드 슬라이드) 이펙트가 원활하지 못할 수도 있습니다.
- 레가토나 트릴로 연주하는 경우에 어떠한 음향도 생성되지 않을 수 있다는 점에 유의하십시오.

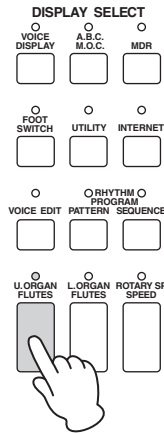
3 오르간 플루트 (ELS-02C)

ELS-02C에는 오르간 음색을 직접 만들 수 있는 오르간 플루트 기능이 있어 오르간 음향을 원하는 대로 조합할 수 있습니다. 이 기능을 사용하면 일반 오르간처럼 플루트 푸티지 레벨과 타악기 음향을 조정하여 모든 클래식 오르간 음향을 재현할 수 있습니다. 9개의 플루트 푸티지 설정과 어택 음향을 위한 3개의 추가 푸티지 설정이 있습니다.

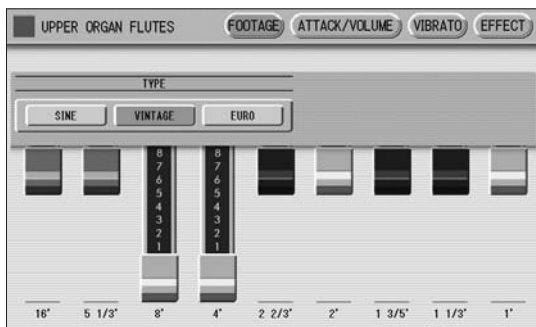
1 오르간 플루트 버튼 중 하나(UPPER 또는 LOWER)를 누릅니다.

버튼 위의 램프가 점등되고 디스플레이에 플루트 푸티지 레버들이 나타납니다.

ELS-02에서는 [U. ORGAN FLUTES] 및 [L. ORGAN FLUTES] 버튼이 작동하지 않습니다 (오르간 플루트 기능이 작동하지 않음).



FOOTAGE 페이지



2 오르간 플루트 음색의 웨이브 형식을 선택합니다.

시뮬레이션될 오르간 톤 제너레이션의 형식을 지정합니다.

- **SINE:** 깨끗하고 선명한 음향을 생성합니다.
- **VINTAGE:** 거칠고 약간 왜곡된 음향을 생성합니다.
- **EURO:** 전자 트레몰로가 장착된 트랜지스터 전자 오르간의 음향을 생성합니다.

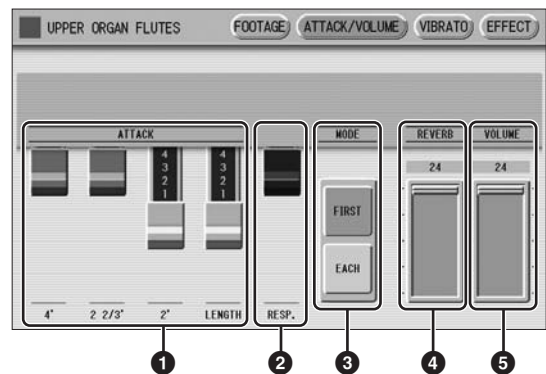
3 플루트 푸티지 설정 조절(0 ~ 8의 범위)

플루트 푸티지 레버는 디스플레이를 눌러 직접 조정할 수 있습니다.

데이터 컨트롤 다이얼은 사용할 수 없습니다. 건반을 연주하면서 푸티지 레벨을 조정하여 음향의 변화를 듣습니다.

4 디스플레이 오른쪽 상단의 [ATTACK/VOLUME] 버튼을 눌러 음량 및 로터리 스피커 설정을 조절합니다.

ATTACK/VOLUME 페이지



1 ATTACK

음색의 타악기 부분에서 각 음량의 레벨을 결정합니다. 푸티지 설정은 4', 2-2/3' 및 2'입니다. LENGTH 레버는 어택 음향의 시간을 결정합니다.

2 RESP.(응답)

전체적인 건반 반응 속도를 설정합니다. 레버를 아래쪽으로 내리면 건반 반응이 느려지고 파이프 오르간 이펙트가 납니다.

3 MODE

누르고 있는 음들 중 어택 음색을 적용할 음을 결정합니다.

이 파라미터는 상단 및 하단 오르간 플루트 음색 모두에 공통적입니다.

- **FIRST:** 첫 번째 음에만 어택이 적용됩니다. 첫 번째 음을 누르고 있는 동안 다른 모든 음에는 어택이 적용되지 않습니다.
- **EACH:** 모든 음이 어택 음향으로 연주됩니다.

4 REVERB

오르간 플루트 음색에 적용되는 리버브의 양을 결정합니다. 패널 REVERB 컨트롤이 최소로 설정되는 경우, 여기서 설정은 이펙트가 없게 됩니다.

참조 페이지

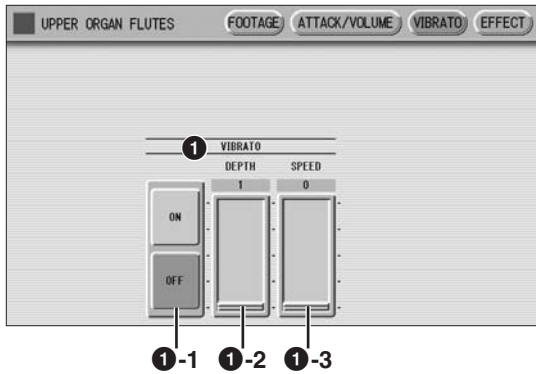
- 리버브(46페이지)

5 VOLUME

오르간 플루트 음색의 전반적인 음량을 정합니다. 개별 푸터지의 음량 밸런스는 그대로 유지됩니다. 최소값으로 설정하면 오르간 플루트 음향이 적용되지 않습니다.

5 디스플레이 오른쪽 상단의 [VIBRATO] 버튼을 누른 후 관련 파라미터를 설정합니다.

VIBRATO 페이지



1 VIBRATO

비브라토 기능은 음색의 레벨을 흔들어서 더 따뜻하고 활기차게 만듭니다. 이 이펙트는 각 음색 섹션에 독립적으로 적용됩니다.

1-1 ON/OFF

비브라토 이펙트를 켜거나 끕니다.

1-2 DEPTH

비브라토 이펙트의 세기를 결정합니다. 설정 값이 높을수록 보다 뚜렷한 비브라토 이펙트가 나타납니다.

범위: 1 ~ 3

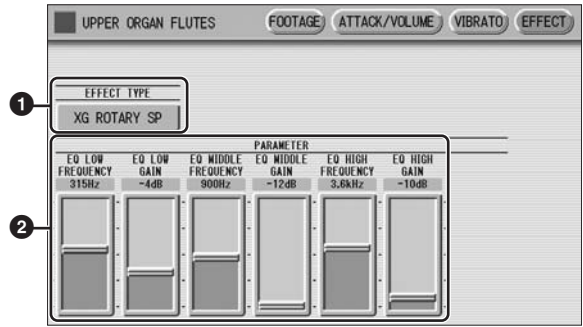
1-3 SPEED

비브라토 이펙트의 속도를 결정합니다. 설정 값이 높을수록 비브라토의 속도가 빨라집니다.

범위: 0 ~ 63

6 로터리 스피커 설정은 디스플레이 오른쪽 상단의 [EFFECT] 버튼을 누릅니다.

EFFECT 페이지

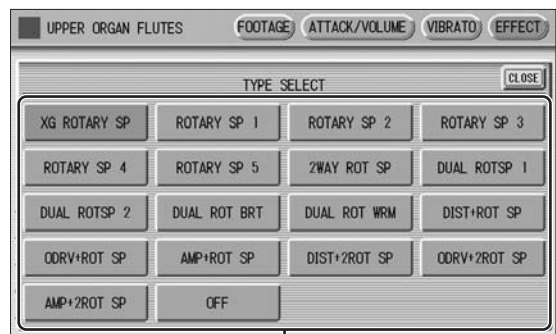
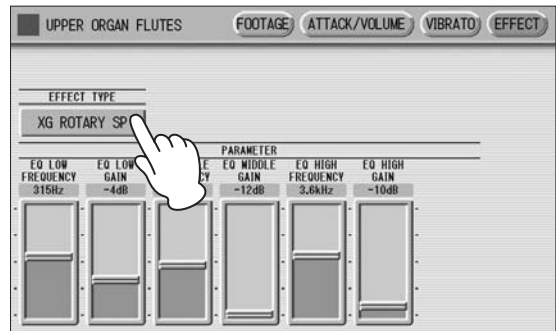


1 EFFECT TYPE

로터리 스피커(트레몰로) 이펙트 형식을 선택합니다. EFFECT TYPE 버튼을 눌러 이펙트 형식 목록을 불러옵니다. 목록에서 원하는 형식을 선택합니다. 작업을 취소하려면 [CLOSE] 버튼을 누릅니다.

참조 페이지

- 이펙트 목록(54페이지)
- 로터리 스피커(49페이지)



원하는 이펙트 형식을 선택합니다.

2 이펙트 파라미터

이펙트 파라미터는 선택된 이펙트 형식에 따라 표시됩니다.

7 오프간 플루트 버튼 중 하나(UPPER 또는 LOWER)를 눌러 오르간 플루트 기능을 취소합니다(버튼 위쪽의 램프가 꺼짐).

4 음색 컨트롤 및 이펙트

Electone에는 음색의 음향을 변경하는 데 사용할 수 있는 기능이 두 가지 종류로, 음색 컨트롤 및 이펙트 기능이 있습니다. 각 음색에는 음향을 최적으로 향상시키기 위한 출고 시 사전 설정된 이펙트 설정이 지정되어 있습니다. 하지만 원하는 경우 본 절에서 설명하는 컨트롤과 이펙트를 사용하여 기호에 맞게 음향을 변경할 수 있습니다. 모든 내장 이펙트는 디지털입니다.

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

컨트롤 및 이펙트		설정 변경 시 참조 페이지	컨트롤/이펙트가 적용되는 음색 섹션					
			상단 건반		리드 음색	하단 건반		페달보드
			상단 건반 음색 1, 2	오르간 플루트 음색	리드 음색 1, 2	하단 건반 음색 1, 2	오르간 플루트 음색	페달보드 음색 1, 2
디스플레이에서 선택	팬	43페이지	○	—	○	○	—	○
	터치 른	43페이지	○	—	○	○	—	○
	피치	43페이지	○	—	○	○	—	○
	피트	44페이지	○	—	○	○	—	○
	리버브 (전송 레벨)	44페이지	○	○	○	○	○	○
	음량	44페이지	○	○	○	○	○	○
	우선순위	44페이지	—	—	○*	—	—	—
	폴리(페달 동시발음수 모드)	44페이지	—	—	—	—	—	○
	비브라토	44페이지	○	—	○	○	—	○
	터치 비브라토	45페이지	○	—	○	○	—	○
	리드 슬라이드	45페이지	—	—	○	—	—	—
	아티클레이션 자동	45페이지	○	—	○**	○	—	○
	아티클레이션 풋 스위치 왼쪽	45페이지	○	—	○**	○	—	○
	조울김	46페이지	○	—	○	○	—	○
	툰	46페이지	○	—	○	○	—	○
이펙트(1/2)	45페이지	○	○ (로터리 스피커에 한함)	○	○	○ (로터리 스피커에 한함)	○	
패널에서 선택	리버브	46페이지	○					
	서스테인	48페이지	○	—	○	○	○	
	밝기	48페이지	○	—	○	○	○	
	로터리 스피커	49페이지	○					

* 우선권은 리드 음색 2에만 적용됩니다.

** VA 음색에서는 이용 불가

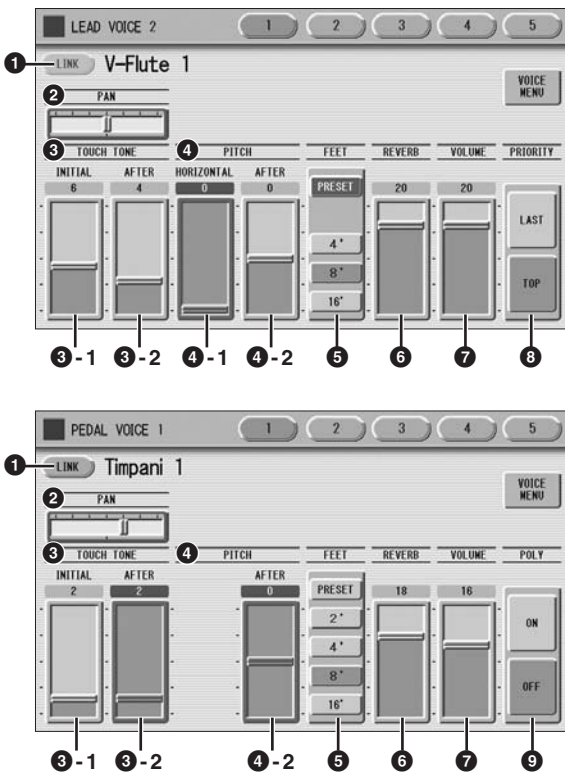
주

일부 음색에서는 비브라토, 터치 비브라토, 슬라이드, 아티클레이션 자동, 아티클레이션 풋 스위치 왼쪽 및 서스테인을 이용할 수 없습니다.

음색 조건 디스플레이에서 선택된 설정

패널에서 음색을 선택한 다음, 패널에서 다시 같은 버튼을 누릅니다(또는 디스플레이에서 선택된 음색의 이름을 누름). 음색 조건 디스플레이가 나타납니다. 각 음색의 음색 조건 디스플레이에는 다섯 개의 페이지가 있으며 각 디스플레이 오른쪽 상단에 위치한 [1] ~ [5] 버튼을 눌러 서로 전환할 수 있습니다.

음색 조건 [1 페이지]



이 디스플레이에서는 패닝, 터치 톤 및 음량을 포함한 기본 음색 컨트롤을 조정할 수 있습니다. 여러 음색 섹션의 디스플레이는 그 기능이 조금씩 다릅니다.

① 음색 링크

음색 조건 디스플레이의 설정(음량 및 밝기 제외)을 음색 링크 카테고리에 음색으로 등록할 수 있습니다. 모든 음색 섹션의 사용자 버튼을 통해 불러온 디스플레이의 "음색 링크" 카테고리에서 등록된 음색을 선택할 수 있습니다. 자세한 설명은 50페이지를 참조하십시오.

② PAN

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

③ TOUCH TONE

터치 톤 기능을 사용하면 음량과 음색의 음질을 조정할 수 있습니다. 모든 음색에는 이러한 표현적 기능이 함께 제공되므로 실제 악기의 미묘한 다이내믹 및 음조 변화를 완벽하게 재현하는 것이 가능합니다.

이 기능에는 두 가지 유형의 건반 터치인, 초기 터치와 애프터 터치가 적용됩니다.

③ -1 INITIAL 터치

건반을 연주하는 속도에 따라 음량과 음질을 조절합니다. 키를 강하게 연주할수록 음량이 커지고 음질이 밝아집니다.

설정을 더 높일 경우에 변경의 폭이 더 커집니다. 최소 설정의 경우에 이펙트가 없습니다.

범위: 0 ~ 14

주

일부 오르간 음색에는 초기 터치가 적용되지 않을 수 있습니다.

③ -2 AFTER 터치

건반을 연주한 후 건반에 가하는 압력에 따라 음량과 음질을 조절합니다.

건반을 강하게 누를수록 음량이 커지고 음질이 밝아집니다.

설정을 더 높일 경우에 변경의 폭이 더 커집니다. 최소 설정의 경우에 이펙트가 없습니다.

범위: 0 ~ 14

주

- ELS-02에서는 애프터 터치가 페달 음색에 적용되지 않습니다.
- 애프터 터치는 타악기적인 음색(예를 들어 피아노나 비브라폰), 타악기 음향 또는 일부 오르간 음색에는 적용되지 않습니다.

④ PITCH

수평 터치 또는 애프터 터치의 연주 스타일에 따라 피치를 조절합니다. 리드 음색 2 섹션의 일부 음색에는 피치뿐만 아니라 음질도 적용될 수 있습니다.

④ -1 HORIZONTAL 터치(ELS-02C)

키를 누른 채 측면으로 움직여(손가락을 양 측면으로 흔들어) 피치를 조절합니다. 측면으로 건반을 빠르게 움직일수록

+/- 1옥타브 범위 안에서 피치 변화가 빨라지고 커지게 됩니다. 이 기능은 위에서 설명한 터치 톤과 함께 사용하여 풍부한 표현을 할 수 있습니다.

설정을 더 높일 경우 피치 변경의 폭이 커집니다. 최소 설정은 아무런 이펙트도 없습니다. 이 기능은 페달보드에서는 사용할 수 없습니다.

범위: 0 ~ 14

주

ELS-02C에서만 사용할 수 있는 파라미터는 디스플레이 컨트롤에서 어두운 프레임 및 배경으로 표시됩니다.

④ -2 AFTER 터치

건반을 연주한 후 건반에 가하는 압력에 따라 피치를 조절합니다.

최소 설정은 아무런 이펙트도 없습니다. 설정이 높을수록(양수) 압력에 따라 피치가 높아지고, 설정이 낮을수록(음수) 피치가 낮아집니다. +14 또는 -14로 아주 크게 설정하면 피치 변화 폭이 가장 넓어집니다.

범위: -14 ~ +14

⑤ FEET

음색의 옥타브 설정을 결정하여 넓은 음역의 음색을 사용할 수 있게 합니다. 여기에는 4', 8' 및 16'(4'가 최고이며 16'는 최저)의 3가지 설정이 있습니다. 페달 음색 섹션에는 2'의 설정이 추가됩니다. PRESET이 원래(출하시) 설정입니다.

⑥ REVERB

각 음색 섹션에 적용되는 리버브의 양을 결정합니다. 패널 REVERB 컨트롤이 최소로 설정되는 경우에는 이펙트가 없게 됩니다.

자세한 내용은 46페이지를 참조하십시오.

⑦ VOLUME

음색의 음량을 세밀하게 조정합니다. 더 자세한 내용은 26페이지를 참조하십시오.

⑧ PRIORITY(리드 음색 2에만 해당)

리드 음색 2의 모드를 Last 또는 Top으로 결정합니다.

- **LAST:** 두 개 이상의 건반을 동시에 연주했을 때 마지막으로 연주된 건반만 소리가 납니다.
- **TOP:** 두 개 이상의 건반을 동시에 연주했을 때 가장 높은 음만 소리가 납니다. 솔로 모드를 켜면 리드 음색 2는 이 설정에 관계 없이 Last 모드에 따라 소리가 납니다.

참조 페이지

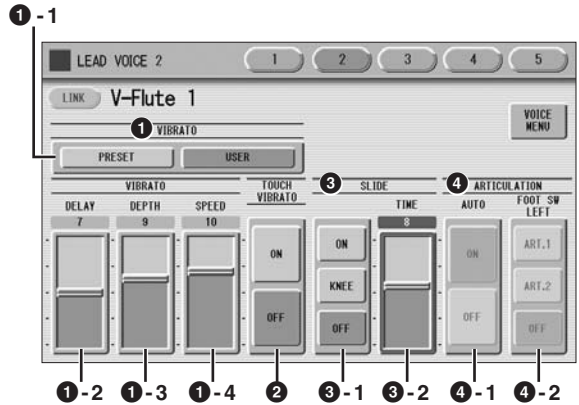
- 솔로 기능(27페이지)

⑨ POLY(페달 음색에만 해당)

페달 동시발음수 모드를 켜거나 끌 수 있습니다. POLY를 ON으로 설정하면 단일 음색 페달 음색이 동시발음수 재생으로 전환됩니다. 이를 통해 페달 보드를 레가토 연주 또는 음정 및 코드 연주 등의 다양한 방법으로 연주할 수 있습니다.

전체 최대 동시발음수(모든 섹션, 상단, 하단 및 페달에 대해 14개의 음)를 초과할 수 없다는 점에 주의하십시오.

음색 조건 [2 페이지]



본 페이지에 포함된 항목은 리드 음색 섹션과 그 밖의 섹션에서 서로 다릅니다. SLIDE (3)는 리드 음색 1 및 2에만 적용됩니다.

① VIBRATO

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

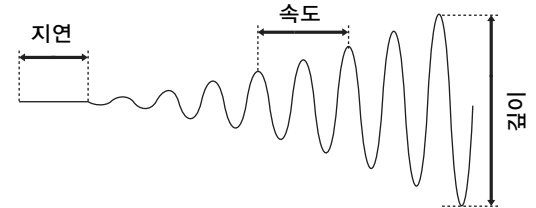
① -1 PRESET/USER

PRESET을 선택하면 음색의 원래(출하시) 비브라토 설정이 호출됩니다.

PRESET을 선택하면 DELAY, DEPTH 및 SPEED 파라미터를 편집할 수 없습니다.

USER를 선택하면 비브라토 설정을 직접 조정할 수 있습니다.

비브라토 컨트롤



① -2 DELAY

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

범위: 0 ~ 14

① -3 DEPTH

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

범위: 0 ~ 14

1 -4 SPEED

비브라토 이펙트의 속도를 정합니다. 설정값이 높을수록 비브라토의 속도가 빨라집니다.
범위: 0 ~ 14

2 TOUCH VIBRATO

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

주

터치 비브라토는 ELS-02의 페달 음색에 적용되지 않습니다.

3 SLIDE(리드 음색에만 해당)

레가토로 연주되는 음에 포르타멘토 이펙트를 적용합니다. 슬라이드 기능은 리드 음색에 대해 1옥타브 범위 내에서 유효합니다. 1옥타브 범위를 벗어난 음을 연주할 때는 슬라이드가 적용되지 않습니다.

참조 페이지

- (니 레버를 사용하여) 리드 슬라이드 조절(176페이지)

3 -1 ON/KNEE/OFF

슬라이드 이펙트에 대한 켜짐/꺼짐 스위치 및 니 레버 선택기입니다.

3 -2 TIME

슬라이드 또는 포르타멘토 이펙트의 속도를 설정합니다. 설정값이 높을수록 슬라이드 속도가 느려집니다.

범위: 0 ~ 14

주

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

4 ARTICULATION

슈퍼 아티큘레이션 음색에만 이용 가능한 아티큘레이션 항목의 설정은 해당 어쿠스틱 악기 특유의 이펙트(예: 피치 벤드 및 글리산도)를 생성하므로 건반 연주가 더욱 실감나게 됩니다.

4 -1 AUTO

ON으로 설정하면 피치 벤드 및 글리산도와 같은 다양한 이펙트가 건반 연주에 적용됩니다.

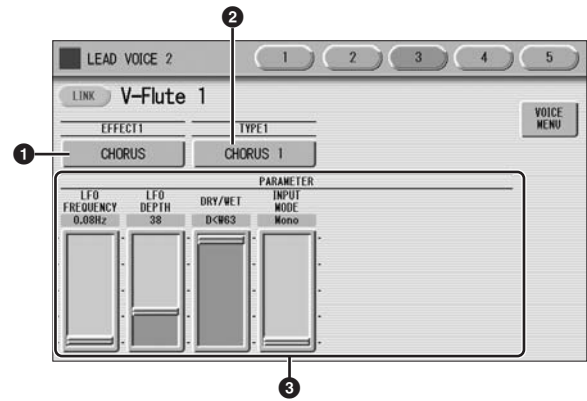
4 -2 FOOT SW LEFT

왼쪽 풋 스위치를 통해 생성되는 이펙트 (ART.1, ART.2 및 OFF)를 결정합니다.

주

AUTO, ART.1 및 ART.2를 ON으로 설정하여 생성되는 음향에 대한 정보는 34 ~ 36페이지의 "슈퍼 아티큘레이션 음색 추가 목록"을 참조하십시오. 해당 페이지에 설명된 대로 AUTO, ART.1 및 ART.2는 일부 음색에 사용할 수 없습니다.

음색 조건 [3페이지 및 4페이지]



이 두 디스플레이에서 이펙트 파라미터를 편집할 수 있습니다. 두 디스플레이의 내용은 같습니다. 이 디스플레이(음색 조건 페이지 3 및 4)를 사용하여 각 음색 섹션에 대한 두 가지 이펙트를 선택할 수 있습니다.

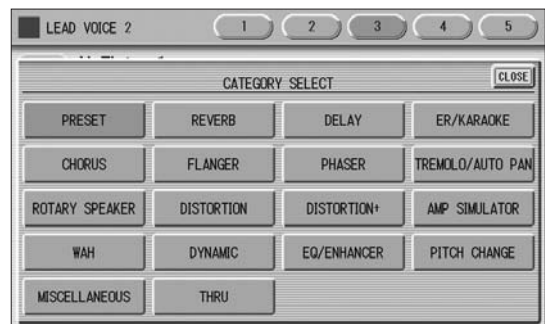
1 EFFECT 1(3페이지)/EFFECT 2(4페이지)

이펙트 카테고리를 선택합니다. 디스플레이에서 EFFECT 버튼을 누르면 이펙트 카테고리 목록이 호출됩니다. 목록에서 원하는 이펙트 카테고리를 선택합니다.

작업을 취소하려면 [CLOSE] 버튼을 누릅니다.

참조 페이지

- 이펙트 목록(54페이지)



목록에서 [PRESET]을 선택하면 선택된 음색에 대한 원래(출하시) 설정 카테고리가 자동으로 설정됩니다. [THRU]를 선택하면 이펙트를 무시합니다(선택된 음색에 이펙트가 추가되지 않음).

2 TYPE 1 (3페이지)/ TYPE 2 (4페이지)

이펙트의 형식을 설정합니다. 디스플레이에서 TYPE 버튼을 누르면 선택된 이펙트 카테고리에 해당하는 이펙트 형식 목록이 호출됩니다. 목록에서 원하는 이펙트 형식을 선택합니다.

작업을 취소하려면 [CLOSE] 버튼을 누릅니다.

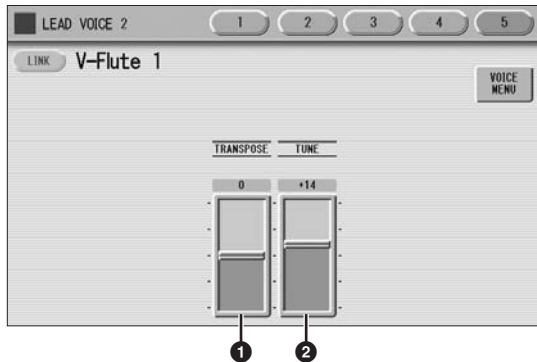
[PRESET] 카테고리를 선택한 경우 이펙트 형식을 편집할 수 없습니다.

이펙트 형식을 변경하면 아래의 이펙트 파라미터가 선택된 이펙트 형식에 따라 자동으로 변경됩니다.

③ 이펙트 파라미터

이펙트 파라미터는 선택된 이펙트 형식에 따라 표시 됩니다.

음색 조건 [5 페이지]



① TRANSPOSE

각 음색 섹션에 대한 반응의 피치를 변경합니다. 범위는 -6부터 +6까지입니다.

참조 페이지

- TRANSPOSE (전체 악기에 적용); (178페이지)

② TUNE

각 음색 섹션에 세밀한 피치 설정(디 튠)을 결정하여 더 풍부한 음향을 만듭니다. 각 단계는 피치의 1-센트 변경을 나타냅니다.

범위: -64 ~ +63

참조 페이지

- PITCH(전체 악기에 적용); (178페이지)

패널에서 선택

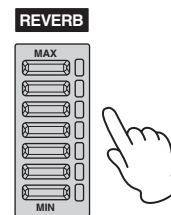
패널에서 REVERB, SUSTAIN, BRILLIANCE 및 ROTARY SPEAKER 버튼을 누르면 각각의 해당 디스플레이가 나타납니다.

리버브

리버브는 음색에 에코 이펙트를 추가하여 넓은 실내나 콘서트 홀에서 연주하는 듯한 느낌을 줍니다. 각 음색 섹션의 리버브 음량을 조정하거나, 리듬 및 반주의 리버브 음량을 따로 조정할 수 있습니다.

리버브 이펙트 조절 및 리버브 페이지 불러 오기:

패널 왼쪽에 위치한 REVERB 버튼 중 하나를 눌러 리버브 이펙트를 설정합니다. 리버브 디스플레이가 나타납니다.



리버브 디스플레이는 네 페이지로 구성됩니다.

REVERB [1 페이지]



DEPTH:

리버브의 깊이 또는 반영된 음향의 레벨을 미세 조정합니다. 대략적인 리버브는 패널 REVERB 버튼으로 설정합니다. REVERB 버튼을 사용하면 리버브 깊이를 7가지 설정으로 대략적으로 조정할 수 있고 슬라이더로 미세 조정할 수 있습니다.

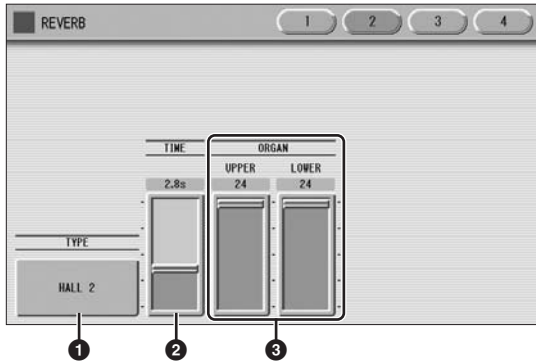
이 파라미터 또는 패널 REVERB 컨트롤을 최소로 설정하면 이후 페이지의 설정은 이펙트가 없어집니다.

범위: 0 ~ 24

주

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

REVERB [2 페이지]



1 TYPE

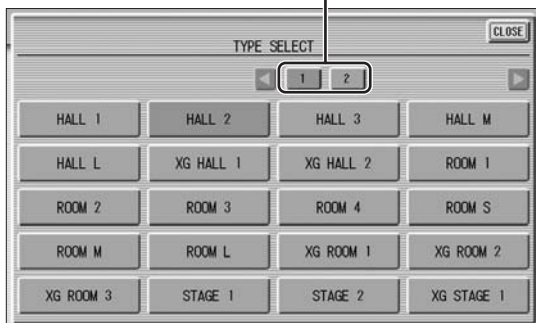
음색 섹션 및 오르간 플루트 음색 각각의 리버브 형식을 설정합니다.

방, 홀, 무대 등의 여러 형식을 선택할 수 있습니다. 디스플레이의 TYPE 버튼을 누르면 리버브 형식 목록이 호출됩니다.

참조 페이지

- 이펙트 목록(54페이지)

숫자 버튼을 눌러 디스플레이 페이지를 변경합니다.



목록에는 많은 리버브 형식이 포함되어 있어서 디스플레이 한 페이지에 표시되지 않습니다. 디스플레이 페이지를 변경하려면, 디스플레이에서 해당 번호의 버튼 [1] 또는 [2]를 누르십시오. 목록에서 원하는 리버브 형식을 선택합니다.

작업을 취소하려면 [CLOSE] 버튼을 누릅니다.

리버브 형식을 변경한 후, 아래의 TIME 파라미터는 선택된 리버브 형식에 따라 자동으로 변경됩니다.

2 TIME

음색 섹션 및 오르간 플루트 음색 각각에 대한 리버브 길이를 설정합니다.

설정이 높을수록 리버브 이펙트가 길어집니다.

범위: 0.3초 ~ 30.0초

3 ORGAN (ELS-02C에만 해당)

오르간 플루트 음색에 적용되는 리버브의 양을 결정합니다. 이 파라미터는 오르간 플루트 디스플레이의 ATTACK/VOLUME 페이지에 있는 REVERB 슬라이더에 해당합니다.

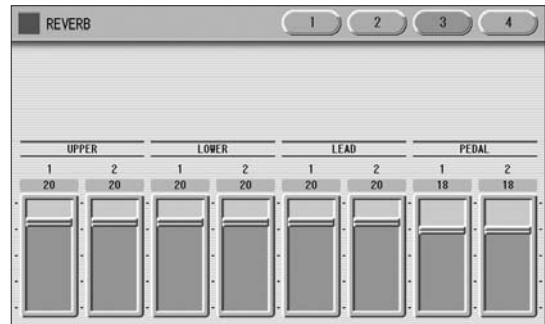
ELS-02에서는 이 슬라이더가 표시되지 않습니다.

범위: 0 ~ 24

참조 페이지

- 오르간 플루트(40페이지)

REVERB [3페이지]

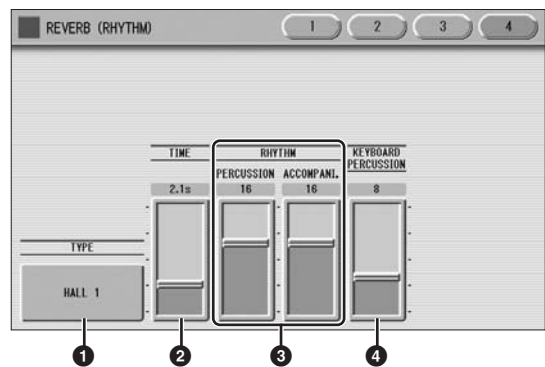


각 음색 섹션에 적용되는 리버브 이펙트의 양을 결정합니다.

각 슬라이더는 해당 음색의 음색 조건 1페이지에 있는 REVERB 슬라이더에 해당합니다.

범위: 0 ~ 24

REVERB [4페이지]



1 TYPE

리듬, 반주, 건반 타악기 및 마이크 신호의 리버브 형식을 결정합니다.

참조 페이지

- 마이크 또는 기타 연결(192페이지)

2 TIME

리듬, 반주, 건반 타악기 및 마이크 신호에 적용되는 리버브의 길이를 설정합니다.

범위: 0.3초 ~ 30.0초

3 RHYTHM

리듬(PERCUSSION 슬라이더 사용) 및 반주(ACCOMPANI. 슬라이더 사용)에 적용되는 리버브의 양을 설정합니다. 각 슬라이더는 리듬 조건 디스플레이의 REVERB 디스플레이에 해당합니다.

범위: 0 ~ 24

참조 페이지

- 리듬 리버브 변경(60페이지)

4 KEYBOARD PERCUSSION

건반 타악기에 적용되는 리버브의 양을 결정합니다.

범위: 0 ~ 24

참조 페이지

- 건반 타악기 (68페이지)

서스테인

각 음색 섹션마다 선택 가능한 서스테인 이펙트를 사용하면 건반을 놓았을 때 음색이 점점 페이드 아웃됩니다. 서스테인 켜짐/꺼짐 및 서스테인 길이 설정은 각 건반 별로 설정할 수 있으므로 최대의 효과적 제어가 가능합니다.

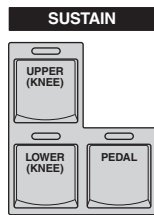
니 레버를 사용하여 서스테인을 켜거나 끌 수도 있습니다. 리드 음색에는 서스테인을 적용할 수 없습니다.

참조 페이지

- 니 레버 (174페이지)

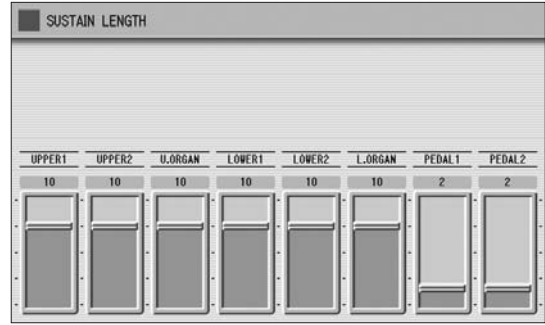
음색에 서스테인 추가 및 서스테인 길이 디스플레이 불러오기:

패널 왼쪽에 위치한 SUSTAIN 버튼 중 하나를 눌러 서스테인을 설정합니다. SUSTAIN LENGTH 디스플레이가 나타납니다.



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

SUSTAIN LENGTH 디스플레이



서스테인 길이 값을 조절하려면 디스플레이 슬라이더를 사용하십시오. 최고 값(HOLD)을 설정하는 경우 건반을 놓아도 오르간 또는 신디와 같은 일부 음색은 지속적으로 들리게 됩니다.

범위: 0 ~ 12, HOLD

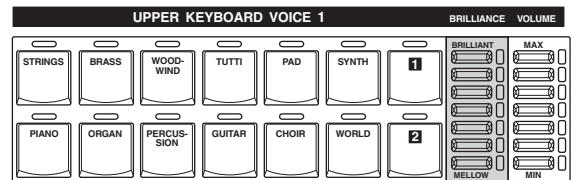
주

- 서스테인 길이를 HOLD로 설정한 상태에서 건반을 놓을 때 음색을 변경하면 다른 건반을 연주한 후 음색만 변경됩니다.
- 서스테인 길이가 HOLD로 설정된 경우 이전 연주음은 다음 연주음에 의해 차단될 수 있습니다.
- 최소로 설정하면 서스테인이 적용되지 않습니다. 서스테인을 끄면 서스테인 길이가 기본 설정으로 자동 재설정됩니다.
- 아래 나열된 음색의 경우 오직 "HOLD"만 이용할 수 있습니다. 0 ~ 12의 값이 설정된 경우 어떠한 이펙트도 생성되지 않습니다.

S-Violin 1/2	S-Tenor Sax 1/2/3
S-Trumpet 1/2	S-TenorSax Growl
S-Trombone	S-Soprano Sax
S-Flute	S-SprnoSax Growl
S-Flute Flutter	S-Harmonica
S-Clarinet 1/2	S-BluesHarp
S-Alto Sax	S-Pan Flute 1/2
S-Alto Sax Growl	S-Irish Pipe 1/2

밝기

음색 톤을 더 밝게 또는 더 부드럽게 조정합니다. 패널에서 각 음색 섹션의 BRILLIANCE 버튼을 눌러 각 음색에 원하는 밝기를 설정합니다. 버튼에는 7개의 밝기 설정이 있습니다.



로터리 스피커

로터리 스피커는 회전 스피커의 소용돌이와 같은 음향을 재현합니다.

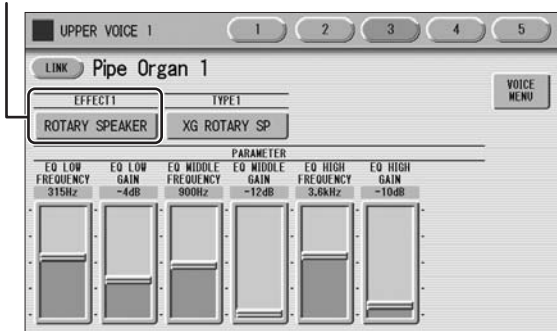
로터리 스피커 이펙트는 전면 패널 버튼 또는 왼쪽 풋 스위치(풋스위치를 제대로 설정한 경우)를 사용하여 재생 도중 실시간으로 전환할 수 있습니다.

[ROTARY SP SPEED] 버튼을 켜는 것으로는 로터리 스피커 이펙트를 켤 수 없다는 것에 유의하십시오. 로터리 스피커 이펙트를 적절하게 사용하려면 아래 설명된 단계를 준수합니다.

1 원하는 음색에서 로터리 스피커 이펙트를 선택합니다.

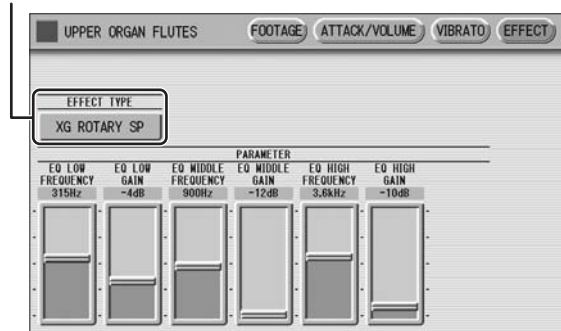
음색 섹션 중 하나에 로터리 스피커를 설정하려면 음색 조건 디스플레이의 3페이지 또는 4페이지에서 로터리 스피커의 이펙트 카테고리를 선택합니다. 자세한 내용은 45페이지를 참조하십시오.

여기서 "ROTARY SPEAKER"를 선택합니다.



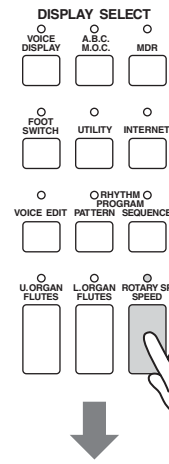
오르간 플루트 음색에 로터리 스피커를 설정하려는 경우 EFFECT 페이지에서 이펙트 형식을 선택합니다. 자세한 내용은 41페이지를 참조하십시오.

[OFF] 이외의 이펙트 형식을 선택합니다.

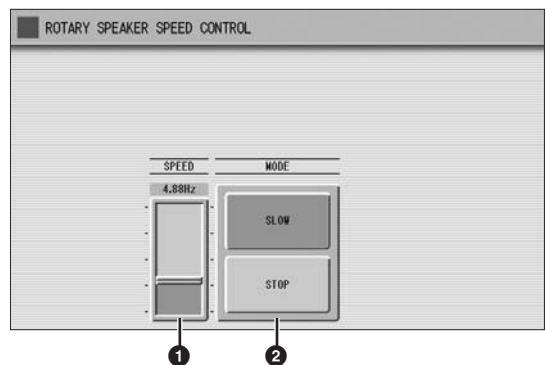


2 로터리 스피커의 회전 속도 및 모드를 조정합니다.

패널의 [ROTARY SP SPEED] 버튼을 누릅니다. ROTARY SPEAKER 디스플레이가 나타납니다. 이 디스플레이의 설정은 모든 음색 섹션에 대해 동일합니다.



ROTARY SPEAKER 디스플레이



1 SPEED

스피커 회전의 속도를 결정합니다.
범위: 2.69Hz ~ 39.7Hz

2 MODE

[ROTARY SP SPEED] 버튼을 끈 경우의 느리게/중지 모드를 결정합니다. [SLOW]를 선택하면, 패널에서 버튼을 꺾을 때 느린 코러스 이펙트가 적용됩니다. [STOP]을 선택한 경우 패널에서 버튼을 끄면 로터리 스피커 이펙트가 꺼집니다.

로터리 스피커 이펙트를 켜고 설정한 뒤에는 패널 또는 왼쪽 풋 스위치를 사용하여 이펙트를 실시간으로 조절할 수 있습니다.

3 패널 또는 왼쪽 풋 스위치에서 로터리 스피커 이펙트를 조절합니다.

로터리 스피커는 패널뿐만 아니라 왼쪽 풋 스위치에서도(풋스위치를 올바르게 할당된 경우) 켜거나 끌 수 있습니다. 자세한 내용은 174페이지를 참조하십시오.

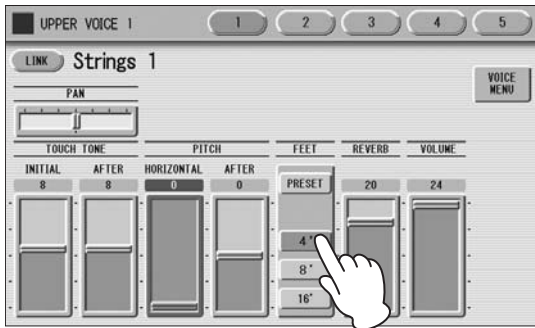
음색 링크 사용

음색 링크에 음색 조건 디스플레이의 설정과 함께 음색 등록

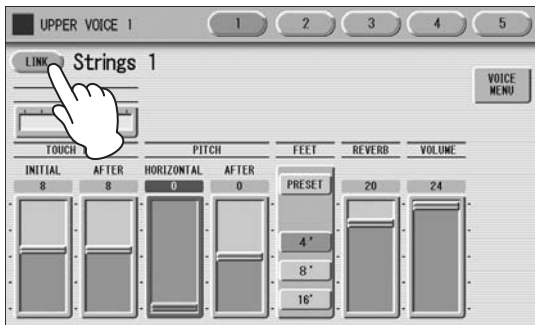
음색 조건 디스플레이의 현재 설정(음량 및 밝기 제외)과 함께 현재 음색을 음색 링크 카테고리에 음색으로 등록할 수 있습니다.

1 음색 조건 디스플레이에서 원하는 대로 설정합니다.

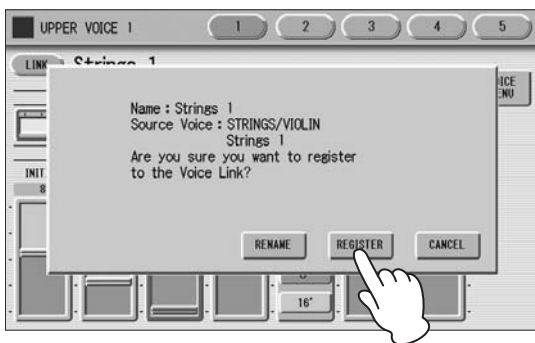
이때 FEET를 “4”로 설정합니다.



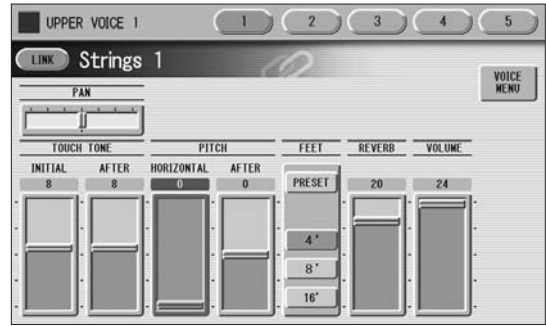
2 디스플레이 왼쪽 상단의 [LINK] 버튼을 누릅니다.



3 디스플레이의 [REGISTER] 버튼을 누릅니다.



설정이 등록되면 디스플레이의 음색 명칭 오른쪽에 음색 링크 표시(체인 연결 아이콘)가 나타납니다.



음색 명칭의 이 음색 링크 표시는 음색 디스플레이에도 나타나므로 어떤 음색 섹션이 음색 링크를 사용하는지 확인할 수 있습니다.

이 체인 연결 아이콘은 해당 음색이 음색 링크로 등록될 때 나타납니다.

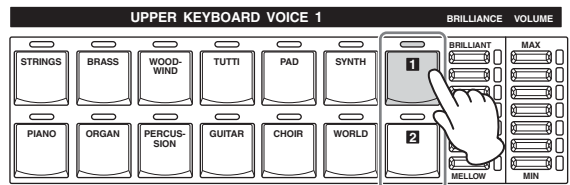


주

동일한 음색이 음색 링크에 이미 등록된 경우 3단계의 [REGISTER] 버튼이 회색으로 표시되어 사용할 수 없습니다. 이 경우 [RENAME] 버튼을 누르고 현재 음색에 다른 이름을 지정한 후 음색 링크에 다시 음색을 등록합니다. 자세한 내용은 52페이지를 참조하십시오. 동일한 음색 명칭을 지닌 현재 음색을 음색 링크에 덮어쓰려면 51페이지를 참조하십시오.

음색 링크에 등록된 음색 선택

1 원하는 음색 섹션의 사용자 버튼을 누릅니다.



사용자 버튼

- 2 디스플레이 오른쪽 상단의 음색 카테고리에서 음색 링크 카테고리를 누른 후 원하는 음색 명칭(이 경우 예를 들어 "Strings 2")을 누릅니다.



음색 링크에 등록된 음색 편집

음색 링크의 음색에 대해 음색 조건 디스플레이의 설정을 변경하여 등록 메모리에 저장하면 음색 링크의 음색을 사용하는 모든 등록에 변경된 새 설정이 적용됩니다.

- 1 음색 링크에서 음색을 선택하고 음색 조건 디스플레이를 불러온 후 원하는 대로 설정합니다.
- 2 95페이지의 지침에 따라 등록 메모리 버튼에 패널 설정을 저장합니다.

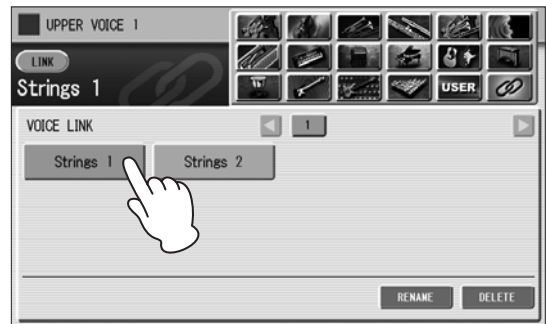
주

- 다음에 곡 또는 기기를 저장할 때 음색 조건 디스플레이의 설정이 모든 기기에 적용됩니다.
- 다른 음색 섹션의 음향과 다른 등록 메모리 번호에 영향을 주지 않고 음색 링크에 이미 등록되어 있는 음색의 음색 조건 설정을 변경하려는 경우 음색 링크에서 음색을 해제한(다음 주제 참조) 후 다른 음색 명칭을 사용하여 음색 링크에 설정을 등록해야 합니다(52페이지).

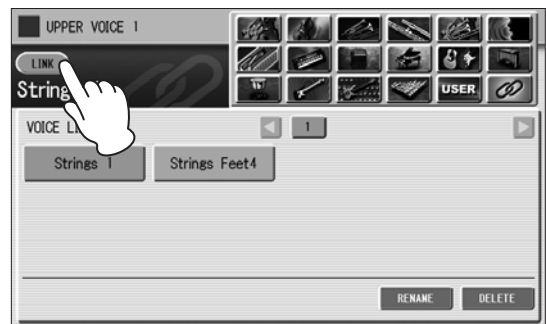
음색 링크에서 현재 음색 설정 해제

다른 음색 섹션의 음향과 다른 등록 메모리 번호에 영향을 주지 않고 음색 링크에 이미 등록되어 있는 음색의 음색 조건 디스플레이 설정을 변경하려는 경우 음색 링크에서 음색을 해제한 후 52페이지의 지침에 따라 다른 음색 명칭을 사용하여 음색 링크에 설정을 등록해야 합니다.

- 1 음색 링크에서 해제하려는 음색을 음색 링크 카테고리 디스플레이에서 선택합니다.



- 2 디스플레이의 [LINK] 버튼을 누릅니다.



- 3 [OK] 버튼을 누릅니다.



현재 음색이 이제 음색 링크에서 해제된 상태입니다.

다른 음색 명칭을 사용하여 음색 링크에 음색 등록

본 절에는 다른 음색 명칭을 사용하여 음색 링크에 현재 음색을 등록하는 방법이 설명되어 있습니다.

- 1 디스플레이의 [LINK] 버튼을 누른 후 대화창의 [RENAME] 버튼을 누릅니다.



- 2 음색 명칭을 변경한 후 [OK] 버튼을 누릅니다.



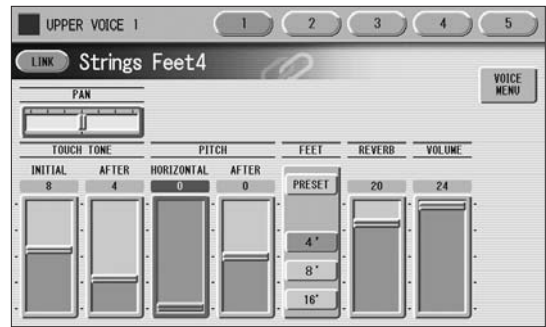
참조 페이지

- 곡 이름 변경(116페이지)

- 3 대화창의 [REGISTER] 버튼을 누릅니다.



설정이 등록되면 디스플레이의 음색 명칭 오른쪽에 음색 링크 표시가 나타납니다.



음색 링크에서 음색 삭제

음색 링크에 등록 가능한 음색 수가 제한되어 있으므로 등록된 음색 수가 80에 가까워지면 음색 링크에서 불필요한 음색을 삭제해야 할 수 있습니다.

삭제 작업은 모든 음색 섹션에서 실행할 수 있습니다.

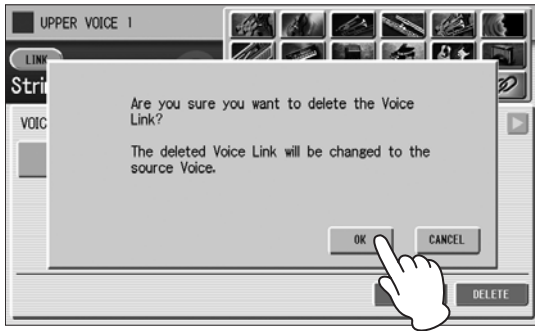
- 1 음색 링크 카테고리의 음색 메뉴에서 삭제하려는 음색을 선택합니다.



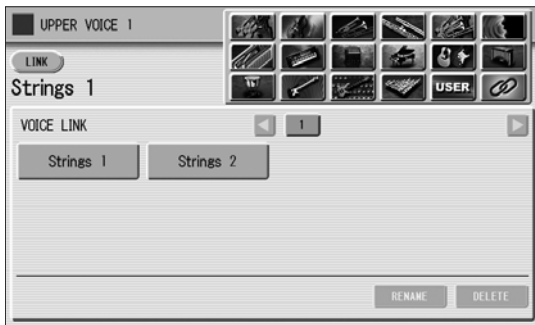
- 2 디스플레이의 [DELETE] 버튼을 누릅니다.



3 대화창의 [OK] 버튼을 누릅니다.



선택된 음색이 이제 음색 링크에서 삭제된 상태입니다.



음색 링크에 등록된 음색을 사용하여 데이터가 포함된 등록 번호 버튼을 누르면 해당 음색 및 음색 조건 디스플레이의 관련 설정이 (음색 링크가 아닌) 본래 음색 카테고리에서 호출됩니다. 즉, 여기서 실시된 작업에서 변경된 사항과는 상관없이 음색 설정이 등록 메모리에 저장되었을 때와 동일하게 음색이 들리게 된다는 의미입니다.

이펙트 목록

REVERB				
HALL 1	HALL 2	HALL 3	HALL M	HALL L
XG HALL 1	XG HALL 2	ROOM 1	ROOM 2	ROOM 3
ROOM 4	ROOM S	ROOM M	ROOM L	XG ROOM 1
XG ROOM 2	XG ROOM 3	STAGE 1	STAGE 2	XG STAGE 1
XG STAGE 2	PLATE 1	PLATE 2	XG PLATE	GM PLATE
WHITE ROOM	ATMO HALL	ACOSTIC ROOM	DRUMS ROOM	PERC ROOM
TUNNEL	CANYON	BASEMENT		
DELAY				
DELAY LCR	XG DLY LCR	DELAY LR	ECHO	CROSS DELAY1
CROSS DELAY2	TEMPO DELAY1	TEMPO DELAY2	TEMPO ECHO	TEMPO CROSS1
TEMPO CROSS2	TEMPO CROSS3	TEMPO CROSS4		
ER/KARAOKE				
ER 1	ER 2	GATE REVERB1	GATE REVERB2	REVERS GATE
KARAOKE 1	KARAOKE 2	KARAOKE 3		
CHORUS				
CHORUS 1	CHORUS 2	XG CHORUS 1	XG CHORUS 2	XG CHORUS 3
XG CHORUS 4	GM CHORUS 1	GM CHORUS 2	GM CHORUS 3	GM CHORUS 4
FB CHORUS	CHORUS FAST	CHORUS LITE	AMB CHORUS	CELESTE 1
CELESTE 2	CELESTE 3	CELESTE 4	AMB CELESTE	SYMPHONIC
XG SYMPHONIC	AMB SYMPHO	ENS DETUNE 1	ENS DETUNE 2	
FLANGER				
FLANGER 1	FLANGER 2	XG FLANGER 1	XG FLANGER 2	XG FLANGER 3
GM FLANGER	V_FLANGER	TEMP FLANGER	DYNA FLANGER	VIN FLANGER1
VIN FLANGER2	AMB FLANGER			
PHASER				
PHASER 1	PHASER 2	PHASER 3	EP PHASER 1	EP PHASER 2
EP PHASER 3	TEMP PHASER1	TEMP PHASER2	DYNA PHASER	VIN PHASER 1
VIN PHASER 2	VIN PHSR ST1	VIN PHSR ST2	VIN PHSR ST3	VIN PHSR ST4
TREMOLO/AUTO PAN				
TREMOLO 1	TREMOLO 2	XG TREMOLO	EP TREMOLO	GT TREMOLO 1
GT TREMOLO 2	ORG TREMOLO	VIBE VIBRATE	T_TREMOLO	AUTO PAN
XG AT PAN 1	XG AT PAN 2	EP AUTO PAN	T_AUTO PAN 1	T_AUTO PAN 2
ROTARY SPEAKER				
XG ROTARY SP	ROTARY SP 1	ROTARY SP 2	ROTARY SP 3	ROTARY SP 4
ROTARY SP 5	2WAY ROT SP	DUAL ROTSP 1	DUAL ROTSP 2	DUAL ROT BRT
DUAL ROT WRM	DIST+ROT SP	ODRV+ROT SP	AMP+ROT SP	DIST+2ROT SP
ODRV+2ROT SP	AMP+2ROT SP			
DISTORTION				
DIST HARD 1	DIST HARD 2	DIST SOFT 1	DIST SOFT 2	ST DIST HARD
ST DIST SOFT	OVERDRIVE	ST OVERDRIVE	XG DIST	XG ST DIST
V_DIST HARD	V_DIST SOFT	COMP+DIST	XG CMP+DIST	V_DIST WARM
V_DIST CLS H	V_DIST CLS S	V_DIST METAL	V_DIST CRUNC	V_DIST BLUES
V_DIST EDGY	V_DIST SOLID	V_DIST CLN 1	V_DIST CLN 2	V_DIST TWIN
V_DIST ROCA	V_DIST JZ CLN	V_DST FUSION		

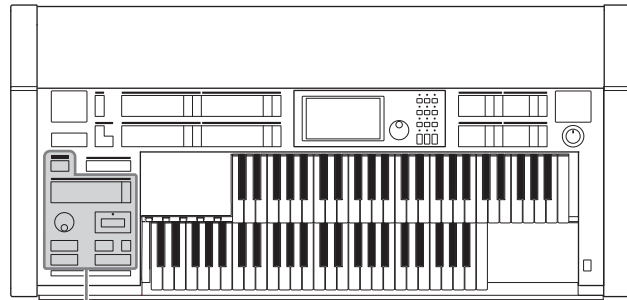
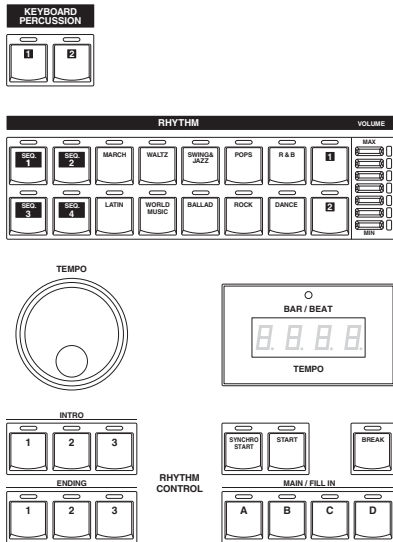
DISTORTION+				
DIST+DELAY	ODRV+DELAY	XG DIST+DLY	XG ODRV+DLY	CMP+DIST+DLY
CMP+ODRV+DLY	XG CMP+DT+DL	XG CMP+OD+DL	V_DIST H+DLY	V_DIST S+DLY
DIST+T DLY	ODRV+T DLY	CMP+DST+TDLY	CMP+OD+TDLY1	CMP+OD+TDLY2
CMP+OD+TDLY3	CMP+OD+TDLY4	CMP+OD+TDLY5	CMP+OD+TDLY6	VDST H+TDLY1
VDST H+TDLY2	VDST S+TDLY1	VDST S+TDLY2		
AMP SIMULATOR				
AMP SIM	XG AMP SIM	ST AMP SIM 1	ST AMP SIM 2	ST AMP SIM 3
ST AMP SIM 4	ST AMP SIM 5	XG ST AMP	ST AMP SOLID	ST AMP CRUNC
ST AMP BLUES	ST AMP CLEAN	ST AMP HARP	SML ST DIST	SML ST OVRDR
SML ST VINTG	SML ST HEAVY	B CMB CLASC	B CMB TOPBST	B CMB CUSTOM
B CMB HEAVY	B LGND BLUES	B LGND HVY1	B LGND HVY2	B LGND CLEAN
B LGND D CLN	US CMB TWIN	USCMB RCH CL	USCMB THN CL	USCMB CRUNCH
JZ CMB BASIC	JZ CMB WARM	US HI GN DTY	US HI GN RIF	US HIGN BURN
US HIGN SOLO	B LD DIRTY	B LD DRIVE	B LD GAINER	B LD HARD
WAH				
AUTO WAH	XG AUTO WAH	V_AUTO WAH	TOUCH WAH 1	TOUCH WAH 2
TOUCH WAH 3	V_TOUCH WAH	AT WAH+DIST	XG AT WH+DST	AT WH+DST HD
AT WH+DST HV	AT WH+DST LT	AT WAH+ODRV	XG AT WAH+OD	AT WH+OD HD
AT WH+OD HV	AT WH+OD LT	TC WAH+DIST	XG TC WH+DST	TC WH+DST HD
TC WH+DST HV	TC WH+DST LT	TC WAH+ODRV	XG TC WAH+OD	TC WAH+OD HD
TC WAH+OD HV	TC WAH+OD LT	CLAVI TC WAH	EP TOUCH WAH	WAH+DST+TDLY
WAH+OD+TDLY1	WAH+OD+TDLY2	WAH+DIST+DLY	XG WH+DST+DL	WAH+ODRV+DLY
XG WH+OD+DLY	TEMPO AT WAH	T_A.WH+DST	T_A.WH+DSTHD	T_A.WH+DSTHV
T_A.WH+DSTLT	T_A.WH+ODRV	T_A.WH+OD HD	T_A.WH+OD HV	T_A.WH+OD LT
DYNAMIC				
M BAND COMP	COMPRESSOR	COMP MED	COMP HEAVY	COMP MELODY
COMP BASS	V_COMPRESSOR	NOISE GATE		
EQ/ENHANCER				
ST 2BAND EQ	ST 3BAND EQ	XG 3BAND EQ	EQ DISCO	EQ TEL
HM ENHANCER	XG HM ENHNCE			
PITCH CHANGE				
PITCH CHANGE	XG PCH CHG 1	XG PCH CHG 2		
MISCELLANEOUS				
AMBIENCE	IMPULSE EXP	RESONATOR	VOICE CANCEL	TALKING MOD
LO-FI	DYNA FILTER	DYNA RINGMOD	RING MOD	ISOLATOR
LOOP FX1	LOOP FX2	LO-FI DRUM1	LO-FI DRUM2	LO-FI DRUM3
LO-FI DRUM4	DAMPER RESO			
THRU				
THRU				

주

댐퍼 공명(DAMPER RESO)은 서스테인이 켜진 경우에만 적용될 수 있습니다. 서스테인 켜기에 대한 정보는 48페이지를 참조하십시오.

5 리듬/건반 타악기

본 Electone에는 실제 드럼 및 타악기를 샘플링한 음향을 내는 600개 이상의 실제 리듬이 내장되어 있습니다. 자동 반주 기능을 리듬과 함께 사용하면 선택된 리듬의 스타일에 맞는 완전 자동 반주가 제공 됩니다. 또한 Electone에는 상단 건반, 하단 건반 및 페달보드에서 드럼 및 타악기 음향을 연주할 수 있는 건반 타악기 기능이 있습니다.



리듬/건반 타악기

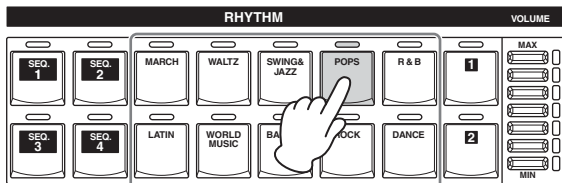
리듬 버튼으로 리듬 선택

전면 패널에 위치한 10개의 리듬 버튼을 사용하여 600개 이상의 리듬에서 바로 리듬을 선택할 수 있습니다.

리듬 선택

아래의 설명에서는 POPS 카테고리의 16Beat 1을 예제로 선택했습니다.

1 전면 패널의 RHYTHM 섹션에서 리듬 버튼 중 하나를 누릅니다(예: [POPS] 버튼).



리듬 버튼

관련 리듬 메뉴가 표시됩니다.

2 리듬 메뉴에서 원하는 리듬 이름을 선택합니다.

리듬 메뉴에는 디스플레이 페이지에 표시할 수 있는 수보다 많은 팝 리듬이 포함되어 있습니다. 디스플레이 페이지를 변경하려면, 디스플레이의 해당 버튼을 누릅니다.



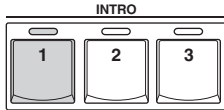
선택한 리듬 이름의 색이 주황색으로 바뀌어 현재 선택 되었음을 나타냅니다.

리듬 구조

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

INTRO

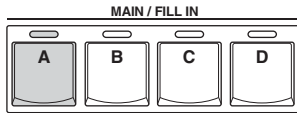
곡의 시작 부분에 사용됩니다. INTRO [1] ~ [3] 버튼으로 선택할 수 있는 3개의 인트로 섹션이 있습니다. 인트로 재생이 끝나면 리듬이 자동적으로 메인 섹션으로 변경됩니다.



선택된 인트로 섹션의 램프가 점등됨

MAIN

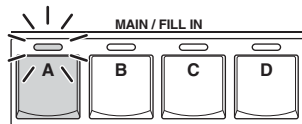
곡의 메인 부분 연주에 사용됩니다. MAIN/FILL IN [A] ~ [D] 버튼으로 선택할 수 있는 4개의 메인 섹션이 있습니다. 여러 소절의 리듬 패턴이 무한 반복됩니다.



선택된 메인 섹션의 램프가 점등됨

FILL IN

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



선택된 필인 섹션의 램프가 깜박임

BREAK

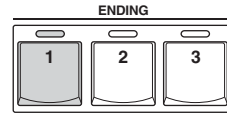
리듬 패턴에 동적 변주 및 브레이크를 추가할 수 있습니다. 브레이크 섹션은 [BREAK] 버튼을 눌러 선택합니다. 한 소절의 브레이크 패턴 재생이 끝나면 리듬은 자동으로 메인 섹션으로 변경됩니다.



브레이크 섹션이 선택되면 램프가 점등됨

ENDING

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



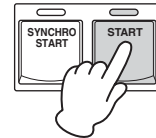
선택된 엔딩 섹션의 램프가 점등됨

패널에서 리듬 조작

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

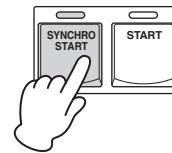
리듬 시작/중지

START



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

SYNCHRO START



[SYNCHRO START] 버튼은 리듬을 "대기" 모드로 전환 시킵니다. 하단 건반 또는 페달보드에서 음을 누르면 리듬이 시작됩니다.

A.B.C. 모드가 OFF로 설정된 경우 [SYNCHRO START] 버튼을 다시 누르면 리듬이 멈춥니다.

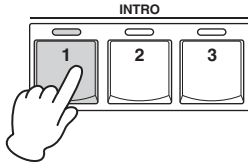
A.B.C. 모드가 OFF 이외의 다른 모드로 설정된 경우 하단 건반에서 건반을 놓으면 리듬이 멈춥니다.

A.B.C. 모드가 맞춤 A.B.C.로 설정된 경우 하단 건반 및 페달보드 모두에서 건반을 놓으면 리듬이 멈춥니다.

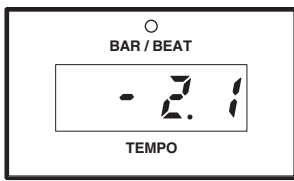
참조 페이지

- 자동 반주 - 오토 베이스 코드(A.B.C.) (66페이지)

INTRO

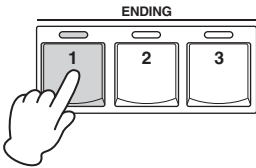


INTRO [1]~[3] 버튼 중 하나를 누르면 실제(메인) 리듬이 시작되기 전에 짧은 도입부가 자동으로 추가됩니다. 먼저 INTRO [1]~[3] 버튼 중 하나를 누른 후 [START] 또는 [SYNCHRO START] 버튼을 눌러 리듬을 시작합니다. 도입부가 재생되는 도중에는 BAR/BEAT 디스플레이에 패턴의 첫 번째 소절까지의 카운트다운이 표시됩니다. 예를 들어 4/4 박자의 패턴에 4소절의 도입부가 있으면 오른쪽과 같은 디스플레이가 표시됩니다.



주
엔딩 패턴이 연주되고 있을 때에는 하단 건반은 연주할 수 없습니다.

ENDING

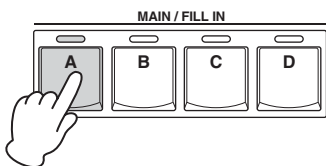


ENDING [1]~[3] 버튼 중 하나를 누르면 리듬이 멈추기 전에 엔딩 프레이즈가 자동으로 추가됩니다. 리듬이 재생되는 도중에 ENDING 버튼을 누르면 엔딩 프레이즈가 연주된 후 리듬이 자동으로 중지됩니다. 엔딩 연주 도중 ENDING 버튼을 한번 더 누르면 엔딩이 점진적으로 느려집니다(리타르단도).

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

리듬 섹션 전환

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



필인 패턴 사용

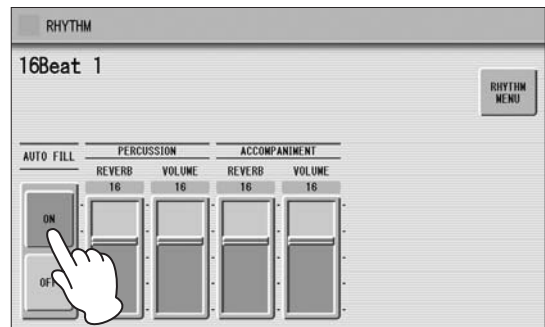
리듬을 사용하여 Electone을 연주하는 도중 MAIN/FILL 버튼을 원하는 대로 누릅니다. 필인 패턴(한 소절)이 연주되고 선택된 필인 섹션의 램프(버튼 위쪽)가 깜박입니다.

주

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

오토 필인 기능을 사용하면 필인이 자동으로 연주됩니다. 오토 필인 기능은 리듬 조건 디스플레이에서 설정합니다.

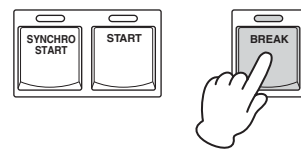
패널에서 선택된 리듬 버튼을 다시 누르거나 (디스플레이에서 선택된 리듬의 리듬 이름을 누르면) 리듬 조건 디스플레이가 나타납니다.



디스플레이 왼쪽에서 오토 필을 ON으로 설정하면 메인 섹션을 전환할 때마다 필인 패턴이 자동으로 연주됩니다.

브레이크 패턴을 사용하려면,

리듬을 사용하여 Electone을 연주하는 도중, 가끔 [BREAK] 버튼을 누릅니다.



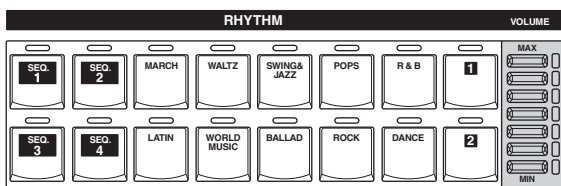
또한 풋 스위치를 사용하여 리듬을 시작/중지하고 섹션을 전환할 수 있습니다. 자세한 내용은 173페이지를 참조하십시오.

리듬 음량 변경

두 가지 방법으로 리듬 음량을 설정할 수 있습니다. 첫 번째 방법은 패널의 VOLUME 버튼을 사용하는 것이고 두 번째는 디스플레이의 음량 슬라이더를 사용하는 방법입니다. 음량 버튼을 사용하면 음량을 대략적으로 조정할 수 있으며 슬라이더를 사용하면 세밀하게 조정할 수 있습니다.

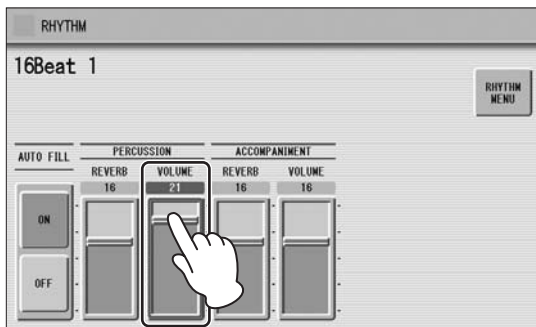
패널의 VOLUME 버튼 사용(큰 단위로 조정):

패널에 있는 리듬의 VOLUME 버튼 중 하나를 눌러 원하는 레벨로 설정합니다. 버튼에는 최소 0, 즉 무음향에서 최대 전체 음량에 이르기까지 7개의 음량 설정이 있습니다.



디스플레이의 VOLUME 슬라이더 사용(미세 조정):

패널의 동일한 리듬 버튼을 한번 더 누르거나 (디스플레이에서 선택된 리듬의 리듬 이름을 누르면) 리듬 조건 디스플레이가 나타납니다.



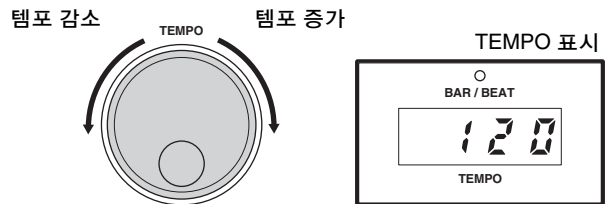
음량을 설정하려면 디스플레이의 PERCUSSION VOLUME 슬라이더를 누르거나 데이터 컨트롤 다이얼을 사용합니다. 컨트롤 범위는 0(무음향)에서 24(전체 음량)입니다.

주

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

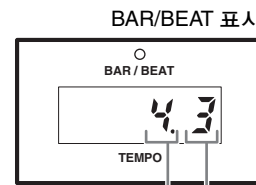
템포 조절

TEMPO 다이얼을 시계 방향으로 돌리면 템포가 증가하고 시계 반대 방향으로 돌리면 감소합니다.



TEMPO 디스플레이에는 현재 템포가 표시됩니다. 표시된 값은 분당 비트입니다. 템포 범위는 분당 40 ~ 240비트입니다.

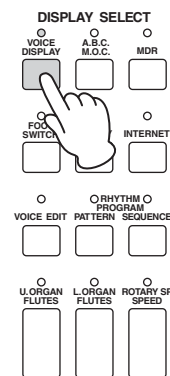
리듬이 연주되기 시작되면 TEMPO 표시가 BAR/BEAT 표시로 그 기능이 바뀝니다.



마디(소절) 박자

BAR/BEAT 표시에서 왼쪽의 숫자는 현재 마디 또는 소절을 나타내며 오른쪽의 숫자는 각 마디의 비트 수를 나타냅니다.

음색 디스플레이에는 템포 및 마디/비트 표시도 있습니다. 음색 디스플레이에서는 템포와 마디/비트가 한 디스플레이에 표시됩니다.



참조 페이지

- 음색 디스플레이(17페이지)

각 리듬에는 원래(프리셋) 템포가 있습니다. 디스플레이의 [PRESET TEMPO] 버튼을 누르면 템포가 원래 설정으로 복원됩니다.

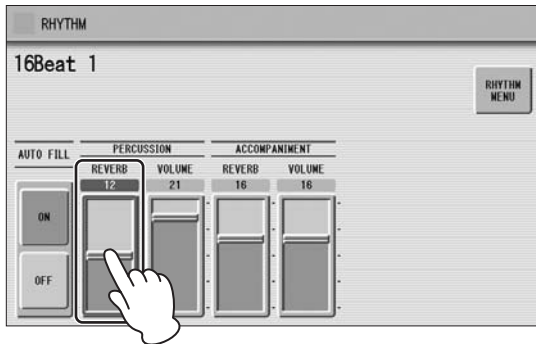


리듬 리버브 변경

리듬 조건 디스플레이에서 리듬에 적용된 리버브와 리듬에 사용된 타악기 음향의 양을 조절할 수 있습니다. 리버브의 양을 조절하려면 디스플레이의 슬라이더를 누르거나 데이터 컨트롤 다이얼을 사용합니다.

참조 페이지

- 리버브(46페이지)



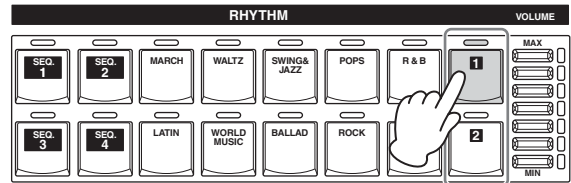
패널 REVERB 컨트롤이 최소로 설정되는 경우, 이펙트가 적용되지 않습니다.

범위: 0 ~ 24

사용자 버튼에서 리듬 선택

음색 섹션과 마찬가지로 리듬 섹션에도 리듬을 선택할 수 있는 사용자 버튼(1 또는 2)이 있습니다. 리듬 패턴 프로그램 기능으로 생성한 고유 사용자 리듬을 선택할 수 있습니다. 이를 통해 같은 카테고리의 2~3개 리듬을 서로 다른 버튼으로 선택할 수 있도록 할당할 수 있습니다. 즉 하나는 원래의 리듬 버튼에서 선택하고 다른 하나는 사용자 버튼에서 선택할 수 있습니다.

1 리듬 버튼 오른쪽의 사용자 버튼 중 하나를 누릅니다.



사용자 버튼

디스플레이에 리듬 메뉴가 표시됩니다.

2 디스플레이의 카테고리 버튼을 사용하여 원하는 리듬 카테고리를 선택합니다.

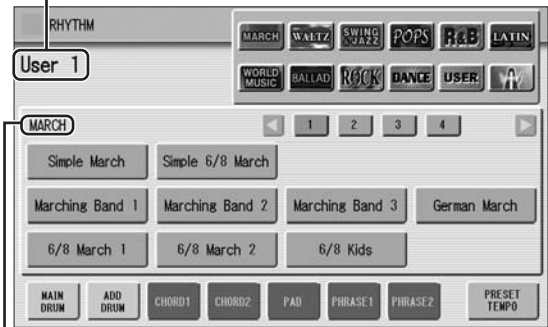
"사용자" 카테고리를 선택해도 직접 생성한 사용자 리듬을 선택할 수 있습니다.

참조 페이지

- 리듬 패턴 프로그램(140페이지)

현재 선택된 리듬 카테고리는 디스플레이의 리듬 버튼 위쪽에 작은 문자로 나타납니다. 카테고리 이름 위쪽에 표시된 리듬 이름은 현재 지정된 리듬의 이름이며 리듬 카테고리와는 관계가 없습니다.

현재 선택된 리듬 이름



현재 선택된 리듬 카테고리

3 표시된 리듬 메뉴에서 리듬을 선택합니다.

디스플레이의 숫자 버튼을 사용하여 카테고리의 다른 리듬을 불러옵니다.

리듬 목록

이 목록에는 Electone에서 사용 가능한 모든 리듬이 표시됩니다. 이 목록의 각 열 왼쪽에 있는 번호는 리듬 메뉴에 표시되는 숫자 버튼을 나타냅니다.

MARCH

1	Simple March	*2
	Simple 6/8 March	*2
	Marching Band 1	
	Marching Band 2	
	Marching Band 3	
	German March	
	6/8 March 1	
	6/8 March 2	
	6/8 Kids	
	6/8 Kids	
2	OrchestralMarch+	*1
	Anime Fantasy +	*1
	Galaxy Ship	
	SF March 1	
	SF March 2 +	*1
	Blockbuster	
	Broadway	
	Showtune +	*1
	Wild West	
	Pop Classics +	*1, *2
3	French 50s	
	Alpine March	
	6/8 Organ March	*3
	Pub Piano	
	Sing-a-longPiano	
	Piano March	*2, *3
	Piano 6/8 March	*2, *3
	Piano Musical	*2, *3
	Piano Musical	*2, *3
4	Baroque	*3
	Baroque Air	*3
	Baroque Concerto	*3
	Strings Adagio	
	Strings Concerto	*3
	ClassicalSerenad	*3
	Choral Symphony	*3
	Romantic Ballet	*2, *3
	Romantic Ballet	*2, *3
	Brass Band Hymn+	*1, *3

WALTZ

1	Waltz	*2
	Simple Waltz	*3
	Orchestral Waltz	
	Vienna Waltz 1	
	Vienna Waltz 2	
	Vienna Waltz 3	
	Gentle Waltz 1	
	Gentle Waltz 2	
	Classic Waltz	
	Classic Waltz	
	Slow Waltz	
	Slow Waltz	
	Slow Waltz	
	Slow Waltz	
	Slow Waltz	
	Slow Waltz	

2	Jazz Waltz 1	
	Jazz Waltz 2	
	Jazz Waltz 3	
	Jazz Waltz 4	
	Jazz Waltz Med	
	Jazz Waltz Fast	
	Modern Waltz	
	Pop Waltz	
	Country Waltz	
	Country Waltz	
3	Mariachi	
	Banda Vals	
	Snow Waltz	
	Vocal Waltz	
	Alpine Waltz	
	AlpenLand 3/4	
	Scand Hambo	
	Highland Waltz	*2
	Musette	
	Italian Mazurka	
4	Italian Waltz	
	French Waltz	
	Movie Soundtrack	
	Choir Soundtrack	
	OrchestraBolero+	*1
	Romantic Waltz	*3
	Classical Menuet	*3
	Green Fantasia	*2, *3
	Guitar Serenade	*2, *3
	Piano Jazz Waltz	*2, *3

SWING&JAZZ

1	Simple Big Band	*2
	Simple ComboJazz	*2
	Simple Swing	
	Big Band 1	
	Big Band 2	
	Big Band 3	
	Big Band 4	
2	Big Band 5	
	Big Band 6	
	Big Band 7	
	Orch Big Band 1	
	Orch Big Band 2	
	Big Band Jazz	
	Big Band Fast	
	Classic Big Band	
	30s Big Band	
	Modern Big Band	
Mod BigBand Shfl		

2	Big Band Bop	
	Movie Panther	
	Jungle Drum	
3	Medium Jazz 1	
	Medium Jazz 2	
	Acoustic Jazz 1	
	Acoustic Jazz 2	
	Fast Jazz	
	Combo Swing	
	Cool Combo	
	Light Swing	
	InstrumentalJazz	
	Manhattan Swing	
4	Jazz Club	
	Bebop	
	Five-Four	
	Trad Piano Jazz	
	Piano Trio	
	Jazz Ballad 1	
	Jazz Ballad 2	
	Midnight Swing	
	Slow Jazz	
	Moonlight 1	
5	Moonlight 2	
	Dreamy Ballad	
	Winter Song 1	
	Winter Song 2	
	ChristmasShuffle	
	ChristmasBallad+	*1
	Movie Swing 1	
	Movie Swing 2	
	Guitar Swing	
	Afro Cuban 1	
6	Afro Cuban 2	
	Afro Cuban 3	
	Foxtrot 1	
	Foxtrot 2	
	Slowfox 1	
	Slowfox 2	
	Dixieland 1	
	Dixieland 2	
	Dixieland Jazz 1	
	7	Dixieland Jazz 2
Ragtime 1		
Ragtime 2		
Charleston		
Quickstep		
Orchestra Swing		
Jazz Singers		
Tap Dance Swing		

*1 리듬 패턴 프로그램을 생성할 때 선택할 수 없습니다.

