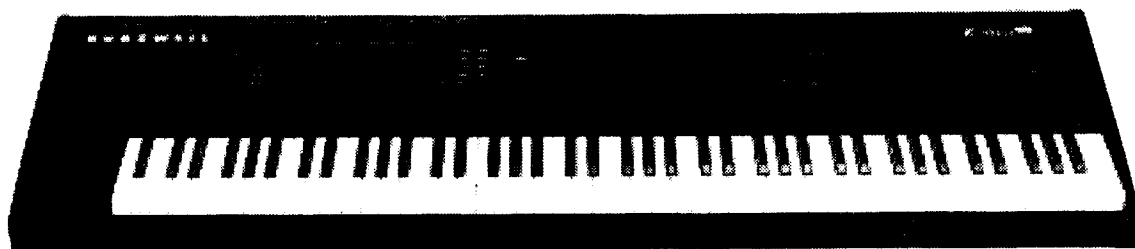

K2600

Series

한글 설명서



KURZWEIL 커즈와일

K2600 Manual

목 차

1 장 . 기초지식

1-1 . 인사말	3
1-2 . K2600 의 특징 설명	3
1-3 . 매뉴얼 이용법	4
1-4 . 내용물 및 내용물 설명	4
1-5 . K2600 연결하기 및 각 단자 설명	5
1-6 . 소리내기 (소리 찾는법)	9
1-7 . K2600 의 각 패널 설명	11
1-8 . 각 모드(Mode) 의 설명	13

2 장 . 각 모드(Mode)의 편집

2-1 . K2600 의 개념	28
- VAST , KB3	
2-2 . Program Edit	31
2-3 . KB3 Mode 의 편집	55
2-4 . Setup 의 편집	65
- Setup 의 편집과 Control Setup	
2-5 . Quick Access 의 편집	85
2-6 . Effects Mode 의 이해	87
2-7 . MIDI Mode 의 이해	89
2-8 . Master Mode 의 이해	96
2-9 . Song Mode 의 이해 및 시퀀서	100
2-10. Disk Mode	109

3 장 . 부록

3-1 . Boot Loader	114
3-2 . K2600 Editing Map	115
3-3 . K2600 의 구성도	116
3-4 . KDFX 구성도	117

1장 . 기초지식

1-1. 인사말

저희 영창 커즈와일의 K2600/X/R 을 구입해 주셔서 감사의 말씀을 드립니다.
이제 여러분은 K2600 /X/R 을 구입하시므로 여러분의 음악 활동을 하는데 있어 매우 강력한 도구를 얻게 되었습니다.

K2600 을 통하여 여러분의 음악활동에 많은 도움이 되기를 기원합니다.

1-2. K2600/X/R 의 특징

VAST - Variable Architecture Synthesis Technology

무한히 많은 소리를 많들어 낼수 있는 핵심 기술로서 5개의 DSP 블록의 조합을 통해서 사용자로 하여금 사운드 생성 및 수정을 위한 매우 다양하고 방대한 가능성을 제공합니다.

Sampler - K2600 은 기본적으로 샘플러의 개념을 가지고 있는 악기로서 K2600 에서 샘플(Sample) 을 불러와서 편집을 할수 있고 샘플링 옵션(SMP-26)을 장착하므로써 K2600 에서 새로운 샘플을 만들어 낼수도 있습니다.

ROM - K2600 은 총 12MB 의 기본 사운드롬(Base ROM)을 가지고 있으며 오케스트라 롬, 컨템퍼러리 롬을 비롯한 총 4개의 확장 롬을 장착할수 있습니다.

PRAM - K2600 의 전원을 껐다 켜도 그전의 데이터를 그대로 보존할수 있는 램으로 시퀀싱(녹음) 데이터와 새로 만든 프로그램에 대한 정보는 이곳에 저장되게 됩니다. 기본적으로 486KB 의 PRAM을 장착하고 있으며 최대 1.5MB 로 확장할수 있습니다.

SIMM - Single In-line Memory Modules. K2600 이 샘플데이터를 불러오는 공간으로 72핀 램을 사용하며 2개의 슬롯(Slot)에 총 128 MB 까지 확장이 가능합니다.

SCSI - K2600 은 SCSI 방식의 하드 디스크와 씨디롬 등의 외부 기기들을 사용할수 있습니다.

KB3 - K2600 에서는 VAST 음원 합성 방식이외에도 Hammond B3 와 같은 클래식 톤휠(Tone Wheel) 오르간을 똑같이 흉내 내어 주는 KB3 라고 하는 모드를 지원합니다.

KDFX - Kurzweil Digital Effect. 커즈와일의 기술을 이용한 뛰어난 이펙트 프로세서로 KDFX 를 이용하여 다양하고 폭넓은 효과를 표현할수 있습니다.

1-3 . 매뉴얼 이용법

이 매뉴얼은 K2600 의 기본적인 개념과 사용법을 중심으로 다루어 졌습니다. 따라서 처음 커즈와일 악기를 다루는 분들이나 커즈와일 악기를 공부하는 분들에게 많은 도움이 되리라 생각합니다.

만약 보다 자세한 내용을 원하신다면 영문 매뉴얼을 참고 하시기 바라며 후에 커즈와일 홈페이지(www.ycpiano.co.kr)를 통하여 보다 자세한 내용을 서비스 할 예정입니다.

본 매뉴얼의 구성은 1.기초 지식 2.각 모드(Mode) 의 편집 3.부록으로 구성되어 있으며 1.기초 지식 편에서는 K2600 의 기본적인 조작과 개념에 대해서 다루었으며, 2.각 모드(Mode) 의 편집 편에서는 각 모드에 대한 설명과 간단한 편집기술에 대해서 다루었고, 3.부록 에서는 각종 자료를 첨부하였습니다.

1-4. 내용물

K2600/X/R 을 구입하셨을때 그 내용물은 다음과 같습니다.

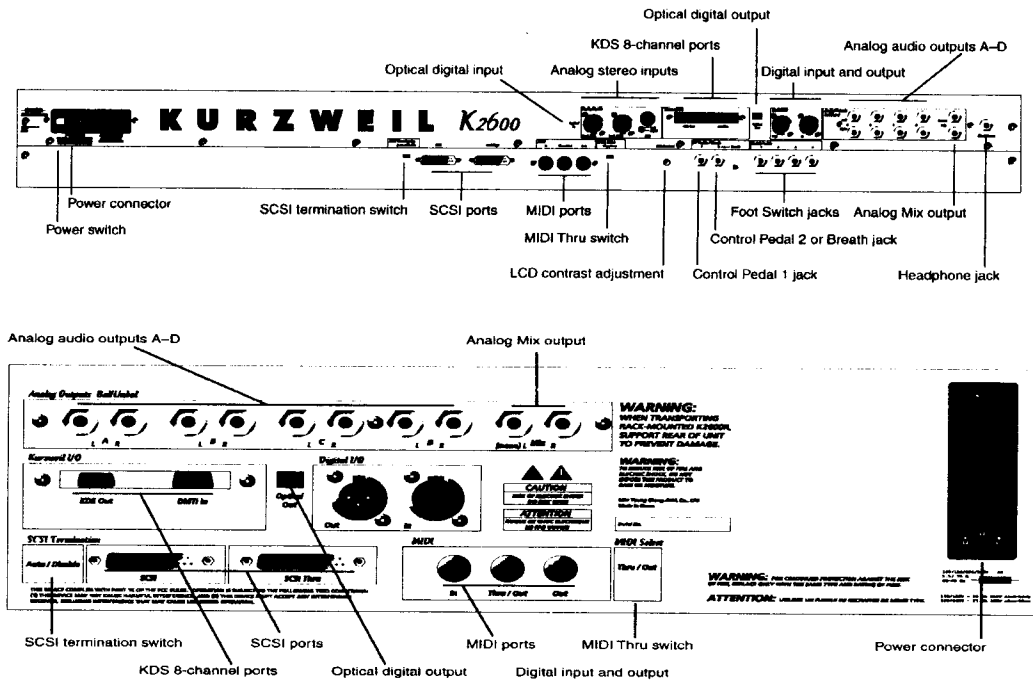
- * K2600 /X /R
- * 전원 케이블
- * 서스테인 페달 (K2600 과 K2600 X 에만 해당)
- * 한글 매뉴얼

K2600의 영문 매뉴얼은 인터넷 (www.ycpiano.co.kr)의 자료실에서 받아보실수 있습니다.

만약 위의 내용물중 빠진 것이 있다면 구입처나 영창 본사로 문의 하시기 바랍니다.

1-5 . K2600 연결하기

K2600 /X/R 의 뒷 모습



- 그림

- ① Power - 전원선을 연결하는 부분입니다.
K2600/X (건반형) 의 경우에는 전원을 선택할수 있는 Power Switch 를 포함
- ② SCSI - CD-ROM, Hard Disk, Zip Drive 등의 외부 기기를 연결하는 단자
- ③ MIDI Ports - 각종 미디 기기들을 연결하는 단자
- MIDI In - 외부의 미디기기로부터 미디 신호를 받는 부분
 - MIDI Out - K2600 으로부터 외부의 미디기기에게 미디 신호를 내보내는 부분
 - MIDI Thru - 외부로부터 MIDI In 을 통해 들어온 신호를 K2600 을 거쳐 그대로 내보내는 부분
- MIDI Thru switch - MIDI Thru 단자를 또하나의 MIDI Out 으로 설정할 때 사용

1장. 기초지식

- ③ LCD Contrast - K2600 의 화면 밝기를 조정하는 부분
K2600 R 모델의 경우는 앞쪽 판넬에 있음
 - ④ Control Pedal - 볼륨 페달 등과 같이 연속적인 데이터를 보내는 페달
(Continuous Control Pedal) 을 연결하는 단자.
Control Pedal 2 단자는 Breath Controller (입으로 부는
관악기 제어기)를 연결할수 도 있음
 - ⑥ Foot Switch - 서스테인 페달과 같이 On/Off 데이터를 보내는 페달(Switch
Pedal)을 연결하는 단자.(서스테인 페달은 Foot Switch 1 로 설정되어 있음)
 - ⑦ Analog Audio Output - K2600 으로부터 만들어진 소리를 내보내는 곳으로
K2600 은 모두 10개의 오디오 Out 단자를 가지고 있으며 이중 전체의 소리를
모아서 내보내는 곳은 Analog Mix output 단자이고, 이외에도 소리의 경로를
바꿔서 내보낼수 있는 곳이 Analog audio outputs A-D 단자임(이 단자는 모두
밸런스 타입으로 되어 있어서 믹서등에 연결시 밸런스 타입의 input 에 연결하
면 보다 안정적인 소리를 얻을수 있습니다.)
 - ⑧ Headphone - 헤드폰을 연결하는 단자 입니다.
 - ⑨ Digital I/O - 외부의 디지털 기기 들과 연결할 때 사용하는 단자.
 - ⑩ Optical Digital Output - 광출력 단자
 - ⑪ KDS I/O - 커즈와일 포맷의 디지털출력 단자 와 DMTi 연결 단자
 - ⑫ Analog Stereo input - 외부로부터 아나로그 음성 신호를 받아 들이는 단
자샘플링과 라이브 모드시 사용
 - ⑬ Optical Digital input - 광입력 단자
- 이 중에서 Optical Digital Input, Optical Digital output , analog
stereo inputs ,Digital I/O , KDS I/O 는 샘플링 Option, digital I/O
Option 등을 장착해야 생기는 부분입니다.

1-6 . 소리내기

이제 악기의 연결이 끝나고 소리가 나는 것을 확인하였으면 K2600 의 다양한 소리들을 들어 보도록 하겠습니다.

K2600 은 크게 프로그램(Program) 과 셋업(Setup) 의 소리를 가지고 있으며 셋업은 여러 개의 프로그램이라고 하는 소리를 모아 놓은 소리를 말합니다.

프로그램(Program) 에서 소리를 고르는 법

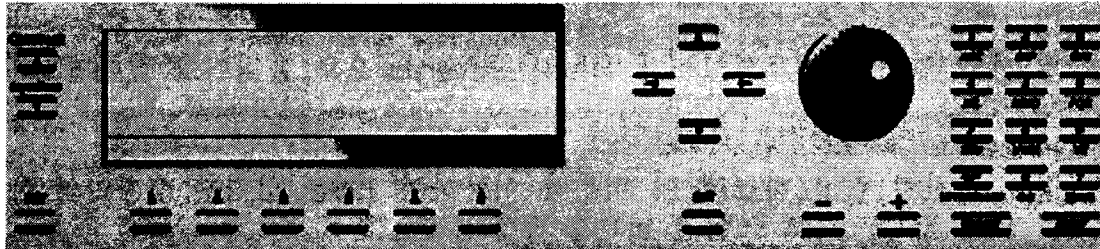


그림 < 화면과 커서 이동 버튼과 알파휠, 키패드 >

우선 화면의 왼편에 있는 버튼중에서 Program 이라고 쓰여진 버튼을 눌러 프로그램을 선택하십시오 <K2600의 경우 화면 아래에 위치>

1. 커서 이동키를 이용하는 법

K2600 의 화면 바로 오른쪽에 보이는 4개의 방향을 나타내는 버튼이 보일 것 입니다.

(◀, ▲, ▼, ▶)

이것을 커서 이동 키라고 하는데 이중에서 ▼, ▶ 버튼을 누르면 번호가 하나씩 올라가고 ◀, ▲ 버튼을 누르면 번호가 하나씩 내려가게 됩니다.

이와 같은 방법으로 여러가지 프로그램의 소리를 들어 보도록 합시다.

2. 알파 휠(Alpha Wheel) 을 이용하는 법

커서 이동키의 오른쪽에 있는 동그란 다이얼이 보일 것 입니다.

이것을 알파 휠(Alpha Wheel) 이라고 하는데 이 다이얼을 오른쪽으로 돌리면 번호가 하나씩 올라가고 왼쪽으로 돌리면 번호가 하나씩 내려가게 됩니다.

알파 휠을 오른쪽으로 돌리는 것은 + 를 왼쪽으로 돌리는 것은 - 를 의미하게 됩니다.

이와 같은 방법으로 여러가지 프로그램의 소리를 들어 보도록 합시다.

3. +,- 버튼을 이용하는 법

알파휠의 아래에 -,+ 라고 쓰여 있는 버튼이 보일 것 입니다.

이것을 -,+ 버튼이라고 하는데 + 버튼을 누를때마다 번호가 하나씩 올라가고 - 버튼을 누를때마다 번호가 하나씩 내려 가게 됩니다.

이것은 곧 알파휠을 오른쪽으로 또는 왼쪽으로 돌리는 것과 같은 역할을 하게 됩니다.

4. 번호를 입력후 엔터를 치는 법

위의 3가지 방법은 모두 번호를 순차적으로 올리거나 내릴 때 사용하는 방법이었습니다.

그런데 여기서 소개할 방법은 한번에 직접 원하는 번호로 움직일수 있는 방법입니다.

가령 예를 들어 프로그램 199번 Default Program 으로 움직이고 싶다면...

알파휠의 오른쪽을 보면 0 ~ 9 까지 쓰여 있는 버튼이 보일것입니다.

이것을 숫자키 라고 하는데 이 버튼을 이용하여 199를 입력후 숫자키의 아래에 있는 Enter 라고 쓰여진 버튼을 누르십시오.

바로 199번의 프로그램을 선택할수 있게 됩니다.

위의 4가지 방법을 이용하여 다양한 프로그램 소리를 들어보길 바랍니다.

셋업(Setup)에서...

우선 화면의 왼편에 있는 버튼중에서 Program 이라고 쓰여진 버튼을 눌러 프로그램을 선택하십시오

1. 커서 이동키를 이용하는 법

프로그램에서 소리를 찾는 것과 마찬가지로 커서 이동키를 이용하여 소리의 번호를 올리거나(▶,▼) 내릴수(▲,◀) 있습니다.

2. 알파 휠(Alpha Wheel) 을 이용하는 법

프로그램에서와 마찬가지로 방법으로 알파휠을 오른쪽으로 돌려서 번호를 올리거나 왼쪽으로 돌려서 번호를 내릴수 있습니다.

3. +, - 버튼을 이용하는 법

프로그램에서와 마찬가지로 방법으로 + 버튼을 눌러서 번호를 올리거나 - 버튼을 눌러서 번호를 내릴수 있습니다.

4. 번호를 입력후 엔터를 치는 법

프로그램에서와 같은 방법으로 찾으려고 하는 음색의 번호를 입력후 Enter 버튼을 눌러서 빠르게 음색을 선택할수 있습니다.

Quick Access 에서...

Quick Access 모드(Mode) 는 빠르게 소리를 찾는 모드로 10 개의 소리를 बैं크라고 하는 공간에 모아 놓고 그 बैं크에 있는 소리를 아래와 같은 방법으로 빠르게 선택할수 있는 모드입니다. 이 모드는 특히 라이브 연주시(공연이나 교회의 반주등) 아주 유용한 모드입니다.

1. Quick Access Bank 의 선택

우선 Q.Access (Quick Access) 버튼을 눌러서 Quick Access 모드로 들어 갑니다.

```
QuickAccessMode <>Bank:1 For Show 1
Silk Rhodes POLY TOUCH Voice+String
NastyTrombone SINK MONSTA Waterflute
Soon Jazz Trio 2 Fretless Bas
VELVETEEN

Xpose:0ST SINK MONSTA Chan:1
Octav- Octav+ Panic Sample Chan- Chan+
```

그림 (Q.Access Mode 의 화면)

위의 그림에서 제일 상단의 QuickAccessMode <> Bank:1 For Show 1 는 현재 बैं크에 대한 설명을 하고 있는 것입니다.

QuickAccessMode - 현재 Quick Access Mode 에 위치해 있음을 나타내 줍니다.

<>Bank : 1 - 현재 बैं크 1 에 있음을 의미하는 것으로 화면 왼편에 있는 Chan/Bank 버튼 (▲, ▼) 을 눌러서 बैं크를 움직일수 있습니다.

Chan/Bank 버튼을 누를 때 마다 बैं크가 움직이며 (<>Bank : 2, <>Bank : 3 , ...) 그 화면에는 새로운 10개의 음색이 보여질 것입니다.

For Show 1 - 그 बैं크의 이름입니다. 각 음색마다 이름이 있듯이 소리를 모아 놓은 बैं크에도 각각 그 이름이 있습니다. 현재의 बैं크의 이름은 For Show 1 입니다.

그 아래에 놓여 있는 10개의 음색(Silk Rhodes , POLY TOUCH , Voice+String ,NastyTrombone, SINK MONSTA ...) 은 현재 बैं크에 모여 있는 프로그램과 셋업음색들입니다.

2. Keypad 버튼을 이용하는 법

뱅크를 이루고 있는 10개의 음색들은 10개의 Keypad(0 ~ 9 까지의 번호가 써 있는 버튼) 와 일대일 대응을 합니다.

1장. 기초지식

Silk Rhodes	POLY TOUCH	Voice+String	1	2	3
NastyTrombone	SINK MONSTA	Waterflute	4	5	6
Soon	Jazz Trio2	Fretless Bas	7	8	9
	VALVETEEN			0	

화면상의 10개의 음색 배치

Keypad

위의 그림과 같이 각각의 소리는 각각의 버튼에 해당합니다. 예를 들어 Fretless Bas 음색을 선택하고 싶다면 그 위치에 해당하는 9번 버튼을 누르면 선택이 됩니다.

즉 하나의 버튼 만으로 음색을 선택하게 되는 것입니다.

3. 커서 이동키를 이용하는 법

이제 커서 이동키를 한번 눌러 보도록 하겠습니다.

커서 이동키의 화살표 방향으로 선택되어진 음색이 움직이는 것을 알수 있습니다.

4. 알파휠 및 +, - 버튼을 이용하는 법

- 여기서 잠깐 - 이미 눈치를 채셨을지 모르겠지만... 알파휠을 오른쪽으로 돌리는 것은 + 버튼을 누르는 것과 같은 역할을 알파휠을 왼쪽으로 돌리는 것은 - 버튼을 누르는 것과 같은 역할을 하게 됩니다.

Quick Access Mode 에서 +, - 의 의미는 선택되어진 음색을 오른쪽으로 움직일 것인지(+) 왼쪽으로 움직일 것인지(-) 를 의미합니다.

Silk Rhodes POLY TOUCH Voice+String → Silk Rhodes POLY TOUCH Voice+String
NastyTrombone SINK MONSTA Waterflute + NastyTrombone SINK MONSTA Waterflute

1-7 . K2600 의 각 패널 설명

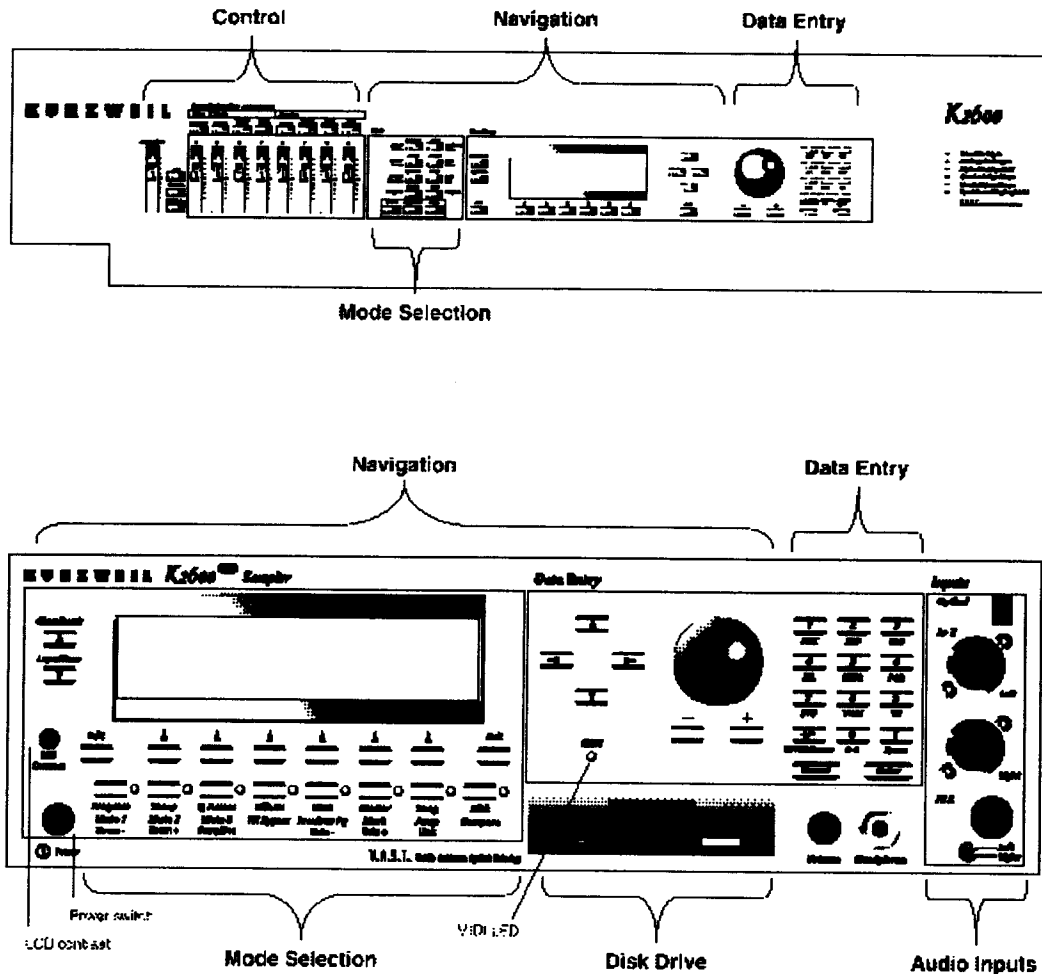


그림 - k2600의 전면 패널

K2600 /X/R 의 패널은 크게 Navigation , Mode Selection , Data Entry 의 세 부분으로 나뉘어 집니다.

- 1.Mode Selection** - K2600 /X/R 은 모두 8개의 모드가 있으며 각 모드를 선택하는 부분입니다. 각 모드에 대한 설명은 다음 절에서 설명할 것 입니다. Mode 는 Program, Setup, Q.Access , Effect , MIDI , Master , Song ,Disk Mode 가 있습니다.

2.Data Entry - K2600 /X/R 에서 데이터를 입력할 때 사용하는 부분입니다.

Keypad 와 Enter (수치를 입력할 때 사용), Cancel (입력을 취소할 때 사용) 버튼, 알파필과 +,- 버튼 으로 구성되어 있습니다.

3.Navigation - K2600 /X/R 의 여러가지 상황을 나타내 주는 부분입니다.

여러가지 상황을 보여주는 LCD 창(화면) 과 화면상의 여러가지 요소들을 선택할수 있는 커서 이동키(◀,▲,▼,▶) , 채널 및 बैं크를 바꿔 주는 Chan/Bank 버튼, 그리고 각 화면의 상황에 따라 그 기능이 바뀌는 화면 바로 아래 위치한 6개의 소프트버튼(Soft Button)으로 구성되어 있습니다.

Edit 버튼 - 각 모드(Mode) 에서 그 구성을 새로 만들려고 할 때 편집모드(Mode) 로의 진입을 위한 버튼 입니다. 예를 들어 Quick Access बैं크 1번을 고치고 싶다면 Quick Access Mode 의 Bank : 1 에서 이 버튼(Edit 버튼) 을 눌러 बैं크 1번을 새롭게 고칠수 있는 편집 상태로 들어가게 됩니다.(편집 방법에 대해서는 2장에서 설명할 것입니다.)

Exit 버튼 - 각각의 상황에서 그 전단계로 돌아가려고 할 때 사용하는 버튼입니다.

예를 들어 Quick Access 의 Edit 상황에 있었다면(앞의 예의 상황), 여기서 Exit 버튼을 눌러서 Quick Access Mode 로 돌아 오며 여기서 다시 Exit 버튼을 누르면 최종적으로는 Program Mode 로 돌아오게 됩니다.(만약 여러분이 이 버튼 저 버튼을 누르다가 전혀 낯선 화면이 나타났다면 Program 화면이 나타날 때까지 Exit 버튼을 누르면 됩니다.)

Exit 버튼과 Edit 버튼을 누름에 따라 각각 그 상태가 어떻게 변하는지에 대해서는 부록의 Editing Map 을 참고하시기 바랍니다.

1-8. 각 모드의 설명

K2600 은 각 상태를 나타내는 모드(Mode)가 있으며 이것은 크게 다음과 같은 8개의 모드(Mode)로 분류됩니다.

화면의 왼쪽에 있는 8개의 버튼으로 각 모드를 선택할 수 있습니다.

(K2600R의 경우 화면 아래에 위치)

Program - K2600 에서 사용할 수 있는 기본적인 음색으로 하나의 프로그램(Program)은 하나의 미디채널을 사용하게 됩니다.

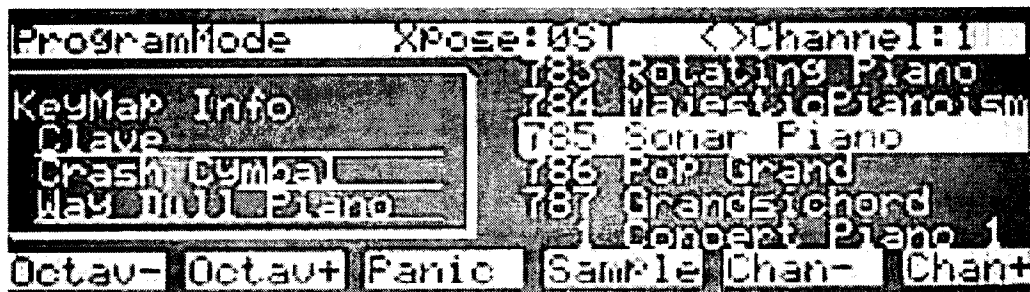


그림 - 프로그램의 화면

① 화면 상단

- ProgramMode
현재의 모드를 보여 주는 부분입니다. 현재의 모드가 프로그램 모드임을 보여줍니다.
- Xpose:0 ST
Transpose (Xpose), 조옮김을 표시해 줍니다. 현재의 프로그램 음색이 조옮김이 되어 있는지를 표시해 줍니다.
ST 는 Semi Tone 의 약자로 반음을 의미합니다. 현재의 상태 0 ST 은 0개의 반음만큼 조옮김이 되었다는 것이므로 조옮김이 되지 않았다는 것을 의미합니다.
- <> Channel : 1
미디 채널을 나타냅니다. 프로그램은 하나의 미디채널을 사용하기 때문에 지금의 음색이 어떤 미디 채널을 사용하고 있는지를 위와 같이 보여주고 있습니다.

② 화면의 중간

- 네모난 상자 KeyMap Info
Drum Program
프로그램은 여러 개의 키맵(Key Map) 으로 이루어져 있는데 이 네모난 상

자에서는 각 프로그램이 어떤 키맵들로 구성되어 있는지를 보여 줍니다. 만약 프로그램이 3개 이하의 키맵으로 구성되어 있다면 KeyMap Info 라는 화면과 함께 각 KeyMap 의 이름, 그리고 그 키맵이 어느정도 영역까지 할당되어 있는지를 밑줄로 보여 주고 있으며 3개 이상의 키맵으로 구성이 된 경우에는 Drum Program 이라는 화면과 함께 모두 몇 개의 키맵으로 구성이 되었는지(예> 13 layers)를 보여 줍니다.

- 프로그램 이름
반전되어 있는 음색이 현재 선택되어진 음색이며 그 위의 음색 2가지와 아래의 음색 3가지가 함께 표시되어 집니다.

③ 화면의 하단 (Soft Button)

화면의 제일 아랫단에는 모두 6개까지의 반전되어진 글자들이 나타나며 그 아래 있는 버튼을 누를 때 그 글자에 해당하는 기능을 수행하게 됩니다. (화면 아래에 위치한 6개의 버튼은 화면에 따라 그 기능이 바뀌는 버튼이며 소프트 버튼이라고 불리웁니다.)