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

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

7	Organ Groove	
	Piano Swing	*2, *3
	Piano JazzBallad	*2, *3
	Piano Stride	*2, *3

POPS

1	Simple 8Beat Pop	*2
	Simple 3/4 Pop	*2
	Simple Shffl Pop	*2
	8Beat Light 1	
	8Beat Light 2	
	8Beat Light 3	
	8Beat Light 4	
	Simple Shuffle 1	
	Simple Shuffle 2	
	Simple Shuffle 3	
2	16Beat 1	
	16Beat 2	
	16Beat 3	
	16Beat 4	
	British 16Beat 1	
	British 16Beat 2	
	Guitar Pop	
	Classic 16Beat	
	16Beat Shuffle 1	
	16Beat Shuffle 2	
	Fusion Shuffle 1	
	Fusion Shuffle 2	
3	Folk Rock 1	*2
	Folk Rock 2	
	SingerSongWriter	
	Easy Pop	
	Chart Guitar Pop	*2
	60s 8Beat	
	80s Boy Band	
	Surfin' 8Beat	
	Heart Beat	
	Finger Pickin'	
	4	Jazz Pop
Eurovision Pop		
British Pop		
Pop Shuffle		
Kool Shuffle		
Unplugged 1		*2
Unplugged 2		
Unplugged 3		
5	JPN Pop Shuffle	
	JPN Idol Hits	
	JPN 70s Anime +	*1
	JPN Soundtrack	
	Cute Pop	
	The 3rd Funk	
	Sunset DECA	
	US 70s TV Theme	
	UK Soul Pop	*2
6	Asian Pops	
	8Beat Adria	
	Scand Shuffle	
	Sing Along	

6	Jersey Pop	
	60s Vintage Pop	
	60s Chart Swing	
	Bubblegum Pop	
	Tijuana	
7	70s 8Beat	
	70s Country Pop	
	70s ChartCountry	
	Country Brothers	
	Euro Pop Organ	
	Euro Fox	
	Euro Pop	
	Piano 8Beat	*2, *3

R&B

1	Simple Funk	*2	
	Simpl R&B Ballad	*2	
	Simple R&B Shffl	*2	
	Soul 1		
	Soul 2		
	16Beat Soul 1		
	16Beat Soul 2		
	Soul Brothers		
	Frankly Soul		
	Live Soul Band +	*1	
	70s Chart Soul	*2	
	2	Soul Swing	
		6/8 Soul	
		Amazing Gospel 1	
Amazing Gospel 2			
Gospel Brothers			
Gospel Sisters			
Hollywood Gospel			
Gospel Party			
New Gospel			
Gospel Shuffle			
3	Gospel Funk 1		
	Gospel Funk 2		
	Funk Beat 1		
	Funk Beat 2		
	Jazz Funk		
	Kool Funk +	*1	
	Let's Funk		
	Motor City 1		
Motor City 2			
4	Detroit Pop 1		
	Detroit Pop 2		
	Blues Rock		
	Blueberry Blues+	*1	
	Cool Blues		
	Slow Blues		
	Blues Shuffle 1		
	Blues Shuffle 2+	*1	
	6/8 Blues		
	Lovely Shuffle		
5	Modern Shuffle +	*1	
	Cool R&B		
	70s Scat Legend		
	Modern R&B 1		

5	Modern R&B 2 +	*1
	Soul R&B	
	New R&B	
	Worship Medium	
	Worship Fast +	*1
	Worshp Power Bld	*2
	Piano Blues 1	*2, *3
	Piano Blues 2	*2, *3

LATIN

1	Simple BossaNova	*2
	Simple Samba	*2
	Simple Mambo	*2
	Simple Rumba	*2
	Bossa Nova 1	
	Bossa Nova 2	
	Bossa Nova 3	
	Bossa Nova 4	
	Pop Bossa 1	
	Pop Bossa 2	
2	Bossa Brazil	
	Lounge Bossa	
	Samba	
	Big Band Samba	
	Light Samba 1	
	Light Samba 2	
	Pop Samba 1	
	Pop Samba 2	
3	Jazz Samba	
	Mambo 1	
	Mambo 2	
	Big Band Mambo	
	Rumba	
	Pop Rumba	
	Fast Rumba	
	Rumba Flamenco	
	Cha Cha Cha	
	Big Band Cha Cha	
4	Pop Cha Cha 1	
	Pop Cha Cha 2	
	Salsa 1	
	Salsa 2	
	Salsa 3	
	Montuno	
	Calypso	
	Guaguanco	
	Danzon	
	Guajira	
5	Cuban Bolero	
	Bomba	
	Pop Latin	*2
	Beguine 1	
	Beguine 2	
	Tango 1	
	Tango 2	
	Tango 3	
	Italian Tango	
	Tango Orchestra	
Tango Milonga		

6	Guitar Rumba 1	
	Guitar Rumba 2	
	Piano Rumba	*2, *3
	Piano Cha Cha	*2, *3

WORLD MUSIC

1	Bolero		
	Flamenco		
	Pop Flamenco	*2	
	Pasodoble		
	Tarantella		
	Sirtaki		
	Scand Schottis		
	Hawaiian		
	Mexican Dance	*3	
	Enka		
	2	Polka 1	
		Polka 2	
Banda Polka		*3	
Orchestral Polka			
Zither Polka			
Italian Polka			
Scottish Polka			
Ober Polka			
Party Polka			
Euro Polka		*2	
Polka Pop +		*1	
3		Irish Dance	
		Irish Hymn	*2
	Celtic Dance		
	Celtic Dance 3/4		
	Celtic Christmas		
	Scottish Reel		
4	Reggae		
	Happy Reggae		
	Sheriff Reggae 1		
	Sheriff Reggae 2		
	Shuffle Reggae		
	Caribbean		
	Zouk		
	Hully Gully		
	5	Hoedown 1	*3
Hoedown 2			
Bluegrass 1			
Bluegrass 2			
Modern Bluegrass			
Country Band			
Country Shuffle			
Country 2/4			
Pickin' Swing			
6		ChinaPopBallad 1	*2
	ChinaPopBallad 2		
	China Dance		
	China Trad 1		
	China Trad 2	*2	
	Kung Fu		
	Ethereal Voices	*2, *3	

BALLAD

1	Simple 8BtBallad	*2
	SimpleRockBallad	*2
	8Beat Ballad	
	Acoustic 8Bt Bld	*2
	8Beat Modern	
	16Beat Ballad 1	
	16Beat Ballad 2	
	16Beat Ballad 3	
	16Beat Ballad 4	
	2	6/8 Ballad
6/8 Slow Rock 1		
6/8 Slow Rock 2		
6/8 Slow Rock 3		
6/8 Orchestral 1		
6/8 Orchestral 2		
Schlager 6/8		
Moonlight 6/8		
Euro Slow Rock		
Acoustic Ballad		
3	Power Ballad	
	Easy Ballad	
	Romantic Ballad	
	Love Song	
	Epic Ballad +	*1
	Dramatic Ballad	*3
	Animation Ballad	
	Secret Service	
	70s Cool Ballad	
	80s SmoothBallad	
90s Cool Ballad		
4	Pop Evergreen	
	VocalPopBallad +	*1, *2
	70s Pop Duo 1	
	70s Pop Duo 2	
	70s Glam Piano	
	Movie Ballad 1	
	Movie Ballad 2	
	80s Movie Ballad	
	BigScreenClassic	
	5	Chart Ballad
Analog Ballad		
Pop Ballad		
Modern PopBallad		*2
New R&B Ballad		
Slow&Easy 1		
Slow&Easy 2		
Chillout		
Country Rock Bld		
Easy Country		
6	JPN Romantic Bld	
	JPN FolkPopDuo	
	JPN Dance Ballad	*2
	JPN R&B Ballad	
	JPN TVSoundtrack	*2
	On Broadway	*2, *3
	Coudy Bay +	*1, *3
	Night Walk +	*1, *2, *3

6	Organ Ballad 1	
	Organ Ballad 2	
7	Guitar Ballad 1	
	Guitar Ballad 2	
	Guitar Ballad 3	
	Pop Gtr Ballad	
	Piano Ballad	
	ClassicPianoBld	*3
	ElecPiano Ballad	
	Pop Piano Ballad	*2
	Piano8BeatBallad	*2, *3
	Piano Slow Rock	*2, *3
PianoOrchBallad	*3	

ROCK

1	Simple Rock	*2
	Simple Shfl Rock	*2
	Hard Rock 1	
	Hard Rock 2	
	Hard Rock 3 +	*1
	Tears Rock 1	
	Tears Rock 2	
	British Rock	
	Soft Rock	
	2	Power Rock
Stadium Rock +		*1
Contemp Rock +		*1
Standard Rock		
Acoustic Rock		
Brit Rock Pop +		*1
German Rock		
Funk Pop Rock		
Chart Rock Shfl+		*1
ChartPianoShfl +		*1
Beach Rock		
Surf Rock		
3	60s Rock 1	
	60s Rock 2	
	60s Rock 3 +	*1
	60s Rock 4 +	*1
	70s Rock +	*1
	80s Power Rock+	*1
	80s Synth Rock+	*1
	80s Pop Rock +	*1
80s Guitar Pop+	*1	
00s Boy Band		
4	Rock Shuffle 1	
	Rock Shuffle 2	
	Rock Shuffle 3 +	*1
	70s RockShuffle+	*1
	Rock&Roll 1	
	Rock&Roll 2	
	Rock&Roll 3 +	*1
	6/8 Rock	
	60s Rock&Roll +	*1
	Rock&RollShuffle	*3
Jive		
Skiffle		
5	Boogie Woogie 1	

5	Boogie Woogie 2		
	Swingin' Boogie		
	Oldies Rock&Roll		
	Croco Twist +	*1	
	Southern Rock		
	Cowboy Rock		
	Scand Bugg		
	Country Rock 1		
	Country Rock 2		
	Country Blues		
	New Country	*2	
	6	Country Straits+	*1
		Country Strum	
Irish Rock			
60s Rising Pop		*2	
Alp Rock +		*1	
Caribbean Rock 1			
Caribbean Rock 2			
Disco Fox Rock +		*1, *2	
JPN Pop Rock 1			
JPN Pop Rock 2			
JPN Band Rock 1			
JPN Band Rock 2			
7	JPN Light Rock 1		
	JPN Light Rock 2		
	JPN Rock Duo +	*1	
	JPN Idol Rock		
	JPN Kids Hero		
	Dragon Rock		
	Miracle Rock	*2	
	Pretty Cute		
Happy Pop			

DANCE

1	Simple DancePop+	*1, *2
	Simple Disco	*2
	Ibiza 1	
	Ibiza 2	
	Ibiza 3	*3
	Trance Pop	
	Euro Trance 1	
	Euro Trance 2	
	6/8 Trance 1	
	6/8 Trance 2	
2	Club Dance 1	
	Club Dance 2 +	*1, *2
	Club Dance 3	
	Global DJ's	
	Dancefloor	*2
	Techno Party	
	Dream Dance	
	80s Dance	
	Club House	
	Swing House	
Funky House		
3	Dirty Pop	
	Mallorca Party +	*1, *2
	Party Arena	
	Apres Ski Hit	

3	Disco Rock +	*1, *2	
	Disco Fox	*2	
	Mallorca Disco +	*1, *2	
	Disco Palace	*3	
	Disco Philly 1		
	Disco Philly 2		
	Disco Teens 1		
	Disco Teens 2		
	4	Disco Funk 1	
		Disco Funk 2	
Disco Chocolate			
Dance Pop			
US Disco			
Saturday Night +		*1	
Disco Fever			
90s Disco			
70s Disco 1			
70s Disco 2			
70s Disco 3			
5		Trip Hop	
		Chart Pop 1	
	Chart Pop 2		
	Ground Beat		
	Synth Pop		
	Synth Pop Duo +	*1	
	US Pop		
	UK Pop		
	Turkish Eurobeat	*2	
	Oriental Pop		
6	Pop Beat 1		
	Pop Beat 2		
	Funky Dance		
	Dancehall		
	Garage 1		
	Garage 2 +	*1	
	Electronica +	*1	
	Latin DJ's		
	Club Latin		
	Latin Disco 1		
	Latin Disco 2		
	7	US Hip Hop 1	
		US Hip Hop 2 +	*1, *2
Euro Hip Hop 1			
Euro Hip Hop 2 +		*1	
Hip Hop Pop			
Hip Hop Light			
Hip Hop Groove			
Classic Hip Hop			
Pop R&B			
8	JPN Idol Pop 1 +	*1	
	JPN Idol Pop 2		
	JPN Idol Pop 3		
	JPN Dance Pop 1		
	JPN Dance Pop 2		
	Cute Techno		
	Dance Police		

METRONOME

1	Metronome 2/4 +	*1, *2
	Metronome 3/4 +	*1, *2
	Metronome 4/4 +	*1, *2
	Metronome 6/8 +	*1, *2
	Metronome 9/8 +	*1, *2
	Metronome 12/8 +	*1, *2
	Metronome 5/4 +	*1, *2
	Metronome 7/4 +	*1, *2
	Metronome 8/4 +	*1, *2
	2	Click 2/4 +
Click 3/4 +		*1, *2
Click 4/4 +		*1, *2
Click 6/8 +		*1, *2
Click 9/8 +		*1, *2
Click 12/8 +		*1, *2
Click 5/4 +		*1, *2
Click 7/4 +		*1, *2
Click 8/4 +		*1, *2
3		Cowbell 2/4 +
	Cowbell 3/4 +	*1, *2
	Cowbell 4/4 +	*1, *2
	Cowbell 6/8 +	*1, *2
	Cowbell 9/8 +	*1, *2
	Cowbell 12/8 +	*1, *2
	Cowbell 5/4 +	*1, *2
	Cowbell 7/4 +	*1, *2
	Cowbell 8/4 +	*1, *2
	4	WoodBlock 2/4 +
WoodBlock 3/4 +		*1, *2
WoodBlock 4/4 +		*1, *2
WoodBlock 6/8 +		*1, *2
WoodBlock 9/8 +		*1, *2
WoodBlock 12/8 +		*1, *2
WoodBlock 5/4 +		*1, *2
WoodBlock 7/4 +		*1, *2
WoodBlock 8/4 +		*1, *2

반주

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

반주 컨트롤은 리듬 메뉴와 리듬 조건 디스플레이에서 선택합니다.

1 RHYTHM 버튼 중 하나를 한 번 누릅니다.



반주 파트

디스플레이 하단에는 코드 1, 코드 2, 패드 등과 같은 7개의 파트 버튼이 있습니다. 메인 드럼 및 추가 드럼을 제외한 이 파트들은 반주 파트입니다.

2 원하는 파트를 켭니다.

반주는 코드 1, 코드 2, 패드, 프레이즈 1 및 프레이즈 2의 5개 파트로 구성되며 각 파트마다 디스플레이의 해당 버튼을 눌러 켜짐 또는 꺼짐으로 설정할 수 있습니다.

모든 파트를 끄면 반주가 연주되지 않습니다.

CHORD 1/CHORD 2:

리듬 코드 백 파트입니다.

PAD:

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

PHRASE 1/PHRASE 2:

이러한 파트는 금관악기 섹션 강조 및 코드 아르페지오와 같이 곡을 향상시키는 다양한 꾸밈 이펙트 및 리프에 사용됩니다.

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

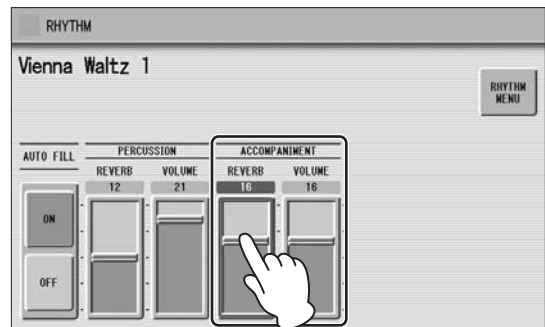
메인 드럼 및 추가 드럼에는 드럼 및 타악기 리듬 패턴이 포함되어 있습니다.

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

3 반주에 적용될 리버브의 양과 음량을 조정합니다.

패널에서 같은 리듬 버튼을 한번 더 누르면 리듬 조건 디스플레이가 나타납니다.

디스플레이 오른쪽의 두 슬라이더를 사용하여 반주 음량 및 리버브를 조정할 수 있습니다. 디스플레이에서 슬라이더를 누르거나 데이터 컨트롤 다이얼을 사용하여 음량/리버브를 조정합니다.



자동 반주 - 오토 베이스 코드 (A.B.C.)

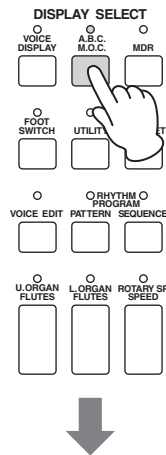
오토 베이스 코드(A.B.C.) 기능은 Electone의 리듬 소절과 함께 작동하여, 연주할 때 자동으로 베이스 반주를 생성합니다. 연주자가 원하는 대로 완전한 백 밴드를 효과적으로 넣을 수 있으므로 연주에 풍부한 음향을 부여합니다. 세 가지 모드(싱글 핑거, 핑거드 코드, 맞춤 A.B.C.) 중 하나는 자동 반주 패턴을 생성할 때 사용됩니다.

A.B.C. 기능을 사용하기 전에 페달 동시발음수 모드를 끄십시오. 페달 동시발음수 모드를 켜면 A.B.C.의 베이스 패턴이 연주되지 않습니다.

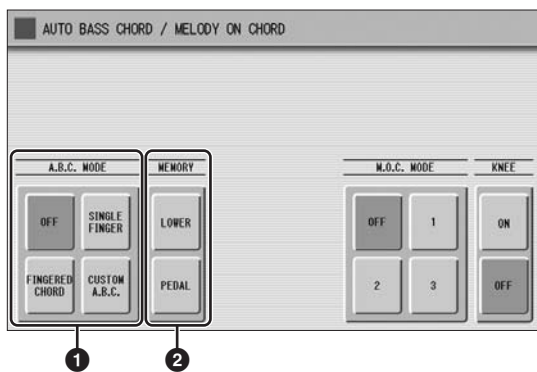
참조 페이지
• POLY(44페이지)

A.B.C. 기능 설정

[A.B.C./M.O.C.] 버튼을 누릅니다.



A.B.C./M.O.C. 디스플레이



A.B.C./M.O.C. 디스플레이가 나타납니다. A.B.C. 섹션은 이 디스플레이의 왼쪽에 있습니다.

1 A.B.C. MODE

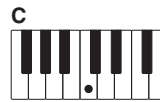
OFF:

오토 베이스 코드 기능을 취소합니다.

SINGLE FINGER:

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

C코드



메이저 코드:

코드의 근음(코드의 이름에 해당하는 음)을 누릅니다.

Cm



마이너 코드:

근음과 그 왼쪽에 있는 검은색 건반 중 하나를 동시에 누릅니다.

C7



7th 코드:

근음과 그 왼쪽에 있는 흰색 건반 중 하나를 동시에 누릅니다.

Cm7



마이너 7th 코드:

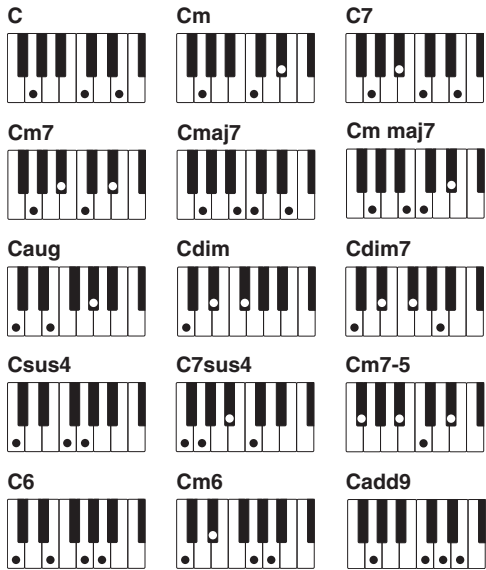
근음과 그 왼쪽에 있는 검은색 건반 및 흰색 건반을 동시에 누릅니다.

리듬을 사용하지 않고 싱글 핑거 코드로 지정하여 연속적인 코드 진행을 추가할 수 있습니다.

FINGERED CHORD:

핑거드 코드 모드는 하단 건반에서 연주하는 코드의 베이스 반주를 자동으로 생성합니다. 이 기능을 사용하면 싱글 핑거 모드에서보다 더 넓은 범위의 코드 유형을 사용할 수 있습니다. 핑거드 코드 모드에서는 오토 베이스 코드 기능이 적절한 베이스 패턴을 자동으로 선택하는 동안 사용자는 전체 코드를 연주합니다. 하단 건반에서 하나 또는 두 개의 음만 연주하면 이전에 연주한 코드를 토대로 적절한 반주가 생성됩니다.

C코드



주

특정 코드(aug, dim7, sus4, 6 및 m6)를 연주할 때는 코드의 근음을 해당 코드의 가장 낮은 음으로 연주해야 합니다.

리듬을 사용하지 않고 싱글 핑거드 코드로 지정하여 연속적인 코드 진행을 추가할 수 있습니다.

CUSTOM A.B.C.:

맞춤 A.B.C. 모드는 핑거드 코드 모드를 약간 변형한 것입니다. 하단 건반에서 연주하는 코드와 함께 페달보드의 음을 연주하여 반주에 재생될 베이스 음을 결정할 수 있습니다.

2 MEMORY

LOWER:

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

PEDAL:

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

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

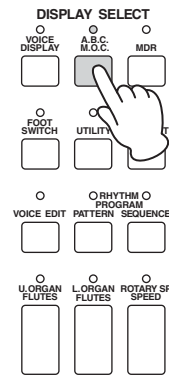
[SYNCHRO START] 버튼으로 리듬을 시작할 때는 하단/페달 메모리를 켜짐으로 설정하십시오. 메모리가 꺼져 있을 때 하단 건반에서 손가락을 떼면 리듬이 중지됩니다.

멜로디 온 코드 (M.O.C.)

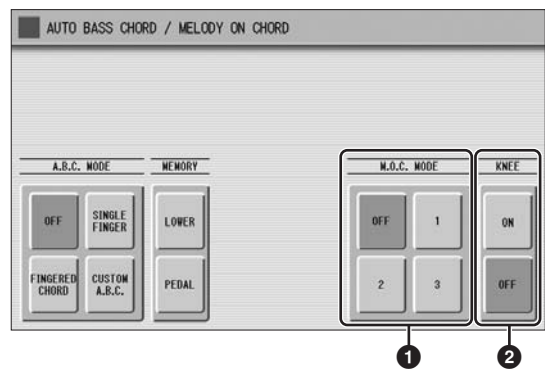
멜로디 온 코드(M.O.C.) 기능은 상단 건반에서 연주하는 멜로디에 하모니 파트를 자동으로 추가합니다. 하모니는 하단 건반에서 연주하는 코드에서 추출되거나, 자동 반주를 사용하는 경우 자동 연주되는 코드에서 추출됩니다. 멜로디 온 코드에는 연주 중인 멜로디에 맞게 서로 다른 하모니를 제공하는 3개의 모드가 있습니다. 멜로디 온 코드는 니 레버로 조절할 수도 있습니다.

M.O.C. 기능을 설정하려면,

[A.B.C./M.O.C.] 버튼을 누릅니다.



A.B.C./M.O.C. 디스플레이



A.B.C./M.O.C. 디스플레이가 나타납니다. M.O.C. 섹션은 이 디스플레이의 오른쪽에 있습니다.

1 M.O.C. MODE

OFF:

멜로디 온 코드 기능을 취소합니다.

모드 1:

연주되는 멜로디에 근접한 범위에서 최대 2개 음의 하모니를 생성합니다.

모드 2:

연주되는 멜로디에 근접한 범위에서 최대 3개 음의 하모니를 생성합니다.

모드 3:

연주 중인 멜로디에서 상대적으로 먼 범위에서 최대 4개 음의 하모니를 생성합니다.

② KNEE

니 레버의 켜짐/꺼짐 스위치로 멜로디 온 코드 기능을 제어합니다. 키 레버 컨트롤로 멜로디 온 코드 기능을 사용하려면 먼저 니 설정을 ON으로 전환한 다음, 3가지 모드(위에서 설명한) 중 하나를 선택합니다. 컨트롤을 켜 경우 니 레버를 오른쪽으로 누르면 멜로디 온 코드 기능이 활성화됩니다.

참조 페이지

- (니 레버를 사용하여) 멜로디 온 코드 조절(175페이지)

멜로디 온 코드는 상단 건반 음색 섹션의 음량을 적절한 값으로 설정해야 들을 수 있습니다. 리드 음색에는 멜로디 온 코드가 적용되지 않습니다.

건반 타악기

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

프리셋 건반 타악기 사용

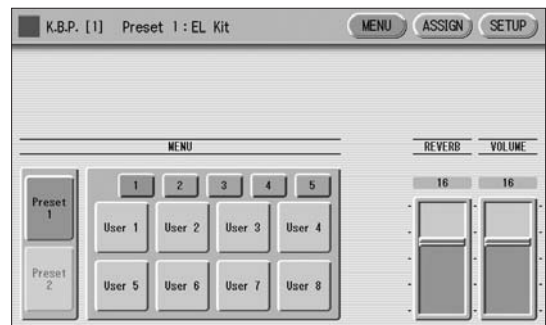
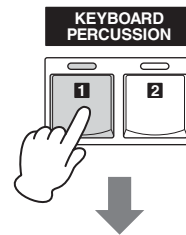
1 각 음색의 음량을 MIN으로 설정하여 상단 음색, 하단 음색 및/또는 페달 음색을 끕니다.

주

음색 디스플레이에서 각 음색 섹션을 음소거할 수 있습니다 (16페이지).

2 KEYBOARD PERCUSSION [1] 또는 [2] 버튼을 눌러 건반 타악기 기능을 켭니다.

건반 타악기(K.B.P.) 디스플레이가 나타납니다.



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

주

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

3 디스플레이 오른쪽 상단의 [ASSIGN] 버튼을 눌러 ASSIGN 페이지를 불러옵니다.

4 디스플레이 중앙의 [KIT CHANGE] 버튼을 눌러 건반 타악기 키트 목록을 불러옵니다.

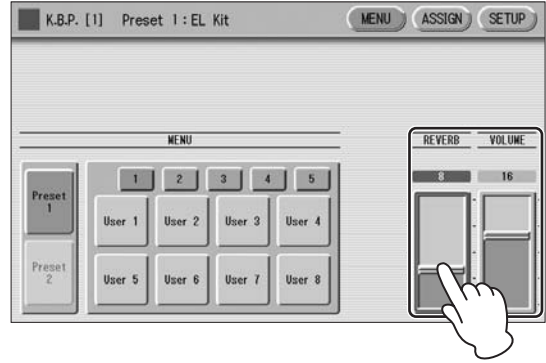


38개의 건반 타악기 형식에서 사용하려는 키트 이름을 누릅니다. 각 키트의 타악기 할당에 대한 자세한 내용은 70페이지의 프리셋 건반 타악기 목록을 참조하십시오.

키트를 변경할 때 "Are you sure you want to reset the setup data to the default values?" 메시지가 나타날 수 있습니다. [OK]를 선택하여 모든 할당(사용자가 선택된 경우에만 ASSIGN 페이지에서 실시) 및 세부 설정(SETUP 페이지에서 실시)을 지우고 패널에 선택된 키트를 불러옵니다. [CANCEL]을 선택하면 할당 및 세부 설정을 지우지 않고 선택된 키트를 호출합니다.

5 건반 타악기에 적용되는 음량 및 리버브의 양을 조절합니다.

K.B.P. 디스플레이의 두 슬라이더를 사용하여 리버브 및 음량 설정을 조절합니다. 음량 및 리버브의 양을 조절하려면 디스플레이의 슬라이더를 누르거나 데이터 컨트롤 다이얼을 사용합니다.



이 설정은 각각의 타악기가 아니라 전체 건반 타악기 설정의 리버브/음량을 조절합니다. 그러나 각 타악기의 리버브/음량을 조절할 수 있습니다 (83페이지).

6 건반 및 페달보드에서 일부 음을 연주합니다.

5

리듬/건반 타악기

프리셋 건반 타악기 목록

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

 : ELS-02/ELS-02C의 건반을 나타냅니다.

* Standard Kit 2, Hit Kit, Room Kit, Rock Kit, Electro Kit, Analog Kit, Dance Kit, Jazz Kit, Brush Kit, Symphony Kit, Live!Studio Kit, Live!Power Kit 1, Live!Power Kit 2 및 Live!Rock Kit의 음향 할당은 Standard Kit 1과 동일합니다.

		Live!AcousticKit			Live!Real Drums		
		Preset 1 (UK)	Preset 1 (LK)	Preset 2 (PK)	Preset 1 (UK)	Preset 1 (LK)	Preset 2 (PK)
C1	C#1	-	Surdo Mute	Kick Open Aco	-	Surdo Mute	Kick Real 2
D1	D#1	-	Surdo Open	Stick Acoustic	-	Surdo Open	Stick Real
E1		-	Hi Q	Hand Clap Power	-	Hi Q	Clap Power
F1	F#1	-	Whip Slap	Snare Rough Aco	-	Whip Slap	Snare Real 2
G1	G#1	-	Scratch H	Tom Acoustic 1	-	Scratch H	Tom Real 1
A1	A#1	-	Scratch L	Hi-HatClosedAco	-	Scratch L	Hi-HatClosedReal
B1		-	Finger Snap	Tom Acoustic 2	-	Finger Snap	Tom Real 2
C2	C#2	-	Click Noise	Hi-HatPedal Aco	-	Click Noise	Hi-Hat PedalReal
D2	D#2	-	Metronome Click	Tom Acoustic 3	-	Metronome Click	Tom Real 3
E2		-	Metronome Bell	Hi-Hat Open Aco	-	Metronome Bell	Hi-Hat Open Real
F2	F#2	-	Seq Click L	Tom Acoustic 4	-	Seq Click L	Tom Real 4
G2	G#2	-	Seq Click H	Tom Acoustic 5	-	Seq Click H	Tom Real 5
A2	A#2	-	Brush Tap	CrashCymbalAco 1	-	Brush Tap	CrashCymbalReal1
B2		-	Brush Swirl	Tom Acoustic 6	-	Brush Tap Swirl	Tom Real 6
C3	C#3	-	Brush Slap	RideCymbal Aco 1	-	Brush Slap	RideCymbalReal 1
D3	D#3	-	Brush Tap Swirl	China Cymbal Aco	-	Brush Tap Swirl	ChinaCymbal Real
E3		-	Snare Roll Aco	RideCymbalCupAco	-	Snare Roll Rock	RideCym Cup Real
F3	F#3	-	Castanet	Tambourine	-	Castanet	Tambourine
G3	G#3	-	Snare Soft Aco	SplashCymbal Aco	-	Snare Tight	SplashCymbalReal
A3	A#3	-	Sticks		-	Sticks	
B3		-	Kick Soft Aco		-	Kick Genuine	
C4	C#4	-	Rim Acoustic		-	Rim Real	
D4	D#4	-	Kick Mute Aco		-	Kick Real 1	
E4		-	Bongo H	Kick Open Aco	Bongo H	Kick Real 2	
F4	F#4	-	Bongo L	Stick Acoustic	Bongo L	Stick Real	
G4	G#4	-	Conga H Mute	Snare Acoustic	Conga H Mute	Snare Real 1	
A4	A#4	-	Conga H Open	Hand Clap Power	Conga H Open	Clap Power	
B4		-	Conga L	Snare Rough Aco	Conga L	Snare Real 2	
C5	C#5	-	Timbale H	Tom Acoustic 1	Timbale H	Tom Real 1	
D5	D#5	-	Timbale L	Hi-HatClosedAco	Timbale L	Hi-HatClosedReal	
E5		-	Agogo H	Tom Acoustic 2	Agogo H	Tom Real 2	
F5	F#5	-	Agogo L	Hi-HatPedal Aco	Agogo L	Hi-Hat PedalReal	
G5	G#5	-	Cabasa	Tom Acoustic 3	Cabasa	Tom Real 3	
A5	A#5	-	Maracas	Hi-Hat Open Aco	Maracas	Hi-Hat Open Real	
B5		-	Samba Whistle H	Tom Acoustic 4	Samba Whistle H	Tom Real 4	
C6		-	Samba Whistle L	Tom Acoustic 5	Samba Whistle L	Tom Real 5	
		-	Guiro Short	CrashCymbalAco 1	Guiro Short	CrashCymbalReal1	
		-	Guiro Long	Tom Acoustic 6	Guiro Long	Tom Real 6	
		-	Claves	RideCymbal Aco 1	Claves	RideCymbalReal 1	
		-	Wood Block H	China Cymbal Aco	Wood Block H	ChinaCymbal Real	
		-	Wood Block L	RideCymbalCupAco	Wood Block L	RideCym Cup Real	
		-	Cuica Mute	Tambourine	Cuica Mute	Tambourine	
		-	Cuica Open	SplashCymbal Aco	Cuica Open	SplashCymbalReal	
		-	Triangle Mute	Cowbell	Triangle Mute	Cowbell	
		-	Triangle Open	CrashCymbalAco 2	Triangle Open	CrashCymbalReal2	
		-	Shaker	Vibraslap	Shaker	Vibraslap	
		-	Jingle Bells	RideCymbal Aco 2	Jingle Bells	RideCymbalReal 2	
		-	Wind Chime	-	Wind Chime	-	
		-	-		-		
		-	-		-		
		-	-		-		
		-	-		-		
		-	-		-		
		-	-		-		
		-	-		-		
		-	-		-		
		-	-		-		
		-	-		-		
		-	-		-		

		Live!RealBrushes			Analog T8 Kit		
		Preset 1 (UK)	Preset 1 (LK)	Preset 2 (PK)	Preset 1 (UK)	Preset 1 (LK)	Preset 2 (PK)
C1	C#1	-	Surdo Mute	KickJazzAmbience	-	Surdo Mute	Kick T8 1
D1	D#1	-	Surdo Open	Stick Brush	-	Surdo Open	Snare T8 Rim
E1		-	Hi Q	Vintage Slap 4	-	Hi Q	Snare T8 2
F1	F#1	-	Whip Slap	Clap Power	-	Whip Slap	Clap T9
G1	G#1	-	Scratch H	Vintage Slap 5	-	Scratch H	Snare T8 1
A1	A#1	-	Scratch L	TomRealBrushes 1	-	Scratch L	Tom T8 1
B1		-	Finger Snap	Hi-Hat Closed RB	-	Scratch L	Hi-Hat Closed T8
C2	C#2	-	Click Noise	TomRealBrushes 2	-	Snare Hammer	Tom T8 2
D2	D#2	-	Metronome Click	Hi-Hat Pedal RB	-	Kick Zap Hard	Hi-Hat Pedal T8
E2		-	Metronome Bell	TomRealBrushes 3	-	Snare Garg L	Tom T8 3
F2	F#2	-	Vintage Tip	Hi-Hat Open RB	-	Kick Tek Power	Hi-Hat Open T8
G2	G#2	-	Vintage Swirl 1	TomRealBrushes 4	-	Kick Slimy	Tom T8 4
A2	A#2	-	Vintage Slap 1	TomRealBrushes 5	-	Kick T8 4	Tom T8 6
B2		-	Vintage Slap 2	CrashCymbal RB 1	-	Snare Analog CR	Crash Cymbal T8
C3	C#3	-	Vintage Swirl 2	TomRealBrushes 6	-	Snare T8 7	Tom T8 7
D3	D#3	-	Vintage Slap 2	Ride Cymbal RB	-	SnareClap Analog	Ride Cymbal T9
E3		-	Vintage TapSwirl	ChinaCymbal RB	-	Snare T8 6	China Cymbal 2
F3	F#3	-	Vintage SlapSwirl	Ride Cup RB 1	-	Tom T8 5	RideCymbal Cup 2
G3	G#3	-	Vintage Swirl 3	Tambourine	-	Snare T8 5	Tambourine RX5
A3	A#3	-	Vintage Slap 3	Splash Cymbal RB	-	Kick T8 3	Splash Cymbal
B3		-	Sticks	-	-	Snare T8 4	-
C4	C#4	-	Kick Soft L	-	-	Kick T8 2	-
D4	D#4	-	Open Rim Shot RB	-	-	Snare T8 3	-
E4		-	Kick Soft H	-	-	T8 Kick Bass	-
F4	F#4	-	Bongo H	KickJazzAmbience	Conga T8 5	Kick T8 1	-
G4	G#4	-	Bongo L	Stick Brush	Conga T8 4	Snare T8 Rim	-
A4	A#4	-	Conga H Mute	Vintage Slap 4	Conga T8 3	Snare T8 2	-
B4		-	Conga H Open	Clap Power	Conga T8 2	Clap T9	-
C5	C#5	-	Conga L	Vintage Slap 5	Conga T8 1	Snare T8 1	-
D5	D#5	-	Timbale H	TomRealBrushes 1	Timbale H	Tom T8 1	-
E5		-	Timbale L	Hi-Hat Closed RB	Timbale L	Hi-Hat Closed T8	-
F5	F#5	-	Agogo H	TomRealBrushes 2	Glass H	Tom T8 2	-
G5	G#5	-	Agogo L	Hi-Hat Pedal RB	Glass L	Hi-Hat Pedal T8	-
A5	A#5	-	Cabasa	TomRealBrushes 3	Cabasa	Tom T8 3	-
B5		-	Maracas	Hi-Hat Open RB	Maracas T8	Hi-Hat Open T8	-
C6		-	Samba Whistle H	TomRealBrushes 4	Fx Gun 2	Tom T8 4	-
		-	Samba Whistle L	TomRealBrushes 5	Fx Gun 1	Tom T8 6	-
		-	Guiro Short	CrashCymbal RB 1	Analog Shaker H	Crash Cymbal T8	-
		-	Guiro Long	TomRealBrushes 6	Analog Shaker L	Tom T8 7	-
		-	Claves	Ride Cymbal RB	Claves T8	Ride Cymbal T9	-
		-	Wood Block H	ChinaCymbal RB	Hi Q 1	China Cymbal 2	-
		-	Wood Block L	Ride Cup RB 1	Hi Q 2	RideCymbal Cup 2	-
		-	Cuica Mute	Tambourine	Scratch H 2	Tambourine RX5	-
		-	Cuica Open	Splash Cymbal RB	Scratch L 2	Splash Cymbal	-
		-	Triangle Mute	Cowbell	Triangle Mute	Cowbell T8	-
		-	Triangle Open	CrashCymbal RB 2	Triangle Open	Crash Cymbal 4	-
		-	Shaker	Vibraslap	Analog Shaker	Vibraslap	-
		-	Jingle Bells	Ride Cup RB 2	Sleigh Bells	Ride Cymbal 3	-
		-	Wind Chime	-	Wind Chime	-	-
		-	-	-	Snare Hip 1	-	-
		-	-	-	Snare Hip 2	-	-
		-	-	-	Snare Hip Gate	-	-
		-	-	-	Snare Break 1	-	-
		-	-	-	Kick Blip	-	-
		-	-	-	Snare Fx 1	-	-
		-	-	-	Kick Fx Hammer	-	-
		-	-	-	-	-	-
		-	-	-	-	-	-
		-	-	-	-	-	-
		-	-	-	-	-	-

	Analog T9 Kit			House Kit		
	Preset 1 (UK)	Preset 1 (LK)	Preset 2 (PK)	Preset 1 (UK)	Preset 1 (LK)	Preset 2 (PK)
C1	C#1	-	Kick T9 3	-	-	Kick T9 5
D1	D#1	Surdo Mute	Snare T9 Rim	-	W Kick	Snare T9 Rim
E1		Surdo Open	Snare T9 1	-	Disco Fx	Snare T9 1
F1	F#1	Hi Q	Clap T9	-	WhiteNoiseDown 1	Clap T9
G1	G#1	Whip Slap	Snare T9 2	-	PinkNoise Down 1	Snare T9 2
A1	A#1	Scratch H	Tom T9 1	-	WhiteNoiseDown 2	Tom T9 1
B1		Scratch L	Hi-Hat Closed T9	-	PinkNoise Down 2	Hi-Hat Closed T8
C2	C#2	Snare Drum&Bass1	Tom T9 2	-	White Noise Up 2	Tom T9 2
D2	D#2	Kick Break 2	Hi-Hat Pedal T9	-	White Noise Up 1	Hi-Hat Pedal T9
E2		Snare Distortion	Tom T9 3	-	Pink Noise Up	Tom T9 3
F2	F#2	Kick Tek Power	Hi-Hat Open T9	-	WhiteNoiseUp Rel	Hi-Hat Open T9
G2	G#2	KickDistortionRM	Tom T9 4	-	PinkNoise Up Rel	Tom T9 4
A2	A#2	Kick T9 2	Tom T9 5	-	Kick T9 4	Tom T9 5
B2		-	-	-	-	-
C3	C#3	Snare Analog CR	Crash Cymbal T9	-	Snare T8 Rim	Crash Cymbal T9
D3	D#3	-	-	-	-	-
E3		Snare T9 5	Tom T9 6	-	Snare T8 5	Tom T9 6
F3	F#3	Clap Analog Sm	Ride Cymbal T9	-	Hand Clap	Ride Cymbal T9
G3	G#3	-	-	-	-	-
A3	A#3	Snare T9 Gate 1	China Cymbal 2	-	Snare Garg L	Crash Cymbal 4
B3		-	-	-	-	-
C4	C#4	Snare Rock Roll	RideCymbal Cup 2	-	Snare Roll	RideCymbal Cup 2
D4	D#4	Snare T9 3	Tambourine RX5	-	Snare T9 3	Tambourine Hit
E4		-	-	-	-	-
F4	F#4	Snare T9 4	Splash Cymbal 2	-	Snare T8 1	Splash Cymbal 2
G4	G#4	-	-	-	-	-
A4	A#4	Snare T9 Gate 2	-	-	Snare T9 5	-
B4		-	-	-	-	-
C5	C#5	Kick T9 4	-	-	Kick T9 1	-
D5	D#5	-	-	-	-	-
E5		Snare T9 6	-	-	Snare T9 Gate	-
F5	F#5	-	-	-	-	-
G5	G#5	-	-	-	-	-
A5	A#5	-	-	-	-	-
B5		-	-	-	-	-
C6		-	-	-	-	-
		Conga T8 5	Kick T9 3	Bongo H Open 1 F	Kick T9 5	
		Conga T8 4	Snare T9 Rim	Bongo L Open 3 F	Snare T9 Rim	
		Conga Tip	Snare T9 1	Conga H Tip	Snare T9 1	
		Conga Open Slap	Clap T9	Conga H SlapOpen	Clap T9	
		Conga Open	Snare T9 2	Conga H Open 2	Snare T9 2	
		Timbale H	Tom T9 1	Timbale H	Tom T9 1	
		Timbale L	Hi-Hat Closed T9	Timbale L	Hi-Hat Closed T8	
		Analog Click	Tom T9 2	Agogo H	Tom T9 2	
		Conga T8 1	Hi-Hat Pedal T9	Agogo L	Hi-Hat Pedal T9	
		Cabasa	Tom T9 3	Cabasa	Tom T9 3	
		Maracas Slur 2	Hi-Hat Open T9	Maracas Slur 2	Hi-Hat Open T9	
		Fx Gun 2	Tom T9 4	Vox Drum L	Tom T9 4	
		Fx Gun 1	Tom T9 5	Vox Drum H	Tom T9 5	
		Scratch H 3	Crash Cymbal T9	Guiro Short	Crash Cymbal T9	
		Scratch Down	Tom T9 6	Guiro Long	Tom T9 6	
		Hi Q 3	Ride Cymbal T9	Claves	Ride Cymbal T9	
		Hi Q 1	China Cymbal 2	Wood Block H	Crash Cymbal 4	
		Hi Q 2	RideCymbal Cup 2	Wood Block L	RideCymbal Cup 2	
		Scratch H 2	Tambourine RX5	Cuica H	Tambourine Hit	
		Scratch L 2	Splash Cymbal 2	Cuica L	Splash Cymbal 2	
		Triangle Mute	Cowbell 1	Triangle Mute	Cowbell 1	
		Triangle Open	Crash Cymbal 4	Triangle Open	Crash Cymbal 1	
		Analog Shaker	Cowbell T8	Analog Shaker	Cowbell T8	
		Sleigh Bells	Ride Cymbal 3	Sleigh Bells	Ride Cymbal 3	
		Wind Chime	-	Wind Chime	-	
		Snare Piccolo	-	Snare Break Roll	-	
		Snare T8 7	-	Noise Burst	-	
		SnareRckRollDist	-	Vox Bell	-	
		Snare Brush Mute	-	Snare R&B 1	-	
		Kick Blip Hard	-	Vox Alk	-	
		Snare Jungle 1	-	Udu High	-	
		Kick Sustain	-	Filter Kick	-	
		-	-	-	-	
		-	-	-	-	
		-	-	-	-	
		-	-	-	-	

		HipHop Kit			Drum Machine		
		Preset 1 (UK)	Preset 1 (LK)	Preset 2 (PK)	Preset 1 (UK)	Preset 1 (LK)	Preset 2 (PK)
C1	C#1	-	Surdo Mute	Kick Analog CR	-	Surdo Mute	Kick T9 4
D1	D#1	-	Surdo Open	SnareAnalogSmRim	-	Surdo Open	Snare T9 Rim
E1		-	Hi Q	Snare Clappy	-	Hi Q	Clap T9
F1	F#1	-	Whip Slap	Snare HipHop 2	-	Whip Slap	Snare T9 4
G1	G#1	-	Scratch H	Floor Tom L	-	Scratch H	Tom T9 1
A1	A#1	-	Scratch L	Hi-HatClosed Hip	-	Scratch L	Hi-Hat Closed T9
B1		-	Hi-HatClosedT8 2	Low Tom	-	Snare Drum&Bass1	Tom T9 2
C2	C#2	-	Tom T8 3	Hi-Hat Pedal Hip	-	Kick Break 2	Hi-Hat Pedal T9
D2	D#2	-	Hi-Hat Open T8 2	Mid Tom L	-	Snare Distortion	Tom T9 3
E2		-	Tom T8 6	Hi-Hat Open Hip	-	Kick Tek Power	Hi-Hat Open T9
F2	F#2	-	Crash T8	High Tom	-	KickDistortionRM	Tom T9 4
G2	G#2	-	Triangle Mute	Ride Cymbal 3	-	BassDrumHardLong	Tom T9 5
A2	A#2	-	Triangle Open	Crash Cymbal 3	-	BassDrumTekPower	Crash Cymbal T9
B2		-	Wind Chime	Shaker 2	-	Bass Drum Dist 5	Conga T8 1
C3	C#3	-	TambourineLight2	ScratchBDForward	-	Bass Drum Dist 3	Ride Cymbal T9
D3	D#3	-	TambourineLight1	ScratchBDReverse	-	Bass Drum Dist 1	Conga T8 2
E3		-	Kick HipHop 9	Kick HipHop 2	-	BD Drum & Bass 1	Analog Click
F3	F#3	-	Hi-HatClosed Tek	SnareHipHopRim 2	-	Bass Drum Blip	Claves T8 1
G3	G#3	-	Kick Gate	HipHop Clap 2	-	BassDrumAnalogSm	Maracas T8
A3	A#3	-	Hi-HatOpen Lo-Fi		-	Kick T8 2	
B3		-	KickGranCasaOpen		-	Kick T8 3	
C4	C#4	-	Hi-HatReverseD&B		-	Kick T9 HD 3	
D4	D#4	-	Kick HipHop 1		-	Kick T9 2	
E4		-	Kick HipHop 3	Kick Analog CR	-	Snare T8 1	Kick T9 4
F4	F#4	-	SnareHipHopRim 3	SnareAnalogSmRim	-	Snare T8 2	Snare T9 Rim
G4	G#4	-	Snare HipHop 5	Snare HipHop 1	-	Snare T8 3	Snare T9 1
A4	A#4	-	Electric Clap 1	Snare Clappy	-	Snare Analog CR	Clap T9
B4		-	Handbell H	Snare HipHop 2	-	Snare Jungle 1	Snare T9 4
C5	C#5	-	Kick HipHop 4	Floor Tom L	-	Snare Drum&Bass2	Tom T9 1
D5	D#5	-	HipHop Clap 3	Hi-HatClosed Hip	-	Snare Hip 1	Hi-Hat Closed T9
E5		-	HipHop Snap 2	Low Tom	-	Snare R&B 1	Tom T9 2
F5	F#5	-	SnareHipHopRim 5	Hi-Hat Pedal Hip	-	Snare R&B 2	Hi-Hat Pedal T9
G5	G#5	-	HipHop flex 1	Mid Tom L	-	Snare Hip 1	Tom T9 3
A5	A#5	-	HipHop flex 2	Hi-Hat Open Hip	-	Snare Wood	Hi-Hat Open T9
B5		-	Shaker 2	High Tom	-	Snare Timbre	Tom T9 4
C6		-	Kick HipHop 5	Ride Cymbal 3	-	Hi-HatClosedT8 1	Tom T9 5
		-	SnareHipHopRim 4	Crash Cymbal 3	-	Hi-Hat Open T8 1	Crash Cymbal T9
		-	Snare HipHop 6	Shaker 2	-	Hi-HatClosedT8 2	Conga T8 1
		-	Snare HipHop 11	ScratchBDForward	-	Hi-Hat Open T8 2	Ride Cymbal T9
		-	Kick HipHop 10	ScratchBDReverse	-	Hi-Hat Pedal Aco	Conga T8 2
		-	Snare HipHop 7	Kick HipHop 2	-	Hi-HatClosed Aco	Analog Click
		-	HipHop Clap 5	SnareHipHopRim 2	-	Hi-Hat Open Aco	Claves T8 1
		-	Conga H Tip	HipHop Clap 2	-	Hi-HatClosedLoFi	Maracas T8
		-	Conga H Heel	HipHop Snap 1	-	Hi-HatOpen Lo-Fi	TambourineAna CR
		-	Conga H Open	Snare HipHop 3	-	Hi-HatClosed Syn	Analog Shaker
		-	Conga L Open 1	Electric Clap 2	-	Hi-Hat Open Syn	Cowbell T8
		-	Conga L Open 2	Kick Hip Deep	-	Analog Shaker 1	CowbellAnalog CR
		-	Kick HipHop 8	-	-	Tambourine RX5 2	-
		-	HipHop Clap 6		-	Tambourine 1 Hit	
		-	Snare T8 1		-	Electric Cowbell	
		-	Snare T8 1 H		-	Conga T8 3	
		-	HipHop Clap 7		-	ElectricTriangle	
		-	Tom T8 1		-	Claves T8 2	
		-	Hi-HatClosedT8 2		-	Analog Shaker 2	
		-	Tom T8 2		-	Electric Clap 1	
		-	-		-	-	
		-	-		-	-	
		-	-		-	-	
		-	-		-	-	

		Break Kit			SFX Kit 1/Live! SFX Kit 1		
		Preset 1 (UK)	Preset 1 (LK)	Preset 2 (PK)	Preset 1 (UK)	Preset 1 (LK)	Preset 2 (PK)
C1	C#1	-	Surdo Mute	Kick Break 1	-	-	Cutting Noise 1
D1	D#1	-	Surdo Open	Snare Hip Rim 1	-	-	Cutting Noise 2
E1		-	Hi Q	Snare Break 3	-	-	-
F1	F#1	-	Whip Slap	Snare Break 1	-	-	String Slap
G1	G#1	-	Scratch H	Snare Break 2	-	-	-
A1	A#1	-	Scratch L	Tom Break 1	-	-	-
B1		-	Finger Snap	HHClosedRockSoft	-	-	-
C2	C#2	-	Snare Break 8	Tom Break 2	-	-	-
D2	D#2	-	Snare Break 9	Hi-Hat PedalRock	-	-	-
E2		-	Hi-HatClosedBrk1	Tom Break 3	-	-	-
F2	F#2	-	Hi-HatClosedBrk2	HH HalfOpen Rock	-	-	-
G2	G#2	-	Kick Break Deep	Tom Break 4	-	-	-
A2	A#2	-	Snare Hip	Tom Break 5	-	-	-
B2		-	Snare Lo-Fi	Crash Cymbal 1	-	-	-
C3	C#3	-	Snare Clappy	Tom Break 6	-	-	-
D3	D#3	-	Snare LdwH Mono	Ride Cymbal 3	-	-	-
E3		-	Snare Rock Roll	China Cymbal 2	-	-	Flute Key Click
F3	F#3	-	Snare Gate 1	RideCymbal Cup 2	-	-	-
G3	G#3	-	Snare Mid	Tambourine 1 Hit	-	-	-
A3	A#3	-	Snare Break Rim	Splash Cymbal 2	-	-	-
B3		-	Kick Break Heavy	-	-	-	-
C4	C#4	-	Snare Hip Rim 4	-	-	-	-
D4	D#4	-	Kick Break 2	-	-	-	-
E4		-	Bongo H	-	-	-	Cutting Noise 1
F4	F#4	-	Bongo L	Kick Break 1	-	-	Cutting Noise 2
G4	G#4	-	Conga H Tip	Snare Hip Rim 1	-	-	-
A4	A#4	-	Conga H OpenSlap	Snare Break 3	-	-	String Slap
B4		-	Conga H Open	Snare Break 1	-	-	-
C5	C#5	-	Conga H Open	Snare Break 2	-	-	-
D5	D#5	-	Bongo 2 H	Tom Break 1	-	-	-
E5		-	Bongo 2 L	HHClosedRockSoft	-	-	-
F5	F#5	-	Conga Open	Tom Break 2	-	-	-
G5	G#5	-	Agogo L	Hi-Hat PedalRock	Shower	-	-
A5	A#5	-	Cabasa	Tom Break 3	Thunder	-	-
B5		-	Maracas Slur	HH HalfOpen Rock	Wind	-	-
C6		-	Timbale H	Tom Break 4	Stream	-	-
		-	Timbale L	Tom Break 5	Bubble	-	-
		-	Scratch H 3	Crash Cymbal 1	Feed	-	-
		-	Scratch Down	Tom Break 6	-	-	-
		-	Claves	Ride Cymbal 3	-	-	-
		-	Wood Block H	China Cymbal 2	-	-	Flute Key Click
		-	Wood Block L	RideCymbal Cup 2	-	-	-
		-	Scratch H 2	Tambourine 1 Hit	-	-	-
		-	Scratch L 2	Splash Cymbal 2	-	-	-
		-	Triangle Mute	Cowbell 1	-	-	-
		-	Triangle Open	Crash Cymbal 2	-	-	-
		-	Kick Break 3	Cowbell RX11	-	-	-
		-	Kick Break 4	Ride Cymbal 2	-	-	-
		-	Kick Break 5	-	Dog	-	-
		-	Kick Break 6	-	Horse	-	-
		-	Kick Break 7	-	Bird Tweet	-	-
		-	Hi-HatClosedBrk3	-	-	-	-
		-	Snare Break 4	-	-	-	-
		-	Snare Break 5	-	-	-	-
		-	Snare Break 6	-	Ghost	-	-
		-	Snare Break 7	-	Maou	-	-
		-	-	-	-	-	-
		-	-	-	-	-	-
		-	-	-	-	-	-
		-	-	-	-	-	-

		SFX Kit 2/Live! SFX Kit 2			Noise Kit		
		Preset 1 (UK)	Preset 1 (LK)	Preset 2 (PK)	Preset 1 (UK)	Preset 1 (LK)	Preset 2 (PK)
C1	C#1	-	-	Phone Call	-	-	White Noise
D1	D#1	-	-	Door Squeak	-	-	Pink Noise
E1		-	-	Door Slam	-	-	WhiteNoiseDown 1
F1	F#1	-	-	Scratch Cut	-	-	PinkNoise Down 1
G1	G#1	-	-	Scratch Split	-	-	WhiteNoiseDown 2
A1	A#1	-	-	Wind Chime	-	-	PinkNoise Down 2
B1		-	-	Telephone Ring	-	-	White Noise Up 2
C2	C#2	-	-	-	-	-	White Noise Up 1
D2	D#2	-	-	-	-	-	Pink Noise Up
E2		-	-	-	-	-	WhiteNoiseUp Rel
F2	F#2	-	-	-	-	-	PinkNoise Up Rel
G2	G#2	-	-	-	-	-	WhiteNoiseUp LFO
A2	A#2	-	-	-	-	-	PinkNoise Up LFO
B2		-	-	-	-	-	-
C3	C#3	Burst	Phone Call	-	-	-	White Noise
D3	D#3	Roller Coaster	Door Squeak	-	-	-	Pink Noise
E3		Submarine	Door Slam	-	-	-	WhiteNoiseDown 1
F3	F#3	-	Scratch Cut	-	-	-	PinkNoise Down 1
G3	G#3	-	Scratch Split	-	-	-	WhiteNoiseDown 2
A3	A#3	-	Wind Chime	-	-	-	PinkNoise Down 2
B3		-	Telephone Ring	-	-	-	White Noise Up 2
C4	C#4	-	-	-	-	-	White Noise Up 1
D4	D#4	-	-	-	-	-	Pink Noise Up
E4		-	-	-	-	-	WhiteNoiseUp Rel
F4	F#4	Laugh	-	-	-	-	PinkNoise Up Rel
G4	G#4	Scream	-	-	-	-	WhiteNoiseUp LFO
A4	A#4	Punch	-	-	-	-	PinkNoise Up LFO
B4		Heart Beat	-	-	-	-	-
C5	C#5	Foot Steps	-	-	-	-	-
D5	D#5	-	-	-	-	-	-
E5		-	-	-	-	-	-
F5	F#5	-	-	-	-	-	-
G5	G#5	-	-	-	-	-	-
A5	A#5	-	-	-	-	-	-
B5		-	-	-	-	-	-
C6		-	-	-	-	-	-

	VocalEffectsKit			GospelAdLibs		
	Preset 1 (UK)	Preset 1 (LK)	Preset 2 (PK)	Preset 1 (UK)	Preset 1 (LK)	Preset 2 (PK)
C1	-	-	Male Ha 1	-	-	-
D1	-	-	Female Ha 1	-	-	-
E1	-	-	Male Ha 2	-	-	-
F1	-	-	Male Ha 3	-	-	-
G1	-	-	Male Bh 1	-	-	-
A1	-	-	Female Bh 1	-	-	-
B1	-	-	Male Kh 1	-	-	-
C2	-	-	Female Kh 1	-	-	-
D2	-	-	Male Ph 1	-	-	-
E2	-	-	Female Ph 1	-	-	-
F2	-	-	Male Th 1	-	-	-
G2	-	-	Female Th 1	-	-	-
A2	-	-	Male Bh 2	-	-	C'mon
B2	-	-	Female Bh 2	-	-	Hoo!
C3	-	-	Male Kh 2	-	-	Aha!
D3	-	-	Female Kh 2	-	-	Oh Yeah
E3	-	-	Male Ph 2	-	-	Yayayayah
F3	-	-	Female Ph 2	-	-	Put Your Hands...
G3	-	-	Male Th 2	-	-	C'mon Now
A3	-	-	Female Th 2	-	-	Heeey
B3	-	-	-	-	-	-
C4	-	-	-	-	-	-
D4	-	-	-	-	-	-
E4	-	-	-	-	-	-
F4	-	-	-	-	-	-
G4	-	-	-	-	-	-
A4	-	-	-	-	-	-
B4	-	-	-	-	-	-
C5	-	-	-	-	-	-
D5	-	-	-	-	-	-
E5	-	-	-	-	-	-
F5	-	-	-	-	-	-
G5	-	-	-	-	-	-
A5	-	-	-	-	-	-
B5	-	-	-	-	-	-
C6	-	-	-	-	-	-
C#1	-	-	Male Bh 3	Uhh Yeah	-	-
D#1	-	-	Female Bh 3	Aaoh	-	-
F#1	-	-	Male Kh 3	Come On!	-	-
G#1	-	-	Female Kh 3	Yeah!	-	-
A#1	-	-	Male Ph 3	Alright Now!	-	-
C#2	-	-	Female Ph 3	One	-	-
D#2	-	-	Male Th 3	Two	-	-
F#2	-	-	Female Th 3	Three	-	-
G#2	-	-	Male Bh 4	Four	-	-
A#2	-	-	Female Bh 4	One!	-	-
C#3	-	-	Male Kh 4	Two!	-	-
D#3	-	-	Female Kh 4	Three!	-	-
F#3	-	-	Male Ph 4	Four!	C'mon	-
G#3	-	-	Female Ph 4	Five!	Hoo!	-
A#3	-	-	Male Th 4	Six!	Aha!	-
C#4	-	-	Female Th 4	Seven!	Oh Yeah	-
D#4	-	-	-	Eight!	Yayayayah	-
F#4	-	-	-	Clap!	Put Your Hands...	-
G#4	-	-	-	Gospel Clap 1	C'mon Now	-
A#4	-	-	-	Gospel Clap 2	Heeey	-
C#5	-	-	-	-	Everybody Now	-
D#5	-	-	-	-	ClapYourHands...	-
F#5	-	-	-	-	WithAllYourSoul	-
G#5	-	-	-	-	Stand Up On...	-
A#5	-	-	-	-	-	-
B#5	-	-	-	-	-	-
C6	-	-	-	-	-	-

		Wonderland Kit			PopLatin Kit		
		Preset 1 (UK)	Preset 1 (LK)	Preset 2 (PK)	Preset 1 (UK)	Preset 1 (LK)	Preset 2 (PK)
C1	C#1		Laser Beam	Thunder		-	Bongo H Open 1 f
D1	D#1		Laser Shot	Horse		Cajon Low	Bongo H Open 3 f
E1			Water Phone	Bass Drum		Cajon Slap	Bongo H Rim
F1	F#1		Bubble	Footstep		Cajon Tip	Bongo H Tip
G1	G#1		Puddle	Snare		Claves High	Bongo H Heel
A1	A#1		Thunder	Snare Roll		Claves Low	Bongo H Slap
B1			Shower	Footstep		Hand Clap	Bongo L Open 1 f
C2	C#2		Beach	Lion		-	Bongo L Open 3 f
D2	D#2		Stream	Footstep		Finger Snap	Bongo L Rim
E2			Footstep	Oxen		Castanet	Bongo L Tip
F2	F#2		Door Squeak	Footstep		Conga H Tip	Bongo L Heel
G2	G#2		Door Slam	Door Slam		Conga H Heel	Bongo L Slap
A2	A#2		Bass Drum	Bass Drum	-	Conga H Open	Timbale L
B2			Gran Cassa	Gran Cassa	-	Conga H Mute	-
C3	C#3		Tom 2	Tom 2	-	Conga H SlapOpen	-
D3	D#3		Tom 1	Tom 1	-	Conga H Slap	-
E3			Snare	Snare	-	Conga H SlapMute	-
F3	F#3		Snare Roll	Snare Roll	-	Conga L Tip	Paila L
G3	G#3		Hi-Hat Closed	Hi-Hat Closed	-	Conga L Heel	Timbale H
A3	A#3		Cymbal	Cymbal	-	Conga L Open	-
B3			Hi-Hat Open	Hi-Hat Open	-	Conga L Mute	-
C4	C#4		Tambourine	Tambourine	-	Conga L SlapOpen	-
D4	D#4		Finger Snap	Finger Snap	-	Conga L Slap	-
E4			Castanet	Castanet	-	Conga L Slide	-
F4	F#4		Triangle Mute	Triangle Mute		Cowbell Top	Bongo H Open 1 f
G4	G#4		Wood Block L	Wood Block L		Cowbell 1	Bongo H Open 3 f
A4	A#4		Triangle Open	Triangle Open		Cowbell 2	Bongo H Rim
B4			Wood Block H	Wood Block H		Cowbell 3	Bongo H Tip
C5	C#5		Hand Clap	Hand Clap		Guiro Short	Bongo H Heel
D5	D#5		Jingle Bells	Jingle Bells		Guiro Long	Bongo H Slap
E5			Bell Tree	Bell Tree		Metal Guiro Short	Bongo L Open 1 f
F5	F#5		Alarm Bell	Alarm Bell		Metal Guiro Long	Bongo L Open 3 f
G5	G#5		Train	Train		Tambourine	Bongo L Rim
A5	A#5		Horn 1	Horn 1		Tambourim Open	Bongo L Tip
B5			Horn 2	Horn 2		Tambourim Mute	Bongo L Heel
C6			Siren	Siren		Tambourim Tip	Bongo L Slap
			CarEngn Ignition	CarEngn Ignition		Maracas	Timbale L
			Car Crash	Car Crash		Shaker	-
			Helicopter	Helicopter		Cabasa	-
			Starship	Starship		Cuica Mute	-
			Sheep	Sheep		Cuica Open	-
			Goat	Goat		Cowbell High 1	Paila L
			Oxen	Oxen		Cowbell High 2	Timbale H
			Whinny	Whinny		Shekere	-
			Horse	Horse		Shekere Tone	-
			Lion	Lion		Triangle Mute	-
			Dog	Dog		Triangle Open	-
			Cat	Cat		-	Paila H
			Hen	Hen		Wind Chime	-
			Owl			-	-
			Insects			-	-
			Frog			-	-
			Tweet 1			-	-
			Tweet 2			-	-
			Cuckoo Clock			-	-
			Big Clock			-	-
			Bell			-	-
			Telephone			-	-
			Camera			-	-
			Gnaw			-	-
			Applause			-	-

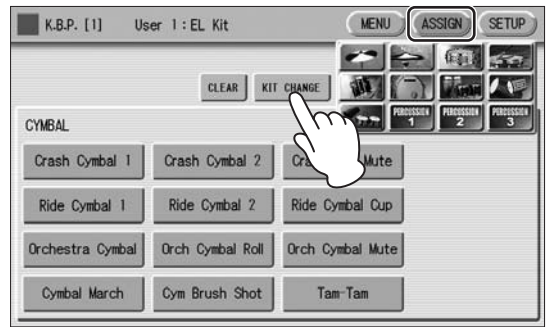
		China Kit			OrchestraPerc		
		Preset 1 (UK)	Preset 1 (LK)	Preset 2 (PK)	Preset 1 (UK)	Preset 1 (LK)	Preset 2 (PK)
C1	C#1	-	-	Luo High 1	-	-	Snare Ensemble
D1	D#1	-	-	Gong Batter	-	Symphonic Gong 1	Sus Cym 1 Roll S
E1		-	-	Jin Luo	-	Symphonic Gong L	Sus Cymbal 1
F1	F#1	-	-	Luo High 2	-	Symphonic Gong 2	Sus Cym 2 Roll L
G1	G#1	-	-	Luo Mid-Low	-	Timpani E	Sus Cymbal 2
A1	A#1	-	-	Luo	-	Timpani F	Concert Tom 5
B1		-	-	Jin Luo Low	-	Timpani F#	OrchCymbal 1 ckd
C2	C#2	-	-	Da Cha 1	-	Timpani G	Concert Tom 4
D2	D#2	-	-	Da Cha Effect	-	Timpani G#	Orch Cymbal 1
E2		-	-	Zhongcha	-	Timpani A	Concert Tom 3
F2	F#2	-	-	Xiaocha Effect	-	Timpani A#	Orch Cymbal 2
G2	G#2	-	-	Da Cha 2	-	Timpani B	Concert Tom 2
A2	A#2	-	-	Da Gu mp	-	Timpani C	Concert Tom 1
B2		-	-	Da Gu Rim	-	Timpani C#	Finger Cymbal
C3	C#3	-	-	Da Gu f	-	Timpani D	Gong
D3	D#3	-	-	Da Gu Hand	-	Timpani D#	Ride Cymbal Tip
E3		-	-	Da Gu Roll	-	Timpani High E	China Cymbal
F3	F#3	-	-	Pai Gu 4	-	Gran Cassa Hard	Ride Cymbal Cup
G3	G#3	-	-	Pai Gu 4 High	-	Gran Cassa Soft	Tambourine
A3	A#3	-	-	Pai Gu 3	-	Gran Cassa Hit	Splash Cymbal
B3		-	-	Pai Gu 3 High	-	Gran Cassa Cresc	
C4	C#4	-	-	Pai Gu 2	-	ConcertSnareDrum	
D4	D#4	-	-	Pai Gu 2 High	-	Snare Roll	
E4		-	-	Pai Gu 1	-	Snare Drum Light	
F4	F#4	-	-	Ban	-	Bongo H Stick	Snare Ensemble
G4	G#4	-	-	Luo High 1	-	Bongo L Stick	Sus Cym 1 Roll S
A4	A#4	-	-	Bangu Roll	-	Conga H Stick	Sus Cymbal 1
B4		-	-	ChineseOperaVo 1	-	Conga L Stick	Sus Cym 2 Roll L
C5	C#5	-	-	ChineseOperaVo 2	-	Whip	Sus Cymbal 2
D5	D#5	-	-	ChineseOperaVo 3	-		
E5		-	-	Yunluo F	-	Rotating Tom 5	Concert Tom 5
F5	F#5	-	-	Yunluo F#	-	Tubular Bell L	OrchCymbal 1 ckd
G5	G#5	-	-	Yunluo G	-	Rotating Tom 4	Concert Tom 4
A5	A#5	-	-	Yunluo G#	-	Tubular Bell M	Orch Cymbal 1
B5		-	-	Yunluo A	-	Rotating Tom 3	Concert Tom 3
C6		-	-	Yunluo A#	-	Tubular Bell H	Orch Cymbal 2
		-	-	Yunluo B	-	Rotating Tom 2	Concert Tom 2
		-	-	Yunluo C	-	Rotating Tom 1	Concert Tom 1
		-	-	Yunluo C#	-	Temple Block H	Finger Cymbal
		-	-	Yunluo D	-	Temple Block L	Gong
		-	-	Yunluo D#	-	Claves	Ride Cymbal Tip
		-	-	Yunluo E	-	Wood Block H	China Cymbal
		-	-	Yunluo High F	-	Wood Block L	Ride Cymbal Cup
		-	-	Yunluo High F#	-	Anveil	Tambourine
		-	-	Yunluo High G	-	Triangle Roll	Splash Cymbal
		-	-	Yunluo High G#	-	Triangle Mute	Cowbell
		-	-	Yunluo High A	-	Triangle Open	Jingle Ring
		-	-	Yunluo High A#	-	Bell Tree	Castanet Roll
		-	-	Yunluo High B	-	Sleigh Bells	Table Castanet
		-	-	Yunluo High C	-	Wind Chime	-
		-	-	-	-	-	-
		-	-	-	-	-	-
		-	-	-	-	-	-
		-	-	-	-	-	-
		-	-	-	-	-	-
		-	-	-	-	-	-
		-	-	-	-	-	-
		-	-	-	-	-	-
		-	-	-	-	-	-
		-	-	-	-	-	-
		-	-	-	-	-	-
		-	-	-	-	-	-

사용자 건반 타악기 키트 생성

건반의 음에 특정 드럼/타악기 음향을 할당하여 사용자만의 고유한 건반 타악기 키트를 생성할 수 있습니다. 이렇게 하려면 사용자 건반 타악기(사용자 1 ~ 40 중 아무거나)에 원하는 키트(85 ~ 94페이지)를 할당한 후 건반 또는 페달에 각각의 원하는 드럼/타악기 음향을 할당합니다. 생성된 사용자 건반 타악기 키트는 **KEYBOARD PERCUSSION [1]** 또는 **[2]** 버튼을 통해 불러올 수 있습니다. 아래 설명에서는 드럼 음향이 사용자 1에 할당되어 **KEYBOARD PERCUSSION [1]** 버튼을 통해 호출됩니다.

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

- 1 **KEYBOARD PERCUSSION [1] 버튼을 눌러 건반 타악기 기능을 켭니다.**
K.B.P. 디스플레이가 나타납니다.
- 2 **디스플레이에서 [USER 1]을 누릅니다.**
이 절차에서는 **KEYBOARD PERCUSSION [1]** 버튼에 사용자 1을 할당합니다.
그러면 다음에 [1] 버튼을 누를 때 사용자 1 설정을 불러올 수 있습니다.
- 3 **디스플레이 오른쪽 상단의 [ASSIGN] 버튼을 눌러 ASSIGN 페이지를 불러옵니다.**
- 4 **디스플레이 중앙의 [KIT CHANGE] 버튼을 눌러 건반 타악기의 키트 목록을 불러온 후 원하는 키트를 선택합니다.**

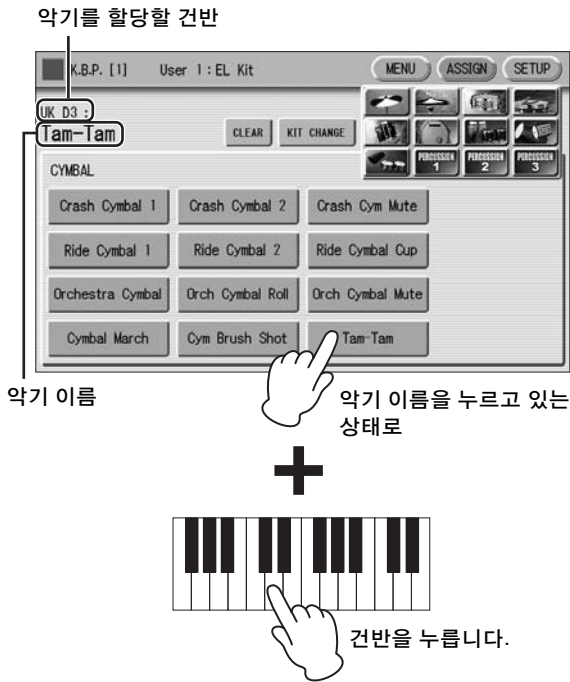


- 5 **건반에 할당하고자 하는 드럼 악기를 선택합니다.**
디스플레이에서 카테고리 버튼으로 원하는 드럼 악기 카테고리를 선택합니다. 선택한 카테고리의 드럼 악기 메뉴가 나타납니다.



- 참조 페이지**
- 키트 할당 목록(85페이지)

6 디스플레이에서 원하는 악기 이름을 누른 상태에서 동시에 악기를 할당할 건반 (또는 페달)을 눌러 특정 건반 또는 페달에 악기를 할당합니다.



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

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

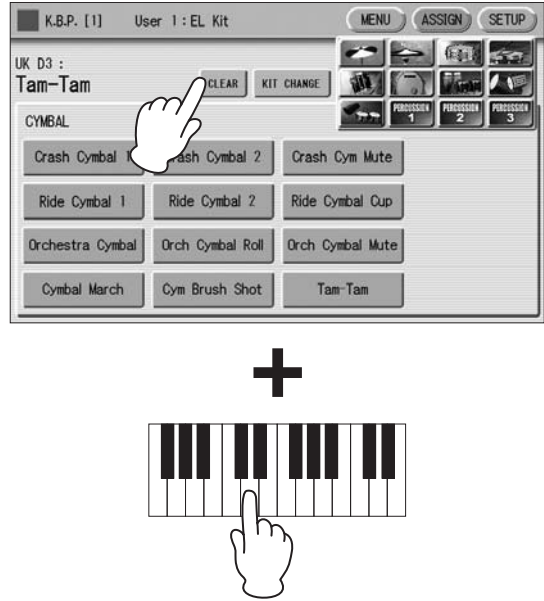
8 건반 타악기의 메뉴 페이지에서 연주에 사용하려는 사용자 번호를 선택합니다.

예를 들어 K.B.P. [1] 페이지에서 “User 5”를 선택한 경우 KEYBOARD PERCUSSION [1] 버튼을 누르면 건반 타악기의 사용자 5가 호출됩니다.

주
 사용자 건반 타악기 데이터는 등록 메모리에 저장할 수 없습니다. 오직 [1]/[2] 버튼의 켜짐/꺼짐 상태와 (프리셋 1 ~ 2 및 사용자 1 ~ 40에서) 선택된 건반 타악기 키트만 저장할 수 있습니다. 현재 등록 메모리 데이터와 함께 사용자 건반 타악기 데이터를 저장하려는 경우 USB 플래시 메모리에 저장 작업을 실시합니다(118페이지). 각 기기마다 개별적으로 40개의 모든 사용자 건반 타악기 키트를 저장할 수 있습니다.

한 가지 악기 삭제

디스플레이(ASSIGN 페이지)의 [CLEAR] 버튼과 삭제하고자 하는 악기에 해당하는 건반(또는 페달)을 동시에 누릅니다.



알림

사용자가 만든 건반 타악기 설정은 다른 디스플레이로 전환할 때 자동으로 저장됩니다. 데이터가 저장되는 동안 디스플레이 왼쪽 맨 위의 사각형이 몇 초 동안 밝은 파란색으로 점등됩니다. 건반 타악기 설정이 저장되는 동안 전원을 끄지 마십시오.

모든 악기 삭제

디스플레이(ASSIGN 페이지)의 [CLEAR] 버튼을 사용하여 모든 악기를 삭제할 수 있습니다.

1 [CLEAR] 버튼을 눌렀다 놓습니다.

다음 디스플레이가 나타나 작동 확인을 지시합니다.



2 디스플레이에서 [CLEAR]를 눌러 모든 데이터를 지웁니다. [CLEAR]를 선택하면 디스플레이에 “Completed” 메시지가 잠시 나타납니다.

디스플레이의 [CANCEL] 버튼을 눌러 작동을 취소합니다.

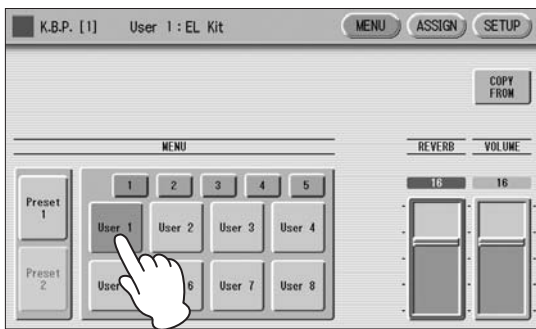
건반 타악기 설정 복사

프리셋 건반 타악기를 사용자 위치 중 하나로 복사하거나, 한 사용자 위치에서 다른 위치로 복사할 수 있습니다. 아래 설명에서는 프리셋 1을 사용자 1로 복사합니다.

1 KEYBOARD PERCUSSION [1] 버튼을 눌러 프리셋 1을 복사합니다.

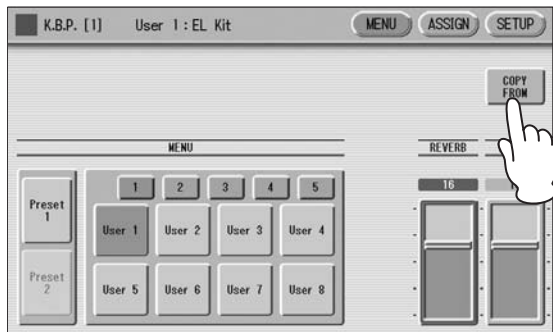
프리셋 1을 복사하려면 [1] 버튼을 선택하고, 프리셋 2를 복사하려면 [2] 버튼을 선택합니다. 사용자 위치 중 하나를 복사하려면 [1] 또는 [2] 버튼을 선택합니다.

2 메뉴 버튼 내에서 대상 사용자 위치(예를 들어 사용자 1)를 선택합니다.



3 디스플레이의 [COPY FROM] 버튼을 누릅니다.

복사 원본 위치를 선택할 수 있는 목록이 나타납니다.



4 목록에서 복사 원본(이 경우 Preset 1)을 선택합니다.

메시지가 나타나 작동 확인을 지시합니다.

5 디스플레이에서 [COPY] 버튼을 눌러 프리셋 1을 복사합니다. [COPY]를 선택하면 디스플레이에 “Completed” 메시지가 잠시 나타납니다.

디스플레이의 [CANCEL] 버튼을 눌러 작동을 취소합니다.

각 타악기의 세부 설정

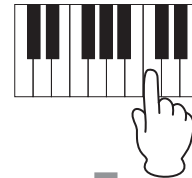
각 악기의 팬, 피치, 리버브 및 음량의 설정을 독립적으로 조정할 수 있습니다. 이 설정은 등록 메모리에 저장할 수 없는 시스템 설정입니다.

1 관련 건반(변경할 악기가 할당된 건반)의 음량을 끕니다.

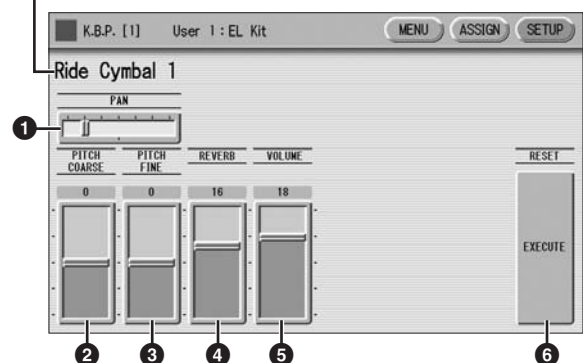
2 K.B.P. 디스플레이 오른쪽 상단의 [SETUP] 버튼을 눌러 SETUP 페이지를 불러옵니다.

3 해당 건반(변경될 악기가 지정된 건반)을 누릅니다.

선택한 악기 이름이 디스플레이에 나타나면 설정을 변경할 수 있습니다.



선택한 악기의 이름



① PAN

스테레오 이미지에서 현재 선택된 악기의 위치를 결정합니다. 7가지 팬 위치를 이용할 수 있습니다.

② PITCH COARSE

현재 선택된 악기의 피치를 100센트 단위로 조정합니다.
범위: -64 ~ +63

③ PITCH FINE

현재 선택된 악기의 피치를 1센트 단위로 조절할 수 있으므로 PITCH COARSE(②)보다 더 세밀하게 악기를 조율할 수 있습니다.
범위: -64 ~ +63

④ REVERB

현재 선택된 악기에 적용된 리버브의 양을 결정합니다.
범위: 0 ~ 24

⑤ VOLUME

현재 선택된 악기의 음량을 결정합니다.
범위: 0 ~ 24

⑥ RESET

팬, 피치 및 리버브 등의 설정을 기본값으로 초기화합니다.
[EXECUTE] 버튼을 누르면 다음 디스플레이가 나타나서 작업 확인을 요청합니다.



디스플레이의 [EXECUTE] 버튼을 눌러 기본 설정을 복원(초기화)합니다.

[EXECUTE]를 선택하면 디스플레이에 “Complete” 메시지가 잠시 나타납니다.

디스플레이의 [CANCEL] 버튼을 눌러 작동을 취소합니다.

키트 할당 목록

EL Kit

CYMBAL

- Crash Cymbal 1
- Crash Cymbal 2
- Crash Cym Mute
- Ride Cymbal 1
- Ride Cymbal 2
- Ride Cymbal Cup
- Orchestra Cymbal
- Orch Cymbal Roll
- Orch Cymbal Mute
- Cymbal March
- Cym Brush Shot
- Tam-Tam

HI-HAT

- Hi-Hat Open
- Hi-Hat Closed
- Hi-Hat Pedal 1
- Hi-Hat Pedal 2
- Analog HH Open
- Analog HH Closed

SNARE DRUM

- Snare Drum Light
- Snare Drum Heavy
- Snare Drum Rim 1
- Snare Drum Rim 2
- SD Accent 1
- SD Accent 2
- SD Reverb 1
- SD Reverb 2
- Synth Snare Drum
- Orch Snare Drum
- Snare Drum Roll
- Analog SD

SNARE BRUSH

- SD Brush Shot 1
- SD Brush Shot 2
- SD Brush Roll

TOM

- Tom 1
- Tom 2
- Tom 3
- Tom 4
- Tom Brush Shot 1
- Tom Brush Shot 2
- Tom Brush Shot 3
- Tom Brush Shot 4
- Synth Tom 1
- Synth Tom 2
- Synth Tom 3

BASS DRUM

- Bass Drum Light
- Bass Drum Heavy
- Bass Drum Attack
- Synth Bass Drum
- Bass Drum March
- Concert BD
- Analog BD Short
- Analog BD Long

CONGA/BONGO

- Conga High
- Conga Low
- Conga Slap
- Conga Muff
- Conga Slide
- Bongo High

- Bongo Low
- Bongo Slap
- Bongo Mute

CUICA/SURDO

- Cuica High
- Cuica Middle
- Cuica Low
- Tamborim Open
- Tamborim Mute
- Surdo Open
- Surdo Mute
- Surdo Rim
- Surdo Muff

TIMBALES/COWBELL

- Timbale 1 High
- Timbale 1 Low
- Timbale 2 High
- Timbale 2 Low
- Timbale 3 High
- Timbale 3 Low
- Timbale 4 High
- Timbale 4 Low
- Cowbell 1
- Cowbell 2
- Cowbell 3
- Cowbell 4

PERCUSSION 1

- Cabasa
- Shaker
- Maracas High
- Maracas Low
- Guiro Short
- Guiro Long
- Wood Block High
- Wood Block Mid
- Wood Block Low
- Claves
- Castanet
- Vibraslap

PERCUSSION 2

- Agogo High
- Agogo Low
- Triangle Open
- Triangle Mute
- Wind Chime Down
- Wind Chime Up
- Tambourine
- Pandeiro
- Bells
- Hand Claps
- Finger Snap
- Scratch
- Noise Percussion

PERCUSSION 3

- Kotsuzumi 1
- Kotsuzumi 2
- Kotsuzumi 3
- Kotsuzumi 4
- Ohtsuzumi 1
- Ohtsuzumi 2
- Taiko 1
- Taiko 2
- Ohdaiko 1
- Ohdaiko 2
- Kakegoe 1
- Kakegoe 2
- Kakegoe 3

Standard Kit 1

CYMBAL

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

SNARE DRUM

- Snare
- Snare Tight
- Snare Soft
- Snare Roll
- Side Stick
- Open Rim Shot
- Brush Tap
- Brush Slap
- Brush Swirl
- Brush Tap Swirl

TOM

- Floor Tom L
- Floor Tom H
- Low Tom
- Mid Tom L
- Mid Tom H
- High Tom

BASS DRUM

- Kick
- Kick Tight
- Kick Soft

PERCUSSION 1

- Conga H Open
- Conga L
- Conga H Mute
- Bongo H
- Bongo L
- Timbale H
- Timbale L
- Cowbell
- Claves
- Guiro Long
- Guiro Short
- Maracas
- Vibraslap

PERCUSSION 2

- Surdo Mute
- Surdo Open
- Cuica Mute
- Cuica Open
- Cabasa
- Shaker
- Agogo H
- Agogo L
- Samba Whistle H
- Samba Whistle L

PERCUSSION 3

- Tambourine
- Castanet
- Jingle Bells
- Bell Tree
- Triangle Open
- Triangle Mute

- Wood Block H
- Wood Block L
- Sticks
- Whip Slap
- Finger Snap
- Hand Clap

PERCUSSION 4

- Hi Q
- Click Noise
- Scratch H
- Scratch L
- Seq Click L
- Seq Click H
- Metronome Click
- Metronome Bell

Standard Kit 2

CYMBAL

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

SNARE DRUM

- Snare Short
- Snare Tight H
- Snare Soft 2
- Snare Roll
- Side Stick Light
- Open Rim Shot H
- Brush Tap
- Brush Slap
- Brush Swirl
- Brush Tap Swirl

TOM

- Floor Tom L
- Floor Tom H
- Low Tom
- Mid Tom L
- Mid Tom H
- High Tom

BASS DRUM

- Kick Short
- Kick Tight
- Kick Soft

PERCUSSION 1

- Conga H Open
- Conga L
- Conga H Mute
- Bongo H
- Bongo L
- Timbale H
- Timbale L
- Cowbell
- Claves
- Guiro Long
- Guiro Short
- Maracas
- Vibraslap

5
리듬/건반 타악기

PERCUSSION 2

- Surdo Mute
- Surdo Open
- Cuica Mute
- Cuica Open
- Cabasa
- Shaker
- Agogo H
- Agogo L
- Samba Whistle H
- Samba Whistle L

PERCUSSION 3

- Tambourine
- Castanet
- Jingle Bells
- Bell Tree
- Triangle Open
- Triangle Mute
- Wood Block H
- Wood Block L
- Sticks
- Whip Slap
- Finger Snap
- Hand Clap

PERCUSSION 4

- Hi Q
- Click Noise
- Scratch H
- Scratch L
- Seq Click L
- Seq Click H
- Metronome Click
- Metronome Bell

Hit Kit

CYMBAL

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

SNARE DRUM

- Snare Ambient
- Snare Tight 2
- Snare Electro
- Snare Roll
- Stick Ambient
- Snare Pitched
- Brush Tap
- Brush Slap
- Brush Swirl
- Brush Tap Swirl

TOM

- Hybrid Tom 1
- Hybrid Tom 2
- Hybrid Tom 3
- Hybrid Tom 4
- Hybrid Tom 5
- Hybrid Tom 6

BASS DRUM

- Kick Tight H
- Kick Wet
- Kick Tight L

PERCUSSION 1

- Conga H Open
- Conga L
- Conga H Mute
- Bongo H
- Bongo L
- Timbale H
- Timbale L
- Cowbell
- Claves
- Guiro Long
- Guiro Short
- Maracas
- Vibraslap

PERCUSSION 2

- Surdo Mute
- Surdo Open
- Cuica Mute
- Cuica Open
- Cabasa
- Shaker
- Agogo H
- Agogo L
- Samba Whistle H
- Samba Whistle L

PERCUSSION 3

- Tambourine Light
- Castanet
- Jingle Bells
- Bell Tree
- Triangle Open
- Triangle Mute
- Wood Block H
- Wood Block L
- Sticks
- Whip Slap
- Finger Snap
- Hand Clap

PERCUSSION 4

- Hi Q
- Click Noise
- Scratch H
- Scratch L
- Seq Click L
- Seq Click H
- Metronome Click
- Metronome Bell

Room Kit

CYMBAL

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

SNARE DRUM

- Snare Snappy
- Snare Tight Snap
- Snare Soft
- Snare Roll
- Side Stick
- Open Rim Shot
- Brush Tap
- Brush Slap
- Brush Swirl
- Brush Tap Swirl

TOM

- Tom Room 1
- Tom Room 2
- Tom Room 3
- Tom Room 4
- Tom Room 5
- Tom Room 6

BASS DRUM

- Kick
- Kick Tight
- Kick Soft

PERCUSSION 1

- Conga H Open
- Conga L
- Conga H Mute
- Bongo H
- Bongo L
- Timbale H
- Timbale L
- Cowbell
- Claves
- Guiro Long
- Guiro Short
- Maracas
- Vibraslap

PERCUSSION 2

- Surdo Mute
- Surdo Open
- Cuica Mute
- Cuica Open
- Cabasa
- Shaker
- Agogo H
- Agogo L
- Samba Whistle H
- Samba Whistle L

PERCUSSION 3

- Tambourine
- Castanet
- Jingle Bells
- Bell Tree
- Triangle Open
- Triangle Mute
- Wood Block H
- Wood Block L
- Sticks
- Whip Slap
- Finger Snap
- Hand Clap

PERCUSSION 4

- Hi Q
- Click Noise
- Scratch H
- Scratch L
- Seq Click L
- Seq Click H
- Metronome Click
- Metronome Bell

Rock Kit

CYMBAL

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

- Hi-Hat Pedal

SNARE DRUM

- Snare Rock
- Snare Rock Tight
- Snare Noisy
- Snare Roll
- Side Stick
- Open Rim Shot
- Brush Tap
- Brush Slap
- Brush Swirl
- Brush Tap Swirl

TOM

- Tom Rock 1
- Tom Rock 2
- Tom Rock 3
- Tom Rock 4
- Tom Rock 5
- Tom Rock 6

BASS DRUM

- Kick Gate
- Kick 2
- Kick Soft

PERCUSSION 1

- Conga H Open
- Conga L
- Conga H Mute
- Bongo H
- Bongo L
- Timbale H
- Timbale L
- Cowbell
- Claves
- Guiro Long
- Guiro Short
- Maracas
- Vibraslap

PERCUSSION 2

- Surdo Mute
- Surdo Open
- Cuica Mute
- Cuica Open
- Cabasa
- Shaker
- Agogo H
- Agogo L
- Samba Whistle H
- Samba Whistle L

PERCUSSION 3

- Tambourine
- Castanet
- Jingle Bells
- Bell Tree
- Triangle Open
- Triangle Mute
- Wood Block H
- Wood Block L
- Sticks
- Whip Slap
- Finger Snap
- Hand Clap

PERCUSSION 4

- Hi Q
- Click Noise
- Scratch H
- Scratch L
- Seq Click L
- Seq Click H
- Metronome Click
- Metronome Bell

Electro Kit

CYMBAL

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

SNARE DRUM

- Snare Noisy 2
- Snare Noisy 3
- Snare Snap Elec
- Snare Roll
- Side Stick
- Open Rim Shot
- Brush Tap
- Brush Slap
- Brush Swirl
- Reverse Cymbal

TOM

- Tom Electro 1
- Tom Electro 2
- Tom Electro 3
- Tom Electro 4
- Tom Electro 5
- Tom Electro 6

BASS DRUM

- Kick Gate Heavy
- Kick Gate
- Kick 3

PERCUSSION 1

- Conga H Open
- Conga L
- Conga H Mute
- Bongo H
- Bongo L
- Timbale H
- Timbale L
- Cowbell
- Claves
- Guiro Long
- Guiro Short
- Maracas
- Vibraslap

PERCUSSION 2

- Surdo Mute
- Surdo Open
- Scratch H 2
- Scratch L 2
- Cabasa
- Shaker
- Agogo H
- Agogo L
- Samba Whistle H
- Samba Whistle L

PERCUSSION 3

- Tambourine
- Hi Q 2
- Jingle Bells
- Bell Tree
- Triangle Open
- Triangle Mute
- Wood Block H
- Wood Block L
- Sticks
- Whip Slap

- Finger Snap
- Hand Clap

PERCUSSION 4

- Hi Q
- Click Noise
- Scratch H
- Scratch L
- Seq Click L
- Seq Click H
- Metronome Click
- Metronome Bell

Analog Kit

CYMBAL

- Crash Analog
- Crash Cymbal 2
- Splash Cymbal
- Chinese Cymbal
- Ride Cymbal 1
- Ride Cymbal 2
- Ride Cymbal Cup
- Hat Open Analog
- Hat Close Analog
- Hat Close Anlg 2

SNARE DRUM

- Snare Analog
- Snare Analog 2
- Snare Noisy 4
- Snare Roll
- Side Stick Anlg
- Open Rim Shot
- Brush Tap
- Brush Slap
- Brush Swirl
- Reverse Cymbal

TOM

- Tom Analog 1
- Tom Analog 2
- Tom Analog 3
- Tom Analog 4
- Tom Analog 5
- Tom Analog 6

BASS DRUM

- Kick Analog
- Kick Anlg Short
- Kick 3

PERCUSSION 1

- Conga Analog M
- Conga Analog L
- Conga Analog H
- Bongo H
- Bongo L
- Timbale H
- Timbale L
- Cowbell Analog
- Claves 2
- Guiro Long
- Guiro Short
- Maracas 2
- Vibraslap

PERCUSSION 2

- Surdo Mute
- Surdo Open
- Scratch H 2
- Scratch L 2
- Cabasa
- Shaker
- Agogo H
- Agogo L
- Samba Whistle H

- Samba Whistle L

PERCUSSION 3

- Tambourine
- Hi Q 2
- Jingle Bells
- Bell Tree
- Triangle Open
- Triangle Mute
- Wood Block H
- Wood Block L
- Sticks
- Whip Slap
- Finger Snap
- Hand Clap

PERCUSSION 4

- Hi Q
- Click Noise
- Scratch H
- Scratch L
- Seq Click L
- Seq Click H
- Metronome Click
- Metronome Bell

Dance Kit

CYMBAL

- Crash Analog
- Crash Cymbal 2
- Splash Cymbal
- Chinese Cymbal
- Ride Cymbal 1
- Ride Analog
- Ride Cymbal Cup
- Hi-Hat Open 3
- Hi-Hat Closed 3
- Hat Close Anlg 3

SNARE DRUM

- Snare Clap
- Snare Dry
- Snare Techno
- Reverse Dance 2
- Side Stick Anlg
- Rim Gate
- Snare Analog 3
- Snare Analog 4
- Vinyl Noise
- Reverse Cymbal

TOM

- Tom Dance 1
- Tom Dance 2
- Tom Dance 3
- Tom Dance 4
- Tom Dance 5
- Tom Dance 6

BASS DRUM

- Kick Techno
- Kick Techno L
- Kick Techno Q

PERCUSSION 1

- Conga Analog M
- Conga Analog L
- Conga Analog H
- Bongo Analog H
- Bongo Analog L
- Timbale H
- Timbale L
- Cowbell Dance
- Claves 2
- Guiro Long
- Guiro Short

- Maracas 2
- Vibraslap Analog

PERCUSSION 2

- Kick Dance 1
- Kick Dance 2
- Dance Breath 1
- Dance Breath 2
- Cabasa
- Shaker
- Agogo H
- Agogo L
- Samba Whistle H
- Samba Whistle L

PERCUSSION 3

- Tambourine Anlg
- Hi Q 2
- Jingle Bells
- Bell Tree
- Triangle Open
- Triangle Mute
- Dance Perc 3
- Dance Perc 4
- Snare Dance 1
- Whip Slap
- Finger Snap
- Dance Clap

PERCUSSION 4

- Hi Q
- Click Noise
- Scratch Dance 1
- Scratch Dance 2
- Dance Perc 2
- Hi Q Dance 1
- Dance Perc 1
- Reverse Dance 1

Jazz Kit

CYMBAL

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

SNARE DRUM

- Snare Jazz L
- Snare Jazz M
- Snare Jazz H
- Snare Roll
- Side Stick Light
- Open Rim Shot
- Brush Tap
- Brush Slap
- Brush Swirl
- Brush Tap Swirl

TOM

- Floor Tom L
- Floor Tom H
- Low Tom
- Mid Tom L
- Mid Tom H
- High Tom

BASS DRUM

- Kick Jazz
- Kick Tight
- Kick Soft

PERCUSSION 1

- Conga H Open
- Conga L
- Conga H Mute
- Bongo H
- Bongo L
- Timbale H
- Timbale L
- Cowbell
- Claves
- Guiro Long
- Guiro Short
- Maracas
- Vibraslap

PERCUSSION 2

- Surdo Mute
- Surdo Open
- Cuica Mute
- Cuica Open
- Cabasa
- Shaker
- Agogo H
- Agogo L
- Samba Whistle H
- Samba Whistle L

PERCUSSION 3

- Tambourine
- Castanet
- Jingle Bells
- Bell Tree
- Triangle Open
- Triangle Mute
- Wood Block H
- Wood Block L
- Sticks
- Whip Slap
- Finger Snap
- Hand Clap

PERCUSSION 4

- Hi Q
- Click Noise
- Scratch H
- Scratch L
- Seq Click L
- Seq Click H
- Metronome Click
- Metronome Bell

Brush Kit

CYMBAL

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

SNARE DRUM

- Brush Slap 3
- Brush Tap 2
- Brush Slap 2
- Snare Roll
- Side Stick Light
- Open Rim Shot
- Brush Tap
- Brush Slap
- Brush Swirl
- Brush Tap Swirl

TOM

- Tom Brush 1
- Tom Brush 2
- Tom Brush 3
- Tom Brush 4
- Tom Brush 5
- Tom Brush 6

BASS DRUM

- Kick Jazz
- Kick Tight
- Kick Soft

PERCUSSION 1

- Conga H Open
- Conga L
- Conga H Mute
- Bongo H
- Bongo L
- Timbale H
- Timbale L
- Cowbell
- Claves
- Guiro Long
- Guiro Short
- Maracas
- Vibraslap

PERCUSSION 2

- Surdo Mute
- Surdo Open
- Cuica Mute
- Cuica Open
- Cabasa
- Shaker
- Agogo H
- Agogo L
- Samba Whistle H
- Samba Whistle L

PERCUSSION 3

- Tambourine
- Castanet
- Jingle Bells
- Bell Tree
- Triangle Open
- Triangle Mute
- Wood Block H
- Wood Block L
- Sticks
- Whip Slap
- Finger Snap
- Hand Clap

PERCUSSION 4

- Hi Q
- Click Noise
- Scratch H
- Scratch L
- Seq Click L
- Seq Click H
- Metronome Click
- Metronome Bell

Symphony Kit

CYMBAL

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

- Hi-Hat Pedal

SNARE DRUM

- Band Snare
- Band Snare 2
- Snare Soft
- Snare Roll
- Side Stick
- Open Rim Shot
- Brush Tap
- Brush Slap
- Brush Swirl
- Brush Tap Swirl

TOM

- Floor Tom L
- Floor Tom H
- Low Tom
- Mid Tom L
- Mid Tom H
- High Tom

BASS DRUM

- Gran Cassa Mute
- Gran Cassa
- Kick Soft 2

PERCUSSION 1

- Conga H Open
- Conga L
- Conga H Mute
- Bongo H
- Bongo L
- Timbale H
- Timbale L
- Cowbell
- Claves
- Guiro Long
- Guiro Short
- Maracas
- Vibraslap

PERCUSSION 2

- Surdo Mute
- Surdo Open
- Cuica Mute
- Cuica Open
- Cabasa
- Shaker
- Agogo H
- Agogo L
- Samba Whistle H
- Samba Whistle L

PERCUSSION 3

- Tambourine
- Castanet
- Jingle Bells
- Bell Tree
- Triangle Open
- Triangle Mute
- Wood Block H
- Wood Block L
- Sticks
- Whip Slap
- Finger Snap
- Hand Clap

PERCUSSION 4

- Hi Q
- Click Noise
- Scratch H
- Scratch L
- Seq Click L
- Seq Click H
- Metronome Click
- Metronome Bell

Live!StudioKit

CYMBAL

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

SNARE DRUM

- Snare Studio M
- Snare Studio L
- Snare Studio 2
- Snare Roll
- Side Stick
- Open Rim Shot
- Brush Tap
- Brush Slap
- Brush Swirl
- Brush Tap Swirl

TOM

- Floor Tom L
- Floor Tom H
- Low Tom
- Mid Tom L
- Mid Tom H
- High Tom

BASS DRUM

- Kick Studio
- Kick Ambience L
- Kick Ambience H

PERCUSSION 1

- Conga H Open
- Conga L
- Conga H Mute
- Bongo H
- Bongo L
- Timbale H
- Timbale L
- Cowbell
- Claves
- Guiro Long
- Guiro Short
- Maracas
- Vibraslap

PERCUSSION 2

- Surdo Mute
- Surdo Open
- Cuica Mute
- Cuica Open
- Cabasa
- Shaker
- Agogo H
- Agogo L
- Samba Whistle H
- Samba Whistle L

PERCUSSION 3

- Tambourine
- Castanet
- Jingle Bells
- Bell Tree
- Triangle Open
- Triangle Mute
- Wood Block H
- Wood Block L
- Sticks
- Whip Slap

- Finger Snap
- Hand Clap

PERCUSSION 4

- Hi Q
- Click Noise
- Scratch H
- Scratch L
- Seq Click L
- Seq Click H
- Metronome Click
- Metronome Bell

Live!AcousticKit

CYMBAL

- CrashCymbalAco 1
- CrashCymbalAco 2
- SplashCymbal Aco
- China Cymbal Aco
- RideCymbal Aco 1
- RideCymbal Aco 2
- RideCymbalCupAco
- Hi-Hat Open Aco
- Hi-HatClosedAco
- Hi-HatPedal Aco

SNARE DRUM

- Snare Acoustic
- Snare Rough Aco
- Snare Soft Aco
- Snare Roll Aco
- Stick Acoustic
- Rim Acoustic
- Brush Tap
- Brush Slap
- Brush Swirl
- Brush Tap Swirl

TOM

- Tom Acoustic 1
- Tom Acoustic 2
- Tom Acoustic 3
- Tom Acoustic 4
- Tom Acoustic 5
- Tom Acoustic 6

BASS DRUM

- Kick Mute Aco
- Kick Open Aco
- Kick Soft Aco

PERCUSSION 1

- Conga H Open
- Conga L
- Conga H Mute
- Bongo H
- Bongo L
- Timbale H
- Timbale L
- Cowbell
- Claves
- Guiro Long
- Guiro Short
- Maracas
- Vibraslap

PERCUSSION 2

- Surdo Mute
- Surdo Open
- Cuica Mute
- Cuica Open
- Cabasa
- Shaker
- Agogo H
- Agogo L
- Samba Whistle H

- Samba Whistle L

PERCUSSION 3

- Tambourine
- Castanet
- Jingle Bells
- Wind Chime
- Triangle Open
- Triangle Mute
- Wood Block H
- Wood Block L
- Sticks
- Whip Slap
- Finger Snap
- Hand Clap Power

PERCUSSION 4

- Hi Q
- Click Noise
- Scratch H
- Scratch L
- Seq Click L
- Seq Click H
- Metronome Click
- Metronome Bell

Live!PowerKit1

CYMBAL

- CrashCymbalAco 1
- CrashCymbalAco 2
- SplashCymbal Aco
- China Cymbal Aco
- RideCymbal Aco 1
- RideCymbal Aco 2
- RideCymbalCupAco
- Hi-HatOpen Power
- Hi-HatClosePower
- Hi-HatPedalPower

SNARE DRUM

- Snare Power 1
- Snare Rough 1
- SnareSoftPower 1
- Snare Roll
- Side Stick Power
- Open Rim Power 1
- Brush Tap
- Brush Slap
- Brush Swirl
- Brush Tap Swirl

TOM

- Tom Power 1
- Tom Power 2
- Tom Power 3
- Tom Power 4
- Tom Power 5
- Tom Power 6

BASS DRUM

- Kick Power Mute
- Kick Power Open
- Kick Ambient+

PERCUSSION 1

- Conga H Open
- Conga L
- Conga H Mute
- Bongo H
- Bongo L
- Timbale H
- Timbale L
- Cowbell
- Claves
- Guiro Long
- Guiro Short

- Maracas
- Vibraslap

PERCUSSION 2

- Surdo Mute
- Surdo Open
- Cuica Mute
- Cuica Open
- Cabasa
- Shaker
- Agogo H
- Agogo L
- Samba Whistle H
- Samba Whistle L

PERCUSSION 3

- Tambourine
- Castanet
- Jingle Bells
- Wind Chime
- Triangle Open
- Triangle Mute
- Wood Block H
- Wood Block L
- Sticks
- Whip Slap
- Finger Snap
- Hand Clap Power

PERCUSSION 4

- Hi Q
- Click Noise
- Scratch H
- Scratch L
- Seq Click L
- Seq Click H
- Metronome Click
- Metronome Bell

Live!PowerKit2

CYMBAL

- CrashCymbalAco 1
- CrashCymbalAco 2
- SplashCymbal Aco
- China Cymbal Aco
- RideCymbal Aco 1
- RideCymbal Aco 2
- RideCymbalCupAco
- Hi-HatOpen Power
- HH Closed PW Eg
- Hi-HatPedalPower

SNARE DRUM

- Snare Power 2
- Snare Rough 2
- SnareSoftPower 2
- Snare Roll
- Side Stick Power
- Open Rim Power 2
- Brush Tap
- Brush Slap
- Brush Swirl
- Brush Tap Swirl

TOM

- Tom Power 1
- Tom Power 2
- Tom Power 3
- Tom Power 4
- Tom Power 5
- Tom Power 6

BASS DRUM

- Kick Power Mute
- Kick Power Open
- Kick Ambient+

PERCUSSION 1

- Conga H Open
- Conga L
- Conga H Mute
- Bongo H
- Bongo L
- Timbale H
- Timbale L
- Cowbell
- Claves
- Guiro Long
- Guiro Short
- Maracas
- Vibraslap

PERCUSSION 2

- Surdo Mute
- Surdo Open
- Cuica Mute
- Cuica Open
- Cabasa
- Shaker
- Agogo H
- Agogo L
- Samba Whistle H
- Samba Whistle L

PERCUSSION 3

- Tambourine
- Castanet
- Jingle Bells
- Wind Chime
- Triangle Open
- Triangle Mute
- Wood Block H
- Wood Block L
- Sticks
- Whip Slap
- Finger Snap
- Hand Clap Power

PERCUSSION 4

- Hi Q
- Click Noise
- Scratch H
- Scratch L
- Seq Click L
- Seq Click H
- Metronome Click
- Metronome Bell

Live!Rock Kit

CYMBAL

- CrashCymbalAco 1
- CrashCymbalAco 2
- SplashCymbal Aco
- China Cymbal Aco
- RideCymbal Aco 1
- RideCymbal Aco 2
- RideCymbalCupAco
- Hi-Hat Open Rock
- Hi-HatClosedRock
- Hi-HatPedal Rock

SNARE DRUM

- Snare Rock
- Snare Dry Rock
- Snare Soft Rock
- Snare Roll Rock
- Stick Rock
- Rim Rock
- Brush Tap
- Brush Slap
- Brush Swirl
- Brush Tap Swirl

TOM

- Tom Rock 1
- Tom Rock 2
- Tom Rock 3
- Tom Rock 4
- Tom Rock 5
- Tom Rock 6

BASS DRUM

- Kick Rock
- Kick Rock Heavy
- Kick Soft Rock

PERCUSSION 1

- Conga H Open
- Conga L
- Conga H Mute
- Bongo H
- Bongo L
- Timbale H
- Timbale L
- Cowbell
- Claves
- Guiro Long
- Guiro Short
- Maracas
- Vibraslap

PERCUSSION 2

- Surdo Mute
- Surdo Open
- Cuica Mute
- Cuica Open
- Cabasa
- Shaker
- Agogo H
- Agogo L
- Samba Whistle H
- Samba Whistle L

PERCUSSION 3

- Tambourine
- Castanet
- Jingle Bells
- Wind Chime
- Triangle Open
- Triangle Mute
- Wood Block H
- Wood Block L
- Sticks
- Whip Slap
- Finger Snap
- Hand Clap Power

PERCUSSION 4

- Hi Q
- Click Noise
- Scratch H
- Scratch L
- Seq Click L
- Seq Click H
- Metronome Click
- Metronome Bell

Live!Real Drums

CYMBAL

- CrashCymbalReal1
- CrashCymbalReal2
- SplashCymbalReal
- ChinaCymbal Real
- RideCymbalReal 1
- RideCymbalReal 2
- RideCym Cup Real
- Hi-Hat Open Real
- Hi-HatClosedReal

- Hi-Hat PedalReal

SNARE DRUM

- Snare Real 1
- Snare Real 2
- Snare Tight
- Snare Roll Rock
- Stick Real
- Rim Real
- Brush Tap
- Brush Slap
- Brush Tap Swirl

TOM

- Tom Real 1
- Tom Real 2
- Tom Real 3
- Tom Real 4
- Tom Real 5
- Tom Real 6

BASS DRUM

- Kick Real 1
- Kick Real 2
- Kick Genuine

PERCUSSION 1

- Conga H Open
- Conga L
- Conga H Mute
- Bongo H
- Bongo L
- Timbale H
- Timbale L
- Cowbell
- Claves
- Guiro Long
- Guiro Short
- Maracas
- Vibraslap

PERCUSSION 2

- Surdo Mute
- Surdo Open
- Cuica Mute
- Cuica Open
- Cabasa
- Shaker
- Agogo H
- Agogo L
- Samba Whistle H
- Samba Whistle L

PERCUSSION 3

- Tambourine
- Castanet
- Jingle Bells
- Wind Chime
- Triangle Open
- Triangle Mute
- Wood Block H
- Wood Block L
- Sticks
- Whip Slap
- Finger Snap
- Clap Power

PERCUSSION 4

- Hi Q
- Click Noise
- Scratch H
- Scratch L
- Seq Click L
- Seq Click H
- Metronome Click
- Metronome Bell

Live!RealBrushes

CYMBAL

- CrashCymbal RB 1
- CrashCymbal RB 2
- Splash Cymbal RB
- ChinaCymbal RB
- Ride Cymbal RB
- Ride Cup RB 1
- Ride Cup RB 2
- Hi-Hat Open RB
- Hi-Hat Closed RB
- Hi-Hat Pedal RB

SNARE DRUM

- Vintage Slap 1
- Vintage Slap 2
- Vintage Slap 3
- Vintage Slap 4
- Vintage Slap 5
- VintageSlapSwirl
- Vintage Swirl 1
- Vintage Swirl 2
- Vintage Swirl 3
- Vintage TapSwirl
- Vintage Tip
- Stick Brush
- Open Rim Shot RB

TOM

- TomRealBrushes 1
- TomRealBrushes 2
- TomRealBrushes 3
- TomRealBrushes 4
- TomRealBrushes 5
- TomRealBrushes 6

BASS DRUM

- KickJazzAmbience
- Kick Soft H
- Kick Soft L

PERCUSSION 1

- Conga H Open
- Conga L
- Conga H Mute
- Bongo H
- Bongo L
- Timbale H
- Timbale L
- Cowbell
- Claves
- Guiro Long
- Guiro Short
- Maracas
- Vibraslap

PERCUSSION 2

- Surdo Mute
- Surdo Open
- Cuica Mute
- Cuica Open
- Cabasa
- Shaker
- Agogo H
- Agogo L
- Samba Whistle H
- Samba Whistle L

PERCUSSION 3

- Tambourine
- Jingle Bells
- Wind Chime
- Triangle Open
- Triangle Mute
- Wood Block H
- Wood Block L

- Sticks
- Whip Slap
- Finger Snap
- Clap Power

PERCUSSION 4

- Hi Q
- Click Noise
- Scratch H
- Scratch L
- Metronome Bell
- Metronome Click

Analog T8 Kit

CYMBAL

- Crash Cymbal T8
- Crash Cymbal 4
- Splash Cymbal
- China Cymbal 2
- Ride Cymbal T9
- Ride Cymbal 3
- RideCymbal Cup 2
- Hi-Hat Open T8
- Hi-Hat Closed T8
- Hi-Hat Pedal T8

SNARE DRUM 1

- Snare T8 1
- Snare T8 2
- Snare T8 3
- Snare T8 4
- Snare T8 5
- Snare T8 6
- Snare T8 7
- Snare T8 Rim
- Snare Analog CR
- SnareClap Analog
- Snare Break 1
- Snare Garg L
- Snare Fx 1
- Snare Hammer

SNARE DRUM 2

- Snare Hip 1
- Snare Hip 2
- Snare Hip Gate

TOM

- Tom T8 1
- Tom T8 2
- Tom T8 3
- Tom T8 4
- Tom T8 5
- Tom T8 6
- Tom T8 7

BASS DRUM

- Kick T8 1
- Kick T8 2
- Kick T8 3
- Kick T8 4
- T8 Kick Bass
- Kick Slimy
- Kick Blip
- Kick Tek Power
- Kick Fx Hammer
- Kick Zap Hard

PERCUSSION 1

- Conga T8 1
- Conga T8 2
- Conga T8 3
- Conga T8 4
- Conga T8 5
- Timbale H
- Timbale L

- Cowbell T8
- Claves T8
- Glass H
- Glass L
- Maracas T8
- Vibraslap

PERCUSSION 2

- Surdo Mute
- Surdo Open
- Cabasa
- Analog Shaker
- Analog Shaker H
- Analog Shaker L

PERCUSSION 3

- Tambourine RX5
- Sleigh Bells
- Wind Chime
- Triangle Open
- Triangle Mute
- Clap T9
- Whip Slap

PERCUSSION 4

- Hi Q
- Hi Q 1
- Hi Q 2
- Scratch H
- Scratch L
- Scratch H 2
- Scratch L 2
- Fx Gun 1
- Fx Gun 2

Analog T9 Kit

CYMBAL

- Crash Cymbal T9
- Splash Cymbal 2
- Crash Cymbal 4
- China Cymbal 2
- Ride Cymbal T9
- Ride Cymbal 3
- RideCymbal Cup 2
- Hi-Hat Open T9
- Hi-Hat Closed T9
- Hi-Hat Pedal T9

SNARE DRUM 1

- Snare T9 1
- Snare T9 2
- Snare T9 3
- Snare T9 4
- Snare T9 5
- Snare T9 6
- Snare T8 7
- Snare T9 Gate 1
- Snare T9 Gate 2
- Snare T9 Rim

SNARE DRUM 2

- Snare Drum&Bass1
- Snare Jungle 1
- Snare Distortion
- Snare Analog CR
- Snare Brush Mute
- SnareRckRollDist
- Snare Piccolo
- Snare Rock Roll

TOM

- Tom T9 1
- Tom T9 2
- Tom T9 3
- Tom T9 4
- Tom T9 5

- Tom T9 6

BASS DRUM

- Kick T9 1
- Kick T9 2
- Kick T9 3
- Kick T9 4
- Kick Tek Power
- Kick Sustain
- Kick Blip Hard
- KickDistortionRM
- Kick Break 2

PERCUSSION 1

- Conga T8 1
- Conga T8 4
- Conga T8 5
- Conga Open
- Conga Open Slap
- Conga Tip
- Timbale H
- Timbale L
- Cowbell 1
- Cowbell T8
- Maracas Slur 2

PERCUSSION 2

- Surdo Mute
- Surdo Open
- Cabasa
- Analog Shaker

PERCUSSION 3

- Tambourine RX5
- Sleigh Bells
- Wind Chime
- Triangle Open
- Triangle Mute
- Clap T9
- Clap Analog Sm
- Analog Click
- Whip Slap

PERCUSSION 4

- Hi Q
- Hi Q 1
- Hi Q 2
- Hi Q 3
- Scratch H
- Scratch H 2
- Scratch H 3
- Scratch L
- Scratch L 2
- Scratch Down
- Fx Gun 1
- Fx Gun 2

House Kit

CYMBAL

- Crash Cymbal T9
- Crash Cymbal 1
- Crash Cymbal 4
- Splash Cymbal 2
- Ride Cymbal T9
- Ride Cymbal 3
- RideCymbal Cup 2
- Hi-Hat Open T9
- Hi-Hat Closed T8
- Hi-Hat Pedal T9

SNARE DRUM

- Snare T9 1
- Snare T9 2
- Snare T9 3
- Snare T9 5
- Snare T9 Gate

- Snare T9 Rim
- Snare T8 1
- Snare T8 5
- Snare T8 Rim
- Snare Garg L
- Snare R&B 1
- Snare Roll
- Snare Break Roll

TOM

- Tom T9 1
- Tom T9 2
- Tom T9 3
- Tom T9 4
- Tom T9 5
- Tom T9 6

BASS DRUM

- Kick T9 1
- Kick T9 2
- Kick T9 4
- Kick T9 5
- W Kick
- Filter Kick

NOISE

- PinkNoise Down 1
- PinkNoise Down 2
- Pink Noise Up
- PinkNoise Up Rel
- WhiteNoiseDown 1
- WhiteNoiseDown 2
- White Noise Up 1
- White Noise Up 2
- WhiteNoiseUp Rel
- Noise Burst
- Disco Fx

PERCUSSION 1

- Conga H Open 2
- Conga H SlapOpen
- Conga H Tip
- Bongo H Open 1 F
- Bongo L Open 3 F
- Timbale H
- Timbale L
- Cowbell 1
- Cowbell T8
- Claves
- Guiro Long
- Guiro Short
- Maracas Slur 2

PERCUSSION 2

- Cuica H
- Cuica L
- Cabasa
- Agogo H
- Agogo L
- Analog Shaker
- Udu High

PERCUSSION 3

- Tambourine Hit
- Sleigh Bells
- Wind Chime
- Triangle Open
- Triangle Mute
- Wood Block H
- Wood Block L
- Clap T9
- Hand Clap
- Vox Drum H
- Vox Drum L
- Vox Alk
- Vox Bell

HipHop Kit

CYMBAL

- Crash T8
- Crash Cymbal 3
- Ride Cymbal 3
- Hi-Hat Open Hip
- Hi-Hat Open T8 2
- Hi-HatOpen Lo-Fi
- Hi-HatClosed Hip
- Hi-HatClosedT8 2
- Hi-HatClosed Tek
- Hi-Hat Pedal Hip
- Hi-HatReverseD&B

SNARE DRUM

- Snare HipHop 1
- Snare HipHop 2
- Snare HipHop 3
- Snare HipHop 5
- Snare HipHop 6
- Snare HipHop 7
- Snare HipHop 11
- Snare T8 1
- Snare T8 1 H
- Snare Clappy
- SnareAnalogSmRim
- SnareHipHopRim 2
- SnareHipHopRim 3
- SnareHipHopRim 4
- SnareHipHopRim 5

TOM

- Floor Tom L
- Low Tom
- Mid Tom L
- High Tom
- Tom T8 1
- Tom T8 2
- Tom T8 3
- Tom T8 6

BASS DRUM

- Kick HipHop 1
- Kick HipHop 2
- Kick HipHop 3
- Kick HipHop 4
- Kick HipHop 5
- Kick HipHop 8
- Kick HipHop 9
- Kick HipHop 10
- Kick Hip Deep
- Kick Analog CR
- Kick Gate
- KickGranCasaOpen

PERCUSSION 1

- Conga H Open
- Conga H Heel
- Conga H Tip
- Conga L Open 1
- Conga L Open 2

PERCUSSION 2

- Surdo Mute
- Surdo Open
- Shaker 2
- HipHop flex 1
- HipHop flex 2
- HipHop Snap 1
- HipHop Snap 2

PERCUSSION 3

- TambourineLight1
- TambourineLight2
- Handbell H
- Wind Chime

- Triangle Open
- Triangle Mute
- Whip Slap
- HipHop Clap 2
- HipHop Clap 3
- HipHop Clap 5
- HipHop Clap 6
- HipHop Clap 7
- Electric Clap 1
- Electric Clap 2

PERCUSSION 4

- Hi Q
- Scratch H
- Scratch L
- ScratchBDForward
- ScratchBDRReverse

Drum Machine

CYMBAL

- Crash Cymbal T9
- Ride Cymbal T9
- Hi-Hat Open T8 1
- Hi-Hat Open T8 2
- Hi-Hat Open T9
- Hi-Hat Open Aco
- Hi-HatOpen Lo-Fi
- Hi-Hat Open Syn
- Hi-HatClosedT8 1
- Hi-HatClosedT8 2
- Hi-Hat Closed T9
- Hi-HatClosed Aco
- Hi-HatClosedLoFi
- Hi-HatClosed Syn
- Hi-Hat Pedal T9
- Hi-Hat Pedal Aco

SNARE DRUM

- Snare T8 1
- Snare T8 2
- Snare T8 3
- Snare T9 1
- Snare T9 4
- Snare T9 Rim
- Snare R&B 1
- Snare R&B 2
- Snare Hip 1
- Snare Timbre
- Snare Wood
- Snare Drum&Bass1
- Snare Drum&Bass2
- Snare Jungle 1
- Snare Analog CR
- Snare Distortion

TOM

- Tom T9 1
- Tom T9 2
- Tom T9 3
- Tom T9 4
- Tom T9 5

BASS DRUM

- Kick T8 2
- Kick T8 3
- Kick T9 2
- Kick T9 4
- Kick T9 HD 3
- Kick Tek Power
- Kick Break 2
- KickDistortionRM
- BD Drum & Bass 1
- Bass Drum Dist 1
- Bass Drum Dist 3
- Bass Drum Dist 5

- BassDrumTekPower
- BassDrumHardLong
- Bass Drum Blip
- BassDrumAnalogSm

PERCUSSION 1

- Conga T8 1
- Conga T8 2
- Conga T8 3
- Cowbell T8
- CowbellAnalog CR
- Claves T8 1
- Claves T8 2
- Maracas T8

PERCUSSION 2

- Surdo Mute
- Surdo Open
- Analog Shaker
- Analog Shaker 1
- Analog Shaker 2

PERCUSSION 3

- Tambourine RX5 2
- Tambourine 1 Hit
- TambourineAna CR
- ElectricTriangle
- Electric Cowbell
- Clap T9
- Whip Slap
- Electric Clap 1

PERCUSSION 4

- Hi Q
- Scratch H
- Scratch L
- Analog Click

Break Kit

CYMBAL

- Crash Cymbal 1
- Crash Cymbal 2
- Splash Cymbal 2
- China Cymbal 2
- Ride Cymbal 2
- Ride Cymbal 3
- RideCymbal Cup 2
- Hi-HatClosedBrk1
- Hi-HatClosedBrk2
- Hi-HatClosedBrk3
- HH HalfOpen Rock
- HHClosedRockSoft
- Hi-Hat PedalRock

SNARE DRUM 1

- Snare Break 1
- Snare Break 2
- Snare Break 3
- Snare Break 4
- Snare Break 5
- Snare Break 6
- Snare Break 7
- Snare Break 8
- Snare Break 9
- Snare Break Rim

SNARE DRUM 2

- Snare Gate 1
- Snare Clappy
- Snare Hip
- Snare Hip Rim 1
- Snare Hip Rim 4
- Snare LdwH Mono
- Snare Lo-Fi
- Snare Mid
- Snare Rock Roll

TOM

- Tom Break 1
- Tom Break 2
- Tom Break 3
- Tom Break 4
- Tom Break 5
- Tom Break 6

BASS DRUM

- Kick Break 1
- Kick Break 2
- Kick Break 3
- Kick Break 4
- Kick Break 5
- Kick Break 6
- Kick Break 7
- Kick Break Deep
- Kick Break Heavy

PERCUSSION 1

- Conga H Open
- Conga H OpenSlap
- Conga H Tip
- Conga Open
- Bongo H
- Bongo L
- Bongo 2 H
- Bongo 2 L
- Timbale H
- Timbale L
- Cowbell 1
- Cowbell RX11
- Claves
- Maracas Slur

PERCUSSION 2

- Surdo Mute
- Surdo Open
- Cabasa
- Agogo L
- Scratch H
- Scratch L
- Scratch H 2
- Scratch L 2
- Scratch H 3
- Scratch Down

PERCUSSION 3

- Tambourine 1 Hit
- Hi Q
- Triangle Open
- Triangle Mute
- Wood Block H
- Wood Block L
- Whip Slap
- Finger Snap

SFX Kit 1

SFX

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

SFX Kit 2

SFX 1

- Phone Call
- Telephone Ring
- Wind Chime
- Door Squeak
- Door Slam
- Scratch Cut
- Scratch Split
- Laugh
- Scream
- Punch
- Heart Beat
- Foot Steps

SFX 2

- CarEngn Ignition
- Car Tires Squeal
- Car Passing
- Car Crash
- Siren
- Train
- Jet Plane
- Starship
- Burst
- Roller Coaster
- Submarine
- Machine Gun
- Laser Gun
- Explosion
- Firework

Live! SFX Kit 1

SFX

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

Live! SFX Kit 2

SFX 1

- Phone Call
- Telephone Ring 2
- Wind Chime
- Door Squeak 2
- Door Slam 2
- Scratch Cut
- Scratch Split
- Laugh
- Scream 2
- Punch 2
- Heart Beat
- Foot Steps 2

SFX 2

- CarEngn Ignition
- Car Tires Squeal
- Car Passing
- Car Crash
- Siren 2

- Train 2
- Jet Plane 2
- Starship
- Burst
- Roller Coaster
- Submarine
- Machine Gun 2
- Laser Gun
- Explosion 2
- Firework

Noise Kit

NOISE

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

VocalEffectsKit

FEMALE 1

- Female Bh 1
- Female Bh 2
- Female Bh 3
- Female Bh 4
- Female Ha 1
- Female Ha 2
- Female Kh 1
- Female Kh 2
- Female Kh 3
- Female Kh 4
- Female Ph 1
- Female Ph 2
- Female Ph 3
- Female Ph 4

FEMALE 2

- Female Th 1
- Female Th 2
- Female Th 3
- Female Th 4

MALE 1

- Male Bh 1
- Male Bh 2
- Male Bh 3
- Male Bh 4
- Male Ha 1
- Male Ha 2
- Male Ha 3
- Male Ha 4
- Male Ha 5
- Male Ha 6
- Male Kh 1
- Male Kh 2
- Male Kh 3
- Male Kh 4

MALE 2

- Male Ph 1
- Male Ph 2
- Male Ph 3
- Male Ph 4
- Male Th 1
- Male Th 2

- Male Th 3
- Male Th 4

GospelAdLibs

GOSPELADLIBS 1

- Aaoh
- Aha!
- Heeey
- Hoo!
- Oh Yeah
- Uhh Yeah
- Yayayayah
- Yeah!
- C'mon
- C'mon Now
- Come On!
- Alright Now!
- Everybody Now
- Put Your Hands...
- Stand Up On...
- WithAllYourSoul

GOSPELADLIBS 2

- One
- Two
- Three
- Four
- One!
- Two!
- Three!
- Four!
- Five!
- Six!
- Seven!
- Eight!
- Clap!
- ClapYourHands...
- Gospel Clap 1
- Gospel Clap 2

Wonderland Kit

SE

- Laser Beam
- Laser Shot
- Water Phone
- Bubble
- Puddle

NATURE

- Thunder
- Shower
- Beach
- Stream

DAILY

- Footstep
- Door Squeak
- Door Slam
- Alarm Bell
- Cuckoo Clock
- Big Clock
- Bell
- Telephone
- Camera
- Gnaw
- Applause

VEHICLE

- Train
- Horn 1
- Horn 2
- Siren
- CarEngn Ignition

- Car Crash
- Helicopter
- Starship

ANIMAL

- Sheep
- Goat
- Oxen
- Whinny
- Horse
- Lion
- Dog
- Cat
- Hen
- Owl
- Insects
- Frog
- Tweet 1
- Tweet 2

PERCUSSION 1

- Cymbal
- Snare
- Snare Roll
- Hi-Hat Open
- Hi-Hat Closed
- Tom 1
- Tom 2
- Bass Drum
- Gran Cassa

PERCUSSION 2

- Tambourine
- Castanet
- Jingle Bells
- Bell Tree
- Triangle Open
- Triangle Mute
- Wood Block H
- Wood Block L
- Finger Snap
- Hand Clap

Pop Latin Kit

CONGA

- Conga H Tip
- Conga H Heel
- Conga H Open
- Conga H Mute
- Conga H SlapOpen
- Conga H Slap
- Conga H SlapMute
- Conga L Tip
- Conga L Heel
- Conga L Open
- Conga L Mute
- Conga L SlapOpen
- Conga L Slap
- Conga L Slide

BONGO

- Bongo H Open 1 f
- Bongo H Open 3 f
- Bongo H Rim
- Bongo H Tip
- Bongo H Heel
- Bongo H Slap
- Bongo L Open 1 f
- Bongo L Open 3 f
- Bongo L Rim
- Bongo L Tip
- Bongo L Heel
- Bongo L Slap

PERCUSSION 1

- Timbale H
- Timbale L
- Paila H
- Paila L
- Cowbell Top
- Cowbell 1
- Cowbell 2
- Cowbell 3
- Cowbell High 1
- Cowbell High 2
- Claves High
- Claves Low
- Guiro Long
- Guiro Short
- Metal Guiro Long
- Metal Guiro Short

PERCUSSION 2

- Maracas
- Cuica Open
- Cuica Mute
- Cabasa
- Shaker
- Tambourine
- Tambourim Tip
- Tambourim Open
- Tambourim Mute
- Castanet
- Triangle Open
- Triangle Mute
- Wind Chime

PERCUSSION 3

- Hand Clap
- Finger Snap
- Shekere
- Shekere Tone
- Cajon Low
- Cajon Slap
- Cajon Tip

Arabic Kit

ARABIC 1

- Nakarazan Dom
- Nakarazan Edge
- Hager Dom
- Hager Edge
- Zagrouda H
- Zagrouda L
- Arabic Hand Clap
- Duhulla Dom
- Duhulla Tak
- Duhulla Sak
- Doff Dom
- Doff Tak

ARABIC 2

- Katem Dom
- Katem Tak
- Katem Sak
- Tabla Dom
- Tabla Tak 1
- Tabla Tak 2
- Tabla Sak
- Tabla Tik
- Tabla Roll Edge
- Tabla Flam
- Tabel Dom
- Tabel Tak

ARABIC 3

- Sagat 1
- Sagat 2
- Sagat 3

- Rik Dom
- Rik Tak 1
- Rik Tak 2
- Rik Sak
- Rik Tik
- Rik Finger 1
- Rik Finger 2
- Rik BrassTremolo

CYMBAL/SNARE DRUM

- Crash Cymbal 1
- Crash Cymbal 2
- Ride Cymbal 1
- Hi-Hat Open
- Hi-Hat Closed
- Hi-Hat Pedal
- Snare Drum
- Snare Soft
- Side Stick

TOM/BASS DRUM

- Floor Tom L
- Floor Tom H
- Low Tom
- Mid Tom L
- Mid Tom H
- High Tom
- Kick Soft

PERCUSSION

- Conga H Open
- Conga L
- Conga H Mute
- Bongo H
- Bongo L
- Cowbell
- Claves
- Cabasa
- Tambourine

Turkish Kit

CYMBAL

- Zil Right Open
- Zil Right Close
- Zil Left Open
- Zil Left Close

BONGO

- Bongo Tek
- Bongo Tek Roll
- Bongo Tek Flam
- Bongo Dum
- Bongo Slap
- Bongo Flam
- Bongo Flam Hi

DAVUL

- Asma Davul L
- Asma Davul R
- Asma Davul Side
- Asma Davul Both
- KoltukDavul Teke
- Koltuk Davul Tek
- Koltuk Davul Dum
- KoltukDavul Flam

DARABUKA 1

- Darbuka Tek 1
- Darbuka Tek 2
- Darbuka Tek Dead
- DarbukaTekDamped
- DarbukaTekeFin 1
- DarbukaTekeFin 2
- DarbukaTekeFin 3
- DarbukaTekeFin 4
- Darbuka Teke

- DarbukaTekeFlamD
- Darbuka TekeFlam
- Darbuka Slap
- Darbuka Slap Med
- Darbuka RollOpen
- DarbukaRollClose
- Darbuka Dum

DARABUKA 2

- Bass Darbuka Tek
- BDarbuka TekDead
- BDarbuka TekFlam
- BassDarbuka Teke
- BDarbukaTekeFin1
- BDarbukaTekeFin2
- BassDarbukaSlap1
- BassDarbukaSlap2
- Bass Darbuka Dum

BENDIR

- Bendir Tek
- Bendir Tek Dead
- Bendir Teke
- Bendir Teke Flam
- Bendir Teke Dead
- Bendir Slap
- Bendir Dum

TEF

- Tef Tek Flam
- Tef Tek Open
- Tef Tek Mute
- TefTekMuteMedium
- Tef Tek Op Short
- Tef Teke Flam
- Tef Teke Damped
- Tef Teke OpShort
- Tef Dum Open
- Tef Dum Mute
- Tef Cymbal
- Tef Cymbal Mute
- Tef Shake 1
- Tef Shake 2
- Tef Full Open
- Tef Tremolo

PERCUSSION

- Hollo FingerDead
- Hollo Slap
- Hollo Dum
- Kasik
- Kasik Flam

China Kit

CYMBAL

- Da Cha 1
- Da Cha 2
- Da Cha Effect
- Zhongcha
- Xiaocha
- Xiaocha Effect
- Gong Batter
- Luo Big
- Luo
- Luo Mid-Low
- Luo High 1
- Luo High 2
- Jin Luo
- Jin Luo Low
- Mang Luo Low
- Mang Luo Mid

DRUM

- Da Gu f
- Da Gu mp
- Da Gu Rim

- Da Gu Roll
- Da Gu Hand
- Pai Gu 1
- Pai Gu 2 High
- Pai Gu 2
- Pai Gu 3 High
- Pai Gu 3
- Pai Gu 4 High
- Pai Gu 4

GONG 1

- Yunluo F
- Yunluo F#
- Yunluo G
- Yunluo G#
- Yunluo A
- Yunluo A#
- Yunluo B
- Yunluo C
- Yunluo C#
- Yunluo D
- Yunluo D#
- Yunluo E
- Yunluo High F
- Yunluo High F#
- Yunluo High G
- Yunluo High G#

GONG 2

- Yunluo High A
- Yunluo High A#
- Yunluo High B
- Yunluo High C

PERCUSSION

- Muyu Low
- Muyu Mid-Low
- Muyu Mid
- Muyu High
- Ban
- Bangu
- Bangu Roll
- Nanbangzi
- Nanbangzi Roll
- Qing
- Finger Bell
- ChineseOperaVo 1
- ChineseOperaVo 2
- ChineseOperaVo 3

OrchestraPerc

CYMBAL

- China Cymbal
- Finger Cymbal
- Orch Cymbal 1
- OrchCymbal 1 ckd
- Orch Cymbal 2
- Ride Cymbal Tip
- Ride Cymbal Cup
- Splash Cymbal
- Sus Cymbal 1
- Sus Cym 1 Roll S
- Sus Cymbal 2
- Sus Cym 2 Roll L

SNARE DRUM

- ConcertSnareDrum
- Snare Drum Light
- Snare Ensemble
- Snare Roll

TOM

- Concert Tom 1
- Concert Tom 2
- Concert Tom 3
- Concert Tom 4

- Concert Tom 5
- Rotating Tom 1
- Rotating Tom 2
- Rotating Tom 3
- Rotating Tom 4
- Rotating Tom 5

BASS DRUM

- Gran Cassa Hard
- Gran Cassa Soft
- Gran Cassa Hit
- Gran Cassa Cresc

GONG

- Gong
- Symphonic Gong 1
- Symphonic Gong 2
- Symphonic Gong L

TIMPANI

- Timpani E
- Timpani F
- Timpani F#
- Timpani G
- Timpani G#
- Timpani A
- Timpani A#
- Timpani B
- Timpani C
- Timpani C#
- Timpani D
- Timpani D#
- Timpani High E

PERCUSSION 1

- Conga H Stick
- Conga L Stick
- Bongo H Stick
- Bongo L Stick
- Cowbell
- Claves
- Bell Tree
- Sleigh Bells
- Tubular Bell H
- Tubular Bell M
- Tubular Bell L
- Wind Chime
- Jingle Ring
- Tambourine
- Castanet Roll
- Table Castanet

PERCUSSION 2

- Triangle Open
- Triangle Mute
- Triangle Roll
- Wood Block H
- Wood Block L
- Temple Block H
- Temple Block L
- Anveil
- Whip

6 등록 메모리

등록 메모리를 사용하면 패널 및 LCD에서 조정한 거의 모든 설정을 저장할 수 있으므로 등록 메모리 패널의 버튼 하나를 누르기만 하면 편리하게 연주 중 모든 음색 설정 및 리듬을 즉각 변경할 수 있습니다. 버튼은 연주 도중 쉽게 누를 수 있도록 상단 건반과 하단 건반 사이에 있습니다. 또한 오른쪽 풋 스위치를 사용하여 설정을 다시 호출할 수도 있습니다. 등록 메모리의 모든 등록은 USB 플래시 메모리에도 저장할 수 있습니다.



등록 메모리 및 बैं크

ELS-02 시리즈를 사용하면 각각 1~16개의 등록 메모리로 구성된 등록 बैं크(A~E)를 최대 5개까지 생성할 수 있습니다. 기본적으로 बैं크 A에 한해 해당 숫자 버튼 1~16에 사전 설정된 다양한 등록이 저장되어 있지만 원본 등록으로 교체할 수 있습니다. 원본 등록을 बैं크 B~E에도 저장할 수 있어 최대 80개의 등록이 가능합니다. 초기화 기능(98페이지)을 실행하면 बैं크 A의 프리셋 등록이 호출된 후 बैं크 B~E의 생성된 등록이 본래 비어 있는 상태로 재설정됩니다.

등록 저장

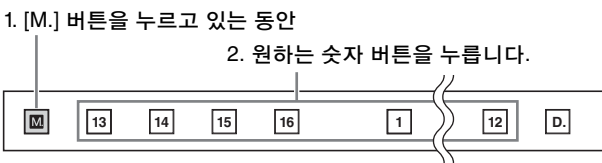
새로 만든 등록은 등록 메모리 패널 버튼에 저장할 수 있습니다. 등록 메모리의 모든 등록은 나중에 불러올 수 있도록 USB 플래시 메모리에도 저장할 수 있습니다.

참조 페이지

- 음색 선택(25페이지)
- 리듬 선택(56페이지)
- 음색 컨트롤 및 이펙트(42페이지)

1 원본 등록을 생성합니다.

2 등록 메모리 섹션에서 [M.](메모리) 버튼을 누르고 있으면서 자신의 등록을 저장할 숫자 버튼을 누릅니다.



등록 저장이 시작되면 작업이 완료될 때까지 숫자 버튼이 잠시 깜박입니다.

알림

등록 설정을 저장할 때는 디스플레이 왼쪽 상단의 정사각형이 몇 초간 밝은 파란색으로 점등되어 등록이 현재 저장되고 있음을 표시합니다. 등록이 저장되는 동안 전원을 끄면 데이터가 손실됩니다.

저장할 수 없는 기능 및 설정

다음 설정은 등록 메모리 번호에 저장할 수 없습니다.

- 피치(178페이지)
- MIDI 컨트롤 설정(195페이지)
- 마이크 음량(192페이지)
- 마이크 리버브(192페이지)
- LCD 관련 설정(16페이지)
- 인터넷 직접 연결 설정(183페이지)
- 다음 페이지를 제외한 악보 관련 설정(125페이지)

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

참조 페이지

- USB 플래시 메모리에 등록 및 다른 데이터 저장(118페이지)
- 조옮김 178페이지
- 오르간 플루트 음색의 어택 모드(40페이지)
- 등록 전환(99페이지)
- 오토 필 설정(58페이지)
- 리버브 형식(47페이지)
- 사용자 음색(138페이지)
- 사용자 리듬(155페이지)
- 사용자 건반 타악기(81페이지)
- 리듬 시퀀스(166페이지)
- 비활성화 설정(96페이지)
- 비활성화 모드(97페이지)
- 악보 설정의 다음 페이지 설정(125페이지)

다른 बैं크에 등록 저장

기본 초기 설정 및 बैं크 A가 선택된 상태에서 बैं크 A 및 B에 원본 등록을 저장할 수 있습니다. बैं크 B에 등록을 저장하면 बैं크 C를 선택할 수 있습니다. 마찬가지로 बैं크 C에 등록을 저장하면 बैं크 D를 선택할 수 있습니다. 이런 방식으로 최대 बैं크 E까지 선택할 수 있습니다.

1 음색 디스플레이의 오른쪽 하단 섹션에서 등록 बैं크를 선택합니다.



A(상단)부터 데이터가 포함된 마지막 बैं크 옆의 빈 बैं크까지 बैं크를 선택할 수 있습니다. 예를 들어 बैं크 A 및 B에 등록 데이터가 포함된 경우 बैं크 A, B 및 C(비어 있음)를 선택할 수 있습니다. बैं크 (A~E)의 켜짐/꺼짐 표시는 선택된 बैं크에 데이터가 포함되어 있는지 표시합니다.



2 원본 등록을 생성한 후 숫자 버튼 1 ~ 16 중 하나에 저장합니다 (이는 95페이지의 1 ~ 2 단계에 해당됩니다).

이때 등록은 बैं크 B의 숫자 버튼 [1]에 저장됩니다.



주

뱅크를 변경한 후 등록을 저장하려고 할 때 확인 대화창이 나타납니다. 현재 बैं크를 대상으로 설정하려는지 확인합니다.

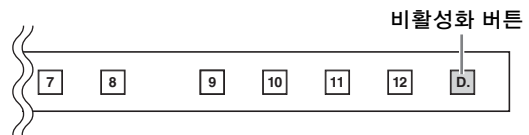
등록 선택

뱅크를 선택한 후 선택하려는 등록에 해당하는 숫자 버튼을 누릅니다.

- 오른쪽 풋 스위치를 사용하여 등록을 호출할 수도 있습니다. 이 기능을 "등록 전환"이라고 합니다(99 페이지).
- 리듬 시퀀스 내의 특정 지점에서 등록이 자동으로 변경되도록 프로그래밍할 수도 있습니다. 이 기능을 "등록 시퀀스"라고 합니다(168페이지).

[D.](비활성화) 버튼 사용:

다른 등록 메모리 버튼을 선택하면 리듬 및 자동 반주 패턴도 함께 변경됩니다. [D.](비활성화) 버튼을 누르면 등록을 변경할 때마다 동일한 리듬, 반주 패턴, 템포 등이 유지되거나 원하는 경우([D.] 버튼이 점등되는 동안) 자신만의 리듬을 선택할 수 있습니다.



[D.](비활성화) 버튼이 켜져 있을 때 변하지 않는 특정 설정은 비활성화 모드 설정에 따라 다릅니다. 비활성화 모드에 대한 자세한 내용은 아래 설명된 "비활성화 모드 선택"을 참조하십시오.

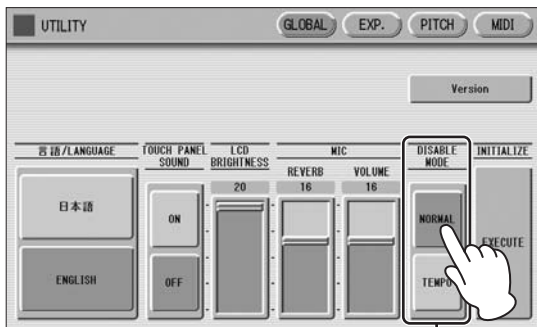
주

비활성화 기능은 बैं크를 변경한 후에도 사용할 수 있습니다.

비활성화 모드 선택:

비활성화 모드는 [D.](비활성화) 버튼을 켜서 비활성화하려는 항목을 선택할 수 있도록 해 줍니다. 비활성화 모드에는 일반(리듬 메뉴, 템포 등이 비활성화됨) 및 템포(템포만 비활성화됨), 이 두 가지 모드가 있습니다.

- 1 [UTILITY] 버튼을 눌러 유틸리티 디스플레이의 GLOBAL 페이지를 불러옵니다.
- 2 DISABLE MODE [NORMAL] 또는 [TEMPO] 버튼을 누릅니다.



비활성화 모드

NORMAL

Electone이 일반 모드로 설정되어 있고 [D.](비활성화) 버튼이 켜져 있으면 등록 메모리 번호를 변경하더라도 다음 기능은 변경되지 않습니다.

- 리듬 메뉴, 리듬 섹션, 리듬 템포, 리듬 음량, 리듬 리버브
- 리듬 리버브 타임
- 반주 음량, 반주 리버브, 반주 파트의 켜짐/꺼짐 상태
- A.B.C. 모드, A.B.C. 메모리
- M.O.C. 모드, M.O.C.에 대한 니 레버 컨트롤
- 리듬 템포에 대한 두 번째 익스프레션 페달

TEMPO

Electone이 템포 모드로 설정되어 있고 [D.](비활성화) 버튼이 켜져 있으면 등록 메모리 번호를 변경하더라도 리듬 템포는 변경되지 않습니다.

USB 플래시 메모리에 등록 데이터 저장

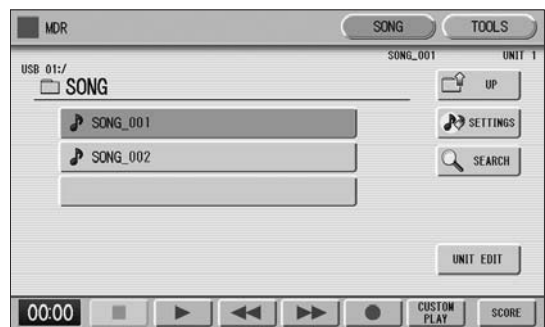
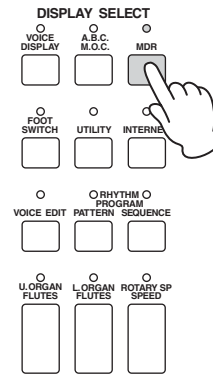
숫자 버튼에 저장된 등록 데이터를 [USB TO DEVICE] 단자에 연결된 USB 플래시 메모리에 저장할 수 있습니다.

참조 페이지

- 기기에 등록 및 다른 데이터 저장(118페이지)

MDR 기능을 사용하면 악기의 내부 메모리에 저장된 등록 메모리의 बैं크를 최대 5개까지 단일한 곡 파일로 USB 플래시 메모리에 저장할 수 있습니다. 7장의 설명보다 USB 플래시메모리 등록 데이터 저장방법이 자세히 안내되어 있습니다.

- 1 [USB TO DEVICE] 단자에 USB 플래시 메모리를 삽입합니다.
- 2 패널의 [MDR] 버튼을 눌러 MDR 디스플레이를 불러옵니다.



- 3 등록 데이터를 저장하려는 곡을 선택합니다 (112페이지).

4 디스플레이 오른쪽 하단의 [UNIT EDIT] 버튼을 눌러 기기 편집 디스플레이를 불러옵니다.

5 디스플레이의 [SAVE] 버튼을 누릅니다.
 등록 데이터를 저장하고 있다는 메시지가 나타납니다.
 작업이 끝나면 메시지가 닫힙니다.

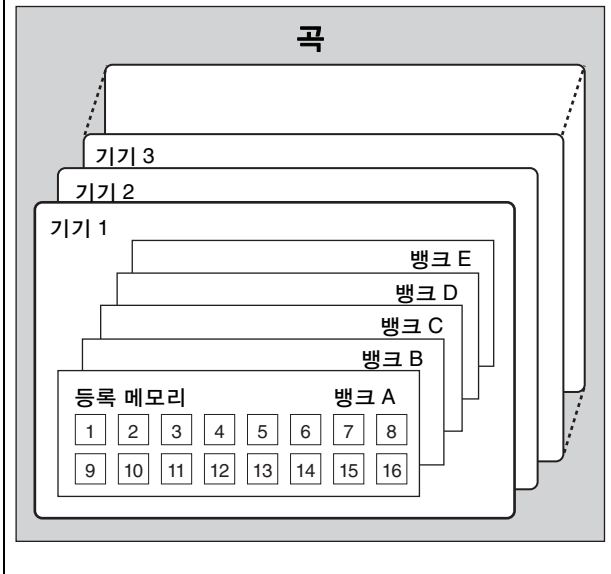
참조 페이지

- 녹음된 등록 불러오기(120페이지)
- 곡 이름 변경(116페이지)

뱅크 A ~ E에 저장된 등록 데이터는 이제 USB 플래시 메모리에 기기로 저장된 상태입니다.

뱅크 및 기기에 관한 설명

악기의 내부 메모리에 저장된 등록 메모리 데이터 (16 x 최대 5개의 뱅크)는 "기기"로 처리됩니다. 80개(=16 x 5 뱅크) 이상의 등록을 생성하려는 경우 또 다른 기기를 생성하여 더 많은 추가 등록을 생성합니다. MDR 기능에서 기기를 편집할 수 있습니다. 119페이지를 참조하십시오.



등록 메모리 초기화

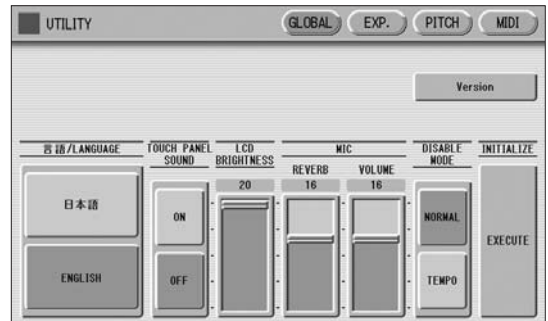
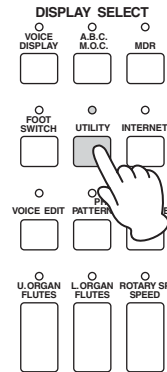
등록 메모리에서 모든 등록 데이터를 삭제하면 등록 메모리가 초기화됩니다. 이 경우 기존 데이터가 모두 삭제되므로 주의하십시오.

실수로 중요한 데이터가 손실되지 않도록 USB 플래시 메모리에 저장하십시오.

참조 페이지

- 출고 시 설정(Electone 초기화) (23페이지)

1 패널의 [UTILITY] 버튼을 눌러 유틸리티 디스플레이의 GLOBAL 페이지를 불러옵니다.



2 디스플레이 오른쪽의 INITIALIZE [EXECUTE] 버튼을 누릅니다.

“Are you sure you want to initialize Registration data?” 메시지가 나타납니다.

[INITIALIZE]를 눌러 데이터를 초기화합니다.

작업이 끝나면 Electone이 다시 시작됩니다.

[CANCEL]을 눌러 작동을 취소합니다.

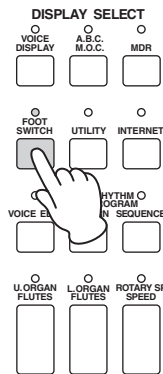
등록 전환

등록 전환 기능을 사용하면 건반에서 손을 떼지 않고 등록을 변경할 수 있습니다. 익스프레션 페달의 오른쪽 풋 스위치를 사용하면 지정한 등록으로 "이동"하거나 사용자가 지정한 순서에 따라 차례로 패널 등록을 이동할 수 있습니다.

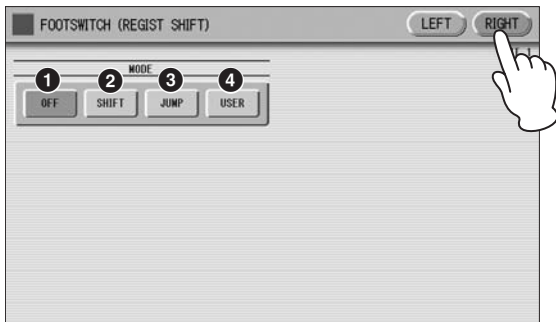
등록 전환에는 전환, 이동 및 사용자의 세 가지 모드가 있습니다. 이 모드는 등록 전환 디스플레이에서 설정합니다. 음색 디스플레이에서 등록 전환 모드를 보고 확인할 수도 있습니다.

등록 전환 디스플레이에서 등록 전환 모드 설정

- 1 패널의 [FOOT SWITCH] 버튼을 누릅니다.
- 2 디스플레이 오른쪽 상단의 [RIGHT] 버튼을 눌러 RIGHT 페이지(REGISTER SHIFT 디스플레이)를 불러옵니다.



REGISTER SHIFT 디스플레이



1 OFF

등록 전환 할당을 끕니다. OFF를 선택하면 오른쪽 풋 스위치로 등록을 변경할 수 없게 됩니다.

2 SHIFT

전환 모드에서는 오른쪽 풋 스위치를 누를 때마다 등록 메모리 프리셋이 숫자 순서대로 선택됩니다. 마지막 등록에 도달하면 기능이 "순환"되어 다시 첫 번째 프리셋이 선택됩니다. 선택된 숫자 버튼은 점등됩니다.

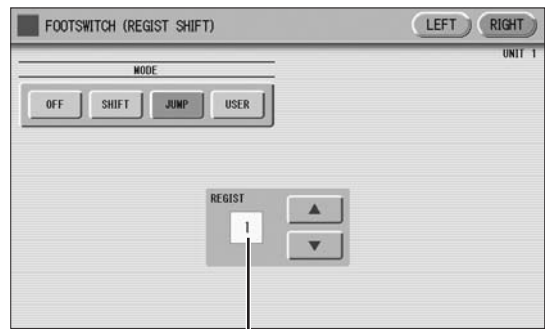
주

전환 모드의 경우 오른쪽 풋 스위치는 다른 등록 बैं크를 불러올 수 있습니다.

3 JUMP

오른쪽 풋 스위치를 눌러 지정한 패널 등록을 선택합니다.

디스플레이의 ▲ ▼ 버튼 또는 데이터 컨트롤 다이얼을 사용하여 이동 "대상"을 설정할 수 있습니다.



대상의 등록 번호

4 USER

사용자 모드의 경우 오른쪽 풋 스위치를 누를 때마다 사용자가 지정한 순서대로 등록이 선택됩니다.

사용자 등록 순서를 설정하려면

- 1 **뱅크를 선택합니다.**
- 2 **등록 메모리 섹션에서 원하는 숫자 버튼을 누릅니다.**
- 3 **디스플레이에서 DATA [SET] 버튼을 누릅니다.**
 बैंक 문자 및 등록 번호가 디스플레이에 나타나 등록이 입력된다는 것을 표시합니다.
- 4 **위의 2단계 및 3 단계를 반복하여 등록 순서를 설정합니다.**



1 POSITION

디스플레이에서 등록 행을 따라 커서(주황색)를 이동하는 데 사용되는 커서 컨트롤입니다. 입력된 등록 번호는 상자에 표시되고 위의 행에 있는 번호는 시퀀스에서의 위치(즉, 오른쪽 풋 스위치의 연속 누름 횟수)를 나타냅니다. 최대 400단계(등록)를 저장할 수 있습니다.

- 커서를 최초 위치로 이동합니다.
- 커서를 왼쪽으로 한 단계 이동합니다.
- 커서를 오른쪽으로 한 단계 이동합니다.
- 커서를 오른쪽으로 다섯 단계 이동합니다.

2 DATA

등록 행에 등록 번호를 입력하고 삭제하는 데 사용하는 데이터 컨트롤입니다.

SET: 등록 행의 빈 공간에 등록 번호를 처음 입력하거나 현재 커서 위치의 번호를 교체할 때 사용합니다. 번호를 입력하려면 원하는 등록 메모리 버튼을 누른 다음(선택된 버튼이 점등됨) 디스플레이의 [SET]을 누릅니다. 입력된 등록 번호가 등록 행에 나타납니다. SET을 사용하여 등록한 뒤에는 커서를 다른 번호로 이동할 수 있습니다.

INSERT: 현재 커서 위치 바로 앞에 등록 번호를 넣을 때 사용합니다.

이 작업을 수행하려면 먼저 커서를 번호 위치로 이동합니다. 그런 다음 원하는 등록 메모리 버튼을 누르고(선택된 버튼이 점등됨) 디스플레이의 [INSERT]를 누릅니다. 커서 위치에 새 등록 번호가 삽입되고 커서 오른쪽의 다른 모든 번호가 이동됩니다.

커서 위치에 새 등록 번호가 삽입되고 커서 오른쪽의 다른 모든 번호가 이동됩니다. 등록 번호는 등록 전환 기능의 용량인 400을 초과하여 입력할 수 없습니다. 삽입 작업이 이 용량을 초과하면 “Data Full” 메시지가 나타나며 작업이 실행되지 않습니다.

DELETE: 현재 커서 위치의 등록 번호를 삭제합니다. 불필요한 번호를 삭제하려면 커서를 번호 위치로 이동한 다음 디스플레이의 [DELETE]를 누릅니다.

CLEAR: 현재 사용자 등록 전환 설정을 모두 지웁니다. [CLEAR]를 선택하면 메시지가 나타나 작동 확인을 지시합니다.

[CLEAR]를 선택하면 모든 데이터가 삭제됩니다. 디스플레이에 “Clear all data” 메시지가 잠시 나타난 후 이전 디스플레이로 되돌아갑니다.

작업을 취소하려면 [CANCEL]을 선택합니다.

3 SHIFT END

등록 전환 기능의 종료 방법을 결정합니다.

STOP: 마지막 등록을 선택하고 작업을 종료합니다.

TOP: 마지막 프리셋에 도달한 다음에는, 첫 번째 프리셋이 다시 호출되어 시퀀스가 처음부터 다시 시작됩니다.

NEXT UNIT: 마지막 프리셋에 도달하면 곡의 다음 기기가 호출됩니다. 이 기능은 한 곡에 2개 이상의 기기 세트가 저장된 경우에만 사용할 수 있습니다.

참조 페이지

- 한 곡에 2개 이상의 등록 기기 저장(118페이지)

주

- 다음 기기 기능을 사용하여 곡을 연주할 때는 항상 MDR 디스플레이의 [▶] (재생) 버튼을 눌러 곡을 시작해야 이 기능이 활성화됩니다. [CUSTOM] (맞춤 재생) 버튼(107페이지)을 누르면 다음 기기 기능이 활성화되지 않습니다.
- 리듬 재생 중 다음 기기 기능을 사용할 때엔 리듬 시퀀스 및 사용자 리듬을 로딩할 수 없습니다.

Top 또는 Next Unit을 전환 종료로 선택하면 사용자가 입력한 등록의 끝에 전환 종료 표시(또는)가 자동으로 추가됩니다.

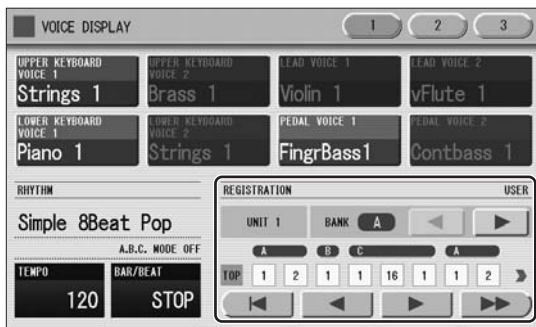
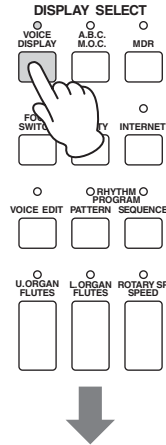
4 BANK SELECT

원하는 등록이 포함된 बैं크를 선택합니다.

음색 디스플레이에서 등록 전환 설정 확인

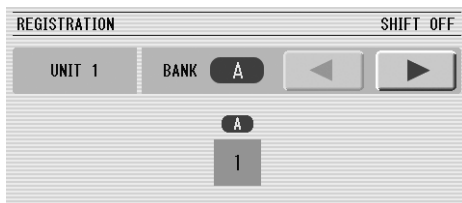
음색 디스플레이, 페이지 1에서 등록 전환 모드를 확인할 수 있습니다.

패널에서 [VOICE DISPLAY] 버튼을 눌러 음색 디스플레이를 엽니다.



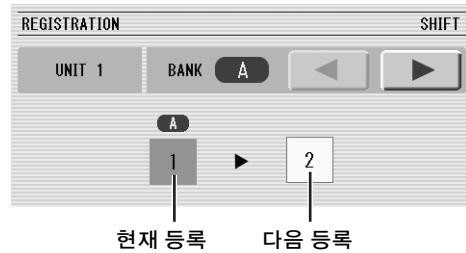
등록 전환 모드가 디스플레이 오른쪽 아래에 표시됩니다.

등록 전환, OFF:



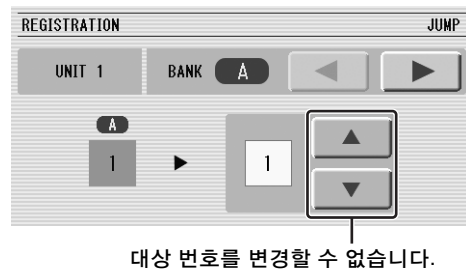
현재 등록 번호가 표시됩니다.

등록 전환("SHIFT" 모드인 경우):



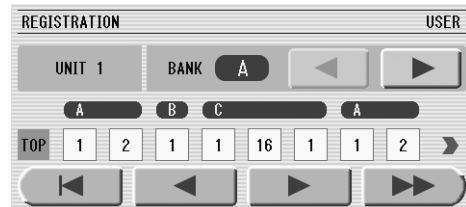
현재 등록 번호(왼쪽)와 다음 번호(오른쪽)가 표시됩니다.

등록 전환("JUMP" 모드인 경우):



현재 등록 번호(왼쪽)와 대상 번호(오른쪽)가 표시됩니다. 디스플레이의 ▲ ▼ 버튼 또는 데이터 컨트롤 다이얼을 사용하여 연주 도중에도 대상 번호를 변경할 수 있습니다.

등록 전환("USER" 모드인 경우):



등록 전환의 현재 위치를 나타냅니다. 표시된 버튼이나 데이터 컨트롤 다이얼로 커서(주황색)를 오른쪽/왼쪽으로 이동하여 등록을 변경할 수 있습니다. 연주 도중 전환 설정을 실수로 진행시킨 경우에 편리한 기능입니다. 여기에서는 사용자 등록 설정을 편집할 수 없습니다.

- ◀ 커서를 최초 위치로 이동합니다.
- ◀ 커서를 왼쪽으로 한 단계 이동하고 다음 등록을 선택합니다.
- ▶ 커서를 오른쪽으로 한 단계 이동하고 이전 등록을 선택합니다.
- ▶▶ 커서를 오른쪽으로 다섯 단계 이동하고 등록을 선택합니다.

특정 파라미터의 값/설정 통합

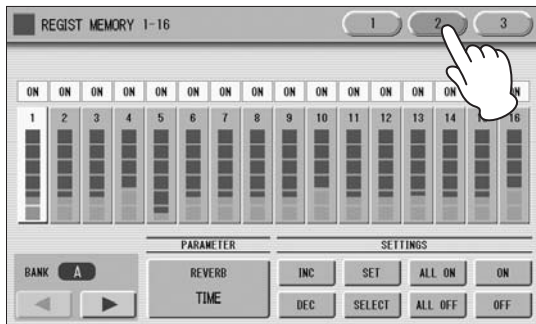
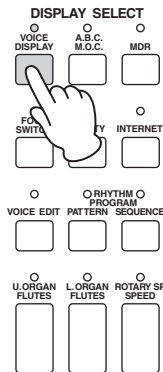
음색 디스플레이(2페이지)에서 현재 등록 बैं크에 사용되는 특정 파라미터의 값 또는 설정을 한 번에 편리하게 통합할 수 있습니다. 예를 들어 상단 건반의 음색 밝기 설정을 변경할 때 이 설정을 बैं크의 모든 등록에 적용하려는 경우 유용합니다.