- Octav-
이 버튼을 누를 때마다 선택되어진 프로그램의 음정이 한 옥타브씩 내려가게 됩니다. 그리고 화면 상단의 Xpose 도 -12 ST, -24 ST, -36 ST 으로 바뀌게 됩니다. (한 옥타브는 12개의 반음으로 구성되어 있으므로...)
- Octav+
이 버튼을 누를 때마다 선택되어진 프로그램의 음정이 한 옥타브씩 올라가게 됩니다. 그리고 화면 상단의 Xpose 도 12 ST, 24 ST, 36 ST 으로 바뀌게 됩니다.
- Panic
만약 음이 끊이지 않을 때 이 버튼을 누르면 현재 나고 있는 모든 음들이 사라지게 됩니다.
- Sample
K2600 에서 사용된 샘플에 대한 정보를 얻거나 편집할 때 사용하는 버튼입니다.
- Chan-
현재 프로그램이 나타난 미디 채널을 하나씩 내릴 때 사용됩니다.
이 버튼을 누를때마다 화면 상단 우측의 <> Channel : 1 의 값이 하나씩 내려가게 됩니다. K2600 은 모두 16개의 미디채널을 사용하므로 채널 1의

상태에서 이 버튼을 누르면 16,15,14,...의 순으로 내려 가게 됩니다.

- Chan+

현재 프로그램이 나타난 미디 채널을 하나씩 올릴 때 사용됩니다.

이 버튼을 누를때마다 화면 상단 우측의 < Channel : 1 의 값이 하나씩 올라가게 됩니다.

K2600 은 모두 16개의 미디채널을 사용하며 채널 1의 상태에서 이 버튼을 누르면 2,3,4,...의 순으로 올라 가게 되며 16 까지 올라간 다음에는 다시 1로 바뀌게 됩니다.

Setup - 여러 개의 프로그램(Program)이 모여져서(모두 8개까지의 프로그램을 모을수 있음) 만든 음색으로 하나의 프로그램이 하나의 미디채널을 사용하므로 셋업(Setup)의 음색은 여러 개의 미디채널을(모두 8개까지 사용가능) 사용하게 됩니다.

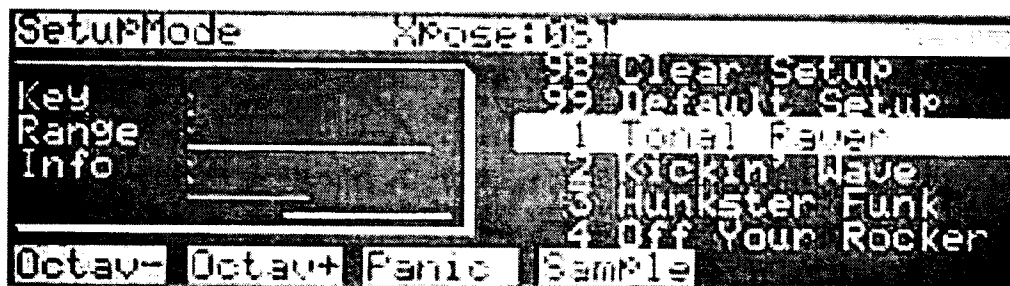


그림 - 셋업의 화면

① 화면의 상단

- SetupMode

현재의 모드를 보여 주는 부분입니다. 현재의 모드가 셋업 모드임을 보여 줍니다.

- Xpose : 0 ST

Transpose (Xpose), 조옮김을 표시해 줍니다. 현재의 프로그램 음색이 조옮김이 되어 있는지를 표시해 줍니다.

셋업의 경우 여러 개의 미디 채널을 사용하기 때문에 채널에 대한 정보는 나타나지 않습니다.

② 화면의 중간

- 네모난 상자 Chan/Program Info
Key Range Info

셋업은 여러 개의 프로그램 으로 이루어져 있는데 이 네모난 상자에서는 각 셋업이 어떤 프로그램들로 구성되어 있는지를 보여 줍니다.

만약 셋업이 3개 이하의 프로그램으로 구성되어 있다면 Chan/Program Info 라는 화면과 함께 각 프로그램의 이름과 사용된 채널, 그리고 그 프로그램 이 어느정도 영역까지 할당되어 있는지를 밑줄로 보여 주며 3개 이상의 프로그램으로 구성이 된 경우에는 Key Range Info 이라는 화면과 함께 각 구성 프로그램의 사용영역을 밑줄로 보여 줍니다.

- 셋업 이름
반전되어 있는 음색이 현재 선택되어진 음색이며 그 위의 음색 2가지와 아래의 음색 3가지가 함께 표시되어 집니다.

③ 화면의 하단 (Soft Button)

- Octav-
이 버튼을 누를 때마다 선택되어진 셋업의 음정이 한 옥타브씩 내려가게 됩니다. 그리고 화면 상단의 Xpose 도 -12 ST, -24 ST, -36 ST 으로 바뀌게 됩니다. (한 옥타브는 12개의 반음으로 구성되어 있으므로...)
- Octav+
이 버튼을 누를 때마다 선택되어진 셋업의 음정이 한 옥타브씩 올라가게 됩니다. 그리고 화면 상단의 Xpose 도 12 ST, 24 ST, 36 ST 으로 바뀌게 됩니다.
- Panic
만약 음이 끊이지 않을 때 이 버튼을 누르면 현재 나고 있는 모든 음들이 사라지게 됩니다.
- Sample
K2600 에서 사용된 샘플에 대한 정보를 얻거나 편집할 때 사용하는 버튼입니다.

셋업 모드는 여러 개의 미디 채널을 사용하기 때문에 프로그램 모드에서 보여 졌던 Chan-, Chant+ 의 소프트 버튼은 없습니다.

Quick Access - 1-6절에서 설명한 바와 같이 같은 계열의 소리(본인이 자주 사용하는 소리나 라이브 연주시 사용할 소리등...)를 하나의 बैं크로 묶어 놓는 모드로 기본적인 बैं크를 가지고 있고 사용자가 새로운 बैं크를 만들수도 있습니다.



그림 - Quick Access 의 화면

① 화면의 상단

- QuickAccessMode
현재의 모드를 보여 주는 부분입니다. 현재의 모드가 퀵 액세스 모드임을 보여줍니다.
- <>Bank : 1 Keys
현재 선택 되어진 퀵 액세스 모드의 बैं크 번호와 이름을 보여줍니다.
(1-6 절에서 설명한 것과 같이 한 개의 बैं크는 10개의 음색으로 구성되어 집니다.-프로그램과 셋업을 모두 포함)

② 화면의 중간

- 1-6 절에서 설명한 것과 같이 10개의 음색을 오른쪽의 Keypad 와 대응한 배치로 구성
- Xpose : 0ST
Transpose (Xpose), 조옮김을 표시해 줍니다. 현재의 선택되어진 음색(프로그램 또는 셋업)이 조옮김이 되어 있는지를 표시해 줍니다.
- VAST B3! PW+CC2
선택되어진 음색의 이름을 보여 줍니다.
- Chan: 1 또는 Setup
선택되어진 음색이 프로그램일 경우 그 프로그램이 사용하고 있는 미디 채널을 표시해 주고 선택되어진 음색이 셋업일 경우 Setup 이라고 표시해 줍니다.

③ 화면의 하단(Soft Button)

퀵 액세스에서 사용되어지는 소프트 버튼은 프로그램 모드에서 사용되어진 소프트 버튼과 동일하게 구성되어 있으며 기능도 같습니다.

Effects - K2600 /X/R 의 음향효과와 관련된 여러가지 요소들을 설정해 주는 모드입니다.(자세한 내용은 2-6 절에서 다룰 것 입니다.)

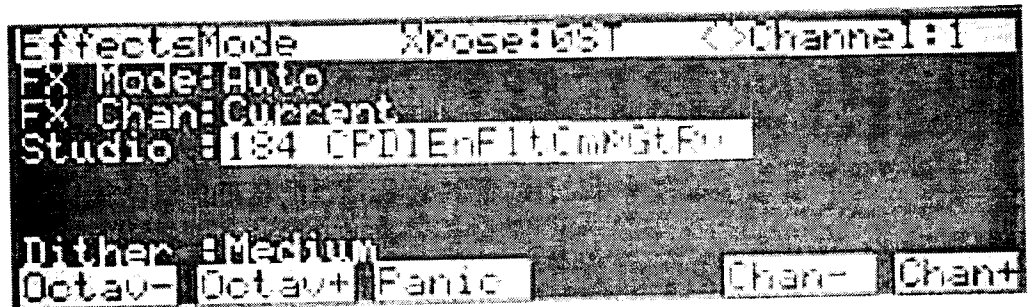


그림 - Effects 의 화면

① 화면의 상단

- EffectsMode

현재의 모드를 보여 주는 부분입니다. 현재의 모드가 이펙트 모드임을 보여줍니다.

- Xpose : 0 ST

Transpose (Xpose), 조옮김을 표시해 줍니다. 현재의 프로그램 음색이 조옮김이 되어 있는지를 표시해 줍니다.

- < > Channel : 1

미디 채널을 나타냅니다.

② 화면의 중간

- FX Mode : Auto

- FX Channel : Current

- Studio : 49 Sndbrd Room Hall

- Dither : Midium

이펙트에 관련된 부분은 2-6절에서 설명을 할 것입니다.

③ 화면의 하단(Soft Button)

이펙트 모드에서 사용되어지는 소프트 버튼은 Sample 버튼이 없다는 것을

외하고는 프로그램 모드에서 사용되어진 소프트 버튼과 동일하게 구성되어 있으며 기능도 같습니다.

MIDI - MIDI 의 설정과 관련된 모드로 MIDI 모드 내에는 또 다른 다양한 모드가 존재합니다.

처음 MIDI 모드를 설정했을 때에는 TRANSMIT(전송) 모드로 설정이 되어 있지만 MIDI 모드를 통하여 K2600 과 다른 미디기기(컴퓨터의 시퀀서나 또 다른 음원, 신디사이저 등등의...)와 미디신호를 어떻게 주고 받을 것인지를 설정하게 됩니다. (자세한 내용은 2-7절에서 다룰 것입니다.)

Master - K2600 의 전체적인 설정(K2600 의 튜닝이나 조옮김, 건반의 민감도 조정, 애프터 터치 민감도 등...)을 설정해 주는 모드입니다.

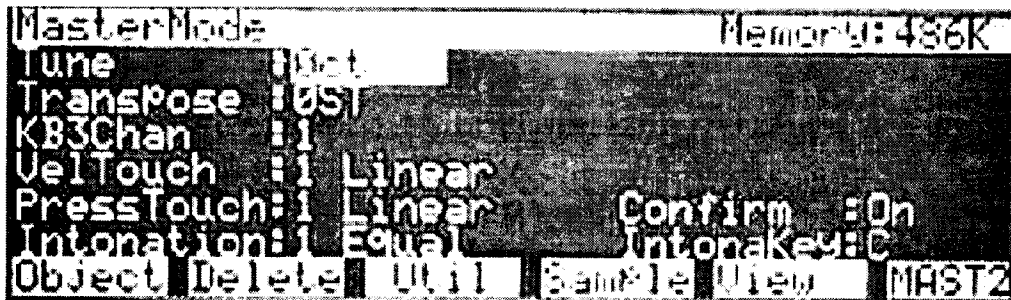


그림 - 마스터모드의 화면

① 화면의 상단

- MasterMode
현재의 모드를 보여 주는 부분입니다. 현재의 모드가 마스터 모드임을 보여줍니다.
- Memory : 486 K
현재 사용할수 있는 K2600 의 P-RAM 의 용량을 나타냅니다.

② 화면의 중간

- Tune : Oct
K2600 을 조율할 때 사용합니다.

1장. 기초지식

ct는 Cent 를 의미하며 반음은 100cent 입니다.
즉 K2600 을 1/100 음 단위로 조율이 가능합니다.

- Transpose : 0 ST

K2600 을 조옮김할 때 사용합니다.

악기 자체를 조옮김할 때 사용하는 것으로 예를 들어 K2600 을 클라리넷과 같은 Bb 조 의 악기로 만들고 싶다면-클라리넷의 경우는 C음을 연주하면 Bb 음이 나는 이조 악기입니다.- 여기서 - 2ST (Semi Tone) 으로 설정하면 됩니다.(K2600 의 '도'음을 치면 Bb음이 연주됩니다.

- KB3Chan : 1

K2600 에서 클래식 톤휠 오르간 모드인 KB3 의 음색을 사용할 수 있는 채널은 한 채널로 정해져 있는데 몇번 채널에서 KB3 의 음색을 사용할지를 정해 주는 것입니다.

만약 여기서 정해진 채널 이외의 다른 채널에서 KB3 음색(프로그램 750번 ~ 769번)을 선택하면 음색이름에 괄호가 쳐 지고 소리가 나지 않습니다. 또한 중간의 화면에는 ' KB3Chan is Ch1 ' 과 같이 마스터 모드에서 정해진 KB3 채널이 몇번인지를 표시해 주게 됩니다.

- VelTouch : 1 Linear

K2600 의 건반의 민감도를 설정합니다.(Velocity Touch)

Light 1,2,3 은 가벼운 건반과 같은 민감도로 설정되며 Hard 1,2,3 은 무거운 건반과 같은 민감도로 설정이 됩니다. Piano Touch 는 피아노와 흡사한 건반의 민감도로 설정이 됩니다.

- PressTouch : 1 Linear

K2600 의 애프터 터치 민감도를 설정합니다.

애프터 터치(After Touch) 는 건반을 친 후 이차적 압력을 가해서 소리에 변화를 주는 것으로 예를 들어 관악기소리를 하나 선택한 후에 건반을 치고 난후 건반에서 손을 떼지 말고 더 세게 눌러 보십시오. 소리에 변화가 생길 것 입니다.이것을 애프터 터치라고 합니다.

- Intonation : 1 Equal

K2600 의 음조를 선택합니다. 현재 우리가 주로 사용하는 것은 평균율(Equal)이라는 것을 사용하는데 이것을 조정할수 있습니다.

- Confirm : On

Confirm(Confirmation)은 사용자가 영구적으로 메모리를 변경시키려 할 때

K2600 이 다시 한번 확인을 시켜 주는 메시지를 내보내 줄것인지 아닌지를 설정하는 것입니다. 예를 들어 새로 만든 데이터를 지우려고 할 때 Confirm 이 On 으로 설정되어 있다면 정말로 지울것인지를 물어 보는 메시지를 내보내지만 Off 로 설정이 되어 있다면 확인메시지를 내보내지 않고 바로 지워 버리게 됩니다. 여러분은 이 기능을 On 시켜 두므로 해서 여러분의 실수에 대해 다시한번 생각을 돌이킬수 있는 기회를 얻게 될 것입니다.

- IntonaKey : C

Intonation , 즉 음조의 기준음을 결정해 주는 것입니다. 평균율에 경우에는 모든음의 음정 차이가 일정 하므로 음조의 기준음이 무의미하지만 다른 음조들의 경우에는 차이가 나게 됩니다.

③ 화면의 하단(Soft Button)

- Object

K2600 에서 사용되어지는 각종 데이터를 Object 라고 하는데 이 Object 들을 지우거나 이동하거나 이름을 바꾸거나 하는 등의 일을 할수 있는 상태로 가게 됩니다.

- Delete

K2600 에서 100번 단위로 데이터를 지울수 있게 해 줍니다.

- Util

MIDI 메시지와 동시 발음수 등을 표시해주는 상태로 가게 됩니다.

- Sample

K2600 에서 사용된 샘플에 대한 정보를 얻거나 편집할 때 사용하는 버튼입니다.

- View

프로그램이나 셋업 모드의 화면을 다음과 같은 화면으로 바꿔 주는 버튼입니다.

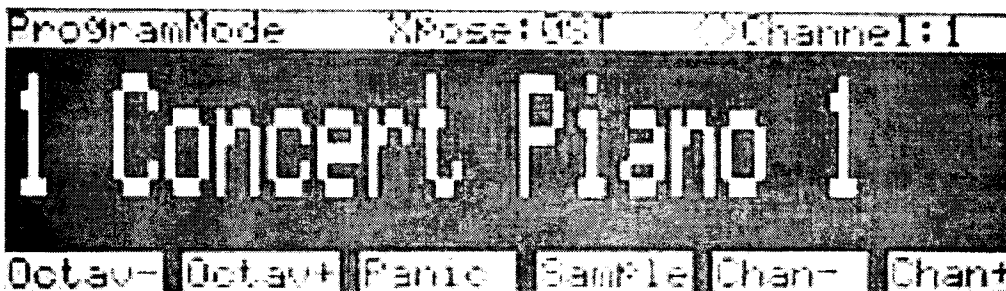


그림 - Large Screen 화면

- MAST2

이 버튼을 통하여 두번째의 마스터 화면으로 바뀌줍니다.
두번째의 마스터 화면에는 다음의 두개의 소프트 버튼이 있으며 보코더 모드를 켜고 끌 수 있습니다.(보코더 모드를 사용하기 위해서는 샘플링 옵션을 장착해야 합니다.)

- Reset

K2600 을 초기화 시키는 것입니다. K2600 은 Reset 을 통하여 공장 출하 당시의 상태로 돌아가게 되며 새로 만든 데이터나 디스켓 등을 통하여 불러온 데이터도 모두 지워지게 됩니다.

- MAST1

이 버튼을 통하여 첫번째의 마스터 화면으로 복귀합니다.

Song - K2600 에 시퀀싱(Sequencing - 녹음기능)을 할 때 사용하는 모드입니다. 사용자는 이 모드를 통하여 혼자서도 16개의 악기소리를 녹음, 편집할 수 있습니다.

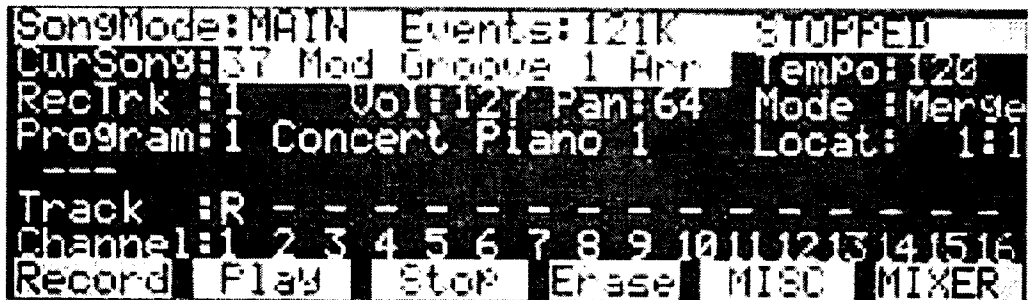


그림 - 송모드의 화면

① 화면의 상단

- SongMode : MAIN

현재의 모드를 보여 주는 부분입니다. 현재의 모드가 송모드임을 보여주며 송모드의 주화면(Main)임을 보여 줍니다.

- Events : 121 K

송모드에서 녹음에서 사용할 수 있는 메모리 용량을 보여주는 것입니다.

- STOPPED

송모드의 상태를 나타내 주는 것으로 REC READY - 녹음 준비중,

RECORDING - 녹음중, PLAYING - 연주중, STOPPED - 멈춤 으로 표시가 됩니다.

② 화면의 중간

- CurSong: 1 NewSong
선택된 곡의 번호와 이름을 나타냅니다.(Current Song)
- Tempo : 120
선택된 곡의 빠르기를 보여줍니다.
- RecTrk : 1
녹음할 트랙을 정합니다.(Record Track)
- Vol :127
각 트랙의 음량을 정합니다.
- Pan :64
각 트랙의 PAN(소리 좌우의 위치)을 정합니다.
- Mode : Merge
녹음의 방법을 정합니다.(자세한 내용은 2-9 절에서 설명할 것입니다.)
- Program : 1 Concert Piano 1
각 트랙의 프로그램을 정합니다.
- Locat : 1:1
현재 곡의 위치를 몇번째 마디: 몇번째 박자 로 표시해 줍니다.
- Track : R - - - - -
각 트랙의 상태를 표시합니다.
R : 녹음중 또는 녹음 가능
P : 연주 중 또는 연주 가능
M : 뮤트(Mute)
- Channel: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
각 트랙의 채널을 보여 줍니다.

③ 화면의 하단(Soft Button)

- Record
송모드에서 녹음 준비상태로 들어 가게 됩니다.
- Play
송모드에서 연주를 하는 상태로 되거나, 또는 녹음준비상태(Record버튼을 누른 상태)에서 이 버튼을 누르면 녹음 상태가 됩니다.
- Stop
녹음 또는 연주를 멈춥니다.
- Erase
트랙을 지울 때 사용합니다.
- MISC
송모드와 관련된 다양한 기능과 관련된 화면으로 이동합니다.(Miscellaneous)
- MIXER
녹음된 곡의 음량과 소리 위치등을 조정하는 믹서화면으로 이동합니다.

여기서 잠깐 - 간단한 녹음 방법

모드 버튼의 아래를 보시면 Record, Play/Pause, Stop 이렇게 3개의 버튼을 보실 수 있습니다.

여러분은 이 버튼을 이용하여 간단하게 녹음을 하실수 있습니다.

1. 프로그램 모드로 가십시오.
2. 녹음하려고 하는 악기의 음색을 선택하십시오.
3. 위의 3개의 버튼중 Record 버튼을 누르십시오.(Record 버튼에 빨간불이 들어옵니다.)
4. 이제 Play 버튼을 누르십시오.(녹음기에서 Rec버튼과 Play 버튼을 같이 눌러야 녹음이 되는것과 마찬가지입니다.)
5. 박자를 세는 소리가 나을것입니다.이 박자에 맞추어 연주를 하십시오.

(만약 이 박자기(메트로놈) 소리가 없이 녹음을 하고 싶다면 송(Song)모드로 가서서 MISC 버튼을 누르시고 화면의 중간에 있는 Click: Rec 를 Click : off 로 설정하십시오. 설정이 끝났으면 다시 프로그램 모드를 선택합니다.)

6. 연주가 끝나면 Stop 버튼을 누르십시오.
7. Save changes to this song? 이라는 메시지가 나올 것입니다.
여기서 Play 버튼을 누르면 방금전에 연주한 내용을 확인해 보실수 있습니다.
마음에 든다면 Yes 버튼을 눌러서 저장하시고 마음에 들지 않는다면 No 버튼을 누른후 다시 녹음을 하시면 됩니다.
8. Save NewSong as : ID#200 이라는 메시지가 나올것입니다. 여기서 Save 를 누르시면 녹음이 끝나는 것입니다.

Disk - K2600 에서 디스켓이나 SCSI 기기(하드 디스크나 CD-ROM 드라이브 등)를 통하여 각종 데이터를 불러 오거나 저장하는 등의 관리를 하는 모드입니다.

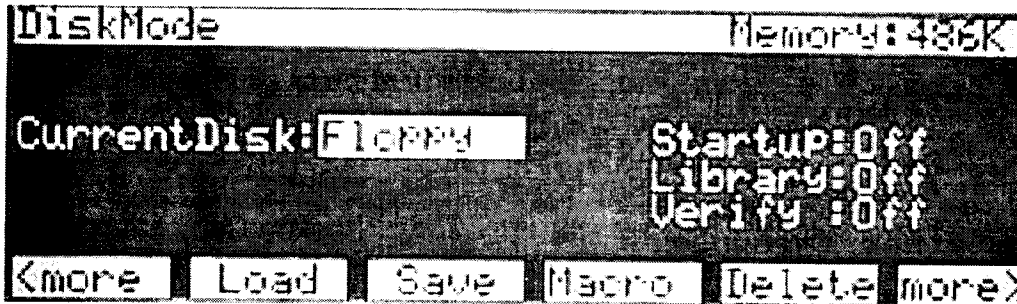


그림 - 디스크 모드의 화면

① 화면의 상단

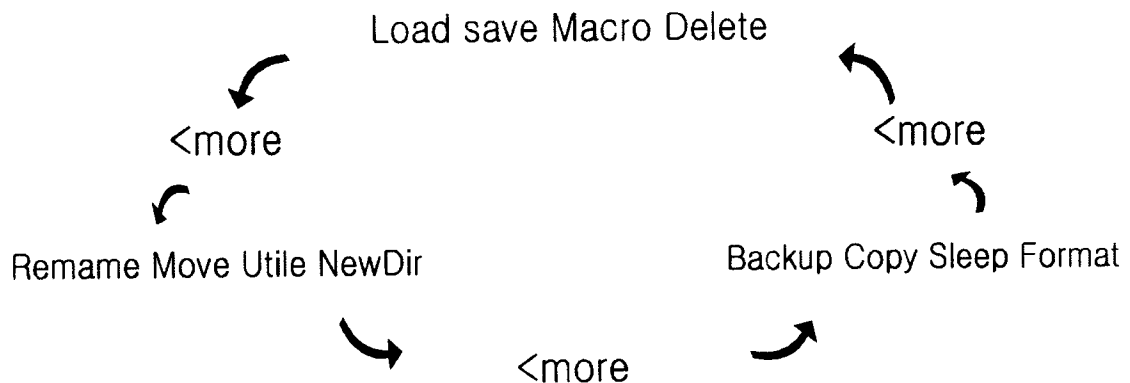
- DiskMode
현재의 모드를 보여 주는 부분입니다. 현재의 모드가 디스크 모드임을 보여줍니다.
- Samples: 4096 K (Sample RAM이 장착된 경우 나타납니다.)
샘플램의 남은 용량을 보여 줍니다.
- Momory : 486 K
P-RAM 의 용량을 보여 줍니다.

② 화면의 중간

- CurrentDisk : Floppy
현재 선택되어진 디스크를 보여 주고 새로운 디스크를 선택할수 있습니다.
- Startup : Off
K2600 이 켜지는 순간 디스켓을 통해서 일정한 데이터를 불러 올수 있는 데(Start Up), 어느 드라이브를 통해서 불러 올지를 정해 줍니다.
- Library : Off
라이브러리의 위치를 정해 줍니다.
- Verify : Off
디스크 모드에서 저장을 할 때 확인 작업을 하게 할지를 정하는 것으로 Verify 가 On 으로 설정된 경우 속도가 느려지는 단점이 있으나 반면 보다 안정적으로 디스크를 통한 작업을 할수 있게 됩니다.

③ 화면의 하단(Soft Button)

- < more , more >
소프트버튼의 기능을 확장 시키기 위해서 이 버튼을 통하여 소프트버튼의 기능이 움직이게 됩니다.



- Load
플로피 디스크 드라이브나 하드 디스크 등의 외부기기로부터 데이터를 불러 올 때 사용합니다
- Save
플로피 디스크 드라이브나 하드 디스크 등의 외부기기에 데이터를 저장할 때 사용합니다

- Macro
일정한 순서의 일을 진행시킬 때 사용합니다.(매크로 파일을 만들 때...)
- Delete
외부기기의 데이터를 지울 때 사용합니다.
- Backup
데이터를 백업 할 때 사용합니다.
- Copy
데이터를 복사할 때 사용합니다.
- Sleep
외부의 저장 매체를 안전하게 멈추게 할 때 사용합니다.
- Format
디스켓이나 외부기기를 초기화 할 때 사용합니다.
- Rename
파일의 이름을 바꿀 때 사용합니다.
- Move
파일을 이동시킬 때 사용합니다.
- Util
디스크에 대한 각종 자료들을 보거나 파일을 찾는 등의 일을 할 때 사용합니다.
- NewDir
디스크에 새로운 디렉토리를 만들 때 사용합니다.

2 장. 각 모드(Mode) 의 편집

2-1 K2600 의 개념

K2600 에서 사용하는 제일 작은 소리의 단위는 샘플(Sample) 입니다. 여러분은 외부의 매체(디스켓이나 하드 디스크)를 통하여 이 샘플을 불러 오거나 또는 ROM 에 있는 샘플을 사용할수 있으며 샘플링 옵션이 장착되어 있는 경우 직접 샘플을 녹음할수도 있습니다.

이렇게 만들어진 샘플을 각 건반 및 벨로시티(Velocity, 건반을 치는 세기)에 따라 할당을 합니다. 이렇게 여러 개의 프로그래밍된 샘플이 모여서 하나의 키맵(KeyMap)을 만들게 됩니다.

키맵은 알고리즘(Algorithm)에 의해서 다양한 소리로 변화를 하게 됩니다. 이렇게 알고리즘에 의해서 변화된 상태의 소리를 레이어(Layer) 라고 합니다.

프로그램(Program)은 위에서 설명한 레이어를 모두 32 개까지 모아서 이루어 집니다.

1 장에서 설명한 바와 같이 프로그램은 하나의 미디채널을 사용하며 모두 8 개의 독립된 프로그램을 8 개의 채널에 다양한 컨트롤러를 할당하여 프로그래밍하여 셋업(Setup)을 이루게 됩니다.

위의 설명을 그림으로 표시하면 다음과 같습니다.

K2600 의 구성도

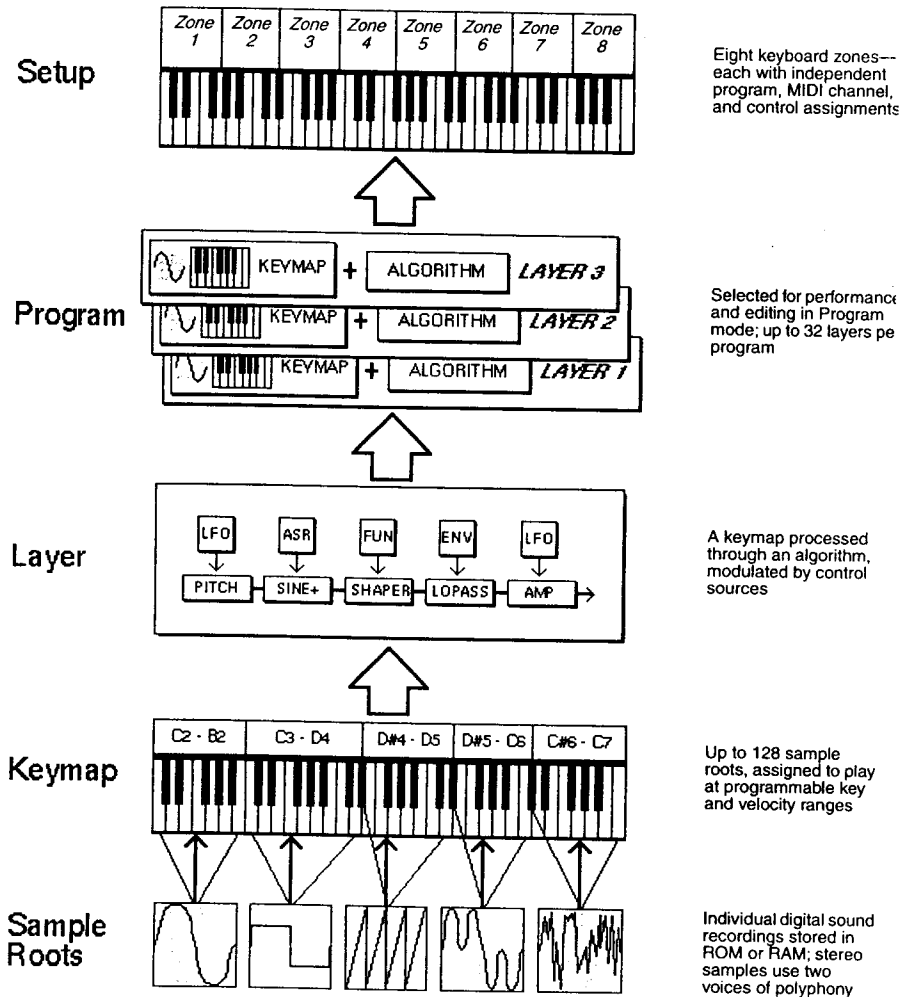


Figure 6-1 VAST Program Structure

예> 프로그램 199 번 Default Program 을 선택하십시오.

Edit 버튼을 누르면 199 번 Default Program 에 대한 편집 모드로 들어가게 됩니다.

이제 KEYMAP 에 해당하는 소프트 버튼을 누르십시오. 이 프로그램에서 사용되어진 키맵이 1.Grand Piano 라는 키맵임을 알수 있습니다.

여기서 1.Grand Piano 에 커서를 놓고(반전된 상태), Edit 버튼을 누르십시오.

그러면 1. Grand Piano 라고 하는 키맵이 어떻게 구성되어 있는지를 알수 있습니다.

각 건반 범위(Key Range)에 따라 어떤 샘플이 사용되고 있는지를 알 수 있을 것입니다. 건반 범위를 하나씩 올려 보면 그 밑의 Sample 이라고 하는 곳의 샘플이 변화하는 것을 알 수 있습니다.(이것이 각 건반의 범위에 할당된 샘플입니다.)
여기서 다시 한번 Edit 버튼을 누르면 지금 사용된 샘플에 대한 정보를 볼 수 있습니다.

이 복잡한 곳을 빠져 나가려면 앞장에서 설명한 것처럼 프로그램 화면이 나올때까지 계속 Exit 버튼을 누르시면 됩니다.

KB3 Mode

K2600 은 위에서 설명한 음성합성 방식이외에도 KB3 라고 하는 방식을 통하여 클래식 톤휠(Tone Wheel) 오르간의 소리를 만들어 냅니다.

톤휠 오르간의 특징은 드로우바(Drawbar)를 통한 배음 성분의 조작을 들 수 있는데, K2600 에서는 8 개의 슬라이더와 모듈레이션휠(Modulation Wheel)이 드로우바의 역할을 하게 됩니다.

다음 표에 해당하는 기음 및 배음에 해당하는 슬라이더 및 휠을 위로 올리면 해당하는 음의 성분들이 줄어 들고 아래쪽으로 내리면 그 성분이 증폭됩니다.

Subharmonics		fundamental	Harmonics					
16'	5 1/3'	8'	4'	2 2/3'	2'	1 3/5'	1 1/3'	1'
SliderA	Slider B	Slider C	SliderD	Slider E	SliderF	Slider G	Slider H	ModWh

Hammond B3 오르간에 해당하는 드로우바의 설정

또한 KB3 모드에서는 슬라이더의 위에 있는 8 개의 버튼이 KB3 만의 독특한 효과를 표현해 줍니다.

다음은 그 효과를 정리한 내용입니다.

	효과	버튼 이름	편집	비고
1	Rotary	Fast/Slow	MISC:SpeedCtl	
2	Vibrato	On/Off	MISC:VibChorCtl	
3		Chorus/Vibrato	MISC:VibChorSel	버튼 2 가 Off 이면 사용할수 없음
4		Depth 1/2/3	MISC:VibChorSel	버튼 2 가 Off 이면 사용할수 없음
5	Percussion	On/Off	PERC:Percussion	
6		Volume Loud/Soft	PERC:Volume	버튼 5 가 Off 이면 사용할수 없음
7		Decay Fast/Slow	PERC:Decay	버튼 5 가 Off 이면 사용할수 없음
8		Pitch High/Low	PERC:Harmonic	버튼 5 가 Off 이면 사용할수 없음

1.Rotary 는 Leslie 스피커의 회전하는 음향효과를 표현해 줍니다.

빠르게 회전하는 효과를 낼것인지 느리게 회전하는 효과를 낼것인지를 정해 줍니다.

2.Vibrato 는 Chorus 와 Vibrato 의 효과를 만들어 냅니다.

3.Percussion 은 오르간을 연주할 때 나는 타악기 적인 효과를 만들고 표현해 줍니다.

(자세한 내용은 2-3 KB3 Mode 의 편집부분을 참고 하시기 바랍니다.)

2-2 Program Edit

프로그램 모드에서 Edit 버튼을 누르므로 여러분은 프로그램 편집 모드로 들어 갈수 있습니다. 프로그램 편집 모드를 통해서 여러분은 프로그램의 소리를 바꾸고 만들고 변형시킬수 있습니다.

그럼 일단 199 번 Default Program 에서 Edit 버튼을 눌러 프로그램 편집 모드로 들어 가도록 하겠습니다.

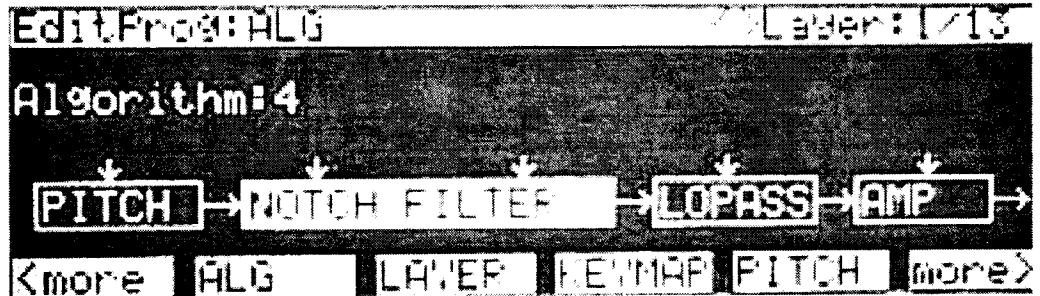


그림 - 프로그램 편집 초기화면

① 화면 상단

EditProg:ALG

현재의 상태가 프로그램 편집모드이며 그중에서도 알고리즘의 편집상태임을 표시해 주고 있습니다. 화면상단의 왼쪽은 항상 그 상황을 표시해 주고 있습니다.

<> Layer : 1/1

현재 편집하고 있는 Layer 가 총 몇 개의 Layer 중 몇번째 Layer 인지를 보여 주고 있습니다. 현재는 총 13 개의 Layer 중 첫번째 Layer 임을 보여 주고 있으며 만약 총 8 개의 Layer 중 5 번째 Layer 라면 5/8 과 같이 표시될것입니다.

Layer 를 바꾸고 싶으면 Chan/Bank 버튼중 ▲ 을 눌러서 윗번호의 레이어 (Layer)로 움직이거나 ▼ 을 눌러서 아랫번호의 레이어로 움직일수 있습니다.

② 화면 중간

각 소프트 버튼을 누를때마다 각각 다른 내용을 갖는 편집 화면이 나타나게 됩니다.

현재는 알고리즘을 편집하는 화면이므로 알고리즘과 관련된 내용이 표시되고 있습니다.

③ 화면 하단

6 개의 소프트 버튼이 나타납니다.

우선 이 화면에서 more> 버튼을 눌러서 프로그램 편집 모드에서 어떤 요소들을 편집할수 있는지부터 알아 보도록 하겠습니다. more> 버튼을 눌러서 각각의 요소들을 확인해 봅시다.

	1	2	3	4	
1	ALG	LAYER	KEYMAP	PITCH	
2	F1 FRQ	F2 DRV	F3 AMP	F4 AMP	Algorithm 관련
3	OUTPUT		COMMON	SetRng	
4	AMPENV	ENV2	ENV3	ENVCTL	Envelope 관련
5	LFO	ASR	FUN	VTRIG	Control Source
6	KDFX	FXMOD2	FXMOD3	FXMOD4	KDFX 관련
7	FXLFO	FXASR	FXFUN	ImpFX	KDFX 관련
8	Name	Save	Delete	Dump	Object 관련
9	NewLyr	DupLyr	ImpLyr	DellYr	Layer 관련

1.1 ALG (Algorithm) Page

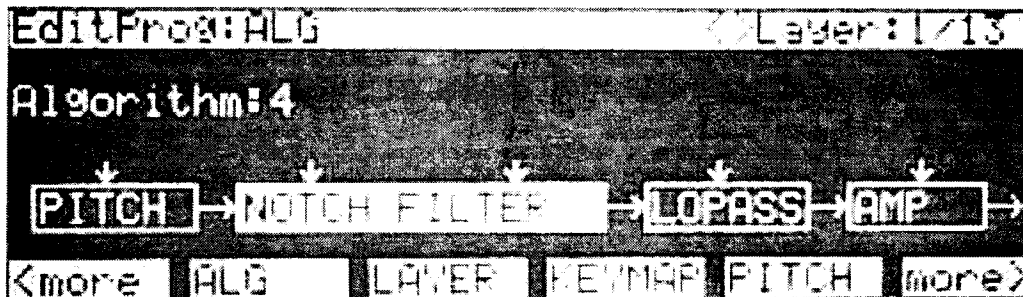


그림 -알고리즘 페이지

Algorithm : 4 K2600 은 총 31 개의 소리의 경로(Algorithm)을 가지고 있으며 그 중 4 번 알고리즘임을 보여 주고 있습니다.

알고리즘은 소리의 경로를 선택하며 그 경로 안에(박스) 여러 가지 다양한 필터들을 통해서 소리에 변화를 가져오게 됩니다.

K2600 이 어떤 알고리즘을 가지고 있는지와 어떤 필터를 가지고 있는지에 대해서는 Reference Manual 을 참고 하시기 바랍니다.

알고리즘은 총 5 개의 상자를 다양한 경로로 이어주게 되는데 그중 첫번째 상자는 항상 소리의 음정 (PITCH) 를 조정하는 부분이고, 5 번째 상자는 항상 증폭 (AMP) 를 조정하는 부분입니다. 여기서 PITCH 는 PITCH(표의 맨윗줄의 오른쪽 끝) 에 해당하는 소프트 버튼을 눌러서 편집하며 AMP 는 F4 AMP(표의 두번째 줄의 오른쪽 끝)에 해당하는 소프트 버튼을 눌러 편집합니다.

이 알고리즘 페이지에서 어떤 알고리즘을 선택하느냐에 따라서 두번째 줄의 F1 FRQ , F2 DRV , F3 AMP , F4 AMP 의 내용이 바뀌게 됩니다.(F1 FRQ, F2 DRV, F3 AMP 는 알고리즘 1 번에 대한 내용입니다.)

1.2 LAYER Page

```

EditProg: LAYER <> Layer: 1/13
LoKey : C -1 DlyCtl: OFF SusPdl: On
HiKey : C 8 MinDly: 0.000s SosPdl: On
LoVel : ppp MaxDly: 0.000s FrzPdl: On
HiVel : fff Enable: SoftPd IgnRel: Off
PBMode: Key S: Norm 64 127 ThrAtt: Off
Trig : Norm Opaque: On TiDec: Off
<more> ALG LAYER KEYMAP PITCH <more>

```

그림 -레이어 페이지

1. LoKey : C0 (Low Key)
2. HiKey : C8 (High Key)
3. LoVel : ppp (Low Velocity)
4. HiVel : fff (High Velocity)

해당 레이어에 대해 범위를 설정해 줍니다. 키의 범위를 어느 건반부터(LoKey: LowKey) 어느 건반까지(HiKey: High Key) 를 사용할 것인지, 어느정도 세기 부터(LoVel: Low Velocity) 어느 정도 세기 까지(HiVel : High Velocity) 를 사용할 것 인지를 설정합니다.

5. PBMode : All (Pitch Bend Mode)

피치휠을 사용할 때 현재 레이어에 영향을 미치는 방법을 선택합니다. 예를 들어 All 이라고 선택이 되어진 경우에는 소리가 나고 있는 모든 음들에 대해서 피치휠이 적용이 됩니다. 만약 off 로 설정이 되어 있다면 어떤음들도 피치휠이 적용이 되지 않습니다.

마지막으로 Key 의 경우에는 피치휠을 움직일 때 누르고 있는 음들에 대해서 피치휠이 적용이 됩니다. 만약 여러분이 어떤 화음을 누르고 서스테인 페달로 음을 지속 시킨후 피치를 움직인다면 지속되고 있는 화음의 피치(음정)는 그대로 이고 새로 연주하고 있는 음들에 대해서만 피치휠이 적용이 되는 것입니다.

6. Trig : Norm (Trigger)

음들이 언제 연주되게 할 것인지를 설정합니다. Norm (Normal) 인 경우에는 건반을 눌렀을 때 소리가 나지만 Rvrs (Reverse) 로 설정이 된 경우에는 반대로 즉 건반을 눌렀다가 올라오는 순간에 소리가 나게 됩니다.

7. DlyCtl : OFF (Delay Control)

8. MinDly : 0.000 s (Minimum Delay)

9. MaxDly: 0.000 s (Maximum Delay)

음의 시작을 지연시키는 것과 관련된 파라미터 들입니다.

Delay Control 은 음을 지연시키는 콘트롤 소스(Control Source) 를 설정하며 MinDly 와 MaxDly 는 얼마만큼의 시간을 지연 시킬 것인가를 설정합니다.

예를 들어 Delay Control 을 Modulation Wheel 로 설정하고 MinDly 는 0.000 s(0

초), MaxDly 는 1.000 s (1 초) 로 설정을 하십시오.

그리고 음을 연주하며 Mod Wheel 을 움직여 보도록 하십시오. 음이 시작하는 시간이 최소 0 초에서(휠을 아래로 내렸을 때) 최대 1 초까지(휠을 위로 올렸을 때) 지연되는 것을 알수 있을 것입니다.

10. Enable : ON

11. S : Norm 64 127

현재의 레이어를 사용할 것인지 만약 사용한다면 외부의 신호에 의해 선택적으로 사용할 수 있게 할 것인지를 설정합니다.

먼저 Enable 에서 어떤 신호에 의해서 활성화 시킬 것인지를 설정합니다. 예를 들어 Enable 값을 Sustain 이라고 설정했다면 Sustain Pedal 을 밟는 순간에만 활성화 되게 됩니다.

뿐만 아니라 S (sensitivity) 의 내용을 Norm(Normal) 이나 Rvrs(Revers) 로 설정을 할수도 있고 그 수치를 대응시킬수도 있습니다.

예를 들어 3 개의 Layer 를 갖는 프로그램을 하나 만들고 Enable 을 Modulation Wheel 로 설정한후에 다음과 같이 프로그램하면 모듈레이션 휠을 이용하여 3 개의 소리를 바꿀수 있습니다.

	Layer 1	Layer 2	Layer 3
Enable	Mod wheel	Mod wheel	Mod wheel
S	Norm	Norm	Norm
수치	0 40	41 80	81 127

모듈레이션 휠을 1/3 정도까지 올렸을 때까지는 Layer 1 이 활성화 되고 1/3 부터 2/3 되는 지점까지는 Layer2 가 활성화되며 2/3 부터 3/3 되는 지점까지는 Layer 3 에 해당하는 소리가 나게 될 것입니다.

12. Opaque : Off

이 파라미터가 On 으로 설정 되어 있는 경우 상위의 레이어들(예를 들어 총 5 개의 레이어로 구성된 프로그램인 경우 레이어 2 번의 Opaque 를 On 으로 설정했다면 레이어 3,4,5 번) 이 Opaque 가 On 으로 설정된 레이어의 범위를 사용하지 못하게 되는 것입니다.

	Opaque	LoKey , HiKey	소리가 나는 범위
Layer 1	Opaque off	C0 - C8	C0 - C8
Layer 2	Opaque On	C3 - C4	C3 - C4
Layer 3		C0 - C8	C0 - B2 , C#4 - C8
Layer 4		C0 - C8	C0 - B2 , C#4 - C8
Layer 5		C0 - C8	C0 - B2 , C#4 - C8

13. SusPdl : On

14. SosPdl : On

15. FrzPdl : On

현재 레이어에서 서스테인 페달(SusPdl : Sustain Pedal), 서스테누토 페달(SosPdl:

Sostenuto Pedal), 프리즈 페달(FraPdl: Freeze Pedal) 의 사용 여부를 설정해 줍니다.

16. IgnRel : Off (Ignore Release)

이 파라미터가 On 으로 설정되면 K2600 의 건반이나 또는 MIDI 를 통해서 수신된 Note off 메시지를 무시하게 됩니다.

17. ThrAtt : Off (Hold Though Attack)

이 파라미터가 On 으로 설정되면 사용자가 건반에서 손을 떼어도(Note Off 메시지가 생성되어도) Attack 에 해당하는 부분까지 소리를 유지하게 됩니다.

18. TilDec : Off (Hold Until Decay)

이 파라미터가 On 으로 설정되면 사용자가 건반에서 손을 떼어도(Note Off 메시지가 생성되어도) Decay 에 해당하는 부분까지 소리를 유지하게 됩니다.

1.3 KEYMAP Page

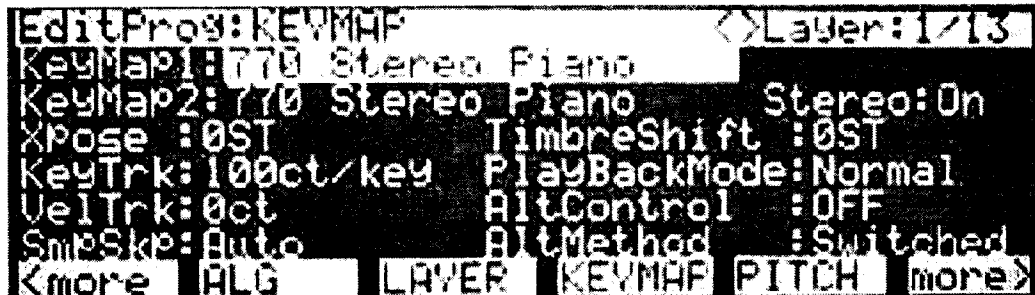


그림 - 키맵 페이지의 그림

이 페이지에서는 어떤 샘플들이 어떤키에서 어떤 방법으로 연주될 것인지에 대한 부분을 설정합니다.

1 KeyMap : 1 Grand Piano

ROM 이나 RAM 에 있는 키맵(Key Map)을 레이어에 할당합니다. 키맵들은 키보드에 할당된 샘플들과 벨로시티 범위들의 집합입니다. (키맵의 목록은 Reference Manual 참고.)

2 Stereo : off

스테레오 샘플을 사용할 때 설정하는 것으로 이것이 On 으로 설정되면 KeyMap : 이라고 표시되었던 것이 KeyMap1 : KeyMap2 : 이렇게 두개의 키맵을 나타내게 됩니다.

3 Xpose : 0ST (Transpose)

현재의 키맵을 5 옥타브(60 ST :Semi Tone- 반음) 까지 위나 아래로 조옮김합니다.

4 TimberShift : OST (Timber Shift)

음색을 바꾸는 것으로 위로 올리면 소리가 밝아지고 아래로 내리면 어두워지게 됩니다.

5 KeyTrk : 100 ct/key (Key Tracking)

각 건반 사이의 음정을 설정합니다. 100 ct (cent) 는 반음(1 ST - SemiTone) 에 해당하며 각 건반마다 그 음정의 차이가 반음이 나게 되는 것입니다.

만약 현재 사용하고 있는 키맵을 반의 반음으로 미세한 조율을 하고 싶다면 50 ct/key 로 설정을 할수도 있고 만약 온음으로 구성된 조율을 하고 싶다면(온음계- Whole Tone Scale) 200ct/key 로 설정을 하면 됩니다.

6 VelTrk : 0 ct (Velocity Tracking)

건반을 치는 세기(Velocity) 에 따라 음정의 변화가 생기게 할 때 설정을 합니다.

만약 100 ct 로 설정을 하면 건반을 세게 치면 반음까지의 높은 음이 나게 할 수 있습니다.

7 SmpSkp : Auto (Sample Skipping)

Sample Skipping 을 통하여 K2600 의 플레이백 샘플레이트를 96Khz 에서 192 Khz 까지 올려 줍니다.

8 PlayBackMode : Normal

샘플들이 연주되는 형태를 설정해 줍니다.

Normal : 샘플에 대한 일반적인 플레이

Reverse : 샘플을 반대로 플레이 (마치 테이프를 거꾸로 돌리는 것과 같은 효과)

Bidirect : 샘플을 순방향으로 플레이후에 반대방향으로 플레이 시킵니다.

Noise : 샘플을 화이트 노이즈로 대치시킵니다.

KDS 1 - KDS 8 : Digial I/O 옵션이 장착되어 있는 경우 외부의 신호를 키맵으로 사용할수 있게 됩니다.

9 AltControl : OFF

10 AltMethod : Switched

위의 두가지 설정을 통하여 샘플의 연주되는 시점을 바꿔 줄수 있습니다.

샘플의 연주되는 시점의 설정은 샘플 편집모드에서 alternative start Point 의 위치를 바꿔 주므로 가능해 지며 그 시점을 켜고 끄는 것을 설정하는 것입니다.

1.4 PITCH Page

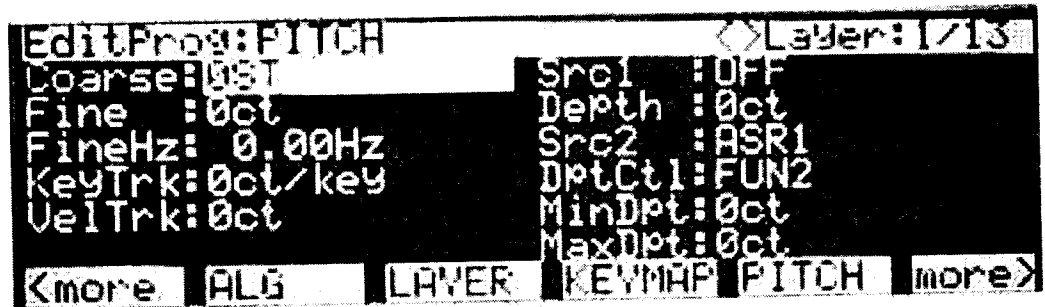


그림 - 피치 페이지의 그림

여기에서의 파라미터들은 키맵에 의해서 선택되어진 샘플들의 피치(음정)를 조정합니다.

1. Coarse : 0 ST

현재 선택되어진 레이어의 음고를 반음단위로 조정합니다.

2. Fine : 0 ct

현재 선택되어진 레이어의 음고를 미세하게(1/100 음단위) 조정합니다.

3. FineHz : 0.00 Hz

여기서는 선택되어진 레이어의 음고를 Herz 단위로 미세하게 조정합니다.

4. KeyTrk : 0 ct/key

각 건반 사이의 음정을 설정합니다. 100 ct (cent) 는 반음(1 ST - SemiTone) 에 해당하며 각 건반마다 그 음정의 차이가 반음이 나게 되는 것입니다.

만약 현재 사용하고 있는 키맵을 반의 반음으로 미세한 조율을 하고 싶다면 50 ct/key 로 설정을 할수도 있고 만약 온음으로 구성된 조율을 하고 싶다면(온음계- Whole Tone Scale) 200ct/key 로 설정을 하면 됩니다.

5. VelTrk : 0 ct

건반을 치는 세기(Velocity) 에 따라 음정의 변화가 생기게 할 때 설정을 합니다.

만약 100 ct 로 설정을 하면 건반을 세게 치면 반음까지의 높은 음이 나게 할 수 있습니다.

6. Src 1 : OFF (Source1)

7. Depth : 0 ct

8. Src 2 : OFF (Source 2)

9. DptCtl : OFF (Depth Control)

11 MinDpt : 0 ct (Minimum Depth)

12 MaxDpt : 0 ct (Maximum Depth)

위의 사항들은 편집과 관련된 공통된 사항으로 소리를 제어하는 방법으로 사용이 됩니다.

Source 1 - 이 파라미터는 K2600 의 각종 콘트롤 소스에서 그 값을 취합니다.
(이 목록은 Reference Manual 을 참고 하시기 바랍니다.)

Source 1 은 그 아래의 Depth 와 함께 작동이 되며 Source 1 (Src 1) 에 대한 목록에서 하나의 콘트롤 소스를 선택하고 Depth, 즉 그 양을 설정해 줍니다.

예를 들어 Src 1 을 Mod Wheel 로 선택하고 Depth 를 1200 ct 로 설정하면 Modulation Wheel 을 끝까지 올렸을 때 1200ct, 즉 한 옥타브까지 음정이 올라가게 됩니다.

Source 2 - 이 파라미터는 사용자가 콘트롤 소스 목록에서 콘트롤 소스를 선택하고 소스 1 처럼 고정된 깊이를 설정하는 대신에 최소 및 최대의 변화량을 설정하고 사용자가 그 Depth (변화량) 을 결정하기 위한 또 하나의 콘트롤 소스를 할당할수 있습니다.

예> 프로그램 199 번 에서 Edit 버튼을 누르십시오

PITCH 페이지에서 Src 2 : LFO 1 DptCtl : Mod Wheel MinDpt : 100 ct
MaxDpt : 1200ct 로 설정하십시오

이제 건반을 누르고 모듈레이션 휠을 움직여 보십시오

휠이 제일 아래로 내려왔을 때 반음(100ct) 씩의 음정이 진동하며 휠이 제일 위로 올라 갔을 때 한 옥타브(1200 ct) 씩의 음정이 진동하게 될 것입니다.(진동은 LFO 1 에 의한 것입니다.)

2.1 ~ 2.3 F1 - F3 Page

이 페이지들은 각각의 알고리즘에 있는 세개의 가변 DSP 기능들을 지배하는 파라미터들이 들어 있습니다. 이 페이지들은 ALG 페이지의 하향 화살표들에 의하여 표시되는 세개의 중간 DSP 콘트롤 입력장치들에 대하여 선택된 DSP 기능들에 따라 다릅니다.

(알고리즘 및 그것들의 이용 가능한 DSP 기능들의 목록은 Reference Manual 을 참고 하시기 바랍니다.)

2.4 F4 AMP Page

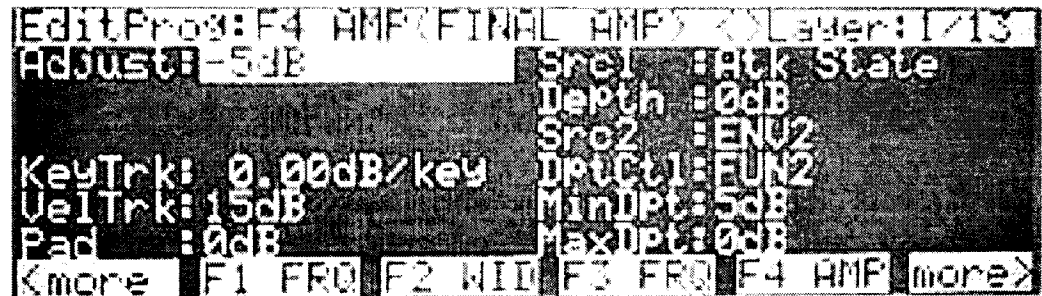


그림 - 앰프 페이지.

이 페이지에서는 오디오 출력 장치에 도달하기전에 현재 레이어의 최종 음량과 관련된 부분을 설정합니다.

1.Adjust : 5dB

현재 선택되어진 레이어의 음량(최종 출력)을 조정합니다.

2.KeyTrk : 0.00dB/Key (Key Tracking)

건반의 위치에 따른 음량의 증가,감소를 설정해 줍니다.

3.VelTrk :15 dB (Velocity Tracking)

건반을 치는 세기에 따른 음량의 변화를 설정합니다.

4.Pad : 0 dB

최종 증폭 단계 전에 레이어의 음량을 줄이기 위하여 4 개의 레벨(0 dB,6 dB,12 dB, 18 dB)중 하나를 선택합니다.- 연주시 레이어의 사운드에서 디스토션이 생기면 패드를 사용하십시오

5.공통 사항

Src 1, Depth , Src 2, DptCtl , MinDpt, MaxDpt

3.1 OUTPUT Page

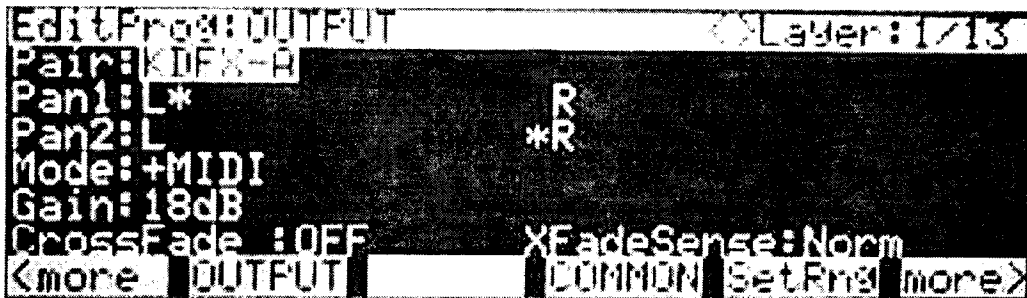


그림 - 출력 페이지

1. Pair : KDFX - A

K2600 의 경우 맨 마지막에 KDFX 라고 하는 이펙트 경로를 거쳐서 소리가 나게 되는데 이 KDFX 의 경로 KDFX A,B,C,D 중 하나를 선택하게 되어 있습니다.