사용 가능한 파라미터

- 리버브
- 리듬 리버브
- 음량
- 패닝
- 밝기
- 서스테인

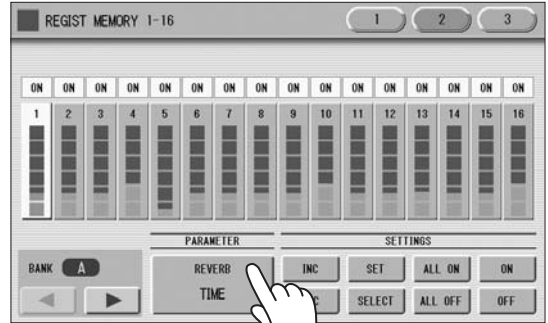
1 패널의 [VOICE DISPLAY] 버튼을 누릅니다.

2 디스플레이 오른쪽 상단의 [2] 버튼을 눌러 2페이지를 선택합니다.

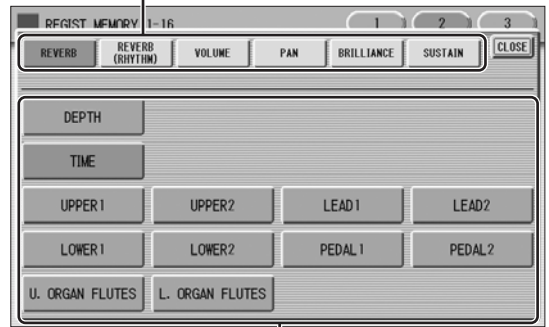


3 बैं크를 선택한 후 디스플레이의 PARAMETER 버튼(현재 선택된 파라미터 표시)을 눌러 변경하려는 파라미터를 선택합니다.

원하는 파라미터를 선택할 수 있는 파라미터 선택 팝업 메뉴가 나타납니다.



파라미터



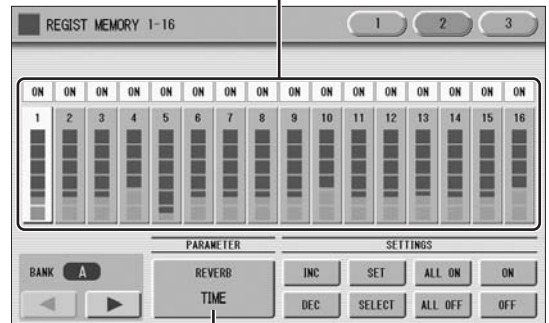
파트

파라미터 선택 팝업 메뉴에서 파라미터와 파트를 선택합니다.

원하는 파라미터를 선택하면 팝업 메뉴가 자동으로 닫힙니다.

각 등록에 대해 선택된 파라미터의 양이 디스플레이에 표시됩니다.

각 등록의 파라미터 값



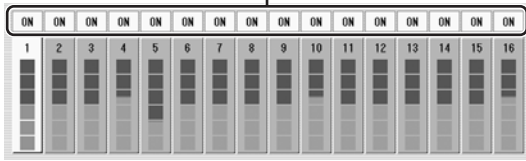
선택된 파라미터

주

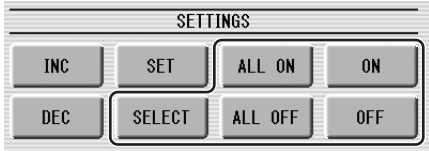
오직 현재 बैं크 안에서만 파라미터를 통합할 수 있습니다.

4 대상 파라미터 번호를 선택하고 겁니다.

ON으로 설정된 등록의 파라미터가 변경됩니다.



디스플레이에서 대상 등록을 누른 다음 SETTINGS 버튼을 사용하여 ALL ON, ALL OFF, ON, OFF 및 SELECT로 겁니다.



ALL ON: 등록 메모리 번호를 모두 선택합니다.

ALL OFF: 등록 메모리 번호를 모두 취소합니다.

ON: 현재 선택된 등록 메모리 번호를 "ON"으로 설정합니다.

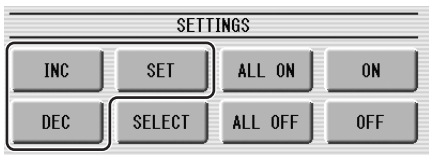
OFF: 현재 선택된 등록 메모리 번호를 "OFF"로 설정합니다.

SELECT: 커서 위치의 등록에 현재 설정되어 있는 것과 같은 음색이 포함된 등록 메모리 번호를 겁니다.

대상 등록 번호에 밑줄이 표시됩니다.

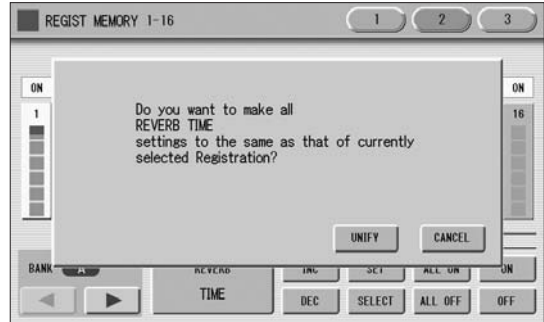
5 현재 켜진 파라미터의 값을 통합합니다.

각 등록 메모리 번호의 관련 파라미터 값을 통합하거나 오프셋합니다. 파라미터의 값을 변경하면 원본 데이터를 복원할 수 없다는 점에 유의하십시오.



현재 강조 표시된 파라미터 값 통합:

[SET]를 누르면 현재 강조 표시된 파라미터의 값이 현재 선택된 등록(커서 위치) 중 하나에 통합됩니다. 작업 확인 메시지가 나타납니다.

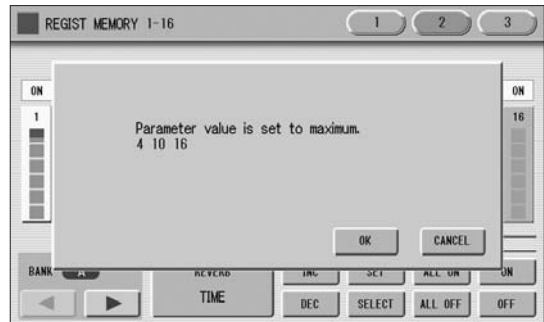


작업을 계속하려면 [UNIFY]를 선택합니다. 작업을 취소하려면 [CANCEL]을 선택합니다.

현재 강조 표시된 파라미터 값 오프셋:

디스플레이의 [+]/[-] 버튼을 누르거나 데이터 컨트롤을 사용하여 현재 강조 표시된 파라미터 값을 오프셋합니다. 팬을 파라미터로 선택하면 [+]/[-] 대신 [◀][▶] 버튼이 표시됩니다.

값을 변경할 때 일부 등록 메모리 번호의 파라미터 값이 최대값이나 최소값에 도달하면 다음 메시지가 나타납니다.

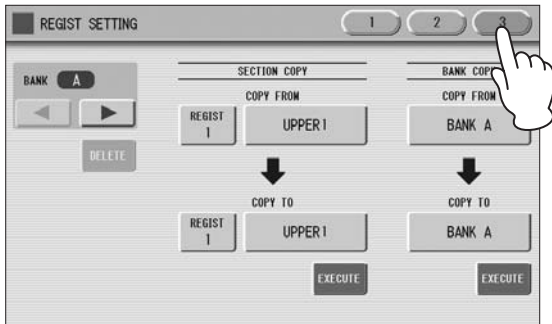
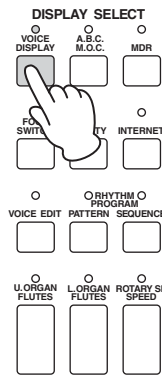


이 경우 [OK]를 누르면 최대값이나 최소값에 도달한 파라미터를 무시하고 작업이 계속됩니다. [CANCEL]을 누르면 작업이 취소됩니다.

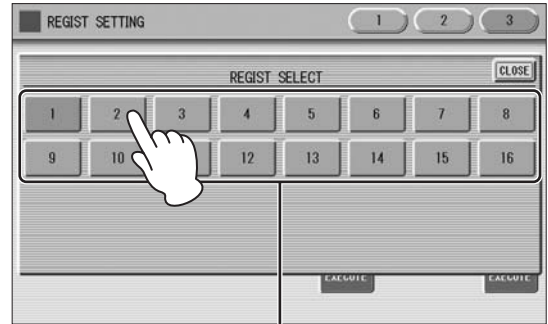
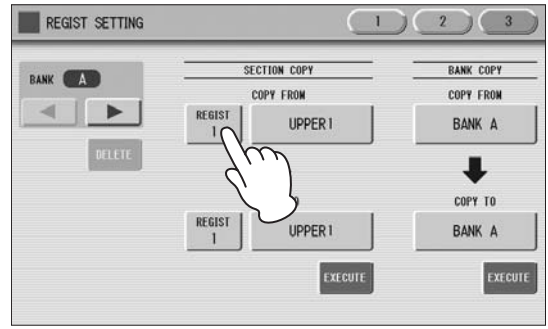
등록 복사

음색 디스플레이(3페이지)에서 특정 섹션(음색, 리듬, 건반 타악기)에 따라 특정한 등록 메모리 번호에 저장된 등록을 다른 번호에 복사할 수 있습니다 (이 기능을 등록 섹션 복사라고 합니다). 이 기능은 예를 들어 등록 번호 4의 상단 건반 음색이 등록 번호 1과 동일해지도록 원할 경우 유용합니다.

- 1 패널에서 [VOICE DISPLAY] 버튼을 눌러 음색 디스플레이를 엽니다.
- 2 디스플레이 오른쪽 상단의 [3] 버튼을 눌러 3페이지를 불러옵니다.

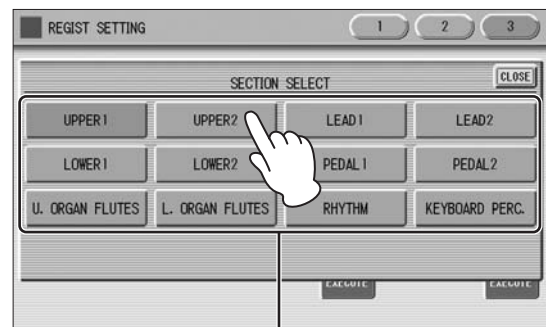
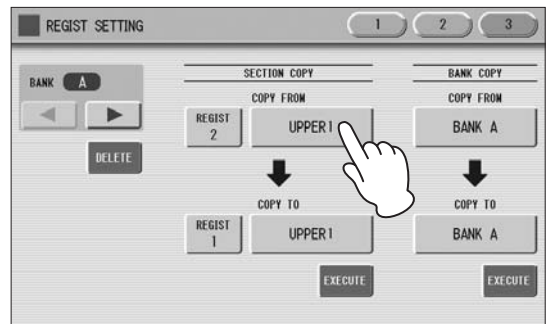


- 3 “COPY FROM” 왼쪽 하단의 등록 번호 버튼을 누릅니다.
작업을 취소하려면 [CLOSE] 버튼을 누릅니다.



등록 번호

- 4 “COPY FROM” 오른쪽 하단의 음색 섹션 버튼을 눌러 음색 섹션을 소스로 선택합니다.
작업을 취소하려면 [CLOSE] 버튼을 누릅니다.



섹션

5 동일한 방법으로 COPY TO 등록 번호 및 등록 섹션을 선택합니다.

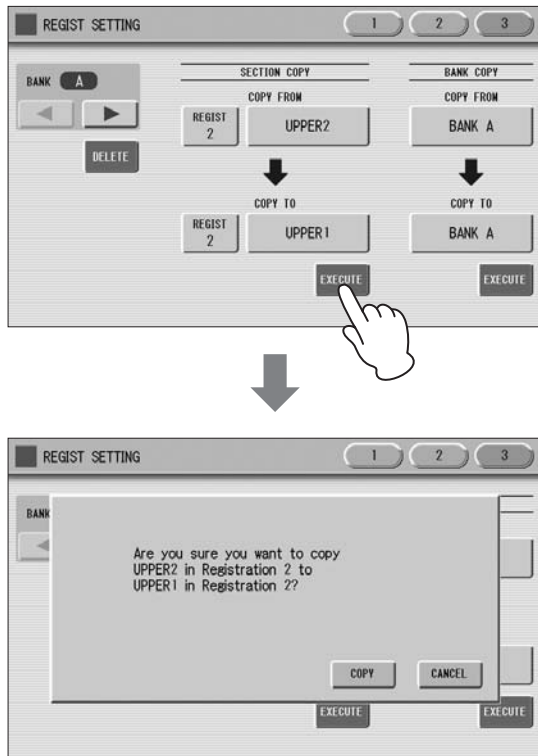
COPY TO 등록 섹션은 COPY FROM에 선택된 등록 섹션에 따라 다릅니다.

주

대상 등록 섹션을 변경한 후 소스 등록 섹션을 변경하는 경우 대상이 소스 등록 섹션으로 선택된 섹션으로 자동 변경됩니다.

6 디스플레이에서 SECTION COPY 영역의 [EXECUTE] 버튼을 누릅니다.

다음 디스플레이가 나타나 작동 확인을 지시합니다.



7 디스플레이의 [COPY] 버튼을 눌러 등록을 복사합니다. 그러면 등록이 복사되었다는 메시지가 디스플레이에 잠시 나타납니다.

작업을 취소하려면 [CANCEL]을 선택합니다.

뱅크 복사:

또한 뱅크별로도 등록 데이터를 복사할 수 있습니다. 이렇게 하려면 COPY FROM 영역의 소스 뱅크를 선택하고 COPY TO 영역의 대상 뱅크를 선택한 후 디스플레이 오른쪽 하단의 [EXECUTE] 버튼을 누릅니다.

현재 뱅크 삭제:

디스플레이에서 [DELETE] 버튼을 누릅니다.

주

삭제된 뱅크에 뒤따르는 뱅크의 데이터는 제각각 이전 뱅크로 이동하게 됩니다. 예를 들어 뱅크 A를 삭제하면 뱅크 B의 데이터는 뱅크 A로, 뱅크 C의 데이터는 뱅크 B로, 뱅크 D의 데이터는 뱅크 C로, 뱅크 E의 데이터는 뱅크 D로 이동하게 됩니다.

7 음악 데이터 레코더(MDR)

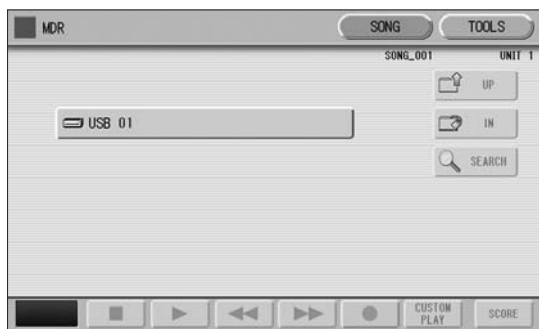
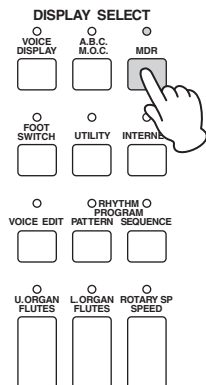
음악 데이터 레코더(MDR)는 Electone에 내장되어 있는 정교한 녹음 장치로, 연주 및 등록 설정을 USB 플래시 메모리 장치에 저장할 수 있습니다. USB 플래시 메모리를 사용하기 전에 110페이지의 "[USB TO DEVICE] 단자 사용 시 주의사항" 부분을 주의 깊게 읽어 주십시오.

주

이 악기는 오디오 파일 재생 또는 오디오 녹음 기능이 지원되지 않습니다.

MDR 디스플레이 불러오기

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



주

USB 플래시 메모리(USB 01, USB 02...)는 디스플레이에 무작위 순서로 표시되어 있습니다.

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

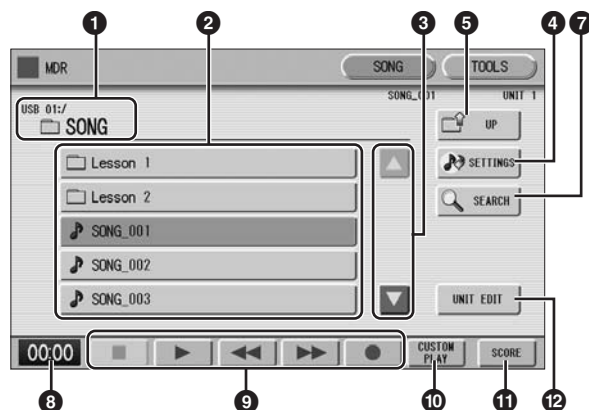
본 장에 수록된 모든 지침은 MDR 디스플레이에 관한 것입니다. MDR 기능 및 MDR 디스플레이를 불러오려면 [MDR] 버튼을 누릅니다.

MDR 디스플레이 사용

MDR 디스플레이는 SONG 페이지와 TOOLS 페이지, 이 두 디스플레이 페이지로 구성되어 있습니다.

SONG 페이지에서는 곡을 선택한 후 재생하거나 녹음할 수 있습니다. TOOLS 페이지에서는 복사, 삭제, 이름 변경 등의 다양한 곡 활용 기능을 조작할 수 있습니다. 디스플레이 오른쪽 상단의 [SONG] 또는 [TOOLS] 버튼을 누르면 SONG 페이지와 TOOLS 페이지를 서로 전환할 수 있습니다.

SONG 페이지



TOOLS 페이지



1 현재 USB 플래시 메모리/폴더

현재 선택된 USB 플래시 메모리 및 폴더를 표시합니다. 표시 왼쪽(“:” 앞쪽)은 특정 USB 플래시 메모리를 나타내며, 오른쪽은 현재 선택된 폴더 이름이 끝에 위치한 경로를 표시합니다. 예를 들어 “USB 01:/Folder1/”는 USB 플래시 메모리에 포함된 “Folder1” 이름의 폴더를 의미합니다.

2 USB 플래시 메모리/폴더/곡 목록

USB 플래시 메모리, 폴더 또는 곡을 표시합니다. 최대 120개의 폴더가 표시될 수 있습니다(한번에 5개의 폴더).

3 스크롤 버튼

USB 플래시 메모리/폴더/곡 목록에 5개 이상의 USB 플래시 메모리/폴더/곡이 포함된 경우 이 버튼을 사용하여 디스플레이를 스크롤할 수 있습니다.

4 SETTINGS

현재 선택된 곡의 설정을 표시/변경합니다.

참조 페이지

- [SETTINGS] 버튼에 관한 설명(112페이지)

5 UP

상위 계층 폴더 또는 USB 플래시 메모리를 선택합니다. 예를 들어 “USB 01:/Folder1/”(USB 플래시 메모리의 Folder1)을 선택한 경우 [UP] 버튼을 누르면 “USB 01:/”(USB 플래시 메모리)가 선택됩니다.

6 IN

다음 하위 (또는 하부) 계층 폴더 또는 USB 플래시 메모리를 선택합니다. 예를 들어 “USB 01:/Folder1/”(USB 플래시 메모리의 Folder1)를 선택한 경우 [IN] 버튼을 누르면 “USB 01:/Folder1/SONG/”(USB 플래시 메모리의 Folder1에 포함된 SONG 폴더)가 선택됩니다.

주

현재 선택된 폴더를 눌러도 동일한 작업을 실행할 수 있습니다.

7 SEARCH

선택된 USB 플래시 메모리의 폴더/곡을 검색합니다.

참조 페이지

- 곡 검색(112페이지)

8 경과 시간

곡을 녹음/재생할 때 경과 시간을 표시합니다(최대 99분 59초).

9 곡 조절

곡 녹음, 재생 등을 조절합니다.

참조 페이지

- 연주 녹음(114페이지)
- 곡 재생(121페이지)

10 CUSTOM PLAY

선택된 곡의 연주 데이터만 녹음/재생합니다. 이 버튼을 사용해서 등록 데이터를 불러올 수 없습니다.

11 SCORE

선택된 곡의 악보를 표시합니다.

참조 페이지

- 악보 표시(124페이지)

12 UNIT EDIT

선택된 곡의 등록 데이터에 대한 기기 편집 디스플레이를 표시합니다.

참조 페이지

- 기기에 등록 및 다른 데이터 저장(118페이지)
- 녹음된 등록 불러오기(120페이지)

13 CREATE FOLDER

USB 플래시 메모리/폴더/곡 목록에 새 폴더를 생성합니다. 한 개의 USB 플래시 메모리 또는 하나의 상위 폴더에는 최대 120개의 폴더가 있을 수 있습니다. 이 버튼을 누르면 원하는 이름을 입력할 수 있는 새 폴더 디스플레이가 나타납니다. 이름을 입력하고 [OK] 버튼을 눌러 새 폴더를 만듭니다. 폴더 이름 입력 방법은 곡 이름 입력 방법과 동일합니다. 116페이지를 참조하십시오.

14 CHANGE NAME

폴더/곡 이름을 변경합니다.

참조 페이지

- 곡 이름 변경(116페이지)

15 COPY

선택된 USB 플래시 메모리/폴더/곡을 복사합니다.

참조 페이지

- 곡 복사(126페이지)

16 DELETE

선택된 폴더/곡을 삭제합니다.

참조 페이지

- 곡 삭제(128페이지)

17 CONVERT

다른 Electone 또는 다른 악기에 사용할 수 있도록 선택된 곡을 변환하거나 ELS-02/ELS-02C에서 사용할 수 있도록 다른 Electone에 녹음된 곡을 변환합니다. 곡은 XG 형식, EL 형식 또는 ELS 형식으로 변환 가능합니다.

참조 페이지

- XG로 변환(129페이지)
- ELS 형식을 EL로 변환(130페이지)
- EL 형식을 ELS로 변환(131페이지)


18 INFORMATION

USB 플래시 메모리를 선택한 경우 이용 가능한 메모리를 표시하고 곡을 선택한 경우 제목 및 작곡가와 같은 정보를 표시합니다. 표시되는 정보는 곡에 따라 다릅니다.

참조 페이지

- 잔여 메모리 확인(131페이지)
- 보호된 곡에 관한 설명(121페이지)



USB 플래시 메모리를 찾을 수 없는 경우:

1 회색으로 표시될 때까지  (UP) 버튼을 누릅니다.

USB 플래시 메모리 목록이 표시됩니다. 미디어 선택 항목이 5개 이상인 경우 스크롤 버튼(107페이지)으로 디스플레이를 스크롤하여 원하는 USB 플래시 메모리를 표시합니다.

곡을 찾을 수 없는 경우:

1 현재 USB 플래시 메모리/폴더를 확인합니다 (107페이지).

2 원하는 곡이 현재 표시된 폴더에 저장되어 있는 경우 스크롤 버튼(107페이지)을 사용하여 곡을 표시합니다. 원하는 곡이 다른 폴더에 저장된 경우  (UP) 및  (IN) 버튼을 눌러 원하는 곡이 저장된 폴더를 선택합니다.








원하는 곡이 저장된 폴더를 모르는 경우 SEARCH 기능(112페이지)을 사용하여 곡을 검색합니다.

주

폴더를 선택할 때 "Registration data will be initialized"라는 메시지가 나타나면 [INITIALIZE] 버튼을 누릅니다 (USB 플래시 메모리는 초기화되지 않습니다). 보호된 곡을 불러올 때 메시지가 나타나게 됩니다.

곡 아이콘

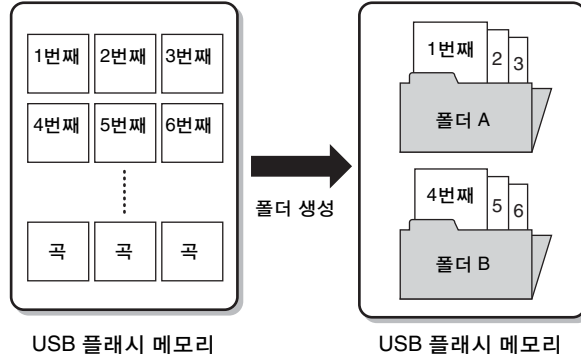
USB 플래시 메모리, 폴더 및 곡을 선택할 때 이 아이콘이 표시됩니다.

	USB 플래시 메모리를 나타냅니다. 이 아이콘은 USB 플래시 메모리/폴더 목록에 표시됩니다.
	폴더를 나타냅니다.
	쓰기 방지 또는 복사 방지가 USB 플래시 메모리에 적용되어 있다는 것을 나타냅니다.
	연주 데이터가 곡에 포함되어 있다는 것을 나타냅니다.
	XG 호환 곡을 나타냅니다.
	보호된 원본 곡을 나타냅니다. 자세한 내용은 121 페이지를 참조하십시오.
	보호된 편집곡을 나타냅니다. 자세한 내용은 121 페이지를 참조하십시오.

USB 플래시 메모리 내용: 폴더, 곡 및 파일

폴더:

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



곡:

곡은 USB 플래시 메모리에 저장된 음악에 대한 Electone 데이터입니다. 하나의 곡에는 저장된 연주, 등록 등의 다양한 데이터가 포함될 수 있습니다.

파일:

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

곡 파일

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

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

[USB TO DEVICE] 단자 사용 시 주의사항

본 약기에는 다음과 같이 3개의 [USB TO DEVICE] 단자가 내장되어 있습니다.

- 건반 전면 왼쪽의 USB 도크에 [USB TO DEVICE] 단자 2개
- 건반 아래 오른쪽에 [USB TO DEVICE] 단자 1개

주

USB 장치 취급에 관한 자세한 내용은 USB 장치의 사용설명서를 참조하십시오.

호환되는 USB 장치

- USB 플래시 메모리
- USB-LAN 어댑터
- USB 무선 어댑터(일부 지역에서만 포함)

컴퓨터 건반이나 마우스와 같은 다른 USB 장치는 사용할 수 없습니다.

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

본 약기는 일부 상용 USB 장치를 지원하지 않습니다. Yamaha는 고객이 구입한 USB 장치의 작동을 보장할 수 없습니다. 본 약기에서 사용하기 위한 USB 장치를 구매하기 전에 아래 웹 페이지를 참조하십시오.

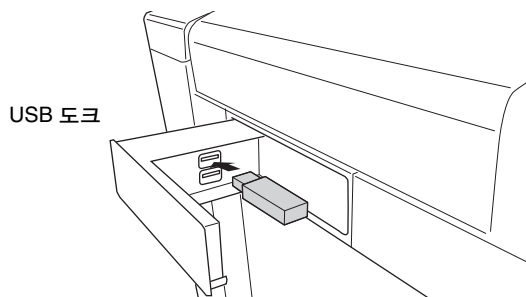
<http://download.yamaha.com/>

주

[USB TO DEVICE] 단자의 정격은 최대 5V/500mA입니다. 이 이상의 정격의 USB 장치를 연결하지 마십시오. 약기 자체가 손상될 수 있습니다.

USB 장치 연결

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



주

- USB 도크에 대한 자세한 내용은 189페이지를 참조하십시오.
- USB 플래시 메모리 이외의 다른 USB 장치를 사용할 때에는 하단 건반 아래 오른쪽의 [USB TO DEVICE] 단자에 연결합니다.

알림

- 재생/녹음 및 파일 관리 작업(예: 저장, 복사, 삭제, 포맷) 실행 중이나 USB 플래시 메모리에 액세스할 때 USB 플래시 메모리를 연결하거나 분리하면 안 됩니다. 그렇지 않으면 약기 작동이 "멈추거나" USB 플래시 메모리 및 데이터가 손상될 수 있습니다.
- USB 플래시 메모리를 연결한 후 분리할 때는 물론 그 반대의 경우에도 작동 전후 6초 이상 기다립니다.
- USB 케이블을 연결할 때는 케이블의 길이가 3미터 미만인지 확인하십시오.

USB 플래시 메모리 사용

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

최대 허용 USB 플래시 메모리

최대 3개의 USB 플래시 메모리를 [USB TO DEVICE] 단자에 연결할 수 있습니다.

USB 플래시 메모리 포맷

USB 플래시 메모리는 본 약기로만 포맷해야 합니다 (111페이지). 다른 장치에서 포맷한 USB 플래시 메모리가 제대로 작동하지 않을 수 있습니다.

알림

포맷 작업을 하면 이전에 있던 데이터를 모두 덮어쓰게 됩니다. 포맷할 USB 플래시 메모리에 중요한 데이터가 없는지 반드시 확인하십시오. 특히 여러 개의 USB 플래시 메모리를 연결할 때 주의하십시오.

데이터 보호(쓰기 방지)

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

약기 끄기

약기를 끌 때는 약기가 재생/녹음 또는 파일 관리(저장, 복사, 삭제 및 포맷 작업 등)를 위해 USB 플래시 메모리에 액세스하고 있지 않는지 반드시 확인하십시오. 그렇지 않으면 장치 및 데이터가 손상될 수 있습니다.


USB 플래시 메모리 포맷

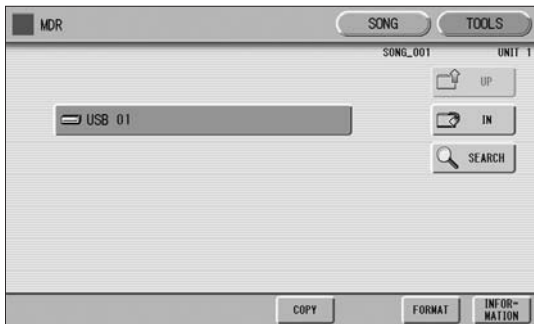
비어 있는 새 USB 플래시 메모리 또는 다른 장치에서 사용하던 USB 플래시 메모리를 사용할 수 없는 경우 포맷해야 할 수 있습니다.

포맷하면 USB 플래시 메모리의 모든 데이터가 삭제되므로 바로 저장할 수 있습니다. 포맷으로 삭제된 데이터는 영구적으로 손실됩니다. 그러므로 포맷하기 전에 USB 플래시 메모리에 계속 저장하려는 중요한 데이터가 있는지 확인합니다. USB 저장 매체를 여러 개 연결하는 경우 특히 주의하십시오.

주

USB 플래시 메모리 장치를 구매하기 전에 Yamaha 대리점 또는 공인 Yamaha 판매처로 문의하시거나 다음 Yamaha 웹사이트를 참조하십시오.
<http://download.yamaha.com/>

- 1 USB 플래시 메모리를 [USB TO DEVICE] 단자에 연결합니다.
- 2 디스플레이 오른쪽 상단의 [TOOLS] 버튼을 눌러 TOOLS 페이지를 불러옵니다.
- 3 회색으로 표시될 때까지 필요하면 반복해서  UP (UP) 버튼을 누릅니다.
- 4 포맷하려는 USB 플래시 메모리를 선택합니다.



USB 01, USB 02 등의 표시는 연결된 USB 플래시 메모리의 수에 따라 표시됩니다.

- 5 디스플레이의 [FORMAT] 버튼을 누릅니다. 메시지가 나타나 작동 확인을 지시합니다. [FORMAT]을 선택하여 USB 플래시 메모리를 포맷하거나 [CANCEL]을 선택하여 포맷 작동을 취소합니다.

알림

포맷하는 도중 USB 플래시 메모리를 빼내지 마십시오.

곡 선택

MDR 디스플레이에서 연주를 녹음할 빈 곡을 선택하거나 등록 설정을 저장할 수 있습니다. 또는 원하는 곡을 선택하여 재생할 수 있습니다.

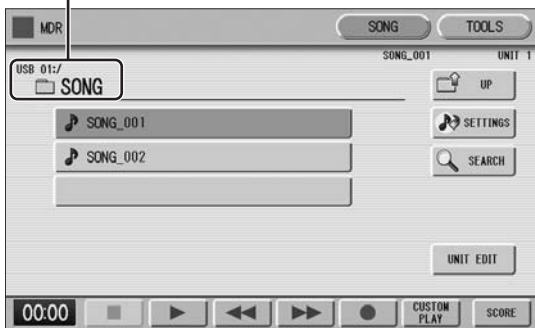
MDR 디스플레이에 현재 선택된 USB 플래시 메모리의 곡이 표시됩니다.

먼저 원하는 USB 플래시 메모리(및 필요한 경우 폴더)를 불러온 후 원하는 곡을 선택합니다.

1 디스플레이 상단의 현재 선택된 USB 플래시 메모리를 확인합니다.

원하는 USB 플래시 메모리가 디스플레이 상단에 표시되어 있는지 확인합니다.

현재 선택된 USB 플래시 메모리/폴더



알림

악기에 접속되어 있는 동안에는 USB 플래시 메모리를 빼내면 안 됩니다 (램프가 있는 USB 플래시 메모리를 사용하는 경우 악기가 USB 플래시 메모리에 접속할 때 이 램프가 깜박이게 됩니다).

원하는 USB 플래시 메모리 선택에 관한 정보는 108페이지를 참조하십시오.

2 디스플레이에서 원하는 곡 버튼을 누릅니다.

곡 이름 및 아이콘을 참조하여 원하는 곡을 선택합니다. 선택된 곡 버튼은 주황색으로 강조 표시됩니다.

데이터가 포함된 곡



빈 곡(데이터 없음)

참조 페이지

- 곡 이름 변경(116페이지)
- 곡 아이콘(108페이지)

[SETTINGS] 버튼에 관한 설명

[SETTINGS] (SETTINGS) 버튼을 누르면 현재 선택된 곡의 디스플레이를 불러와서 곡을 재생할 때 연주된 템포 및 파트를 확인할 수 있습니다.



(▶)(재생) 버튼을 눌러 곡을 재생하면 디스플레이에 "PLAY"로 설정된 파트만 표시된 템포(녹음 시 본래 템포의 50% ~ 200% 범위)에서 실제로 연주됩니다. 곡에 연주 데이터가 포함되지 않은 경우 모든 파트가 "OFF"로 설정됩니다. [PART SAVE] 버튼을 누르면 각 파트 재생 설정이 저장됩니다(템포는 저장되지 않음).

참조 페이지

- 선택한 파트 재생(122페이지)
- 템포 변경(123페이지)

곡 검색

검색 기능을 사용하여 원하는 곡을 검색합니다.

1 원하는 폴더/곡이 포함된 USB 플래시 메모리를 삽입합니다.

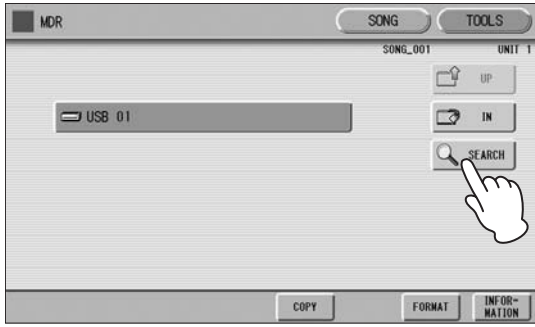
2 폴더/곡이 포함된 USB 플래시 메모리를 선택합니다.



주

현재 경로와는 상관없이 검색 작업은 USB 플래시 메모리의 전체 내용에 적용됩니다.

3 디스플레이의 [SEARCH] 버튼을 누릅니다.



주

이전에 검색된 데이터를 디스플레이에 표시할 수 있습니다. 그러나 전원을 끄거나 USB 플래시 메모리를 빼낸 경우, 또는 검색 작업 후 곡을 저장한 경우에는 데이터가 나타나지 않습니다.

4 [KEYWORD] 버튼을 누릅니다.



이전 키워드



5 검색하려는 폴더/곡 이름을 입력합니다.

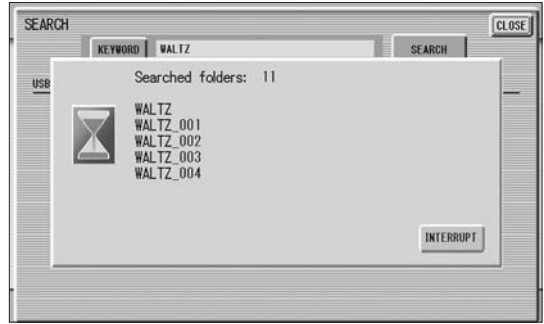
필요한 경우 이전 키워드가 삭제될 수 있도록 [DELETE] 버튼을 누른 후 새로운 키워드를 입력합니다 (곡 이름 변경 지침은 116페이지를 참조하십시오).

주

- 이 기능은 대문자와 소문자를 구분하지 않습니다.
- XG 곡을 검색할 때 확장자 ".mid"를 입력할 필요는 없습니다.

6 [OK] 버튼을 누릅니다.

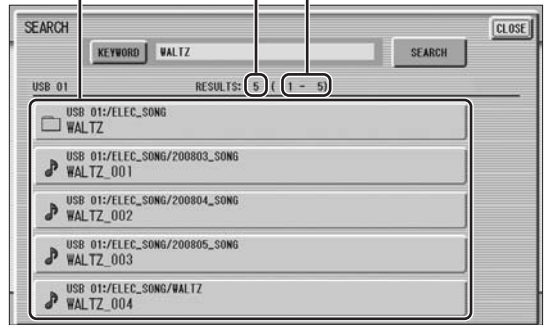
검색이 시작되고 검색된 폴더/곡 이름이 디스플레이에 표시됩니다.



검색 작업을 취소하려면 [INTERRUPT] 버튼을 누릅니다.

7 검색된 폴더/곡 이름을 확인합니다.

검색된 폴더/곡 목록 검색된 개수 표시된 데이터 번호



8 원하는 폴더/곡을 누릅니다.

검색 디스플레이가 자동으로 종료되고 선택된 폴더/곡이 나타납니다.

검색된 항목이 없는 경우 다른 이름을 사용하여 다시 검색해 봅니다(위의 4단계 참조).

녹음

연주 녹음

Electone에서 원하는 등록을 설정합니다. 녹음할 곡에 필요한 모든 Electone 설정을 실시합니다. 즉, 전체 연주에 필요한 모든 등록을 등록 메모리에 입력합니다. 또한 곡의 시작 부분에 사용할 등록도 선택해야 합니다.

알림

녹음하거나 읽는 동안 또는 재생 중에는 절대로 USB 플래시 메모리를 빼내거나 전원을 끄면 안 됩니다.

주

이 악기는 오디오 파일 재생 또는 오디오 녹음 기능이 지원되지 않습니다. 또한 "컴퓨터에 연결" 방법을 사용하여 본 악기의 [USB TO HOST] 단자에 USB 플래시 메모리가 올바르게 연결된 경우에도 건반 연주를 통해 생성된 오디오 신호가 컴퓨터에 전송되지 않습니다.(194페이지).

1 USB 플래시 메모리를 [USB TO DEVICE] 단자에 삽입합니다.

2 연주를 녹음할 빈 곡을 선택합니다.

곡 선택에 관한 자세한 내용은 112페이지를 참조하십시오.

이미 연주 데이터가 포함된 기존 곡을 덮어쓰려는 경우 미리 삭제해야 합니다.

3 디스플레이 오른쪽 상단의 [SONG] 버튼을 눌러 SONG 페이지를 불러온 후 [●] (녹음) 버튼을 선택합니다.

다음 디스플레이가 나타나서 연주를 녹음할 수 있음을 알립니다.



주

USB 플래시 메모리에 여유 공간이 충분하지 않다는 메시지가 나타나면 [CANCEL] 버튼을 누른 후 가능하면 불필요한 곡을 삭제하거나 새 USB 플래시 메모리를 삽입합니다. 여유 공간이 충분하지 않은 USB 플래시 메모리에 연주를 계속 녹음하려면 [CONTINUE] 버튼을 누릅니다.

4 [▶](재생) 버튼을 누릅니다.

디스플레이 왼쪽 하단에 모래시계 아이콘이 나타나 등록 데이터를 현재 읽고 있다는 것을 표시합니다.

주

현재 선택된 기기 번호와는 상관없이 녹음 작업을 실시하면 곡의 첫 번째 기기에 사용자 연주 이외의 다른 데이터가 저장됩니다. [●] (녹음) 버튼을 누르면 첫 번째 기기 이외의 다른 등록 기기가 로딩될 때 첫 번째 기기에 데이터를 저장해도 괜찮은지 확인하는 대화 상자가 나타나는 이유가 바로 이 때문입니다. 이때 [OK]를 누르면 녹음 대기 모드가 되지만 [CANCEL]을 누르면 녹음 모드가 종료됩니다.

5 모래시계 아이콘이 사라진 후 연주를 시작합니다.

6 연주가 끝나면 디스플레이의 [■] (정지) 버튼을 누릅니다.

녹음이 끝나고 LCD가 MDR 디스플레이로 돌아갑니다. 연주를 녹음할 곡의 이름은 "SONG_XXX"로 자동 지정됩니다(XXX는 곡 번호를 나타냄). 곡 이름은 원하는 대로 변경할 수 있습니다. (자세한 내용은 116페이지를 참조하십시오.)

알림

데이터를 녹음하고 있는 도중에는(모래시계 아이콘이나 다른 메시지가 표시되어 있는 동안) Electone에서 USB 플래시 메모리를 빼내지 마십시오.

재녹음(재시도)

녹음 도중 실수를 한 경우 처음부터 다시 곡을 녹음할 수 있습니다.

1 곡이 계속 실행되고 있을 때 [●] (녹음) 버튼을 누릅니다.

그러면 녹음이 자동으로 중지되고 곡의 시작 부분으로 되돌아갑니다.



2 [▶] (재생) 또는 [CUSTOM PLAY] 버튼을 눌러 곡 재녹음을 시작합니다.

재녹음은 곡의 시작 부분부터 시작되며 기존에 녹음된 연주는 새로 녹음되는 연주로 대체됩니다.

주

[■] (정지) 버튼을 누르면 재녹음이 취소되며 이전 연주가 녹음됩니다.

지정된 파트만 녹음

연주의 파트들을 따로 녹음할 수도 있습니다. 이 기능을 사용하면 곡의 다른 파트와는 별도로 건반 타악기 및 연주 컨트롤 데이터(예: 등록 변경 및 익스프레스션 페달 조작)도 녹음할 수 있습니다.

건반 타악기 1 및 리드 음색 1 음색은 개별적으로 녹음 가능하나 리드 음색 2 음색은 상단 건반의 연주 데이터에 포함됩니다. 다음은 예입니다. 먼저 하단 건반 및 페달 보드를 사용하여 곡에 코드와 베이스를 녹음한 후 상단 건반을 사용하여 멜로디를 녹음합니다.

주

리드 음색 2 및 건반 타악기 2는 각 파트에 개별적으로 녹음할 수 없습니다.

1 114페이지의 1 ~ 3단계를 따라 녹음 대기 디스플레이를 불러옵니다.

2 녹음할 부분을 선택합니다.

파트 버튼을 누를 때마다 상태가 PLAY, OFF 및 REC로 전환됩니다.

PLAY: 녹음된 파트를 재생합니다.

OFF: 녹음 또는 재생 중이 아닙니다.

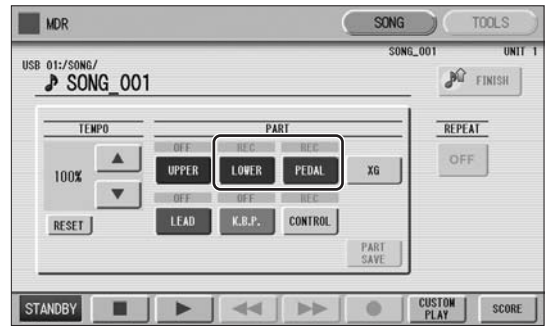
REC: 파트를 녹음합니다.

상단 파트를 "REC"로 설정하면 상단 건반의 연주(리드 음색 1 음색 포함)가 녹음되나, 리드를 "REC"로 설정하면 리드 음색 1 음색만 녹음됩니다. 상단 파트 및 리드 음색을 동시에 "REC"로 설정할 수는 없으며 하단 파트 및 건반 타악기 파트를 동시에 녹음할 수도 없습니다.

주

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

다음 설정을 사용하면 하단 건반 및 페달보드 파트만 녹음할 수 있습니다.



주

등록 변경 및 익스프레스션 페달 조작을 녹음할 수 있도록 컨트롤 버튼을 "REC"로 설정할 수도 있습니다.

3 [▶] (재생) 버튼을 누르고 모래시계 아이콘이 사라진 후 재생을 시작합니다.

4 연주가 끝나면 [■] (정지) 버튼을 눌러 녹음을 중지합니다.

이제 연주의 첫 번째 파트가 녹음되었습니다.

5 [●] (녹음) 버튼을 눌러 다음 파트(이 경우 상단 파트)의 녹음을 설정합니다.

작동 확인을 받기 위한 메시지가 나타납니다. [OVERWRITE]를 선택하여 덮어씹습니다. 녹음 대기 디스플레이가 나타납니다.

6 녹음할 부분을 선택합니다.

녹음하려는 다음 파트(이 경우, 상단 파트)를 "REC"로 설정합니다.

또한 이미 녹음된 파트(이 경우, 하단 및 페달 파트)를 "PLAY"로 설정하면 새 파트를 녹음할 때 이전에 녹음한 파트를 들을 수 있습니다.

7 선택된 파트의 재생 템포를 변경합니다.

재생 템포를 원래 템포의 50% ~ 200% 범위에서 설정할 수 있습니다.

녹음된 원래 템포는 100%입니다. 100%보다 작은 값은 템포가 느려지는 반면 100%보다 큰 값은 템포가 빨라집니다.

주

디스플레이의 TEMPO [RESET] 버튼을 사용하여 템포를 원래 값(100%)으로 재설정합니다.

8 [CUSTOM PLAY] 버튼을 눌러 6단계에서 선택된 파트(상단 파트)의 녹음을 시작합니다.

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

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

편치 인 녹음

특정 파트 또는 전체 파트에서 사용하지 않을 특정 프레임이나 섹션을 다시 녹음할 수 있는 기능입니다.

주

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

1 변경하려는 프레임이 포함된 곡을 선택합니다.

곡 선택에 관한 자세한 내용은 112페이지를 참조하십시오.

2 [▶](재생) 버튼을 눌러 곡 재생을 시작합니다.

3 편치 인 녹음을 실행하려는 지점에서 [■](일시 정지) 버튼을 누릅니다.

4 [●](녹음) 버튼을 누릅니다.

녹음 디스플레이가 나타나서 음악 데이터 레코더의 녹음 준비가 완료되었다는 것을 표시합니다.

5 변경하려는 파트는 “REC” 상태로 설정하고 다른 파트는 “PLAY”로 설정합니다.

6 [▶](재생) 버튼을 눌러 편치 인 녹음을 시작합니다. 새 프레임을 변경하고자 하는 방식으로 연주합니다.

7 프레임의 끝에 도달하면 [■](정지) 버튼을 눌러 편치 인 녹음을 중지합니다.

곡 이름 변경

곡에 제목 또는 녹음된 날짜 등의 이름을 지정할 수 있습니다. 그러나 EL-900과 같은 EL-시리즈 Electone의 곡 이름은 변경할 수 없습니다.

주

XG 곡의 이름을 변경할 때 확장자(.mid)를 변경할 수 없습니다.

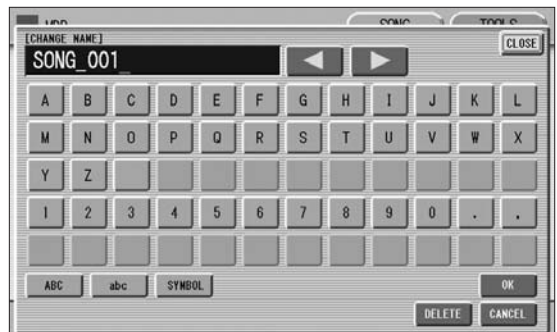
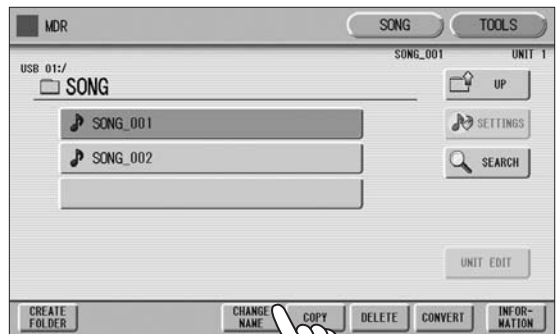
1 이름을 변경하려는 곡을 선택합니다.

곡 선택에 관한 자세한 내용은 112페이지를 참조하십시오.

2 디스플레이 오른쪽 상단의 [TOOLS] 버튼을 눌러 TOOLS 페이지를 불러옵니다.

3 [CHANGE NAME] 버튼을 누릅니다.

다음과 같은 디스플레이가 나타납니다.



4 디스플레이의 [◀] [▶] 버튼이나 데이터 컨트롤 다이얼을 사용하여 원하는 지점으로 커서를 이동합니다.



5 원하는 문자 형식(알파벳(대문자 또는 소문자)이나 기호)을 선택합니다.



주
유틸리티 디스플레이(16페이지)에서 언어를 일본어로 선택한 경우 일본어 문자(히라가나와 간지, 일반 크기 카타카나, 절반 크기 카타카나, 전체 크기 알파벳, 전체 크기 기호)를 선택할 수도 있습니다.

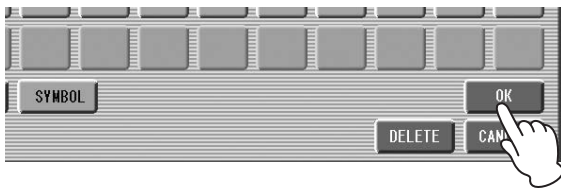
6 원하는 입력 문자를 선택합니다.

곡 이름은 최대 50자까지 허용됩니다.

주
XG 곡 이름에는 최대 46자를 사용할 수 있습니다.

7 완료되면 [OK]를 선택하여 실제로 이름을 입력합니다.

LCD는 TOOLS 페이지 디스플레이로 돌아갑니다.



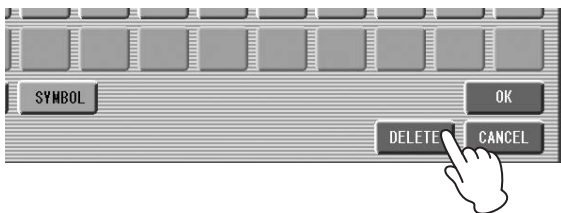
입력된 문자 삭제:

1 삭제하려는 문자로 커서를 이동합니다.



2 디스플레이 오른쪽 하단의 [DELETE] 버튼을 누릅니다.

문자가 삭제됩니다.



한자(일본어)로 변환하기:

かな漢 (일본문자-한자) 버튼을 사용하는 경우에만 적용됩니다(일본어).

1 입력 "히라가나" 문자가 반전 표시(강조 표시)된 경우에는 **漢字変換 (한자 변환) 버튼을 한번 또는 여러 번 눌러 해당 문자를 적절한 한자로 변환합니다.**

- 디스플레이의 [◀][▶] 버튼 또는 데이터 컨트롤 다이얼을 사용하면 반전된 영역을 변경할 수 있습니다.
- 반전된 영역은 **キャンセル** (취소) 버튼을 눌러 한 번에 지울 수 있습니다.

2 실제로 변경 사항을 입력하려면 [OK] 버튼을 누르거나 다음 문자를 입력합니다. 히라가나 문자 자체(변환하지 않고)를 입력하려면 **削除 (삭제) 버튼을 누릅니다.**

[OK] 버튼을 눌러 이름 입력을 완료할 때 “name is not available” 메시지가 나타날 수 있습니다. 이 메시지가 나타나면 이름이 잘못된 것이므로 다른 이름을 입력해야 합니다.

주
곡은 기호, 번호, 알파벳, 히라가나, 한자, 기타 기호 순으로 되어 있습니다. 상단에 별표(*)가 있는 이름은 예외입니다.

다음 이름은 사용할 수 없습니다 (“xx”는 번호를 나타냅니다).

MDR_xx.EVT	SONG_xxx
MDR_xx.MID	MDR_xxx.TMP
MDR_xx.Bxx	REG_xxx.TMP
MDR_xx.Vxx	ELS_SONG.TMP
SONG.NAM	SONG_xxx.C02
ELS_SONG.NAM	TMP
MDR_xxx.MID	TMPE02
REG_xxx.B00	

기기에 등록 및 다른 데이터 저장

아래 설명된 대로 연주를 녹음하지 않고 등록 메모리 데이터 및 생성된 다른 데이터를 저장할 수도 있습니다. 데이터는 선택된 곡의 기기(98페이지)에 저장됩니다.

- 등록 메모리 관련 데이터(등록 전환 설정 포함)
- VA 맞춤 음색 데이터(ELS-02C에 한함) 및 사용자 음색 데이터
- 건반 타악기 데이터
- 사용자 리듬 데이터
- 리듬 시퀀스 데이터

1 생성된 등록 메모리 데이터 및 기타 데이터가 저장될 대상(빈 곡)을 선택합니다.

곡 선택에 관한 자세한 내용은 112페이지를 참조하십시오.

2 디스플레이 오른쪽 하단의 [UNIT EDIT] 버튼을 눌러 기기 편집 디스플레이를 불러옵니다.

3 로딩하려는 모든 데이터 형식이 선택되었는지 확인합니다. 그리고 나서 디스플레이에서 [SAVE] 버튼을 누른 후 [CLOSE] 버튼을 누릅니다.

데이터가 현재 저장되고 있다는 메시지가 디스플레이에 나타납니다.

메시지가 사라진 후 [CLOSE] 버튼을 눌러 SONG 페이지로 되돌아갑니다. 그러면 “SONG XXX” (XXX: 번호)가 대상 곡에 곡 이름으로 할당됩니다.

한 곡에 2개 이상의 등록 기기 생성

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

참조 페이지

- 다음 기기(100페이지)
- 등록 시퀀스 프로그래밍(168페이지)

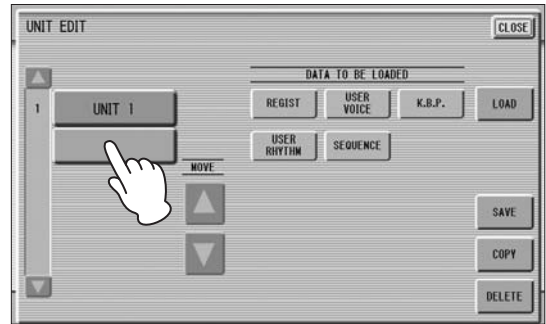
1 등록 데이터가 포함된 대상 곡을 선택합니다.

곡 선택에 관한 자세한 내용은 112페이지를 참조하십시오.

2 디스플레이 오른쪽 하단의 [UNIT EDIT] 버튼을 눌러 기기 편집 디스플레이를 불러옵니다.

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

3 등록 기기 목록의 맨 아래에 위치한 빈 버튼을 누릅니다.



4 [SAVE] 버튼을 누릅니다.

이 작업을 실시하면 맨 아래 기기 옆에 새 기기가 추가됩니다.

주

위의 작업을 실시하면 단순히 곡 재생 등을 통해 불러올 수 없는 새 기기가 생성됩니다. 새로 생성된 기기를 불러오려면 등록 기기(119페이지)의 순서를 설정한 후 등록 전환(99페이지) 및 등록 시퀀스(168페이지)의 다음 기기 설정을 실시합니다. 현재 기기와 다음 기기 간 사용자 음색 데이터와 VA 맞춤 음색 데이터가 서로 다를 때 다음 기기 기능을 통해 기기를 변경하는 경우 Electone에서 몇 초간 소리가 들리지 않을 수 있습니다.

기기에 등록 데이터 덮어쓰기

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

1 연주 데이터가 포함된 곡을 선택합니다.

곡 선택에 관한 자세한 내용은 112페이지를 참조하십시오.

2 디스플레이의 [UNIT EDIT] 버튼을 눌러 기기 편집 디스플레이를 불러옵니다.

등록 기기 목록이 표시됩니다.

3 덮어쓰려는 등록 기기를 선택합니다.

4 [SAVE] 버튼을 누릅니다.

등록 기기를 덮어쓸 것인지 묻는 메시지가 나타납니다. 덮어쓰려면(교체) [OVERWRITE]를 누르고 작업을 취소하려면 [CANCEL]을 누릅니다.

주

다음 작업을 통해서도 오직 등록 및 다른 데이터(연주 데이터 제외)만 녹음할 수 있습니다.

1. 녹음하려는 곡 번호를 선택합니다.
2. [●] (녹음) 버튼을 눌러 대기 모드로 녹음을 설정합니다.
3. [▶] (재생) 버튼을 누른 후 건반을 연주하지 않고 [■] (정지) 버튼을 누릅니다.

등록 기기 순서 변경

등록 전환(99페이지) 및 등록 시퀀스(168페이지)에서 다음 기기로 다른 등록 기기를 불러오려면 기기 편집 디스플레이에서 원하는 대로 등록 기기 순서를 변경해야 합니다.

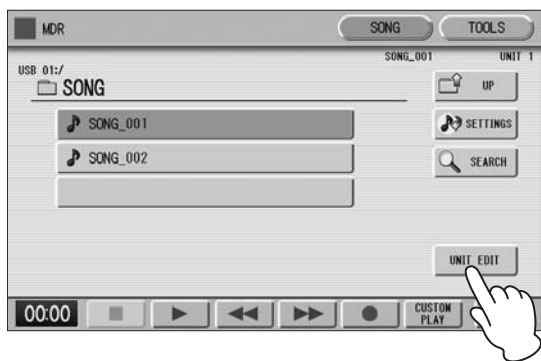
주

곡 재생이 시작된 후 가장 먼저 (맨 위에 위치한) 첫 번째 유닛이 호출됩니다.

1 SONG 페이지에서 2개 이상의 등록 기기가 포함된 곡을 선택합니다.

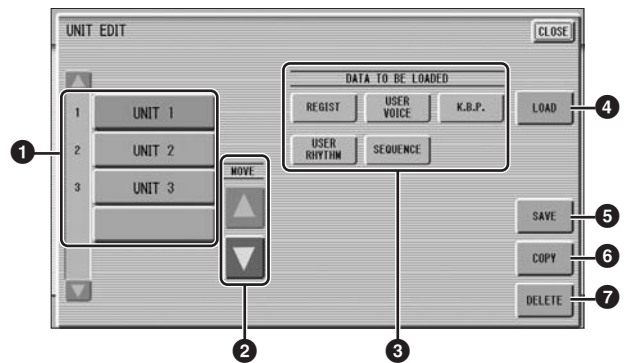
곡 선택에 관한 자세한 내용은 112페이지를 참조하십시오.

2 디스플레이의 [UNIT EDIT] 버튼을 눌러 기기 편집 디스플레이를 불러옵니다.



3 등록 기기의 순서를 변경합니다.

디스플레이 왼쪽 끝의 등록 기기에서 원하는 기기를 선택한 후 MOVE 버튼을 사용하여 선택된 기기의 순서를 바꿉니다.



1 등록 기기 목록

현재 곡에 포함된 등록 기기를 나열합니다. 현재 곡에 5개 이상의 등록 기기가 포함된 경우 스크롤 버튼 ▲ ▼ 을 사용하면 등록 기기 목록을 스크롤할 수 있습니다. 선택된 기기는 주황색으로 강조 표시됩니다.

2 MOVE 버튼

1에서 선택된 등록 기기를 하나씩 위 아래로 움직입니다.

3 DATA TO BE LOADED

1에서 선택된 등록 기기를 로딩할 때 이 버튼을 사용하여 원하는 데이터만 선택합니다. 더 자세한 내용은 120페이지를 참조하십시오.

4 LOAD

3의 설정에 따라 1에서 선택된 등록 기기를 로딩합니다.

5 SAVE

1에서 선택된 등록 기기에 등록 메모리 데이터를 저장합니다.

6 COPY

1에서 선택된 등록 기기 복사본을 생성한 후 등록 기기 목록(1)의 하단에서 복사된 기기 위치를 찾습니다.

7 DELETE

1에서 선택된 등록 기기를 삭제합니다.

4 디스플레이 오른쪽 상단의 [CLOSE] 버튼을 눌러 기기 편집 디스플레이를 종료합니다.

녹음된 등록 호출

곡 번호에 저장된 등록(및 별크 데이터)는 다음 절차에 따라 Electone에 쉽게 다시 로딩할 수 있습니다. MDR은 독립적으로 다음과 같은 5개 형식의 데이터를 불러옵니다.

- REGIST
- USER VOICE
- K.B.P.
- USER RHYTHM
- SEQUENCE

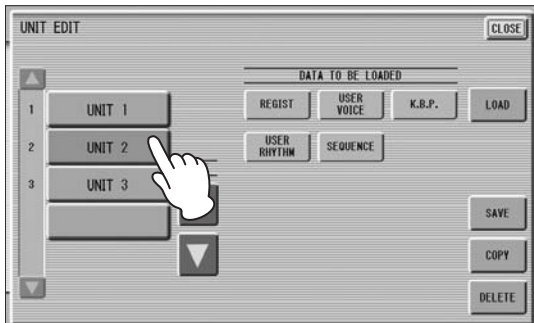
독립적으로 원하는 데이터를 선택하고 불러올 수 있습니다.

1 USB 플래시 메모리를 삽입하고 Electone에 다시 로딩할 곡을 선택합니다.

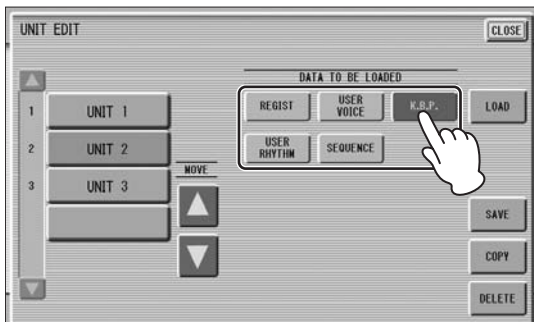
곡 선택에 관한 자세한 내용은 112페이지를 참조하십시오.

2 디스플레이의 [UNIT EDIT] 버튼을 눌러 기기 편집 디스플레이를 불러옵니다.

3 Electone에 로딩할 기기를 선택합니다.



4 5개의 “DATA TO BE LOADED” 버튼을 눌러 로딩하려는 데이터를 선택합니다.



주

다음 기기 기능을 사용하여 등록 데이터를 로딩할 때 선택한 버튼과는 상관없이 모든 데이터가 로딩됩니다.

5 [LOAD] 버튼을 누릅니다.

메시지가 나타나 작동 확인을 지시합니다.

[LOAD] 버튼을 눌러 등록 데이터를 로딩합니다.

[CANCEL]을 눌러 작동을 취소합니다.

주

리듬이 연주되는 동안 등록을 로딩하는 경우 등록 데이터의 시퀀스 데이터 및 사용자 리듬을 로딩할 수 없습니다.

6 디스플레이 오른쪽 상단의 [CLOSE] 버튼을 눌러 기기 편집 디스플레이를 종료합니다.

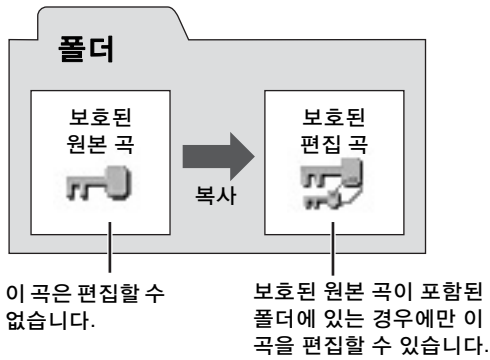
보호된 곡을 선택할 때 버튼(DATA TO BE LOADED)을 사용할 수 없습니다(회색으로 표시됨). 예를 들어 보호된 곡의 한 파트를 다른 보호된 곡과 결합할 수 없습니다.

보호된 곡에 대한 설명

곡 데이터를 구입하거나 다운로드하는 경우 실수로 인한 삭제를 방지하거나 저작권을 보호하기 위해 곡 데이터의 삭제 또는 복사가 방지되어 있을 수 있습니다. 이러한 곡을 보호된 곡이라고 합니다. Yamaha가 인증한 USB 플래시 메모리에 보호된 곡을 저장할 수 있습니다. 보호된 곡은 사용자가 만든 곡과 같은 방법으로 재생할 수 있지만 XG 형식 또는 EL 형식으로 변환할 수는 없습니다. 보호된 곡의 등록 데이터를 편집할 수 없고 연주 데이터를 덮어쓸 수도 없습니다. 보호된 곡을 편집하려는 경우 먼저 하나의 USB 플래시 메모리/폴더 안에 해당 곡을 복사한 후 복사본을 편집합니다. (다른 USB 플래시 메모리/폴더에 복사할 수 없습니다). 복사된 곡("보호된 편집 곡")은 동일한 폴더에 원본 곡("보호된 원본 곡")이 존재할 때에만 사용할 수 있습니다. 보호된 원본 곡을 삭제하지 않도록 주의하십시오.

알림

보호된 곡을 편집하려는 경우 먼저 등록 메모리를 초기화한 후 원하는 곡을 선택합니다. 먼저 등록을 초기화하지 않으면 편집된 곡을 저장할 수 없습니다.



알림

컴퓨터를 사용하여 USB 플래시 메모리의 보호된 곡 데이터를 이동하려면 Musicsoft Downloader 응용프로그램을 사용해야 합니다. Musicsoft Downloader를 사용하지 않고 곡을 이동할 경우 곡을 재생할 수 없습니다. Musicsoft Downloader는 다음 인터넷 주소에서 구할 수 있습니다.
<http://download.yamaha.com/>

곡 재생하기

본 절에는 MDR을 사용하여 녹음된 곡 및 MDR을 사용하여 재생할 수 있는 상용 곡 데이터의 재생 방법이 설명되어 있습니다.

1 재생할 곡을 선택합니다.

곡 선택에 관한 자세한 내용은 112페이지를 참조하십시오.

2 디스플레이의 [▶] (재생) 버튼을 눌러 재생을 시작합니다.

곡에 등록 데이터만 포함된 경우(연주 데이터 없음):

곡에 따라 파일 이름 옆에 어떤 음표 아이콘도 표시되지 않는 경우도 있는데, 이 경우 오직 등록 데이터만 포함되어 있고 연주 데이터는 없다는 의미입니다. 이러한 곡을 재생하기 시작하면 등록 데이터만 로딩(모래시계 아이콘이 나타남)된 후 SONG 페이지로 되돌아갑니다.

곡에 등록 데이터 및 연주 데이터 모두 포함된 경우:

이러한 곡을 재생하기 시작하면 등록 데이터만 로딩(모래시계 아이콘이 나타남)된 후 연주 데이터가 실제로 재생되기 시작합니다.

곡에 연주 데이터만 포함된 경우:

이러한 곡을 재생하기 시작하면 연주 데이터가 바로 재생되기 시작합니다.

참조 페이지

- 등록 기기 순서 변경(119페이지)

3 재생을 중지하려는 경우 디스플레이의 [■] (정지) 버튼을 누릅니다.

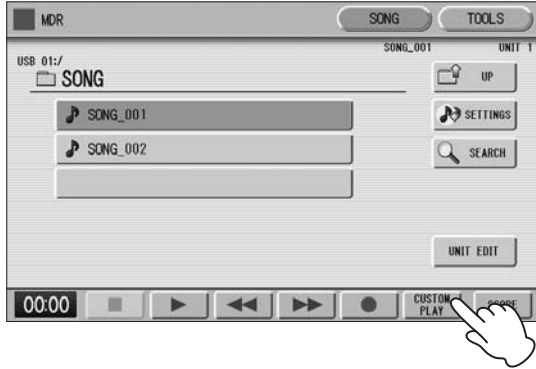
재생 위치가 곡 데이터의 끝에 도달하면 바로 재생이 자동으로 멈추긴 하지만 디스플레이의 [■] (정지) 버튼을 눌러 연주 데이터 중간에서 재생을 멈출 수도 있습니다.

주

- 2개 이상의 기기가 현재 곡에 포함되어 있을 때 재생을 시작하면 기기 편집 디스플레이 상단에 표시된 등록 기기가 로딩됩니다.
- 등록 데이터는 일반적으로 Electone 이외의 다른 악기에서 생성된 상용 XG 곡과 같이 대부분의 곡 데이터에는 포함되지 않습니다.

맞춤 재생

등록을 재설정하지 않고 곡을 재생하려면 [▶](재생) 버튼 대신 [CUSTOM PLAY] 버튼을 누릅니다. 그러면 곡 시간이 표시되고 재생이 바로 시작됩니다.



다음 기기 기능을 사용하여 곡을 연주할 때는 항상 [CUSTOM PLAY] 버튼이 아닌 [▶](재생) 버튼을 눌러 곡을 시작합니다.

선택된 파트 재생

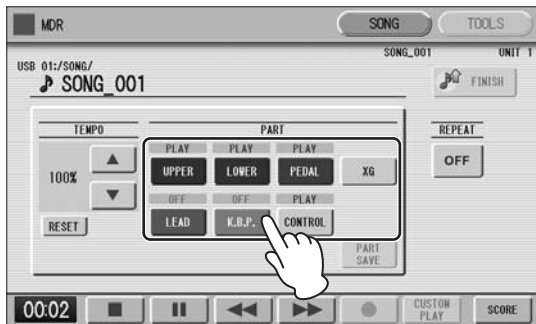
다른 파트는 임시로 끈 상태에서 녹음된 연주의 선택된 파트만 재생할 수도 있습니다. 이 기능은 이전에 녹음된 반주 파트에 멜로디 등의 단일 파트를 연주할 때 특히 유용합니다.

선택한 파트를 재생하려면

재생 중이나 설정 디스플레이에서 각 파트 버튼을 눌러 재생하려는 파트를 "PLAY"로 바꾸고, 음소거하려는 파트를 "OFF"로 전환합니다. 파트 버튼을 누를 때마다 PLAY와 OFF 사이에서 상태가 전환됩니다. [PART SAVE] 버튼을 누르면 각 파트의 재생 상태가 저장됩니다.

참조 페이지

- [SETTINGS] 버튼에 관한 설명(112페이지)

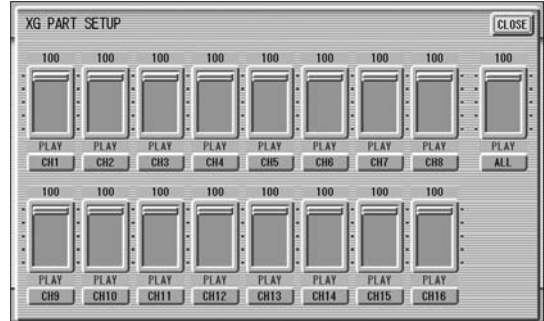


XG 호환 곡 데이터의 선택된 파트 재생:

XG 호환 곡 데이터가 재생 중일 때 파트 [XG] 버튼을 누릅니다. 다음과 같이 XG PART SETUP 디스플레이가 나타납니다.

참조 페이지

- XG로 변환(129페이지)



적절한 채널 버튼(예: [CH1] 버튼)을 눌러 각 채널을 재생 또는 음소거로 설정합니다. 버튼을 누를 때마다 PLAY와 OFF 사이에서 상태가 전환됩니다. 채널을 재생하려면 [PLAY]로, 그렇지 않으려면 [OFF]로 설정합니다.

[ALL] 버튼을 누르면 모든 채널을 한번에 PLAY/OFF로 전환할 수 있습니다.

각 채널의 음량을 설정하려면 슬라이더를 사용하십시오. 각 채널의 음량은 0~100에서 조절할 수 있습니다.

[ALL] 슬라이더는 전체 음량을 조절합니다.

빨리 감기, 되감기 및 일시 정지

빨리 감기 및 되감기:

재생 중 [▶▶](빨리 감기) 버튼 또는 [◀◀](되감기) 버튼을 원하는 위치에 도달할 때까지 누르고 있습니다. 버튼에서 손을 떼더라도 재생은 일시 정지됩니다. 앞으로 가거나 뒤로 간 위치에서 재생을 다시 시작하려면 [▶](재생) 버튼 또는 [CUSTOM PLAY] 버튼을 누릅니다.

일시 정지:

곡 재생을 일시적으로 정지하려면 [■](일시 정지) 버튼을 누릅니다.

일시 정지된 위치에서 곡을 다시 재생하려면 [▶](재생) 버튼 또는 [CUSTOM PLAY] 버튼을 누릅니다.

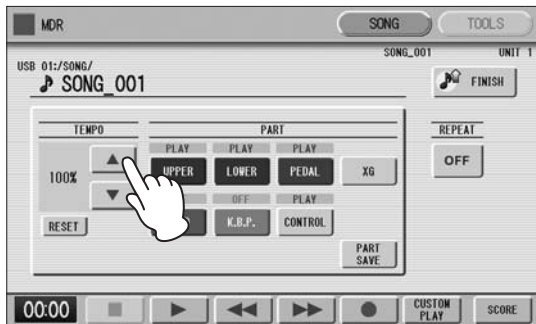
템포 변경

MDR 디스플레이에서 곡이 재생될 때 곡이 중지되거나 재생되는 동안 곡의 템포를 변경할 수 있습니다.

주
연주 데이터가 없는 곡의 경우 템포를 설정할 수 없습니다.

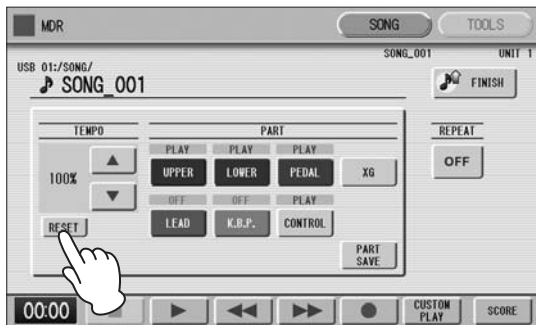
템포 변경:

디스플레이의 TEMPO ▲ ▼ 버튼 또는 데이터 컨트롤 다이얼을 사용하여 템포를 변경합니다. 패널의 TEMPO 다이얼을 사용하여 음악 데이터 레코더의 템포를 변경할 수 없습니다. 범위는 50 ~ 200%입니다. 원래 녹음된 템포가 100%이고 100% 미만의 값은 더 느린 템포를 나타내며 100%보다 큰 값은 더 빠른 템포를 나타냅니다.



변경된 템포를 재설정하려면

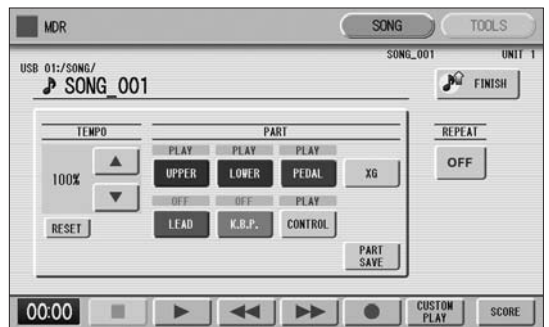
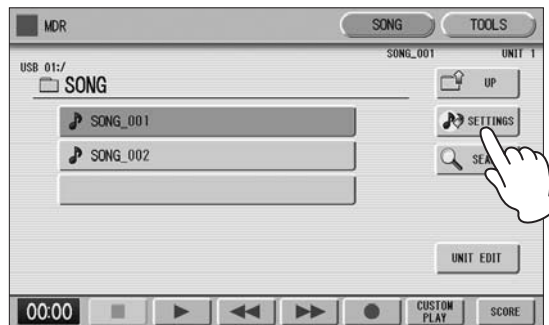
디스플레이의 TEMPO [RESET] 버튼을 사용하여 템포를 원래 값(100%)으로 재설정합니다.



재생 반복

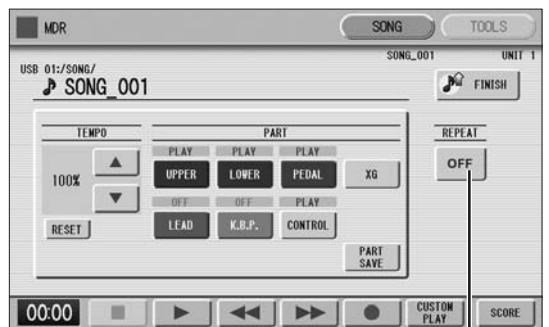
이 기능을 사용하면 폴더의 모든 곡 또는 하나의 특정 곡만 반복해서 재생할 수 있습니다.

- 1 재생하려는 곡을 선택합니다.**
폴더의 모든 곡을 재생하려면 재생될 첫 번째 곡을 선택합니다. 곡 선택에 관한 자세한 내용은 112 페이지를 참조하십시오.
- 2 디스플레이 오른쪽 상단의 [SONG] 버튼을 눌러 SONG 페이지를 불러옵니다.**
- 3 패널의 [SETTINGS] (SETTINGS) 버튼을 눌러 설정 디스플레이를 불러옵니다.**



- 4 REPEAT 버튼을 눌러 반복 모드를 선택합니다.**

버튼을 누를 때마다 모드가 전환됩니다.



REPEAT 버튼

7
미야 데이터 레코더(MDR)

SINGLE

현재 선택된 곡을 무한 반복합니다.

ALL

현재 선택된 폴더의 모든 곡을 순서대로 반복합니다.

RANDOM

현재 선택된 폴더의 모든 곡을 무작위로 반복합니다.

OFF

반복 재생을 취소합니다.

5 디스플레이 오른쪽 상단의 **FINISH** (FINISH) 버튼을 눌러 설정 디스플레이를 종료합니다.

6 SONG 페이지의 **[▶]**(재생) 버튼을 눌러 재생을 시작합니다.

악보 표시

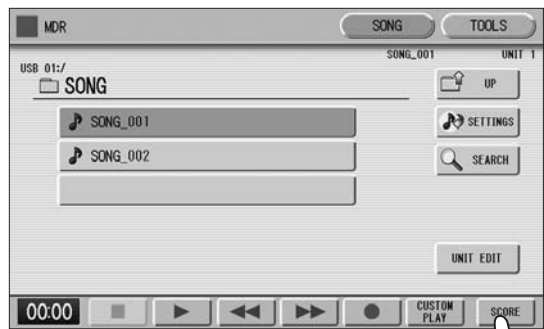
MDR 디스플레이는 USB 플래시 메모리에 저장된 연주 데이터의 악보 화면(악보)을 표시할 수 있습니다. 표시될 보표의 크기 및 번호를 변경할 수 있습니다. 곡이 재생 중일 때 커서가 연주에 따라 이동하며 페이지가 자동으로 넘어갑니다.

1 연주 데이터가 포함된 곡을 선택합니다.

곡 선택에 관한 자세한 내용은 112페이지를 참조하십시오.

2 디스플레이의 **[SCORE]** 버튼을 누릅니다.

현재 선택된 곡 악보가 표시됩니다.



주

보호된 곡의 악보는 명확하게 악보 디스플레이를 허용하는 곡을 제외하고는 표시되지 않습니다.

3 디스플레이의 **[▶]**(재생) 버튼을 눌러 곡을 재생하기 시작합니다.

곡이 재생될 때 커서가 이에 따라 이동하며 페이지가 적절한 지점에서 자동으로 넘어갑니다.

이때 디스플레이의 **[●]**(녹음) 버튼을 누르면 곡을 녹음하고 악보를 표시할 수 있습니다.

디스플레이의 [SIZE CHANGE] 버튼을 누르면 악보 크기를 조정할 수 있습니다. [SIZE CHANGE] 버튼을 누를 때마다 정상, 대형, 초대형, 소형, 정상 등의 순서로 악보 크기를 바꿀 수 있습니다. 곡이 녹음되는 동안에는 크기를 변경할 수 없습니다.

주
악보 크기 설정을 등록 메모리에 저장할 수 없습니다.

4 [■](정지) 또는 [■](일시 정지) 버튼으로 먼저 곡 재생을 먼저 중지한 후 디스플레이의 PAGE [◀] 버튼 또는 [▶] 버튼을 누르면 수동으로 악보 "페이지"를 넘길 수 있습니다.

이 버튼을 누르면 이전 또는 다음 페이지로 이동합니다. PAGE [▶] 버튼을 왼쪽 풋 스위치(125페이지)에 할당할 수 있습니다.

5 악보를 종료하려면 디스플레이의 [SCORE OFF] 버튼을 누릅니다.

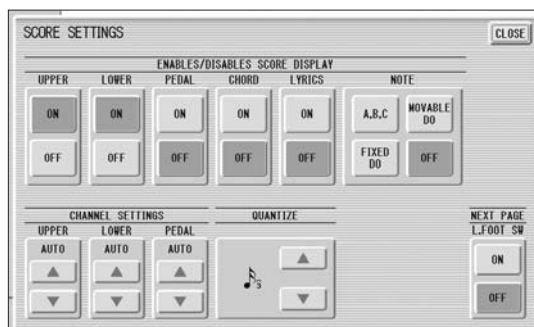
악보 내용 및 설정 변경

악보 설정 디스플레이에서는 표시될 내용을 선택할 수 있습니다. 또한 왼쪽 풋 스위치에 다음 페이지 기능도 할당할 수 있습니다.

1 악보를 표시합니다.

2 디스플레이의 [SET UP] 버튼을 눌러 SCORE SETTINGS 디스플레이를 불러옵니다.

주
곡이 녹음되는 동안에는 악보 설정을 변경할 수 없습니다. 녹음 중 [SET UP] 버튼은 비활성화됩니다.



3 악보 설정을 변경합니다.

악보에 특정 파트를 표시하려면 각 파트의 해당 [ON] 또는 [OFF] 버튼을 누릅니다. 상단 건반, 하단 건반 또는 페달보드 중 하나 이상은 [ON]으로 설정됩니다.

이용 가능한 음표 및 표시되는 방식 설정(NOTE)에는 [A, B, C](기존의 C-D-E 표시), [FIXED DO](솔페지오), [MOVABLE DO](상대 솔페지오) 및 [OFF]가 포함되어 있습니다.

CH SETTINGS의 경우 [▲] 및 [▼] 버튼을 사용하여 채널에 상단 건반, 하단 건반 및 페달보드를 할당할 수 있습니다. [▲] 또는 [▼] 버튼을 누른 후 데이터 컨트롤 다이얼을 사용해도 채널을 선택할 수 있습니다.

[AUTO]를 선택하면 곡 데이터에 따라 채널에 자동으로 파트를 할당할 수 있습니다.

QUANTIZE 값을 설정하려면 [▲] 및 [▼] 버튼을 사용하십시오. [▲] 및 [▼] 버튼 또는 데이터 컨트롤 다이얼을 사용해서 채널을 선택할 수 있습니다. 선택된 음표 값이 짧아질수록 표시되는 악보는 더욱 정확해집니다.

NEXT PAGE L. Foot SW [ON]을 설정하면 왼쪽 풋 스위치를 사용하여 다음 페이지로 악보를 넘길 수 있습니다. 디스플레이의 PAGE [▶] 버튼을 사용해도 다음 페이지로 악보를 넘길 수 있습니다. 리듬, 글라이드 및/또는 로터리 스피커가 좌측 풋 스위치에 할당되어 커짐으로 설정되면 할당된 기능 및 NEXT PAGE 기능이 작동합니다.

주

- 악보 표시 설정을 등록 메모리에 저장할 수 없습니다. 그러나 좌측 풋 스위치를 사용하여 페이지를 넘기는 ON/OFF 설정은 모든 등록 메모리 번호에 공통적인 등록 데이터로 기기에 저장할 수 있습니다.
- [MOVABLE DO]에 NOTE를 설정하면 각 건반음이 "도"로 표시됩니다.