2. Pan : L * R

K2600 의 소리의 좌우 경로를 설정하는 부분입니다.

3. Mode: + MIDI

Pan 을 선택하는 방법으로

Fixed - 위의 Pan 에서 설정된 값으로 Pan 값이 고정됩니다.

+MIDI - MIDI 신호로 Pan 값을 조정할수 있습니다.

Auto - 건반의 위치에 따라 가온다(C4)의 소리가 중앙에서 나고 왼쪽 건반은 왼쪽에서, 오른쪽 건반은 오른쪽에서 소리가 나도록 설정이 됩니다.

Revers - Auto 의 반대의 설정이 됩니다. 낮은 음들은 오른쪽에서 높은 음들은 왼쪽에서 소리가 나게 됩니다.

4. Gain: 18dB

현재 레이어의 출력을 얼마만큼 증폭시킬지를 설정해 줍니다.

5. CrossFade : OFF

6. X FadeSense : Norm

위의 두가지를 이용하여 레이어의 음량을 크로스플레이드 시킬수 있습니다.

예를 들어 2 개의 레이어로 만들어진 프로그램에서 다음과 같이 설정되었다고 해 봅시다.

	CrossFade	X FadeSense
Layer 1	Mod Wheel	Norm (Normal)
Layer 2	Mod Wheel	Rvrs (Revers)

위와 같이 설정되어 있다면 Mod Wheel 을 올리면 Layer 1 의 소리가 커지면서 Layer 2 의 소리는 줄어들고 Mod Wheel 을 내리면 Layer 1 의 소리는 작아 지면서 Layer 2 의 소리는 커지게 됩니다. (만약 두개의 Layer 모두 Norm 로 설정

2장. 각(Mode)의 편집

되어 있다면 Mod Wheel 을 올리면 두개의 소리 모두 커지고 Mod Wheel 을 내리면 두 소리 모두 줄어 들게 됩니다.)

3.3 COMMON Page

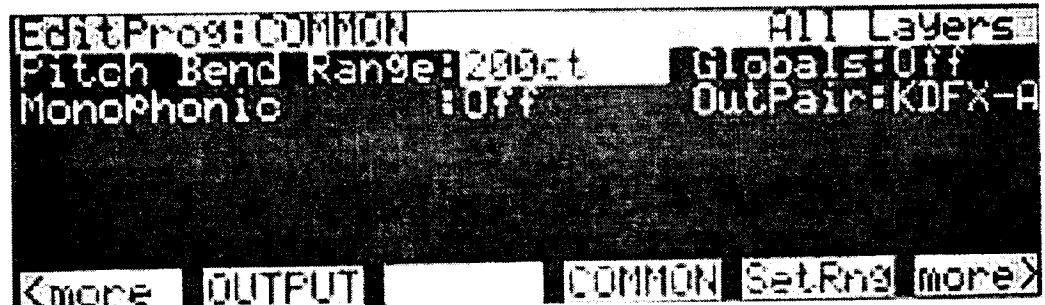


그림 - Common Page

Common 에서는 프로그램의 전체적인 설정을 정해 줍니다.

1. Pitch Bend Range : 200 ct

피치휠 (Pitch Wheel)을 움직일 때 피치(음정)의 변화량을 설정해 줍니다. 기본적으로는 200 ct , 즉 온음만큼의 음정 변화가 생기게 됩니다만 여기서 설정을 새롭게 하므로 해서 피치휠의 값을 변화 시킬수 있습니다.

2. Monophonic : Off

사용할 프로그램을 단선율 악기로(Monophonic) 사용할 것인지 다성 악기로 사용할 것인지를 정해 줍니다. 만약 Monophonic 을 On 으로 설정 하면 두개의 건반을 눌러도 하나의 소리 밖에는 나지를 않게 됩니다. (그리고 다음과 같은 파라미터 들이 화면에 나타나게 됩니다.)

LegatoPlay : On

이것이 On 으로 설정 되면 한 음이 끊긴 상태에서 다음 음이 연주되어야지 어택의 소리가 나고 그렇지 않으면 어택음이 나지 않게 됩니다.

Portamento : On

Portamento 를 선택합니다. 이것이 On 으로 설정되면 한음에서 그 다음으로 미끌어 지듯이 올라가거나 내려가게 됩니다.

Portamento Rate : 20.0 key/s

한음에서 그 다음 음으로 옮겨 가는 시간을 정해 줍니다. 이 값이 작을수록

다음 음으로 움직이는 속도는 느려지게 됩니다.

AttackPortamento : Off

이 파라미터를 On 으로 하면 무조건 Portamento 가 걸려서 소리가 나며 Off 로 설정되면 Legato 로 연주될 때(한음이 떨어지기 전에 다른 음이 연주되는 경우)에 Portamento 가 걸리게 됩니다.

3. Globals : Off

전체의 레이어를 한번에 컨트롤할수 있는 부분으로 만약 Globals 가 On 으로 설정되면 LFO 2, ASR 2, FUN 2, FUN 4 가 전체 레이어에 영향을 미치게 작용하며 그 이름도 앞에 G 라는 문자가 붙게 됩니다.(예> GLFO, GASR...)

4. OutPair : KDFX - A

Globals 가 Off 로 설정되어 있는 경우 Output 은 Output Page 에서 설정이 되지만 Globals 가 On 으로 설정이 된 경우 레이어 별로 output 이 설정되는 것이 아니라 이 곳에서 선택된 Outpair 를 통해서 모든 레이어의 출력 경로가 설정됩니다.

3.4 SetRng

각 레이어의 사용 범위(Range) 를 설정할 때 LAYER Page 의 LoKey, HiKey 로 설정하는 방법 이외에도 이 소프트 버튼(SetRng)을 눌러 설정하는 방법이 있습니다.

이 버튼을 누르면 " Strike Low Key..." 라는 메시지가 나오는데 여기서 그 레이어에서 사용할 제일 낮은 음을 누르고, " Strike High Key..." 라는 메시지가 나왔을 때 그 레이어에서 사용할 제일 높은 음을 누르면 간단하게 범위를 설정 할 수 있습니다.

4.1 - 4.3 AMPENV ENV2 ENV3 Page

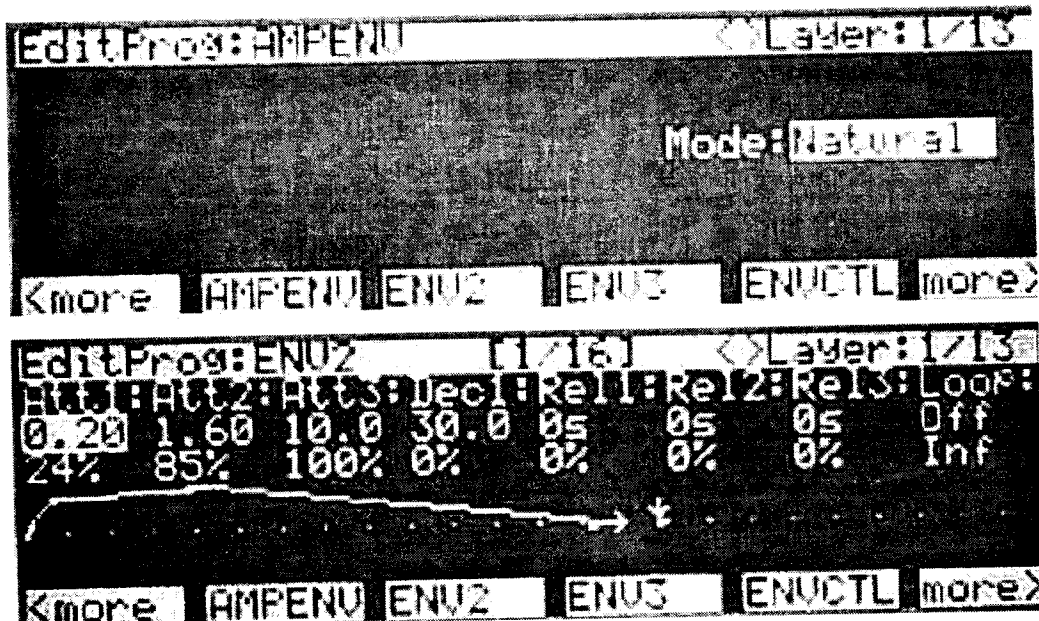


그림 - AMPENV 그림과 User 그림(Env2,3)

AMPENV에서는 시간에 따른 소리의 음량의 변화를 조정해 줍니다. 일반적으로는 Mode : Natural 이라고 표시가 되며 K2600에서의 기본적으로 설정된 Envelope를 사용하도록 되어 있습니다.

하지만 Mode : User로 설정함과 동시에 엔빌로프(Envelope)와 관련된 요소들이 나타나게 됩니다.

K2600에서 Envelope은 크게 Attack,Decay,Release의 3부분으로 나뉘며 그 의미는 다음과 같습니다.

Attack - 건반을 친후 음량의 최대치까지 올라가는 지점.

Decay - Attack 지점까지 올라간후 Release 지점전까지의 감쇠하는 지점

Release - 건반에서 손을 뗀후 지속되는 소리

위의 세가지 부분에 대해서는 각각 시간(time)과 레벨(Level)에 대한 요소들을 가지고 있으며 시간은 각각의 부분에 도달하는데 걸리는 시간을 의미하고 레벨은 시간에 따라 어느정도의 값까지 올라갈 것인지를 의미합니다.

K2600은 AMPENV 이외에도 두개의 엔빌로프를 더 제공하며 이 엔빌로프들은 여러가지 용도의 콘트를 스스로 사용이 가능합니다.

AMPENV와의 차이점이 있다면 AMPENV가 + 방향의 값만을 가질수 있다면

ENV2,3 은 음수의 값까지 가질수 있다는 것입니다.

예를 들어 시간에 따라 음정을 변화시키고 싶다면 ENV2 또는 ENV3 에서 시간에 따른 음정의 변화를 +,- 값으로 설정을하고 PITCH Page 에서 Src 를 ENV2 또는 ENV3 로 설정해 줄수 있습니다.

4.4 ENVCTL Page

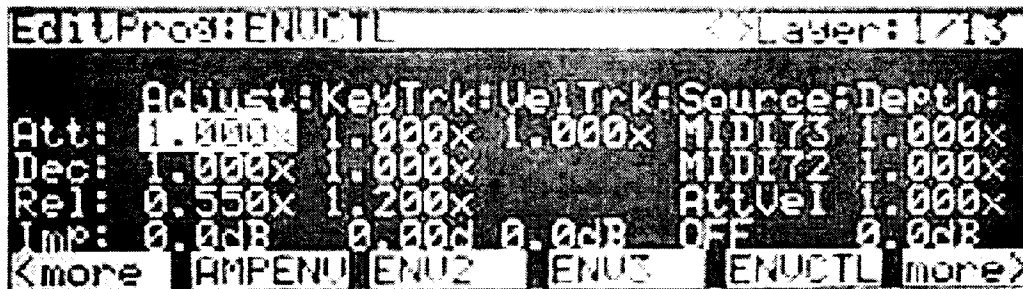


그림 - ENVCTL Page 의 그림

이 페이지를 통하여 엔빌로프를 실시간으로 콘트롤하거나 임의로 엔빌로프의 모양을 변경시킬수 있습니다.

Adjust : Att(Attack),Dec(Decay),Rel(Release) 의 부분에 대해서 일정한 비율로 그 시간을 늘리거나(1.000 X 보다 그 값이 큰 경우) 줄일수(1.000 X 보다 그 값이 작은 경우) 있습니다.

KeyTrk : 건반을 위치에 따라서 위의 세부분에 대해서 일정한 비율로 시간을 늘리거나 줄일수 있습니다.

VelTrk : 건반을 치는 세기에 따라서 위의 세부분에 대해서 일정한 비율로 시간을 늘리거나 줄일수 있습니다

Source : 엔빌로프를 실시간으로 변경시키기 위해서 하나의 콘트롤 소스를 선택할수 있습니다.

Depth : 콘트롤 소스를 변화 시킴에 따라 얼마만큼의 값이 변화가 생길지를 정해 줍니다.

Imp : Impact , Attcak 의 20 ms 동안의 음량을 변화 시켜 줍니다. 예를 들어 베이스 소리나 드럼 소리의 때리는 느낌을 살릴 때 효과적으로 사용할수 있을 것입니다.

5.1 LFO Page

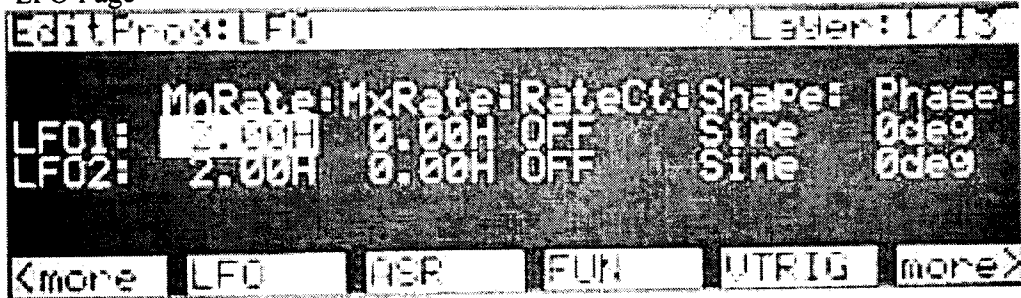


그림 - LFO Page 의 그림

LFO 는 Low Frequency Oscillator (저주파 발진기) 로써 정기적으로 반복하는 콘트롤 소스입니다. 사용자는 LFO 의 정기적인 진동의 성질을 이용하여 피치에서의 LFO 를 이용한 비브라토 효과나 Amp 에서의 LFO 를 이용한 트레몰로 효과를 효과적으로 만들어 낼수 있습니다.

K2600 은 총 2 개의 LFO 를 지원하며 LFO 는 항상 로컬(각 음이 생성됨과 동시에 트리거되는)로 작동하나 LFO 2 는 Common Mode 에서 Global 을 On 으로 하므로써 GLFO 로 사용할수 있습니다.

MnRate : Minimum Rate - 최소 주기로 1 초에 몇번 진동할 것인지를 의미합니다.
예를 들어 2.00H 라고 설정이 되었다면 1 초에 2 번의 떨림이 만들어지게 됩니다.

MxRate : Maximum Rate - 최대 주기로 1 초에 몇번 진동할 것인가를 의미합니다.

RateCt : Rate Control - 주기를 바꿔줄수 있는 부분으로 예를 들어 MnRate 를 2.00 H 로, MxRate 를 4.00 H 로 , RateCt 를 Mod Wheel 로 설정하면 Mod Wheel 을 올리고 내림에 따라 진동의 빠르기가 1 초에 2 번에서 4 번까지 변하게 됩니다.

Shape : LFO 의 모양을 정해 줍니다. (모양은 Reference Manual 에 나와 있습니다.)

Phase : LFO 의 출발점을 결정합니다. LFO 의 전체 주기는 360 도이며 90 도씩 (1/4 주기) 변화를 줄수 있습니다.

5.2ASR Page

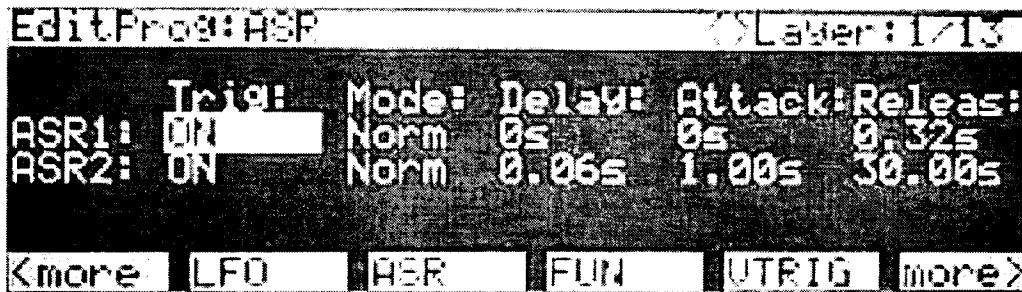


그림 -ASR Page

Attack, Release 를 또 하나의 콘트롤 소스로 사용할수 있는 부분입니다. .
모두 2 개의 ASR 을 사용할수 있으며 LFO 와 마찬가지로 ASR 2 는 Global 로
설정이 가능합니다.

Trig : Trigger - 콘트롤 소스 목록에서 선택을 하며 무엇으로 ASR 을 On/Off 할
것인지를 선택합니다. 예를 들어 Trig : Mpress 로 설정이 되었다면 애프터 터치
가 가해질 때 ASR 이 On 되게 됩니다.

Mode : ASR 의 지속 형태를 설정합니다.

Norm (Normal) - Attack 에서 Release 로 실행됩니다.

Rept (Repeat) - ASR 의 트리거가 Off 될때까지 Attack 과 Release 를 반복합니다.

Hold - ASR 의 트리거가 Off 될때까지 Attack 의 끝부분을 유지하다가
트리거가 Off 되면 Release 부분을 수행합니다.

Delay : ASR 트리거가 On 된후에 얼마만큼의 시간이 지난후에 ASR 이 진행될지
를 정해 줍니다.

Attack : 최소효과에서 최대 효과로 올라가는데 소요되는 시간을 설정합니다.

Release : ASR 이 최대값에서 최소값으로 내려 오는데 걸리는 시간을 설정합니
다.

5.3 FUN Page

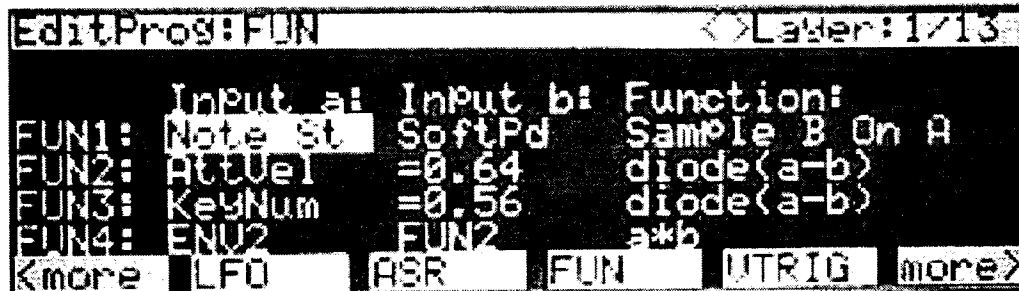


그림 - FUN Page

FUN (Function) Page에서는 두개의 콘트롤 소스로부터 들어온 신호를 조합해서 새로운 콘트롤 소스를 만들어 내게 됩니다. K2600에서는 모두 4개의 Function을 제공하며 이중 FUN2,4는 Global 설정이 가능합니다.

Input a: 첫번째 입력 값

Input b: 두번째 입력 값

Function: 두개의 입력된 값으로부터 어떤 조합을 할 것인지를 설정
(자세한 내용은 Reference Manual을 참고하시기 바랍니다.)

5.4 VTRIG Page

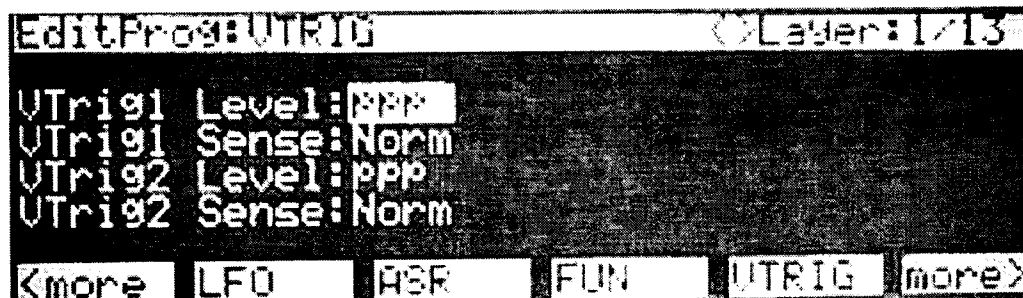


그림 - VTRIG page

VTRIG (Velocity Trigger) Page에서는 건반을 치는 세기에 따라서 VTRIG를 하나의 콘트롤 소스로 사용할수 있게 됩니다.

그 치는 세기는 ppp, pp, p, mp, mf, f, ff, fff의 8단계로 구분이 됩니다.

V Trig Level: 어느 정도의 세기로 연주될 때 VTRIG가 On 될 것인지를 정해

줍니다.

V Trig Sense : Norm (Normal) , 건반을 치는 세기가 V Trig 의 레벨보다 클 때 On 이 됩니다.

Revrs (Revers) , 건반을 치는 세기가 V Trig 의 레벨 보다 작을 때 On 이 됩니다.

6.1 KDFX Page

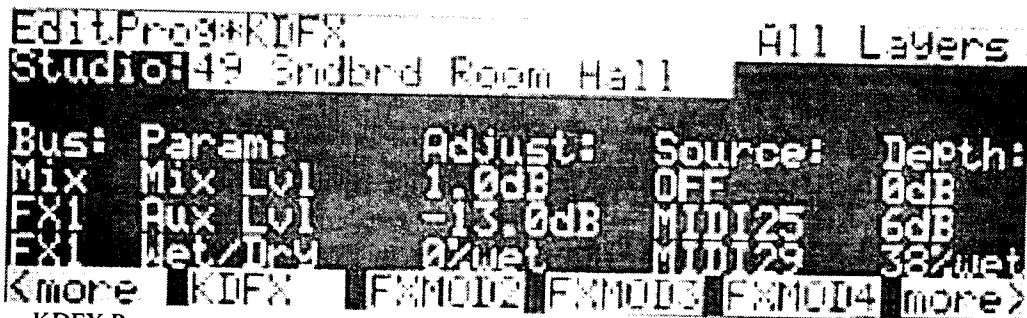


그림 - KDFX Page

여기서는 현재 프로그램에서 사용할 K2600 의 이펙트인 KDFX 의 Studio 를 선택하고 이펙트의 경로 및 이펙트에 대한 실시간 조정을 설정해 줍니다.

Bus : FXMod 의 어떤 버스에 영향을 미칠것인지를 보여줍니다. 여기서는 KDFX 의 모든 버스에 할당 시킬수 있으며 Input A (In A) 부터 Input D (In D) , FXBus 1(FX1) 부터 FXBus 4 (FX 4) , Aux bus(Aux), Mix bus(Mix) 를 포함합니다.

Param : 선택되어진 버스의 어떤 요소를 바꿔 줄 것인지를 설정합니다.

Adjust : Parameter 의 Adjust (조정) 값을 설정해 줍니다.

Source : 실시간으로 조정할 콘트롤 소스를 설정합니다.

Depth : 콘트롤 소스를 움직일 때 변화될 값을 설정해 줍니다.

6.2- 6.4 FXMOD2 - FXMOD4 Page

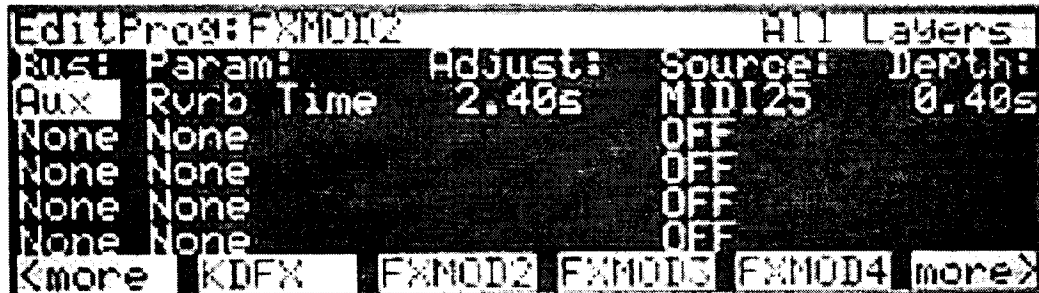


그림 - KDFX Mod Page

이 페이지들은 KDFX 페이지의 연속으로 앞서 설명한 바와 같이 각각의 이펙트 경로에 따른 여러가지 값들을 설정하는 페이지 입니다.

7.1 - 7.3 FXLFO , FXASR , FXFUN Page

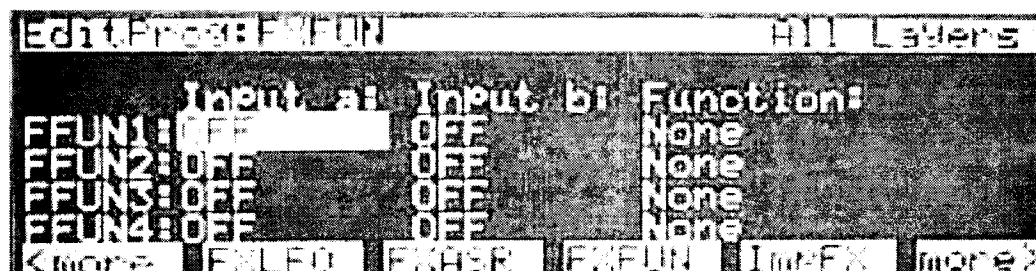
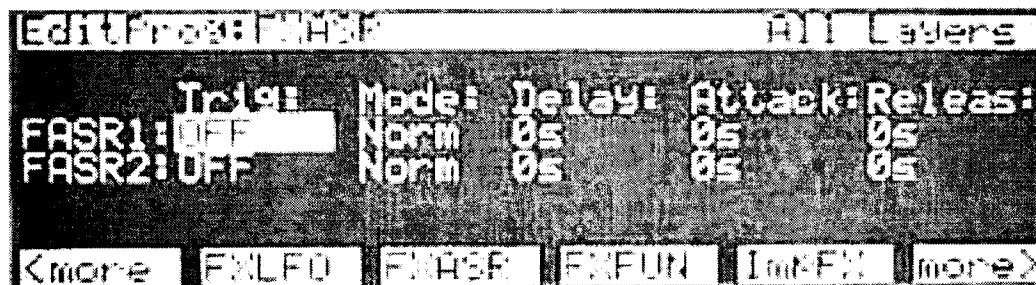
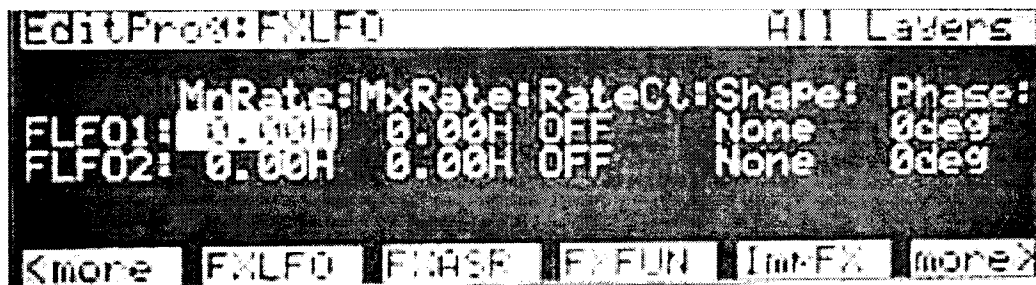


그림 - FX 관련 페이지

위의 3 페이지는 앞서 설명한 LFO,ASR,FUN Page 와 같은 구성을 가지고 있으며 다만 그 기능이 이펙트(KDFX)를 조정하는데 쓰인다는 것이 다릅니다. 또한 이펙트와 관련이 되어 있기 때문에 Global 하게 설정이 되어 있다는 것입니다.

7.4 ImpFX (Import FX) Page

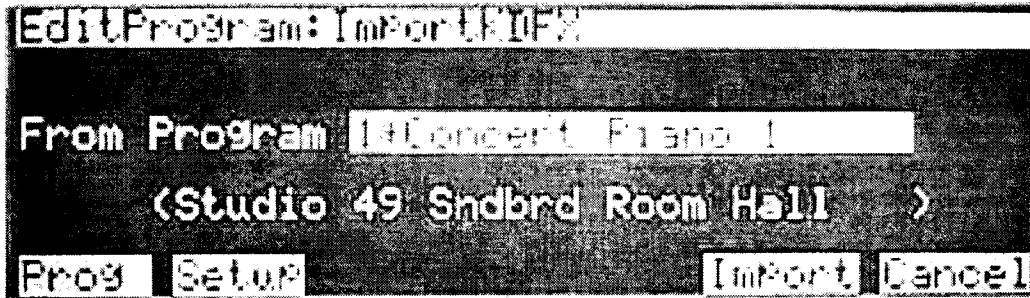


그림 - ImpFX page

다른 프로그램(Program)이나 셋업(Setup)에서 사용된 이펙트 셋팅을 불러 올 때 사용합니다.

Prog : 다른 프로그램에 있는 이펙트 셋팅을 불러 오려고 할 때 이 버튼을 누르고 사용된 프로그램 번호를 선택한후에 Import 버튼을 누르십시오.

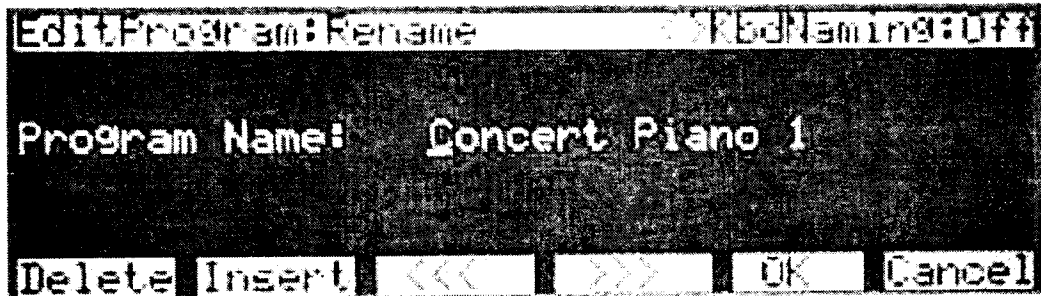
Setup : 다른 셋업에 있는 이펙트 셋팅을 불러 오려고 할 때 이 버튼을 누르고 사용된 셋업번호를 선택한후에 Import 버튼을 누르십시오.

Cancel : Import FX 을 취소할 때 누르십시오.

8.1 -8.4 Name, Save, Delete, Dump (Object 관련) Page

위의 4 가지 버튼은 새롭게 편집된 프로그램의 이름을 만들거나(Name), 저장을 하거나(Save), 지우거나>Delete), 다른 미디기기로 그 내용을 보낼 때(Dump) 사용합니다.

Name



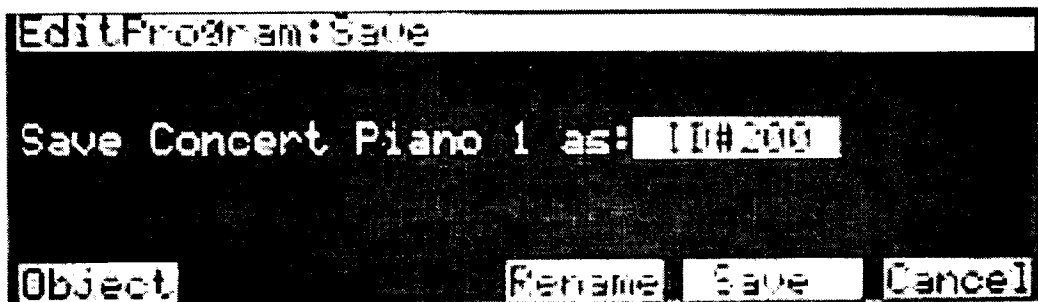
이름을 설정합니다.

이름을 입력하는 방법은 알파휠(+, - 버튼도 포함)을 돌려서 원하는 문자를 찾거나 키패드를 사용하는 방법입니다. 키패드를 사용할 경우 숫자 키를 한번씩 누를 때마다 숫자 밑에 써 있는 문자들이 순서대로 나타나게 됩니다.(예> 숫자 1 버튼을 누를 때마다의 변화: a -> b -> c -> a...) 만약 대문자, 소문자 변환을 하고 싶다면 +/- 버튼을 누르면 됩니다.

빈 공간을 만들려면 Clear 버튼을 누르고 글자를 지울 때에는 Delete(소프트 버튼), 삽입할 때에는 Insert(소프트 버튼)을 누르십시오. 커서를 움직일 때에는 <<<, >>> 버튼을 누르거나 또는 커서 이동 버튼을 이용하실 수 있습니다.

이름의 입력이 끝나면 OK 버튼을 누르시면 됩니다.

Save

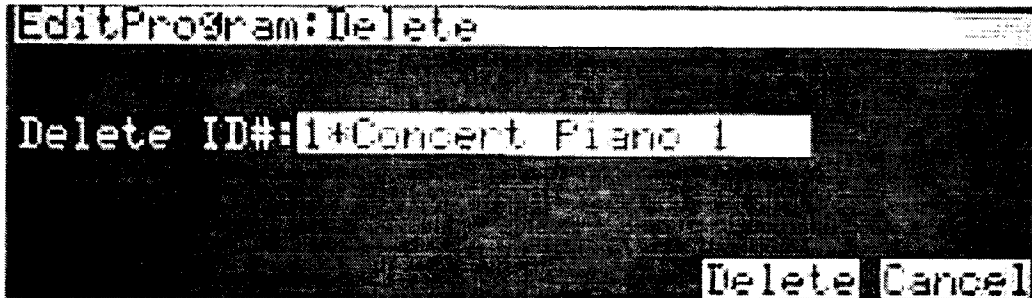


저장을 합니다.

알파휠을 이용하여 저장하고자 하는 번호를 선택하시고 Save 버튼을 누르시면 됩니다. 또는 Rename 버튼을 눌러서 이름을 다시 입력하실 수도 있습니다.

취소하시려면 Cancel 버튼을 누르시면 됩니다.

Delete



프로그램을 삭제합니다.

Delete ID# 에서 지우고자 하는 프로그램을 선택하시고 (알파힐이나 +,- 버튼을 이용) Delete 버튼을 누르시면 됩니다.

정말로 지울것인지에 대한 확인 메시지가 나올 때 계속 YES 버튼을 누르시면 됩니다.

Dump

외부의 미디 기기- 시퀀서나 또는 다른 다른 K2600 등- 에 현재 만들어진 프로그램에 대한 내용을 보낼 때 이 버튼을 누르시면 정보를 보내고 있다는 메시지가 잠시 나오면서 데이터가 전송이 됩니다.

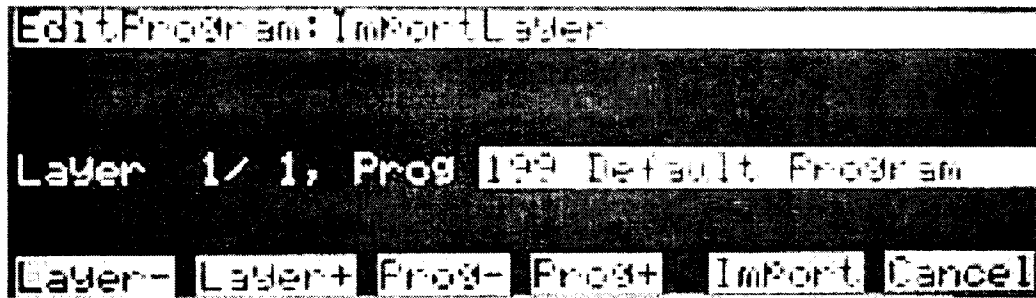
9.1- 9.4 NewLyr, DupLyr, ImpLyr, DelLyr (Layer 관련) Page

레이어를 새로 만들거나(NewLyr:New Layer) 현재 선택된 레이어와 똑 같은 레이어를 복사하거나(DupLyr:Duplicate Layer) 다른 프로그램에서 사용된 레이어를 불러 오거나(ImpLyr:Import Layer) 현재의 레이어를 지우는 일(DelLyr: Delete Layer)을 수행합니다.

NewLyr : 이 버튼을 누르면 새로운 레이어가 만들어 집니다.

DupLyr : 현재의 레이어와 똑같은 레이어가 만들어 집니다.

ImpLyr : 다른 프로그램의 레이어를 불러 옵니다.



Prog 에서 프로그램을 선택하십시오.

Layer -, Layer + 버튼을 이용하여 불러올 레이어를 선택하십시오.

선택이 끝났으면 Import 버튼을 눌러서 불러 오시면 됩니다.

DelLyr : 현재의 레이어를 삭제 합니다.

이 버튼을 누르면 정말로 지울것인지를 묻는 메시지가 나옵니다. 이때 Yes 를 누르시면 확실히 지울것인지 확인메시지가 나오는데 이때 다시 한번 Yes 를 누르시면 됩니다.(만약 Master Mode 에서 confirm 이 Off 로 설정되어 있다면 확인 메시지가 나오지 않고 바로 삭제 됩니다.)

2-3 KB3 Mode 의 편집

사용자는 KB3 의 프로그램 을 편집하거나 새롭게 만들수 있습니다.
KB3 의 프로그램을 편집하거나 만들기 위해서는 우선 KB3 프로그램 상에 있어야 합니다.
(KB3 프로그램은 프로그램 750 번부터 769 번까지입니다.)

750 번부터 769 번의 KB3 프로그램상에서 Edit(편집) 버튼을 누르면 기존 프로그램 편집과는 다른 편집화면이 나올 것입니다.

	1	2	3	4	
1	TONEWL	DRAWBR	SetDBR	PITCH	
2	PERC	PERC2	KEYCLK	AMP	
3	OUTPUT		MISC	EQ	
4	LFO	ASR	FUN	VTRIG	
5	KDFX	FXMOD2	FXMOD3	FXMOD4	프로그램 편집에서의 내용과 동일
6	FXLFO	FXASR	FXFUN	ImpFX	
7	Name	Save	Delete	Dump	

1.1 TONEWL Page (Tone Wheel)

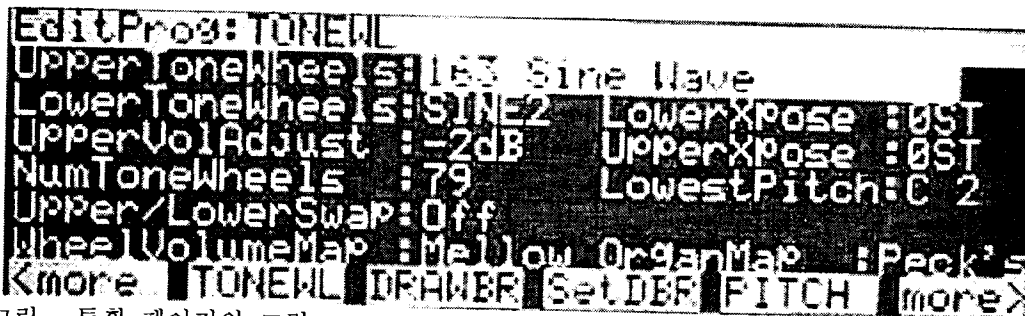


그림 - 톤휠 페이지의 그림

이 페이지를 통하여 Upper Tone 과 Lower Tone 에서 어떤 샘플과 파형을 사용할 것인지를 설정하고 사용할 톤휠의 수를 설정해 줍니다.

Upper Tone Wheels : Upper Tone Wheel 에서 사용할 샘플을 설정합니다.(이 샘플 사운드는 롬-ROM- 이나 램-RAM- 에 있는 각종 KeyMap 을 사용하게 됩니다.)

Lower Tone Wheels : Lower Tone Wheel 에서 사용할 파형을 설정합니다. 여기서 사용할수 있는 파형은 Sine, Sine2, Saw, Square 파형입니다. Sine2 는 Sine 파형에서 변형된 형태입니다.

UpperVolAdjust : Upper Volume Adjust 에서는 Upper Tone wheel 에서 사용된 샘플

음색의 음량을 조정해 줍니다. Lower Tone 에서 사용된 파형의 음량은 일정하게 한채 샘플음색의 음량을 조정합니다.

Num ToneWheels: Number of Tone wheels , KB3 Mode 에서 사용될 Tone Wheel 의 수를 정해 줍니다. 다시 말하자면 KB3 에서 사용할 동시 발음수를 미리 할당해주는 것입니다.

클래식 톤휠 오르간의 경우 91 개의 톤휠을 사용하나 그중에서 12 개는 페달로 연주하기 때문에 건반에 할당된 톤휠의 수는 모두 79 개가 됩니다.

톤휠의 수는 모두 95 개까지 할당할수 있습니다.

>>> 동시 발음수의 계산...

K2600 은 모두 192 개의 오실레이터(발진기)를 가지고 있으며 그중 4 개의 오실레이터가 하나의 음색을 만들게 됩니다. 그래서 K2600 의 동시 발음수는 48 개가 됩니다.($48 \times 4 = 192$)

하지만 KB3 Mode 에서는 2 개의 오실레이터가 하나의 Tone Wheel 을 만들며 2 개의 오실레이터는 건반을 칠 때 나오는 키 클릭(Key Click) 음으로 사용이 됩니다.

따라서 K2600 의 KB3 Mode 에서 할당할수 있는 Tone Wheel 의 수는 95 개가 됩니다.

$$(95 \times 2) + 2(\text{키 클릭음}) = 192$$

예를 들어 Num ToneWheels 를 79 로 설정한 경우 남은 동시 발음수는 다음과 같이 계산될수 있습니다.

$$(79 \times 2) + 2(\text{키 클릭음}) = 160$$

남은 오실레이터 수는 $192 - 160 = 32$

사용할수 있는 발음수는 $32 \div 4 = 8$ 개가 됩니다.

Upper/Lower Swap : 이것은 Upper Tone (샘플 사운드) 과 Lower Tone (파형) 을 바꾸려 할 때 사용합니다. 즉 이 파라미터를 On 으로 설정하면 기존에 파형을 기본으로 하는(Lower Tone) 음색에서 샘플음을 기본으로 하는(Lower Tone) 음색으로 바뀌게 됩니다.

Wheel Volume Map : 각 톤휠(Tone Wheel) 에 대한 볼륨 값을 정해 줍니다.

Equal - 모든 톤휠이 똑 같은 음량을 가지는 설정으로 실제 B3 와는 약간의 차이가 있는 Volume Map 입니다.

Bright - 좋은 상태를 가지고 있는 B3 오르간에 기초한 Volume Map(음량설정) 입니다.

Junky - 균일하지 않은 Rolled - off Response 의 B3 오르간에 기초한 음량설정입니다.

Mellow - Bright 와 Junky 의 중간정도의 설정입니다.

Organ Map : 오르간 맵은 각 DrawBar (K2600 에서는 8 개의 슬라이더와 1 개의 모듈레이션 휠이 드로우 바(DrawBar) 의 역할을 합니다.)의 움직임에 따른 각건반의 상대적인 음량의 변화를 설정해 줍니다.

Equal - 각 건반과 드로우 바에 따른 일정한 볼륨값을 갖게 합니다. 하지만 실제 B3 와는 차이가 있습니다.

Peck's - 좋은 상태를 가지고 있는 B3 오르간에 기초한 설정 입니다.

Eric's - Peck's 의 설정보다 좀더 이상적인 B3 를 표현합니다.

Bob's - 오래된 B3 를 표현합니다.

Lower Xpose / Upper Xpose : Lower Tone 과 Upper Tone 에 대한 조옮김을 합니다.

Lowest Pitch : 가장 낮은 톤휠의 피치(Pitch)를 설정해 줍니다.

1.2 DRAWBR Page (Draw Bar)

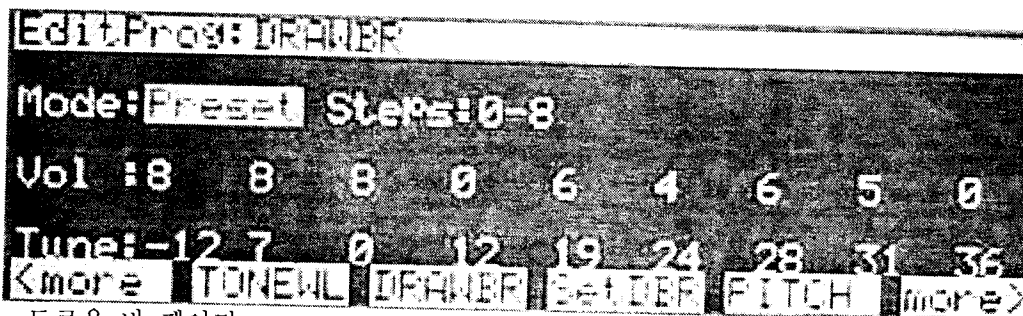


그림 - 드로우 바 페이지

앞에서 설명한 바와 같이 K2600 의 8 개의 슬라이더 와 1 개의 모듈레이션 휠은 9 개의 드로우바(Draw Bar) 와 같은 역할을 하게 됩니다. DRAWBR Page 에서는 이 드로우 바에 대한 각종 설정을 하게 됩니다.

Mode - 새로운 KB3 프로그램을 선택하였을 때 각 KB3 프로그램의 기본 설정 값을 사용할 것인지(Preset) 아니면 새로운 KB3 프로그램을 선택하기전의 드로우바 설정 값을 그대로 유지할 것인지(Live)를 설정합니다.

Steps - 슬라이더의 위치에 대한 인식을 0-8 의 9 단계로 인식하게 할 것인지 아니면 0-127 의 128 단계로 인식하게 할 것인지를 선택합니다. 실제 오르간은 9 단계로 인식을 합니다.

Volume - Mode 가 Preset 으로 설정되어 있는 경우 각 드로우 바에 대한 초기 볼륨 값(초기 설정 값)을 설정해 줍니다.

Tune - 9 개의 드로우 바에 대한 조율을 반음단위로 하게 됩니다. 실제 B3 오르간에 대한 셋팅은 2-1 절의 B3 오르간 셋팅을 참고 하시기 바랍니다.

1.3SetDBR (Set Draw Bar)

이 소프트 버튼을 눌러서 현재 만들어진 드로우 바 셋팅을 Preset 값(초기 설정 값)으로 설정 할수 있습니다.

1.4PITCH Page

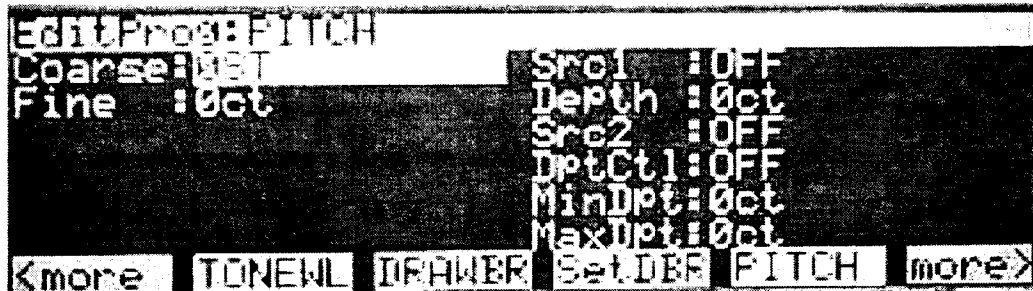


그림 - 피치 페이지

이 페이지에 있는 내용은 Fine Hz(미세 조율), KeyTrk(Key Tracking- 건반의 위치에 따른 음정의 변화), VelTrk(Velocity Tracking- 건반을 치는 세기에 따른 음정의 변화) 이 없다는 것만 제외하고는 일반적인 프로그램 편집에 있는 PITCH Page 와 동일합니다. (프로그램 편집의 1.4 을 참고 하시기 바랍니다.)

2.1 PERC Page(Percussion)

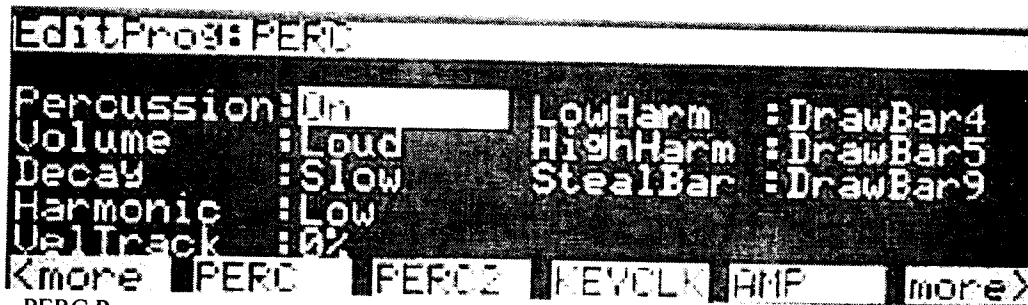


그림 - PERC Page

퍼커션 사운드는 톤휠 오르간의 특징적인 사운드로 톤휠 오르간의 경우 건반을 치는 순간에 타악기적인 부가적인 소리가 나게 되는데 PERC Page 와 PERC2 Page 에서는 이런 사운드를 만들어 내는 설정을 하게 됩니다.

Percussion : 퍼커션 효과를 사용할 것인지의 여부를 설정합니다. 이것은 또한 컨트롤러 버튼 5 번(Controller Button 5) 에 의해서 켜고 끌수 있습니다.

Volume : 이곳에서는 퍼커션 사운드의 음량을 크게(Loud) 할 것인지 작게(Soft) 할 것인지를 설정하며 구체적으로 얼마큼 크게 할 것인지 작게 할것인지에 대해서는 PERC 2 Page 에서 설정을 해 줍니다.

또한 Loud 와 Soft 선택은 컨트롤러 버튼 6 번(Controller Button 6)으로 할수 있습니다.

Decay : 이 파라미터는 퍼커션 효과의 감쇠기(Decay) 를 빠르게(Fast) 할 것인지 느리게(Slow) 할 것인지를 선택하며 그 빠르기의 구체적 설정은 PERC 2 Page 에서 하게 됩니다.

또한 Fast 와 Slow 의 선택은 컨트롤러 버튼 7 번(Controller Button 7)으로 할수 있습니다.

Harmonic : 이 파라미터는 퍼커션 사운드의 음정을 높게(High) 할 것인지 낮게(Slow) 할 것인지를 선택하며 그 음정의 설정은 LowHarm 과 HighHarm 에서 설정을 하게 됩니다.

VelTrack : 건반을 치는 세기(Velocity)에 따라 퍼커션 사운드의 음량을 조정하며 0% 일때에는 Velocity 값에 상관없이 모두 일정한 음량의 퍼커션 사운드를 내게 됩니다.(실제 오르간과 같이...)

LowHarm : Harmonic 이 Low 로 설정되었을때에 퍼커션 사운드를 어느 드로우바

에 기초한 음정을 낼 것인지를 설정해 줍니다. 일반적인 톤휠오르간의 경우 Draw Bar 4 (2 번째 하모닉스)에 기초합니다.

HighHarm : Harmonic 이 High 로 설정되었을때에 퍼커션 사운드를 어느 드로우바에 기초한 음정을 낼 것인지를 설정해 줍니다. 일반적인 톤휠오르간의 경우 Draw Bar 5 (3 번째 하모닉스)에 기초합니다

StealBar : 퍼커션 효과가 On 이 되었을 경우 어떤 드로우바를 사용하지 않게 만들지를 설정합니다. 예전의 톤휠 오르간에서는 Draw Bar 9 이 사용할수 없는 상태가 되는 오르간이 있습니다.

2.2 PERC 2 Page (Percussion 2)

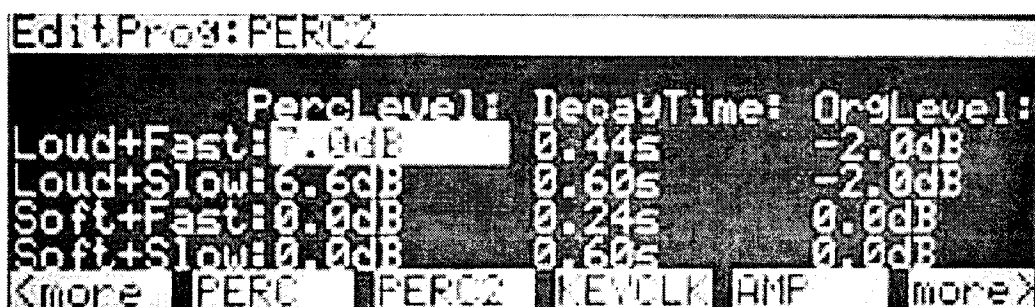


그림 - PERC2 Page

이 페이지에서는 앞선 PERC Page 에서 설명한 각각의 퍼커션 볼륨과 퍼커션 디케이에 따른 퍼커션 레벨(PercLevel), 디케이 시간(DecayTime), 오르간의 음량(OrgLevel) 을 설정해 줍니다.

	퍼커션 볼륨	퍼커션 디케이
Loud + Fast	Loud	Fast
Loud + Slow	Loud	Slow
Soft + Fast	Soft	Fast
Soft + Slow	Soft	Slow

2.3 KEYCLK Page (Key Click)

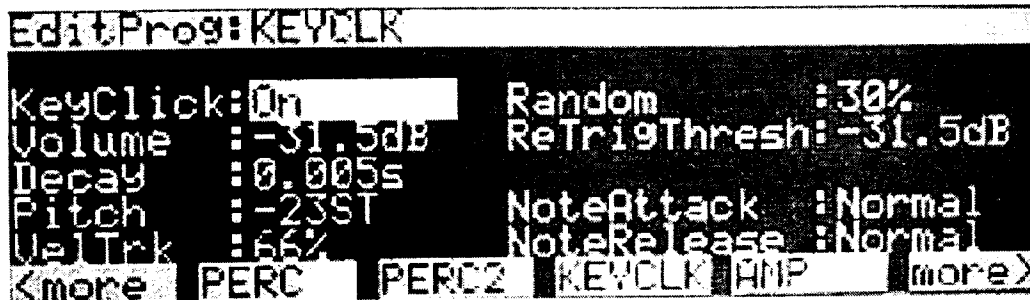


그림 - Key Click Page

키클릭은 각 노트의 어택시에 생기는 음정이 있는 노이즈음을 연출해 냅니다. 퍼커션 사운드와의 차이는 퍼커션 사운드는 한 음이 연주되고 있는 상황에서 다음 음이 연주되면 퍼커션 사운드가 나타나지 않지만 클릭음의 경우는 각 음마다 건반이 눌러질때의 효과가 난다는 것입니다.

KeyClick : 키클릭음의 사용 여부를 결정합니다.

Volume : 키 클릭음의 음량을 설정합니다.

Decay : 키 클릭시에 노이즈 엔빌로프의 디케이 타임을 설정합니다.

Pitch : 키 클릭음의 기본 음정을 설정합니다.

VelTrk : 건반을 치는 세기(Velocity)에 따라 키 클릭의 음량을 조정하며 0% 일때에는 Velocity 값에 상관없이 모두 일정한 음량의 키 클릭음을 내게 됩니다.(실제 오르간과 같이...)

Random : 임의의 음량이 키클릭음에 더해지게 됩니다.

RetrigThresh : 한음이 눌러진 상태에서 그 음의 디케이 타임내에 다른 음이 눌러졌을때의 키클릭음 음량을 설정합니다.

NoteAttack : 음의 어택 특성을 설정합니다.

NoteRelease : 음의 릴리즈 특성을 설정합니다.

2.4 AMP page

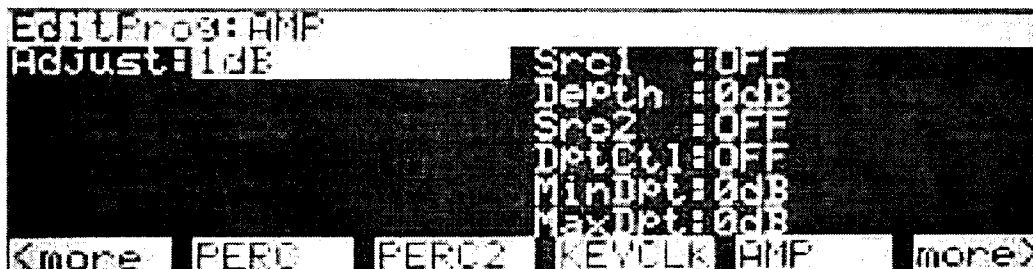


그림 - AMP Page

KeyTrk, VelTrk 이 없다는 점을 제외하고는 일반적인 프로그램 편집의 F4 AMP Page 와 같습니다. (프로그램 편집의 2.4 을 참고 하시기 바랍니다.)

3.1 OUTPUT Page

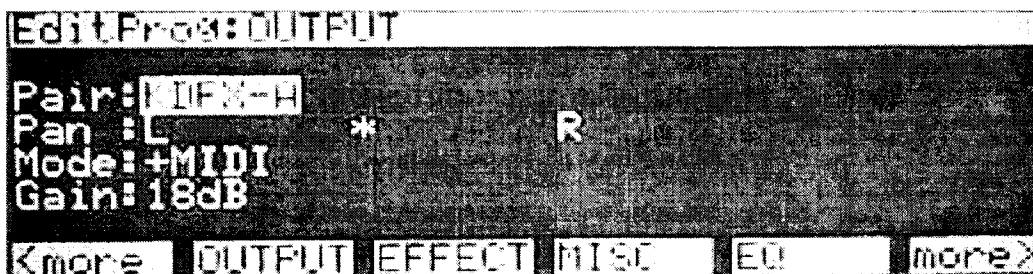


그림 - OUPUT Page

일반적인 프로그램 편집의 Output Page 와 같습니다.
(프로그램 편집의 3.1 을 참고 하시기 바랍니다.)

3.3 MISC Page (Miscellaneous)

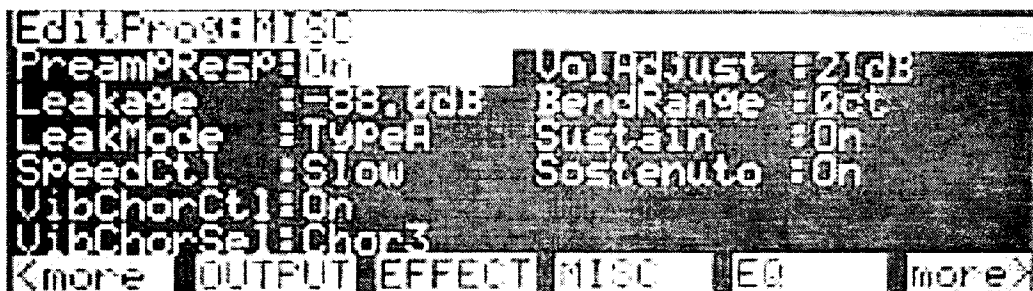


그림 - MISC Page

PreampResp : 이 파라미터는 Preamp + expression pedal 의 사용 여부를 결정합니다.

이것을 On 으로 설정하면 Volume Pedal 은 Stock 오르간의 Loudness Control Pedal 과 같은 역할을 하게 되며 Preamp 의 역할을 표현해 주게 됩니다.

Leakage : Leakage 사운드를 표현해 주는 것으로 -96dB 로 설정이 되면 순수한 오르간 소리가 나며 다른 설정값에 대해서는 Leakage 사운드를 나타내게 됩니다.

LeakMode : 다양한 타인의 Leakage 사운드를 선택할수 있습니다.

Type A - 모든 톤휠(Tone wheel) 에 대해서 Leakage 사운드를 만들어 냅니다.

Type X,Y,Z - 드로우 바로부터 나오는 Leakage 사운드를 만들어 냅니다.