 **참조 페이지**

- 쿼타이즈에 관한 설명(149페이지)

4 디스플레이 오른쪽 상단의 [CLOSE] 버튼을 눌러 SCORE SETTINGS 디스플레이를 종료합니다.

그 밖의 기능(도구)

MDR 디스플레이의 TOOLS 페이지에는 곡 복사, 곡 삭제 등의 여러 기능이 있습니다.

곡 복사

이 기능을 사용하면 폴더/곡을 복사할 수 있습니다. 두 개의 서로 다른 USB 플래시 메모리 간에도 데이터를 복사하고 교환할 수 있습니다. (EL-900과 같은 EL 시리즈 악기에서 생성된 곡의 경우 하나씩 복사할 수는 없습니다). 대상 미디어의 남은 메모리 양을 미리 확인하십시오.

주

- 폴더에 이미 120개의 XG 곡이 포함된 경우 곡을 복사할 수 없으며 폴더에 이미 120개의 폴더가 포함된 경우 폴더를 복사할 수 없습니다.
- 이름/경로가 너무 긴 곡은 폴더/XG 곡의 수가 최대 용량에 도달하지 않아도 루트 디렉토리에 복사할 수 없습니다.
- MDR에 인식할 수 없는 파일이 있는 경우 복사 작업이 자동으로 중지됩니다.

보호된 곡 이동

보호된 곡을 폴더 안에서 복사할 수 있지만 다른 폴더나 USB 플래시 메모리에는 복사할 수 없습니다. 다른 폴더 또는 USB 플래시 메모리를 복사 대상으로 지정하는 경우 복사가 아니라 곡을 이동할 것인지 묻는 메시지가 나타납니다. [MOVE] 버튼을 누르면 보호된 원본 곡은 물론 이 보호된 원본 곡에서 비롯된 모든 보호된 편집 곡도 함께 이동합니다. 그러면 실질적으로 보호된 곡이 "이동"하지만 "복사"되지는 않습니다.

보호되지 않은 곡과 보호된 곡 모두 포함된 폴더를 복사하는 경우 복사 작업은 보호되지 않은 곡에 대해서만 자동으로 실행되며 보호된 곡은 이동하게 됩니다(복사되지 않음).

주

소스 곡과 동일한 폴더에 보호된 곡을 복사하는 경우 복사된 곡이 보호된 편집 곡이 됩니다.

곡 복사:

USB 플래시 메모리 안에서, 그리고 다른 USB 플래시 메모리로 곡 데이터를 복사할 수 있습니다.

곡이 포함된 USB 플래시 메모리 및 (필요한 경우) 복사 대상용 USB 플래시 메모리를 [USB TO DEVICE] 단자에 연결한 후 아래 지침을 준수합니다.

알림

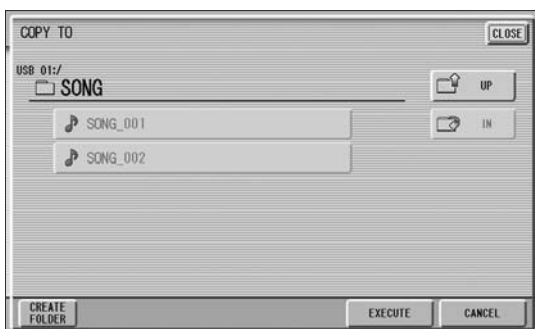
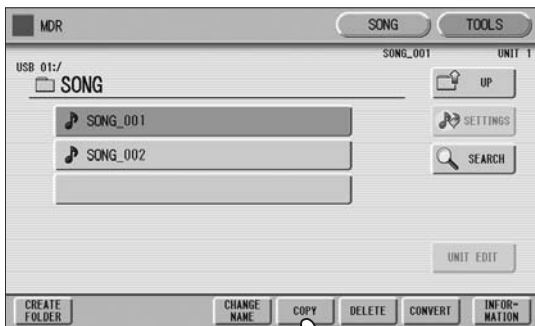
USB 플래시 메모리를 [USB TO DEVICE] 단자에 삽입합니다. USB 플래시 메모리를 삽입하지 않으면 데이터가 손실될 수 있습니다.

1 복사할 폴더/곡/USB 플래시 메모리를 선택합니다.

곡 선택에 관한 자세한 내용은 112페이지를 참조하십시오.

2 디스플레이 오른쪽 상단의 [TOOLS] 버튼을 눌러 TOOLS 페이지를 불러옵니다.

3 디스플레이의 [COPY] 버튼을 눌러 COPY TO 디스플레이를 불러옵니다.



4 (필요한 경우) 대상을 변경합니다.

대상 변경에 대한 자세한 내용은 112페이지를 참조하십시오.

5 [EXECUTE] 버튼을 눌러 복사를 실행합니다.

대상의 폴더/곡 이름은 소스 곡 중 하나와 동일합니다. 소스 곡과 이름이 동일한 곡이 포함된 폴더에 폴더/곡을 복사하면 복사된 이름이 “소스 곡 이름_XXX”(XXX는 곡 번호를 의미함)가 됩니다. 폴더/곡 이름을 변경하려면 116페이지를 참조하십시오. 소스 곡과 이름이 동일한 곡이 저장된 다른 폴더 또는 USB 플래시 메모리에 XG 호환 곡을 복사하는 경우 곡을 덮어쓸 것인지 묻는 메시지가 나타납니다. [OVERWRITE]를 선택하면 대상 위치에 XG 호환 곡이 덮어 쓰여집니다.

알림

- 복사 중에 (또는 보호된 곡을 이동하는 동안) 절대로 USB 플래시 메모리를 빼거나 전원을 끄면 안 됩니다. 데이터가 손실될 수 있습니다.
- 작동 중 USB 플래시 메모리를 빼내면 데이터가 손실될 수 있습니다. “Eject the source media” 메시지가 나타나지 않는 한 절대로 USB 플래시 메모리를 빼내면 안 됩니다.

주

- 복사 작업 중 디스플레이에 대략적인 복사 시간이 나타납니다. 필요한 실제 시간은 이와 다를 수 있습니다.
- USB 플래시 메모리 복사가 실행되면 폴더 이름 “#MEDIA”가 대상 폴더 안에 생성됩니다.
- “The source folder hierarchy is too deep” 메시지가 표시되면 폴더 안의 각 폴더를 수동으로 하나씩 복사합니다.
- “Path name is too long” 메시지가 표시되면 계층을 변경하거나 폴더 이름을 더 짧게 변경합니다.
- 인식할 수 없는 파일이 폴더 안에서 감지되면 복사 작업이 자동으로 중지됩니다.

폴더 복사 작업 취소 방법


복사 작업 중 폴더 복사 작업을 취소하려면 [CANCEL] 버튼을 누릅니다.

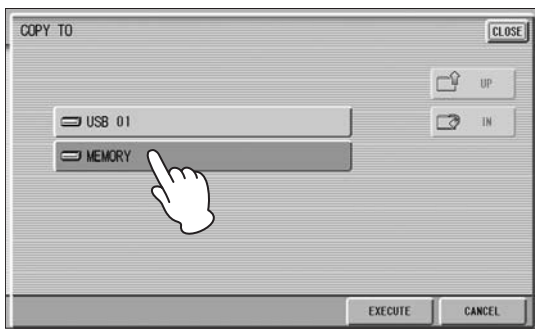
그러나 현재 폴더의 모든 파일이 복사되고 나서야 작업이 중지되기 때문에 취소하는 데 긴 시간이 소요될 수 있습니다.

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

오직 1개의 [USB TO DEVICE] 단자만 이용 가능할 때의 지침:

[USB TO DEVICE] 단자에 두 USB 플래시 메모리(소스 및 대상)를 연결하는 것이 좋습니다. 그러나 충분한 단자를 이용할 수 없는 경우 아래 절차에 따라 곡을 복사할 수 있습니다.
이 절차를 통해서서는 폴더 복사를 실행할 수 없습니다.

- 1 127페이지의 1 ~ 3단계를 따릅니다.
- 2 미디어 목록이 표시될 때까지  (UP) 버튼을 여러 번 누릅니다.
- 3 대상으로 “MEMORY”를 선택합니다.



4 [EXECUTE] 버튼을 눌러 곡 복사를 실행합니다.

복사할 곡은 Electone의 내부 메모리에 복사됩니다. 디스플레이에 “Eject the source media” 메시지가 나타납니다.

주
작동을 취소하고 싶으면 [CANCEL] 버튼을 누릅니다.

알림
보호된 곡을 복사하는 동안 절대로 전원을 끄면 안 됩니다. 데이터가 손실될 수 있습니다.

- 5 소스 USB 플래시 메모리를 빼냅니다.
소스 USB 플래시 메모리를 빼낸 후 디스플레이에 “Insert the destination media” 메시지가 나타납니다.
- 6 복사하려는 대상 USB 플래시 메모리를 삽입합니다.
- 7 대상을 선택합니다.
대상 지정에 대한 자세한 내용은 112페이지를 참조하십시오.

8 [EXECUTE] 버튼을 눌러 곡 복사를 실행합니다. [CLOSE] 또는 [CANCEL]을 선택하여 작동을 취소합니다.

곡은 소스 곡과 동일한 이름으로 복사됩니다. 소스 곡과 이름이 동일한 곡이 포함된 폴더에 곡을 복사하면 복사된 곡 이름이 “소스 곡 이름 _XXX”(XXX는 곡 번호를 의미함)가 됩니다. 소스 곡과 이름이 동일한 곡이 저장된 다른 폴더 또는 USB 플래시 메모리에 XG 호환 곡을 복사하는 경우 곡을 덮어쓸 것인지 묻는 메시지가 나타납니다. [OVERWRITE]를 선택하면 대상 위치에 XG 호환 곡이 덮어 쓰여집니다. 곡 이름을 변경하려면 116페이지를 참조하십시오.

주
[CANCEL] 버튼을 눌러 실행 중인 작업을 취소한 후 보호된 곡을 본래 USB 플래시 메모리로 다시 이동할 수 있습니다. 자세한 내용은 디스플레이의 지시사항을 따릅니다.

데이터 용량이 큰 보호된 곡을 이동할 때:
이동 중인 곡에 상당량의 데이터가 포함된 경우 한번에 이동 작업을 완료할 수 없습니다. 이 경우 디스플레이의 지시사항에 따라 6 ~ 8단계를 반복합니다.

곡 삭제

한 곡의 데이터를 삭제할 수 있습니다. 등록 데이터만 삭제 또는 연주 데이터만 삭제하거나 두 데이터 모두 (곡 전체) 삭제하도록 지정할 수 있습니다. 또한 ELS-02/ ELS-02C에서 생성된 곡 및 XG 호환 곡만 삭제할 수 있습니다. EL-900과 같은 EL 시리즈에서 생성된 곡은 삭제할 수 없습니다.

- 1 삭제할 곡을 선택합니다.
곡 선택에 관한 자세한 내용은 112페이지를 참조하십시오.
- 2 디스플레이 오른쪽 상단의 [TOOLS] 버튼을 눌러 TOOLS 페이지를 불러옵니다.

3 디스플레이에서 [DELETE] 버튼을 누릅니다.

메시지가 나타나 작동 확인을 지시합니다.
삭제할 곡이 디스플레이에 표시되는지 확인합니다.
곡을 변경하려는 경우 [CANCEL] 버튼을 누르고
원하는 곡을 선택합니다.

4 삭제하려는 특정 데이터의 버튼(“DELETE ALL,” “DELETE REGIST” 또는 “DELETE PERFORMANCE”)을 누릅니다. 선택된 데이터가 삭제됩니다.



- **DELETE ALL:** 곡 전체를 삭제합니다.
- **DELETE REGIST:** 곡의 등록 데이터만 삭제합니다.
- **DELETE PERFORMANCE:** 곡의 연주 데이터만 삭제합니다.

[CANCEL]을 누르면 작업이 취소됩니다.

폴더, 등록 데이터만 포함된 곡, 연주 데이터만 포함된 곡, 보호된 곡 또는 XG 호환 곡을 삭제할 때:



실제로 데이터를 삭제하려면 [DELETE]를 선택하고
작업을 취소하려면 [CANCEL]을 선택합니다.

XG로 변환

ELS-01 시리즈 및 ELS-02 시리즈 악기에 저장된 곡 데이터는 XG 호환 장치로 재생 가능한 XG 호환 데이터로 변환할 수 있습니다. 변환을 실행하기 전에 USB 플래시 메모리에 충분한 여유 메모리가 포함되어 있는지 확인합니다.

주

- 변환된 XG 곡 데이터는 원본 데이터와는 다르게 들릴 수 있습니다.
- 보호된 곡은 변환할 수 없습니다.

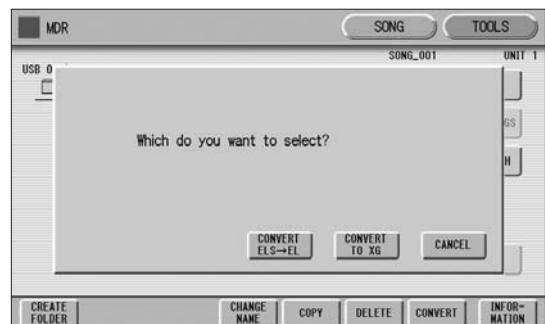
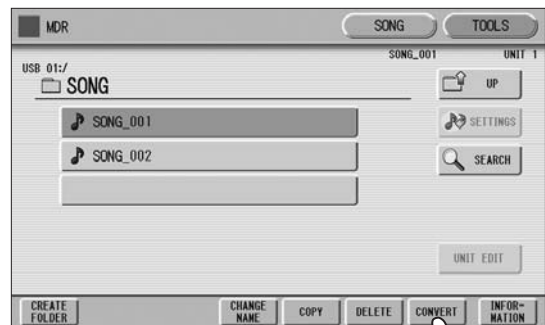
1 XG로 변환할 곡을 선택합니다.

곡 선택에 관한 자세한 내용은 112페이지를 참조하십시오.

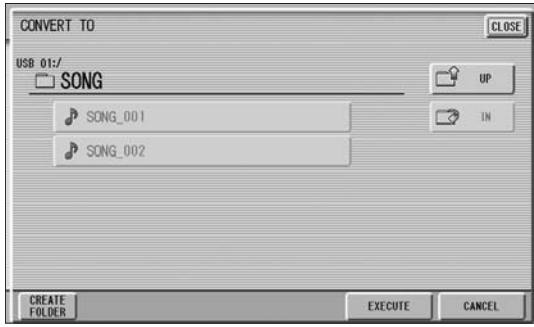
2 디스플레이 오른쪽 상단의 [TOOLS] 버튼을 눌러 TOOLS 페이지를 불러옵니다.

3 [CONVERT] 버튼을 누릅니다.

“Which do you want to select?” 메시지가 나타납니다.



- 4 [CONVERT TO XG] 버튼을 누릅니다.**
다음과 같은 디스플레이가 나타납니다.



- 5 (필요한 경우) 변환된 곡을 저장하는 대상을 변경합니다.**
대상 변경에 대한 자세한 내용은 112페이지를 참조하십시오.

- 6 [EXECUTE] 버튼을 누릅니다.**
변환된 곡이 확인되고 있다는 메시지가 나타나고 MDR이 선택된 곡을 재생하기 시작합니다. 재생이 완료되면 이전 디스플레이로 되돌아갑니다.

주
변환 확인 중 건반을 연주하거나 패널 컨트롤을 누르면 변환된 XG 호환 곡에 저장됩니다.

ELS 형식을 EL로 전환

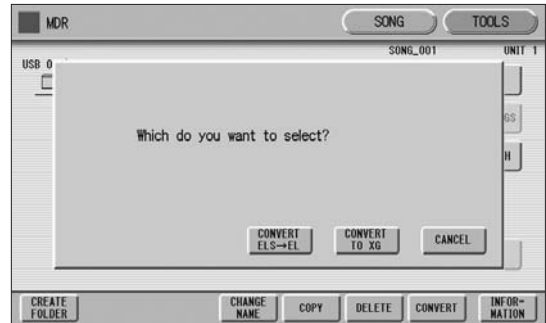
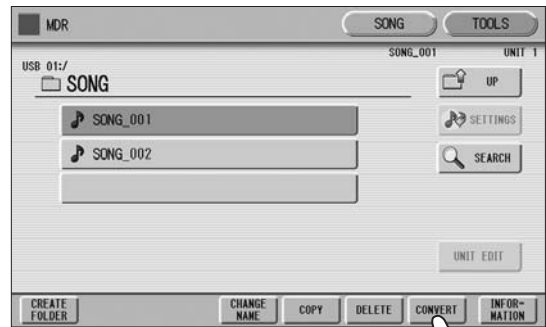
ELS-01 시리즈 및 ELS-02 시리즈를 통해 저장된 곡 데이터는 EL 시리즈 호환 데이터로 변환 가능합니다. USB 플래시 메모리의 변환된 데이터는 MDR-5(별도 판매)가 이미 설치된 EL 시리즈 악기로 재생할 수 있습니다. USB 플래시 메모리의 루트 디렉토리에 "F01" ~ "F99" 이름의 폴더를 생성한 후 아래 지침을 실행합니다.

주
보호된 곡은 변환할 수 없습니다.

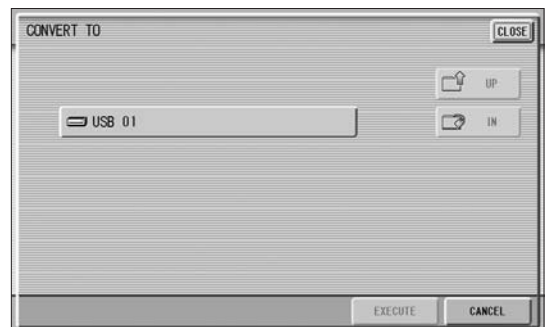
참조 페이지
• 보호된 곡에 관한 설명(121페이지)

- 1 EL-시리즈 형식으로 변환될 곡을 선택합니다.**
곡 선택에 관한 자세한 내용은 112페이지를 참조하십시오.

- 2 TOOLS 페이지에서 [CONVERT] 버튼을 누릅니다.**
"Which do you want to select?" 메시지가 나타납니다.



- 3 [CONVERT ELS → EL] 버튼을 누릅니다.**
대화 상자가 나타나면 F01 ~ F99에서 변환된 데이터의 대상을 선택합니다.



- 4 디스플레이의 [EXECUTE] 버튼을 누릅니다.**

EL 형식을 ELS로 변환

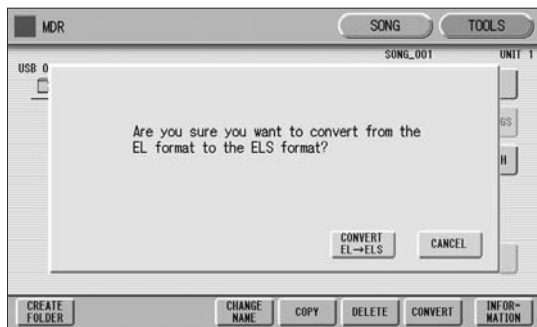
EL-900과 같은 EL-시리즈 악기에서 생성된 곡 데이터가 USB 플래시 메모리에 저장된 경우 ELS 시리즈 호환 데이터로 곡 데이터를 변환할 수 있습니다.

1 변환하려는 곡을 선택합니다.

곡 선택에 관한 자세한 내용은 112페이지를 참조하십시오.

2 TOOLS 페이지에서 [CONVERT] 버튼을 누릅니다.

EL 형식에서 ELS 형식으로 변환하려는지 확인하는 메시지가 나타납니다.

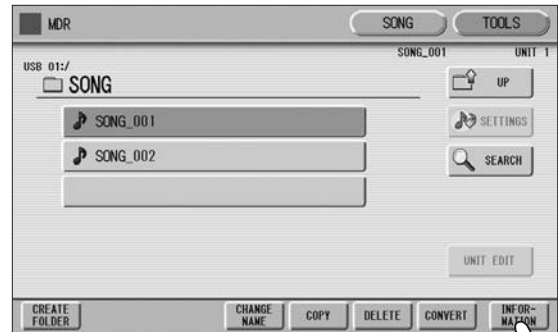


3 디스플레이의 [CONVERT EL → ELS] 버튼을 누른 후 변환된 곡에 대한 대상을 지정합니다.

4 디스플레이의 [EXECUTE] 버튼을 눌러 변환을 시작합니다.

잔여 메모리 확인

TOOLS 페이지에서 USB 플래시 메모리를 선택한 경우 [INFORMATION] 버튼을 누르면 USB 플래시 메모리의 잔여 메모리가 표시됩니다. TOOLS 페이지에서 곡을 선택한 경우 [INFORMATION] 버튼을 누르면 데이터 용량, बैं크의 양, 곡 제목, 곡 작곡가 등이 표시됩니다. 표시된 항목은 곡에 따라 다릅니다.



8 음색 편집

Electone에는 자신만의 음색을 만들 수 있는 음색 편집 기능이 있습니다. 먼저 아래의 음색 구조에 대한 설명을 읽어 보고 음색의 구성요소를 확실하게 이해하는 것이 좋습니다. 그런 후 편집 단계를 살펴봅니다. 이때, AWM 음색 편집은 134페이지를, VA 음색 편집은 137페이지를 참조하십시오.

주

수퍼 아티큘레이션 음색은 편집할 수 없습니다.

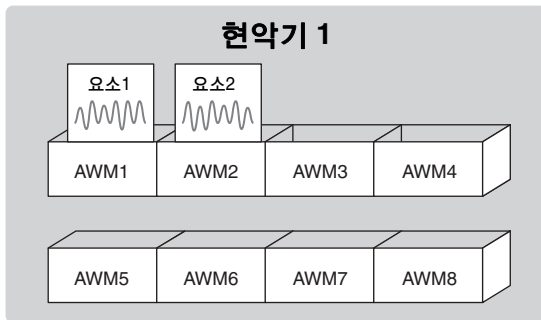
음색 구조

Electone 음색의 내부 구조는 다음과 같습니다. ELS-02 시리즈의 톤 제너레이터”도 참조하십시오(39페이지).

AWM 음색 구조

AWM 음색은 실제 악기가 녹음된 최대 8개의 샘플로 구성됩니다.

“요소”라고 언급되는 각 파형은 레벨(음량), 필터 설정 등을 변경하여 편집할 수 있습니다. 하나의 음색은 요소를 넣을 수 있는 8개의 “상자”(AWM1 ~ AWM8)로 구성됩니다. 음색이 3개 미만의 요소로 구성된 경우 일부 상자는 비어 있을 수 있습니다. 예를 들어 현악기 1은 두 개의 요소(그림 참조)로 구성됩니다.



상자(AWM3 - AWM8)가 비어 있는 경우 다른 음색의 요소(예를 들어 금관악기)를 추가할 수 있습니다. 이를 통해 자신만의 원본 합주 음향을 만들 수 있습니다. 음색 편집 기능에서는 각 요소를 편집할 수 있을 뿐 아니라 다른 음색의 요소들도 조합할 수 있습니다.

VA 음색 구조

VA 음색은 어쿠스틱 악기의 특성을 시뮬레이션하여 구성됩니다.

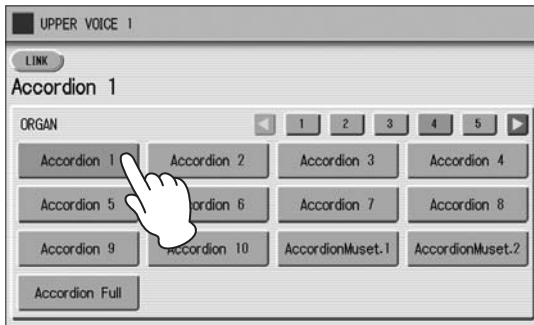
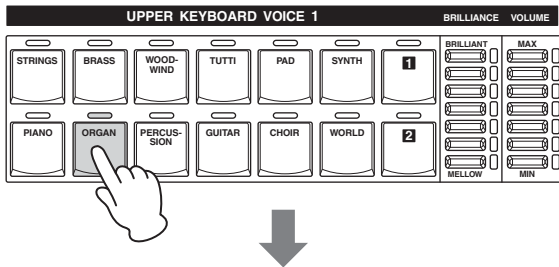
음색의 음량과 음질을 편집할 수 있습니다. 또한 AWM 요소를 VA 음색에 추가하여 자신만의 원본 음색을 만들 수 있습니다.

VA 음색은 ELS-02C의 리드 음색 2 섹션에서만 사용할 수 있습니다. 다른 음색 섹션의 모든 음색은 AWM 음색입니다.

음색 편집

편집할 음색 선택

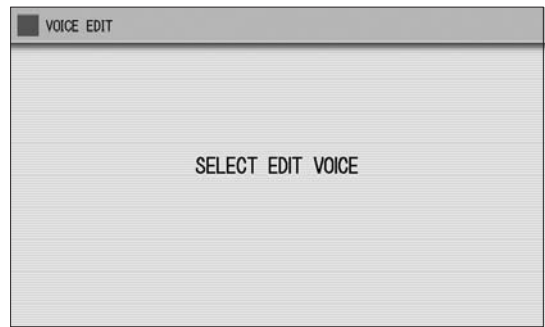
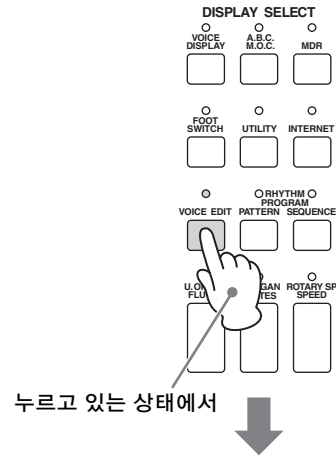
1 음색 메뉴에서 편집하려는 음색을 선택합니다. 예를 들어 아코디언 1을 편집하려면 음색 섹션에서 [ORGAN] 버튼의 음색 메뉴에 있는 [Accordion 1]을 선택합니다.



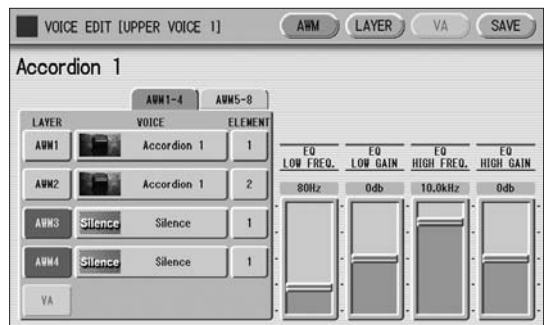
대상 음색 섹션을 제외한 다른 모든 음색은 음소거합니다.

2 [VOICE EDIT] 버튼을 누른 채 편집할 음색에 해당하는 음색 버튼을 누릅니다.

음색을 선택하지 않고 [VOICE EDIT]를 누르면 단계를 완료하도록 요청하는 다음과 같은 디스플레이가 나타납니다. 이 디스플레이가 나타나면 원하는 음색 버튼을 누릅니다.



음색 버튼을 선택한 후 선택된 음색이 AWM 음색이면 AWM 페이지(음색 편집 디스플레이의 첫 번째 페이지)가 나타납니다. VA 음색을 선택하면 VA 페이지가 나타납니다.

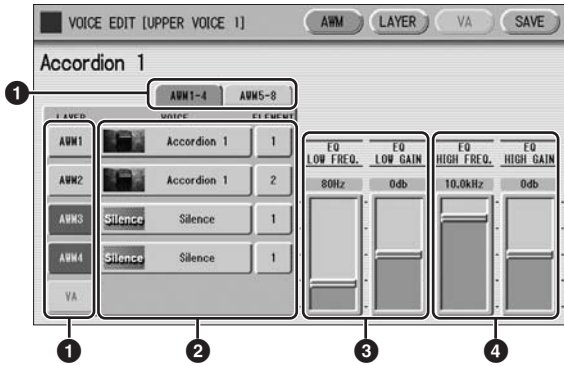


음색 버튼을 누르기 전에 [VOICE EDIT] 버튼에서 손을 떼면 음색 편집 기능이 호출되지 않고 일반 음색 디스플레이가 나타납니다.

AWM 음색 편집

음색 편집 디스플레이의 AWM 페이지 및 LAYER 페이지에서 AWM 음색을 편집할 수 있습니다. AWM 페이지에서 전체 음색의 음질 밸런스는 EQ 파라미터로 보정할 수 있습니다. LAYER 페이지에서 각 요소를 세부적으로 편집할 수 있습니다.

AWM 페이지



1 요소 켜짐/꺼짐 스위치

[AWM1-4] 및 [AWM5-8] 버튼을 사용하면 AWM 1 ~ 4와 AWM 5 ~ 8 간 페이지 전환이 가능합니다.

[AWM1] ~ [AWM8] 버튼은 선택한 음색을 구성하는 요소를 나타내고 [VA] 버튼은 VA 톤 제너레이터를 나타냅니다(AWM 음색을 편집할 때 VA 버튼이 회색으로 표시됨). 해당 버튼을 누르기만 하면 어떠한 요소의 소리도 음소거할 수 있습니다. 버튼을 다시 누르면, 음소거가 취소됩니다.

2 VOICE/ELEMENT

현재 편집 중인 음색/요소를 나타냅니다. 위의 예에서 아코디언 1의 요소 1은 AWM1에, 아코디언 2의 요소 2는 AWM2에 할당되나 AWM3 및 AWM4에는 어떤 음색도 할당되지 않습니다.

또한 다른 음색의 다른 요소를 호출하여 현재 선택된 요소를 이 요소로 대체할 수 있습니다. 디스플레이의 VOICE 또는 ELEMENT 버튼을 누르면 원하는 음색/요소(일반적으로 요소 1)를 선택할 수 있는 음색 또는 요소 메뉴가 호출됩니다. 음색을 변경하면 요소가 음색의 첫 번째 요소(일반적으로 요소 1)로 자동 변경됩니다.

3 EQ LOW FREQ./EQ LOW GAIN

저주파수 대역의 주파수 및 게인(레벨)을 설정합니다. EQ LOW FREQ. 슬라이더는 32 Hz ~ 2.0 kHz의 범위에서 원하는 주파수 대역을 설정합니다. EQ LOW GAIN 슬라이더는 -12 dB ~ +12 dB의 범위에서 주파수 대역의 레벨(EQ LOW FREQ. 슬라이더로 지정)을 설정합니다.

4 EQ HIGH FREQ./EQ HIGH GAIN

고주파수 대역의 주파수 및 게인(레벨)을 설정합니다. EQ HIGH FREQ. 슬라이더는 500 Hz ~ 16.0 kHz의 범위에서 원하는 주파수 대역을 설정합니다. EQ HIGH GAIN 슬라이더는 -12 dB ~ +12 dB의 범위에서 주파수 대역의 레벨(EQ HIGH FREQ. 슬라이더로 지정)을 설정합니다.

EQ(이퀄라이저)

이퀄라이저는 일반적으로 실내의 특수한 음향특성에 맞게 앰프나 스피커의 음향 출력을 수정할 때 사용됩니다. 음향은 몇 개의 주파수 대역으로 나뉘는 다음 각 대역의 레벨을 올리거나 내리서 수정이 가능해집니다. Electone에는 연주하는 음악의 유형에 따라 전체적인 음향을 조정할 수 있는 2대역(고/저) 디지털 이퀄라이저가 있습니다. 즉, 클래식 음악은 보다 섬세하고 부드럽게, 팝 음악은 더 힘차게, 록 음악은 더 역동적으로 조정할 수 있습니다.

LAYER 페이지



1 요소 선택 버튼

편집할 요소를 선택합니다.

2 요소 켜짐/꺼짐 스위치

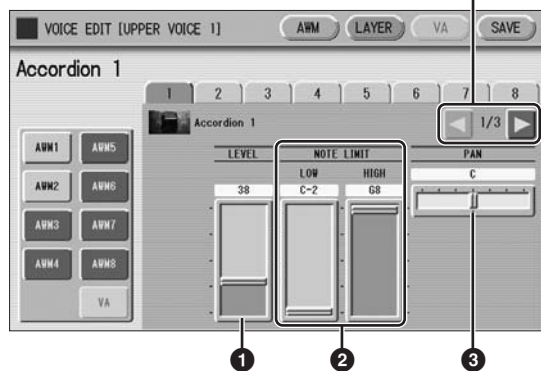
[AWM1] ~ [AWM8] 버튼은 선택한 음색을 구성하는 요소를 나타내고 [VA] 버튼은 VA 톤 제너레이터를 나타냅니다(AWM 음색을 편집할 때 [VA] 버튼이 회색으로 표시됨). 해당 버튼을 누르기만 하면 어떠한 요소의 소리도 음소거할 수 있습니다. 버튼을 다시 누르면, 음소거가 취소됩니다. 편집 중인 요소 이외의 다른 요소들을 모두 음소거할 수 있기 때문에 하나의 요소만 들으면서 쉽게 편집할 수 있습니다. 일부 요소를 음소거하면 특정 건반 영역에서 연주하거나 특정 속도로 건반을 연주하면 음향이 들리지 않을 수 있습니다.

3 디스플레이 전환 버튼

LAYER 페이지에는 세 개의 페이지가 포함되어 있습니다. ◀ ▶ 버튼은 이 페이지 간에 전환할 때 사용됩니다.

LAYER 1 페이지

디스플레이를 전환하는 버튼.



1 LEVEL

요소의 출력 레벨을 결정합니다.
범위: 0 ~ 127

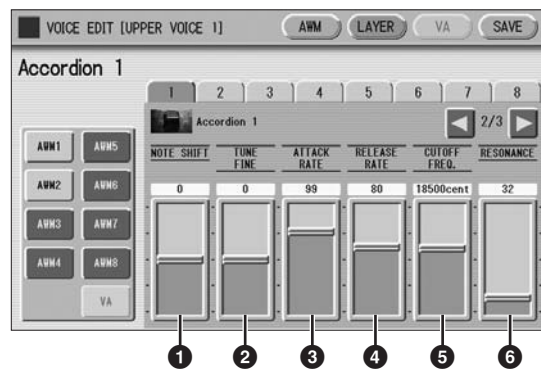
2 NOTE LIMIT

요소 음향에 대한 범위에서 가장 낮은 음과 가장 높은 음을 결정합니다.
HIGH 슬라이더의 설정은 LOW 슬라이더의 설정보다 낮게 설정할 수 없습니다. 이 파라미터의 영향을 받지 않는 요소들도 있습니다.
범위: C-2 ~ G8

3 PAN

스테레오 이미지에서 요소의 위치를 결정합니다.
범위: L64 ~ R63

LAYER 2 페이지



1 NOTE SHIFT

반음 단위로 피치 설정을 결정합니다.
범위: -64 ~ +63

2 TUNE FINE

미세 튜닝을 결정합니다.
범위: -64 ~ +63

3 ATTACK RATE

건반을 연주한 후 요소가 최대 레벨에 도달하는 속도를 결정합니다. 값이 높을수록 어택 속도가 더 빨라집니다.
범위: 0 ~ 127

참조 페이지

• 엔벌로프 파라미터(137페이지)

4 RELEASE RATE

건반을 놓은 후에 레벨이 0에 도달할 때까지 걸리는 시간을 결정합니다.
값이 높을수록 시간이 짧아집니다.
범위: 1 ~ 127

5 CUTOFF FREQ.

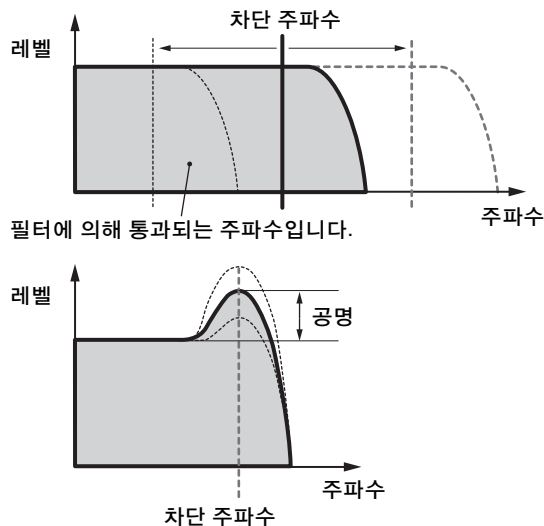
필터의 차단 주파수를 결정합니다.
범위: 9600 ~ 24000센트

6 RESONANCE

차단 주파수의 신호에 적용되는 공명(고조파 강화)의 정도를 결정합니다. 이 파라미터의 영향을 받지 않는 요소들도 있습니다.
범위: 16 ~ 140

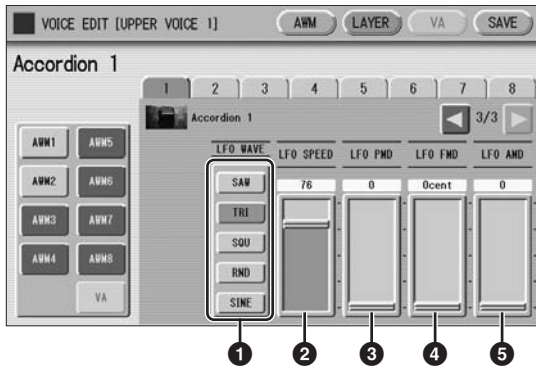
필터 - 차단 주파수 및 공명

필터는 음향의 특정 주파수 부분의 출력을 잘라내어 톤을 수정합니다. Electone에는 로우 패스 필터가 있어서 차단 주파수 아래의 신호만 전달하고 차단 주파수 위의 신호를 자릅니다.



차단 주파수를 설정하여 음향을 상대적으로 더 밝게 또는 더 어둡게 생성할 수 있습니다.
공명은 차단 주파수 영역의 신호 레벨을 강화하는 파라미터입니다. 이 영역의 오버톤을 강조하면 독특한 "피크" 전자 톤을 생성할 수 있습니다.

LAYER 3 페이지



① LFO WAVE

음향을 변화시키는 데 사용되는 LFO 파형을 결정합니다. 자세한 내용은 오른쪽 열을 참조하십시오.

② LFO SPEED

LFO 파형의 속도를 결정합니다. 값이 높을수록 속도가 빨라집니다.

범위: 2 ~ 93

③ LFO PMD(피치 모듈레이션 깊이)

LFO 파형이 음향의 피치를 변경하는 양을 결정합니다. 값이 높을수록 피치 변경의 양이 커집니다. 최소값으로 설정하면 피치가 변경되지 않습니다.

범위: 0 ~ 400

④ LFO FMD(주파수 모듈레이션 깊이)

LFO 파형이 필터 차단 주파수를 변경하는 양을 결정합니다.

값이 높을수록 주파수 변경의 양이 커집니다. 최소값으로 설정하면 주파수가 변경되지 않습니다.

범위: 0 ~ 4800센트

⑤ LFO AMD(진폭 모듈레이션 깊이)

LFO 파형이 음향의 진폭을 변경하는 양을 결정합니다. 값이 높을수록 진폭 변경의 양이 커집니다. 최소값으로 설정하면 진폭이 변경되지 않습니다.

범위: 0 ~ 128

LFO 파라미터(위)를 사용하여 생성한 사용자 음색을 연주할 때 음색 조건 디스플레이의 비브라토 설정을 “User”가 아닌 “Preset”으로 설정합니다. 비브라토가 “User”로 설정되고 비브라토 파라미터(깊이 및/또는 속도)가 상당히 높게 설정된 경우 LFO 이펙트가 들리지 않을 수 있습니다.

📎 참조 페이지

- 비브라토(44페이지)

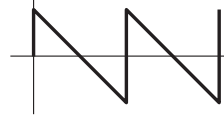
LFO(저주파 오실레이터)

이름에서 알 수 있듯이 LFO는 저주파수의 파형을 만듭니다.

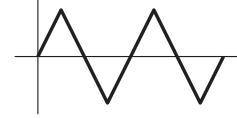
이런 파형은 피치, 필터 또는 진폭을 변경하여 비브라토, 와와 및 트레몰로와 같은 이펙트를 생성할 때 사용할 수 있습니다.

다음 5개의 파형을 사용할 수 있습니다.

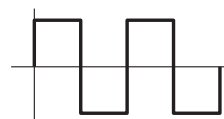
saw(톱니파)



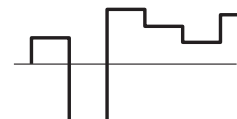
tri(삼각파)



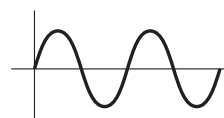
squ(방형파)



rnd(임의파)



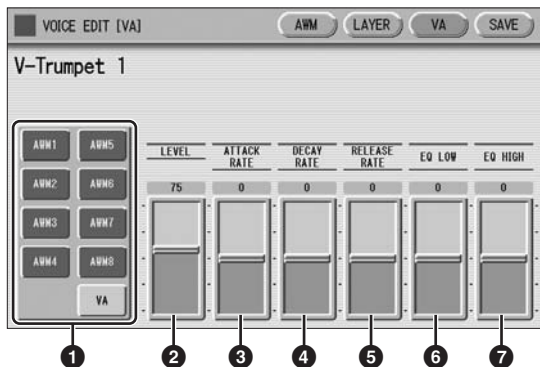
sine



VA 음색 편집(ELS-02C에만 해당)

음색 편집 디스플레이의 VA 페이지에서 VA 음색을 편집할 수 있습니다. ELS-02를 사용하는 경우 VA 페이지를 선택할 수 없습니다.

VA 페이지



1 요소 켜짐/꺼짐 스위치

[AWM1] ~ [AWM8] 버튼은 선택한 음색을 구성하는 요소를 나타내고 [VA] 버튼은 VA 톤 제너레이터를 나타냅니다. 해당 버튼을 누르기만 하면 어떠한 요소의 소리도 음소거시킬 수 있습니다. 버튼을 다시 누르면, 음소거가 취소됩니다. VA 음색에는 요소가 포함되어 있지 않으므로 VA 음색을 편집할 때는 AWM 버튼이 회색으로 표시됩니다. 그러나 원하는 경우 AWM 및 LAYER 페이지에서 VA 음향에 AWM 요소를 추가할 수 있습니다. 134페이지를 참조하십시오.

2 LEVEL

VA 음향 레벨을 결정합니다.
범위: 0 ~ 127

3 ATTACK RATE

건반 재생 후 특정 음향이 어떻게 최고 레벨에 도달할지 결정합니다.
값이 낮을수록 어택이 더 느려집니다.
범위: -64 ~ +63

4 DECAY RATE

첫 번째(최대) 레벨에서 두 번째 레벨에 도달하는 데 걸리는 시간을 결정합니다.
범위: -64 ~ +63

5 RELEASE RATE

건반을 놓은 후에 레벨이 0에 도달할 때까지 걸리는 시간을 결정합니다.
양수 값으로 설정하면 시간이 짧아지고 음수 값으로 설정하면 길어집니다.
범위: -64 ~ +63

6 EQ LOW

낮은 범위 주파수의 레벨(음량)을 조정합니다. 양수 값의 경우에 레벨이 증가되는 반면에 음수 값의 경우에 레벨은 감소됩니다.
범위: -64 ~ +63

7 EQ HIGH

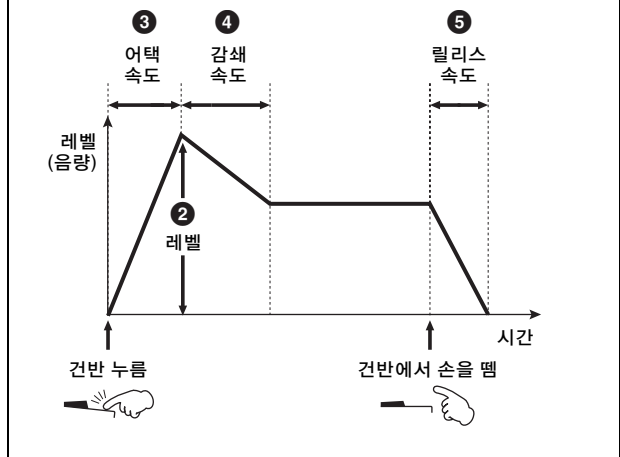
높은 범위 주파수의 레벨(음량)을 결정합니다. 양수 값의 경우에 레벨이 증가되는 반면에 음수 값의 경우에 레벨은 감소됩니다.
범위: -64 ~ +63

참조 페이지

• EQ(이퀄라이저) (134페이지)

엔벨로프 파라미터

레벨 엔벨로프를 사용하면 건반에서 음을 누른 순간부터 음향이 중지되는 순간까지의 음량 변화를 조절할 수 있습니다. 위의 파라미터 2 - 5는 엔벨로프 관련 파라미터입니다.

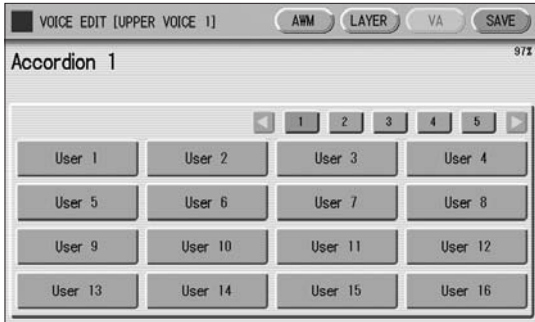


편집한 음색 저장

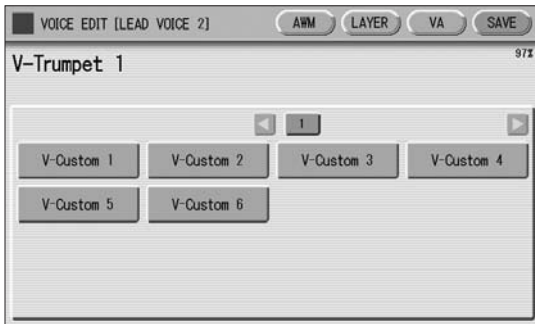
편집한 AWM 음색은 사용자 음색(최대 80개)으로 저장할 수 있으며 편집한 VA 음색은 VA 맞춤 음색(최대 6개)으로 저장할 수 있습니다.

1 디스플레이 오른쪽 상단의 [SAVE] 버튼을 눌러 SAVE 페이지를 불러옵니다.

사용자 음색을 저장할 경우(AWM)



VA 맞춤 음색(VA)을 정의할 경우



2 저장하려는 사용자 음색 번호 또는 VA 맞춤 음색 번호를 선택합니다.

메시지가 나타나 작동 확인을 지시합니다. 새 음색을 저장하면 선택된 사용자 번호에 이미 저장되어 있던 음색이 자동으로 삭제됩니다.

3 (필요한 경우) [RENAME] 버튼을 눌러 원본 음색에 이름을 지정합니다.

이름을 편집하는 방법은 MDR 섹션에서 곡 이름을 편집하는 방법과 동일합니다 (자세한 내용은 116 페이지를 참조하십시오). 최대 16개의 문자를 입력할 수 있습니다.

4 [SAVE] 버튼을 눌러 음색을 저장하거나 [CANCEL]을 눌러 작업을 취소합니다.

알림

이 작업은 선택된 사용자 음색 번호 또는 VA 맞춤 음색 번호에 이미 저장되어 있던 모든 음색을 자동으로 삭제합니다. 중요한 데이터가 삭제되지 않도록 주의하십시오. 항상 MDR 기능을 사용하여 USB 플래시 메모리에 미리 중요한 데이터를 저장하십시오.

음색을 저장한 후에는 전원을 끄기 전에 음색 편집 기능을 종료하십시오(139페이지). 음색 편집을 종료하지 않고 Electone을 끄면 편집한 사용자 음색이 삭제됩니다.

음색 편집 종료

모든 디스플레이 페이지에서 음색 편집 기능을 종료할 수 있습니다.

1 패널의 [VOICE EDIT] 버튼을 누릅니다.

원본 음색이 이미 저장되어 있으면 음색 편집 기능이 자동으로 종료됩니다. 편집된 음색이 저장되지 않은 경우 작업을 묻는 메시지가 나타납니다.

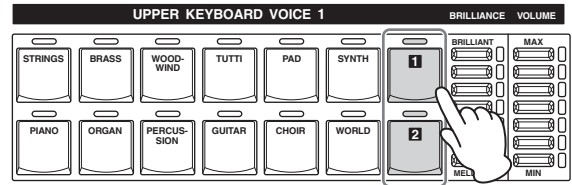
2 [EXIT]를 선택하여 음색 편집 기능을 종료하거나 [CANCEL]을 선택하여 작업을 취소한 후 이전 디스플레이로 되돌아갑니다.

알림

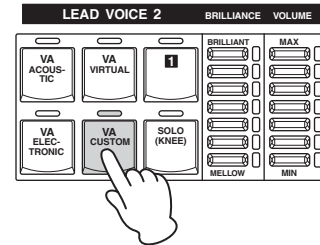
음색 편집을 종료할 때 디스플레이 왼쪽 상단의 사각형이 몇 초간 파란색으로 점등되어 사용자가 생성한 음색이 현재 저장되고 있다는 것을 표시합니다. 음색이 저장되고 있을 때는 전원을 끄지 마십시오.

편집된 음색 불러오기

원본 AWM 음색을 저장한 뒤에는 각 음색 섹션의 사용자 버튼에서 해당 음색을 선택할 수 있습니다. 2장 “사용자 버튼에서 음색 선택”을 참조하십시오(28페이지).



원본 VA 음색이 저장되면 LEAD VOICE 2의 [VA CUSTOM] 버튼을 통해 해당 음색을 선택할 수 있습니다. 2장 “음색 버튼으로 음색 선택”을 참조하십시오(25페이지).



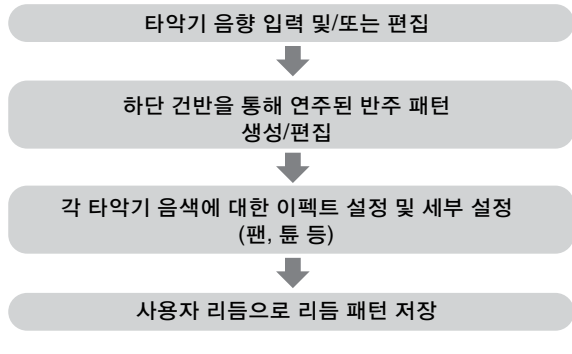
9 리듬 프로그램

Electone에는 강력한 리듬 프로그래밍 기능인 리듬 패턴 프로그램 및 리듬 시퀀스 프로그램이 내장되어 있습니다. 리듬 패턴 프로그램을 사용하면 자신만의 리듬을 녹음한 뒤 이를 사용자 리듬으로 저장할 수 있습니다. 리듬 시퀀스 프로그램을 사용하면 기존 리듬 또는 사용자 리듬에 연결하여, 연주 도중 자동으로 재생되도록 할 수 있는 완전한 리듬 트랙을 만들 수 있습니다. 또한 리듬 시퀀스 프로그램에는 등록 시퀀스라고 하는 자동 등록 전환 기능이 내장되어 있습니다.

리듬 프로그래밍 작업의 개요

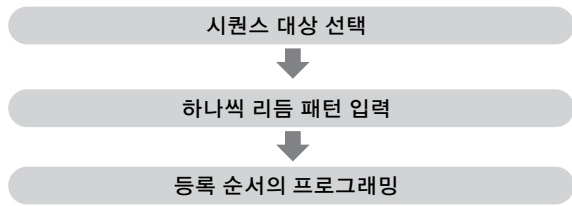
리듬 패턴 프로그램(140 ~ 156페이지)

타악기 사운드를 입력하거나 프리셋 리듬 패턴을 편집하여 오리지널 리듬 패턴을 직접 만들 수 있습니다.



리듬 시퀀스 프로그램(166 ~ 170페이지)

원하는 리듬을 함께 연결하여 완전한 리듬을 작곡할 수 있습니다. 또한 리듬 시퀀스가 재생될 때 등록 메모리 설정이 자동으로 변경되도록 작곡의 모든 지점에 등록 전환 이벤트를 프로그래밍할 수도 있습니다.



리듬 패턴 프로그램

리듬 패턴 프로그램을 사용하면 상단 및 하단의 모든 건반에 할당된 서로 다른 악기 음색(드럼 및 타악기)을 사용하여 자신만의 리듬을 만들 수 있습니다. 최대 48 개의 오리지널 리듬을 사용자 리듬으로 저장할 수 있습니다.

리듬 패턴 프로그램 입력

두 가지 방법으로 사용자 패턴을 프로그래밍할 수 있습니다. 이 중 하나는 생성하려는 리듬과 비슷한 프리셋 리듬을 복사하는 방법이고, 나머지 다른 하나는 처음부터 원하는 리듬을 생성하는 방법입니다.

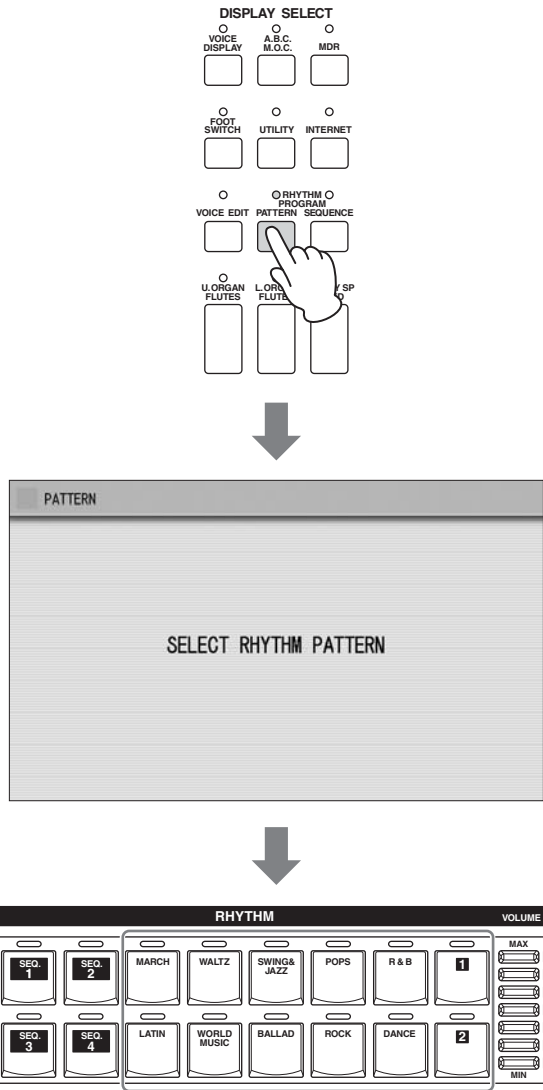
프리셋 리듬 복사:

프리셋 리듬을 복사하면 기존 리듬을 변경할 수 있으므로, 기존 프리셋 패턴과 비슷한 리듬을 프로그래밍할 때 시간을 절약할 수 있습니다.

- 1 리듬 메뉴에서 복사할 리듬을 선택합니다.
- 2 패널의 [PATTERN] 버튼을 누른 채(리듬을 선택하라는 메시지가 디스플레이에 나타남) 리듬 패턴 프로그램에 복사할 프리셋 리듬이 포함된 리듬 버튼을 선택합니다.

주

- 리듬이 실행되고 있을 때 [PATTERN] 버튼을 누르면 리듬이 자동으로 중지됩니다.
- 명칭이 "+"로 끝나는 리듬은 조합 기능(143페이지)을 사용하여 편집 및 사용할 수 없습니다.



불필요한 섹션 삭제

프리셋 리듬 데이터 또는 이미 생성된 사용자 리듬 데이터를 토대로 리듬 패턴을 생성할 때 생성된 데이터가 편집되지 않은 다른 섹션과 함께 저장됩니다. 메인 A 및 메인 B만 편집하더라도 다른 모든 섹션 역시 사용자 리듬 데이터로 저장됩니다. 이 때문에 잔여 메모리 용량(156페이지)이 예상보다 빠르게 줄어들 수 있습니다. 메모리 용량을 절약하려면 CLEAR PART 창(144페이지)의 [ALL] 버튼을 눌러 연주에 사용할 수 없는 불필요한 섹션을 삭제해야 합니다.

리듬을 처음부터 직접 생성:

[PATTERN] 버튼을 누르고 리듬 버튼을 선택하지 않고 손을 땁니다. 그러면 리듬 패턴 프로그램에 빈 패턴이 로딩됩니다.

리듬은 15개 섹션, 즉 인트로 1~3, 메인 A~D, 필인 A~D, 엔딩 1~3, 브레이크 섹션들로 구성되어 있습니다.

리듬 패턴 프로그램에서 타악기 음표를 하나씩 입력하거나 편집하거나 다른 여러 리듬에서 각 파트를 조합하여 자신만의 새 사용자 리듬을 만들 수 있습니다.

사례 1: 프리셋 리듬을 변경하여 자신만의 리듬 생성

프리셋 리듬

Intro 1	Main A	Fill In A
2	B	B
3	C	C
	D	D
Ending 1	Break	
2		
3		

인트로 1을
인트로 1'로 변경

사용자 리듬으로
저장

사용자 리듬

Intro 1'	Main A	Fill In A
2	B	B
3	C	C
	D	D
Ending 1	Break	
2		
3		

편집되지 않은 섹션을 포함한 모든 리듬 섹션은 1개의 사용자 리듬으로 저장되지 않습니다.

사례 2: 다른 리듬에서 파트를 조합하여 자신만의 리듬 생성

프리셋 리듬

Intro 1	Main A	Fill In A
2	B	B
3	C	C
Ending 1	D	D
2	Break	
3		

프리셋 리듬

Intro 1'	Main A'	Fill In A'
2'	B'	B'
3'	C'	C'
Ending 1'	D'	D'
2'	Break'	
3'		

사용자 리듬으로 저장 여러 섹션 또는 파트 조합

사용자 리듬

Intro 1	Main A	Fill in A
2	B	B
3'	C'	C'
Ending 1	D'	D'
2	Break'	
3		

사례 3: 처음부터 자신만의 리듬 생성

빈 리듬

Intro 1	Main A	Fill In A
2	B	B
3	C	C
Ending 1	D	D
2	Break	
3		

사용자 리듬으로 저장 각 섹션에 타악기 음향 입력

사용자 리듬

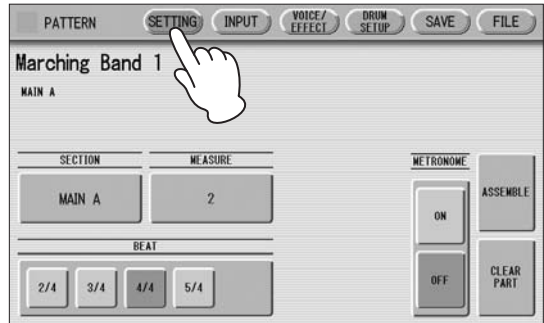
Intro 1	Main A	Fill In A
2	B	B
3	C	C
Ending 1	D	D
2	Break	
3		

비어 있는 섹션(타악기 음향 없음)입니다. 즉, ENDING [2] 또는 [3] 버튼을 눌러도 연주되는 음향이 없습니다.

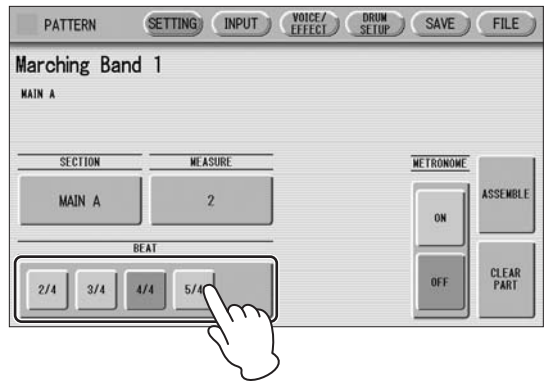
리듬 패턴의 기본 설정

디스플레이의 SETTING 페이지에서 박자 기호, 소절 길이 등과 같은 리듬 조건을 설정합니다. SETTING 페이지에서는 원하는 파트를 삭제하거나 다른 리듬의 특정 파트를 현재 선택된 리듬으로 복사하는 등 파트 설정을 사용자가 원하는 대로 설정할 수 있습니다.

- 1 디스플레이의 [SETTING] 버튼을 눌러 SETTING 페이지를 불러옵니다.



- 2 리듬에 사용되는 박자 기호를 결정합니다. BEAT 버튼으로 박자 기호를 선택할 수 있습니다.



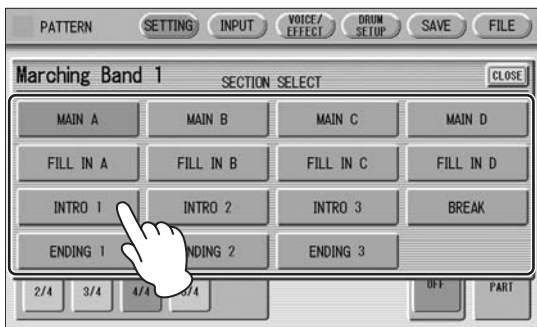
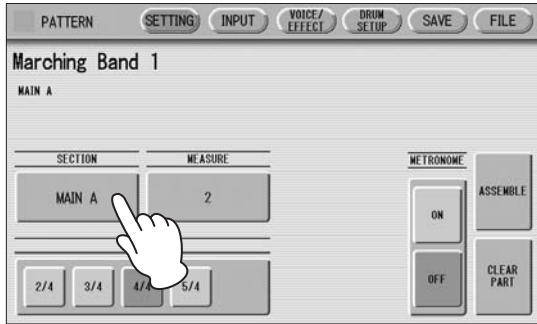
프리셋 리듬에서 리듬 패턴 프로그램을 시작하는 경우 현재 선택된 리듬과 같지 않은 BEAT 버튼을 누르면 다음 메시지가 나타납니다.



[CLEAR]를 선택하면 리듬의 모든 데이터가 삭제되고 박자 기호가 변경됩니다. 작업을 취소하려면 [CANCEL]을 선택합니다.

3 리듬 패턴을 입력 또는 편집하려는 섹션을 선택합니다.

디스플레이의 SECTION 버튼을 누르면 섹션 선택 팝업 메뉴가 나타납니다. 원하는 섹션을 선택하면 팝업 메뉴가 자동으로 닫힙니다.

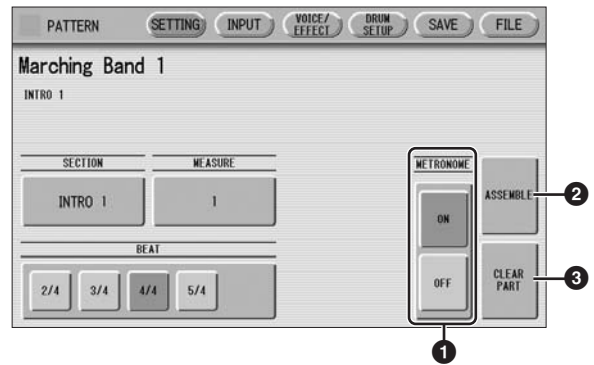


패널의 리듬 [START] 버튼을 눌러 선택한 섹션을 연주할 수 있습니다. 리듬이 연주되는 동안 섹션을 변경할 수도 있습니다. 반주 파트의 음소거에 대한 자세한 내용은 152페이지를 참조하십시오.

4 리듬 패턴의 소절 길이를 설정합니다.

디스플레이의 MEASURE 버튼을 누르면 소절 선택 팝업 메뉴가 나타납니다. 팝업 메뉴에서 원하는 소절 수를 선택합니다. 브레이크 또는 필인을 선택하면 소절을 변경할 수 없습니다.

5 (필요한 경우) 메트로놈, 파트 조합 및 파트 지우기 파라미터를 설정합니다.



1 METRONOME

메트로놈 소리를 켜거나 끕니다. ON으로 설정하면 패턴을 프로그래밍할 때 리듬 안내 역할을 할 수 있도록 섹션의 비트마다(예를 들어 3/4박자에서는 섹션마다 3회) 메트로놈 소리가 울립니다. 실시간 기록을 켜짐으로 설정합니다.

참조 페이지

- 단계 기록 및 실시간 기록(144페이지)
- 리듬 패턴에 타악기 음향 입력 - 실시간 기록(145페이지)

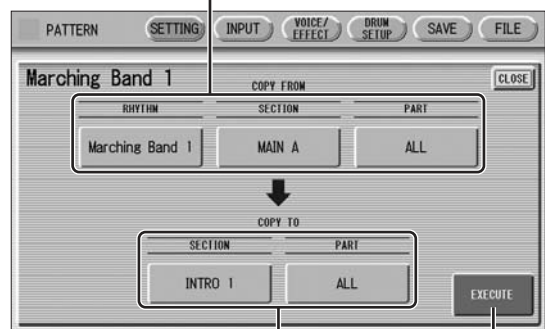
주

리듬의 VOLUME 버튼을 눌러도 메트로놈 음량이 변경됩니다.

2 ASSEMBLE

다른 리듬의 파트를 현재 선택된 리듬에 복사합니다. 여러 리듬의 다양한 파트를 조합하여 자신만의 오리지널 리듬을 만들 수 있습니다. [ASSEMBLE] 버튼을 누르면 다음 화면이 표시됩니다.

복사 원본(리듬, 섹션 및 파트) 선택

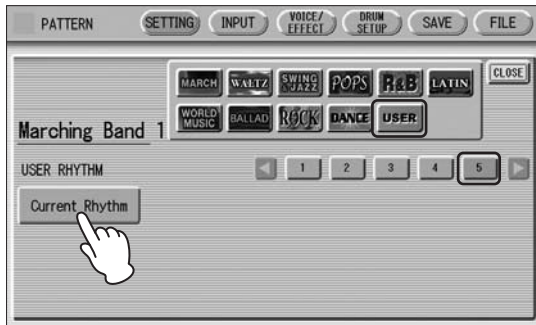
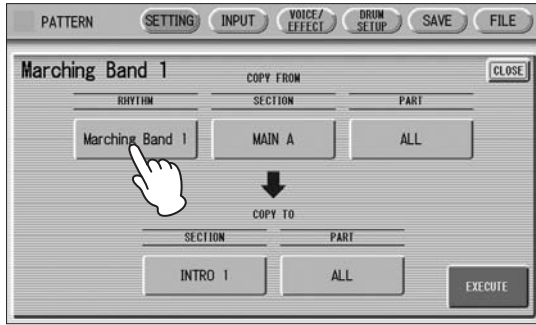


복사 대상 파트 선택 여기를 눌러 복사 실행

복사 원본 선택: 리듬, 섹션 및 파트. 그 다음, 대상을 선택합니다. 오직 1개의 선택된 파트 또는 리듬의 모든 파트를 복사할 수 있습니다. 원본과 대상을 설정한 후 [EXECUTE]를 누릅니다. 복사가 실행되고 이전 디스플레이로 돌아갑니다.

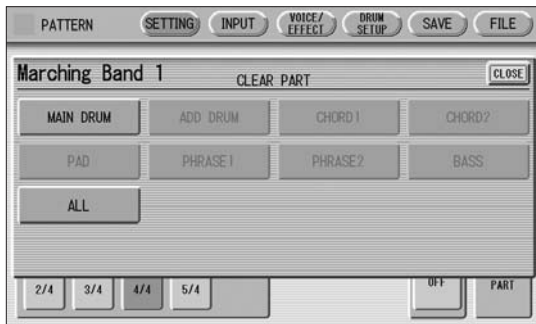
현재 생성 중인 리듬 패턴도 COPY FROM RHYTHM으로 선택할 수 있습니다.
 MAIN A를 기반으로 MAIN B 섹션을 생성하려면 INPUT 페이지에서 MAIN A 리듬을 생성하고 MAIN B로 복사한 후 원하는 대로 MAIN B 리듬을 편집합니다.

현재 생성 중인 리듬을 선택하려면 “USER” 카테고리의 5페이지에서 “Current Rhythm”을 선택합니다.



3 CLEAR PART

현재 선택된 리듬에서 특정 파트를 지웁니다. 이 버튼을 누르면 다음 화면이 표시됩니다.



표시된 파트에서 삭제할 파트를 선택합니다. 데이터가 없는 파트는 선택할 수 없습니다(버튼이 회색으로 표시됨). [ALL]을 선택하면 타악기 및 모든 반주 파트가 삭제됩니다.

참조 페이지
 • 반주(65페이지)

원하는 파트를 선택하면 작업을 확인하는 디스플레이가 나타납니다. 작업을 실행하려면 [CLEAR]를 선택하고 작업을 취소하려면 [CANCEL]을 선택합니다.

주

BASS를 선택하면 A.B.C.의 베이스 프레이즈가 삭제됩니다.

현재 섹션 삭제

CLEAR PART 창의 [ALL] 버튼을 누르면 현재 섹션의 모든 데이터가 삭제됩니다. 잔여 메모리 용량(156페이지)을 보존하려면 연주에 사용하지 않을 불필요한 섹션을 삭제합니다.

단계 기록 및 실시간 기록

리듬을 프로그래밍할 때는 단계 기록 및 실시간 기록의 두 가지 방법을 사용할 수 있습니다.

단계 기록을 사용하면 타악기 음향을 개별 음표 값으로 입력할 수 있습니다. 이 방법은 악보에 음표를 적는 것과 매우 비슷합니다. 한 번에 하나의 음표를 입력하며, 입력된 각 음표를 들을 수는 있지만 연주되는 패턴을 실제로 들을 수는 없습니다. 단계 기록은 소절의 모든 비트에 연주되는 베이스 드럼 등과 같이 음표 교체와 리듬 값이 결정된 타악기 음향을 정확하게 입력할 때 적합합니다.

반면, 실시간 기록은 멀티 트랙 테이프 레코더를 사용하는 것과 비슷합니다. 이전에 녹음된 패턴의 파트를 들으면서 그 위에 새 파트를 녹음할 수 있습니다. 실시간 기록은 작곡 도중 패턴을 실제로 연주할 수 있기 때문에 리듬의 "느낌"을 파악하는 데 좋습니다.

각각의 방법마다 장점과 용도가 있습니다. 만들고자 하는 리듬의 유형과 개인적 취향에 따라 원하는 방법을 사용하면 됩니다.

편집할 때 두 방법 간에 전환을 하면서 두 방법을 모두 사용하여 하나의 리듬을 만들 수 있습니다. 예를 들어 단계 기록으로 리듬의 기본 비트를 프로그래밍한 다음 실시간 기록을 사용하여 타악기 강세 및 꾸밈음을 추가할 때 편리합니다.

리듬의 연주 상태에 따라 조작 모드를 선택합니다. 리듬이 중지되면 자동으로 단계 기록이 선택됩니다. 리듬이 연주되면 실시간 기록이 선택됩니다. 단계 기록은 아래 설명 145페이지를 참조하고, 실시간 기록은 149페이지를 참조하십시오.

리듬 패턴에 타악기 음향 입력 - 단계 기록

디스플레이의 INPUT 페이지에 타악기 음향을 입력할 수 있습니다. 타악기 음향을 입력하기 전에 각 음색의 음량을 MIN으로 설정하여 상단 건반 및 하단 건반 음색을 끄십시오.

주

리듬 패턴 프로그램을 사용하는 동안 타악기 및 보조 음향의 음량은 RHYTHM 섹션의 VOLUME 버튼으로 조절할 수 있습니다. 리듬 패턴 프로그램을 종료하면 RHYTHM 섹션의 VOLUME은 이전에 선택된 레벨로 복귀됩니다.

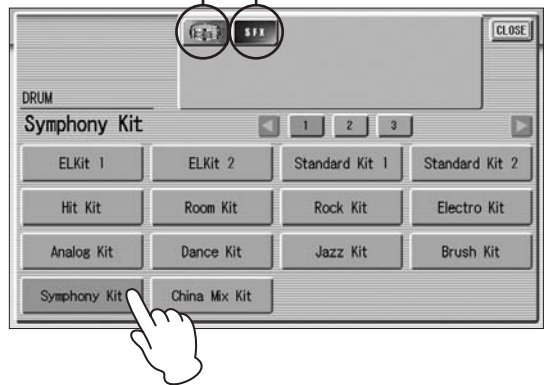
- 1 디스플레이 상단의 [INPUT] 버튼을 눌러 INPUT 페이지를 불러옵니다.
- 2 타악기를 입력하려는 파트를 MAIN DRUM 또는 ADD DRUM 중에서 선택합니다.
일반적으로 메인(또는 기본) 드럼/타악기(베이스 드럼, 스네어 드럼 등)는 메인 드럼 파트에 입력하고 다른 악기(탬버린, 트라이앵글 등)는 추가 드럼 파트에 입력합니다.



- 3 원하는 드럼 키트를 선택합니다.
두 카테고리, 드럼 키트 및 SFX 키트 중에서 한 키트를 선택할 수 있습니다. 각 키트에 관한 자세한 내용은 158페이지를 참조하십시오. 키트 목록에서 원하는 키트를 누르면 목록이 닫힌 후 상단 및 하단 건반에 선택된 키트가 호출됩니다.

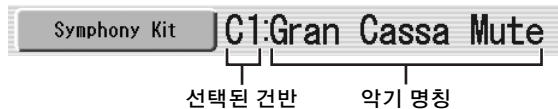


드럼 키트 SFX 키트



각 파트별로(메인 드럼 또는 추가 드럼) 하나의 키트만 선택할 수 있습니다. 두 개의 드럼 키트가 포함된 리듬 패턴을 만들려면 메인 드럼용 키트를 하나 선택하고 추가 드럼용 키트를 하나 선택합니다.

- 4 음향에 해당하는 상단 건반 또는 하단 건반에서 건반을 눌러 입력하려는 타악기 음향을 선택합니다.
선택된 악기의 명칭이 디스플레이에 나타납니다.



5 적절한 쿼타이즈 값을 설정합니다.

쿼타이즈에 대한 자세한 내용은 149페이지를 참조하십시오.

주

쿼타이즈 설정은 단계 기록 중간에 변경할 수 있습니다.

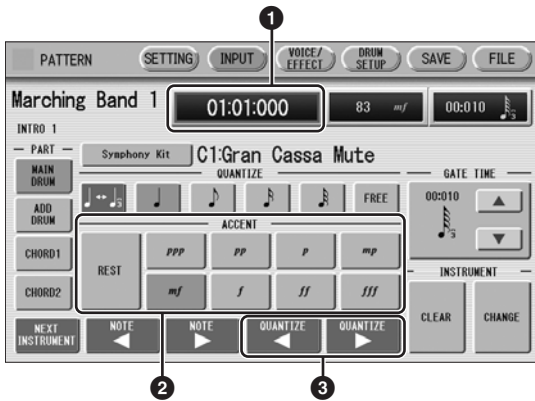


6 게이트 시간을 설정합니다 (이것은 선택 사항이며, 휘슬 등과 같은 지속하는 음향을 입력할 때만 필요합니다.)

게이트 시간을 설정해야 하는 악기의 목록은 158 페이지의 타악기 키트 목록을 참조하십시오. 게이트 시간에 대한 자세한 내용은 152페이지를 참조하십시오.

7 ACCENT 버튼을 사용하여 선택한 지점에 음향을 입력합니다. 각 ACCENT 버튼을 누르면 타악기 음향이 실제로 입력됩니다.

QUANTIZE [◀][▶] 버튼을 눌러 타악기 음향이 입력되는 리듬 클럭을 변경할 수 있습니다.



1 리듬 클럭 상자

소절, 비트 및 클럭 수에 해당하는 패턴에서의 현재 위치가 표시됩니다.

클릭은 패턴의 가장 작은 구분 단위이며 1비트는 480회의 클릭으로 구성됩니다.

리듬 클럭은 SETTING 페이지에 설정된 소절까지 진행된 후 리듬 시작 부분(01:01:00)으로 되돌아가서 반복됩니다.

참조 페이지

- 리듬 패턴의 기본 설정(142페이지)

2 [ACCENT] 버튼

악기를 녹음하고 볼륨 또는 강세 레벨을 결정합니다. 설정하려는 ACCENT 버튼 중 하나를 누릅니다 (“*ppp*”를 누르면 더 부드러워지고 “*fff*”를 누르면 더 커집니다. “REST”를 누르면 음향이 출력되지 않습니다). 패턴에서 선택된 위치에 악기가 강세 레벨로 자동 삽입됩니다. 강세 레벨을 선택하면 현재의 쿼타이즈 분해능 값에 따라 리듬 클럭이 자동으로 한 단계 진행됩니다.

3 QUANTIZE [◀][▶] 컨트롤

버튼을 누를 때마다 리듬 클럭이 한 단계씩 앞으로 또는 뒤로 진행됩니다. 싱글 스텝의 크기는 쿼타이즈 값에 의해 결정됩니다.

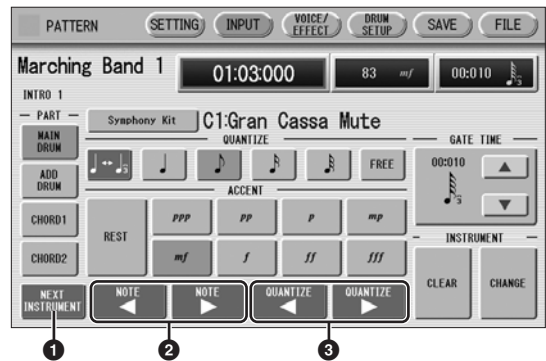
8 각 악기에 대해 위의 4 ~ 7 단계를 반복하여 자신만의 리듬을 완성합니다.

입력된 타악기 음표 편집

입력된 음향의 강세 레벨, 위치 또는 게이트 시간을 편집하거나 입력된 음향을 삭제할 수 있습니다.

입력된 음표의 강세 레벨을 변경하려면

1 강세 레벨을 변경할 음표를 선택합니다.



1 NEXT INSTRUMENT

왼쪽 건반부터 오른쪽까지 입력된 악기를 하나씩 선택합니다.

② NOTE [◀][▶] 컨트롤

현재 선택된 악기의 이전/다음 위치의 음표를 선택합니다. 아래의 음표를 예로 들면 ①, ③ 및 ④ 음표를 하나씩 선택할 수 있습니다. 쉼표(② 및 ⑤)는 무시됩니다.

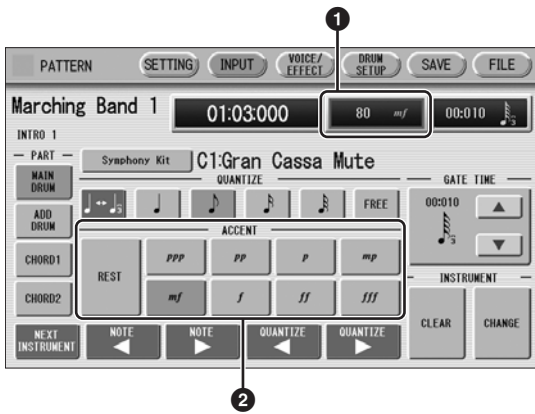


③ QUANTIZE [◀][▶] 컨트롤

리듬 클록을 한 단계씩 앞이나 뒤로 진행합니다. 싱클 스텝의 크기는 쿼타이즈 값에 의해 결정됩니다.

2 ACCENT 버튼 또는 강제 필드를 사용하여 강제 레벨을 변경합니다.

강제 필드를 통해 더 세밀하게 변경할 수 있습니다.



① 강제 필드

강제 필드를 눌러 활성화합니다. 데이터 컨트롤 다이얼을 돌리면 강제 레벨이 0~127의 범위에서 변경됩니다. 최소값으로 설정하면 음향이 출력되지 않습니다.

② [ACCENT] 버튼

강제 레벨을 큰 단위로 설정합니다. 8가지 강제 레벨 (“*ppp*” ~ “*fff*”)을 사용할 수 있습니다. 원하는 강제 버튼을 눌러 현재 선택된 음표를 선택된 레벨로 변경합니다.

입력된 음표를 이동하려면

- 1 (146페이지의 1단계에서와 같이) 이동하려는 음표를 선택합니다.
- 2 리듬 클록 상자를 눌러 활성화합니다.



- 3 데이터 컨트롤 다이얼을 돌려 한 클록씩 위치를 변경합니다.

입력된 음표의 길이를 변경하려면

게이트 시간을 조정하여 스네어 롤 및 휘슬 등과 같은 지속 음향의 길이를 변경할 수 있습니다. 더 자세한 내용은 152페이지를 참조하십시오.

입력된 음표를 삭제하려면

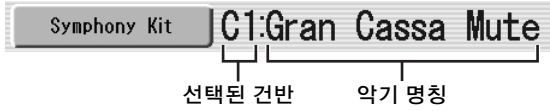
- 1 (146페이지의 1단계에서와 같이) 삭제하려는 음표를 선택합니다.
- 2 디스플레이의 ACCENT 섹션에서 [REST] 버튼을 누릅니다. 선택된 음표가 삭제되고 쉼표로 바뀝니다.



단일 악기의 모든 음표를 삭제하거나 입력된 모든 음표를 삭제할 수 있습니다.

한 가지 악기 삭제

- 1 삭제하려는 악기가 할당된 건반을 선택합니다.
선택된 건반 명칭과 해당 악기 명칭이 표시됩니다.



- 2 디스플레이에서 [CLEAR]를 누릅니다.
다음 디스플레이가 나타나 작동 확인을 지시합니다.



- 3 [CLEAR]를 선택하여 선택된 악기를 삭제합니다.
벨 음향은 악기가 삭제된 것을 나타냅니다.

다음 방법을 사용하여 하나의 악기를 삭제할 수도 있습니다.

- 1 [CLEAR] 버튼을 누르고 있는 동안 삭제하고자 하는 악기에 상응하는 건반의 건반을 누릅니다.
벨 음향은 악기가 삭제된 것을 나타냅니다.

모든 악기를 삭제하려면

- 1 디스플레이에서 [CLEAR]를 누릅니다.
다음 디스플레이가 나타나 작동 확인을 지시합니다.



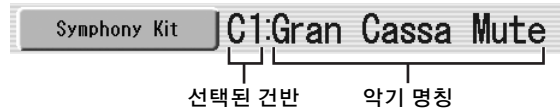
- 2 [CLEAR ALL]을 선택하여 모든 악기를 삭제합니다.
그러면 모든 악기가 곧바로 삭제됩니다.

이미 입력한 악기를 다른 악기로 교체하려는 경우 삭제한 후 다시 입력할 필요가 없습니다. 다음 절차를 사용하면 음향을 빠르게 교체할 수 있습니다.

악기를 교체하려면

작업 전에 리듬을 중지합니다.

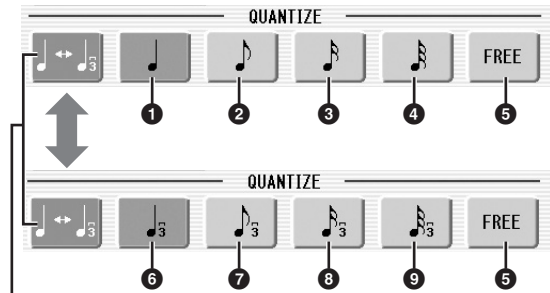
- 1 교체하려는 악기가 할당된 건반을 선택합니다.
선택된 건반 명칭과 해당 악기 명칭이 표시됩니다.



- 2 디스플레이의 [CHANGE] 버튼을 누르고 있으면서 사용하려는 악기에 해당하는 상단 건반 또는 하단 건반의 건반을 동시에 누릅니다.
악기가 곧바로 삭제된 후 새로 선택된 악기로 교체됩니다.