SpeedCtl :로타리 스피커(소리가 도는 효과를 내는...) 를 훑내낼때의 소리가 도는 빠르기를 설정합니다. 또한 Fast 와 Slow 선택은 컨트롤러 버튼 1 번 (Controller Button 1)으로 할수 있습니다.

VibChorCtl :비브라토나(Vibrato) 코러스(Chorus) 효과의 사용 여부를 결정합니다. 또한 On/Off 선택은 컨트롤러 버튼 2 번(Controller Button 2)으로 할수 있습니다.

VibChorSel : 비브라토(Vibrato)및 코러스(Chorus) 효과의 종류를 결정합니다.

비브라토와 코러스는 각각 3 가지 종류를 가지고 있습니다.

또한 종류의 선택은 컨트롤러 버튼 3,4 번(Controller Button 3,4)으로 할수 있습니다.

VolAdjust :KB3 프로그램의 볼륨을 설정합니다.

BendRange :KB3 프로그램에서의 피치밴드 범위를 설정합니다.

Sustain : MIDI Sustain (MIDI 64) 에 반응을 하게 할 것인지 아닌지를 설정합니다.

Sostenuto : MIDI Sostenuto (MIDI 66) 에 반응을 하게 할 것인지 아닌지를 설정합니다.

3.4 EQ Page (Equalizer)

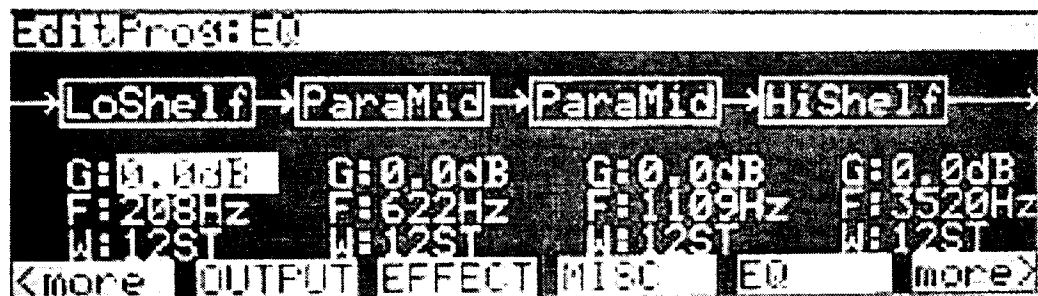


그림 - EQ Page

KB3 프로그램에서는 두개씩의 shelving bands EQ 와 Parametric bands EQ 를 가지고 있습니다.

각각의 파라미터에서 G(Gain) 과 F(Frequency) 와 W (Width) 의 설정을 통하여 KB3 프로그램의 EQ 를 설정할수 있습니다.

나머지 부분은 일반 프로그램의 편집과 같은 내용입니다.
(프로그램 편집부분<2-2 장> 을 참고 하시기 바랍니다.)

2-4 Setup 의 편집

셋업(Setup) 의 편집을 통하여 여러분은 새로운 셋업을 만들어 내고 사용하실수 있습니다.

기존의 셋업에 약간의 변화를 주고 싶다면 기존의 셋업을 선택한후에 Edit 버튼을 눌러서 편집 상태로 들어가고 전혀 새로운 셋업을 만들고 싶다면 Setup 99 Default Setup 에서 Edit 버튼을 눌러서 편집상태로 들어가면 새롭게 셋업을 만들 수 있습니다.

	1	2	3	4	
1	CH/PRG	KEYVEL	PANVOL	BEND	Zone Information
2	SLIDER	SLID/2	FOOTSW	CPEDAL	컨트롤러 설정
3	RIBBON	WHEEL	SWITCH	PRESS	
4	KDFX	FXMOD2	FXMOD3	FXMOD4	KDFX 설정
5	FXLFO	FXASR	FXFUN	ImpFX	프로그램 편집과 동일
6	Name	Save	Delete	Dump	Utility
7	NewZn	DupZn	ImpZn	DelZn	
8	Copy	Paste	Clear	SetRng	
9		COMMON	ARPEG	RIBCFG	공통 설정(모든 Zone)

1.1CH/PRG Page (Channel/ Program) Page

```

EditSetup:CH/PRG <>Zone1/8
LocalPrp:41 SkoolBass Simple Out:KDFX-D
Channel :1 Destination :Local+MIDI
MIDIBank:0 MIDIBankMode:Ctl 32
MIDIProg:41 EntryProgChg:On
Status :Active ZoneArpeg :Off
<more> CH/PRG KEYVEL PANVOL BEND <more>

```

그림 - Ch/Prg Page

①화면 상단

EditSetup : CH/PRG

현재의 상태가 셋업 편집모드이며 그중에서도 CH/PRG(채널과 프로그램)의 편집상태임을 표시해 주고 있습니다. 화면상단의 왼쪽은 항상 그 상황을 표시해 주고 있습니다.

<> Zone 1/8

현재 편집하고 있는 Zone 이 총 몇 개의 Zone 중 몇번째 Zone 인지를 보여 주고 있습니다. 현재는 총 8 개의 Zone 중 첫번째 Zone 임을 보여 주고 있으며 만약 총 8 개의 Zone 중 5 번째 Zone 이라면 5/8 과 같이 표시될것입니다.

Zone 를 바꾸고 싶으면 Chan/Bank 버튼중 ▲ 을 눌러서 윗번호의 Zone 으로 움직이거나 ▼ 을 눌러서 아랫번호의 Zone 으로 움직일수 있습니다.

②화면 중간

각 소프트 버튼을 누를때마다 각각 다른 내용을 갖는 편집 화면이 나타나게 됩니다.

현재는 CH/PRG 을 편집하는 화면이므로 CH/PRG 과 관련된 내용이 표시되고 있습니다.

③화면 하단

6 개의 소프트 버튼이 나타납니다.

Local Prg (Local Program) - 현재의 존(Zone) 에서 사용할 프로그램을 선택합니다.

Out - 현재 존(Zone) 의 출력 경로를 설정합니다.

Channel - 현재의 존(Zone) 이 사용할 채널을 설정합니다. (각 존은 각기 다른 채널을 사용하여야 합니다.)

Destination - 현재의 존(Zone) 이 그 연주 정보를 K2600 에 있는 소리를 이용할 것인지(Local) 또는 미디(MIDI) 케이블로 연결된 외부의 기기를 사용할 것인지(MIDI) , 또는 K2600 내부의 소리를 사용하면서 외부로도 그 연주 신호를 내보낼 것인지(Local + MIDI) 를 설정합니다.

MIDI Bank ,MIDI Prog(Program) - Destination 이 MIDI 로 설정된 경우 외부의 프로그램에 대한 미디 뱅크와 미디 프로그램을 설정해 줍니다. 만약 외부의 미디 기기가 K2000 이나 K2500 등의 악기라면 미디 뱅크와 프로그램은 다음과 같이 설정됩니다.

MIDI Bank : 백번대의 번호

MIDI Prog(Program) : 십번대와 일번대의 번호

예> 프로그램 458 번 -> MIDI Bank : 4 MIDI Prog : 58

MIDI Bank Mode - 미디 뱅크는 각 악기마다 설정을 하는 방법이 다릅니다.

이에 미디 뱅크의 설정하는 방법을 설정해 줍니다. 이것은 K2600 에 연결된 외부 미디기기의 매뉴얼을 참고 하셔서 설정하셔야 합니다.

EntryProgChg - 다른 셋업에서 현재 만들고 있는 셋업이 선택되는 순간에(Entry) 현재의 존(Zone) 의 프로그램이 바뀌게 할 것인지 (On) 안바뀌게 할 것인지(Off)를 설정합니다.

Status - 각 존(Zone) 의 상태를 설정합니다.

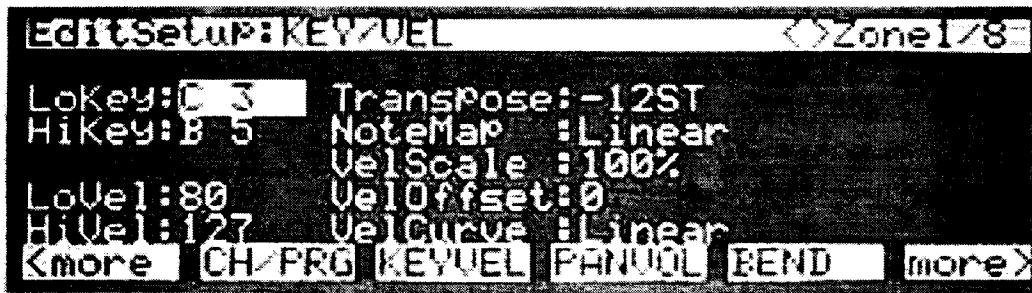
셋업에서는 모두 8 개까지의 프로그램을 8 개의 존(Zone) 에 할당시킬수 있으며 이에 대한 정보는 화면 왼편의 8 개의 버튼에 나타납니다.

8 개의 버튼의 LED 가 녹색일 경우 이 존(zone)은 소리가 나는(Active) 상태입니다. 주황색일 경우는 소리가 안나는 상태입니다.(Muted) . 빨간색일 경우는 솔로-이 존(Zone) 만 소리가 납니다. 상태입니다(Soloed).

Status 를 Solo/M 이라고 설정을 한경우 이 존(Zone) 은 Solo 로 상태와 Mute 상태만으로도 설정이 되게 됩니다.

ZoneArpeg - K2600 은 건반을 누르므로 일정한 형식의 연주 패턴을 만들어 낼 수 있는 아르페지오이터라는 기능이 있습니다. 이 기능을 각 존별로 사용할 것인지 안할 것인지를 설정해 줍니다.

1.2KEYVEL (Key & Velocity) Page



이 페이지에서는 각 존(Zone) 에 대한 키와 벨로시티(건반을 치는 세기) 에 따른 그 존의 반응을 설정하게 됩니다.

LoKey , HiKey (Low Key, High Key) - 현재의 존(Zone) 이 어느 건반부터 어느 건반까지 에서 작동이 될것인지를 설정해 줍니다. 예를 들어 LoKey : C4 Hi Key : C5 라고 설정이 되었다면 가운데 있는 '도'(가운데에 C4 라고 써 있는 지점의 '

도') 부터 한 옥타브까지만 소리가 나게 됩니다. 이것은 소리가 나는 것 보다는 현재의 존(Zone) 의 범위가 설정이 되는 것이고 설정된 범위에 있는 건반을 눌렀을 때 그 존이 반응을 하게 되는 것입니다.

- 범위를 설정하는 또 하나의 방법으로 SetRng 라는 소프트 버튼을 눌러서 Low Key 와 High Key 를 건반으로 눌러서 입력하는 방법이 있습니다.

SetRng (Set Range) 버튼을 누르면...

Strike Low Key... - 이 때 Low Key 로 설정할 건반을 누르십시오.

Strike High Key ... - 이 때 HighKey 로 설정할 건반을 누르십시오.

Lo Vel , Hi Vel (Low Velocity , High Velocity) - 현재의 존(Zone) 이 건반을 어느 정도세기부터 어느 정도 세기까지 쳤을 때 작동이 될것인지를 설정해 줍니다. 예를 들어 LoVel : 1 Hi Vel : 80 라고 설정이 되었다면 1 이라는 세기부터 80 이라는 세기로 건반을 쳤을때에만 소리가 나게 됩니다. 이것은 소리가 나는 것 보다는 현재의 존(Zone) 의 범위가 설정이 되는 것이고 설정된 범위의 세기로 눌렀을 때 그 존이 반응을 하게 되는 것입니다.

K2600 은 제일 약하게 치는 것이 1, 제일 세게 치는 것이 127 의 값을 가지게 됩니다.

Transpose - 현재의 존(Zone) 에 대해서 반음 단위(ST)로 조옮김을 할수 있습니다.

NoteMap - 앞서 설명한 LoKey ,HiKey 로 일정한 영역을 설정하였다면 Note Map 에서는 앞서 설정된 영역 내에서 일정한 규칙의 영역을 설정하게 됩니다.

예를 들어 Note Map 이 White 로 설정이 되어 있다면 흰색 건반만 연주가 되고 검은색 건반은 연주가 되지 않게 됩니다.

Off - 어느 건반을 쳐도 연주가 되지 않습니다. (이것은 Large Ribbon 으로 하프를 연주한다거나 할 때 건반에서는 하프소리가 나지 않고 리본으로만 하프를 연주하는 등의 셋업을 만들 때 유용합니다.)

Linear - 영역내의 모든 건반이 소리가 납니다.

Inverse - 영역내의 건반이 뒤집혀 저서 연주가 됩니다.

예를 들어 한옥타브위의 음을 쳤는데 소리는 한옥타브 아래의 음이 나오게 됩니다.

Constant - 영역내의 건반이 모두 C4 음으로 연주 되게 됩니다. (만약 영역

내의 건반을 C4 음이 아닌 다른 음정을 내게 하고 싶다면 Transpose 를 이용하시면 됩니다.)

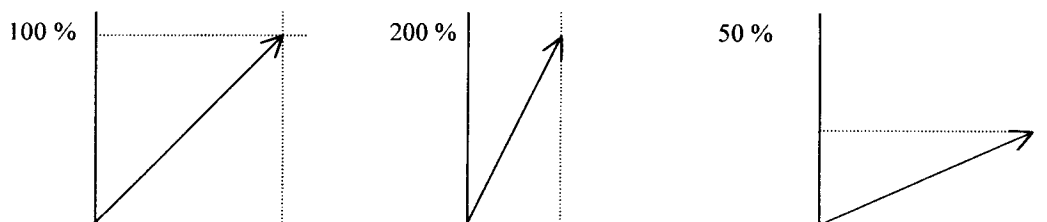
- 1 of 2 : C4 를 중심으로 두개씩의 건반을 묶었을 때 첫번째 음이 연주 됩니다.
(C4, D4, E4, F#4, G#4, A#4, C5....)
- 2 of 2 : C4 를 중심으로 두개씩의 건반을 묶었을 때 두번째 음이 연주 됩니다.
(C#4, D#4, F4, G4, A4, B4, C#5...)
- 1 of 3 : C4 를 중심으로 세개씩의 건반을 묶었을 때 첫번째 음이 연주 됩니다.
(C4, D#4, F#4, A4, C5 ...)
- 2 of 3 : C4 를 중심으로 세개씩의 건반을 묶었을 때 두번째 음이 연주 됩니다.
(C#4, E4 , G4 , A#4 , C#5...)
- 3 of 3 : C4 를 중심으로 세개씩의 건반을 묶었을 때 세번째 음이 연주 됩니다.
(D4, F4, G#4 , B4, D5 ...)
- 1 of 4 : C4 를 중심으로 네개씩의 건반을 묶었을 때 첫번째 음이 연주 됩니다.
- 2 of 4 : C4 를 중심으로 네개씩의 건반을 묶었을 때 두번째 음이 연주 됩니다.
- 3 of 4 : C4 를 중심으로 네개씩의 건반을 묶었을 때 세번째 음이 연주 됩니다.
- 4 of 4 : C4 를 중심으로 네개씩의 건반을 묶었을 때 네번째 음이 연주 됩니다.

White : 흰색 건반만이 연주됩니다.

Black : 검은색 건반만이 연주됩니다.

Vel Scale (Velocity Scale) - 건반을 치는 세기에 따른 K2600 의 반응의 정도를 설정해 줍니다.

다음의 꼭선에서 X 축은 건반을 치는 물리적인 세기를 나타내며 Y 축은 그 치는 세기에 따른 K2600 의 반응정도를 나타내 줍니다.

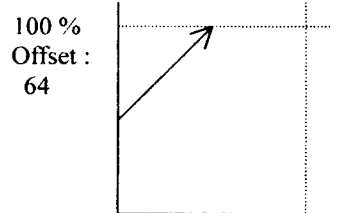
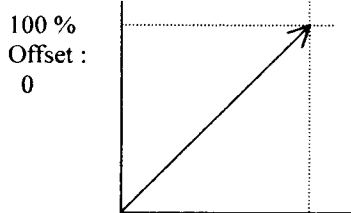


위의 그림과 같이 100% 로 설정이 되어 있는 경우에는 제일 세게 건반을 쳤을 때 Velocity 값이 127 을 나타내게 됩니다. 그러나 그 값을 200% 로 설정하게 되면 건반을 중간정도의 세기로 치면 이미 127 에 해당하는 Velocity 값이 나오며, 반대로 50 %로 설정을 하게 되면 아무리 세게 쳐도 64 에 해당하는 Velocity 값이 나오게 됩니다.

2장. 각(Mode)의 편집

(Scale 은 이외에도 Slider 나 C Pedal , Ribbon 등의 연속적인 데이터를 만들어 내는 컨트롤러에서 모두 사용이 됩니다.)

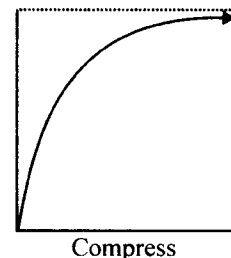
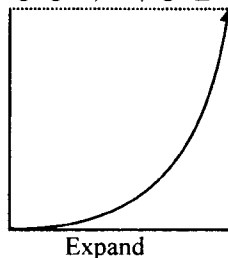
Vel Offset (Velocity Offset) - 건반을 친 세기에 일정한 값을 더한 수치를 만들어 냅니다.



위의 그림과 같이 Offset 을 설정해 주면 현재 연주된 세기에 Offset 만큼의 수치가 더해진 값의 Velocity 값이 나오게 됩니다. 위의 오른쪽 그림의 경우 아무리 약하게 쳐도 Velocity 가 64 인 세기로 연주한 것 같은 결과가 나옵니다. (Offset 은 Slider 나 C Pedal 과 같은 연속적인 데이터를 만들어 내는 컨트롤러에서는 Add 라는 파라미터로 똑 같은 기능을 수행하게 됩니다.)

VelCurve (Velocity Curve) - 건반을 치는 세기에 따른 K2600 의 반응정도를 다양하게 바꾸어 줍니다.

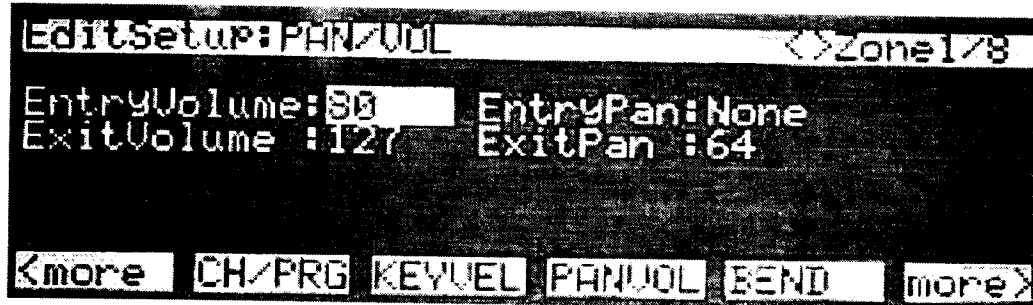
위에서 본 것은 모두 Linear 한 Velocity 곡선이었으나 그이외에도 Expand, Compress 등등의 다양한 곡선을 가지고 있습니다.



위의 그림과 같이 Expand 의 경우에는 벨로시티의 변화가 적다가 갑자기 변화가 커지는 모양이고 Compress 의 경우에는 벨로시티의 변화가 심하다가 완만해지는 형태입니다.

(Curve 는 Slider 나 C Pedal 과 같은 연속적인 데이터를 만들어 내는 컨트롤러에서 동일하게 사용됩니다.)

1.3 PAN/VOL (Pan / Volume) Page

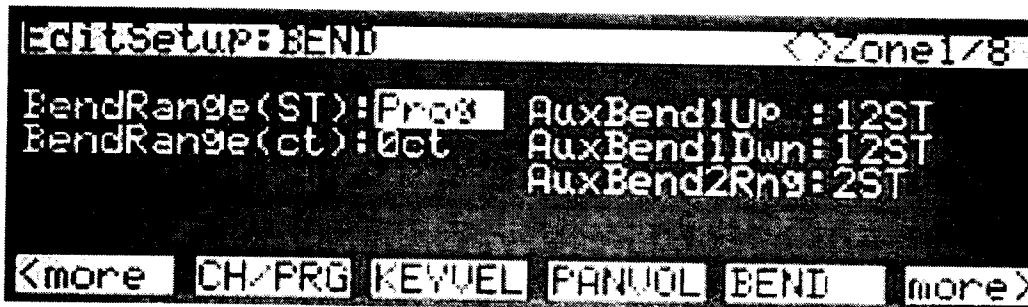


Pan 은 소리의 좌우를 나타내며 Volume 은 소리의 음량을 나타냅니다.

EntryVolume , EntryPan - 현재의 셋업이 선택되어질 때의 각 존(Zone) 에 대한 Pan 과 Volume 값을 정해 줍니다.

ExitVolume, Exit Pan - 현재의 셋업에서 다른 셋업 또는 프로그램으로 움직일 때 각 존에 해당하는 채널의 음량(Volume) 과 팬(Pan) 을 설정해 줍니다.

1.4 Bend Page



K2600 에는 Bend, Aux Bend 1, Aux Bend 2 이렇게 3 개의 음정을 변화시킬수 있는 요소가 있습니다. 이번 페이지에서는 이 각각의 요소에 대한 음정의 변화폭 (Bend Range) 을 설정하여 줍니다.

Bend Range(ST) - Pitch bend 에 할당된 범위를 설정합니다.K2600 에서는 일반적으로 Pitch Wheel 에 할당되어 있습니다. 여기서 Prog 으로 설정하면 프로그램에서 설정된 범위가 그대로 사용됩니다.

Bend Range(ct) - Pitch Bend 값을 cent 단위로 설정을 해 줍니다.

2장. 각(Mode)의 편집

Aux Bend1 Up - Aux Bend 1 을 위로 올렸을 때 할당된 음정의 변화 범위를 설정합니다.

Aux Bend1 Dwn - Aux Bend 1 을 아래로 내렸을 때 할당된 음정의 변화 범위를 설정합니다.

Aux Bend2 Rng - Aux Bend 2 에 대하여 할당된 음정의 변화 범위를 설정합니다.
K2600 에서는 Small Ribbon 이 Aux Bend 2 에 대한 기본 설정으로 되어 있습니다.

연속적인 컨트롤러들

2.1 SLIDER

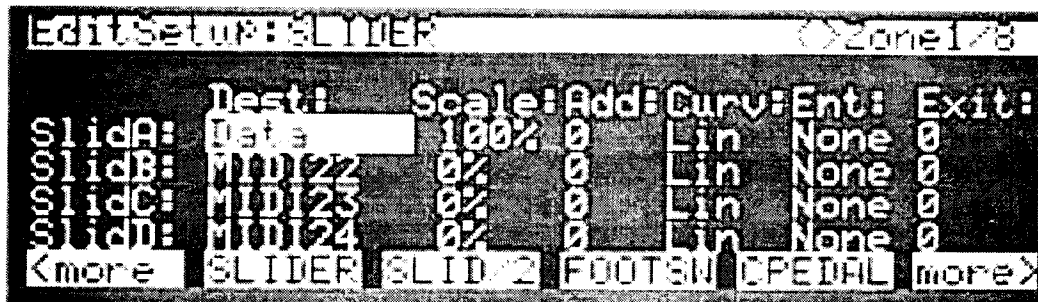
2.2 SLID/2

2.4 CPEDAL

3.1 RIBBON

3.2 WHEEL

3.4 PRESS



	Dest:	Scale:	Add:	Curv:	Ent:	Exit:
SlidA:	Data	100%	0	Lin	None	0
SlidB:	MIDI22	0%	0	Lin	None	0
SlidC:	MIDI23	0%	0	Lin	None	0
SlidD:	MIDI24	0%	0	Lin	None	0

<more SLIDER SLID/2 FOOTSW CPEDAL more>

그림 - Slider 1,2

K2600 에는 모두 8 개의 슬라이더가 있으며 이 슬라이더에 대한 설정을 하게 됩니다. 각 페이지마다 4 개의 슬라이더에 대한 설정을 하게 됩니다.(SLIDER Page: Slider A-D , SLID/2 Page : Slider E - H)

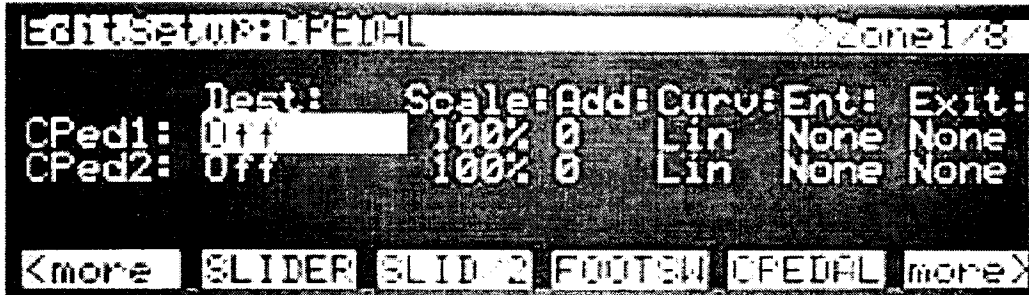


그림 - CPEDAL

K2600 에는 두개의 Control Pedal 이 있으며 이중 Control Pedal 2 는 입으로 부는 관악 콘트롤러(Breath Controller) 의 연결이 가능합니다.

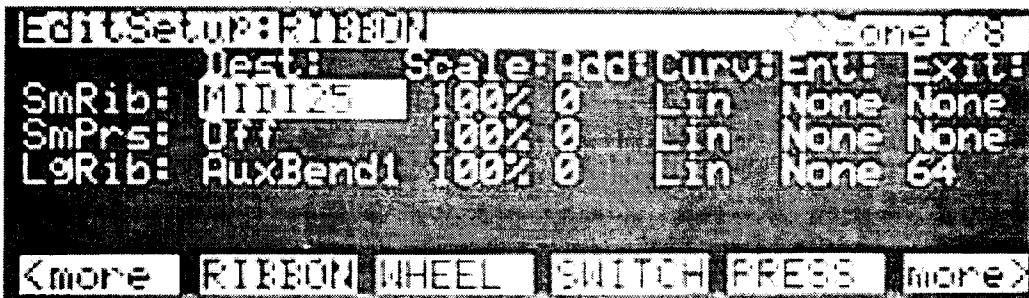


그림 - RIBBON

K2600 에는 건반 왼편의 Small Ribbon 과 건반위의 Large Ribbon 의 두개의 리본이 있으며 이 중에서 Small Ribbon 의 경우에는 리본을 누르는 압력(SmPrs- Small Press)까지 콘트롤 소스로 사용할수 있습니다.

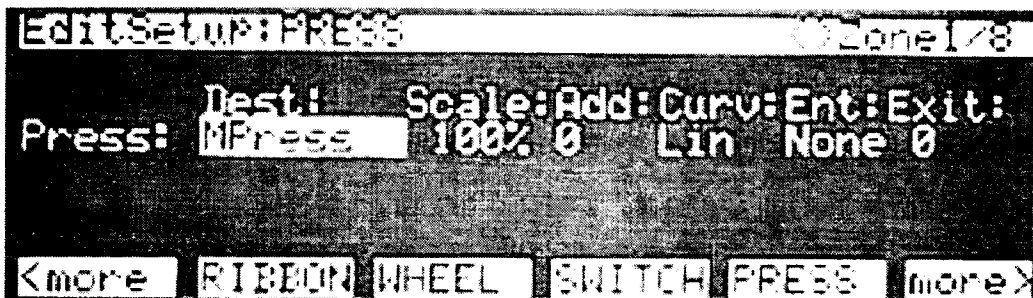


그림 - PRESS

K2600 에는 건반을 친후 다시 한번 압력을 가하여 소리의 변화를 가하는 After Touch 라는 컨트롤러가 있습니다.

Dest (Destination) - 현재의 컨트롤러로 어떤 것을 제어할 것인지를 정해 줍니다.
 예를 들어 Slid A 의 Dest(Destination) 을 Volume 으로 설정하였다면 Slider A 를 올리고 내리는 것에 따라 현재 선택된 존의 음량이 변화가 생길것입니다.
 자세한 컨트롤 소스(Control Source) 의 자료는 Reference Manual 을 참고 하시기 바랍니다.

Scale - Velocity Page 에서 설명한 Scale 과 같습니다.

Add - Velocity Page 에서 설명한 Offset 과 같습니다.

Curv(Curve) - Velocity Page 에서 설명한 Curve 와 같습니다.

Ent (Entry Value) - 각 컨트롤러에 대한 초기값을 설정하여 줍니다.

Exit (Exit Value) - 현재의 셋업에서 다른 셋업 또는 프로그램으로 움직일 때 각 컨트롤러에 대한 값을 설정하여 줍니다.

스위치 컨트롤러

2.3 FOOTSW (Foot Switch) Page

3.3 SWITCH Page

EditSetup: FOOTSW							<>Zone1/8
	SWType:	Dest:	On:	Off:	Ent:	Ex:	
FtSw1:	Moment	Off	127	0	None	None	
FtSw2:	Moment	SostPd	127	0	None	None	
FtSw3:	Moment	SoftPd	127	0	None	None	
FtSw4:	Moment	Off	127	0	None	None	
<more	SLIDER	SLIDE2	FOOTSW	CFEIDL	more>		

그림 - FOOTSW

K2600 에는 네개의 Switch Pedal 이 있습니다.

Switch Pedal 은 서스테인 페달과 같이 밟았는지 떼었는지에 대한 신호만을 내보내는 페달입니다.

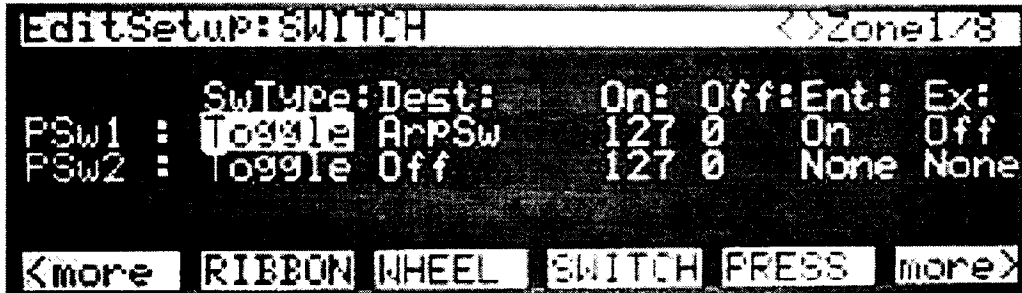


그림 - SWITCH

K2600 에는 두개의 Panel Switch 가 있습니다.

SwType (Switch Type) - 스위치의 타입을 설정하여 줍니다.

스위치 타입에는 다음과 같은 4 개의 타입이 있습니다.

Moment , Toggle - Moment 와 Toggle 은 간단하게 설명하자면 초인종의 스위치와 전등을 켜고 끄는 스위치라고 보시면 됩니다. 초인종의 스위치는 스위치를 누르고 있는 동안 벨이 울리다가 스위치에서 손을 떼면 벨이 멈춥니다.(Moment) 반면 전등의 스위치는 한번 누르면 불이 켜지고 다시한번 누르면 불이 꺼지게 됩니다.(Toggle)

예를 들어 서스테인 페달의 경우에는 Moment 타입으로 설정을 하면 페달을 밟고 있는 동안에 서스테인이 걸리고 페달을 떼면 서스테인이 끊기게 됩니다. 만약 Toggle 타입으로 설정을 하게 되면 페달을 한번 밟으면 서스테인이 걸리고 또 한번 밟으면 서스테인이 끊기게 됩니다.

Note M (Note Moment) , Note T (Note Toggle) - K2600 은 이외에도 Foot Switch 및 Panel Switch 를 이용하여 마치 건반을 치는 것처럼 음을 생성시킬수도 있습니다. 이것이 바로 Note M, Note T 입니다.

Note M 의 경우 스위치가 눌러져 있는 경우에 하나의 음이 생성되고 스위치가 떼어지는 순간 음이 소멸됩니다.(이것은 페달을 이용한 베이스 드럼의 연주등에 유용하게 사용될수 있을 것입니다.)

반면 **Note T** 의 경우에는 스위치가 한번 눌러지면 하나의 음이 생성되고 스위치가 다시 한번 눌러지면 음이 소멸되게 됩니다.(지속 저음이나 하나의 패턴등을 연속적으로 연주 시킬 때 효과적으로 사용될 수 있을 것입니다.)

Dest (Destination) - 각각의 스위치가 눌러 질 때 어떤 일을 수행하게 할 것인지를 설정합니다. (만약 Note M 이나 Note T 로 설정이 되어 있다면 여기에 음정을 설정하게 됩니다.)

On - 스위치가 눌러 졌을 때 보내지는 값을 정해줍니다. (Note M 이나 Note T 로 설정이 되어 있다면 이 값이 Velocity 값이 됩니다.)

Off - 스위치가 떼어 졌을 때 보내지는 값을 정해줍니다.

Ent (Entry Value) - 초기 설정을 해 줍니다.

Ex (Exit Value) - 현재의 셋업에서 다른 셋업 또는 프로그램으로 움직일 때의 값을 설정하여 줍니다

KDFX 관련 페이지

KDFX 관련 페이지(KDFX, FXMOD2, FXMOD3,FXMOD4,FXLFO,FXASR, FXFUN, ImpFX)는 프로그램 상의 KDFX Page 와 동일합니다.

Utility Page

Name, Save, Delete, Dump Page 도 프로그램의 페이지와 동일합니다.

NewZn, DupZn, ImpZn , DelZn 은 프로그램상의 NewLyr, DupLyr, ImpLyr,DelLyr 와 동일합니다.

Copy,Paste, Clear - 현재의 페이지에 담긴 내용을 다른 존(Zone) 에 복사할 때 사용을 합니다.

Setup 을 편집하다 보면 두개 또는 여러 개의 존이 몇 개의 페이지에 있어서 똑같은 내용으로 만들 필요가 있을때가 있습니다.

예를 들어 Zone 1 과 Zone 2 의 Bend Page 에 들어갈 내용이 똑같다고 하면 Zone 1 의 Bend Page 에서 Copy 버튼을 누릅니다.(이버튼을 누르는 순간 Zone 1 의 Bend Page 에 있는 내용은 K2600 의 임시 저장 공간에 복사가 됩니다.)

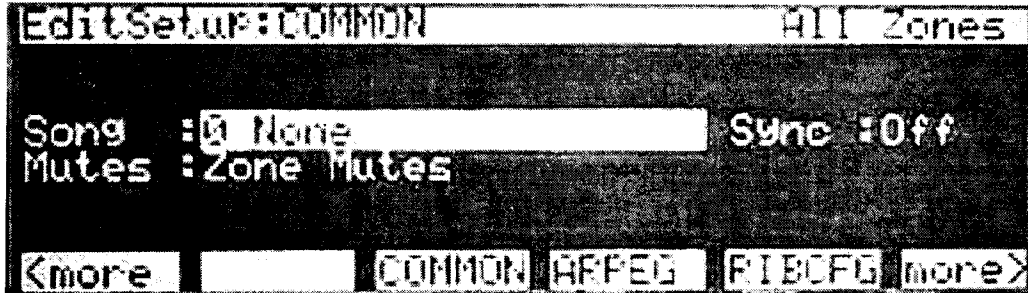
이제 똑 같은 내용이 들어갈 Zone 2 를 선택하고(▲ ,▼ 버튼 이용) Paste 버튼을 누릅니다.

이렇게 하면 Zone 2 의 Bend Page 에 똑 같은 내용이 만들어 지게 됩니다.

Clear 는 현재의 편집중인 페이지의 내용을 아무런 편집이 되어 있지 않은(Default) 값으로 만들 때 사용합니다.

SetRng (Set Range) 버튼은 각 존의 건반 할당 범위를 설정할 때 이용합니다.(KEY/VEL Page 참고)

9.2 COMMON Page



Common Page 의 내용은 전체 영역에 영향을 미치는 파라미터들입니다.

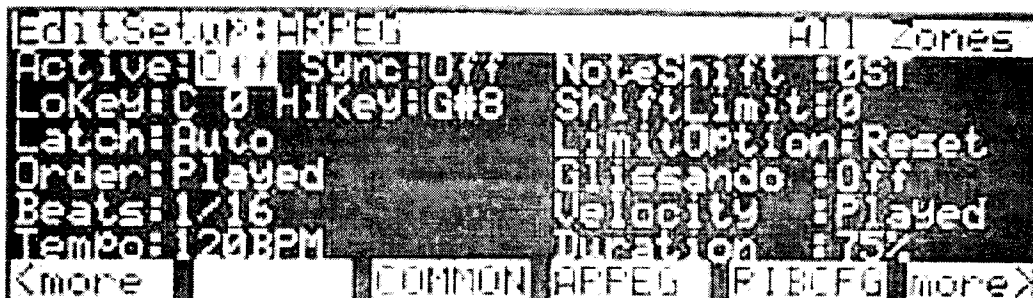
Song - Song Mode 에서 만들어진 데이터를 셋업 모드에서 연주시에 같이 사용할 수 있습니다.

Mutes - 왼편에 있는 8 개의 슬라이더 위의 버튼들로 각 존(Zone) 을 Mute 하는데 사용할 것인지 아니면 KB3 Mode 의 기능을 수행케 할 것인지를 설정해 줍니다.

Sync - 셋업에서 Song 을 연주할 때 연주와 곡의 동기를 맞추어 줍니다.

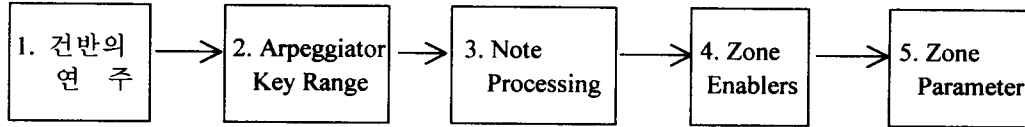
예를 들어 연주중에 현재의 송을 마치게 하면 다음곡이 연주되기 전에 현재 연주중인 곡을 마치고 새로 선택되어진 곡이 연주 됩니다. 또는 건반을 누르므로 어떤 패턴을 연주할 때 Sync 를 On 으로 설정해 놓으면 다음 건반을 눌렀을 때 한마디의 패턴이 끝나고 난후 다음의 패턴을 연주하게 되는 것입니다.

9.3 ARPEG(Arpeggiator) Page



아르페지에이터는 K2600 으로 하여금 다양한 형식의 연주형태를 만들어 내게 하는 기능입니다.

아르페지에이터의 신호처리를 간단하게 설명하면 다음과 같습니다.



위의 그림과 같이 어떤 건반이 연주되었을 때(과정 1) ARPEG Page 의 Active 가 On 으로 설정되어 있다면 K2600 은 연주된 음이 아르페지에이터의 범위내에 속해 있는지를 (LoKey,HiKey) 검사합니다.(과정 2) 그리고 Latch , Order , Beats, Tempo , Note Shift , Shift Limit , Limit Option , Glissando , Velocity , Duration 에서 설정한 대로 연주형태를 만들어 냅니다. (과정 3) 이제 만들어진 음들이 속해 있는 존(Zone) 을 찾고 그 존이 연주상태에 있다면(과정 4), 그 존의 특성대로 연주가 되게 됩니다.(과정 5)

Active - 아르페지에이터의 사용여부를 결정합니다. On 으로 설정되면 아르페지에이터가 작동합니다.

Sync - 이것이 On 으로 설정되어 있으면 송(Song) 모드에서의 박자와 동기를 맞춰서 연주됩니다. 다시 말해서 Sync 를 Off 로 해 놓고 연주하면 건반을 누르는 순간 소리가 나고 아르페지에이터가 작동을 하지만, Sync 가 On 으로 설정되면 건반을 누르고 잠시 후에 소리가 날수도 있습니다. (송모드의 박자와 맞추기 위해서...)

LoKey,HiKey - 아르페지에이터를 사용할 건반의 영역을 설정해 줍니다.

Latch - Latch 는 건반이 눌러 졌을 때 아르페지에이터가 그 음에 대해서 어떻게 반응할 것인지를 정해줍니다.

Keys - Keys 로 설정이 되면 눌러진 건반에 해당하는 음들을 연속적으로 연주합니다. 만약 '도'라는 음을 누르고 있으면 '도'음을 Beats 에서 정해진 박자대로 계속 연주를 할 것입니다. 만약 '도,미,솔' 이렇게 세음을 누르고 있다면 세개의 음이 연속적으로 연주될 것입니다.

아래에서 설명할 Overplay , Arpeggiation , Add 는 모두 미디 콘트롤 119 번 (ArpLatch) 와 관련이 있습니다. 이를 위해서 SWITCH Page 로 가서 PSw2 를 Toggle 로 설정하고 Dest 를 ArpLatch (숫자 1,1,9 를 입력후 Enter 버튼을 눌러서도 됩니다.)로 설정합니다.

Overplay - Overplay 는 ArpLatch 가 On 되는 순간 눌러진 음들에 대해서 아르페지오를 만들어 냅니다. 그냥 연주를 해 보면 아무런 아르페지오 형태도 나타나지 않을 것입니다. 이제 임의의 건반들을 누른 상태에서 SW2 (Mod wheel 위의 버튼) 를 누르십시오. SW2 가 On 될 당시(ArpLatch 가 On 되는 순간) 눌러져 있던 음들에 대해서 아르페지오를 만들어 낼 것입니다. 그리고 SW2 가 On 되고 난 다음 연주하는 음들에 대해서는 아르페지오를 만들어 내지 않습니다. SW2 가 Off 되면 (ArpLatch 가 Off 되면..) 연주되던 아르페지오도 사라집니다.

Arpeggiation -Arpeggiation 은 ArpLatch 가 On 되는 순간의 음들에 대해서 아르페지오를 만들어 내고 그 이후에 눌러져 있는 음들에 대해서 아르페지오 되고 있는 음들에 포함을 시킵니다. 예를 들어 '도,미,솔' 이라는 건반을 누른 상태에서 SW2 를 눌러 아르페지오로 연주되게 한후에 '레,파,라' 음을 누르면 6 개의 음으로 구성된 아르페지오 형태로 연주될 것입니다. 그리고 '레,파,라' 건반에서 손을 떼면 다시 '도,미,솔' 3 개의 음으로 구성된 아르페지오 형태로 연주됩니다.

Add - Add 는 ArpLatch 가 On 되고 난후 연주되는 모든 음들을 아르페지오의 구성음으로 해서 아르페지오를 만들어 냅니다.

Auto - Auto 는 ArpLatch 와는 상관없이 건반이 눌러진후 끊기지 않고 연주되는 모든 음들에 대해 아르페지오의 구성음으로 만듭니다. 만약 모든 건반에서 손을 떼면 그때부터 새로 눌러지는 음들에 대해서 새로운 아르페지오를 구성하게 됩니다.

Pedals - Pedals 에서는 ArpLatch (MIDI Control 119 번) 와 함께 Latch 2 (MIDI Control 118 번) 도 함께 사용이 됩니다. 이를 위해서 PSw 1 을 Latch 2 로 설정을 해 봅시다.(SWITCH Page 에서...) 이제 건반을 연주해 봅시다. ArpLatch 와 Latch 2 가 모두 On 되지 않은 상태에서 연주하면 Keys 와 같은 상태로 연주가 됩니다. 여기서 Latch 2 가 On 되면 (PSw 1 이 On 되면...) Overplay 같은 상태로 연주가 됩니다. (Latch 2 가 On 될 당시의 음들에 대해서만 아르페지오로 연주) ArpLatch 가 On 되면 Add 와 같은 상황으로 연주 됩니다.

AutoHold - AutoHold 는 Auto 와 유사하나 Auto 가 모든 건반에서 손이 떨어졌을 때 아르페지오가 멈추는 것과 달리 Auto Hold 는 계속 연주가 되고 이 상태에서 새롭게 건반이 눌러지면 새롭게 눌러진 음들로 새로운 아르페지오의 음을 구성합니다.

Auto Hold 는 Chord 를 연주할 때 효과적으로 활용할수 있을 것입니다.
여러분은 Panic 버튼이나 Stop 버튼을 이용하여 언제든지 아르페지아이터의 작동을 멈출수 있습니다.

Order - 눌러진 여러 개의 음들에 대해서 연주의 순서를 정해줍니다.

Played - 눌러진순서에 따라 연주됩니다.

Up - 낮은 음에서 높은 음으로 연주됩니다.

Down - 높은 음에서 낮은 음으로 연주됩니다.

Up/Down - 낮은 음에서 높은 음으로 연주된후 다시 낮은 음으로 내려 옵니다.

Up/Down Repeat - Up/Down 과 유사하나 제일 높은 음과 제일 낮은 음을 두번씩 연주 합니다. ('도,미,솔' 을 누른 경우-> 도,미,솔,솔,미,도,도,미,솔,솔,미,도....)

Random - 임의의 순서대로 연주됩니다. (K2600 마음대로...)

Shuffle - Random 과 비슷하지만 눌러진 음들이 한번씩 연주되는 주기동안 똑같은 음이 두번 연주되지 않는 형식입니다.

Walk - Random Walk 로써 현재 연주되고 있는 음의 다음 음이나 전음을 다음 순서의 음으로 선택하게 됩니다. 예를 들어서 G4,B4,D5,F5 라는 음을 눌렀을 때 첫번째로 G4 라는 음을 연주하고 두번째는 B4 나 F5 중의 한 음을 연주하게 됩니다. 두번째 음이 B4 일 경우에 세번째 음은 D5 나 G4 가 되고 두번째 음이 F5 일 경우에 세번째음은 D5 나 G4 음을 연주하게 되는 순서입니다.

Simultaneous - 눌러진 음들이 정해진 박자에 맞추어 일제히 연주됩니다.
기타의 스트로크 주법이나 건반의 백킹주법을 표현하기 적합한 설정입니다.

Beats - 여기서는 사용할 박자를 설정합니다. 온음표 : 1/1 2분음표 : 1/2 4분음표 : 1/4 ...

Tempo - 사용할 템포를 설정합니다.

Note Shift - Note Shift 기능을 이용하여 하나의 아르페지오 패턴을 연주한 후 일정한 높이의 음정을 조옮김하여 연주 시킬수 있습니다. 예를 들어 Note Shift 를 2로 설정하고 Shift Limit 을 12로 설정한후 C 음을 연주하면 C, D, E, F#, G#, A#, C(한옥타브위의...) 가 연주될것입니다. Note Shift 가 2 였으므로 연주된 음을 중심으로 온음(2) 씩 높은 음이 연속적으로 연주된 것입니다.

Shift Limit - Note Shift 에 의해서 조옮김 될 때 조옮김되는 제한선을 설정해 주는 것입니다. 앞선 예처럼 Shift Limit 이 12,즉 한 옥타브 였으므로 조옮김해서 올라갈 때 한 옥타브까지만 올라간 것입니다.

Limit Option - Note Shift (조옮김) 되어서 Shift Limit (제한선) 에 도달하였을 때 다음의 음의 진행을 어떻게 할 것인지를 설정하여 줍니다.

Stop - 음이 제한선(Shift Limit)까지 가고 나면 아르페지오가 멈춥니다.

Reset - 음이 제한선(Shift Limit)까지 가면 다시 처음 음부터 다시 아르페지오를 실행합니다.

Unipola - 음이 제한선(Shift Limit)까지 올라가고 난후 제한선을 중심으로 반대로 Note Shift 시킵니다.

예> Note Shift : 3 Shift Limit : 7 Limit Option : Unipolar

	C	C#	D	D#	E	F	F#	G
Limit		1	2	3	4	5	6	7

상행		1	2	3	1	2	3	
연주음 C				D#			F#	

하행		3	2	1	3	2	1	
연주음	C#			E				

다시 정리하면 연주는 C -> D# -> F# -> E -> C# -> D# ... 의 순으로 연주되게 됩니다.

Bipolar - Unipolar 와 유사한 방식인데 연주한 음을 중심으로 아래까지 확장 됩니다.

예> Note Shift : 3 Shift Limit : 7 Limit Option : Bipolar

F	F#	G	G#	A	A#	B		C	C#	D	D#	E	F	F#	G
7	6	5	4	3	2	1	연주된음	1	2	3	4	5	6	7	

Flt Res - Float Reset 을 의미합니다. 이는 Note Shift 되던 음이 제한선 (Shift Limit) 에 도달했을 때 제한선(Shift Limit) 과 제한선을 넘어서 원래의 Note Shift 될 음과의 차이만큼을 조옮김하여 다음의 처음 음으로 사용하는 것입니다.

2장. 각(Mode)의 편집

예 > Note Shift : 3 Shift Limit : 7 Limit Option : Flt Reset

처음 연주한 음 C

	C	C#	D	D#	E	F	F#	G
Limit		1	2	3	4	5	6	7

1	2	3		1	2	3	1
2	3	1		2	3	1	2
3	1	2		3	1	2	3

연주 순서 C -> D# -> F# -> D -> F -> C# -> E -> G...

Flt Uni - Float Unipolar 를 의미합니다. 이는 Note Shift 되던 음이 제한선 (Shift Limit) 에 도달했을 때 제한선(Shift Limit) 과 제한선을 넘어선 원래의 Note Shift 될 음과의 차이만큼을 조옮김하여 하행음으로 사용하는 것입니다.

예 > Note Shift : 3 Shift Limit : 7 Limit Option : Flt Reset

처음 연주한 음 C

	C	C#	D	D#	E	F	F#	G
Limit		1	2	3	4	5	6	7

	1	2	3		1	2	3	1
2	1	3	2		1	3	2	
	3	1	2		3	1	2	3

연주 순서 C -> D# -> F# -> F -> D -> C# -> E -> G

Flt Bip - Float Unipolar 와 같은 방식이지만 그 영역이 아래로 까지 확장된 형식입니다.

F	F#	G	G#	A	A#	B		C	C#	D	D#	E	F	F#	G
7	6	5	4	3	2	1	연주된음		1	2	3	4	5	6	7

Glissando - 이 파라미터가 On 으로 설정되어 있으면 Latch 된 (눌려진) 음정 사이를 반음 단위로 글리산도 연주하게 됩니다. 이 파라미터가 On 으로 설정되면 Note Shift , Shift Limit , Limit Option 은 아무런 의미가 없게 됩니다.

Velocity - 아르페지오로 연주되고 있는 음들의 연주세기(Velocity) 를 설정합니다. MIDI Control 117 번으로 조정해 줄수도 있고 **Pressure** 즉 건반을 누르는 압력으로 벨로시티 값을 연속적으로 변화 시킬수도 있습니다 . 또는 제일 마지막에 연주한 세기(Last) 로 벨로시티를 고정시킬수도 있으며 건반을 친 세기(Played)로 고정시킬수 있습니다. 또는 일정한 세기의 벨로시티로(Vel 1 - Vel 127) 고정시킬수도 있습니다.

Duration - 아르페지오로 연주되고 있는 음들의 길이를 설정해 줍니다. 여기서는 백분율로 표시가 되는데 **Beats** 에서 선택된 박자길이의 얼마만큼을 연주길이로 할 것인가를 설정해 주게 됩니다 . 만약 스타카토로 연주되는 아르페지오를 만들어 내고 싶다면 이 길이를 30% - 50 % 정도로 하면 되겠죠.

9.4 RIBCFG (Ribbon Configuration) Page

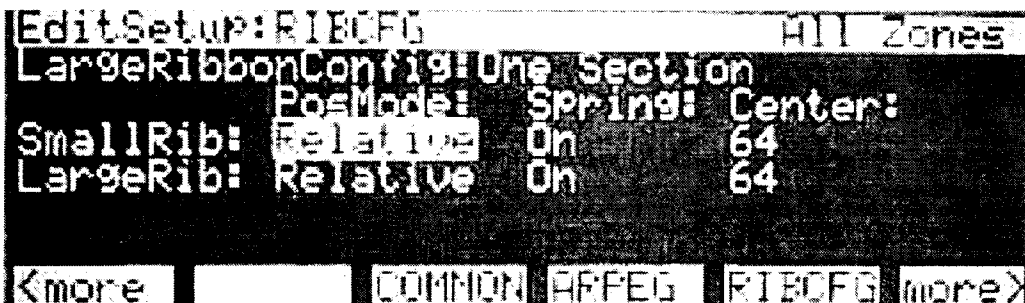


그림 (One Section)

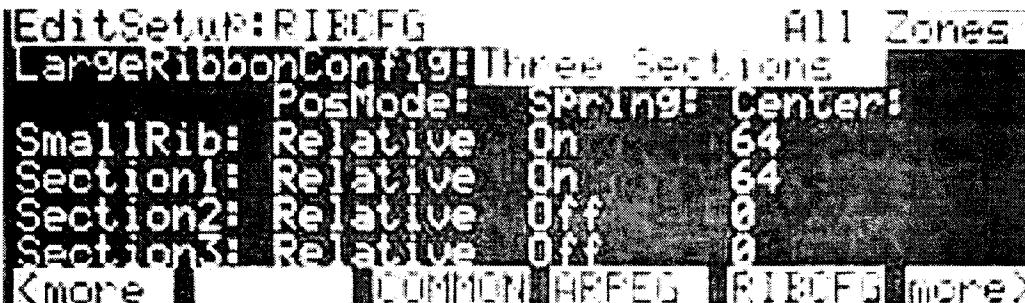
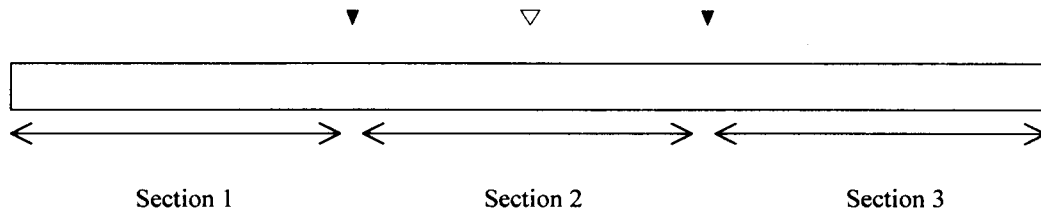


그림 (3 section)

여기서는 Large Ribbon 과 Small Ribbon 의 전반적인 특성을 설정해 줍니다.

Large Ribbon Config (Large Ribbon Configuration) - K2600 의 Large 리본은 하나의 영역으로 사용할수도 있고 3 개의 영역으로 사용할수도 있습니다. 3 개의 영역으로 설정을 하게 되면 Section 1 로는 볼륨을 조정하고 Section 2 에서는 음정을 조정하고 Section 3 에서는 Pan 을 조정하는 등의 다양한 소리의 제어가 가능해 집니다.



One Section 으로 설정된 경우 리본은 하나의 신호만을 만들어 내며 Three Section 으로 설정된 경우에는 위의 그림과 같이 리본을 3 부분으로 나누어 사용할 수 있습니다.

PosMode (Position Mode) - Relative 는 상대적인 값으로 콘트롤 값을 내보냅니다. 만약 리본으로 음정을 조정하게끔 설정되어 있다고 하면 건반을 연주하면서 리본의 한 부분을 건드리면 아무 효과가 없습니다. 처음 건드린 부분은 기준점이 되며 그 점을 기준으로 건드리면 그 지점에서 손을 움직이거나 하면 음정의 변화가 생기게 되는 것입니다.

반면 Absolute 는 절대적인 값을 가지게 됩니다. 즉 제일 왼쪽은 0, 제일 오른쪽은 127 이라는 값을 가지고 그중 한 부분을 건드리면 그 절대값을 내 보내게 되는 것입니다.

Spring - 리본에서 손을 떼었을 때 그 순간의 값을 그대로 유지할 것인지(Off) 아니면 스프링 처럼 손을 떼는 순간 Center (중간값) 으로 되돌아 오게 할 것인지(On) 를 설정을 하게 됩니다. 만약 리본으로 음정을 조정하게 해 놓았다면 이 값은 On 으로 되어 있어야 할 것입니다.

(안 그러면 리본위의 손을 움직일때마다 소리가 조율이 계속 바뀔테니까요...)

Center - 리본에서의 중간값을 설정해 줍니다. 이 값은 0 부터 127 까지의 값으로 설정을 할 수 있으며 중간값이므로 대부분 64 로 설정을 해 줍니다.

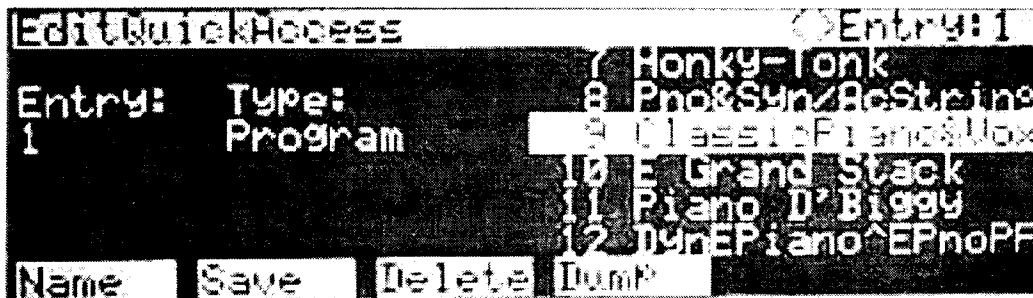
2 - 5 Quick Access 의 편집

앞서 1 장에서 Quic Access 를 이용해서 악기소리를 찾는 방법에 대해서 이야기 했었습니다.

이는 실제 연주시에 상당히 유용하고 효과적인 방법으로 이번 장에서는 Quick Access 의 Bank 를 만드는 방법에 대해서 다루도록 하겠습니다.

우선 여러분이 자주 사용하는 소리 또는 하나의 뱅크로 묶고 싶은 소리를 찾아서 리스트(List) 를 작성하십시오.

다 찾으셨으면 Quick Access Mode 로 가서서 Bank 9 : Basic QA Bank 로 움직인후 Edit 버튼을 누르십시오.



① 화면 상단

Edit Quick Access - 현재 Quick Access 를 편집하고 있는 상태임을 보여줍니다.

<> Entry : 0 - 여기서의 Entry 번호는 Quick Access Mode 에서 각 키패드(숫자들이 써 있는 버튼) 에 해당한다고 보시면 됩니다. 즉 현재 <> Entry : 0 은 키패드에서 0 을 눌렀을 때 어떤 프로그램 또는 셋업이 선택되게 할 것인지를 정하는 것입니다.

② 화면 중간

Entry - 여기서의 Entry 번호는 Quick Access Mode 에서 각 키패드(숫자들이 써 있는 버튼) 에 해당한다고 보시면 됩니다. 즉 현재 0 은 키패드에서 0 을 눌렀을 때 어떤 프로그램 또는 셋업이 선택되게 할 것인지를 정하는 것입니다. Entry 번호를 바꾸는 방법으로는 Chan/Bank 버튼(▲, ▼) 을 이용하는 방법과 화면 중간의 Entry 번호를 움직여 주는 방법이 있습니다.

Type - 프로그램에 있는 소리를 선택할 것인지 셋업에 있는 소리를 선택할 것인지를 설정합니다.

제일 오른쪽에서 선택하려는 악기소리를 선택합니다.

③화면 하단

Name - 새로 만든 뱅크의 이름을 만들어 줍니다. 이름을 만드는 방법은 프로그램에서 이름을 만드는 방법과 동일합니다.

Save - 새로 만든 뱅크를 저장합니다. Save 버튼을 누른후 저장할 뱅크의 번호를 선택후 다시 Save 버튼을 누르시면 됩니다.