퀀타이즈에 관한 설명

퀀타이즈 기능은 타이밍 또는 지속시간 값을 올려서 각 음표가 정확한 타이밍으로 연주되도록 하는 기능입니다. 9가지 유형의 퀀타이즈 값을 선택할 수 있습니다.

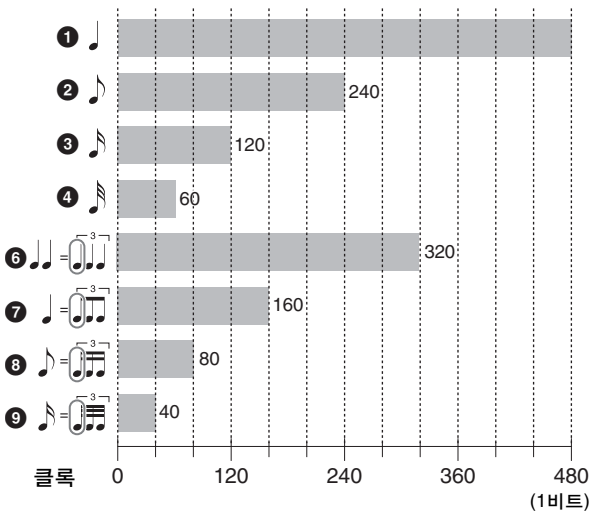


이 버튼을 사용하여 표시된 퀀타이즈 버튼을 변경합니다.

단계 기록 사용

입력한 각 음표의 길이(간격) 및 타이밍을 자동으로 수정할 수 있습니다.

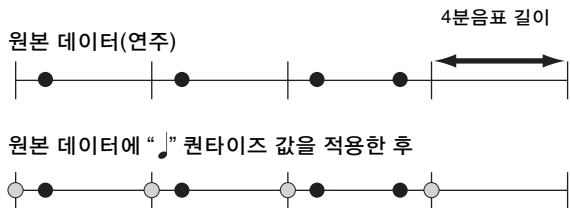
퀀타이즈 값에 따른 단계



퀀타이즈를 FREE(5)로 설정하면 가장 섬세한 최소 퀀타이즈 양(1/480비트)으로 설정됩니다.

실시간 쓰기 기능 사용

지정된 퀀타이즈 분해능에 따라 연주하는 음표의 타이밍을 자동으로 수정할 수 있습니다. FREE를 선택하면 수정이 수행되지 않습니다. 일반적으로 퀀타이즈는 연주하려는 가장 짧은 음표와 동일하게 설정해야 합니다.



리듬 패턴에 타악기 음향 입력 - 실시간 기록

입력된 리듬 또는 메트로놈 클릭을 들으면서 상단/하단 건반을 연주하여 원하는 타악기 음향을 입력합니다.

1 145페이지의 1 ~ 3단계를 따라 타악기 음향을 입력할 파트 및 원하는 드럼 키트를 선택합니다.

2 적절한 퀀타이즈 값을 설정합니다.

실시간 기록 작업에서 미리 결정된 퀀타이즈 값에 따라 음향이 입력될 위치가 수정됩니다.




3 패널의 리듬 [START] 버튼을 누릅니다.

리듬(또는 메트로놈) 연주가 시작되어 실시간 기록 작업이 활성화됩니다.



4 리듬(또는 메트로놈) 연주가 시작되어 실시간 기록 작업이 활성화됩니다.

프리스트 리듬을 복사하여 리듬 패턴 프로그램을 시작한 경우 음향을 연주할 때 선택된 리듬을 들을 수 있습니다. 처음부터 시작한 경우 SETTING 페이지에서 메트로놈을 "켜짐"으로 설정하고 메트로놈 소리를 듣습니다. 패턴은 SETTING 페이지에서 설정한 특정한 소절 수에 대해 자동으로 반복 (또는 "루프")됩니다.

 **참조 페이지**
 • 메트로놈(143페이지)

5 각 악기에 대해 위의 2 ~ 4단계를 반복하여 자신만의 리듬을 완성합니다.

리듬 재생 중 악기를 삭제할 수 있습니다.

악기/건반 할당을 삭제하려면

[CLEAR] 버튼을 누르고 있는 동안 삭제하고자 하는 악기에 상응하는 건반의 건반을 누릅니다. 선택된 모든 악기가 패턴에서 삭제됩니다.

모든 악기를 삭제하거나 입력된 타악기 음표를 편집하려는 경우 리듬을 중지한 다음 편집해야 합니다. 146페이지의 “입력된 타악기 음표 편집”을 참조하십시오.


백 패턴 생성(리듬 코드 기능)

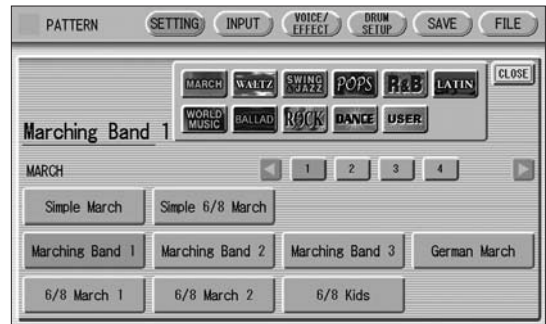
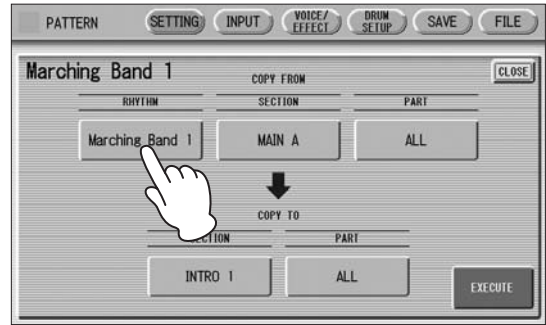
리듬 패턴 프로그램을 사용하면 자신만의 리듬에 Electone의 반주 패턴 중 하나를 사용할 수 있습니다. 자신이 만든 리듬에 가장 적합한 반주 패턴을 선택하여 저장할 수 있습니다. 또한 리듬 패턴 프로그램에는 자신이 만든 리듬에 백 패턴을 추가할 수 있는 리듬 코드 기능이 있습니다.

새로 만든 리듬에 적합한 반주 패턴을 선택하려면

- 1 디스플레이 상단의 [SETTING] 버튼을 눌러 SETTING 페이지를 불러옵니다.
- 2 [ASSEMBLE] 버튼을 누릅니다.
복사 원본과 대상 파트를 선택할 수 있는 팝업 메뉴가 나타납니다.

3 COPY FROM [RHYTHM] 및 [SECTION] 버튼을 사용하여 리듬 및 사용하려는 반주가 있는 섹션을 선택합니다.

 **참조 페이지**
 • 리듬 패턴의 기본 설정(142페이지)



4 COPY FROM [PART] 버튼을 사용하여 복사하려는 반주 파트를 선택합니다.

5 COPY TO [PART] 버튼을 사용하여 리듬 코드 패턴에 사용하려는 반주 파트(CHORD 1 또는 CHORD 2)를 선택합니다.

6 [EXECUTE] 버튼을 눌러 복사를 실행합니다.

원하는 반주 파트(리듬 코드 패턴)가 복사됩니다.

리듬 코드 기능으로 백 패턴을 직접 만들려면

리듬 코드 패턴은 리듬과 같이, 단계 기록 및/또는 실시간 기록의 두 가지 방법으로 입력할 수 있습니다.

1 디스플레이 상단의 [INPUT] 버튼을 눌러 INPUT 페이지를 불러옵니다.

2 리듬 코드 패턴에 대해 생성하려는 파트, CHORD 1 또는 CHORD 2를 선택합니다.



선택한 파트에 프리셋 반주 패턴이 포함되어 있는 경우 기존 데이터의 삭제 여부를 묻는 메시지가 나타납니다. 자신만의 리듬 코드 패턴을 만들려면 [CLEAR]를 선택합니다.

3 원하는 음색을 선택합니다.

음색 이름 버튼을 누르면 관련 음색 메뉴가 나타납니다.

악기 아이콘 버튼으로 원하는 음색 카테고리를 선택한 다음 음색 메뉴에서 원하는 음색을 선택합니다. 상단 건반과 하단 건반 모두에 선택된 음색이 호출됩니다.

주

여기에 나타나는 음색 메뉴는 음색 섹션의 메뉴와 동일하지 않습니다.



음색은 리듬 코드 패턴을 입력한 뒤에도 변경할 수 있습니다.

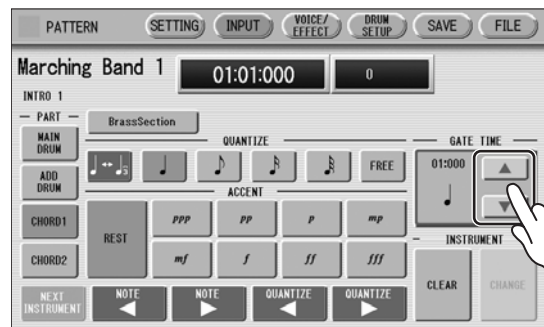
하나의 파트에 대해 하나의 음색만(코드 1 또는 코드 2) 선택할 수 있습니다. 두 개의 음색을 포함하여 리듬 코드 패턴을 만들려면 코드 1에 대해 하나의 음색을, 코드 2에 대해 다른 음색을 선택하십시오.

4 적절한 쿼타이즈 값을 설정합니다.

쿼타이즈 기능에 대한 자세한 내용은 149페이지를 참조하십시오.

5 게이트 시간을 설정합니다.

디스플레이의 GATE TIME ▲ ▼ 버튼이나 데이터 컨트롤 다이얼을 사용하여 게이트 시간 설정을 조절할 수 있습니다. 디스플레이의 버튼을 사용하면 값이 대략적으로 변경됩니다. 반면 데이터 컨트롤 다이얼을 사용하면 미세하게 변경됩니다.



게이트 시간은 음표가 소리를 내는 실제 길이를 결정합니다. 예를 들어 4분 음표는 테누토(긴 길이)로 연주될 때도 있고 스타카토(짧은 길이)로 연주될 경우도 있습니다.

1비트는 480클럭으로 구성되기 때문에 테누토로 연주되는 4분 음표의 게이트 시간은 450~470이며 스타카토 4분 음표의 경우에는 약 240입니다.

6 리듬 코드 패턴을 입력합니다.

리듬 코드 패턴을 입력하는 방법은 리듬 패턴을 입력하는 방법과 같습니다. 키를 누를 때마다 C 메이저 3화음 코드(C, E 및 G)가 출력됩니다. 단계 기록에 대해서는 146페이지를 참조하고, 실시간 기록에 대해서는 149페이지를 참조하십시오.

"입력된 타악기 음표 편집"(146페이지)에서와 동일한 방법을 사용해서 입력된 리듬 코드 패턴을 편집할 수도 있습니다. 리듬 코드 패턴의 음표에 대한 게이트 시간을 변경하려면 다음 지침을 따르십시오(152페이지 참조).

게이트 시간을 변경하려면

1 게이트 시간을 변경하려는 음표를 선택합니다 (146페이지의 1단계 참조).

2 게이트 시간 상자를 눌러 활성화합니다.



3 데이터 컨트롤 다이얼을 돌려 게이트 시간을 변경합니다.

반주 파트의 음색 변경

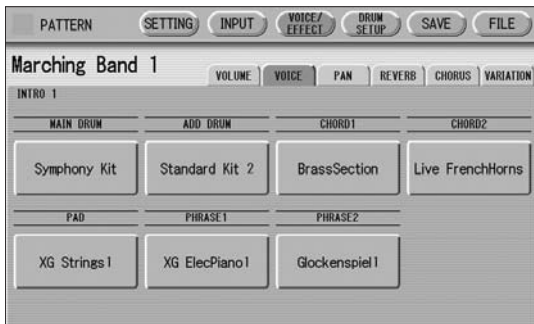
리듬 패턴 프로그램에서 메인 드럼과 추가 드럼을 사용하여 오리지널 드럼 패턴을 만들고 코드 1과 코드 2를 사용하여 백 패턴을 만들 수 있습니다.

또한 패드, 프레이즈 1 및 프레이즈 2를 포함하여 모든 반주 파트의 음색을 변경할 수 있습니다.

음색은 VOICE/EFFECT 페이지에서 변경할 수 있습니다.

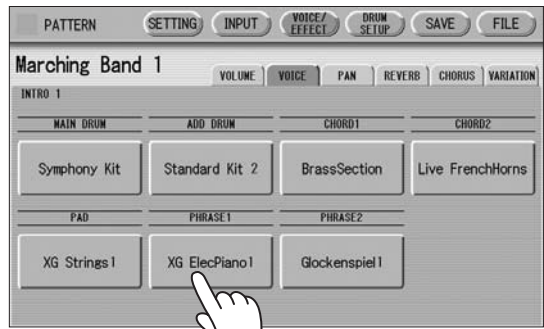
1 디스플레이 상단의 [VOICE/EFFECT] 버튼을 눌러 VOICE/EFFECT 페이지를 불러옵니다.

2 디스플레이의 [VOICE] 버튼을 누릅니다. 다음과 같은 디스플레이가 나타납니다.



3 음색을 변경하려는 파트를 선택합니다.

음색 메뉴가 나타납니다.



4 원하는 음색을 선택하면 음색 메뉴가 자동으로 닫힙니다.

주

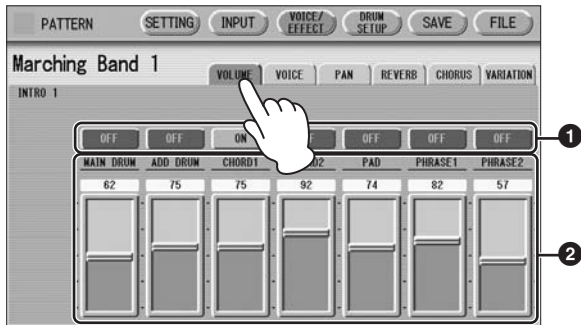
여기에 나타나는 음색 메뉴는 음색 섹션의 메뉴와 동일하지 않습니다.

원하는 음색을 선택한 후 음량과 팬을 조정하고 원하는 이펙트를 설정하여 사용자의 개인 기호에 따라 반주를 설정합니다(153페이지 참조).

음량 및 패닝 조정

음량 및 팬은 VOICE/EFFECT 페이지에서 설정합니다.

VOLUME 디스플레이



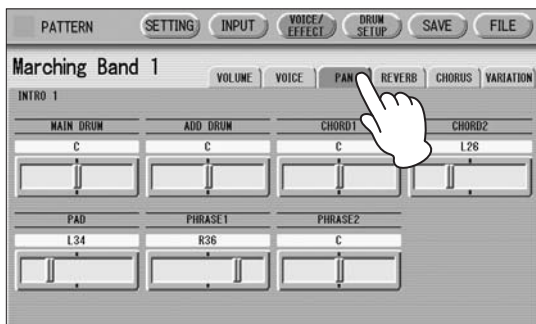
1 ON/OFF

각 반주 파트의 켜짐/꺼짐 상태를 결정합니다. OFF로 설정하면 파트가 음소거됩니다.

2 음량 슬라이더

각 반주 파트의 음량을 결정합니다.
범위: 0 ~ 127

PAN 디스플레이



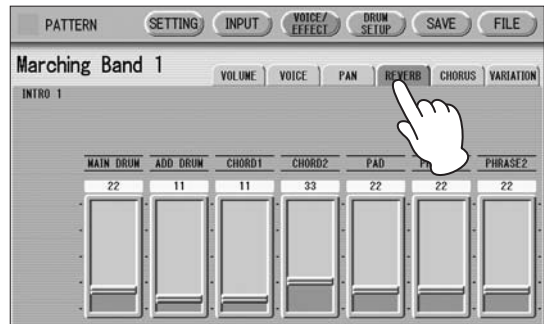
스테레오 이미지의 각 반주 파트의 위치를 결정합니다.
범위: L64 ~ R63

이펙트 설정

오리지널 리듬에 리버브, 코러스 및 변주 이펙트를 원하는 대로 설정할 수 있습니다.

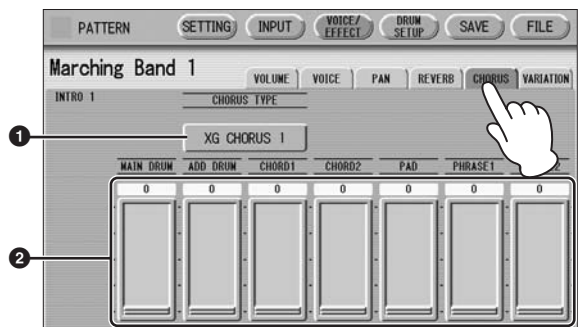
리버브는 콘서트 홀이나 작은 클럽 등과 같은 실제 연주 공간의 복잡한 반향을 시뮬레이션하여 음향에 따뜻한 분위기를 추가합니다. 코러스는 다양한 음향 변형과 향상을 제공합니다. 변주에는 음향을 미묘하고 근본적으로 변경시키는 여러 종류의 특수 이펙트가 포함됩니다. 이러한 이펙트는 VOICE/EFFECT 페이지에서 설정합니다.

REVERB 디스플레이



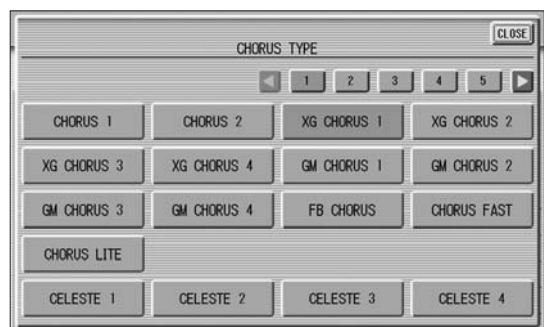
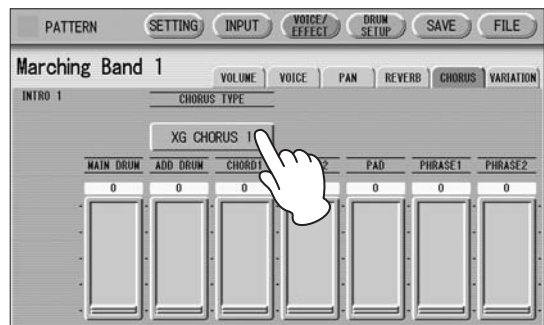
각 반주 파트에 적용되는 리버브의 양을 결정합니다.
범위: 0 ~ 127

CHORUS 디스플레이



1 CHORUS TYPE

코러스 이펙트의 종류를 결정합니다. CHORUS TYPE 버튼을 누르면 코러스 유형 목록이 호출됩니다.



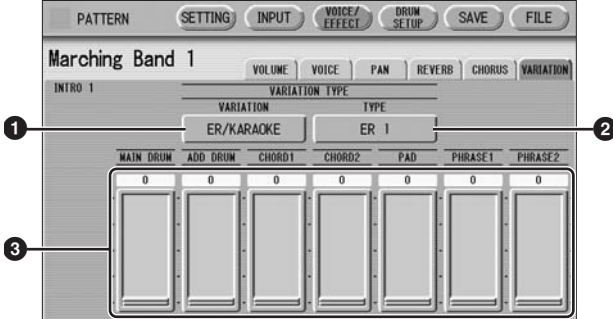
원하는 코러스 유형을 선택하면 목록이 자동으로 닫힙니다.

② 코러스 슬라이더

각 반주 파트에 적용될 코러스 이펙트의 양을 결정합니다.

범위: 0 ~ 127

VARIATION 디스플레이

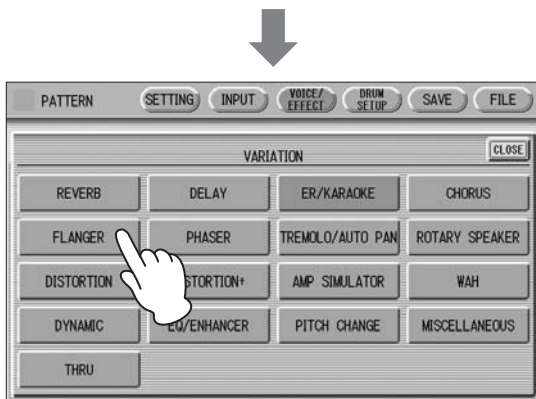
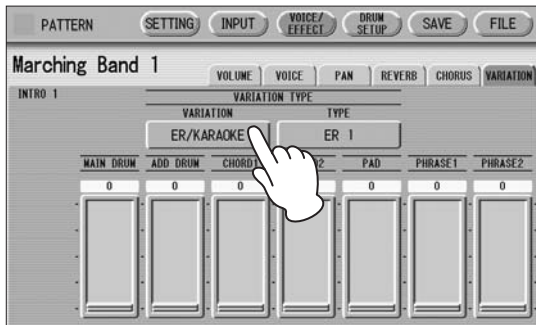


① VARIATION(변주 이펙트 카테고리)

변주 이펙트의 이펙트 카테고리를 선택합니다. VARIATION 버튼을 누르면 이펙트 카테고리 목록이 열립니다.

참조 페이지

- 이펙트 목록(54페이지)

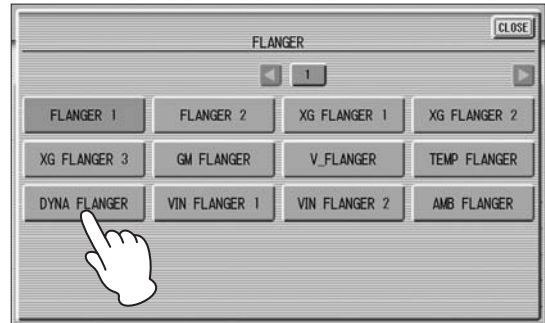
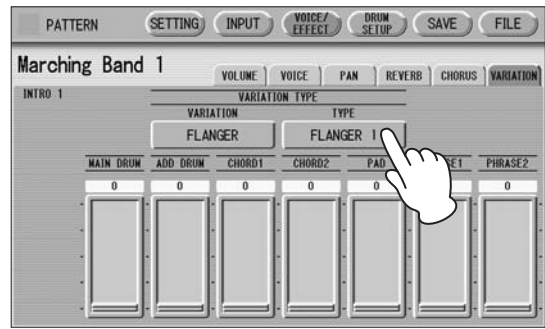


원하는 이펙트 카테고리를 선택하면 목록이 자동으로 닫힙니다.

카테고리를 변경하면 아래의 변주 유형이 선택된 카테고리에 맞게 자동으로 변경됩니다.

② TYPE(변주 유형)

변주 이펙트의 유형을 결정합니다. TYPE 버튼을 누르면 이펙트 유형 목록이 호출됩니다.



원하는 유형을 선택하면 목록이 자동으로 닫힙니다.

③ 변주 슬라이더

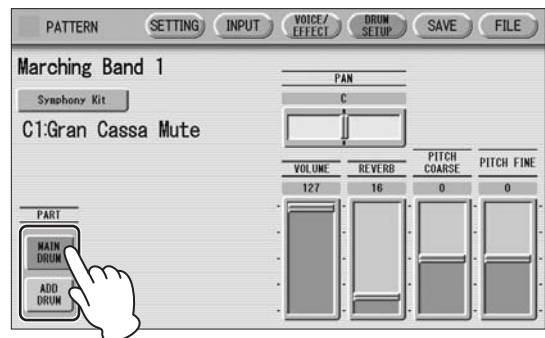
각 반주 파트에 적용될 변주 이펙트의 양을 결정합니다. 범위: 0 ~ 127

각 타악기에 대한 세부 설정

각 악기의 팬, 피치, 리버브 및 음량의 설정을 독립적으로 조정할 수 있습니다.

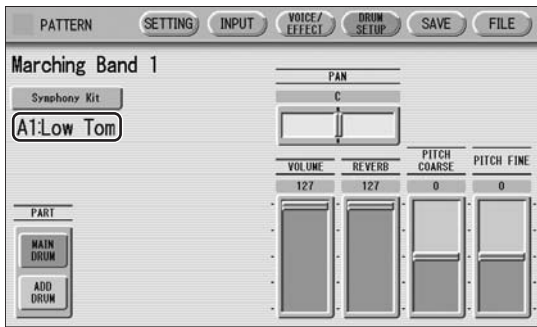
1 디스플레이 상단의 [DRUM SETUP] 버튼을 눌러 DRUM SETUP 페이지를 불러옵니다.

2 원하는 파트, 메인 드럼 또는 추가 드럼을 선택합니다.

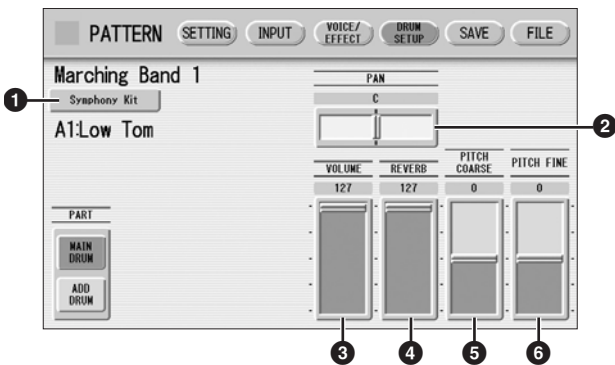


3 해당 건반(변경될 악기가 지정된 건반)을 누릅니다.

선택된 악기 이름이 디스플레이에 나타나면 설정을 변경할 수 있습니다.



4 파라미터 (팬, 음량, 리버브 및 피치)를 조정합니다.



1 타악기 키트 이름

현재 선택된 키트를 나타냅니다. 이 버튼을 누르면 원하는 키트를 선택할 수 있는 타악기 키트 목록이 열립니다. 키트를 변경하면 이미 입력한 악기가 새로 선택된 키트의 악기로 바뀝니다.

참조 페이지

• 타악기 키트 목록(158페이지)

2 PAN

스테레오 이미지에서 현재 선택된 악기의 위치를 결정합니다.

범위: L63 ~ R63

3 VOLUME

현재 선택된 악기의 음량을 결정합니다.

범위: 0 ~ 127

4 REVERB

현재 선택된 악기에 적용된 리버브의 양을 결정합니다.

범위: 0 ~ 127

5 PITCH COARSE

현재 선택된 악기의 피치(반음(100센트) 단위로 조정 가능)를 결정합니다.

범위: -64 ~ +63

6 PITCH FINE

현재 선택된 악기의 피치를 1센트 단위로 조정할 수 있으므로 위의 PITCH COARSE(5)보다 악기를 더 세밀하게 조정할 수 있습니다.

범위: -64 ~ +63

리듬 패턴 저장

새로 만든 리듬 패턴을 최대 48개의 패턴까지 사용자 리듬으로 저장할 수 있습니다.

1 필요한 경우 저장하려는 리듬의 내용을 확인합니다.

저장하기 전 리듬 패턴 확인

생성한 리듬 패턴은 총 15개의 섹션이 함께 한 개의 리듬에 저장됩니다. 저장하기 전에 각 섹션의 내용을 확인하는 것이 좋습니다.

예: 생성한 메인 A 및 메인 B 섹션을 1개의 사용자 리듬에 저장할 때

먼저 SETTING 페이지의 [SECTION] 버튼을 눌러 "Main A"를 선택한 후 패널의 [START] 버튼을 누릅니다. 그러면 생성한 메인 A 패턴을 들을 수 있습니다.

리듬 패턴이 메인 A로 저장하려는 패턴인지 확인합니다.

그런 다음 [SECTION] 버튼을 사용하여 "Main B"를 선택한 후 재생하여 메인 B로 저장하려는 패턴인지 확인합니다.

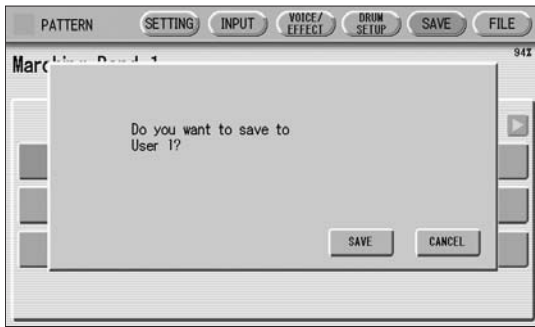
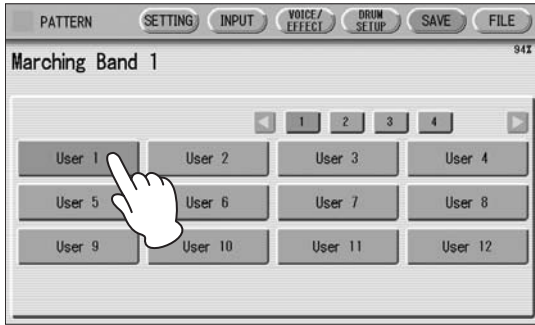
메인 A 및/또는 메인 B 패턴에 원하지 않는 데이터가 포함되어 있거나 데이터가 전혀 없는 경우 조합 기능(143페이지)을 사용하여 원하는 데이터를 생성합니다.

원하는 섹션(이 경우 메인 A 및 메인 B)을 확인한 후 다른 모든 섹션에 데이터가 전혀 없는지 확인하는 것을 권장합니다. 저장하고 싶지 않은 일부 섹션에 불필요한 데이터가 포함된 경우 삭제합니다. 그래야 사용자 리듬의 데이터 크기를 줄일 수 있습니다.

2 디스플레이 오른쪽 상단의 [SAVE] 버튼을 눌러 SAVE 페이지를 불러옵니다.

리듬이 연주 중이면 자동으로 중지됩니다.

3 저장하려는 사용자 리듬 번호를 선택합니다.
다음 디스플레이가 나타나 작동 확인을 지시합니다.



4 [SAVE] 버튼을 눌러 패턴을 저장하거나 [CANCEL]을 눌러 작업을 취소합니다.

잔여 메모리 용량 확인

남은 메모리(리듬 저장에 사용할 수 있는 메모리 양)가 디스플레이에 퍼센트로 표시됩니다.

잔여 메모리



[SAVE] 버튼을 누를 때 “Data full” 메시지가 나타나면 이용 가능한 메모리 공간이 부족한 관계로 패턴이 저장되지 않습니다. 이 경우 불필요한 데이터는 없는지 15개의 섹션 모두 살펴봅니다. 필요성이 덜한 데이터의 일부를 삭제한 후 다시 패턴을 저장해 보십시오. 이러한 문제를 방지하기 위해 리듬을 생성하는 동안 잔여 메모리의 양을 정기적으로 확인해야 합니다.

참조 페이지

- 저장하기 전 리듬 패턴 확인(155페이지)
- CLEAR PART (144페이지)

리듬을 저장한 후 전원을 끄기 전에 리듬 패턴 프로그램을 종료해야 합니다. 리듬 패턴 프로그램을 종료하지 않고 Electone을 끄면 사용자 리듬이 삭제됩니다.

리듬 패턴 프로그램 종료

리듬 패턴 프로그램은 모든 디스플레이에서 종료할 수 있습니다.

1 [PATTERN] 버튼을 누릅니다.

리듬이 연주 중이면 자동으로 중지됩니다. 패턴을 편집하지 않고 리듬 패턴 프로그램을 종료하면 리듬 패턴 프로그램만 종료됩니다. 편집한 패턴을 저장하지 않은 경우 작업 확인을 묻는 메시지가 나타납니다.

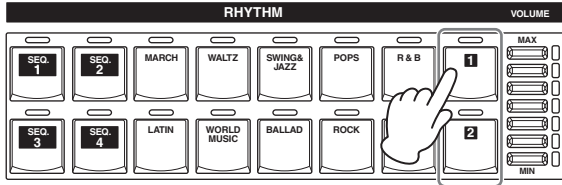
2 [EXIT]를 선택하여 리듬 패턴 프로그램을 종료하거나 [CANCEL]을 선택하여 작업을 취소한 후 이전 디스플레이로 되돌아갑니다.

알림

리듬 패턴 프로그램을 종료하면 디스플레이 왼쪽 상단의 사각형이 몇 초간 파란색으로 점등되어 데이터가 현재 저장되고 있다는 것을 표시합니다. 데이터가 저장되는 동안 전원을 끄지 마십시오.

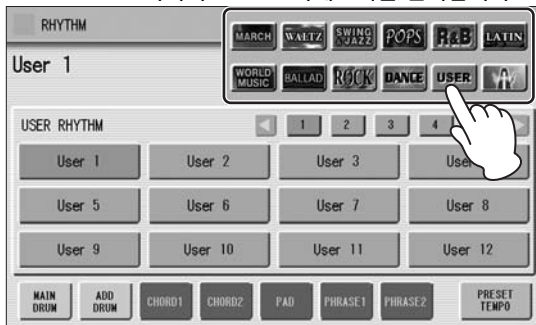
사용자 리듬 패턴 불러오기

리듬 패턴 프로그램에서 만든 사용자 리듬은 패널 리듬 섹션의 사용자 버튼에서 선택하고 재생할 수 있습니다. 5장 “사용자 버튼에서 리듬 선택”을 참조하십시오(60 페이지).



사용자 버튼

여기서 “USER” 카테고리를 선택합니다.



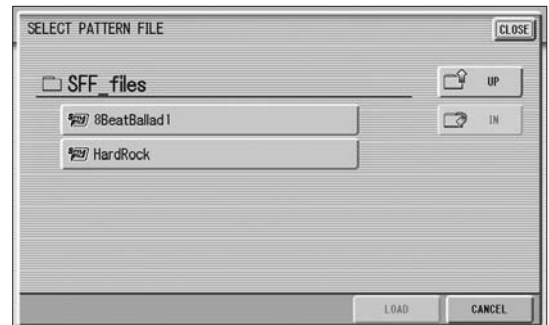
USB 플래시 메모리에서 리듬 선택

USB 플래시 메모리에서 리듬을 로딩한 후 편집하여 사용자 리듬으로 저장할 수 있습니다. 로딩할 수 있는 데이터로는 Electone의 데이터뿐만 아니라 모든 스타일 파일 형식 파일이 포함됩니다.

- 1 원하는 패턴이 포함된 USB 플래시 메모리를 [USB TO DEVICE] 단자에 삽입합니다.
- 2 패널의 [PATTERN] 버튼을 누릅니다.
- 3 디스플레이 오른쪽 상단의 [FILE]을 누릅니다. 리듬 재생 도중 FILE 페이지를 열면 리듬이 자동으로 중지됩니다.

4 [SELECT] 버튼을 눌러 원하는 패턴 파일을 선택합니다.

파일 선택 방법은 MDR 섹션의 파일 선택 방법과 동일합니다. 더 자세한 내용은 108페이지를 참조하십시오.



5 [LOAD] 버튼을 눌러 패턴을 로딩합니다.

로딩된 패턴을 편집하려면 INPUT 페이지로 이동한 다음(146페이지) 패턴을 사용자 리듬으로 저장합니다(155페이지).

Electone에 로딩할 수 있는 파일 형식

Electone은 스타일 파일 형식 데이터와 호환됩니다.

스타일 파일 형식(SFF)은 Yamaha만의 고유한 스타일 데이터 형식으로, 다양한 코드 형식에 기반하여 고품질 자동 반주를 제공하는 독특한 변환 시스템을 사용합니다. 이 형식에서 각 리듬 패턴("스타일"이라고 함)은 리듬 패턴 변주인 15개의 섹션(인트로 1~3, 메인 A~D, 필인 A~D, 브레이크, 엔딩 1~3)으로 구성되어 있습니다. 이러한 15개 섹션은 각각 MIDI 시퀀스 데이터로 구성된 8개의 파트가 있습니다.

SFF 호환 악기로 생성된 모든 패턴(스타일)을 로딩할 수 있습니다.



타악기 키트 목록

		Drum						
		ELKit 1	ELKit 2	Standard Kit 1	Standard Kit 2	Hit Kit	Room Kit	
Lower Keyboard	C-1	C#-1	Scratch	Maracas High	Surdo Mute	Surdo Mute	Surdo Mute	Surdo Mute
	D-1	D#-1	Concert BD	Surdo Mute	Surdo Open	Surdo Open	Surdo Open	Surdo Open
	E-1		Noise Percussion	Maracas Low	Hi Q	Hi Q	Hi Q	Hi Q
	F-1	F#-1	Bass Drum March	Surdo Muff	Whip Slap	Whip Slap	Whip Slap	Whip Slap
	G-1	G#-1	Analog BD Short	Surdo Rim	Scratch H	Scratch H	Scratch H	Scratch H
	A-1	A#-1	Synth Tom 3	Cuica High	Scratch L	Scratch L	Scratch L	Scratch L
	B-1		Analog BD Long	Surdo Open	Finger Snap	Finger Snap	Finger Snap	Finger Snap
	C0	C#0	Synth Tom 2	Cuica Middle	Click Noise	Click Noise	Click Noise	Click Noise
	D0	D#0	Synth Bass Drum	Tamborim Mute	Metronome Click	Metronome Click	Metronome Click	Metronome Click
	E0		Synth Tom 1	Cuica Low	Metronome Bell	Metronome Bell	Metronome Bell	Metronome Bell
	F0	F#0	Bass Drum Attack	Tamborim Open	Seq Click L	Seq Click L	Seq Click L	Seq Click L
	G0	G#0	Bass Drum Heavy	Pandeiro	Seq Click H	Seq Click H	Seq Click H	Seq Click H
	A0	A#0	Tom 4	Bongo High	Brush Tap	Brush Tap	Brush Tap	Brush Tap
	B0		Bass Drum Light	Conga Slide	Brush Swirl *	Brush Swirl *	Brush Swirl *	Brush Swirl *
	C1	C#1	Tom 3	Bongo Low	Brush Slap	Brush Slap	Brush Slap	Brush Slap
	D1	D#1	Orch Snare Drum	Conga Slap	Brush Tap Swirl *	Brush Tap Swirl *	Brush Tap Swirl *	Brush Tap Swirl *
	E1		Snare Drum Roll *	Conga Muff	Snare Roll *	Snare Roll *	Snare Roll *	Snare Roll *
	F1	F#1	Tom 2	Bongo Mute	Castanet	Castanet	Castanet	Castanet
	G1	G#1	SD Brush Roll	Conga High	Snare Soft	Snare Soft 2	Snare Electro	Snare Soft
	A1	A#1	Tom 1	Bongo Slap	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks
	B1		SD Brush Shot 2	Conga Low	Kick Soft	Kick Soft	Kick Tight L	Kick Soft
	C2	C#2	Tom Brush Shot 4		Open Rim Shot	Open Rim Shot H	Snare Pitched	Open Rim Shot
	D2	D#2	SD Brush Shot 1	Timbale 1 High	Kick Tight	Kick Tight	Kick Wet	Kick Tight
	E2		SD Heavy	Timbale 1 Low	Kick	Kick Short	Kick Tight H	Kick
	F2	F#2	Tom Brush Shot 3		Side Stick	Side Stick Light	Stick Ambient	Side Stick
	G2	G#2	Snare Drum Light	Timbale 2 High	Snare	Snare Short	Snare Ambient	Snare Snappy
	A2	A#2	Tom Brush Shot 2		Hand Clap	Hand Clap	Hand Clap	Hand Clap
	B2		SD Accent 2	Timbale 2 Low	Snare Tight	Snare Tight H	Snare Tight 2	Snare Tight Snap
	C3	C#3	SD Accent 1	Timbale 3 High	Floor Tom L	Floor Tom L	Hybrid Tom 1	Tom Room 1
	D3	D#3	Tom Brush Shot 1	Wood Block High	Hi-Hat Closed	Hi-Hat Closed	Hi-Hat Closed 2	Hi-Hat Closed
	E3		SD Reverb 2	Timbale 3 Low	Floor Tom H	Floor Tom H	Hybrid Tom 2	Tom Room 2
	F3	F#3	Snare Drum Rim 2	Wood Block Mid	Hi-Hat Pedal	Hi-Hat Pedal	Hi-Hat Pedal 2	Hi-Hat Pedal
G3	G#3	SD Reverb 1	Timbale 4 High	Low Tom	Low Tom	Hybrid Tom 3	Tom Room 3	
A3	A#3	Snare Drum Rim 1	Wood Block Low	Hi-Hat Open	Hi-Hat Open	Hi-Hat Open 2	Hi-Hat Open	
B3		Synth Snare Drum	Timbale 4 Low	Mid Tom L	Mid Tom L	Hybrid Tom 4	Tom Room 4	
C4	C#4	Analog SD	Vibraslap	Mid Tom H	Mid Tom H	Hybrid Tom 5	Tom Room 5	
D4	D#4	Triangle Mute	Triangle Mute	Crash Cymbal 1	Crash Cymbal 1	Crash Cymbal 1	Crash Cymbal 1	
E4		Tambourine	Tambourine	High Tom	High Tom	Hybrid Tom 6	Tom Room 6	
F4	F#4	Triangle Open	Triangle Open	Ride Cymbal 1	Ride Cymbal 1	Ride Cymbal 1	Ride Cymbal 1	
G4	G#4	Castanet	Castanet	Chinese Cymbal	Chinese Cymbal	Chinese Cymbal	Chinese Cymbal	
A4	A#4	Claves	Claves	Ride Cymbal Cup	Ride Cymbal Cup	Ride Cymbal Cup	Ride Cymbal Cup	
B4				Tambourine	Tambourine	Tambourine Light	Tambourine	
C5	C#5	Cabasa	Cabasa	Splash Cymbal	Splash Cymbal	Splash Cymbal	Splash Cymbal	
D5	D#5			Cowbell	Cowbell	Cowbell	Cowbell	
E5		Finger Snap	Finger Snap	Crash Cymbal 2	Crash Cymbal 2	Crash Cymbal 2	Crash Cymbal 2	
F5	F#5			Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	
G5				Hand Claps	Hand Claps	Ride Cymbal 2	Ride Cymbal 2	
				Crash Cymbal 2	Wind Chime Down	Bongo H	Bongo H	
				Hi-Hat Closed	Agogo High	Bongo L	Bongo L	
				Crash Cymbal 1	Wind Chime Up	Conga H Mute	Conga H Mute	
				Hi-Hat Open	Agogo Low	Conga H Open	Conga H Open	
				Crash Cym Mute	Bells	Conga L	Conga L	
				Ride Cymbal 2	Cowbell 4	Timbale H	Timbale H	
				Hi-Hat Pedal 2	Shaker	Timbale L	Timbale L	
				Ride Cymbal 1	Cowbell 3	Agogo H	Agogo H	
				Hi-Hat Pedal 1	Guiro Short	Agogo L	Agogo L	
				Ride Cymbal Cup	Cowbell 2	Cabasa	Cabasa	
					Guiro Long	Maracas	Maracas	
				Cym Brush Shot	Cowbell 1	Samba Whistle H *	Samba Whistle H *	
				Cymbal March	Taiko 2	Samba Whistle L *	Samba Whistle L *	
				Analog HH Closed	Ohdaiko 2	Guiro Short	Guiro Short	
				Orch Cymbal Roll	Taiko 1	Guiro Long *	Guiro Long *	
				Analog HH Open	Ohdaiko 1	Claves	Claves	
				Orch Cymbal	Ohtsuzumi 2	Wood Block H	Wood Block H	
				Orch Cymbal Mute	Ohtsuzumi 1	Wood Block L	Wood Block L	
					Kakegoe 3	Cuica Mute	Cuica Mute	
					Kotsuzumi 4	Cuica Open	Cuica Open	
					Kakegoe 2	Triangle Mute	Triangle Mute	
					Kotsuzumi 3	Triangle Open	Triangle Open	
					Kakegoe 1	Shaker	Shaker	
					Kotsuzumi 2	Jingle Bells	Jingle Bells	
					Kotsuzumi 1	Bell Tree	Bell Tree	

*: 게이트 시간 설정을 필요로 하는 악기를 가리킵니다.

		Drum					
		Rock Kit	Electro Kit	Analog Kit	Dance Kit	Jazz Kit	Brush Kit
C-1	C#-1	Surdo Mute	Surdo Mute	Surdo Mute	Kick Dance 1	Surdo Mute	Surdo Mute
D-1		Surdo Open	Surdo Open	Surdo Open	Kick Dance 2	Surdo Open	Surdo Open
E-1	D#-1	Hi Q	Hi Q	Hi Q	Hi Q	Hi Q	Hi Q
F-1		Whip Slap	Whip Slap	Whip Slap	Whip Slap	Whip Slap	Whip Slap
G-1	F#-1	Scratch H	Scratch H	Scratch H	Scratch Dance 1 *	Scratch H	Scratch H
A-1	G#-1	Scratch L	Scratch L	Scratch L	Scratch Dance 2 *	Scratch L	Scratch L
B-1	A#-1	Finger Snap	Finger Snap	Finger Snap	Finger Snap	Finger Snap	Finger Snap
C0		Click Noise	Click Noise	Click Noise	Click Noise	Click Noise	Click Noise
D0	C#0	Metronome Click	Metronome Click	Metronome Click	Dance Perc 1	Metronome Click	Metronome Click
E0	D#0	Metronome Bell	Metronome Bell	Metronome Bell	Reverse Dance 1	Metronome Bell	Metronome Bell
F0	F#0	Seq Click L	Seq Click L	Seq Click L	Dance Perc 2	Seq Click L	Seq Click L
G0	G#0	Seq Click H	Seq Click H	Seq Click H	Hi Q Dance 1	Seq Click H	Seq Click H
A0	A#0	Brush Tap	Brush Tap	Brush Tap	Snare Analog 3	Brush Tap	Brush Tap
B0		Brush Swirl *	Brush Swirl *	Brush Swirl *	Vinyl Noise *	Brush Swirl *	Brush Swirl *
C1	C#1	Brush Slap	Brush Slap	Brush Slap	Snare Analog 4	Brush Slap	Brush Slap *
D1	D#1	Brush Tap Swirl *	Reverse Cymbal *	Reverse Cymbal *	Reverse Cymbal *	Brush Tap Swirl *	Brush Tap Swirl
E1	F#1	Snare Roll *	Snare Roll *	Snare Roll *	Reverse Dance 2 *	Snare Roll *	Snare Roll *
F1	G#1	Castanet	Hi Q 2	Hi Q 2	Hi Q 2	Castanet	Castanet
G1	A#1	Snare Noisy	Snare Snap Elec	Snare Noisy 4	Snare Techno	Snare Jazz H	Brush Slap 2
A1		Sticks	Sticks	Sticks	Snare Dance 1	Sticks	Sticks
B1		Kick Soft	Kick 3	Kick 3	Kick Techno Q	Kick Soft	Kick Soft
C2	C#2	Open Rim Shot	Open Rim Shot	Open Rim Shot	Rim Gate	Open Rim Shot	Open Rim Shot
D2	D#2	Kick 2	Kick 2	Kick Anlg Short	Kick Techno L	Kick Tight	Kick Tight
E2	F#2	Kick Gate	Kick Gate Heavy	Kick Analog	Kick Techno	Kick Jazz	Kick Jazz
F2	G#2	Side Stick	Side Stick	Side Stick Anlg	Side Stick Anlg	Side Stick Light	Side Stick Light
G2	A#2	Snare Rock	Snare Noisy 2	Snare Analog	Snare Clap	Snare Jazz L	Brush Slap 3
A2		Hand Clap	Hand Clap	Hand Clap	Dance Clap	Hand Clap	Hand Clap
B2		Snare Rock Tight	Snare Noisy 3	Snare Analog 2	Snare Dry	Snare Jazz M	Brush Tap 2
C3	C#3	Tom Rock 1	Tom Electro 1	Tom Analog 1	Tom Dance 1	Floor Tom L	Tom Brush 1
D3	D#3	Hi-Hat Closed	Hi-Hat Closed	Hat Close Analog	Hi-Hat Closed 3	Hi-Hat Closed	Hi-Hat Closed
E3	F#3	Tom Rock 2	Tom Electro 2	Tom Analog 2	Tom Dance 2	Floor Tom H	Tom Brush 2
F3	G#3	Hi-Hat Pedal	Hi-Hat Pedal	Hat Close Anlg 2	Hat Close Anlg 3	Hi-Hat Pedal	Hi-Hat Pedal
G3	A#3	Tom Rock 3	Tom Electro 3	Tom Analog 3	Tom Dance 3	Low Tom	Tom Brush 3
A3		Hi-Hat Open	Hi-Hat Open	Hat Open Analog	Hi-Hat Open 3	Hi-Hat Open	Hi-Hat Open
B3		Tom Rock 4	Tom Electro 4	Tom Analog 4	Tom Dance 4	Mid Tom L	Tom Brush 4
C4	C#4	Tom Rock 5	Tom Electro 5	Tom Analog 5	Tom Dance 5	Mid Tom H	Tom Brush 5
D4	D#4	Crash Cymbal 1	Crash Cymbal 1	Crash Analog	Crash Analog	Crash Cymbal 1	Crash Cymbal 1
E4	F#4	Tom Rock 6	Tom Electro 6	Tom Analog 6	Tom Dance 6	High Tom	Tom Brush 6
F4	G#4	Ride Cymbal 1	Ride Cymbal 1	Ride Cymbal 1	Ride Cymbal 1	Ride Cymbal 1	Ride Cymbal 1
G4	A#4	Chinese Cymbal	Chinese Cymbal	Chinese Cymbal	Chinese Cymbal	Chinese Cymbal	Chinese Cymbal
A4		Ride Cymbal Cup	Ride Cymbal Cup	Ride Cymbal Cup	Ride Cymbal Cup	Ride Cymbal Cup	Ride Cymbal Cup
B4		Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine Anlg	Tambourine	Tambourine
C5	C#5	Splash Cymbal	Splash Cymbal	Splash Cymbal	Splash Cymbal	Splash Cymbal	Splash Cymbal
D5	D#5	Cowbell	Cowbell	Cowbell Analog	Cowbell Dance	Cowbell	Cowbell
E5	F#5	Crash Cymbal 2	Crash Cymbal 2	Crash Cymbal 2	Crash Cymbal 2	Crash Cymbal 2	Crash Cymbal 2
F5	G#5	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap Analog	Vibraslap	Vibraslap
G5	A#5	Ride Cymbal 2	Ride Cymbal 2	Ride Cymbal 2	Ride Analog	Ride Cymbal 2	Ride Cymbal 2
A5		Bongo H	Bongo H	Bongo H	Bongo Analog H	Bongo H	Bongo H
B5		Bongo L	Bongo L	Bongo L	Bongo Analog L	Bongo L	Bongo L
C6	C#6	Conga H Mute	Conga H Mute	Conga Analog H	Conga Analog H	Conga H Mute	Conga H Mute
D6	D#6	Conga H Open	Conga H Open	Conga Analog M	Conga Analog M	Conga H Open	Conga H Open
E6	F#6	Conga L	Conga L	Conga Analog L	Conga Analog L	Conga L	Conga L
F6	G#6	Timbale H	Timbale H	Timbale H	Timbale H	Timbale H	Timbale H
G6	A#6	Timbale L	Timbale L	Timbale L	Timbale L	Timbale L	Timbale L
A6		Agogo H	Agogo H	Agogo H	Agogo H	Agogo H	Agogo H
B6		Agogo L	Agogo L	Agogo L	Agogo L	Agogo L	Agogo L
C7	C#7	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa
D7	D#7	Maracas	Maracas	Maracas 2	Maracas 2	Maracas	Maracas
E7	F#7	Samba Whistle H *	Samba Whistle H *	Samba Whistle H *	Samba Whistle H *	Samba Whistle H *	Samba Whistle H *
F7	G#7	Samba Whistle L *	Samba Whistle L *	Samba Whistle L *	Samba Whistle L *	Samba Whistle L *	Samba Whistle L *
G7	A#7	Guiro Short	Guiro Short	Guiro Short	Guiro Short	Guiro Short	Guiro Short
A7		Guiro Long *	Guiro Long *	Guiro Long *	Guiro Long *	Guiro Long *	Guiro Long *
B7		Claves	Claves	Claves 2	Claves 2	Claves	Claves
C8	C#8	Wood Block H	Wood Block H	Wood Block H	Dance Perc 3	Wood Block H	Wood Block H
D8	D#8	Wood Block L	Wood Block L	Wood Block L	Dance Perc 4 *	Wood Block L	Wood Block L
E8	F#8	Cuica Mute	Scratch H 2	Scratch H 2	Dance Breath 1	Cuica Mute	Cuica Mute
F8	G#8	Cuica Open	Scratch L 2	Scratch L 2	Dance Breath 2 *	Cuica Open	Cuica Open
G8	A#8	Triangle Mute	Triangle Mute	Triangle Mute	Triangle Mute	Triangle Mute	Triangle Mute
A8		Triangle Open	Triangle Open	Triangle Open	Triangle Open	Triangle Open	Triangle Open
B8		Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker
C9	C#9	Jingle Bells	Jingle Bells	Jingle Bells	Jingle Bells	Jingle Bells	Jingle Bells
D9	D#9	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree
E9	F#9						
F9	G#9						
G9	A#9						

*: 게이트 시간 설정을 필요로 하는 악기를 가리킵니다.

		Drum						
		Symphony Kit	China Mix Kit	Live!Std Kit	Live!Std+P Kit	Live!Funk Kit	Live!Funk+P Kit	
Lower Keyboard	C-1	C#-1	Surdo Mute	Surdo Mute	Surdo Mute	Surdo Mute	Surdo Mute	Surdo Mute
	D-1	D#-1	Surdo Open	Surdo Open	Surdo Open	Surdo Open	Surdo Open	Surdo Open
	E-1		Hi Q	Hi Q	Hi Q	Hi Q	Hi Q	Hi Q
	F-1	F#-1	Whip Slap	Whip Slap	Whip Slap	Whip Slap	Whip Slap	Whip Slap
	G-1	G#-1	Scratch H	Scratch H	Scratch H	Scratch H	Scratch H	Scratch H
	A-1	A#-1	Scratch L	Scratch L	Scratch L	Scratch L	Scratch L	Scratch L
	B-1		Finger Snap	Finger Snap	Finger Snap	Finger Snap	Finger Snap	Finger Snap
	C0	C#0	Click Noise	Click Noise	Click Noise	Click Noise	Click Noise	Click Noise
	D0	D#0	Metronome Click	Metronome Click	Metronome Click	Metronome Click	Metronome Click	Metronome Click
	E0		Metronome Bell	Metronome Bell	Metronome Bell	Metronome Bell	Metronome Bell	Metronome Bell
	F0	F#0	Seq Click L	Seq Click L	Seq Click L	Seq Click L	Seq Click L	Seq Click L
	G0	G#0	Seq Click H	Seq Click H	Seq Click H	Seq Click H	Seq Click H	Seq Click H
	A0	A#0	Brush Tap	Brush Tap	Brush Tap	Brush Tap	Brush Tap	Brush Tap
	B0		Brush Swirl *	Brush Swirl *	Brush Swirl *	Brush Swirl *	Brush Swirl *	Brush Swirl *
	C1	C#1	Brush Slap	Brush Slap	Brush Slap	Brush Slap	Brush Slap	Brush Slap
	D1	D#1	Brush Tap Swirl *	Brush Tap Swirl *	Brush Tap Swirl *	Brush Tap Swirl *	Brush Tap Swirl *	Brush Tap Swirl *
	E1		Snare Roll *	Snare Roll *	Snare Roll *	Snare Roll *	Snare Roll *	Snare Roll *
	F1	F#1	Castanet	Castanet	Castanet	Castanet	Castanet	Castanet
	G1	G#1	Snare Soft	Snare Soft	Snare Soft	Snare Soft	Snare Soft 2	Snare Soft 2
	A1	A#1	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks
	B1		Kick Soft 2	Kick Soft	Kick Soft	Kick Soft	Kick Soft	Kick Soft
	C2	C#2	Open Rim Shot	Open Rim Shot	Open Rim Shot	Open Rim Shot	Open Rim Shot H	Open Rim Shot H
	D2	D#2	Gran Cassa	Kick Tight	Kick Tight	Kick Tight	Kick Tight	Kick Tight
	E2		Gran Cassa Mute	Kick	Kick	Kick	Kick Short	Kick Short
	F2	F#2	Side Stick	Side Stick	Side Stick	Side Stick	Side Stick Light	Side Stick Light
	G2	G#2	Band Snare	Snare	Snare	Snare	Snare Short	Snare Short
	A2	A#2	Hand Clap	Hand Clap	Hand Clap	Hand Clap	Hand Clap	Hand Clap
	B2		Band Snare 2	Snare Tight	Snare Tight	Snare Tight	Snare Tight H	Snare Tight H
	C3	C#3	Floor Tom L	Floor Tom L	Floor Tom L	Floor Tom L	Floor Tom L	Floor Tom L
	D3	D#3	Hi-Hat Closed	Hi-Hat Closed	Hi-Hat Closed	Hi-Hat Closed	Hi-Hat Closed	Hi-Hat Closed
	E3		Floor Tom H	Floor Tom H	Floor Tom H	Floor Tom H	Floor Tom H	Floor Tom H
	F3	F#3	Hi-Hat Pedal	Hi-Hat Pedal	Hi-Hat Pedal	Hi-Hat Pedal	Hi-Hat Pedal	Hi-Hat Pedal
G3	G#3	Low Tom	Low Tom	Low Tom	Low Tom	Low Tom	Low Tom	
A3	A#3	Hi-Hat Open	Hi-Hat Open	Hi-Hat Open	Hi-Hat Open	Hi-Hat Open	Hi-Hat Open	
B3		Mid Tom L	Mid Tom L	Mid Tom L	Mid Tom L	Mid Tom L	Mid Tom L	
C4	C#4	Mid Tom H	Mid Tom H	Mid Tom H	Mid Tom H	Mid Tom H	Mid Tom H	
D4	D#4	Hand Cymbal	Crash Cymbal 1	Crash Cymbal 1	Crash Cymbal 1	Crash Cymbal 1	Crash Cymbal 1	
E4		High Tom	High Tom	High Tom	High Tom	High Tom	High Tom	
F4	F#4	Hand Cymbal S	Ride Cymbal 1	Ride Cymbal 1	Ride Cymbal 1	Ride Cymbal 1	Ride Cymbal 1	
G4	G#4	Chinese Cymbal	China Cymbal	Chinese Cymbal	Chinese Cymbal	Chinese Cymbal	Chinese Cymbal	
A4	A#4	Ride Cymbal Cup	Ride Cymbal Cup	Ride Cymbal Cup	Ride Cymbal Cup	Ride Cymbal Cup	Ride Cymbal Cup	
B4		Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	
C5	C#5	Splash Cymbal	Splash Cymbal	Splash Cymbal	Splash Cymbal	Splash Cymbal	Splash Cymbal	
D5	D#5	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Cowbell	
E5		Hand Cymbal 2	Crash Cymbal 2	Crash Cymbal 2	Crash Cymbal 2	Crash Cymbal 2	Crash Cymbal 2	
F5	F#5	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	
G5		Hand Cymbal 2 S	Ride Cymbal 2	Ride Cymbal 2	Ride Cymbal 2	Ride Cymbal 2	Ride Cymbal 2	
		Bongo H	Bongo H	Bongo H	Bongo H	Bongo H	Bongo H	
		Bongo L	Bongo L	Bongo L	Bongo L	Bongo L	Bongo L	
		Conga H Mute	Conga H Mute	Conga H Mute	Conga H Mute	Conga H Mute	Conga H Mute	
		Conga H Open	Conga H Open	Conga H Open	Conga H Open	Conga H Open	Conga H Open	
		Conga L	Conga L	Conga L	Conga L	Conga L	Conga L	
		Timbale H	Timbale H	Timbale H	Timbale H	Timbale H	Timbale H	
		Timbale L	Timbale L	Timbale L	Timbale L	Timbale L	Timbale L	
		Agogo H	Dagu Mute	Agogo H	Agogo H	Agogo H	Agogo H	
		Agogo L	Zhongcha Mute	Agogo L	Agogo L	Agogo L	Agogo L	
		Cabasa	Dagu Heavy	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	
		Maracas	Zhongcha Open	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	
		Samba Whistle H *	Paigu Middle	Samba Whistle H *	Samba Whistle H *	Samba Whistle H *	Samba Whistle H *	
		Samba Whistle L *	Paigu Low	Samba Whistle L *	Samba Whistle L *	Samba Whistle L *	Samba Whistle L *	
		Guiro Short	Xiaocha Mute	Guiro Short	Guiro Short	Guiro Short	Guiro Short	
		Guiro Long *	Bangu	Guiro Long *	Guiro Long *	Guiro Long *	Guiro Long *	
		Claves	Xiaocha Open	Claves	Claves	Claves	Claves	
		Wood Block H	Bangzi	Wood Block H	Wood Block H	Wood Block H	Wood Block H	
		Wood Block L	Muyu Low	Wood Block L	Wood Block L	Wood Block L	Wood Block L	
		Cuica Mute	Zhongluo Mute	Cuica Mute	Cuica Mute	Cuica Mute	Cuica Mute	
		Cuica Open	Muyu Mid-Low	Cuica Open	Cuica Open	Cuica Open	Cuica Open	
		Triangle Mute	Zhongluo Open	Triangle Mute	Triangle Mute	Triangle Mute	Triangle Mute	
		Triangle Open	Muyu Middle	Triangle Open	Triangle Open	Triangle Open	Triangle Open	
		Shaker	Xiaoluo Open	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	
		Jingle Bells	Muyu Mid-High	Jingle Bells	Jingle Bells	Jingle Bells	Jingle Bells	
		Bell Tree	Muyu High	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	

*: 게이트 시간 설정을 필요로 하는 악기를 가리킵니다.

Lower Keyboard

Upper Keyboard

		Drum					
		Live!Brush Kit	Live!Brush+P Kit	Live!Studio Kit	Live!AcousticKit	Live!Power Kit 1	Live!Power Kit 2
C-1	C#-1	Surdo Mute	Surdo Mute	Surdo Mute	Surdo Mute	Surdo Mute	Surdo Mute
D-1		Surdo Open	Surdo Open	Surdo Open	Surdo Open	Surdo Open	Surdo Open
E-1	D#-1	Hi Q	Hi Q	Hi Q	Hi Q	Hi Q	Hi Q
F-1		Whip Slap	Whip Slap	Whip Slap	Whip Slap	Whip Slap	Whip Slap
G-1	F#-1	Scratch H	Scratch H	Scratch H	Scratch H	Scratch H	Scratch H
A-1	G#-1	Scratch L	Scratch L	Scratch L	Scratch L	Scratch L	Scratch L
B-1	A#-1	Finger Snap	Finger Snap	Finger Snap	Finger Snap	Finger Snap	Finger Snap
C0		Click Noise	Click Noise	Click Noise	Click Noise	Click Noise	Click Noise
D0	C#0	Metronome Click	Metronome Click	Metronome Click	Metronome Click	Metronome Click	Metronome Click
E0	D#0	Metronome Bell	Metronome Bell	Metronome Bell	Metronome Bell	Metronome Bell	Metronome Bell
F0	F#0	Seq Click L	Seq Click L	Seq Click L	Seq Click L	Seq Click L	Seq Click L
G0	G#0	Seq Click H	Seq Click H	Seq Click H	Seq Click H	Seq Click H	Seq Click H
A0	A#0	Brush Tap	Brush Tap	Brush Tap	Brush Tap	Brush Tap	Brush Tap
B0		Brush Swirl *	Brush Swirl *	Brush Swirl *	Brush Swirl *	Brush Swirl *	Brush Swirl *
C1	C#1	Brush Slap	Brush Slap	Brush Slap	Brush Slap	Brush Slap	Brush Slap
D1	D#1	Brush Tap Swirl *	Brush Tap Swirl *	Brush Tap Swirl *	Brush Tap Swirl *	Brush Tap Swirl *	Brush Tap Swirl *
E1		Snare Roll *	Snare Roll *	Snare Roll *	Snare Roll *	Snare Roll *	Snare Roll *
F1	F#1	Castanet	Castanet	Castanet	Castanet	Castanet	Castanet
G1	G#1	Brush Slap 2	Brush Slap 2	Snare Studio 2	Snare Soft Aco	SnareSoftPower 1	SnareSoftPower 2
A1	A#1	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks
B1		Kick Soft	Kick Soft	Kick Ambience H	Kick Soft Aco	Kick Ambient+	Kick Ambient+
C2	C#2	Open Rim Shot	Open Rim Shot	Open Rim Shot	Rim Acoustic	Open Rim Power 1	Open Rim Power 2
D2	D#2	Kick Tight	Kick Tight	Kick Ambience L	Kick Mute Aco	Kick Power Open	Kick Power Open
E2		Kick Jazz	Kick Jazz	Kick Studio	Kick Open Aco	Kick Power Mute	Kick Power Mute
F2	F#2	Side Stick Light	Side Stick Light	Side Stick	Stick Acoustic	Side Stick Power	Side Stick Power
G2	G#2	Brush Slap 3	Brush Slap 3	Snare Studio M	Snare Acoustic	Snare Power 1	Snare Power 2
A2	A#2	Hand Clap	Hand Clap	Hand Clap	Hand Clap Power	Hand Clap Power	Hand Clap Power
B2		Brush Tap 2	Brush Tap 2	Snare Studio L	Snare Rough Aco	Snare Rough 1	Snare Rough 2
C3	C#3	Tom Brush 1	Tom Brush 1	Floor Tom L	Tom Acoustic 1	Tom Power 1	Tom Power 2
D3	D#3	Hi-Hat Closed	Hi-Hat Closed	Hi-Hat Closed	Hi-HatClosedAco	Hi-HatClosePower	Hi-HatClosePower
E3		Hi-Hat Pedal	Hi-Hat Pedal	Floor Tom H	Tom Acoustic 2	Tom Power 2	Tom Power 2
F3	F#3	Tom Brush 2	Tom Brush 2	Hi-Hat Pedal	Hi-HatPedal Aco	Hi-HatPedalPower	Hi-HatPedalPower
G3	G#3	Tom Brush 3	Tom Brush 3	Low Tom	Tom Acoustic 3	Tom Power 3	Tom Power 3
A3	A#3	Hi-Hat Open	Hi-Hat Open	Hi-Hat Open	Hi-Hat Open Aco	Hi-HatOpenPower	Hi-HatOpenPower
B3		Tom Brush 4	Tom Brush 4	Mid Tom L	Tom Acoustic 4	Tom Power 4	Tom Power 4
C4	C#4	Tom Brush 5	Tom Brush 5	Mid Tom H	Tom Acoustic 5	Tom Power 5	Tom Power 5
D4	D#4	Crash Cymbal 1	Crash Cymbal 1	Crash Cymbal 1	CrashCymbalAco 1	CrashCymbalAco 1	CrashCymbalAco 1
E4		Tom Brush 6	Tom Brush 6	High Tom	Tom Acoustic 6	Tom Power 6	Tom Power 6
F4	F#4	Ride Cymbal 1	Ride Cymbal 1	Ride Cymbal 1	RideCymbal Aco 1	RideCymbal Aco 1	RideCymbal Aco 1
G4	G#4	Chinese Cymbal	Chinese Cymbal	Chinese Cymbal	China Cymbal Aco	China Cymbal Aco	China Cymbal Aco
A4	A#4	Ride Cymbal Cup	Ride Cymbal Cup	Ride Cymbal Cup	RideCymbalCupAco	RideCymbalCupAco	RideCymbalCupAco
B4		Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine
C5	C#5	Splash Cymbal	Splash Cymbal	Splash Cymbal	SplashCymbal Aco	SplashCymbal Aco	SplashCymbal Aco
D5	D#5	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Cowbell
E5		Crash Cymbal 2	Crash Cymbal 2	Crash Cymbal 2	CrashCymbalAco 2	CrashCymbalAco 2	CrashCymbalAco 2
F5	F#5	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap
G5		Ride Cymbal 2	Ride Cymbal 2	Ride Cymbal 2	RideCymbal Aco 2	RideCymbal Aco 2	RideCymbal Aco 2
A5	A#5	Bongo H	Bongo H	Bongo H	Bongo H	Bongo H	Bongo H
B5		Bongo L	Bongo L	Bongo L	Bongo L	Bongo L	Bongo L
C6	C#6	Conga H Mute	Conga H Mute	Conga H Mute	Conga H Mute	Conga H Mute	Conga H Mute
D6	D#6	Conga H Open	Conga H Open	Conga H Open	Conga H Open	Conga H Open	Conga H Open
E6		Conga L	Conga L	Conga L	Conga L	Conga L	Conga L
F6	F#6	Timbale H	Timbale H	Timbale H	Timbale H	Timbale H	Timbale H
G6	G#6	Timbale L	Timbale L	Timbale L	Timbale L	Timbale L	Timbale L
A6	A#6	Agogo H	Agogo H	Agogo H	Agogo H	Agogo H	Agogo H
B6		Agogo L	Agogo L	Agogo L	Agogo L	Agogo L	Agogo L
C7	C#7	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa
D7	D#7	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas
E7		Samba Whistle H *	Samba Whistle H *	Samba Whistle H *	Samba Whistle H *	Samba Whistle H *	Samba Whistle H *
F7	F#7	Samba Whistle L *	Samba Whistle L *	Samba Whistle L *	Samba Whistle L *	Samba Whistle L *	Samba Whistle L *
G7	G#7	Guiro Short	Guiro Short	Guiro Short	Guiro Short	Guiro Short	Guiro Short
A7	A#7	Guiro Long *	Guiro Long *	Guiro Long *	Guiro Long *	Guiro Long *	Guiro Long *
B7		Claves	Claves	Claves	Claves	Claves	Claves
C8	C#8	Wood Block H	Wood Block H	Wood Block H	Wood Block H	Wood Block H	Wood Block H
D8	D#8	Wood Block L	Wood Block L	Wood Block L	Wood Block L	Wood Block L	Wood Block L
E8		Cuica Mute	Cuica Mute	Cuica Mute	Cuica Mute	Cuica Mute	Cuica Mute
F8	F#8	Cuica Open	Cuica Open	Cuica Open	Cuica Open	Cuica Open	Cuica Open
G8	G#8	Triangle Mute	Triangle Mute	Triangle Mute	Triangle Mute	Triangle Mute	Triangle Mute
A8	A#8	Triangle Open	Triangle Open	Triangle Open	Triangle Open	Triangle Open	Triangle Open
B8		Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker
C9	C#9	Jingle Bells	Jingle Bells	Jingle Bells	Jingle Bells	Jingle Bells	Jingle Bells
D9	D#9	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Wind Chime	Wind Chime	Wind Chime
E9							
F9	F#9						
G9							

*: 게이트 시간 설정을 필요로 하는 악기를 가리킵니다.

		Drum						
		Live!Rock Kit	Live!Real Drums	Live!RealBrushes	Analog T8 Kit	Analog T9 Kit	House Kit	
Lower Keyboard	C-1							
	D-1	C#-1	Surdo Mute	Surdo Mute	Surdo Mute	Surdo Mute	Surdo Mute	W Kick *
	E-1	D#-1	Surdo Open	Surdo Open	Surdo Open	Surdo Open	Surdo Open	Disco Fx *
	F-1		Hi Q	Hi Q	Hi Q	Hi Q	Hi Q	WhiteNoiseDown 1 *
	G-1	F#-1	Whip Slap	Whip Slap	Whip Slap	Whip Slap	Whip Slap	PinkNoise Down 1 *
	A-1	G#-1	Scratch H	Scratch H	Scratch H	Scratch H	Scratch H	WhiteNoiseDown 2 *
	B-1	A#-1	Scratch L	Scratch L	Scratch L	Scratch L	Scratch L	PinkNoise Down 2 *
	C0		Finger Snap	Finger Snap	Finger Snap	Snare Hammer	Snare Drum&Bass1	White Noise Up 2 *
	D0	C#0	Click Noise	Click Noise	Click Noise	Kick Zap Hard	Kick Break 2	White Noise Up 1 *
	E0	D#0	Metronome Click	Metronome Click	Metronome Click	Snare Garg L	Snare Distortion	Pink Noise Up *
	F0	F#0	Metronome Bell	Metronome Bell	Metronome Bell	Kick Tek Power	Kick Tek Power	WhiteNoiseUp Rel *
	G0	G#0	Seq Click L	Seq Click L	Vintage Tip	Kick Slimy	KickDistortionRM	PinkNoise Up Rel *
	A0	A#0	Seq Click H	Seq Click H	Vintage Swirl 1 *	Kick T8 4	Kick T9 2	Kick T9 4
	B0		Brush Tap	Brush Tap	Vintage Slap 1	Snare Analog CR	Snare Analog CR	Snare T8 Rim
	C1	C#1	Brush Swirl *	Brush Tap Swirl *	Vintage Swirl 2 *	Snare T8 7	Snare T9 5	Snare T8 5
	D1	D#1	Brush Slap	Brush Slap	Vintage Slap 2	SnareClap Analog	Clap Analog Sm	Hand Clap
	E1	F#1	Brush Tap Swirl *	Brush Tap Swirl *	Vintage TapSwirl *	Snare T8 6	Snare T9 Gate 1	Snare Garg L
	F1	G#1	Snare Roll Rock *	Snare Roll Rock *	VintageSlapSwirl *	Tom T8 5	Snare Rock Roll *	Snare Roll *
	G1	A#1	Castanet	Castanet	Vintage Swirl 3 *	Snare T8 5	Snare T9 3	Snare T9 3
	A1		Snare Soft Rock	Snare Tight	Vintage Slap 3	Kick T8 3	Snare T9 4	Snare T8 1
	B1	C#1	Sticks	Sticks	Sticks	Snare T8 4	Snare T9 Gate 2	Snare T9 5
	C2	D#1	Kick Soft Rock	Kick Genuine	Kick Soft L	Kick T8 2	Kick T9 4	Kick T9 1
	D2	F#1	Rim Rock	Rim Real	Open Rim Shot RB	Snare T8 3	Snare T9 6	Snare T9 Gate
	E2	G#1	Kick Rock Heavy	Kick Real 1	Kick Soft H	T8 Kick Bass	Kick T9 1	Kick T9 2
	F2	A#1	Kick Rock	Kick Real 2	KickJazzAmbience	Kick T8 1	Kick T9 3	Kick T9 5
	G2		Stick Rock	Stick Real	Stick Brush	Snare T8 Rim	Snare T9 Rim	Snare T9 Rim
	A2	C#2	Snare Rock	Snare Real 1	Vintage Slap 4	Snare T8 2	Snare T9 1	Snare T9 1
	B2	D#2	Hand Clap Power	Clap Power	Clap Power	Clap T9	Clap T9	Clap T9
	C3	F#2	Snare Dry Rock	Snare Real 2	Vintage Slap 5	Snare T8 1	Snare T9 2	Snare T9 2
	D3	G#2	Tom Rock 1	Tom Real 1	TomRealBrushes 1	Tom T8 1	Tom T9 1	Tom T9 1
	E3	A#2	Hi-HatClosedRock	Hi-HatClosedReal	Hi-Hat Closed RB	Hi-Hat Closed T8	Hi-Hat Closed T9	Hi-Hat Closed T8
	F3		Tom Rock 2	Tom Real 2	TomRealBrushes 2	Tom T8 2	Tom T9 2	Tom T9 2
G3	C#3	Hi-HatPedal Rock	Hi-Hat PedalReal	Hi-Hat Pedal RB	Hi-Hat Pedal T8	Hi-Hat Pedal T9	Hi-Hat Pedal T9	
A3	D#3	Tom Rock 3	Tom Real 3	TomRealBrushes 3	Tom T8 3	Tom T9 3	Tom T9 3	
B3	F#3	Hi-Hat Open Rock	Hi-Hat Open Real	Hi-Hat Open RB	Hi-Hat Open T8	Hi-Hat Open T9	Hi-Hat Open T9	
C4	G#3	Tom Rock 4	Tom Real 4	TomRealBrushes 4	Tom T8 4	Tom T9 4	Tom T9 4	
D4	A#3	Tom Rock 5	Tom Real 5	TomRealBrushes 5	Tom T8 6	Tom T9 5	Tom T9 5	
E4		CrashCymbalAco 1	CrashCymbalReal1	CrashCymbal RB 1	Crash Cymbal T8	Crash Cymbal T9	Crash Cymbal T9	
F4	C#4	Tom Rock 6	Tom Real 6	TomRealBrushes 6	Tom T8 7	Tom T9 6	Tom T9 6	
G4	D#4	RideCymbal Aco 1	RideCymbalReal 1	Ride Cymbal RB	Ride Cymbal T9	Ride Cymbal T9	Ride Cymbal T9	
A4	F#4	China Cymbal Aco	ChinaCymbal Real	ChinaCymbal RB	China Cymbal 2	China Cymbal 2	Crash Cymbal 4	
B4		RideCymbalCupAco	RideCym Cup Real	Ride Cup RB 1	RideCymbal Cup 2	RideCymbal Cup 2	RideCymbal Cup 2	
C5	C#5	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine RX5	Tambourine RX5	Tambourine Hit	
D5	D#5	SplashCymbal Aco	SplashCymbalReal	Splash Cymbal RB	Splash Cymbal	Splash Cymbal 2	Splash Cymbal 2	
E5	F#5	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Cowbell T8	Cowbell 1	Cowbell 1	
F5	G#5	CrashCymbalAco 2	CrashCymbalReal2	CrashCymbal RB 2	Crash Cymbal 4	Crash Cymbal 4	Crash Cymbal 1	
G5	A#5	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Cowbell T8	Cowbell T8	
A5		RideCymbal Aco 2	RideCymbalReal 2	Ride Cup RB 2	Ride Cymbal 3	Ride Cymbal 3	Ride Cymbal 3	
B5	C#5	Bongo H	Bongo H	Bongo H	Conga T8 5	Conga T8 5	Bongo H Open 1 F	
C6	D#5	Bongo L	Bongo L	Bongo L	Conga T8 4	Conga T8 4	Bongo L Open 3 F	
D6	F#5	Conga H Mute	Conga H Mute	Conga H Mute	Conga T8 3	Conga Tip	Conga H Tip	
E6	G#5	Conga H Open	Conga H Open	Conga H Open	Conga T8 2	Conga Open Slap	Conga H SlapOpen	
F6	A#5	Conga L	Conga L	Conga L	Conga T8 1	Conga Open	Conga H Open 2	
G6		Timbale H	Timbale H	Timbale H	Timbale H	Timbale H	Timbale H	
A6	C#6	Timbale L	Timbale L	Timbale L	Timbale L	Timbale L	Timbale L	
B6	D#6	Agogo H	Agogo H	Agogo H	Glass H	Analog Click	Agogo H	
C7	F#6	Agogo L	Agogo L	Agogo L	Glass L	Conga T8 1	Agogo L	
D7	G#6	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	
E7	A#6	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas T8	Maracas Slur 2	Maracas Slur 2	
F7		Samba Whistle H *	Samba Whistle H *	Samba Whistle H *	Fx Gun 2 *	Fx Gun 2 *	Vox Drum L	
G7	C#7	Samba Whistle L *	Samba Whistle L *	Samba Whistle L *	Fx Gun 1 *	Fx Gun 1 *	Vox Drum H	
A7	D#7	Guiro Short	Guiro Short	Guiro Short	Analog Shaker H *	Scratch H 3 *	Guiro Short	
B7	F#7	Guiro Long *	Guiro Long *	Guiro Long *	Analog Shaker L *	Scratch Down *	Guiro Long *	
C8	G#7	Claves	Claves	Claves	Claves T8	Hi Q 3	Claves	
D8	A#7	Wood Block H	Wood Block H	Wood Block H	Hi Q 1	Hi Q 1	Wood Block H	
E8		Wood Block L	Wood Block L	Wood Block L	Hi Q 2	Hi Q 2	Wood Block L	
F8	C#8	Cuica Mute	Cuica Mute	Cuica Mute	Scratch H 2	Scratch H 2	Cuica H	
G8	D#8	Cuica Open	Cuica Open	Cuica Open	Scratch L 2	Scratch L 2	Cuica L	
A8	F#8	Triangle Mute	Triangle Mute	Triangle Mute	Triangle Mute	Triangle Mute	Triangle Mute	
B8	G#8	Triangle Open	Triangle Open	Triangle Open	Triangle Open	Triangle Open	Triangle Open	
C9	A#8	Shaker	Shaker	Shaker	Analog Shaker	Analog Shaker	Analog Shaker	
D9		Jingle Bells	Jingle Bells	Jingle Bells	Steigh Bells	Steigh Bells	Steigh Bells	
E9	C#9	Wind Chime	Wind Chime	Wind Chime	Wind Chime	Wind Chime	Wind Chime	
F9	D#9				Snare Hip 1	Snare Piccolo	Snare Break Roll	
G9	F#9				Snare Hip 2	Snare T8 7	Noise Burst	
A9	G#9				Snare Hip Gate	SnareRckRollDist	Vox Bell	
B9	A#9				Snare Break 1	Snare Brush Mute	Snare R&B 1	
C10					Kick Blip	Kick Blip Hard	Vox Alk	
D10					Snare Fx 1	Snare Jungle 1	Udu High	
E10					Kick Fx Hammer	Kick Sustain	Filter Kick	

*: 게이트 시간 설정을 필요로 하는 악기를 가리킵니다.

Lower Keyboard

Upper Keyboard

		Drum			SFX		
		HipHop Kit	Drum Machine	Break Kit	SFX Kit 1	SFX Kit 2	Live! SFX Kit 1
C-1	C#-1	Surdo Mute	Surdo Mute	Surdo Mute			
D-1		Surdo Open	Surdo Open	Surdo Open			
E-1	D#-1	Hi Q	Hi Q	Hi Q			
F-1		Whip Slap	Whip Slap	Whip Slap			
G-1	F#-1	Scratch H	Scratch H	Scratch H			
A-1	G#-1	Scratch L	Scratch L	Scratch L			
B-1	A#-1	Hi-HatClosedT8 2	Snare Drum&Bass1	Finger Snap			
C0	C#0	Tom T8 3	Kick Break 2	Snare Break 8			
D0	D#0	Hi-Hat Open T8 2	Snare Distortion	Snare Break 9			
E0		Tom T8 6	Kick Tek Power	Hi-HatClosedBrk1 *			
F0	F#0	Crash T8	KickDistortionRM	Hi-HatClosedBrk2 *			
G0	G#0	Triangle Mute	BassDrumHardLong	Kick Break Deep			
A0	A#0	Triangle Open	BassDrumTekPower	Snare Hip			
B0		Wind Chime	Bass Drum Dist 5	Snare Lo-Fi			
C1	C#1	TambourineLight2	Bass Drum Dist 3	Snare Clappy			
D1	D#1	TambourineLight1	Bass Drum Dist 1 *	Snare LdwH Mono			
E1		Kick HipHop 9	BD Drum & Bass 1	Snare Rock Roll *			
F1	F#1	Hi-HatClosed Tek	Bass Drum Blip	Snare Gate 1			
G1	G#1	Kick Gate	BassDrumAnalogSm	Snare Mid			
A1	A#1	Hi-HatOpen Lo-Fi	Kick T8 2	Snare Break Rim			
B1		KickGranCasaOpen	Kick T8 3	Kick Break Heavy			
C2	C#2	Hi-HatReversed&B	Kick T9 HD 3	Snare Hip Rim 4			
D2	D#2	Kick HipHop 1	Kick T9 2	Kick Break 2			
E2		Kick Analog CR	Kick T9 4	Kick Break 1	Cutting Noise 1 *	Phone Call *	Cutting Noise 1 *
F2	F#2	SnareAnalogSmRim	Snare T9 Rim	Snare Hip Rim 1	Cutting Noise 2 *	Door Squeak *	Cutting Noise 2 *
G2	G#2	Snare HipHop 1	Snare T9 1	Snare Break 3		Door Slam *	
A2	A#2	Snare Clappy	Clap T9	Snare Break 1	String Slap *	Scratch Cut *	String Slap *
B2		Snare HipHop 2	Snare T9 4	Snare Break 2		Scratch Split *	
C3	C#3	Floor Tom L	Tom T9 1	Tom Break 1		Wind Chime *	
D3	D#3	Hi-HatClosed Hip	Hi-Hat Closed T9	HHClosedRockSoft		Telephone Ring *	
E3		Low Tom	Tom T9 2	Tom Break 2			
F3	F#3	Hi-Hat Pedal Hip	Hi-Hat Pedal T9	Hi-Hat PedalRock			
G3	G#3	Mid Tom L	Tom T9 3	Tom Break 3			
A3	A#3	Hi-Hat Open Hip	Hi-Hat Open T9	HH HalfOpen Rock			
B3		High Tom	Tom T9 4	Tom Break 4			
C4	C#4	Ride Cymbal 3	Tom T9 5	Tom Break 5			
D4	D#4	Crash Cymbal 3	Crash Cymbal T9	Crash Cymbal 1			
E4		Shaker 2	Conga T8 1	Tom Break 6			
F4	F#4	ScratchBDForward	Ride Cymbal T9	Ride Cymbal 3			
G4	G#4	ScratchBDRReverse	Conga T8 2	China Cymbal 2	Flute Key Click *	CarEngn Ignition *	Flute Key Click *
A4	A#4	Kick HipHop 2	Analog Click	RideCymbal Cup 2		Car Tires Squeal *	
B4		SnareHipHopRim 2	Claves T8 1	Tambourine 1 Hit		Car Passing *	
C5	C#5	HipHop Clap 2	Maracas T8	Splash Cymbal 2		Car Crash *	
D5	D#5	HipHop Snap 1	TambourineAna CR	Cowbell 1		Siren *	
E5		Snare HipHop 3	Analog Shaker	Crash Cymbal 2		Train *	
F5	F#5	Electric Clap 2	Cowbell T8	Cowbell RX11		Jet Plane *	
G5	G#5	Kick Hip Deep	CowbellAnalog CR	Ride Cymbal 2		Starship *	
A5	A#5	Kick HipHop 3	Snare T8 1	Bongo H		Burst *	
B5		SnareHipHopRim 3	Snare T8 2	Bongo L		Roller Coaster *	
C6	C#6	Snare HipHop 5	Snare T8 3	Conga H Tip		Submarine *	
D6	D#6	Electric Clap 1	Snare Analog CR	Conga H OpenSlap			
E6		Handbell H	Snare Jungle 1	Conga H Open			
F6	F#6	Kick HipHop 4	Snare Drum&Bass2	Bongo 2 H			
G6	G#6	HipHop Clap 3	Snare Hip 1	Bongo 2 L			
A6	A#6	HipHop Snap 2	Snare R&B 1	Conga Open			
B6		SnareHipHopRim 5	Snare R&B 2	Agogo L	Shower *	Laugh *	Shower 2 *
C7	C#7	HipHop flex 1	Snare Hip 1	Cabasa	Thunder *	Scream *	Thunder 2 *
D7	D#7	HipHop flex 2	Snare Wood	Maracas Slur	Wind *	Punch *	Wind 2 *
E7		Shaker 2	Snare Timbre	Timbale H	Stream *	Heart Beat *	Stream 2 *
F7	F#7	Kick HipHop 5	Hi-HatClosedT8 1	Timbale L	Bubble *	Foot Steps *	Bubble 2 *
G7	G#7	SnareHipHopRim 4	Hi-Hat Open T8 1	Scratch H 3 *	Feed *		Feed *
A7	A#7	Snare HipHop 6	Hi-HatClosedT8 2	Scratch Down *			
B7		Snare HipHop 11	Hi-Hat Open T8 2	Claves			
C8	C#8	Kick HipHop 10	Hi-Hat Pedal Aco	Wood Block H			
D8	D#8	Snare HipHop 7	Hi-HatClosed Aco	Wood Block L			
E8		HipHop Clap 5	Hi-Hat Open Aco	Scratch H 2			
F8	F#8	Conga H Tip	Hi-HatClosedLoFi	Scratch L 2			
G8	G#8	Conga H Heel	Hi-HatOpen Lo-Fi	Triangle Mute			
A8	A#8	Conga H Open	Hi-HatClosed Syn	Triangle Open			
B8		Conga L Open 1	Hi-Hat Open Syn	Kick Break 3			
C9	C#9	Conga L Open 2	Analog Shaker 1	Kick Break 4			
D9	D#9	Kick HipHop 8	Tambourine RX5 2	Kick Break 5 *	Dog *	Machine Gun *	Dog *
E9		HipHop Clap 6	Tambourine 1 Hit	Kick Break 6	Horse *	Laser Gun *	Horse *
F9	F#9	Snare T8 1	Electric Cowbell	Kick Break 7	Bird Tweet *	Explosion *	Bird Tweet *
G9	G#9	Snare T8 1 H	Conga T8 3	Hi-HatClosedBrk3		Firework *	
A9	A#9	HipHop Clap 7	ElectricTriangle	Snare Break 4			
B9		Tom T8 1	Claves T8 2	Snare Break 5			
C10	C#10	Hi-HatClosedT8 2	Analog Shaker 2	Snare Break 6	Ghost *		Ghost *
D10	D#10	Tom T8 2	Electric Clap 1	Snare Break 7	Maou *		Maou *

*: 게이트 시간 설정을 필요로 하는 악기를 가리킵니다.

		SFX					
		Live! SFX Kit 2	Noise Kit	VocalEffectsKit	GospelAdLibs	Wonderland Kit	PopLatin Kit
Lower Keyboard	C-1						
	D-1	C#-1					Cajon Low
	E-1	D#-1					Cajon Slap
	F-1						Cajon Tip
	G-1	F#-1					Claves High
	A-1						Claves Low
	B-1	G#-1					Hand Clap
	C0						
	D0	C#0					Finger Snap
	E0	D#0					Castanet
	F0						Conga H Tip
	G0	F#0					Conga H Heel
	A0	G#0					Conga H Open
	B0	A#0					Laser Beam
	C1						Laser Shot *
	D1	C#1					Water Phone *
	E1	D#1					Bubble
	F1						Puddle
	G1	F#1					Thunder *
	A1	G#1					Shower *
B1	A#1					Beach *	
C2						Stream *	
D2	C#2					Footstep	
E2	D#2					Door Squeak	
F2	F#2					Door Slam	
G2	G#2					Door Squeak	
A2	A#2					Door Slam	
B2						Door Slam	
C3	C#3					Door Slam	
D3	D#3					Door Slam	
E3	F#3					Door Slam	
G3	G#3					Door Slam	
A3	A#3					Door Slam	
B3						Door Slam	
C4	C#4					Door Slam	
D4	D#4					Door Slam	
E4	F#4					Door Slam	
G4	G#4					Door Slam	
A4	A#4					Door Slam	
B4						Door Slam	
C5	C#5					Door Slam	
D5	D#5					Door Slam	
E5	F#5					Door Slam	
F5						Door Slam	
G5	F#5					Door Slam	
		Phone Call *	White Noise *	Male Ha 1 *		Bass Drum	Bongo H Open 1 f
		Door Squeak 2 *	Pink Noise *	Female Ha 1 *		Gran Cassa	Bongo H Open 3 f
		Door Slam 2 *	WhiteNoiseDown 1 *	Male Ha 2 *		Tom 2	Bongo H Rim
		Scratch Cut *	PinkNoise Down 1 *	Male Ha 3 *		Tom 1	Bongo H Tip
		Scratch Split *	WhiteNoiseDown 2 *	Male Bh 1 *		Snare	Bongo H Heel
		Wind Chime *	PinkNoise Down 2 *	Female Bh 1 *		Snare Roll *	Bongo H Slap
		Telephone Ring 2 *	White Noise Up 2 *	Male Kh 1 *		Hi-Hat Closed	Bongo L Open 1 f
			White Noise Up 1 *	Female Kh 1 *		Cymbal	Bongo L Open 3 f
			Pink Noise Up *	Male Ph 1 *		Hi-Hat Open	Bongo L Rim
			WhiteNoiseUp Rel *	Female Ph 1 *		Tambourine	Bongo L Tip
			PinkNoise Up Rel *	Male Th 1 *		Finger Snap	Bongo L Heel
			WhiteNoiseUp LFO *	Female Th 1 *		Castanet	Bongo L Slap
			PinkNoise Up LFO *	Male Bh 2 *	C'mon *	Triangle Mute	Timbale L
				Female Bh 2 *	Hoo! *	Wood Block L	
				Male Kh 2 *	Aha! *	Triangle Open	
				Female Kh 2 *	Oh Yeah *	Wood Block H	
		CarEngn Ignition *		Male Ph 2 *	Yayayayah *	Hand Clap	
		Car Tires Squeal *		Female Ph 2 *	Put Your Hands...*	Jingle Bells	Paila L
		Car Passing *		Male Th 2 *	C'mon Now *	Bell Tree	Timbale H
		Car Crash *		Female Th 2 *	Heeey *	Alarm Bell *	
		Siren 2 *		Male Ha 4 *	Everybody Now *	Train *	
		Train 2 *		Female Ha 2 *	ClapYourHands...*	Horn 1 *	
		Jet Plane 2 *		Male Ha 5 *	WithAllYourSoul *	Horn 2 *	
		Starship *		Male Ha 6 *	Stand Up On...*	Siren *	Paila H
		Burst *		Male Bh 3 *	Uhh Yeah *	CarEngn Ignition *	Cowbell Top
		Roller Coaster *		Female Bh 3 *	Aaah *	Car Crash *	Cowbell 1
		Submarine *		Male Kh 3 *	Come On! *	Helicopter *	Cowbell 2
				Female Kh 3 *	Yeah! *	Starship *	Cowbell 3
				Male Ph 3 *	Alright Now! *	Sheep *	Guiro Short
				Female Ph 3 *	One *	Goat *	Guiro Long *
				Male Th 3 *	Two *	Oxen *	Metal Guiro Short
				Female Th 3 *	Three *	Whimny *	Metal Guiro Long *
		Laugh *		Male Bh 4 *	Four *	Horse *	Tambourine
		Scream 2 *		Female Bh 4 *	One! *	Lion *	Tambourim Open
		Punch 2 *		Male Kh 4 *	Two! *	Dog	Tambourim Mute
		Heart Beat *		Female Kh 4 *	Three! *	Cat *	Tambourim Tip
		Foot Steps 2 *		Male Ph 4 *	Four! *	Hen *	Maracas
				Female Ph 4 *	Five! *	Owl *	Shaker
				Male Th 4 *	Six! *	Insects	Cabasa
				Female Th 4 *	Seven! *	Frog	Cuica Mute
					Eight! *	Tweet 1	Cuica Open
					Clap! *	Tweet 2 *	Cowbell High 1
					Gospel Clap 1 *	Cuckoo Clock *	Cowbell High 2
					Gospel Clap 2 *	Big Clock	Shekere
						Bell *	Shekere Tone
						Telephone *	Triangle Mute
						Camera	Triangle Open
						Gnaw	
		Machine Gun 2 *				Applause *	Wind Chime
		Laser Gun *					
		Explosion 2 *					
		Firework *					

*: 게이트 시간 설정을 필요로 하는 악기를 가리킵니다.

Lower Keyboard

Upper Keyboard

		SFX					
		Cuban Kit	Arabic Kit	Turkish Kit	China Kit	OrchestraPerc	
C-1	C#-1			Asma Davul L		Symphonic Gong 1	
D-1	D#-1			Asma Davul R		Symphonic Gong L *	
E-1				Asma Davul Side		Symphonic Gong 2	
F-1	F#-1			Asma Davul Both		Timpani E	
G-1	G#-1			KoltukDavul Flam		Timpani F	
A-1				KoltukDavul Teke		Timpani F#	
B-1	A#-1			Koltuk Davul Tek		Timpani G	
				Koltuk Davul Dum		Timpani G#	
				Bendir Teke Flam		Timpani A	
				Bendir Teke Dead		Timpani A#	
				Bendir Tek Dead	Da Cha 2	Timpani B	
C0	C#0	Conga H Open	Nakarazan Dom	Bendir Teke	Da Gu mp	Timpani C	
D0	D#0	Conga H Mute	Cabasa	Bendir Tek	Da Gu Rim	Timpani C#	
E0		Conga H SlapOpen	Nakarazan Edge	Bendir Slap	Da Gu f	Timpani D	
F0	F#0	Conga H Slap	Hager Dom	Bendir Dum	Da Gu Hand	Timpani D#	
G0	G#0	Conga H SlapMute	Hager Edge	Zil Right Close	Da Gu Roll *	Timpani High E	
A0	A#0	Conga L Tip	Bongo H	Zil Right Open	Pai Gu 4	Gran Cassa Hard	
B0		Conga L Heel	Bongo L	Zil Left Close	Pai Gu 4 High	Gran Cassa Soft	
		Conga L Open	Conga H Mute	Zil Left Open	Pai Gu 3	Gran Cassa Hit	
		Conga L Mute	Conga H Open	Tef Teke Flam	Pai Gu 3 High	Gran Cassa Cresc	
		Conga L SlapOpen	Conga L	Tef Tek Mute	Pai Gu 2	ConcertSnareDrum	
		Conga L Slap	Zagrouda H	Tef Teke Damped	Pai Gu 2 High	Snare Roll *	
		Conga L Slide *	Zagrouda L *	TefTekMuteMedium	Pai Gu 1	Snare Drum Light	
		Bongo H Open 1 f	Kick Soft	Tef Dum Mute	Luo High 1	Snare Ensemble	
C1	C#1	Bongo H Open 3 f	Side Stick	Tef Cymbal	Gong Batter	Sus Cym 1 Roll S *	
D1	D#1	Bongo H Rim	Snare Soft	Tef Cymbal Mute	Jin Luo	Sus Cymbal 1	
E1		Bongo H Tip	Arabic Hand Clap	Tef Tremolo *	Luo High 2	Sus Cym 2 Roll L *	
F1	F#1	Bongo H Heel	Snare Drum	Tef Shake 1	Luo Mid-Low	Sus Cymbal 2	
G1	G#1	Bongo H Slap	Floor Tom L	Tef Shake 2	Luo	Concert Tom 1	
A1	A#1	Bongo L Open 1 f	Hi-Hat Closed	Tef Tek Flam	Jin Luo Low	OrchCymbal 1 ckd	
B1		Bongo L Open 3 f	Floor Tom H	Tef Full Open	Da Cha 1	Concert Tom 2	
		Bongo L Rim	Hi-Hat Pedal	Tef Teke OpShort	Da Cha Effect	Orch Cymbal 1	
		Bongo L Tip	Low Tom	Tef Tek Op Short	Zhongcha	Concert Tom 3	
		Bongo L Heel	Hi-Hat Open	Tef Tek Open	Xiaocha Effect	Orch Cymbal 2	
		Bongo L Slap	Mid Tom L	Tef Dum Open	Xiaocha	Concert Tom 4	
C2	C#2	Timbale L	Mid Tom H	Hollo FingerDead	Mang Luo Low	Concert Tom 5	
D2	D#2		Crash Cymbal 1	Hollo Slap	Mang Luo Mid	Finger Cymbal	
E2			High Tom	Hollo Dum	Qing	Gong	
F2	F#2		Ride Cymbal 1	Kasik	Finger Bell	Ride Cymbal Tip	
G2	G#2		Crash Cymbal 2	Kasik Flam	Luo Big	China Cymbal	
A2	A#2	Paila L	Duhulla Dom	BDarbuka TekDead	Muyu Low	Ride Cymbal Cup	
B2		Timbale H	Tambourine	BDarbuka TekFlam	Muyu Mid-Low	Tambourine	
			Duhulla Tak	BassDarbuka Teke	Muyu Mid	Splash Cymbal	
			Cowbell	BDarbukaTekeFin1	Muyu High	Cowbell	
			Duhulla Sak	BDarbukaTekeFin2	Nanbangzi Roll *	Jingle Ring	
			Claves	Bass Darbuka Tek	Nanbangzi	Castanet Roll *	
		Paila H	Doff Dom	BassDarbukaSlap1	Bangu	Table Castanet	
		Cowbell Top	Katem Dom	BassDarbukaSlap2	Ban	Bongo H Stick	
			Katem Tak	Bass Darbuka Dum	Bangu Roll *	Bongo L Stick	
			Katem Sak	DarbukaRollClose *	ChineseOperaVo 1 *	Conga H Stick	
			Katem Tak	Darbuka RollOpen *	ChineseOperaVo 2 *	Conga L Stick	
E3	D#3	Guiro Short	Doff Tak	DarbukaTekeFlamD	ChineseOperaVo 3 *	Whip	
F3	F#3	Guiro Long *	Tabla Dom	Darbuka Tek Dead	Yunlao F	Rotating Tom 1	
G3	G#3		Tabla Tak 1	DarbukaTekDamped	Yunlao F#	Tubular Bell L	
A3	A#3		Tabla Tik	Darbuka TekeFlam	Yunlao G	Rotating Tom 2	
B3			Tambourine	Tabla Tak 2	Darbuka Teke	Yunlao G#	Tubular Bell M
				Tabla Sak	DarbukaTekeFin 1	Yunlao A	Rotating Tom 3
				Tabla Roll Edge *	DarbukaTekeFin 2	Yunlao A#	Tubular Bell H
				Tabla Flam	Darbuka Tek 1	Yunlao B	Rotating Tom 4
C4	C#4	Maracas	Sagat 1	DarbukaTekeFin 3	Yunlao C	Rotating Tom 5	
D4	D#4	Shaker	Tabel Dom	DarbukaTekeFin 4	Yunlao C#	Temple Block H	
E4		Cabasa	Sagat 3	Darbuka Tek 2	Yunlao D	Temple Block L	
F4	F#4		Tabel Tak	Darbuka Slap Med	Yunlao D#	Claves	
G4	G#4		Sagat 2	Darbuka Slap	Yunlao E	Wood Block H	
A4	A#4		Rik Dom	Darbuka Dum	Yunlao High F	Wood Block L	
B4			Rik Tak 2	Bongo Tek Roll *	Yunlao High F#	Anvil	
			Rik Finger 1	Bongo Flam	Yunlao High G	Triangle Roll *	
			Rik Tak 1	Bongo Tek Flam	Yunlao High G#	Triangle Mute	
			Rik Finger 2	Bongo Tek	Yunlao High A	Triangle Open	
			Rik BrassTremolo *	Bongo Slap	Yunlao High A#	Bell Tree	
			Rik Sak	Bongo Flam Hi	Yunlao High B	Sleigh Bells	
			Rik Tik	Bongo Dum	Yunlao High C	Wind Chime	
C5	C#5						
D5	D#5						
E5							
F5	F#5						
G5							

*: 게이트 시간 설정을 필요로 하는 악기를 가리킵니다.

리듬 시퀀스 프로그램

리듬 시퀀스 프로그램 기능을 사용하면 Electone의 기존 리듬과 자신이 만든 리듬을 함께 연결하여 완전한 리듬을 구성할 수 있습니다.

패널의 시퀀스 버튼에 4개의 리듬 구성(각각 140개의 마디 포함)을 저장하여 나중에 불러올 수 있습니다. 2개 이상의 리듬 구성을 연속으로 재생할 수 있으므로 곡을 파트로 분할하고 리듬 데이터를 원하는 대로 재생할 수 있습니다. 몇 가지 활용 예를 들면 다음과 같습니다.

- 멜로디에 두 개 이상의 곡을 연주하려는 경우 각 곡에 대한 리듬 구성을 별도의 시퀀스 버튼에 저장합니다. 그런 다음 곡이 저장된 해당 시퀀스 버튼을 누르기만 하면 원하는 각 곡을 불러올 수 있습니다.
- 별도의 섹션에서 곡을 연습하려면(예를 들어 개별적으로 독창, 합창 및 브리지 연습) 곡을 관련 파트로 나눕니다. 예를 들어 인트로 파트는 [SEQ. 1] 버튼에, 메인 코러스 파트는 [SEQ. 2] 버튼에, 엔딩은 [SEQ. 3] 버튼에 저장할 수 있습니다. 그런 다음 해당 시퀀스 버튼을 누르기만 하면 원하는 파트를 호출할 수 있습니다. 시퀀스의 모든 파트를 불러와서 곡을 연주할 수도 있습니다.

시퀀스 선택

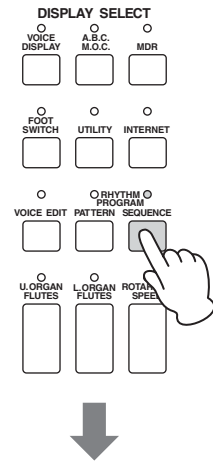
다음 두 가지 방법으로 리듬 시퀀스를 프로그래밍할 수 있습니다. 이 중 하나는 처음부터 자신만의 시퀀스를 생성하는 방법이고 나머지 다른 하나는 생성하려는 시퀀스와 비슷한 기존 시퀀스를 복사하는 방법입니다.

참조 페이지

- 시퀀스 프로그래밍(167페이지)
- 리듬 시퀀스 복사(171페이지)

1 DISPLAY SELECT 섹션의 [SEQUENCE] 버튼을 누릅니다.

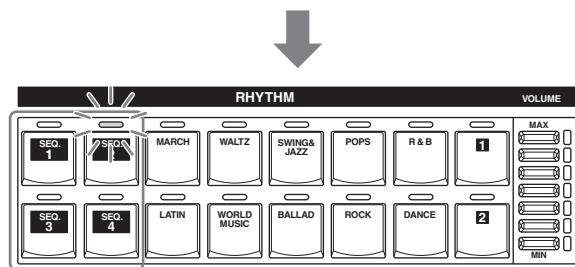
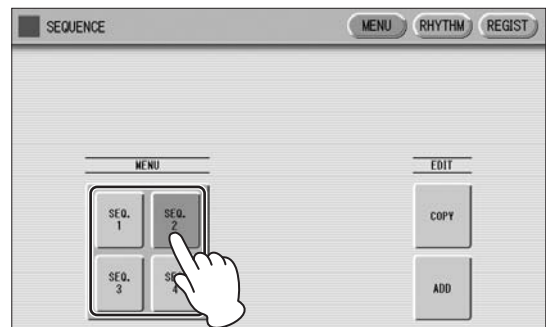
시퀀스 디스플레이의 MENU 페이지가 나타납니다.



리듬 시퀀스 프로그램 기능을 호출하면 현재 연주 중인 모든 리듬이 자동으로 중지됩니다.

2 디스플레이 왼편의 시퀀스 버튼([SEQ. 1] ~ [SEQ. 4])을 눌러 편집하려는 리듬 시퀀스 번호를 선택합니다.

리듬 섹션에서 선택된 시퀀스 버튼의 램프가 점등됩니다.



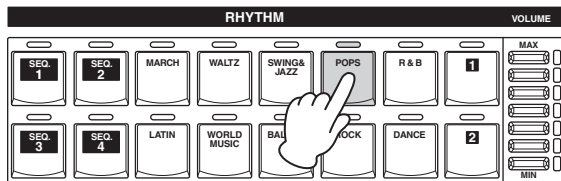
디스플레이의 시퀀스 버튼을 누르는 대신 패널의 리듬 섹션에 있는 시퀀스 버튼 중 하나를 눌러 시퀀스 번호를 선택할 수 있습니다.

이렇게 하면 리듬을 저장할 수 있는 시퀀스 번호가 선택됩니다.

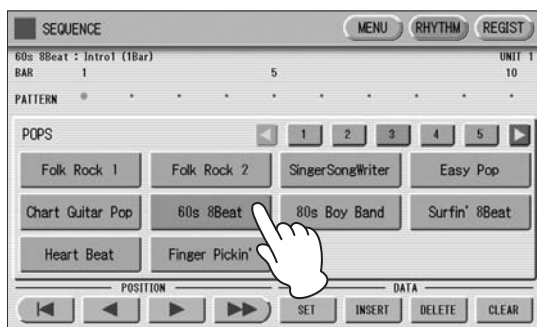
기존의 리듬 구성을 편집하려는 경우 171페이지의 “리듬 시퀀스 복사”를 참조하십시오. 처음부터 리듬 시퀀스를 프로그래밍하려는 경우 아래 설명된 “시퀀스 프로그래밍”을 참조하십시오.

시퀀스 프로그래밍

- 1 디스플레이 오른쪽 상단의 [RHYTHM] 버튼을 눌러 RHYTHM 페이지를 불러옵니다.
- 2 시퀀스에 입력하려는 리듬에 해당하는 리듬 버튼을 누릅니다. 사용자 버튼 [1] 또는 [2]를 누르면 직접 만든 리듬(사용자 리듬)을 선택할 수 있습니다.
선택된 리듬 버튼의 리듬 메뉴가 표시됩니다.



- 3 표시된 리듬 메뉴에서 원하는 리듬을 선택합니다.



- 4 패널의 리듬 컨트롤 버튼 중 하나를 눌러 리듬 섹션(메인 A ~ D, 필인 A ~ D, 인트로 1 ~ 3, 엔딩 1 ~ 3, 또는 브레이크)을 선택합니다.
선택된 리듬 및 섹션이 디스플레이 맨 위에 나타납니다.

주

- 인트로 섹션을 입력할 때 디스플레이 상단의 소절 수를 확인할 수 있습니다.
- 메인 섹션이 재생되는 동안 ENDING [1] 버튼을 누르면 필인 패턴이 호출된 후 엔딩 1 패턴이 호출됩니다. 그러나 리듬 시퀀스 프로그램에서는 엔딩 1이 시퀀스에 입력된 경우에도 필인 패턴이 호출되지 않습니다.

5 디스플레이의 [SET] 버튼을 누릅니다.

선택된 리듬의 한 소절이 입력되며 소절 이름이 디스플레이의 리듬 행에 상자로 표시됩니다. 리듬이 입력되면 커서(주황색)가 오른쪽으로 한 단계 자동으로 이동됩니다. 한 시퀀스에 최대 140개의 소절을 입력할 수 있습니다. 엔딩 패턴을 선택하고 [SET] 버튼을 누르면 전체 엔딩 패턴(두 개 이상의 소절)이 입력됩니다. 엔딩 패턴 뒤에 리듬을 입력할 수 있습니다.

6 위의 2 ~ 5단계를 반복하여 리듬을 입력한 후 자신만의 리듬을 생성합니다.

리듬 시퀀스 프로그램을 종료하거나 닫기 전에 전원을 끄면 이전에 만든 시퀀스가 삭제됩니다. 전원을 끄기 전에 리듬 시퀀스 프로그램을 종료하십시오(170페이지).

시퀀스 테스트

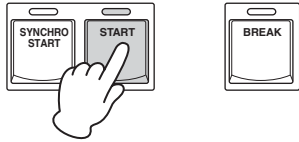
편집 중인 시퀀스는 언제라도 재생하여 변경 사항을 테스트할 수 있습니다.

1 재생하려는 위치로 커서를 이동합니다.

커서는 데이터 컨트롤 다이얼 또는 디스플레이의 POSITION 버튼을 사용하여 이동합니다.



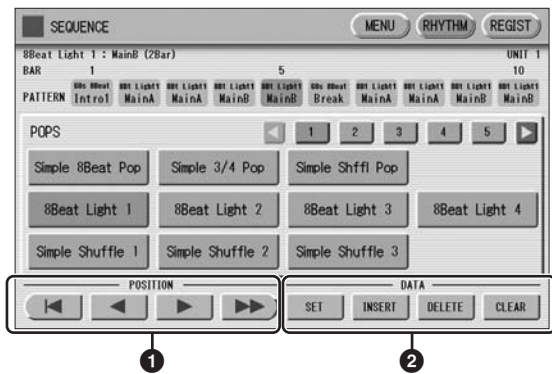
2 패널의 리듬 [START] 버튼을 누릅니다.



시퀀스가 재생됩니다. 다시 [START] 버튼을 누르면 재생이 중지됩니다.

기존 리듬 시퀀스 편집

이미 입력한 리듬 사이에 새 리듬을 넣거나 시퀀스에 입력된 리듬을 삭제할 수 있습니다.



1 POSITION

커서(주황색)를 디스플레이의 리듬 행을 따라 움직이기 위한 커서 컨트롤입니다.

- 커서를 최초 위치로 이동합니다.
- 커서를 왼쪽으로 한 단계 이동합니다.
- 커서를 오른쪽으로 한 단계 이동합니다.
- 커서를 오른쪽으로 다섯 단계 이동합니다.

2 DATA

리듬 행에 리듬을 입력하고 기존 리듬을 삭제하기 위한 데이터 컨트롤입니다.

주

편집 중인 시퀀스에 엔딩 패턴을 입력하면 엔딩 패턴 뒤의 모든 기존 리듬은 자동으로 삭제됩니다.

SET

리듬 행의 빈 위치에 리듬을 처음 입력하거나 커서 위치의 패턴을 교체할 때 사용합니다. [SET] 버튼을 누르면 리듬 메뉴에서 선택된 리듬이 커서 위치에 입력됩니다. 이 작동은 엔딩 패턴의 소절간에 이용이 불가능합니다.

INSERT

현재의 커서 위치 앞에 리듬을 삽입합니다. 새 리듬은 커서 위치 바로 앞에 입력되며 커서 오른쪽의 모든 리듬은 새 번호에 맞게 이동됩니다. 이 작동은 엔딩 패턴의 소절간에 이용이 불가능합니다.

140의 리듬 시퀀스 기능 용량 이상으로 추가 리듬을 입력할 수 없습니다. 삽입 작업 결과 리듬 번호가 용량을 초과하는 경우 "Data Full" 메시지가 나타나며 작업을 실행할 수 없습니다.

DELETE

현재 커서 위치의 리듬을 삭제합니다. 엔딩 패턴을 선택하고 [DELETE] 버튼을 누르면 전체 엔딩 패턴 (두 개 이상의 소절)이 삭제됩니다.

CLEAR

선택된 시퀀스에 입력된 모든 패턴을 삭제합니다. [CLEAR]를 선택하면 메시지가 나타나 작동 확인을 지시합니다.

[CLEAR]를 선택하여 현재 선택된 리듬 시퀀스를 지우고 [CANCEL]을 선택하여 작업을 취소한 후 이전 디스플레이로 되돌아갑니다.

등록 시퀀스 프로그래밍

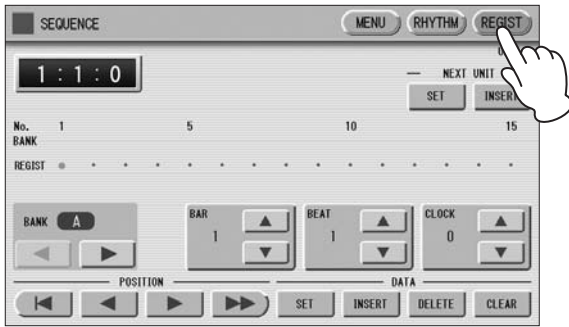
등록 시퀀스 기능을 사용하면 리듬 시퀀스를 연주할 때 자동으로 원하는 등록이 순서대로 호출되도록 할 수 있습니다. 등록이 변경되는 타이밍(소절/비트/클럭)을 프로그래밍할 수 있습니다. 등록 시퀀스에서 다음 기기 기능도 사용할 수 있습니다.

등록 시퀀스는 해당 리듬 시퀀스의 일부로 저장됩니다. 이 기능을 사용하면 악기의 음향이 리듬 시퀀스 재생에 맞게 자동으로 변경되도록 할 수 있습니다.

1 디스플레이 오른쪽 상단의 [REGIST] 버튼을 눌러 등록 시퀀스 디스플레이를 불러옵니다.

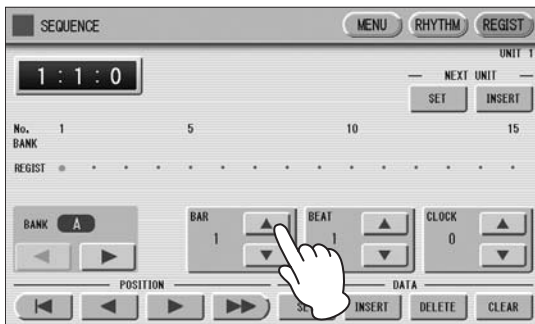
주

리듬이 연주되는 동안 등록을 로딩하는 경우 등록 데이터의 시퀀스 데이터 및 사용자 리듬을 로딩할 수 없습니다.



등록 시퀀스는 이 디스플레이에서 프로그래밍합니다. 입력된 등록 번호는 디스플레이 가운데의 등록 행에 표시됩니다.

- 2 **뱅크를 선택한 후 등록 메모리 섹션에서 원하는 숫자 버튼을 누릅니다.**
- 3 **디스플레이의 ▲ ▼ 버튼 또는 데이터 컨트롤 다이얼을 사용하여 등록을 변경하려는 위치에서 소절/비트/클록 위치를 설정합니다(1비트 = 96클록).**



데이터 컨트롤 다이얼을 사용할 때는 먼저 디스플레이에서 변경할 번호를 누른 다음 다이얼을 돌립니다.

- 4 **디스플레이에서 DATA [SET] 버튼을 누릅니다.**
디스플레이에 등록 번호가 (타이밍 순서대로) 나타나서 등록이 입력되었음을 알려줍니다. 최대 140개의 등록을 입력할 수 있습니다. 여러 등록 번호가 동일한 소절/비트/클록에 입력된 경우 마지막으로 입력된 번호가 표시됩니다.
- 5 **위의 2 ~ 4단계를 반복하여 등록 시퀀스를 설정합니다.**

다음 기기 입력:

등록 시퀀스의 다음 기기 기능을 프로그래밍할 때 리듬 시퀀스를 연주하기만 하면 현재 곡의 다음 등록 데이터가 자동으로 로딩됩니다.

- 1 **디스플레이의 ▲ ▼ 버튼 또는 데이터 컨트롤 다이얼을 사용하여 다음 기기를 입력하려는 위치에서 소절/비트/클록 위치를 설정합니다(1비트 = 96클록).**
- 2 **디스플레이의 NEXT UNIT [INSERT] 버튼을 누릅니다.**
1단계에서 설정한 타이밍 지점에 다음 기기 표시 ▶가 나타나 다음 기기가 입력된다는 것을 표시합니다.

다음 기기 로딩 시간

- 다음 기기가 로딩되면 몇 초가 소요될 수 있습니다 (로딩 시간은 로딩할 데이터의 크기에 따라 다를 수 있습니다).
- 다음 기기 데이터는 오른쪽 풋 스위치 사용 및 등록 시퀀스의 다음 기기 기능 프로그래밍, 이 두 가지 방법으로 로딩할 수 있습니다. 다음 기기 데이터 로딩 방법과는 상관없이 로딩 시간은 동일합니다.

기존 등록 시퀀스 편집

시퀀스에서 입력된 등록 시퀀스(등록 번호 또는 다음 기기 데이터)를 이동하거나 삭제할 수 있습니다.

입력 항목 이동:

- 1 **POSITION 버튼을 사용하여 커서를 움직인 후 이동하려는 데이터(등록 번호 또는 다음 기기)를 선택합니다.**
- 2 **디스플레이의 마디/비트/클록 버튼을 눌러 위치를 변경합니다.**
- 3 **등록 번호 타이밍을 변경하려면 DATA [SET] 버튼을 누릅니다. 다음 기기 타이밍을 변경하려면 NEXT UNIT [SET] 버튼을 누릅니다.**
등록 번호 또는 다음 기기의 위치가 변경되고 올바른 순서로 표시됩니다.

입력 항목 삭제:

- 1 POSITION 버튼을 사용하여 커서를 움직인 후 삭제하려는 데이터(등록 번호 또는 다음 기기)를 선택합니다.
- 2 [DELETE] 버튼을 눌러 데이터를 삭제합니다.

리듬 시퀀스 프로그램 종료

모든 디스플레이 페이지에서 리듬 시퀀스 프로그램을 종료할 수 있습니다. 종료하면 사용자가 만든 시퀀스가 자동으로 저장됩니다.

리듬 시퀀스 프로그램을 종료하려면

패널의 [SEQUENCE] 버튼을 누릅니다. 음색 디스플레이가 나타나서 리듬 시퀀스 프로그램이 닫혔음을 알려줍니다.

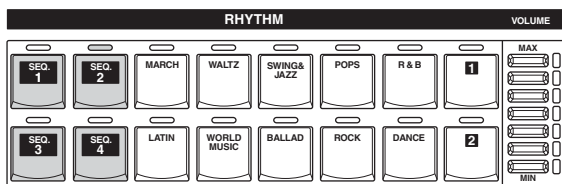
알림

리듬 시퀀스 프로그램을 종료하면 디스플레이 왼쪽 상단의 사각형이 몇 초 동안 파란색으로 점등되어 시퀀스가 현재 저장되고 있다는 것을 표시합니다. 시퀀스가 저장되는 동안에는 전원을 끄지 마십시오.

리듬 시퀀스 연주

생성한 리듬 시퀀스 연주:

- 1 패널의 해당 시퀀스 버튼([SEQ. 1] ~ [SEQ. 4])을 누릅니다.
SEQ 버튼의 램프가 점등됩니다.



- 2 리듬 [START] 버튼을 누릅니다.
선택된 시퀀스의 리듬이 재생됩니다.
4개의 리듬 시퀀스 중 하나가 연주되면 리듬 버튼의 LED가 점등되어 연주되는 각각의 프로그래밍된 리듬을 알 수 있습니다.

시퀀스에 등록 시퀀스가 포함된 경우 등록 메모리는 리듬 시퀀스 재생에 따라서도 변합니다.

시퀀스가 끝 부분에 도달하면 리듬 재생이 자동으로 중지됩니다.

시퀀스 중간에 리듬 재생을 중지한 경우 다시 [START] 버튼을 누르면 재생이 재개됩니다.

순서대로 모든 시퀀스 재생

최대 4개의 모든 리듬 시퀀스를 차례대로 자동 연주할 수 있습니다.

- 1 원하는 시퀀스 버튼을 눌러 모든 해당 LED가 켜지도록 합니다.

- 2 리듬 [START] 버튼을 누릅니다.

리듬 시퀀스가 가장 낮은 번호에서 가장 높은 번호까지 순서대로 자동 연주됩니다 (예를 들어 4, 2, 1의 순서로 시퀀스 버튼을 누르면 누른 시퀀스가 순서가 아니라 1, 2, 4의 번호 순으로 재생됩니다). 이 기능을 사용하면 한 시퀀스의 메모리 한계인 140개의 패턴을 초과하는 긴 리듬 시퀀스를 효과적으로 생성할 수 있습니다.

리듬 시퀀스가 재생되는 동안 SEQ. 버튼 중 하나를 누르면 누른 시퀀스가 자동으로 취소되고 해당 LED가 꺼집니다. 현재 재생 중인 시퀀스는 취소할 수 없습니다. SEQ. 램프에 할당된 시퀀스의 재생이 끝나면 해당 램프가 꺼집니다.

왼쪽 풋 스위치를 사용하여 시퀀스를 시작하려면

왼쪽 풋 스위치를 사용하여 리듬 시퀀스 재생을 시작하거나 중지할 수 있습니다.

- 1 원하는 시퀀스 버튼을 눌러 모든 해당 LED가 켜지도록 합니다.

- 2 패널의 [FOOT SWITCH] 버튼을 눌러 풋 스위치 디스플레이인 LEFT 페이지를 불러옵니다.

3 풋 스위치의 컨트롤 모드를 RHYTHM STOP으로 설정합니다.
 풋 스위치 설정에 대해서는 172페이지를 참조하십시오.

4 오른쪽 발로 왼쪽 풋 스위치를 누르면 시퀀스가 켜집니다.
 시퀀스 재생 도중 왼쪽 풋 스위치를 다시 누르면 리듬 시퀀스가 취소됩니다.
 7개의 시퀀스(SEQ. 버튼)로 구성된 리듬 시퀀스를 재생할 때 왼쪽 풋 스위치를 누르면 현재 재생 중인 리듬 시퀀스가 꺼지고 한번 더 누르면 다음 시퀀스가 시작됩니다.

리듬 시퀀스 복사

시퀀스 버튼에 저장된 리듬 시퀀스를 다른 버튼에 복사할 수 있습니다. 다른 리듬 시퀀스 끝에 리듬 시퀀스도 추가할 수 있습니다.

1 시퀀스 메뉴 페이지의 EDIT [COPY] 또는 [ADD] 버튼을 누릅니다.
 COPY FROM 또는 ADD FROM 디스플레이가 나타납니다.
주
 끝에 엔딩이 포함된 다른 리듬 시퀀스에 리듬 시퀀스를 추가하면 섹션이 MAIN A로 자동 변경되며 새로운 시퀀스가 MAIN A 파트 뒤에 추가됩니다.

2 복사하거나 추가하려는 리듬 시퀀스 프로그램의 번호를 선택합니다.
 작동 확인을 받기 위한 메시지가 나타납니다.

3 [COPY] 또는 [ADD] 버튼을 눌러 리듬 시퀀스를 복사하거나 추가합니다.
 [CANCEL] 버튼을 눌러 작업을 취소합니다.

4 필요한 경우 시퀀스를 편집합니다.
 168페이지의 "기존 리듬 시퀀스 편집" 및/또는 169페이지의 "기존 등록 시퀀스 편집" 부분을 참조하십시오.

USB 플래시 메모리에 리듬 패턴 및 리듬 시퀀스 데이터 저장

USB 플래시 메모리에 (리듬 패턴 프로그램에서 생성된) 자신만의 리듬 패턴 및 (리듬 시퀀스 프로그램에서 생성된) 리듬 시퀀스를 저장할 수 있습니다. 지침은 118페이지의 "기기에 등록 및 다른 데이터 저장" 부분을 참조하십시오.

USB 플래시 메모리에서 다시 Electone으로 오리지널 리듬 데이터를 로딩할 때 리듬이 재생 중이면 중지시켜야 합니다. 리듬이 실행 중이면 로딩을 수행할 수 없습니다.

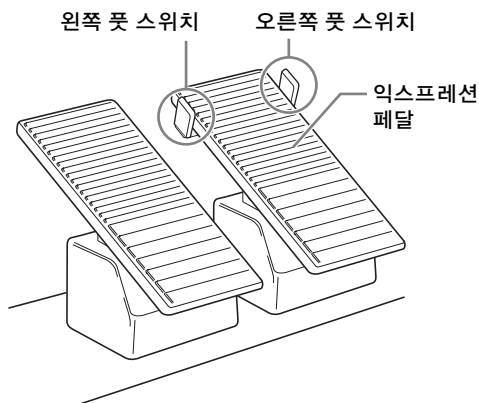
이 컨트롤을 사용하면 다리와 발로 조작하여, 건반에서 손을 떼지 않고 다양한 연주 기능을 실행하여 이펙트를 켜거나 끌 수 있습니다.

풋 스위치

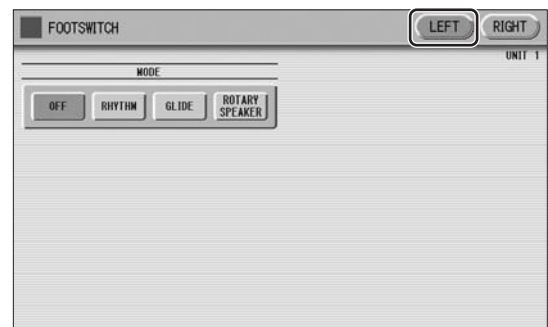
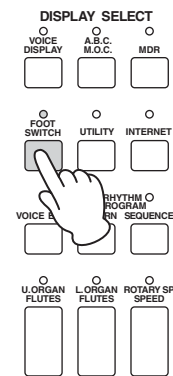
Electone에는 메인 익스프레스션 페달에 두 개의 풋 스위치가 있습니다. 오른쪽 풋 스위치는 등록 전환 기능에 사용됩니다. 왼쪽 풋 스위치는 다음 기능 중 하나를 컨트롤하도록 설정할 수 있습니다. 리듬, 글라이드 및 로터리 스피커.

등록 전환 기능이나 오른쪽 풋 스위치에 대해서는 99 페이지를 참조하십시오.

다음은 왼쪽 풋 스위치에 대한 설명입니다.



- 1 [FOOT SWITCH] 버튼을 누릅니다.
- 2 디스플레이 오른쪽 상단의 [LEFT] 버튼을 눌러 LEFT 페이지를 불러옵니다.



이 디스플레이에서 왼쪽 풋 스위치에 컨트롤 기능을 할당할 수 있습니다 (리듬, 글라이드 및 로터리 스피커).

여기에서 OFF를 선택하면 왼쪽 풋 스위치가 기능을 컨트롤하지 않습니다.

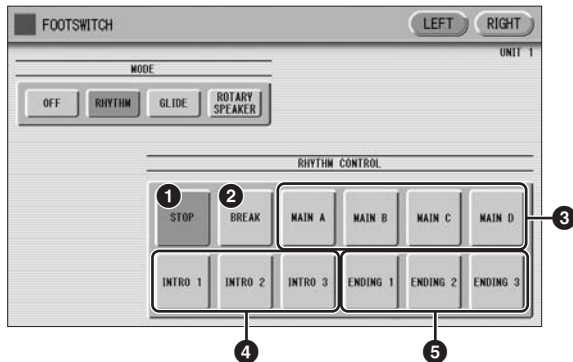
주

악보 디스플레이의 다음 페이지 기능이 왼쪽 풋 스위치에 할당되고 리듬, 글라이드 및/또는 로터리 스피커도 왼쪽 풋 스위치에 할당된 경우 풋 스위치를 누르면 할당된 기능과 다음 페이지 기능 모두 실시됩니다.

다음 페이지 기능에 대한 자세한 내용은 125페이지를 참조하십시오.

리듬 컨트롤

왼쪽 풋 스위치를 사용하여 리듬 시작/중지를 컨트롤 하거나 리듬 섹션을 전환할 수 있습니다.



1 STOP

풋 스위치를 누를 때마다 리듬을 켜거나 끕니다.

2 BREAK

풋 스위치를 누를 때마다 브레이크 섹션을 켭니다. 이 기능은 패널의 [BREAK] 버튼에 해당합니다.

3 MAIN A ~ MAIN D

이 기능은 패널의 MAIN/FILL IN [A] ~ [D] 버튼에 해당합니다.

예를 들어 이 디스플레이에서 [MAIN A] 버튼을 선택하고 풋 스위치를 누르면 리듬 섹션이 메인 A 또는 필인 A로 전환됩니다.

4 INTRO 1 ~ INTRO 3

이 기능은 패널의 INTRO [1] ~ [3] 버튼에 해당합니다. 예를 들어 이 디스플레이에서 INTRO [1] 버튼을 선택하고 풋 스위치를 누르면 리듬 섹션이 인트로 1로 전환됩니다.

5 ENDING 1 ~ ENDING 3

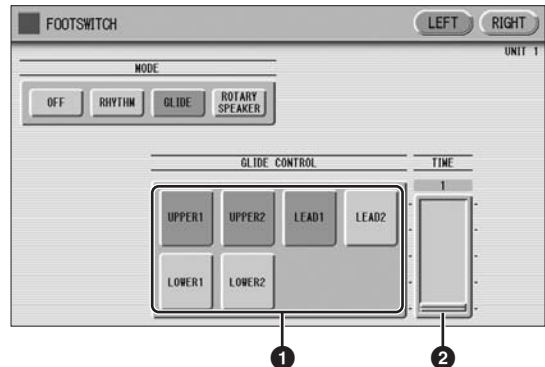
이 기능은 패널의 ENDING [1] ~ [3] 버튼에 해당합니다. 예를 들어 이 디스플레이에서 ENDING [1] 을 선택하고 풋 스위치를 누르면 리듬 섹션이 엔딩 1로 전환됩니다. 엔딩 패턴이 연주된 후 리듬이 멈춥니다.

참조 페이지

- 리듬 구조(57페이지)

글라이드 컨트롤

왼쪽 풋 스위치를 사용하여 글라이드 이펙트를 컨트롤 할 수 있습니다.



풋 스위치를 누르면 선택된 음색의 피치가 곧바로 반 단계 낮아지고, 발을 떼면 피치가 원래 상태로 천천히 되돌아 옵니다.

1 음색 선택(UPPER1/UPPER2/LEAD1/LEAD2/LOWER1/LOWER2)

글라이드 기능을 적용할 음색 섹션을 선택합니다.

2 TIME

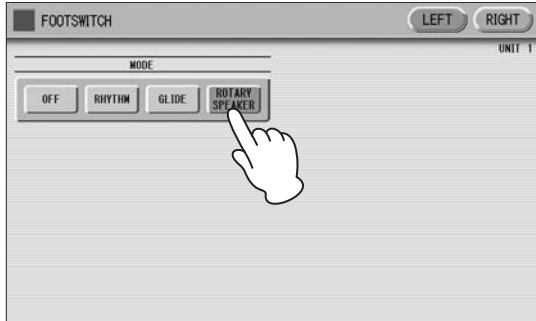
글라이드 기능의 속도를 설정합니다. 즉, 풋 스위치에서 발을 떼었을 때 피치가 얼마나 점진적으로 복귀될지 설정합니다. 값이 높을수록 속도가 느려집니다.

범위: 1 ~ 5

로터리 스피커 컨트롤

왼쪽 풋 스위치를 사용하여 로터리 스피커 이펙트(켜짐/꺼짐)를 컨트롤할 수 있습니다.

- 참조 페이지**
- 로터리 스피커(49페이지)



이 디스플레이에서 [Rotary Speaker] 버튼을 누르고 풋 스위치를 누르면 로터리 스피커 이펙트가 켜지거나 꺼집니다. 이 기능은 패널의 [ROTARY SP SPEED] 버튼에 해당합니다. 이 기능을 사용하려면 각 음색 섹션 또는 오르간 플루트 음색에 대해 적절한 로터리 스피커 설정을 수행해야 합니다. 자세한 내용은 49페이지를 참조하십시오.

악보의 다른 페이지 불러오기

MDR 디스플레이에서 왼쪽 풋 스위치를 사용하여 악보의 다른 페이지를 불러올 수 있습니다. 자세한 내용은 125페이지를 참조하십시오.

수퍼 아티큘레이션 음색 컨트롤

45페이지의 설정에 따라 왼쪽 풋 스위치를 사용하여 수퍼 아티큘레이션 음색(이름 앞에 "S-"가 붙는 음색)을 컨트롤할 수 있습니다.

니 레버

건반 패널의 아래 면에 있는 니 레버는 다음 기능을 켜거나 끌 때 사용할 수 있습니다. 서스테인 이펙트, 멜로디 온 코드 기능, 리드 슬라이드 이펙트 또는 솔로 기능.

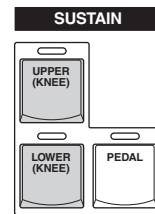
주

니 레버에 하나 이상의 기능을 동시에 할당할 수 있습니다. 그러면 니 레버를 사용하여 할당된 모든 기능을 즉시 켜고 끌 수 있습니다.

서스테인 컨트롤

니 레버를 사용하여 상단 건반 및 하단 건반에 대한 서스테인 켜짐/꺼짐 상태를 조절할 수 있습니다. 페달 보드의 서스테인은 컨트롤할 수 없습니다.

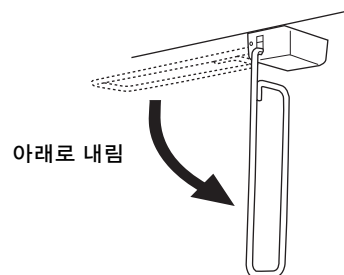
- 1 상단 및/또는 하단 서스테인 버튼이 켜져 있는지 확인합니다.



- 참조 페이지**
- 서스테인(48페이지)

- 2 니 레버를 아래로 내립니다.

니 레버를 아래로 내리면 서스테인 이펙트가 꺼집니다.



3 서스테인 이펙트를 적용하려면 니 레버를 오른쪽으로 누릅니다.

서스테인은 니 레버를 누르고 있는 동안 계속 적용됩니다. 니 레버를 놓으면 서스테인이 꺼집니다.

① 니 레버를 접어 올린 경우:

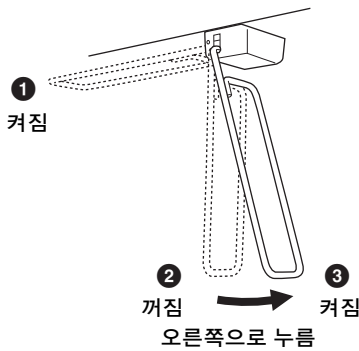
전면 패널 서스테인 버튼이 켜져 있는 동안 서스테인 이펙트가 계속 적용됩니다.

② 니 레버가 수직 상태인 경우:

서스테인 이펙트가 취소됩니다.

③ 니 레버를 계속 오른쪽으로 누르고 있는 경우:

서스테인 이펙트가 켜집니다.



멜로디 온 코드 컨트롤

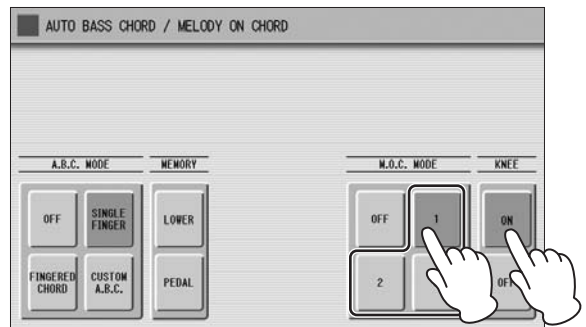
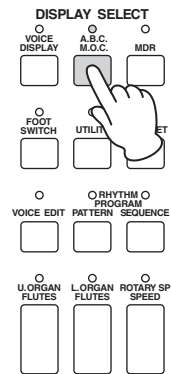
1 전면 패널에서 [A.B.C./M.O.C.] 버튼을 누릅니다.

디스플레이 오른쪽에 멜로디 온 코드 섹션이 나타납니다.

2 KNEE 컨트롤을 “ON”으로 설정하고 모드 중 하나를 선택합니다.

참조 페이지

- 멜로디 온 코드(67페이지)



3 M.O.C. 이펙트를 적용하려면 무릎으로 니 레버를 오른쪽으로 누릅니다.

니 레버를 누르고 있는 동안 M.O.C. 이펙트가 계속 적용됩니다.

니 레버를 놓으면 M.O.C. 이펙트가 취소됩니다.

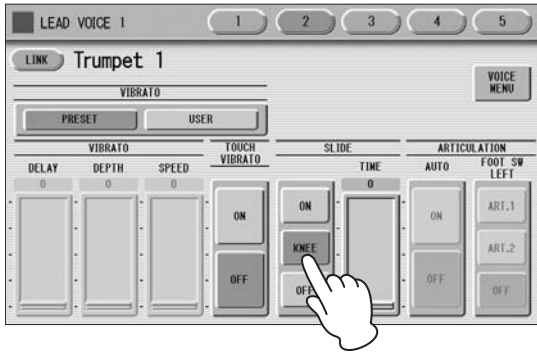
리드 슬라이드 컨트롤

1 리드 슬라이드 이펙트를 적용할 리드 음색 섹션의 음색 조건 디스플레이 2페이지를 호출합니다.

참조 페이지

- 음색 조건 디스플레이(44페이지)

2 디스플레이의 슬라이드 섹션에서 [KNEE] 버튼을 누릅니다.



3 슬라이드 이펙트를 적용하려면 무릎으로 니 레버를 오른쪽으로 누릅니다.

니 레버를 누르고 있는 동안 슬라이드 이펙트가 계속 적용됩니다. 니 레버를 놓으면 리드 슬라이드 이펙트가 취소됩니다.

솔로 기능 컨트롤

니 레버를 사용하여 솔로 기능을 켜거나 끌 수 있습니다. 더 자세한 내용은 27페이지를 참조하십시오.

익스프레션 페달

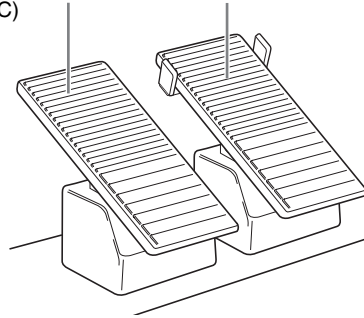
익스프레션 페달을 사용하면 연주를 하면서 발로 음량을 조절할 수 있습니다. 또한 ELS-02C에는 또 다른 익스프레션 페달인 두 번째 익스프레션 페달이 있습니다.

두 번째 익스프레션 페달은 리듬의 피치 벤드 및 템포를 조절할 때 사용할 수 있습니다. 또한 중앙 멈춤쇠도 장착되어 있어 중간(0) 위치로 쉽게 돌아갈 수 있습니다. 다음은 두 번째 익스프레션 페달에 대한 설명입니다.

참조 페이지

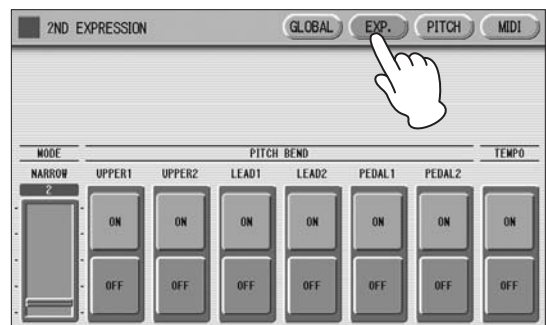
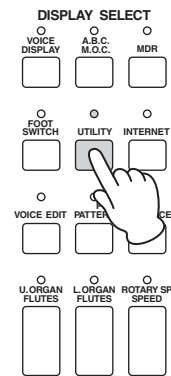
- 시작(13페이지)

두 번째 익스프레션 페달 익스프레션 페달 (ELS-02C)



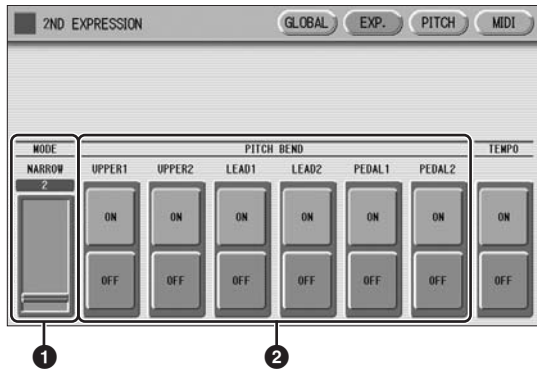
1 전면 패널의 [UTILITY] 버튼을 누릅니다. 유틸리티 디스플레이가 나타납니다.

2 디스플레이 오른쪽 상단의 [EXP.] 버튼을 눌러 EXP.를 불러옵니다. (익스프레션) 페이지.



이 디스플레이에서는 피치 벤드 컨트롤 또는 템포 컨트롤을 두 번째 익스프레션 페달에 할당할 수 있습니다. 피치 벤드와 리듬 템포 컨트롤을 모두 ON으로 설정하면 두 번째 익스프레션 페달을 누를 때 두 기능이 모두 적용됩니다. 일반적으로 이들 중 하나를 두 번째 익스프레션 페달에 할당합니다.

피치 벤드 컨트롤



① MODE

피치 벤드 컨트롤의 범위를 결정합니다. 각 단계는 피치 범위를 반음까지 변경합니다.

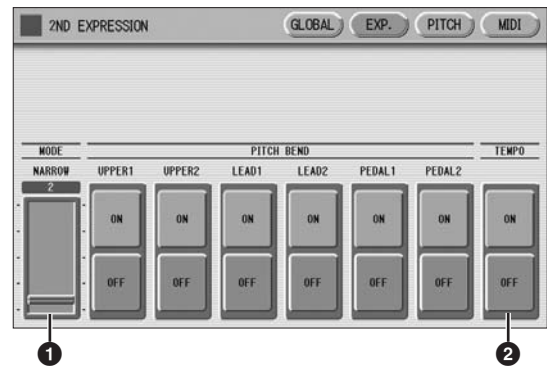
범위: 1 ~ 12

2(NARROW)로 설정하면 피치 변주량이 작아지고(+/- 2 반음 이상), 12(WIDE)로 설정하면 피치 변주량이 커집니다(+/- 1 옥타브 이상).

② 음색 섹션(PITCH BEND)

피치 벤드 기능이 적용될 음색 섹션을 선택하고 기능을 켭니다. 피치 벤드는 독립적으로 선택하거나 높은 음색 1/2, 리드 음색 1/2, 페달 음색 1/2와 함께 선택할 수 있습니다.

리듬 템포 컨트롤



① MODE

템포 변경 범위를 설정합니다.

범위: 1 ~ 12

2(NARROW)로 설정하면 템포 변경량이 작아지고 (70% ~ 140%) 12(WIDE)로 설정하면 템포 변경량이 커집니다(50% ~ 200%).

② 템포

두 번째 익스프레션 페달을 사용하여 템포를 조절하려는 경우 이 항목을 “ON”으로 설정합니다.

켜짐으로 설정된 경우 발가락을 사용하여 페달을 누르면 템포가 빨라지고 뒤꿈치를 사용하여 뒤로 누르면 템포가 느려집니다. 중앙 멈춤쇠가 스프링 부하식이므로 페달에서 발을 떼면 즉시 정상 템포로 되돌릴 수 있습니다.

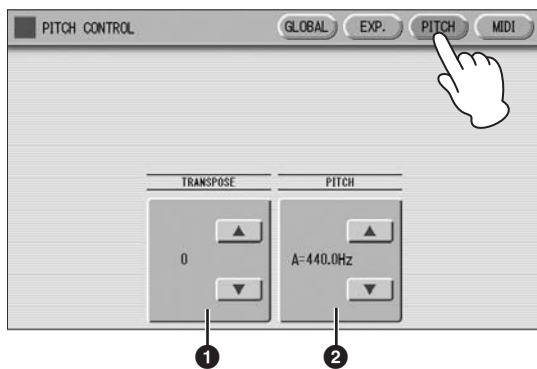
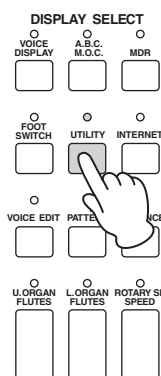
11 조옮김 및 피치 컨트롤

Electone에는 두 개의 피치 관련 컨트롤(조옮김 및 피치)이 있습니다. 조옮김을 사용하면 악기의 키를 변경할 수 있고 피치를 사용하면 튜닝을 세밀하게 조정할 수 있습니다. 조옮김 및 피치는 유틸리티 디스플레이에서 조정할 수 있습니다(이 설정은 음악 데이터 레코더에 기록할 수 없습니다).

1 [UTILITY] 버튼을 누릅니다.

유틸리티 디스플레이가 나타납니다.

2 디스플레이 오른쪽 상단의 [PITCH] 버튼을 눌러 PITCH 페이지를 불러옵니다.



이 디스플레이에서 디스플레이의 ▲ ▼ 버튼 또는 데이터 컨트롤 다이얼을 사용하여 조옮김 및 피치 설정을 변경할 수 있습니다.

1 TRANSPOSE

모든 음색의 피치 설정을 큰 단위로 설정하며, 반음 단위로 조정 가능합니다.

범위: -6 ~ +6

2 PITCH

모든 음색의 피치를 세밀하게 설정합니다. 한 단계는 피치가 0.2Hz씩 변합니다. 기본 피치는 440.0Hz(A3 건반에 해당)입니다.

범위: 427.2 Hz ~ 452.6 Hz

음색 조건 디스플레이에서 각 음색 섹션의 조옮김 및 피치를 변경할 수도 있습니다. 더 자세한 내용은 46페이지를 참조하십시오.

주

이 조옮김/피치 설정은 XG 곡에 적용되지 않습니다.

12 인터넷 직접 연결

Electone을 인터넷에 직접 연결할 수 있는 편리하고 간편한 기능입니다. 본 절에서는 컴퓨터 및 온라인 통신과 관련된 용어가 몇 가지 소개됩니다. 각 용어의 의미를 알아보려면 인터넷 용어 해설(187페이지)을 참조하십시오.

인터넷에 악기 연결

악기를 라우터 또는 라우터 기능이 있는 모뎀을 통해 상시 온라인 연결(ADSL, 광섬유, 케이블 인터넷 등)에 연결할 수 있습니다.

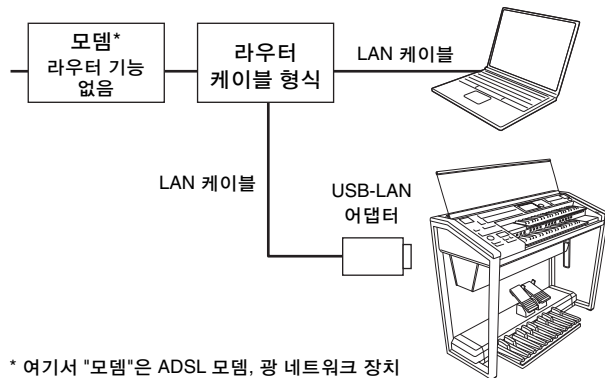
악기 자체에서는 모뎀이나 라우터를 설정할 수 없기 때문에 악기를 연결하기 전에 컴퓨터를 사용하여 인터넷에 연결해 온라인 상태로 만듭니다.

인터넷 연결을 사용하려면 먼저 인터넷 서비스나 제공 업체에 가입해야 합니다.

주

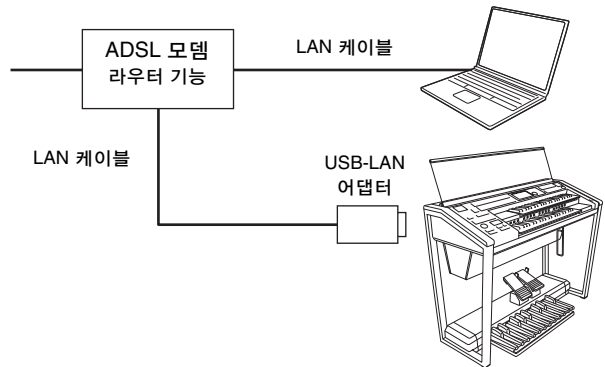
인터넷 연결에 따라 제공업체와의 계약에 의해 두 대 이상의 장치(예를 들어 컴퓨터 및 악기)를 연결하지 못할 수 있습니다. 이 경우 Electone을 연결할 수 없습니다. 확실하지 않은 경우 계약서를 확인하거나 제공업체에 문의하십시오.

연결 예 1: 케이블로 연결(라우터 없이 모뎀을 사용하여)



* 여기서 "모뎀"은 ADSL 모뎀, 광 네트워크 장치(ONU) 또는 케이블 모뎀을 말합니다.

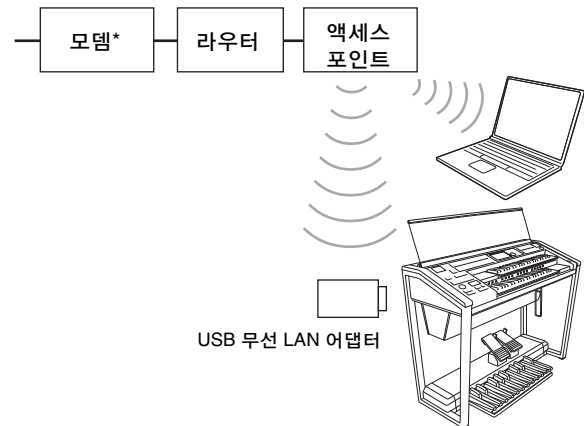
연결 예 2: 케이블로 연결(라우터와 모뎀 사용)



주

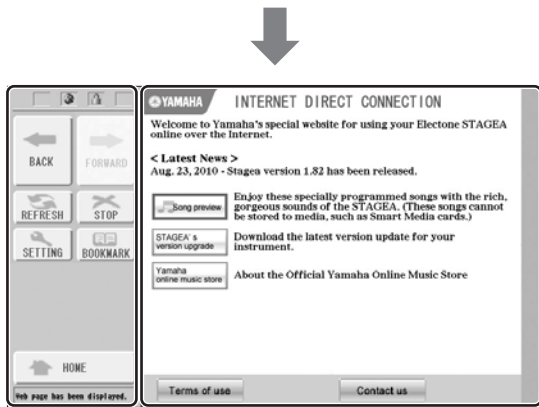
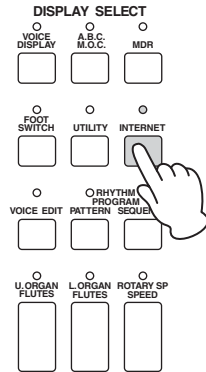
일부 모뎀에는 여러 대의 장치(예: 컴퓨터, 악기 등)를 동시에 연결하기 위해 선택 품목인 허브 네트워크가 필요합니다.

연결 예 3: 무선 연결



Electone에서 웹사이트 액세스

웹사이트에 액세스하려면 악기가 인터넷에 연결되어 있는 상태에서 [INTERNET] 버튼을 누릅니다.



컨트롤 메뉴

브라우저

디스플레이 왼쪽의 컨트롤 메뉴에서는 표시된 웹사이트를 제어하고 다양한 설정을 조정할 수 있습니다. 컨트롤 메뉴 오른쪽의 브라우저 디스플레이에는 웹사이트가 표시됩니다.

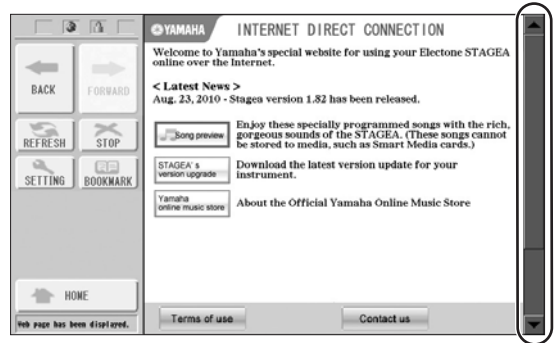
브라우저를 열고 인터넷에 연결했을 때 처음 표시되는 페이지를 "홈페이지"라고 합니다. 다른 웹사이트에서 홈페이지로 되돌아가려면 컨트롤 메뉴의 [HOME] 버튼을 누릅니다.

참조 페이지

- 홈페이지 변경(183페이지)

디스플레이 스크롤

웹페이지의 크기가 너무 커서 악기의 브라우저 디스플레이에 한 번에 표시되지 않는 경우 디스플레이 오른쪽이나 아래쪽에 스크롤 막대가 나타납니다. 스크롤 막대를 움직여서 표시되지 않는 페이지의 다른 부분을 볼 수 있습니다.

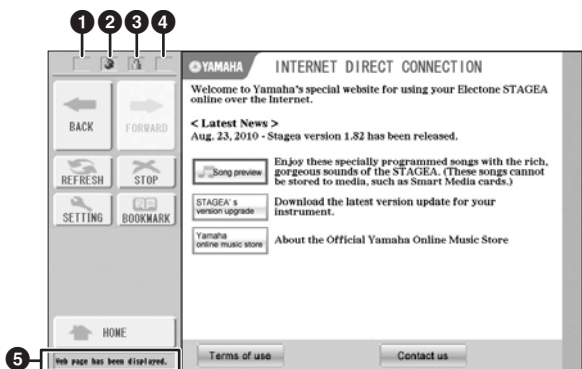


링크 선택

페이지의 링크들은 버튼 또는 색깔 있는 텍스트 등으로 표시됩니다. 링크를 선택하려면 디스플레이에서 링크(버튼 또는 텍스트)를 누르십시오. 유틸리티 디스플레이(16페이지)에서 터치 패널 음향이 ON으로 설정되어 있어도 링크를 누를 때에는 터치 패널 음향이 출력되지 않습니다.

인터넷 연결 상태 모니터링

4개의 아이콘과 1개의 메시지는 현재 인터넷 연결 상태를 표시합니다.



1 오프라인 표시(🌐)

악기가 인터넷에 연결되어 있지 않을 때 표시됩니다. 이 표시가 나타나면 웹페이지를 볼 수 없습니다.

② 통신 상태 표시(📶)





웹페이지를 로딩 중일 때 깜박이는 표시로, 사이트와의 통신이 진행 중이라는 의미입니다. 로딩이 완료되면 점등 상태를 유지합니다(통신 완료).

③ SSL 표시(🔒)

열려 있는 웹사이트가 SSL을 사용할 때 표시되며, 전송 전에 데이터가 암호화된다는 의미입니다.

④ 무선 LAN 표시

무선 LAN을 사용하여 Electone을 인터넷에 연결하면 연결 상태를 나타내는 아이콘이 표시됩니다. Electone의 신호가 약해지거나 액세스 포인트에서 전송되는 신호가 없는 경우 액세스 포인트와 더 가깝게 Electone을 옮깁니다.


-  : 강함
-  : 정상
-  : 약함(인터넷에 연결되지 않음)
-  : 신호 없음(인터넷에 연결되지 않음)


⑤ 통신 상태 표시

다음 3개의 메시지는 웹사이트 접속 상태에 따라 표시됩니다.

Now opening web page ...	웹페이지가 로딩 중이라는 것을 나타냅니다.
Web page has been displayed.	웹페이지가 로딩되어 완전히 표시되었다는 것을 나타냅니다.
Disconnected.	Electone이 오프라인(인터넷에 연결되지 않음) 상태라는 것을 나타냅니다.

웹페이지 새로 고침/웹페이지 로딩 취소

 웹페이지를 새로 고치려면(페이지의 최신 버전을 가져오거나 재로딩 시도) [REFRESH] 버튼을 누릅니다.

 페이지 로딩을 취소하려면(페이지 여는 시간이 너무 오래 걸리는 경우) [STOP] 버튼을 누릅니다.

이전 웹페이지로 돌아가기



이전에 선택한 웹페이지로 돌아가려면 [BACK] 버튼을 누릅니다.



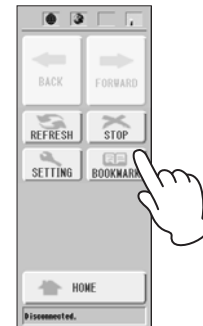
[BACK] 버튼을 누르기 전에 선택된 페이지로 돌아가려면 [FORWARD] 버튼을 누릅니다.

즐거찾는 페이지 북마크 저장

현재 보고 있는 페이지를 ‘북마크’하여 맞춤 링크를 설정하면 나중에 해당 페이지를 바로 불러올 수 있습니다.

1 원하는 페이지가 현재 선택된 상태에서 컨트롤 메뉴의 [BOOKMARK] 버튼을 누릅니다.

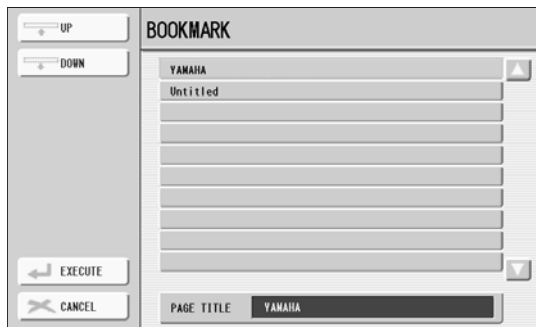
북마크 디스플레이가 나타나고 현재 저장되어 있는 북마크의 목록이 표시됩니다. 선택된 북마크에 등록된 웹페이지의 제목이 목록 아래에 표시됩니다.



2 [ADD] 버튼을 눌러 북마크 등록 디스플레이를 불러옵니다.



3 원하는 위치를 직접 누르거나 [UP]/[DOWN] 버튼 또는 데이터 컨트롤 다이얼을 사용하여 새 북마크의 위치를 선택합니다.



4 북마크를 저장하려면 [EXECUTE] 버튼을 누르고 취소하려면 [CANCEL] 버튼을 누릅니다.

5 브라우저로 돌아가려면 [EXIT] 버튼을 누릅니다.

북마크로 지정된 페이지 열기:

1 컨트롤 메뉴의 [BOOKMARK] 버튼을 눌러 북마크 디스플레이를 불러온 후 원하는 북마크를 선택합니다.

2 [JUMP] 버튼을 눌러 선택된 북마크의 페이지를 엽니다.

북마크 편집

북마크 디스플레이에서 북마크의 이름을 변경하거나 순서를 다시 배치할 수 있으며 목록에서 더 이상 필요하지 않은 북마크를 삭제할 수도 있습니다.



1 UP/DOWN

북마크 목록에서 선택 위치를 이동합니다.

2 JUMP

선택한 북마크의 웹페이지를 엽니다.

3 ADD

북마크를 저장할 때(181페이지) 사용합니다.

4 CHANGE

선택한 북마크의 이름을 변경합니다. 이 버튼을 누르면 입력한 문자의 디스플레이가 열립니다. 문자 입력에 대한 자세한 내용은 116페이지를 참조하십시오.

5 DELETE

선택한 북마크를 북마크 목록에서 삭제합니다.

6 MOVE

북마크의 순서를 변경합니다.

1 이동하려는 북마크를 선택한 후 [MOVE] 버튼을 누릅니다.

디스플레이의 나머지 부분이 변경되어 북마크의 새 위치를 선택할 수 있게 됩니다.

2 디스플레이에서 원하는 위치를 누르거나 [UP]/[DOWN] 버튼 또는 데이터 컨트롤 다이얼을 사용하여 의도했던 위치를 선택합니다.

3 [EXECUTE] 버튼을 눌러 선택된 위치로 북마크를 이동합니다.

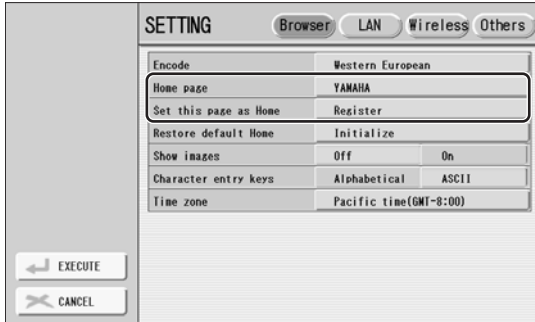
7 CLOSE

북마크 디스플레이를 닫고 브라우저 디스플레이로 돌아갑니다.

홈페이지 변경

사이트의 원하는 페이지를 홈페이지로 지정할 수 있습니다. 우선 새 홈페이지로 설정할 페이지를 엽니다.

- 1 컨트롤 메뉴의 [SETTING] 버튼을 눌러 인터넷 설정 디스플레이를 불러옵니다.
- 2 [Browser] 버튼을 눌러 브라우저 페이지를 불러옵니다.

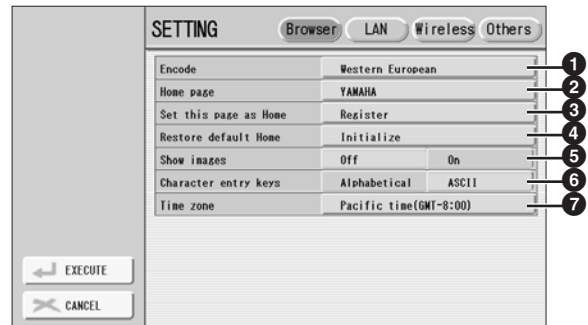


- 3 “Set this page as Home” [Register] 버튼을 누릅니다.
- 4 브라우저로 돌아가려면 컨트롤 메뉴의 [EXECUTE] 버튼을 누릅니다.
메시지가 나타나 작동 확인을 지시합니다. [YES]를 선택하여 브라우저로 돌아갑니다.

인터넷 설정 디스플레이에 관한 설명

인터넷 설정 디스플레이에서는 메뉴 및 디스플레이의 기본 설정을 포함하여 인터넷 연결과 관련된 다양한 설정을 조정할 수 있습니다. 인터넷 설정 디스플레이에는 브라우저, LAN, 무선 LAN, 기타의 네 가지 하위 디스플레이가 있습니다.

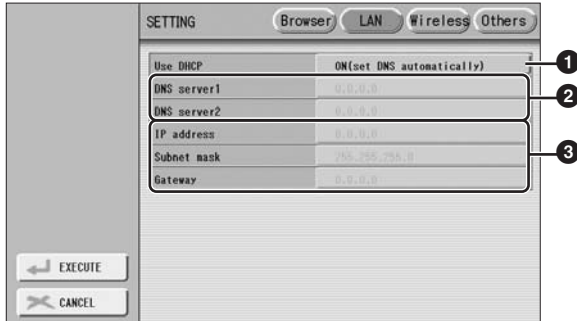
브라우저



- 1 인코딩
브라우저의 문자 코드 인코딩을 선택합니다.
- 2 홈페이지
홈페이지로 설정되어 있는 웹페이지를 보여주고 편집할 수 있습니다.
- 3 이 페이지를 홈페이지로 설정
자세한 내용은 183페이지의 "홈페이지 변경"을 참조하십시오.
- 4 기본 홈페이지 복원
홈페이지 설정을 복원합니다.
- 5 이미지 보기
이 기능을 켜면 웹페이지의 이미지 데이터 및 사진이 표시됩니다. 이 기능을 끄면 이미지 데이터가 표시되지 않습니다.
- 6 문자 입력 키
이 설정을 사용하면 문자를 입력할 때 가상 키보드의 문자 순서를 선택할 수 있습니다. 이 설정을 “Alphabetical”로 설정하면 키가 알파벳 순이 됩니다. “ASCII”로 설정하면 키가 일반 “QWERTY” 키보드처럼 배치됩니다.
- 7 표준 시간대
브라우저의 시간 설정을 결정합니다.

LAN

이 디스플레이 페이지에서는 LAN 연결에 대한 설정을 조정할 수 있습니다. 이와 같은 설정은 유선 LAN 연결은 물론 무선 LAN 연결에도 필요합니다.



① DHCP 사용

DHCP의 사용 여부를 결정합니다. 라우터가 DHCP와 호환되는 경우 “ON(자동으로 DNS 설정)”을 선택합니다.

② DNS 서버 1/ DNS 서버 2

기본 및 보조 DNS 서버의 주소를 결정합니다. 위의 “Use DHCP”가 “ON(수동으로 DNS 설정)” 또는 “OFF”로 설정되었을 때 이 설정을 적용해야 합니다.

③ IP 주소/서브넷 마스크 / 게이트웨이

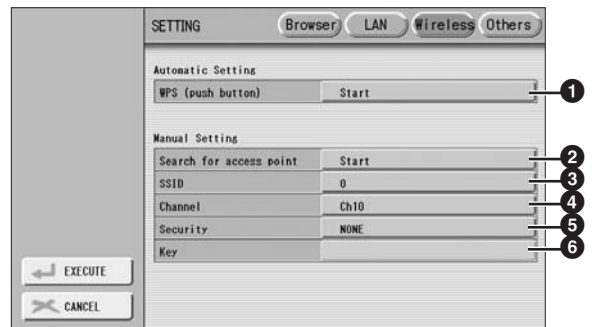
이 설정은 DHCP를 사용하지 않는 경우에만 사용할 수 있습니다. 여기에는 IP 주소, 서브넷 마스크 및 게이트웨이 서버 주소를 설정할 수 있습니다. 위의 “Use DHCP”가 “OFF”로 설정된 경우 이와 같은 설정을 적용해야 합니다.

설정을 다시 입력해야 하는 경우에 여기에 이러한 설정을 적어놓습니다.

DHCP 사용	
DNS 서버 1	
DNS 서버 2	
IP 주소	
서브넷 마스크	
게이트웨이	

무선 LAN

이 디스플레이 페이지에서는 무선 LAN 연결에 대한 설정을 할 수 있습니다. 이 설정은 사용 중인 액세스 포인트(무선 LAN 라우터)의 설정과 동일해야 합니다. 두 가지 방법, WPS(푸시 버튼)를 사용하는 방법(①) 및 액세스 포인트 검색을 사용하는 방법(②)을 사용할 수 있습니다. 액세스 포인트 설정 확인/변경 방법에 관한 정보는 액세스 포인트 설명서를 참조해야 합니다.



① WPS (푸시 버튼)

[Start] 버튼을 눌러 WPS 설정을 시작할 것인지 묻는 확인 대화 상자를 불러옵니다. [YES]를 누른 후 2분 안에 원하는 액세스 포인트의 WPS 버튼을 누릅니다. 이와 같이 작동하면 설정이 SSID(③), 채널(④), 보안(⑤) 및 키(⑥)에 자동 입력됩니다.

주

WPS는 PIN 코드 형식을 지원하지 않습니다.

② 액세스 포인트 검색

여기에서 [Start]를 눌러 약기 근처의 액세스 포인트 목록을 불러옵니다. 목록에서 특정 액세스 포인트를 설정한 후 [OK]를 눌러 약기에 액세스 포인트 설정을 적용할 것인지 묻는 확인 대화 상자를 불러옵니다. [YES]를 누르면 설정이 SSID(③), 채널(④) 및 보안(⑤)에 자동 입력됩니다.

주

액세스 포인트의 전파가 약기에 도달할 수 없을 때 여기에 어떠한 정보도 표시되지 않습니다.

③ SSID

SSID 설정을 결정합니다.

④ 채널

채널을 결정합니다.

주

약기 근처에서 동일한 채널을 사용하는 경우 전파 간섭으로 인해 연결이 불가능할 수 있습니다.

5 보안

보안 방법을 결정합니다.

6 키

5 보안에서 “NONE” 이외의 다른 항목을 선택하면 키를 입력할 수 있습니다.

설정이 완료되면 디스플레이 왼쪽 하단의 [EXECUTE] 버튼을 눌러야 합니다.

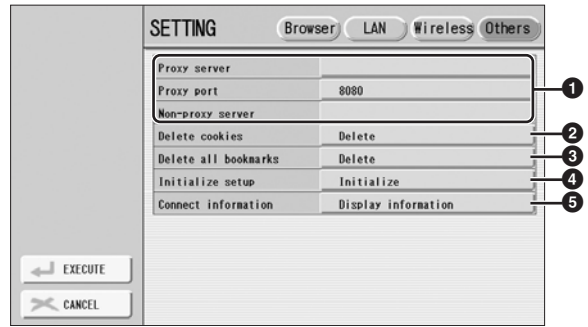
주

무선 LAN 연결 시 LAN 설정도 필요합니다.

설정을 다시 입력해야 하는 경우에 여기에 이러한 설정을 적어놓습니다.

SSID	
채널	Ch
보안	<input type="checkbox"/> NONE <input type="checkbox"/> WEP <input type="checkbox"/> WPA-PSK (TKIP) <input type="checkbox"/> WPA-PSK (AES) <input type="checkbox"/> WPA2-PSK (TKIP) <input type="checkbox"/> WPA2-PSK (AES) <input type="checkbox"/> WPA/WPA2 mixed PSK
키	

그 외



1 프록시 서버 / 프록시 포트 / 비프록시 서버

메인 비프록시 서버의 프록시 서버 이름, 포트 번호 및 호스트 이름을 결정합니다. 이 설정은 프록시 서버를 사용할 때에만 필요합니다.

주

2개 이상의 비프록시 서버를 사용할 때 심표를 사용하여 각 서버 이름을 구분합니다.

2 쿠키 삭제

저장된 모든 쿠키의 내용을 삭제합니다.

3 모든 북마크 삭제

저장된 모든 북마크를 삭제합니다.

4 설정 초기화

인터넷 설정의 모든 설정을 기본값으로 복원합니다. 186페이지의 "인터넷 설정 초기화"를 참조하십시오.

5 연결 정보

현재 연결에 대한 자세한 정보를 표시합니다.

인터넷 디스플레이 종료

[INTERNET] 버튼 이외의 다른 버튼을 누르면 인터넷 직접 연결이 종료되고 웹사이트 디스플레이가 닫힙니다. [INTERNET] 버튼을 다시 누르면 이전에 열려 있던 웹사이트가 자동으로 열립니다.

인터넷 설정 초기화

인터넷 기능의 설정은 Electone의 초기화 작업(23페이지)을 수행하더라도 초기화되지 않습니다. 인터넷 설정은 여기에서 설명하는 방법을 사용하여 별도로 초기화해야 합니다. 초기화를 수행하면 브라우저의 설정뿐만 아니라 인터넷 연결에 관련된 것을 포함하여 인터넷 설정 디스플레이의 모든 설정이 기본값으로 재설정됩니다.

- 1 컨트롤 메뉴의 [SETTING] 버튼을 눌러 인터넷 설정 디스플레이를 불러옵니다.
- 2 디스플레이 오른쪽 상단의 [Others] 버튼을 누릅니다.
- 3 [Initialize] 버튼을 눌러 인터넷 설정을 초기화합니다.

메시지가 나타나 작동 확인을 지시합니다.



- 4 [YES]를 눌러 인터넷 설정을 초기화하거나 [NO]를 눌러 작업을 취소합니다.

인터넷 용어 설명

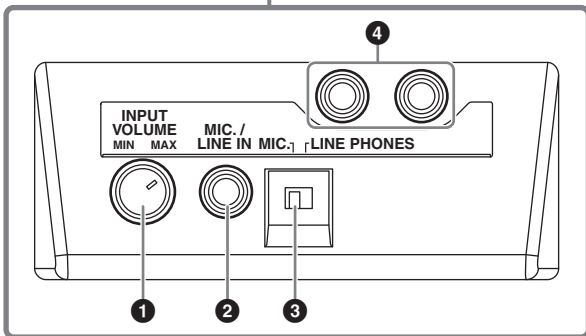
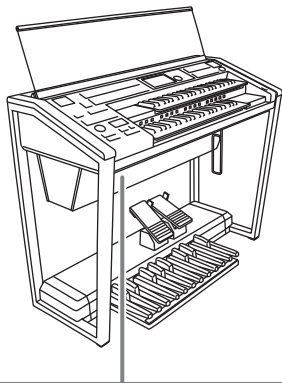
광대역	고속, 고용량 데이터 통신이 가능한 인터넷 연결 기술/서비스(예: ADSL 및 광섬유)입니다.
브라우저	웹페이지를 검색하거나 액세스하거나 보는 데 사용하는 소프트웨어입니다. 본 약기에서는 웹페이지의 내용이 표시되는 디스플레이를 가리킵니다.
쿠키	사용자가 웹사이트를 방문하고 인터넷을 사용할 때 전송하는 특정 정보를 기록하는 시스템입니다. 이 기능은 사용자 이름과 암호 같은 특정 정보를 "기억"하여 사이트를 방문할 때마다 해당 정보를 다시 입력할 필요가 없게 한다는 점에서 일반 컴퓨터 프로그램의 환경 설정 파일과 비슷합니다.
DHCP	인터넷에 연결할 때마다 IP 주소와 다른 하위 레벨 네트워크 정보가 동적으로 자동 할당되는 표준 또는 프로토콜입니다.
DNS	네트워크에 연결된 컴퓨터의 이름을 해당 IP 주소로 변환하는 시스템입니다.
다운로드	대형 "호스트" 시스템에서 소형 "클라이언트" 시스템의 하드 드라이브 또는 기타 로컬 저장 장치에 이르는 네트워크에서 데이터를 송신하는 것입니다. 하드 디스크 드라이브에서 플로피 디스크로 파일을 복사하는 것과 비슷합니다. 본 약기에서는 웹사이트의 곡 및 기타 데이터를 악기로 전송하는 과정을 가리킵니다.
게이트웨이	서로 다른 네트워크 또는 시스템을 연결하고 통신 표준이 다르더라도 데이터 전송 및 변환을 가능하게 하는 시스템입니다.
홈페이지	브라우저를 열고 인터넷에 연결했을 때 처음 표시되는 페이지입니다. "프런트 스크린" 또는 웹사이트의 최상위 페이지를 가리킬 때 사용하기도 합니다.
인터넷	수많은 네트워크로 구성된 거대한 전세계적 네트워크로, 컴퓨터, 이동 전화 및 기타 장치 간 고속 데이터 전송을 가능하게 합니다.
IP 주소	네트워크에 연결된 각 컴퓨터에 할당된 번호로, 네트워크상에서의 해당 컴퓨터 위치를 나타냅니다.
LAN	Local Area Network의 약자로, 한 장소에 있는 한 그룹의 컴퓨터(예: 사무실이나 가정)를 특별한 케이블로 연결하는 데이터 전송 네트워크입니다.
링크	웹페이지 내에서 강조 표시되는 단어, 버튼 또는 아이콘으로, 이를 클릭하면 다른 웹페이지가 열립니다.
모뎀	일반 전화선과 컴퓨터 사이에서 데이터 전송이 가능하도록 해주는 장치입니다. 컴퓨터의 디지털 신호를 전화선으로 전송할 수 있는 아날로그 오디오로 변환하거나 아날로그 오디오를 디지털 신호로 변환합니다.
NTP	Network Time Protocol의 약자로 네트워크를 통해 컴퓨터의 내부 시스템 시계를 설정하기 위한 프로토콜입니다. 이 약기의 경우 컴퓨터의 내부 시계를 사용하여 쿠키 및 SSL의 유효한 시간/날짜를 지정합니다.
제공업체	인터넷 연결 서비스를 제공하는 통신 서비스 업체입니다. 인터넷에 연결하려면 제공업체와 계약을 체결해야 합니다.
프록시	프록시 서버는 로컬 네트워크의 모든 컴퓨터들이 인터넷의 정보에 액세스하기 위해 거쳐야 하는 서버입니다. 프록시 서버는 실제 서버로 가는 모든 요청 또는 지정된 요청을 가로채어 요청을 자체적으로 처리할 수 있는지 확인합니다. 처리할 수 없으면 요청을 실제 서버로 전달합니다. 프록시 서버는 성능과 속도를 향상시키고 요청을 필터링하고 내부 네트워크에 대한 인증되지 않은 액세스를 차단하여 보안을 향상시키기 위해 사용됩니다.
라우터	여러 컴퓨터 네트워크를 연결하기 위한 장치입니다. 예를 들어, 집이나 사무실의 여러 컴퓨터를 연결하여 인터넷에 액세스하고 데이터를 공유할 수 있도록 하기 위해 필요한 장치입니다. 일부 모뎀에는 내장 라우터가 있기도 하지만 일반적인 라우터는 모뎀과 컴퓨터 사이에 연결됩니다.
서버	파일 및 서비스에 대한 액세스를 제공하는 네트워크 중앙 위치로 사용되는 하드웨어 시스템 또는 컴퓨터입니다.
사이트	"웹사이트"의 준말로 함께 열리는 웹페이지 그룹을 가리킵니다. 예를 들어 주소가 "http://www.yamaha.com"으로 시작하는 웹페이지 그룹을 Yamaha 사이트라고 말합니다.
SSID	무선 LAN 연결을 통해 특정 네트워크를 지정하기 위한 식별 이름입니다. SSID 이름이 일치하는 단자 사이에서만 통신할 수 있습니다.
SSL	Secure Sockets Layer의 약자로, 신용 카드 번호 등의 중요 데이터를 인터넷으로 전송하기 위한 표준입니다.
서브넷 마스크	대규모 네트워크를 몇 개의 소규모 네트워크로 분할하는 데 사용되는 설정입니다.
URL	Uniform Resource Locator의 약자로, 인터넷에서 특정 웹사이트 및 페이지를 식별하고 링크하기 위한 문자열입니다. 완전한 URL은 일반적으로 "http://" 문자로 시작됩니다.
웹페이지	웹사이트를 구성하는 각 페이지를 가리킵니다.
무선 LAN	케이블이 없는 무선 연결을 통해 데이터를 전송할 수 있는 LAN 연결입니다.

13 연결

Electone 건반의 밑면에는 다양한 입력/출력 단자와 다양한 컨트롤이 장착된 별도의 패널이 있습니다.

부속품 잭 및 컨트롤

여기에서는 Electone의 각 잭/컨트롤에 대해 간략하게 설명합니다. 외부 장치 연결은 190페이지를 참조하십시오.



1 INPUT VOLUME 노브

MIC./LINE IN 잭에서 입력 신호 레벨 조절

2 MIC./LINE IN 잭

마이크 또는 기타와 같은 모노 입력 연결 Electone은 리버브 프로세싱을 사용하여 내장 스피커 시스템을 통해 마이크 또는 기타 음향을 출력합니다.

참조 페이지

• 마이크 또는 기타 연결(192페이지)

3 MIC./LINE 스위치

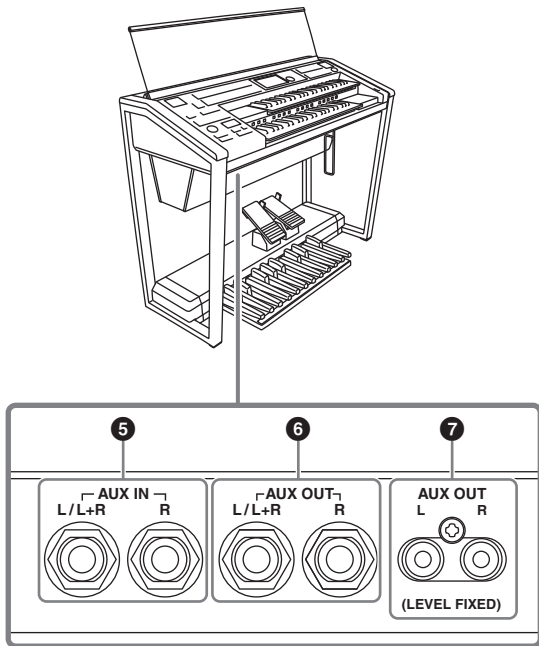
MIC./LINE IN 잭에 마이크 또는 다른 전기/전자 장치를 연결할 때, 사용하는 장치에 따라 이 레벨 게인 스위치를 적절하게 설정해야 합니다.

4 PHONES 잭

스테레오 헤드폰 세트를 연결. 이 잭에 헤드폰을 연결하면 Electone의 내장 스피커 시스템 음향이 자동으로 차단되므로 주위를 방해하지 않고 연주할 수 있습니다.

참조 페이지

• 헤드폰 사용(190페이지)



5 AUX IN (폰, L/L+R, R) 잭

이 한 쌍의 스테레오 폰 잭은 외부 장치에 연결할 때 사용됩니다. 연결된 외부 장치에서 전송된 신호는 Electone의 내장 스피커에서 들립니다.

참조 페이지

- Electone의 내장 스피커를 통해 외부 장치 음향 출력(192페이지)

6 AUX OUT (폰, L/L+R, R) 잭

이 한 쌍의 스테레오 출력은 외부 앰프/스피커 시스템을 연결할 때 사용됩니다.

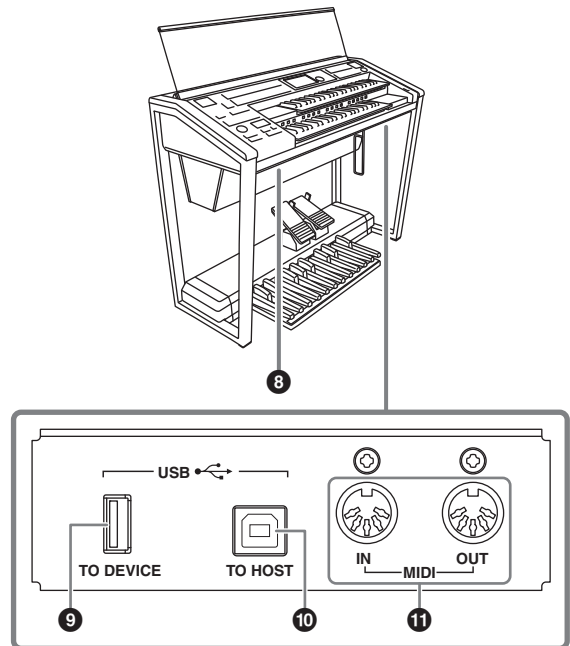
출력 레벨은 MASTER VOLUME 다이얼을 사용하여 조절 가능합니다.

참조 페이지

- 외부 오디오 시스템을 통해 Electone 음향 연주(190페이지)
- 외부 녹음기에 Electone 음향 녹음(191페이지)

7 AUX OUT (RCA; L, R) 잭(LEVEL FIXED)

이 한 쌍의 스테레오 출력은 외부 앰프/스피커 연결용입니다. 출력 레벨은 고정되어 조절이 불가능합니다.



8 USB 도크

ELS-02 시리즈의 경우 건반 본체 앞쪽에 2개의 [USB TO DEVICE] 단자가 있는 USB 도크가 장착되어 있습니다. 이 도크를 사용하면 연주하는 동안 손으로 USB 플래시 메모리 장치를 연결하거나 분리할 수 있습니다. USB 도크를 열고 USB 플래시 메모리를 연결합니다. 그리고 나서 USB 도크를 닫은 후 건반을 연주합니다.

CAUTION

건반을 연주할 때 USB 도크를 닫아야 합니다. 그렇지 않으면 도크가 손에 부딪혀 부상을 입거나 도크 또는 USB 플래시 메모리가 손상될 수 있습니다. 이뿐만 아니라 USB 도크를 확실하게 닫을 수 있도록 USB 플래시 메모리의 캡 또는 스트랩도 제거해야 합니다.

압력

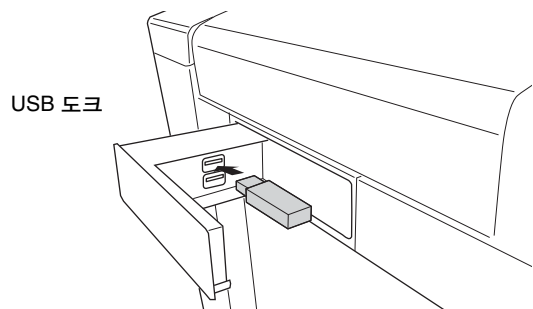
- USB 플래시 메모리 및/또는 도크가 손상되지 않도록 물리적으로 USB 도크 내부보다 큰 USB 장치를 연결하면 절대로 안 됩니다.
- 도크가 손상되지 않도록 절대로 USB 도크에 물건을 묶어놓거나 매달아 놓으면 안 되며 USB 도크에 부하나 힘을 가해도 안 됩니다.

주

USB 도크의 [USB TO DEVICE] 단자 각각에는 오직 USB 플래시 메모리만 연결할 수 있습니다.

9 [USB TO DEVICE] 단자

[USB TO DEVICE] 단자의 자세한 내용은 110페이지를 참조하십시오.



⑩ [USB TO HOST] 단자

USB 케이블을 사용하여 컴퓨터의 USB 단자에 이 단자를 연결할 수 있습니다 (USB-MIDI 드라이버는 연결할 때 필요합니다).

📎 참조 페이지

- 컴퓨터에 연결(194페이지)

USB

USB 는 Universal Serial Bus의 약자로, 컴퓨터와 주변 기기를 연결하기 위한 직렬 인터페이스입니다.

⑪ MIDI IN/OUT 단자

신디사이저, 시퀀서 등 외부 MIDI 장치를 연결. 이 단자를 통해 MIDI 인터페이스가 장착된 컴퓨터와 연결합니다.

📎 참조 페이지

- Electone에서 외부 MIDI 장치 제어(193페이지)
- 외부 장치에서 Electone 제어(193페이지)
- 컴퓨터에 연결(194페이지)

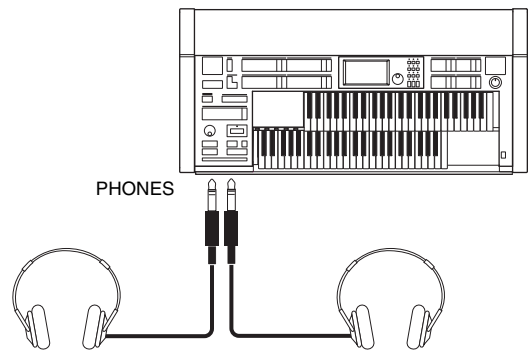
연결 예 - 외부 장치

⚠ CAUTION

다른 전자 부품에 Electone을 연결하기 전에 모든 컴포넌트의 전원을 끄십시오. 컴포넌트의 전원을 켜거나 끄기 전에 모든 음량 레벨을 최소(0)로 설정합니다. 그렇지 않으면 기계에 전기적 충격이나 손상이 발생할 수 있습니다.

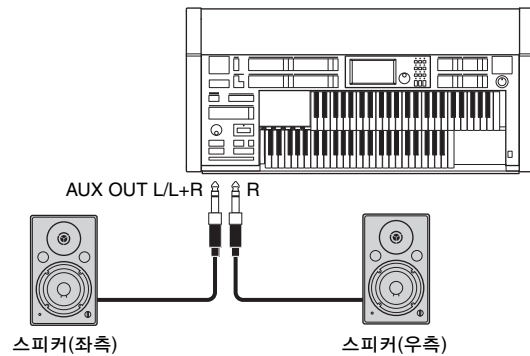
헤드폰 사용

헤드폰을 사용하려면 PHONES 잭(표준 1/4" 폰 잭) 중 하나에 연결합니다. 2개의 잭에 헤드폰 2개를 연결하면 두 사람이 함께 Electone을 즐길 수 있습니다.



외부 오디오 시스템을 통한 Electone 음향 연주

AUX OUT 잭을 사용하여 외부 스피커에 Electone을 연결할 수 있습니다. 모노 장치에 Electone을 연결하는 경우 AUX OUT L/L+R 잭(표준 폰)만 사용하십시오.



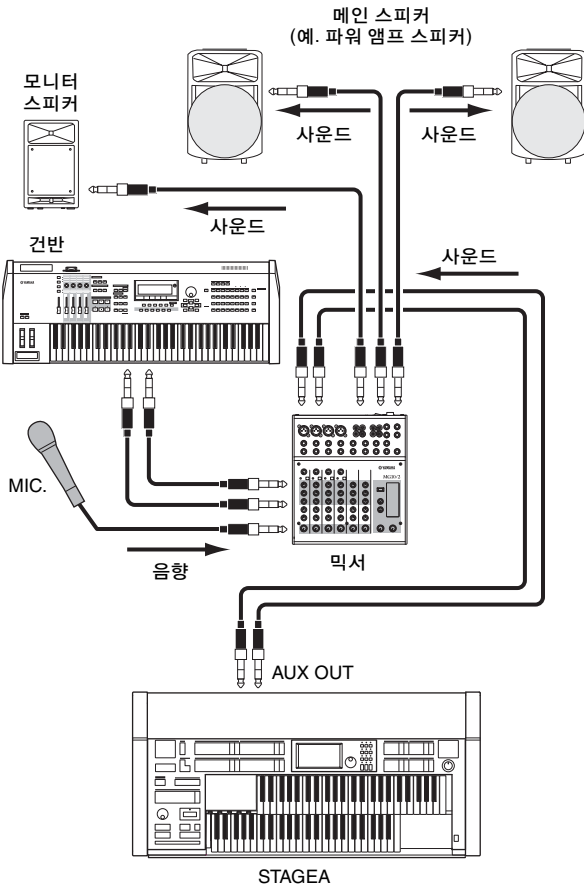
연결의 예: 라이브 공연용 믹서 사용

일반적으로 (콘서트 등의) 무대에서 Electone을 사용할 때 믹서에 연결해야 합니다. 믹서를 사용하면 각 컴포넌트의 음량 및 톤 음질을 쉽게 조절할 수 있습니다.

믹서에 연결하려면 Electone의 AUX OUT 잭을 사용하십시오. Electone에는 다양한 AUX OUT 잭이 있으므로 사용자의 특정 용도에 알맞은 잭을 선택할 수 있습니다.

잭	출력 형식	위치
AUX OUT 폰 잭 L/L+R, R	밸런스형* 레벨은 MASTER VOLUME 다이얼로 조절됩니다.	건반의 왼쪽 밑면
AUX OUT RCA 핀 잭 L, R	언밸런스형* LEVEL FIXED	건반의 왼쪽 밑면

*밸런스형 연결은 언밸런스형 라인보다 잡음 유입이 적으므로 케이블이 길게 배치되어 있거나 낮은 레벨 신호의 경우에 이상적입니다.



전원 켜기 절차

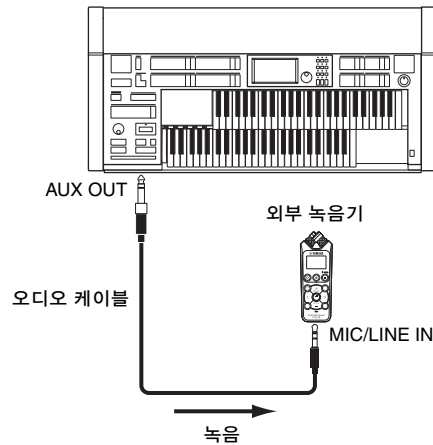
모든 컴포넌트의 전원을 켜기 전에 음량 레벨을 모두 최소(0)로 설정한 후 다음 순서로 전원을 켭니다.

- (1) Electone 및 외부 건반
- (2) 믹서
- (3) 파워 스피커

전원을 끄기 전에 먼저 각 장치의 음량을 줄인 후 역순(3 → 2 → 1)으로 전원을 끕니다.

외부 녹음기에 Electone 음향 녹음

AUX OUT 잭을 사용하면 외부 오디오 녹음기에 연주 음향을 녹음할 수 있습니다. 연결할 때 케이블 잭의 특정 유형에 따라 핀 잭 또는 폰 잭을 사용하십시오.

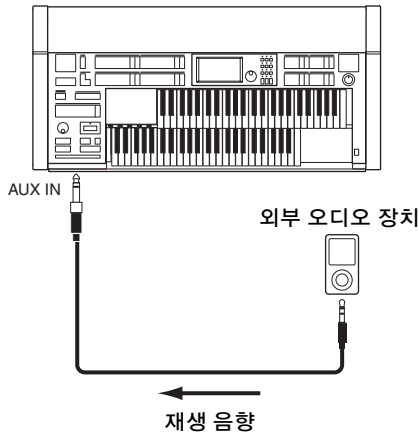


주

Electone 음향과 함께 AUX IN 잭에서 입력된 음향을 녹음하려는 경우 건반 밑면의 AUX OUT 표준 폰 잭을 사용하십시오.

Electone의 내장 스피커를 통해 외부 장치 음향 출력

외부 오디오 장치에서 AUX IN 잭으로 케이블을 연결하면 Electone 스피커를 통해 외부 장치 음향을 재생할 수 있습니다.



압력

장치 손상을 방지하려면 먼저 외부 장치 전원을 끈 다음 악기의 전원을 켜십시오. 전원을 끌 때는 먼저 악기의 전원을 끈 다음 외부 장치의 전원을 끄십시오.

주

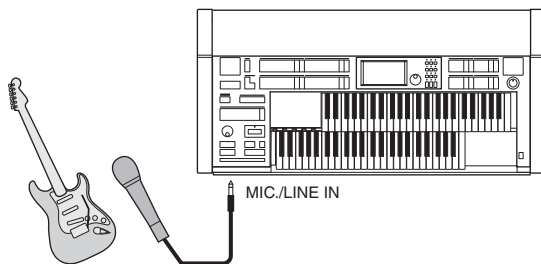
- 저항이 없는(제로 저항) 오디오 케이블과 어댑터 플러그를 사용하십시오.
- 악기의 [MASTER VOLUME] 설정은 [AUX IN] 잭의 입력 신호에 영향을 줍니다.

마이크 또는 기타 연결

Electone에 마이크를 연결하여 사용자만의 연주에 맞춰 신나게 노래할 수 있습니다. Electone은 내장 스피커를 통해 사용자의 음성이나 기타 음향을 출력합니다.

1 MIC./LINE IN 잭(표준 1/4" 폰 잭)에 마이크를 연결합니다.

다이내믹 마이크가 권장됩니다.



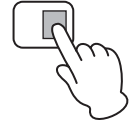
2 마이크를 연결할 때에는 MIC 위치로, 기타 또는 다른 높은 레벨의 출력 장치를 연결할 때에는 LINE 위치로 MIC./LINE 스위치를 설정합니다.

MIC. LINE



마이크 연결 시

MIC. LINE



기타 연결 시

주

최적의 위치를 잘 모르는 경우 먼저 LINE에 설정합니다. 출력 레벨이 너무 낮은 경우 MIC 위치로 전환합니다.

3 INPUT VOLUME 노브를 사용하여 마이크 음량을 설정합니다.



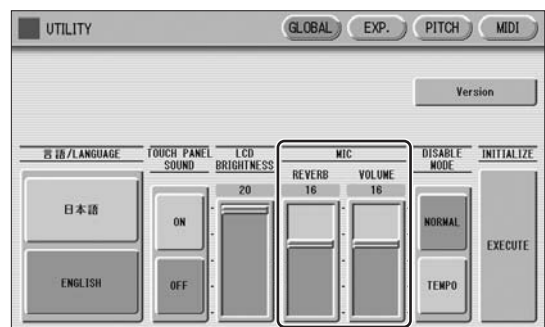
음량/리버브 조절:

1 패널의 [UTILITY] 버튼을 눌러 유틸리티 디스플레이를 불러옵니다.

2 MIC 사용 GLOBAL 페이지의 REVERB 및 VOLUME 슬라이더는 마이크에 적용되는 리버브의 양과 음량을 조절합니다.

참조 페이지

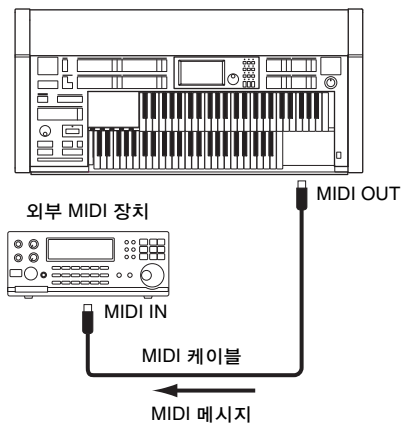
- 리버브(46페이지)



INPUT VOLUME 노브를 오른쪽으로 돌리지 않으면 음량을 높이더라도 마이크에서 소리가 전혀 들리지 않습니다. 마찬가지로 패널 REVERB 컨트롤을 사용하여 전체 리버브 레벨을 올리지 않으면 리버브 레벨을 증가시켜도 리버브가 전혀 들리지 않습니다.

Electone에서 외부 MIDI 장치 제어

Electone을 사용하여 MIDI 건반 (또는 톤 제너레이터)의 음색을 원격으로 연주하여 Electone에 결합함으로써 여러 겹의 더욱 풍부한 음을 만들어 낼 수 있습니다 (MIDI 건반의 MIDI 수신 채널이 Electone의 전송 채널과 일치해야 합니다.)
Electone은 익스프레션 페달을 밟은 정도, 건반을 연주한 세기와 같은 다양한 연주 메시지를 음표 정보와 함께 디지털 데이터 형태로 전송합니다. 연결된 외부 장치가 이러한 메시지에 어떻게 반응하는가는 특정 음색에 의해 좌우됩니다.



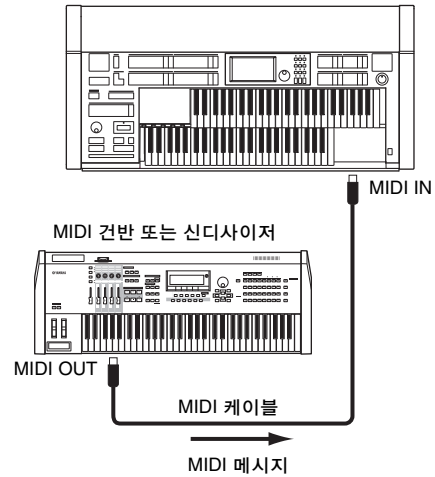
[USB TO HOST] 단자와 MIDI 단자를 모두 동시에 사용하는 경우 [USB TO HOST] 단자를 통해서만 MIDI 통신이 가능하며 MIDI 단자는 사용할 수 없습니다.

주

MDR을 사용하는 경우 MIDI 데이터를 전송할 수 없습니다.

외부 장치에서 Electone 제어

외부 MIDI 건반 또는 시퀀서를 사용하여 Electone 음향을 원격으로 연주하고 등록을 바꿀 수 있습니다. (MIDI 건반의 MIDI 전송 채널을 Electone의 고정 수신 채널과 일치하도록 설정해야 합니다.)



[USB TO HOST] 단자와 MIDI 단자를 모두 동시에 사용하는 경우 [USB TO HOST] 단자를 통해서만 MIDI 통신이 가능하며 MIDI 단자는 사용할 수 없습니다.

주

MDR을 사용하는 경우 MIDI 데이터를 수신할 수 없습니다.

컴퓨터와 연결

[USB TO HOST] 단자 또는 MIDI 단자를 사용하면 Electone과 컴퓨터를 연결하여 이 두 장치 간 MIDI 통신이 가능합니다. 컴퓨터에 USB-MIDI 드라이버를 설치한 후 Electone과 컴퓨터 간에 MIDI 연결을 생성합니다. USB-MIDI 드라이버는 다음 Yamaha 웹사이트에서 최신 버전을 다운로드할 수 있습니다.
<http://download.yamaha.com/>

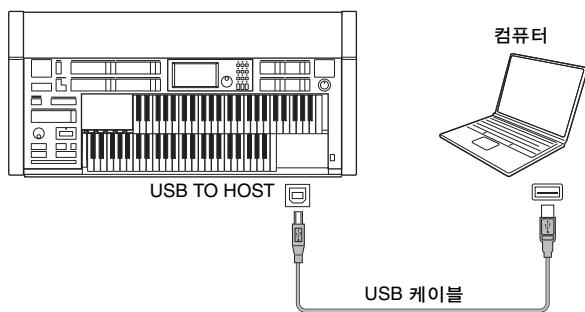
Electone을 컴퓨터와 연결함으로써 새로운 음악적 가능성이 무한히 펼쳐집니다. 창작곡을 컴퓨터에 저장하여 악보를 작성할 수 있으며(악보 기록 응용프로그램 또는 시퀀싱 소프트웨어 필요), 창작 Electone 곡 데이터를 자신의 웹사이트로 업로드하여 자신의 재능을 알리거나 친구들과 곡을 공유할 수 있습니다. 또한, 예를 들어 컴퓨터에서 MIDI 파일을 연주하여 Electone 음향을 재생하는 등 컴퓨터를 통해 Electone을 제어할 수도 있습니다.

주

- MDR을 사용하는 경우 MIDI 데이터를 컴퓨터와 주고 받을 수 없습니다.
- 본 악기는 오디오 파일 재생 또는 오디오 녹음 기능이 지원되지 않습니다. 또한 본 악기의 [USB TO HOST] 단자에 연결되어 있는 경우에도 건반 연주로 생성된 오디오 신호를 컴퓨터에 전송할 수 없습니다.

컴퓨터에 연결([USB TO HOST] 단자)

USB 케이블을 사용하여 Electone의 [USB TO HOST] 단자를 컴퓨터의 USB 단자에 연결할 수 있습니다.



[USB TO HOST] 단자와 MIDI 단자를 모두 동시에 사용하는 경우 [USB TO HOST] 단자를 통해서만 MIDI 통신이 가능하며 MIDI 단자는 사용할 수 없습니다.

[USB TO HOST] 단자 사용 시 주의사항

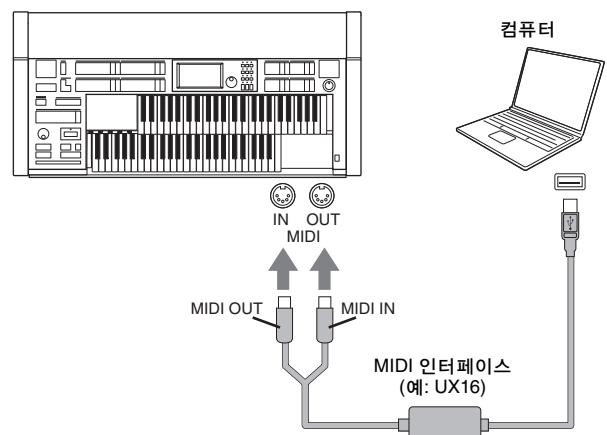
[USB TO HOST] 단자에 컴퓨터를 연결할 때 다음 사항을 반드시 준수하십시오. 그렇지 않을 경우 컴퓨터 작동이 멈춰 데이터가 훼손되거나 유실될 수 있습니다. 컴퓨터나 악기가 작동을 멈추면 응용프로그램 소프트웨어 또는 컴퓨터 OS를 다시 시작하거나 악기 전원을 껐다가 다시 켜십시오.

알림

- 3미터 미만의 AB형 USB 케이블을 사용하십시오. USB 3.0 케이블은 사용할 수 없습니다.
- [USB TO HOST] 단자에 컴퓨터를 연결하기 전에 컴퓨터의 절전 모드(예: 중지, 슬립, 대기 모드)를 모두 해제하십시오.
- 악기의 전원을 켜기 전에 [USB TO HOST] 단자에 컴퓨터를 연결하십시오.
- 본 악기의 전원을 켜고 끄거나 [USB TO HOST] 단자에 USB 케이블을 연결하거나 분리하기 전에 다음 사항을 실행하십시오.
 - 컴퓨터에 열려있는 모든 응용프로그램 소프트웨어를 종료합니다.
 - 악기에서 데이터가 전송되지 않도록 합니다. (건반에서 음을 연주하거나 곡을 재생할 때만 데이터가 전송됩니다.)
- 컴퓨터가 악기에 연결되어 있는 동안에는 이러한 작업을 사이에 6초 이상 기다려야 합니다. (1) 악기의 전원을 끈 다음 다시 켜거나, (2) USB 케이블을 번갈아가며 연결/분리하는 경우가 이에 해당합니다.

컴퓨터에 연결(MIDI 단자)

UX16 등의 옵션 MIDI 인터페이스를 사용하여 본 기기의 MIDI IN/OUT 단자를 통해 Electone과 컴퓨터를 연결할 수 있습니다. 표준 MIDI 케이블 2개를 사용하여 Electone과 MIDI 인터페이스를 연결합니다(Electone의 OUT 단자와 인터페이스의 MIDI IN 단자 연결용 한 개, Electone의 IN 단자와 인터페이스의 MIDI OUT 단자 연결용 한 개). USB 케이블을 사용하여 MIDI 인터페이스와 컴퓨터를 연결합니다.

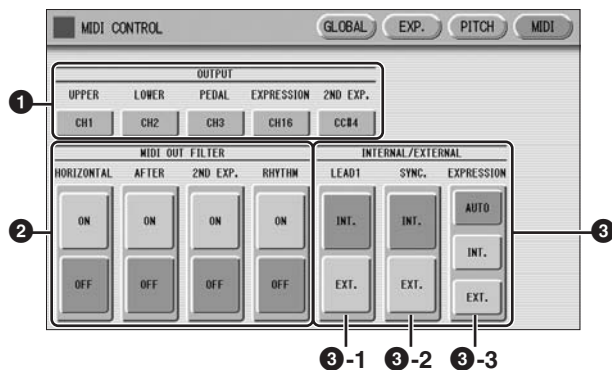


MIDI 컨트롤

Electone을 두 번째 MIDI 장치(신디사이저, 컴퓨터 등)와 연결하는 경우, Electone이 해당 MIDI 장치를 제어하는 방식 또는 Electone이 제어되는 방식을 정할 수 있습니다.

1 패널의 [UTILITY] 버튼을 눌러 유틸리티 디스플레이를 불러옵니다.

2 디스플레이 오른쪽 상단의 [MIDI] 버튼을 눌러 MIDI 페이지를 불러옵니다.



1 OUTPUT

MIDI 정보가 전송될 채널을 설정. 1~16의 채널을 각 건반(상단 건반, 하단 건반 및 페달 보드)과 익스프레션 페달 및 두 번째 익스프레션 페달에 할당할 수 있습니다. 각 건반 및 익스프레션 페달의 MIDI 메시지는 여기에서 설정한 채널을 통해 전송됩니다. 여기에서 전송 채널과 연결된 장치의 수신 채널을 일치시켜야만 합니다. (ELS-02에는 두 번째 익스프레션 페달이 표시되지 않습니다).

각 OUTPUT 버튼을 누르면 채널 선택 팝업 메뉴가 나타납니다. 원하는 채널을 선택한 후 팝업 메뉴가 자동으로 닫힙니다.

익스프레션 페달 및 두 번째 익스프레션 페달을 "OFF"로 설정할 수 있습니다(MIDI 정보는 전송되지 않습니다). 두 번째 익스프레션 페달의 경우 MIDI 정보가 두 번째 익스프레션으로 출력되는 CC#4도 설정할 수 있습니다.

2 MIDI OUT FILTER

불필요한 MIDI 데이터를 삭제하여 Electone에서 데이터가 전송되는 것을 방지합니다. ELS-02의 경우 애프터 터치 및 리듬 시작/정지가 자동으로 필터링되며 수평 터치 및 두 번째 익스프레션 역시 자동으로 필터링됩니다. 전송을 비활성화하려는 파라미터를 ON으로 설정합니다.

주

MIDI OUT FILTER 파라미터에서 두 번째 익스프레션을 커짐으로 설정하면 OUTPUT (1) 파라미터의 설정이 비활성화됩니다.

3 INTERNAL/EXTERNAL

표시된 항목에 대한 컨트롤을 Electone(INTERNAL) 또는 연결된 장치(EXTERNAL)로 전환합니다.

3 -1 LEAD 1

리드 음색에 대한 내부 또는 외부 제어 여부를 결정합니다.

INT. (내부): 리드 음색 1은 Electone의 상단 건반에서 연주됩니다 (하단 전환 기능이 켜진 경우 하단 건반에서 연주됩니다.)

EXT. (외부): 리드 음색 1이 MIDI 채널 4를 통해 연결된 기기로부터 연주됩니다.

3 -2 SYNC.

외부 MIDI 장치와 재생을 동기화하려면 악기의 내부 클럭(INT.) 또는 외부 장치(EXT.)의 MIDI 클럭 신호를 사용할 수 있습니다.

INT. (내부): 악기가 자체 내부 클럭을 사용합니다.

EXT. (외부): 악기가 외부 장치의 MIDI 클럭 신호를 사용합니다(MIDI).

3 -3 EXPRESSION

익스프레션 페달의 제어 방식을 결정합니다.

이 컨트롤은 일반적으로 AUTO로 설정되어 있습니다.

AUTO: 내부와 외부가 자동으로 전환됩니다.

INT. (내부): MDR을 재생할 때에도 익스프레션 페달을 수동으로 제어할 수 있습니다.

EXT. (외부): MDR을 연주하거나 MIDI 메시지를 수신하는 동안에는 익스프레션 페달을 사용할 수 없습니다.(음량은 USB 플래시 메모리에 기록된 데이터 또는 수신한 MIDI 데이터에 의해 조절됩니다.)

문제해결

문제	예상 원인 및 해결 방법
일반 작업	
전원을 켜고 끌 때 '틱' 소리 또는 '핑' 소리가 들립니다.	전류가 악기에 흐르고 있는 중입니다. 이는 정상적인 현상입니다.
전원을 켜 후 약 10초 동안 소리가 들리지 않습니다.	정상적인 현상입니다. Electone은 시작하는 데 약간의 시간이 걸립니다.
가끔 큰 소리가 들립니다.	악기 가까운 곳에서 전기 장치를 켜거나 전기 공구(드릴 등)를 사용하면 잡음이 생길 수 있습니다. 이 경우에는 Electone을 문제의 원인으로 의심되는 장치에서 가능한 멀리 떨어진 콘센트에 꽂습니다.
라디오, TV 또는 그 밖의 소스와 간섭 현상이 발생합니다.	근처에 고출력 방송국, 아마추어 햄 라디오 설비 또는 휴대 전화가 있는 경우 발생합니다.
Electone의 음향으로 주위 물체가 공명됩니다.	Electone은 높은 베이스 음향을 출력하기 때문에 캐비닛이나 유리창 등의 주변 물체에 간섭을 일으킬 수 있습니다. 이를 방지하려면 물체의 위치를 변경하거나 Electone의 음량을 낮춥니다.
LCD 디스플레이에 몇 개의 검은 점(점등되지 않음) 또는 흰색 점(항상 점등됨)이 있습니다.	불행히도, 이것은 TFT-LCD의 일반적 특성입니다.
패널의 일부 버튼이 응답하지 않습니다.	ELS-02에서는 UPPER/LOWER ORGAN FLUTES 및 LEAD VOICE 2 버튼을 사용할 수 없지만 ELS-02를 ELS-02C로 업그레이드할 경우 사용할 수 있습니다.
DISPLAY SELECT 섹션의 일부 LED가 점등되지 않습니다.	해당 기능을 켜면 해당 기능 켜짐/꺼짐 버튼(UPPER/LOWER ORGAN FLUTES, VOICE EDIT, RHYTHM PROGRAM 및 ROTARY SP SPEED)의 LED가 점등됩니다. 다른 기능 버튼의 LED는 기능을 선택할 때 잠시 켜집니다.
음량을 최대로 설정해도 소리가 너무 작습니다.	<ul style="list-style-type: none"> • 마스터 음량이 최소 위치 근처로 설정되어 있을 수 있습니다. 시계 방향으로 돌리십시오. • 익스프레션 페달을 누르지 않았을 수 있습니다. 발가락으로 누르십시오. • 스피커의 POWER 스위치가 꺼져 있을 수 있습니다. 이 스위치를 켭니다. • (ELS-02C의 경우) REAR SPEAKER 스위치가 OFF로 설정되어 있을 수 있습니다. ON으로 설정하십시오.
Electone 패널이 제대로 작동하지 않거나 저장된 데이터의 내용이 변경됩니다.	매우 드물게 발생하는 현상입니다. 경우에 따라 전기 폭풍이나 기타 원인으로 인한 정전 및 스파이크 때문에 Electone이 오작동하거나 저장된 데이터의 내용이 변경될 수 있습니다. 이 경우 출고 시 설정 작업을 수행하여 Electone을 재설정하십시오(23페이지).
음색/리듬	
피치가 페달보드에서 매우 높게 들리고 하단 건반 및 상단 건반의 더 높은 레지스터에서는 낮을 수 있습니다.	Electone의 음향을 피아노의 음향과 비교할 때 이런 현상이 발생할 수 있습니다. 하모니 구조의 차이 때문에 Electone의 튜닝 시스템은 고음역과 저음역에서 피아노와 다릅니다.
일부 음색에 큰 소리나 잡음이 들립니다.	관악기 음색에서 주로 발견될 수 있는 문제입니다. 파이프 음향 진동, 호흡 등과 같은 관악기의 실제 특성을 재현하기 위해 음색에 의도적으로 추가한 이펙트입니다.
너무 많은 건반을 누르면 재생되지 않은 음이 있습니다.	총 동시발음수 용량(하단 건반과 상단 건반 모두에서 연주되는 음)은 14음입니다. 페달 동시발음수 모드를 켜면 모든 건반, 상단, 하단 및 페달보드에 대해 총 14개의 음이 연주됩니다.
서스테인 길이가 HOLD로 설정된 경우 이전 연주음이 차단됩니다.	HOLD로 설정되면 음이 계속 들리기 때문에 누적음(요소)이 Electone이 소리낼 수 있는 최대 요소를 벗어납니다. 이와 같은 현상이 발생하면 이전 연주음이 차단됩니다.

문제	예상 원인 및 해결 방법
리드 또는 페달 음색의 두 음을 동시에 연주하면 하나의 음만 들립니다.	연주 실용성의 이유 때문에 Electone은 한 번에 리드 또는 페달 음색의 한 음만 연주되도록 설계되었습니다. 원하는 경우 페달 음색을 동시발음수 모드로 설정할 수 있습니다(44페이지).
음량을 적절하게 설정해도 페달 음색이 들리지 않습니다.	<ul style="list-style-type: none"> • 자동 베이스 코드 of 싱글 핑거 또는 핑거드 코드 모드가 켜져 있습니다. 디스플레이에서 이 모드를 끄십시오(66페이지). • 페달 음색 섹션의 TO LOWER 버튼이 켜져 있습니다. 이 기능을 끄십시오(27페이지).
사용자 버튼 음색 또는 리듬을 선택할 때 LCD 맨 위의 음색 또는 리듬 제목이 선택된 음색 또는 리듬과 일치하지 않습니다.	LCD 맨 위에는 현재 할당된 음색 또는 리듬이 표시되며 다른 음색이나 리듬을 선택할 때까지 그대로 유지됩니다.
건반을 누르면 타악기의 음향도 들립니다.	건반 타악기 기능이 켜져 있습니다. 이 기능을 사용하지 않을 때는 끄십시오(68페이지).
사용자 버튼의 리듬을 선택해서 시작해도 패턴이 연주되지 않습니다.	사용자 버튼에는 사용자 리듬이 포함되어 있기 때문에, 선택된 사용자 버튼에 패턴을 저장하지 않으면 리듬이 연주되지 않습니다.
이펙트	
터치 톤 기능이 작동하지 않습니다.	음색 조건 디스플레이에서 터치 톤 설정을 조정합니다(43페이지).
패널에서 REVERB 버튼 설정을 늘려도 리버브 이펙트가 원하는 음색 섹션에 적용되지 않습니다.	리버브 디스플레이의 2 ~ 4페이지에서 원하는 음색 섹션에 대한 리버브 깊이를 늘립니다.
DISPLAY SELECT 섹션에서 [ROTARY SP SPEED] 버튼을 켜도 로터리 스피커 이펙트가 들리지 않습니다.	먼저 음색 조건 디스플레이 페이지 3 및/또는 4(패널 음색의 경우) 또는 오르간 플루트 음색 ATTACK/VOLUME 페이지(오르간 플루트 음색의 경우)에서 로터리 스피커를 선택해야 합니다.
반주	
건반의 다른 키를 눌러도 싱글 핑거 모드의 피치가 변경되지 않습니다.	싱글 핑거 모드는 하단 건반에서 고정된 옥타브 간격 내에서 연주될 때만 음을 재생합니다. 같은 문자 이름의 음을 이 범위 외부에서 누르면 연주되는 코드는 같은 피치를 공유합니다.
인트로/엔딩 패턴이 자동 연주되고 있을 때 하단 건반을 눌러도 아무런 소리가 들리지 않습니다.	반주 코드는 자동으로 하나씩 연주되기 때문에 하단 건반은 인트로/엔딩 패턴 도중 소리를 내지 않도록 설계되었습니다.
적절한 반주 유형을 선택하고 리듬을 선택해도 반주가 들리지 않습니다.	<ul style="list-style-type: none"> • 반주 음량이 0으로 설정되었을 수 있습니다. 리듬 조건 디스플레이에서 반주 음량을 올리십시오(65페이지). • 모든 반주 파트를 오프로 설정해야 합니다(음소거). 원하는 파트를 켜십시오(65페이지).
멜로디 온 코드 기능의 하모니 음이 들리지 않습니다.	상단 건반이 리드 음색만 재생하도록 설정되었습니다. 상단 건반 음색의 음량을 높이십시오.
오토 베이스 코드의 베이스 프레이즈가 들리지 않습니다.	페달 동시발음수 모드가 켜짐으로 설정되었을 수 있습니다. 음색 조건 디스플레이에서 꺼짐으로 설정하십시오(44페이지).
등록 메모리	
특정 기능이 등록 메모리에 저장되지 않습니다.	일부 기능을 저장할 수 없습니다. 95페이지를 참조하십시오.
음색 편집	
[VOICE EDIT] 버튼을 눌러도 음색 편집 디스플레이가 호출되지 않습니다.	음색 편집 디스플레이는 [VOICE EDIT] 버튼만 눌러서는 호출할 수 없습니다. [VOICE EDIT] 버튼을 누른 채 원하는 음색 버튼을 눌러야 합니다.
음색을 편집하는 동안 건반을 연주해도 지정된 음색이 들리지 않습니다.	<ul style="list-style-type: none"> • Element가 음소거로 설정되었거나 레벨이 최소값으로 설정되어 있습니다. 켜거나 음량을 늘리십시오. • 음 한도 범위를 벗어나는 건반을 연주했을 수 있습니다. 음 한도 범위 내에 있는 건반만 연주하십시오.

문제	예상 원인 및 해결 방법
음색 이름을 입력할 때 오류 메시지가 나타납니다.	음색 이름에는 16자까지 사용할 수 있습니다. 불필요한 문자나 공백을 삭제하십시오.
리듬 프로그램	
리듬 패턴 프로그램을 사용하는 동안 특정 타악기 음향을 연주해도 음향이 들리지 않습니다.	메모리가 가득 찼을 때 타악기 음향을 녹음하면 이후에 선택된 악기를 듣거나 녹음할 수 없습니다. 필요한 경우 불필요한 타악기 음향 일부를 삭제한 후 다시 연주하십시오.
음악 데이터 레코더	
USB 플래시 메모리가 인식되지 않습니다.	연결된 USB 플래시 메모리가 아래 웹사이트에서 지원되는지 확인합니다. http://download.yamaha.com/
녹음 또는 재생을 수행할 수 없습니다.	<ul style="list-style-type: none"> • 녹음 대기 디스플레이 또는 재생 디스플레이에서 파트 버튼이 꺼져 있을 수 있습니다. 원하는 파트를 REC 또는 PLAY로 설정합니다. • 연주 데이터가 너무 큼니다. 연주 데이터의 녹음 최대 한도는 1 MB입니다.
연주가 끝나기 전에 녹음이 중지됩니다.	<ul style="list-style-type: none"> • USB 플래시 메모리에 녹음된 데이터의 양이 최대 한계에 근접했습니다. 다른 USB 플래시 메모리를 사용하거나 불필요한 곡 데이터를 삭제합니다. • 곡을 덮어쓸 때 뒤이어 녹음된 부분의 길이가 이전에 녹음된 부분의 길이를 초과할 수 없습니다. 이전에 녹음된 곡을 삭제한 후 다시 녹음하십시오(128페이지). • 연주 데이터가 너무 큼니다. 연주 데이터의 녹음 최대 한도는 1 MB입니다.
폴더 이름 또는 곡 이름을 입력할 때 오류 메시지가 나타납니다.	<ul style="list-style-type: none"> • 폴더/곡 이름이 너무 깁니다. 용량은 50자입니다. • 폴더/곡 이름이 잘못된 이름일 수 있습니다. 117페이지를 참조하십시오. • 경로 이름이 너무 깁니다. 경로 이름의 용량은 234자입니다. 계층을 줄이거나 폴더/곡 이름을 줄여서 경로를 줄이십시오.
리듬이 녹음 시작 부분에서 시작되지 않거나 연주 가운데 중지됩니다.	MDR은 녹음 시작 부분에서 리듬이 시작될 수 없도록 설계되었습니다. 리듬을 사용하려면 디스플레이에 시간 표시가 나타난 후 시작하십시오.
녹음된 음이 "걸러" 계속 소리가 납니다.	재생 도중 USB 플래시 메모리를 빼낸 것일 수 있습니다. 재생을 중지하려는 경우 항상 USB 플래시 메모리를 빼내기 전에 [■] (정지) 버튼을 누르십시오.

사양

		ELS-02	ELS-02C	
톤 생성		AWM	AWM/VA/오르간	
건반		상단: 49건반(C - C) 하단: 49건반(C - C) 페달: 20건반(C - G)		
	건반 유형	표준(FS)	맞춤(FSV)	
	초기 터치	상단, 하단, 페달		
	애프터 터치	상단, 하단	상단, 하단, 페달	
	수평 터치	—	상단, 하단	
등록	등록 메뉴	506	566	
	등록 메모리	기기 1개당 16 x 5 M. (메모리), 1 ~ 16, D. (비활성화)		
	등록 전환	전환, 이동, 사용자(기기 1개당: 400단계), 다음 기기		
음색	음색 섹션	상단1, 상단2, 리드1, 리드2, 하단1, 하단2, 페달1, 페달2		
	음색 버튼	상단/하단	STRINGS, BRASS, WOODWIND, TUTTI, PAD, SYNTH, PIANO, ORGAN, PERCUSSION, GUITAR, CHOIR, WORLD, USER 1, USER 2	
		리드	VIOLIN, SYNTH, FLUTE, TRUMPET, USER 1, TO LOWER (리드 1), SOLO (리드 2)	VIOLIN, SYNTH, FLUTE, TRUMPET, VA-ACOUSTIC, VA-VIRTUAL, VA-ELECTRONIC, VA-CUSTOM, USER 1, TO LOWER (리드 1), SOLO (리드 2)
		페달	CONTRABASS, ELEC. BASS, TIMPANI, SYNTH BASS, USER 1, TO LOWER	
	프리셋 음색	AWM: 986	AWM: 986, VA: 94	
	사용자 음색	AWM:80(각 기기)	AWM: 80, VA: 6(각 기기)	
	음색 링크	있음		
	오르간 플루트 음색	—	형식: Sine, Vintage, Euro 푸티지: 16', 5 1/3', 8', 4', 2 2/3', 2', 1 3/5', 1 1/3', 1' 어택: 4', 2 2/3', 2', 길이, 응답 모드: 첫 번째, 모두 비브라토: 깊이, 속도 이펙트: XG Rotary Sp, Rotary Sp 1 ~ 5, 2Way Rot Sp, Dual Rotsp 1 ~ 2, Dual Rot Brt, Dual Rot Wrm, Dist+Rot Sp, Odrv+Rot Sp, Amp+Rot Sp, Dist+2Rot Sp, Odrv+Rop Sp, Amp+2Rot Sp, OFF	
	로터리 스피커 컨트롤	2.69 – 39.7 Hz, Slow, Stop		
	이펙트/조건	서스테인	상단(니 레버), 하단(니 레버), 페달	
리버브 (음색 섹션/리듬)		형식	Hall 1 ~ 3, M, L, XG Hall 1 ~ 2, Room 1 ~ 4, S, M, L, XG Room 1 ~ 3, Stage 1 ~ 2, XG Stage 1 ~ 2, Plate 1 ~ 2, XG Plate, GM Plate, White Room, Atmo Hall, Acoustic Room, Drums Room, Perc Room, Tunnel, Canyon, Basement	
		깊이	상단 1 ~ 2, 하단 1 ~ 2, 리드 1 ~ 2, 페달 1 ~ 2, 타악기, 반주, 건반 타악기	상단 1 ~ 2, 하단 1 ~ 2, 리드 1 ~ 2, 페달 1 ~ 2, 타악기, 반주, 건반 타악기, 상단 오르간 플루트, 하단 오르간 플루트
음색 섹션 이펙트	Reverb, Delay, ER/Karaoke, Chorus, Flanger, Phaser, Tremolo/Auto Pan, Rotary Speaker, Distortion, Distortion+, Amp Simulator, Wah, Dynamic, EQ/Enhancer, Pitch Change, Miscellaneous, Thru			
리듬	리듬 버튼	MARCH, WALTZ, SWING & JAZZ, POPS, R&B, LATIN, WORLD MUSIC, BALLAD, ROCK, DANCE, USER 1, USER 2		
	프리셋 리듬 패턴	634(메트로놈 포함)		
	파트	메인 드럼, 추가 드럼		
	섹션	정지, 브레이크, 인트로1 ~ 3, 엔딩1 ~ 3, 메인/필인 A ~ D, 오토 필		

		ELS-02	ELS-02C	
반주	반주 파트	코드1, 코드2, 패드, 프레이즈1, 프레이즈2		
	오토 베이스 코드	OFF, 싱글 핑거, 핑거드 코드, 맞춤 A.B.C. 메모리: 하단, 페달		
	멜로디 온 코드	OFF, 1, 2, 3, 니 레버		
프로그램	음색 편집	있음		
	리듬 패턴 프로그램	있음		
	리듬 시퀀스 프로그램	기기 1개당 SEQ. 1 ~ 4(리듬 및 등록 프로그램)		
	건반 타악기	기기 1개당 프리셋 1 ~ 2, 사용자 1 ~ 40 (팬, 거친 피치, 미세 피치, 리버스, 음량)		
컨트롤	풋 스위치	왼쪽	리듬: 정지, 브레이크, 메인 A ~ D, 인트로1 ~ 3, 엔딩1 ~ 3 글라이드: 상단 1, 2, 하단 1, 2, 리드 1, 2, 글라이드 시간 로터리 스피커	
		오른쪽	등록 전환	
	익스프레션 페달	있음		
	두 번째 익스프레션 페달	피치 밴드, 템포(설정에 한함, 조절되지 않음)	피치 밴드, 템포	
	니 레버	서스테인(상단/하단), M.O.C., 리드 슬라이드, 솔로(리드2)		
	조율김	-6 ~ +6		
	피치	A = 427.2 ~ 452.6 Hz, 기본값: A = 440 Hz		
	MIDI 컨트롤	있음		
	메인 컨트롤	POWER 켜짐/꺼짐, MASTER VOLUME		
	MDR	검색, 곡 선택: 정지, 재생, 일시 정지, 되감기, 빨리 감기, 녹음, 맞춤 재생, 악보, 설정(템포/파트), 기기 편집 클: 폴더 생성, 곡 이름 변경, 복사, 삭제, 변환(XG/EL/ELS 형식), 형식, 정보		
	유틸리티	언어(영어/일본어), 터치 패널 음향, LCD 밝기, 마이크 (리버스/음량), 모드 비활성화(일반/템포), 초기화		
	디스플레이 선택	VOICE DISPLAY, A.B.C./M.O.C., MDR, FOOTSWITCH, UTILITY, INTERNET, VOICE EDIT, RHYTHM PATTERN PROGRAM, RHYTHM SEQUENCE PROGRAM, ROTARY SP SPEED	VOICE DISPLAY, A.B.C./M.O.C., MDR, FOOTSWITCH, UTILITY, INTERNET, VOICE EDIT, RHYTHM PATTERN PROGRAM, RHYTHM SEQUENCE PROGRAM, U. ORGAN FLUTES, L. ORGAN FLUTES, ROTARY SP SPEED	
	그 외	디스플레이	형식	TFT 컬러 와이드 VGA LCD
			크기	800 x 480 도트 7인치
음향 시스템		파워 앰프 (Yamaha가 규정한 측정 방법에 따라 다름)	50W x 2	70W x 2
	스피커	콘: 13 cm x 2, 5 cm x 2 모니터 스피커: 6.6cm x 2	콘: 13 cm x 8 돔: 2.5 cm x 4 모니터 스피커: 6.6cm x 2	
	저장 장치	USB 플래시 메모리		
	커넥터	PHONES (2), AUX OUT: L/L+R(표준 콘), L/R(고정 레벨: RCA), AUX IN: L/L+R(표준 콘), MIDI IN/OUT, USB TO HOST, USB TO DEVICE (3개, 이 중 2개 단자는 USB 도크에 연결되어 있음), MIC./LINE IN(잭, 스위치 및 음량 컨트롤)		
	치수(W x D x H), 무게	1229 x 574 x 1017 (1276 뮤직 레스트 포함) mm, 102.5 kg	1229 x 574 x 1017 (1276 뮤직 레스트 포함) mm, 109.5 kg	
		연주용 의자 781 x 305 x 618 mm, 8.8 kg		
	색상	실버 메탈		
	포함된 부속 품목	연주용 의자, 사용 설명서, 온라인 회원 제품 등록지		

본 사용설명서의 사양 및 내용은 정보 제공용으로만 제공됩니다. Yamaha는 사전 통지 없이 언제라도 제품이나 사양을 변경 또는 수정할 수 있습니다. 사양, 장비 및 선택 품목은 지역에 따라 다를 수 있으므로 해당 지역 Yamaha 구입처에 문의하시기 바랍니다.

색인

TOUCH VIBRATO	45	등록 순서	168	음색 메뉴	25
TRANPOSE (음색 섹션)	46	등록 전환	99	음색 버튼	25
TREMOLO/AUTO PAN	54	디스플레이 선택	12	음색 섹션	24
TUNE FINE(음색 편집)	135	ㄹ		음색 조건	26, 43
TUNE(음색 섹션)	46	로터리 스피커	49	음색 편집	132
U		리드 슬라이드	45	음악 데이터 레코더	106
U. ORGAN FLUTES	40	리드 음색	24	이펙트 카테고리(음색)	45
UNIT EDIT(MDR)	118	리드 음색(패널)	11	이펙트 파라미터	46
USB TO DEVICE	110, 189	리듬	56	이펙트 형식(음색)	45
USB TO HOST	190	리듬 메뉴	56	익스프레션 페달	13
USB 도크	110, 189	리듬 버튼	56	인터넷 직접 연결	179
USB 플래시 메모리	110	리듬 시퀀스 프로그램	166	일시 정지	122
USER (비브라토)	44	리듬 조건	58	ㅈ	
USER(등록 전환)	99	리듬 코드	150	잔여 메모리 용량	156
UTILITY	16	리듬 클록	146	재녹음(재시도)	114
V		리듬 패턴 프로그램	140	재생	121
VA 맞춤 음색	138	리듬 프로그램	140	잭 및 컨트롤	188
VA 음색	39	리버브	46	전원 스위치	13
VA(음색 편집)	137	ㄴ		조옮김	178
VARIATION(리듬 패턴 프로그램)	154	메인 드럼	65	조합	143
VIBRATO	44	멜로디 온 코드	67	ㅊ	
VIBRATO(오르간 플루트)	41	무선 LAN	184	초기화 (출고 시 설정)	23
VOICE DISPLAY	17	ㄷ		초기화(등록 메모리)	98
VOICE EDIT(패널)	133	반복	123	초기화(인터넷 설정)	186
VOLUME (MIC.)	192	반주	65	추가 드럼	65
VOLUME(리듬 패턴 프로그램)	153	뱅크	98	출고 시 설정	23
VOLUME(리듬)	59	버전	23	ㅋ	
VOLUME(오르간 플루트)	41	보호된 곡	121	컨트롤 메뉴	180
VOLUME(음색)	26	북마크	181	컴퓨터	194
W		브라우저	180, 183	코러스(리듬 패턴 프로그램)	153
WAH	55	빨리 감기	122	퀀타이즈	149
X		ㄹ		ㅌ	
XG	7	사양	199	파일	109
ㄱ		사용자 건반 타악기	81	파트(리듬)	65
건반 타악기	68	사용자 리듬	155	편치 인 녹음	116
게이트 시간	151	사용자 버튼 (음색)	28	페달 동시발음수 모드	44
곡	109, 112	사용자 버튼(리듬)	60	페달 음색	25
곡 복사	126	사용자 음색	138	페달 음색(패널)	11
곡 삭제	128	상단 건반 음색	24	폴더	109
글라이드	173	상단 건반 음색(패널)	10	풋 스위치	172
기기	98	서스테인	48	프리셋 건반 타악기	68
ㄴ		수퍼 아티큘레이션 음색	39	피치	178
녹음	114	스타일 파일 형식	157	피치 밴드	177
녹음(리드 음색 1 음색만)	115	실시간 기록	144, 149	필터	135
녹음(파트)	115	ㅇ		ㅎ	
니 레버	174	악절	57	하단 건반 음색	24
ㄷ		언어	16	하단 건반 음색(패널)	10
다음 기기	119	엔벌로프 파라미터	137	헤드폰	190
다음 페이지	125	오르간 플루트	40	홈페이지	183
단계 기록	144	오토 베이스 코드	66		
데이터 컨트롤 다이얼	12	오토 필	58		
되감기	122	요소	132		
두 번째 익스프레션 페달	176	음량(건반 타악기)	69		
등록 메모리	95	음량(반주)	65		
		음색	24		
		음색 링크	43, 50		

BSD 라이선스가 적용된 소프트웨어의 사용에 관한 설명

이 제품에 사용되는 소프트웨어는 BSD 라이선스를 준수하는 컴포넌트가 포함되어 있습니다.

일반적인 BSD 라이선스 하에 출시된 소프트웨어의 사용자에게 부과되는 제한사항은 변경 여부와 상관없이 어떤 형태로든 소프트웨어를 재배포하는 경우 재배포 시 (1) 책임 면책문, (2) 원 저작권 고지 및 (3) 라이선스 규정 목록을 반드시 포함시켜야 한다는 점입니다.

다음 내용은 위에 설명된 라이선스 조건을 토대로 표시되었으며 제품 사용에는 영향을 미치지 않습니다.

WPA Supplicant

Copyright © 2003-2009, Jouni Malinen <j@w1.fi> 및 기여자
All Rights Reserved.

이 프로그램은 GPL 버전 2 및 BSD 라이선스에 따라 이중 라이선스가 적용되므로 두 라이선스 중 하나를 선택하여 자유롭게 사용할 수 있습니다.

라이선스

변경 여부와는 상관없이 소스 및 2진 형식으로 재배포 및 사용하는 것은 다음 조건이 충족되는 경우 허용됩니다.

1. 소스 코드를 재배포하는 경우 위의 저작권 고지, 본 조건 목록 및 아래의 면책문을 포함시켜야 합니다.
2. 2진 형식으로 재배포하는 경우 위의 저작권 고지, 본 조건 목록 및 아래의 면책문을 배포 시 함께 제공되는 문서 및/또는 다른 자료에 복제해야 합니다.
3. 위에 언급된 저작권 소유자의 이름은 물론 기여자의 이름도 특정한 사전 서면 허가 없이 이 소프트웨어에서 파생된 제품을 보증하거나 홍보할 때 사용하면 안 됩니다.

본 소프트웨어는 저작권 소유자 및 기여자에 의해 "있는 그대로" 제공되며, 상업성 및 특정 목적 적합성에 대한 묵시적 보증을 비롯하여 모든 명시적 또는 묵시적 보증 책임은 부인됩니다. 저작권 소유자 또는 기여자가 피해 가능성에 대해 알고 있다고 하더라도 사유 여하 및 책임의 근거가 계약, 엄격한 책임 또는 불법행위(과실 외 기타 포함)인지 여부를 막론하고 어떤 방식으로든 본 소프트웨어의 사용으로 인해 발생하는 직접적, 간접적, 부수적, 특수적, 징벌적 또는 결과적 피해(대체 상품 또는 서비스 조달, 사용 손실, 데이터 손실 또는 수익 손실이나 사업 중단 등 포함)에 대해 어떠한 경우에도 책임을 지지 않습니다.

XySSL

Copyright © 2006-2008, Christophe Devine.
All rights reserved.

변경 여부와는 상관없이 소스 및 2진 형식으로 재배포 및 사용하는 것은 다음 조건이 충족되는 경우 허용됩니다.

- * 소스 코드를 재배포하는 경우 위의 저작권 고지, 본 조건 목록 및 아래의 면책문을 포함시켜야 합니다.
- * 2진 형식으로 재배포하는 경우 위의 저작권 고지, 본 조건 목록 및 아래의 면책문을 배포 시 함께 제공되는 문서 및/또는 다른 자료에 복제해야 합니다.
- * XySSL의 이름은 물론 기여자의 이름도 특정한 사전 서면 허가 없이 이 소프트웨어에서 파생된 제품을 보증하거나 홍보할 때 사용하면 안 됩니다.

본 소프트웨어는 저작권 소유자 및 기여자에 의해 "있는 그대로" 제공되며, 상업성 및 특정 목적 적합성에 대한 묵시적 보증을 비롯하여 모든 명시적 또는 묵시적 보증 책임은 부인됩니다. 저작권 소유자 또는 기여자가 피해 가능성에 대해 알고 있다고 하더라도 사유 여하 및 책임의 근거가 계약, 엄격한 책임 또는 불법행위(과실 외 기타 포함)인지 여부를 막론하고 어떤 방식으로든 본 소프트웨어의 사용으로 인해 발생하는 직접적, 간접적, 부수적, 특수적, 징벌적 또는 결과적 피해(대체 상품 또는 서비스 조달, 사용 손실, 데이터 손실 또는 수익 손실이나 사업 중단 등 포함)에 대해 어떠한 경우에도 책임을 지지 않습니다.

메모

For details of products, please contact your nearest Yamaha representative or the authorized distributor listed below.

Pour plus de détails sur les produits, veuillez-vous adresser à Yamaha ou au distributeur le plus proche de vous figurant dans la liste suivante.

Die Einzelheiten zu Produkten sind bei Ihrer unten aufgeführten Niederlassung und bei Yamaha Vertragshändlern in den jeweiligen Bestimmungsländern erhältlich.

Para detalles sobre productos, contacte su tienda Yamaha más cercana o el distribuidor autorizado que se lista debajo.

NORTH AMERICA

CANADA

Yamaha Canada Music Ltd.
135 Milner Avenue, Toronto, Ontario,
M1S 3R1, Canada
Tel: 416-298-1311

U.S.A.

Yamaha Corporation of America
6600 Orangethorpe Avenue, Buena Park, CA 90620,
U.S.A.
Tel: 714-522-9011

CENTRAL & SOUTH AMERICA

MEXICO

Yamaha de México, S.A. de C.V.
Av. Insurgentes Sur 1647 "Prisma Insurgentes",
Col. San Jose Insurgentes, Del. Benito Juarez,
03900, Mexico, D.F.
Tel: 55-5804-0600

BRAZIL

Yamaha Musical do Brasil Ltda.
Rua Joaquim Floriano, 913 - 4º andar, Itaim Bibi,
CEP 04534-013 São Paulo, SP. BRAZIL
Tel: 011-3704-1377

ARGENTINA

**Yamaha Music Latin America, S.A.,
Sucursal Argentina**
Olga Cossettini 1553, Piso 4 Norte,
Madero Este-C1107CEK
Buenos Aires, Argentina
Tel: 54-11-4119-7000

VENEZUELA

**Yamaha Music Latin America, S.A.,
Sucursal Venezuela**
C.C. Manzanares Plaza P4
Ofic. 0401- Manzanares-Baruta
Caracas Venezuela
Tel: 58-212-943-1877

PANAMA AND OTHER LATIN

AMERICAN COUNTRIES/ CARIBBEAN COUNTRIES

Yamaha Music Latin America, S.A.
Torre Banco General, Piso No.7, Marbella,
Calle 47 y Aquilino de la Guardia,
Ciudad de Panamá, República de Panamá
Tel: +507-269-5311

EUROPE

THE UNITED KINGDOM/IRELAND

Yamaha Music Europe GmbH (UK)
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes,
MK7 8BL, U.K.
Tel: 01908-366700

GERMANY

Yamaha Music Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: 04101-3030

SWITZERLAND/LIECHTENSTEIN

**Yamaha Music Europe GmbH
Branch Switzerland in Zürich**
Seefeldstrasse 94, 8008 Zürich, Switzerland
Tel: 044-387-8080

AUSTRIA

Yamaha Music Europe GmbH Branch Austria
Schleiergasse 20, A-1100 Wien, Austria
Tel: 01-60203900

CZECH REPUBLIC/HUNGARY/ ROMANIA/SLOVAKIA/SLOVENIA

**Yamaha Music Europe GmbH
Branch Austria (Central Eastern Europe Office)**
Schleiergasse 20, A-1100 Wien, Austria
Tel: 01-60203900

POLAND/LITHUANIA/LATVIA/ ESTONIA

**Yamaha Music Europe GmbH
Branch Poland Office**
ul. Wrotkowa 14 02-553 Warsaw, Poland
Tel: 022-500-2925

BULGARIA

Dinacord Bulgaria LTD.
Bul.Iskarsko Schose 7 Targowski Zentar Ewropa
1528 Sofia, Bulgaria
Tel: 02-978-20-25

MALTA

Olimpus Music Ltd.
The Emporium, Level 3, St. Louis Street Msida
MSD06
Tel: 02133-2144

NETHERLANDS/BELGIUM/ LUXEMBOURG

Yamaha Music Europe Branch Benelux
Clarissenhof 5-b, 4133 AB Vianen, Netherlands
Tel: 0347-358 040

FRANCE

Yamaha Music Europe
7 rue Ambroise Croizat, Zone d'activites Pariest,
77183 Croissy-Beaubourg, France
Tel: 01-64-61-4000

ITALY

Yamaha Music Europe GmbH, Branch Italy
Viale Italia 88, 20020 Lainate (Milano), Italy
Tel: 02-935-771

SPAIN/PORTUGAL

**Yamaha Music Europe GmbH Ibérica, Sucursal
en España**
Ctra. de la Coruna km. 17,200, 28231
Las Rozas (Madrid), Spain
Tel: +34-91-639-88-88

GREECE

Philippos Nakas S.A. The Music House
147 Skiathou Street, 112-55 Athens, Greece
Tel: 01-228 2160

SWEDEN

**Yamaha Music Europe GmbH Germany filial
Scandinavia**
J. A. Wettergrensgata 1, Box 30053
S-400 43 Göteborg, Sweden
Tel: +46 31 89 34 00

DENMARK

**Yamaha Music Europe GmbH, Tyskland – filial
Denmark**
Generatorvej 6A, DK-2730 Herlev, Denmark
Tel: 44 92 49 00

FINLAND

F-Musiikki Oy
Kluuvikatu 6, P.O. Box 260,
SF-00101 Helsinki, Finland
Tel: 09 618511

NORWAY

**Yamaha Music Europe GmbH Germany -
Norwegian Branch**
Grini Næringspark 1, N-1361 Østerås, Norway
Tel: 67 16 78 00

ICELAND

Skifan HF
Skeifan 17 P.O. Box 8120, IS-128 Reykjavik,
Iceland
Tel: 525 5000

RUSSIA

Yamaha Music (Russia) LLC.
Room 37, bld. 7, Kievskaya street, Moscow,
121059, Russia
Tel: 495 626 5005

OTHER EUROPEAN COUNTRIES

Yamaha Music Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: +49-4101-3030

AFRICA

SOUTH AFRICA

Global Music Instruments
Unit 4, 130 Boeing Road East Bedfordview 2008
Postnet Suite 130, Private Bag X10020 Edenvale
1610, South Africa
Tel: 27-11-454-1131

OTHER AFRICAN COUNTRIES

Yamaha Music Gulf FZE
LOB 16-513, P.O.Box 17328, Jebel Ali,
Dubai, United Arab Emirates
Tel: +971-4-881-5868

MIDDLE EAST

TURKEY/CYPRUS

Yamaha Music Europe GmbH
Merkezi Almanya Türkiye İstanbul Şubesi
Maslak Meydan Sokak No:5 Spring Giz Plaza
Bağimsız Böl. No:3, 34398 Şişli, İstanbul
Tel: +90-212-999-8010

OTHER COUNTRIES

Yamaha Music Gulf FZE
LOB 16-513, P.O.Box 17328, Jebel Ali,
Dubai, United Arab Emirates
Tel: +971-4-881-5868

ASIA

THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA

Yamaha Music & Electronics (China) Co.,Ltd.
2F, Yunhedasha, 1818 Xinzha-lu, Jingan-qu,
Shanghai, China
Tel: 021-6247-2211

HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd.
11/F., Silvercord Tower 1, 30 Canton Road,
Tsimshatsui, Kowloon, Hong Kong
Tel: 2737-7688

INDIA

Yamaha Music India Pvt. Ltd.
Spazedge building, Ground Floor, Tower A, Sector
47, Gurgaon- Sohna Road, Gurgaon, Haryana, India
Tel: 0124-485-3300

INDONESIA

PT. Yamaha Musik Indonesia (Distributor)
Yamaha Music Center Bldg. Jalan Jend. Gatot
Subroto Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia
Tel: 021-520-2577

KOREA

Yamaha Music Korea Ltd.
8F, 9F, Dongsung Bldg. 158-9 Samsung-Dong,
Kangnam-Gu, Seoul, Korea
Tel: 02-3467-3300

MALAYSIA

Yamaha Music (Malaysia) Sdn., Bhd.
No.8, Jalan Perbandaran, Kelana Jaya, 47301
Petaling Jaya, Selangor, Malaysia
Tel: 03-78030900

PHILIPPINES

Yupangeo Music Corporation
339 Gil J. Puyat Avenue, P.O. Box 885 MCPO,
Makati, Metro Manila, Philippines
Tel: 819-7551

SINGAPORE

Yamaha Music (Asia) Private Limited
Block 202 Hougang Street 21, #02-00,
Singapore 530202, Singapore
Tel: 65-6747-4374

TAIWAN

Yamaha Music & Electronics Taiwan Co.,Ltd.
3F, No.6, Section 2 Nan-Jing East Road, Taipei,
Taiwan R.O.C.
Tel: 02-2511-8688

THAILAND

Siam Music Yamaha Co., Ltd.
3, 4, 15 and 16th floor, Siam Motors Building,
891/1 Rama 1 Road, Wangmai,
Pathumwan, Bangkok 10330, Thailand
Tel: 02-215-2622

VIETNAM

Yamaha Music Vietnam Company Limited
15th Floor, Nam A Bank Tower, 201-203 Cach
Mang Thang Tam St., Ward 4, Dist.3,
Ho Chi Minh City, Vietnam
Tel: +84-8-3818-1122

OTHER ASIAN COUNTRIES

**Yamaha Corporation
Market Development Section**
Nakazawa-cho 10-1, Naka-ku, Hamamatsu,
Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2312

OCEANIA

AUSTRALIA

Yamaha Music Australia Pty. Ltd.
Level 1, 99 Queensbridge Street, Southbank,
Victoria 3006, Australia
Tel: 3-9693-5111

NEW ZEALAND

Music Works LTD
P.O.BOX 6246 Wellesley, Auckland 4680,
New Zealand
Tel: 9-634-0099

COUNTRIES AND TRUST TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

**Yamaha Corporation
Market Development Section**
Nakazawa-cho 10-1, Naka-ku, Hamamatsu,
Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2312



ZJ91940

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

C.S.G., DMI Development Division
© 2014 Yamaha Corporation

Published 2014/03 MWTO-A0
Printed in Japan

ZJ91940