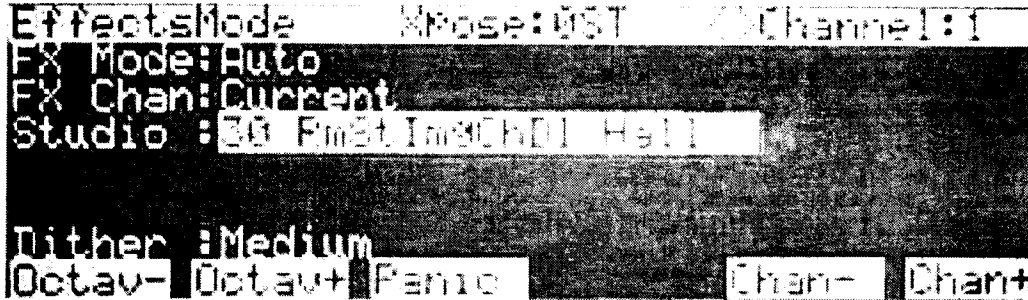
Delete - 뱅크를 삭제하려고 할 때 사용합니다. Delete 버튼을 누른후 지우고자 하는 뱅크를 선택하시고 다시 Delete 버튼을 누르시면 그 뱅크가 삭제 됩니다.

Dump - 외부의 다른 미디어기에 Quick Access bank 에 대한 정보를 보낼 때 사용합니다.

이렇게 해서 여러분은 K2600 을 보다 편하게 이용하실수 있습니다.

2-6. K2600 의 Effect

K2600 에서 Effects 버튼을 누르면 이펙트 모드로 들어 가며 여기서는 이펙트의 상태 및 새로운 이펙트의 편집을 가능하게 해 줍니다.



FX Mode , FX Chan - K2600 의 이펙트를 어떤 방법으로 사용할 것인지를 설정합니다.

Program - FX Mode 가 Program 으로 선택되어진 경우 FX Chan 의 설정에 따라 Effect 의 종류가 선택됩니다.

FX Chan 이 Current 인 경우 - 현재 화면에서 보이고 있는 프로그램의 이펙트가 사용됩니다.

FX Chan 이 1-16 사이의 하나로 선택되어진 경우 - 정해진 채널에서 사용하고 있는 프로그램의 이펙터가 사용됩니다.

Setup - FX Mode 가 Setup 으로 선택되어진 경우 FX Chan 은 None 으로 고정되며 각 셋업에서(Setup 의 Zone 1 에서 정해진 Studio 가 선택됩니다.) 설정되어진 이펙트가 사용됩니다.

Auto - 이펙트 설정을 자동으로 해 줍니다.

FX Chan 이 Current 로 설정된 경우 - 현재 프로그램 모드에 있다면 현재 프로그램에서 설정된 이펙트가 선택이 되며 현재 셋업 모드에 있다면 셋업모드에서 설정된(Setup 의 Zone 1 에서 정해진 Studio 가 선택됩니다.) 이펙트가 선택되고 , 송모드에 있는 경우 송모드의 COMMON Page 에서 선택해준 이펙트가 선택되어 집니다.

FX Chan 이 1-16 중 하나로 선택되어진 경우 - 프로그램 모드에 있는 경우 FX Chan 에서 정해진 채널에서 사용하고 있는 프로그램에서 선택된 이펙트를 사용한다는 것을 제외하고 위와 같은 내용으로 이펙트를 사용할수 있습니다.

Master - FX Chan 과 상관없이 Studio 에서 설정해준 이펙트로 고정이 됩니다.

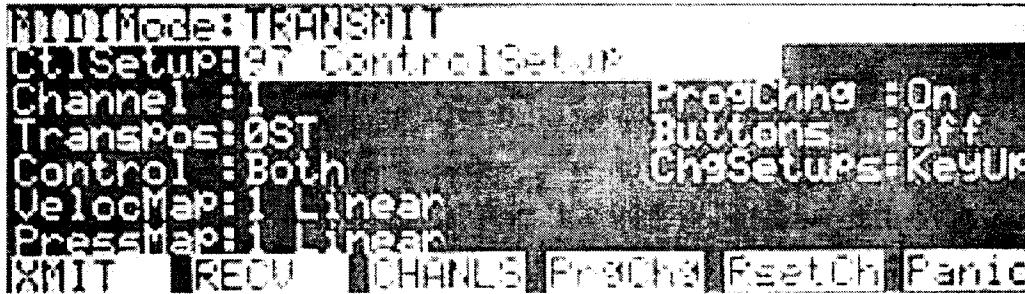
Dither - Dithering 은 디지털 신호의 왜곡을 줄이기 위해서 아주 작은 디지털 노이즈를 첨가하는 것입니다. 여러분은 Flat, Minimum, Medium, Maximum 이렇게 4 가지의 Dither 를 선택할수도 있고 또는 None 으로 선택하여 Dither 를 사용하지 않을수도 있습니다.

Studio 의 개념에 대해서는 3-4 KDFX 의 구성도를 참고 하시기 바라며 보다 깊이 있는 내용은 영문 매뉴얼을 참고 하시기 바랍니다.

2-7 MIDI Mode 의 이해

MIDI Mode 에서는 K2600 이 어떤 방법으로 MIDI 신호를 주고 받을지에 대한 설정을 하게 됩니다.

우선 MIDI 버튼을 눌러서 MIDI Mode 로 들어가면 다음과 같은 화면을 보게 될 것입니다.



MIDI Mode 는 MIDI 신호를 보내는 것에 대한 설정(XMIT-Transmit) 과 MIDI 신호를 받는 것에 대한 설정(RECV-Receive) ,그리고 각 채널별 설정(CHANLS-Channels) 을 할수 있게끔 되어 있습니다.

①화면 상단

MIDI Mode : TRANSMIT - 현재의 화면이 MIDI Mode 의 Transmit 상태임을 보여 줍니다. 만약 화면 아래의 RECV 소프트 버튼을 누르면 이 부분이 RECEIVE 로 바뀌게 됩니다.

②화면 중간

Transmit,Receive,Channel 에 따른 각종 정보를 보여 줍니다.

③화면 하단

XMIT - MIDI 신호를 보내는 것과 관련된 설정을 하는 페이지로 들어 갑니다.

RECV - MIDI 신호를 받는 것과 관련된 설정을 하는 페이지로 들어 갑니다.

CHANLS - 각 채널별 설정을 하는 페이지로 들어 갑니다.

XMIT (Transmit) Page

```
MIDI Mode: TRANSMIT
Ctl Setup: 07 Control Setup
Channel : 1 ProgChng : On
Transpose: 0ST Buttons : Off
Control : Both ChgSetups: KeyUp
VelocMap: 1 Linear
PressMap: 1 Linear
XMIT RECV CHANLS ProgChng ReetCh Panic
```

CtlSetup (Control Setup) - K2600 의 각 콘트롤러에 대한 설정을 해줍니다. 설정은 CtlSetup 에서 Edit 버튼을 누른후 2-4 절의 Setup 편집과 같은 방법으로 하면 됩니다.(단 여기서 사용되는 설정은 하나의 Zone 에 대해서만 설정합니다.)

Channel - MIDI 신호를 보낼 때 사용할 채널을 설정합니다.

Transpose - K2600 으로부터 보내지는 MIDI 신호에 대한 조옮김을 합니다.(K2600 으로부터 신호를 받는 악기들의 음들도 조옮김 됩니다.)

Control - Local Control 을 의미하는 것으로 K2600 으로부터 만들어진 연주신호가 내부에서만 연주가 되고 MIDI Out 을 통해서는 나가지 않거나(Local), 내부에서는 소리가 나지 않지만 MIDI Out 을 통해서는 신호를 내보내거나(MIDI) K2600 내부의 소리가 나면서 MIDI Out 을 통해서 신호를 내보내는(Both) 설정을 하실수 있습니다.

VelocMap (Velocity Map) - K2600 에서 MIDI Out 을 통해 외부로 내보내는 신호에 대한 벨로시티(Velocity , 건반을 치는 강도) 의 민감도를 설정합니다.(이것은 내부적으로는 영향을 미치지 않고 다만 K2600 과 연결된 기기에 대해서만 영향을 미칩니다.)

PressMap (Pressure Map) - K2600 에서 MIDI Out 을 통해 외부로 내보내는 신호에 대한 애프터 터치(After Touch, 건반을 치고 난후 이차적인 압력의 양) 의 민감도를 설정합니다.(이것은 내부적으로는 영향을 미치지 않고 다만 K2600 과 연결된 기기에 대해서만 영향을 미칩니다.)

ProgChng (Program Change) - 여러분이 K2600 으로 프로그램을 변경할 때 K2600 과 연결된 기기의 프로그램도 함께 변하게 할지(On) ,변하지 않게 할지(Off)를 설정합니다.

Buttons - 여러분이 누르는 K2600 의 버튼들에 대하여 K2600 과 연결된 다른 Kurzweil 기기들(K2000,K2500,K2600) 에게 System Exclusive 형식으로 전송을 하게 할지(On) 안할지(Off) 를 설정합니다.

만약 On 으로 설정한후에 다른 K2600 과 연결이 되어 있다면 K2600 과 연결된 또하나의 K2600 은 똑같이 동작을 하게 될 것입니다.

ChgSetups - K2600 의 Setup mode 에서 Setup 을 변경시킬 때 K2600 의 반응 형태를 설정합니다.

KeyUp 으로 설정이 된 경우 하나의 Setup 을 연주하다가 다른 Setup 을 선택한 경우 건반에서 손이 완전히 떨어지고 난 다음에야 새로 선택된 Setup 의 소리가 나게 됩니다.

Immed (Immediately) 으로 설정이 되었다면 연주중 다른 Setup 이 선택되면 선택되어진 순간 새로운 Setup 의 소리로 변경됩니다.

RECV (Receive) Page

```

MIDIMode:RECEIVE
BasicChannel:1          SysEx ID :0
MIDI Mode :Multi       SCSI ID  #6
AllNotesOff :Normal    BendSmooth:On
ProgChgType :Extended  LocalKbdCh:None
VelocityMap :1 Linear  BankSelect:Ctl 32
PressureMap :1 Linear  PowerMode :User
XMIT RECV CHANLS ProgChg RsetCh Panic
  
```

Basic Channel - K2600 으로 하여금 어떤 채널이 MIDI 정보를 수신하는데 항상 이용될 것인지를 설정합니다.

MIDI Mode - K2600 의 MIDI 수신 방식을 설정합니다.

Omni - K2600 은 모든 MIDI 채널의 들어 오는 MIDI 신호에 응답하고 현재 채널로 연주됩니다. 이것은 보통 진단 목적으로 사용이 됩니다.

Poly - K2600 의 현재 MIDI 채널과 동일한 채널을 통해서 전송됩니다. Poly 모드에서 현재 선택된 채널은 항상 기본 채널이며 따라서 사용자가 채널을 변경시키면 기본채널도 그에따라 변경됩니다.

Multi - K2600 은 현재의 채널에서 MIDI 신호에 대응합니다. 사용자는 각 채널

2장. 각(Mode)의 편집

에서 다른 프로그램을 연주할수 있기 때문에 시퀀서를 사용할 때 사용할 모드입니다. 이 설정값에서 사용자는 개별 채널들을 켜고 끌수 있습니다. 그러나 기본 채널은 항상 켜져 있습니다.

AllNotesOff - 외부의 All Notes Off 메시지에 대해서 응답할지(Normal) 무시할지(Ignore) 를 설정합니다.

ProgChgType - 이 파라미터는 MIDI 를 통하여 수신된 Program Change 명령에 응답합니다.

VelocityMap - 사전 설정된 벨로시티 커브를 들어오는 벨로시티 메시지에 적용시키고 들어오는 벨로시티의 크기를 VTRIG 와 벨로시티 레벨 선택을 위한 키맵들에 의하여 사용되는 레벨로 대응 시킵니다.

PressureMap - 벨로시티 맵처럼 이 파라미터는 K2000 이들어오는 애프터 터치에 응답하는 방법을 결정합니다.

SysExID (System Exclusive ID) - 여기서는 동일한 모델인 하나 이상의 MIDI 기기를 구별하는 ID 로 사용이 됩니다.

SCSI ID - K2600 의 SCSI ID 를 변경합니다.

BendSmooth - 이 파라미터는 K2600 에 MIDI Guitar Controller 등을 연결하여 사용할 때 K2600 의 연주기능을 향상시켜 줍니다.

LocalKbdCh - 여기서는 외부의 컨트롤러를 사용해서 K2600 을 사용할 때 외부의 컨트롤러의 채널을 설정해 주게 됩니다. 예를 들어 None 으로 설정이 되어 있는 경우에는 K2600 에서 외부의 컨트롤러(다른 건반) 에서 설정된 채널과 같은 채널이 제어됩니다.

반면 만약 이 파라미터가 1 번이라고 설정이 되어 있다면 외부의 컨트롤러에서 채널이 1 로 설정이 되어 있어야 합니다.- 그러면 현재 보여지고 있는 채널이 제어가 됩니다.

예> LocalKbdCh : 1 외부의 컨트롤러 채널 : 1
현재 프로그램에서 선택된 채널 : 5
외부의 건반을 칠 때 5번채널의 소리로 연주가 됩니다.

LocalKbdCh : 1 외부의 컨트롤러 채널 : 2
현재 프로그램에서 선택된 채널 : 5
외부의 건반을 칠 때 K2600 은 반응하지 않습니다.

LocalKbdCh : None 외부의 컨트롤러 채널 : 1

현재 프로그램에서 선택된 채널 : 5

외부의 건반을 칠 때 1번채널의 소리로 연주가 됩니다.

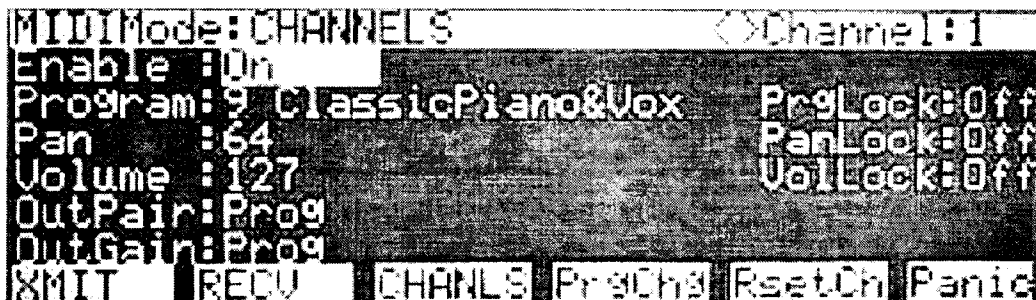
BankSelect - 현재의 K2600 이 어떤 Bank Select 신호에 의해서 반응할 것인지를 설정해 줍니다.

PowerMode - K2600 의 전원을 켜다 켜을 때 초기 설정을 어떻게 할것인지를 설정합니다.

		Demo	User
Master Mode	KB3 Channel	1	사용자 지정
MIDI Transmit Mode	Control	Both	사용자 지정
	Channel	1	사용자 지정
	Transpose	0 ST	사용자 지정
Effects Mode	FX Mode	Auto	사용자 지정
	FX Channel	Current	사용자 지정
Disk Mode	Current Disk	Floppy	사용자 지정

User 의 경우 사용자가 설정해 놓은 setting 을 그대로 유지하게 됩니다.

CHANLS (Channels) Page



Enable - 선택된 채널을 켜거나 끌수 있습니다.

Program - 하나의 프로그램을 현재의 채널에 할당시킵니다. PrgLock 이 On 되어 있지 않다면 MIDI 를 통하여 수신되는 프로그램 체인지 명령에 의해 프로그램은 바뀌게 됩니다.

Pan- Output 페이지에 설정된 현재 채널의 팬 위치를 설정합니다. PanLock 이 On

되어 있지 않다면 MIDI 를 통하여 수신되는 PAN(MIDI 10) 명령에 의해 팬은 바뀌게 됩니다.

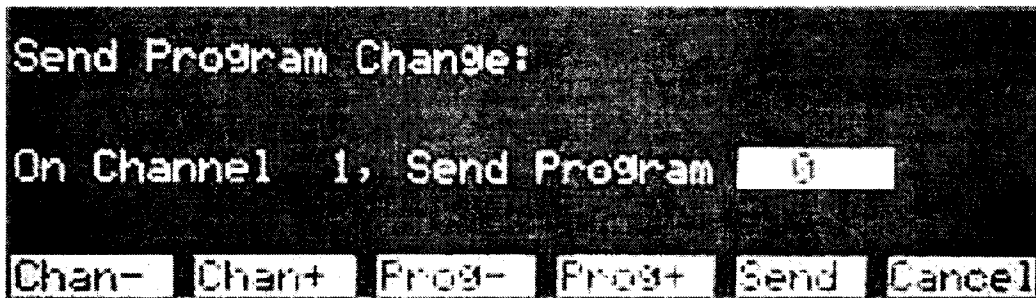
Volume- 현재 채널의 음량을 설정합니다. VolLock 이 On 되어 있지 않다면 MIDI 를 통하여 수신되는 PAN(MIDI 7) 명령에 의해 음량은 바뀌게 됩니다.

OutPair - 현재 선택된 채널에 할당되는 프로그램에 대한 오디오 출력 그룹을 설정합니다.

OutGain - 현재 선택된 채널에 할당되는 프로그램에 대한 오디오 출력들의 레벨들을 올리거나 낮추는데 사용합니다.

PrgLock , PanLock , VolLock (Program Lock, Pan Lock , Volume Lock) - 이것이 On 으로 설정이 되어 있다면 Program Change, Pan , Volume 은 각 MIDI 콘트롤 메시지에 대해서 응답하지 않습니다. 이 경우 프로그램,팬, 볼륨 설정값은 MIDI 가 아닌 패넬을 통해서만 변경이 가능해 집니다.

PrgChg (Program Change) Page



이 페이지를 통해서 각 채널별로 (Chan- , Chan +) 프로그램을 설정하고(Prog - ,Prog +) 프로그램 체인지 신호를 보낼수 있습니다.(Send)

예를 들어 K2600 과 연결된 다른 기기의 채널 3 번의 프로그램을 31 번으로 변경하고 싶다면 Chan +,Chan - 버튼을 이용하여 On Channel 을 3 으로 맞추고 Send Program 을 31 로 맞추후에 Send 버튼을 누르면 됩니다.

RsetCh (Reset Channel)

이 버튼을 누르면 K2600 의 모든 채널을 재설정할 것인지에 대한 여부를 묻는 메시지가 나오며 여기에서 Yes 를 선택하면 CHANLS 페이지상의 모든 설정값들이 기본 값들로 돌아 갑니다

Panic

이 소프트 버튼은 All Notes Off 와 All Controllers Off 메시지를 K2600 과 모든 MIDI 채널로 전송합니다.

2-8 Master Mode 의 이해

Master Mode 에서는 K2600 의 전반적인 설정과 Object 관리, 또 각종 유틸리티를 사용하게 됩니다.

이미 1 장에서 K2600 의 전반적인 설정에 대해서는 설명을 하였으며 이 장에서는 Object 관리와 유틸리티에 대해서 설명을 하도록 하겠습니다.

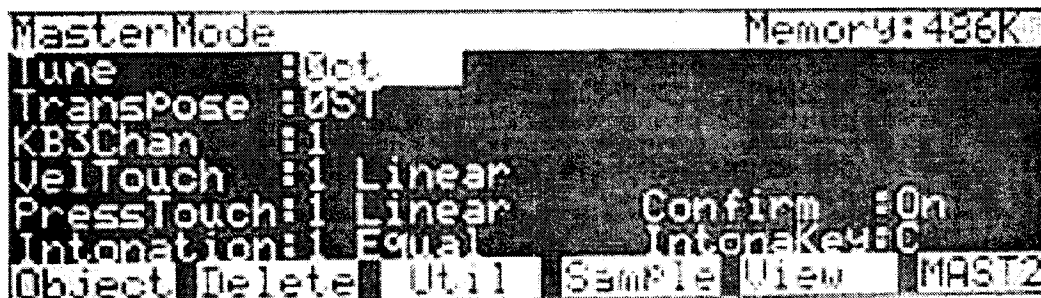


그림 (Main 화면)

이 화면에서 Object 버튼을 누르면 Object 를 관리하는 모드로 들어 가게 됩니다.

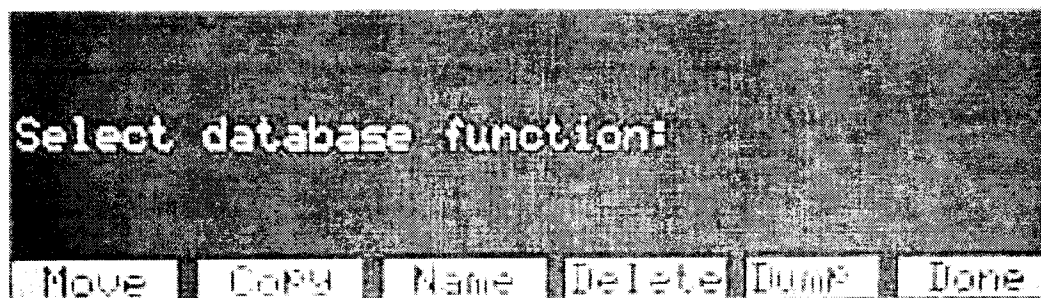


그림 (Object)

● Object 란?

Object 란 K2600 의 메모리에 보관되는 정보를 이야기합니다. 즉, 새로 만든 프로그램이나 셋업, 키맵, 샘플등이 Object 로 만들어 지게 됩니다.

Move - 하나,또는 여러 개의 선택된 Object 를 다른 번호로 옮길 때 사용합니다.

Copy - 하나,또는 여러 개의 선택된 Object 를 다른 번호에 복사할 때 사용합니다.

Name - 하나,또는 여러 개의 선택된 Object 의 이름을 변경할 때 사용합니다.

Delete - 하나,또는 여러 개의 선택된 Object 를 삭제할 때 사용합니다.

Dump - 하나,또는 여러 개의 선택된 Object 의 정보를 다른 MIDI 기기에 전송할 때 사용합니다.

Done - Object 관리를 마친후 다시 Master 의 main 화면으로 돌아갈 때 사용합니다.

위의 5 개의 버튼(Move, Copy, Name , Delete , Dump) 을 눌렀을때에는 다음과 같은 공통된 화면이 나오게 됩니다.



그림(Object 관리)

①화면 상단

Func : DELETE - 현재 사용하고 있는 기능이 위의 다섯가지 중 어떤 것인지를 보여 줍니다.

지금은 DELETE 기능을 수행하고 있음을 보여 주고 있습니다.

Sel : 0/2 - 전체 Object 의 수와 선택된 Object 의 수를 보여 줍니다.

지금은 총 2 개의 Object 중에 하나도 선택되지 않았음을 보여 주고 있습니다.

Index : 1 - 지금의 Object 가 몇번째 Object 인지를 보여 줍니다.

②화면 중간

각종 Object 의 종류와 ID(번호), 이름과 크기를 보여 줍니다.

③화면 하단

Select - Object 를 선택합니다. 선택된 Object 는 ID(번호) 와 이름사이에 * 표가 생깁니다.

Next - 다음의 선택된 Object 로 이동합니다.

Type - Object 의 Type 별로 이동합니다.

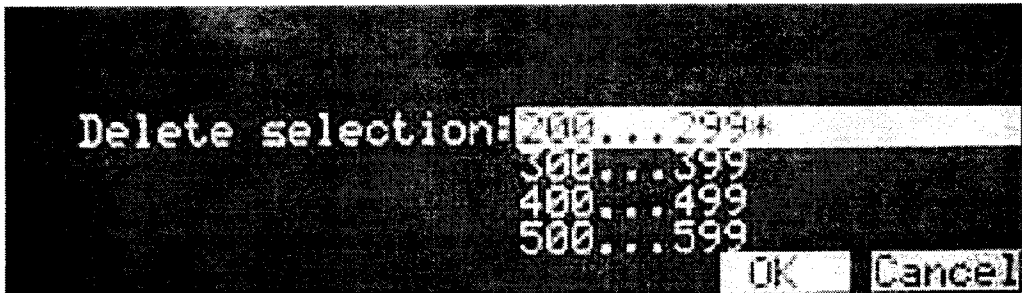
Multi - 여러가지 조건을 가지고 여러 개의 Object 를 동시에 선택할수 있게 해

줍니다.

OK - 선택된 Object 에 대해서 기능을 수행합니다.

Cancel - 기능을 수행하지 않고 취소합니다.(전 화면으로 돌아갑니다.)

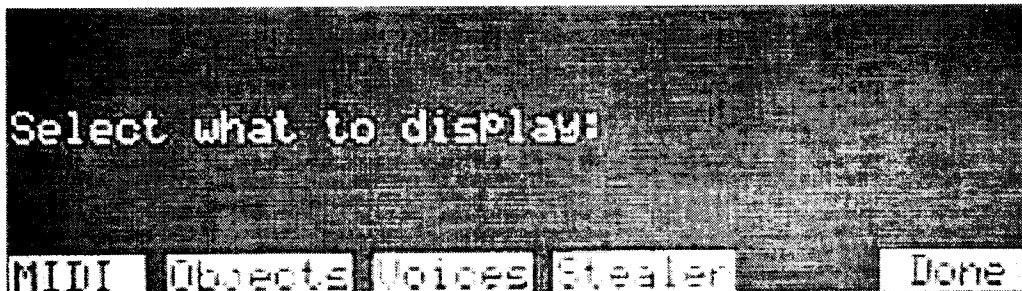
다시 Main 화면에서 Delete 버튼을 누르게 되면 100 번 단위로 Object 들을 삭제할수 있게 됩니다.



화면 (Delete)

지우고자 하는 번호 대역을 선택한후에 OK 버튼을 누르시면 됩니다.

Main 화면에서의 Util 버튼은 K2600 에서 사용하고 있는 동시 발음수와 MIDI 메시지 등을 보여주는 유틸리티들을 제공합니다.



화면(Util)

MIDI - 외부의 MIDI 기기로부터 들어오는 MIDI 신호와 K2600 이 만들어 내고 있는 MIDI 신호들에 대한 정보를 보여 줍니다.

Objects - 현재 K2600 에 저장되어 있는 Object 들을 보여 줍니다.

Voice - K2600 이 사용하고 있는 동시 발음수를 보여 줍니다.

Stealer - 여기서는 K2600 이 48 개의 Voice 채널들을 할당하는 방법을 보여 줍니다.

니다.

동시발음수를 넘어 갈 때 음들이 어떻게 사라지는지에 대한 정보를 얻을 수 있습니다.

Done - Master 의 Main 화면으로 돌아갑니다.

Main 화면상의 Sample, View 는 1 장을 참고 하시기 바랍니다. (Sample Edit 는 영문 매뉴얼을 참고 하시기 바랍니다.)

2-9 Song Mode 의 이해 및 시퀀서

Song Mode 에서는 여러분의 연주를 K2600 에 저장(녹음)하고 편집할수 있습니다. 여러분은 하나의 트랙에 녹음해서 여러분의 연주를 들어 보는 것은 물론이고 여러 개의 트랙에 여러 악기의 연주를 저장(녹음)하여 K2600 으로 합주를 시킬 수도 있습니다.

이제 Song 버튼을 눌러서 Song Mode 로 들어갑니다.

```

SongMode: MAIN  Events: 121K  STOPPED
CurSong: 1  NewSong  Tempo: 120
RecTrk : 1  Vol: 127  Pan: 64  Mode : Merge
Program: 200*Grand Piano  Locat: 1:1

Track  : R  -  -  -  -  -  -  -  -  -  -  -  -  -  -  -  -
Channel: 1  2  3  4  5  6  7  8  9  10 11 12 13 14 15 16
Record  Play  Stop  Erase  MISC  MIXER
  
```

그림(Song Mode)

1. 단일 트랙 시퀀싱

우선 하나의 악기로 연주하는 것을 녹음해 보도록 하겠습니다.

(여러분이 느끼기에 여러분의 연주를 K2600 에 녹음하는 것처럼 생각이 되 실지도 모르지만 실제로는 여러분의 연주하는 연주 정보들이 K2600 에 저장 이 되는 것입니다. 따라서 여러분은 시퀀싱-녹음- 을 한후에 간단하게 여러분의 연주를 고치거나 편집하실수 있습니다.)

① 여러분이 녹음할 곡의 빠르기와 박자를 정해 줍시다.

- CurSong: 1 New Song 을 선택후에 Edit 버튼을 누릅니다.

```

EditSong: COMMON  <>Track: 1
Tempo      : 120  StartStep : 1
TimeSig    : 4/4  TempoControl: Song
EffectChan : 1  TriggerChan : 1
ChainTo    : 0  None  TriggerCtl : ON
TrackDest  : ----
DrumTrack  : ----
<more>  EVENT  TRACK  STEP  ARRANG  >more>
  
```


- Tempo (빠르기)와 TimeSig (Time Signature : 박자) 를 설정해 줍니다. Tempo 는 BPM 의 수치를 의미하며 TimeSig 는 3/4 (4 분의 3 박자) 처럼 분수형으로 표시됩니다.
- 빠르기와 박자의 설정이 끝나면 Name Page 에서 (more> 버튼을 누르면 나옵니다.) 이름을 정해주고 Save 하십시오.(저장하는 방법은 앞에서 사용한 방법과 동일합니다.)
- 설정이 끝나면 Exit 버튼을 눌러서 Song 의 처음 화면으로 돌아 옵니다.

② 녹음하려는 트랙과 악기를 선택합니다.

- RecTrk: 1 에서 레코드 하려는 트랙을 설정하고 Program 에서 녹음하려고 하는 악기를 선택하십시오.
- K2600 에서는 모두 16 개의 악기까지 녹음을 할수 있습니다.

③ 녹음을 합니다.

- 화면상의 소프트버튼 중 Record 를 누르거나 또는 Mode 버튼 아래에 있는 Record 버튼을 누르면 녹음 준비상태가 됩니다.
- 이제 소프트 버튼이나 Play 버튼을 누르면 녹음이 시작됩니다. (정해진 빠르기와 박자에 맞추어 메트로놈 소리가 나며 이를 변경시키기 위해서는 MISC Page 에서 새로운 설정이 가능합니다.) 처음의 한마디는 예비박으로 주어지며 예비박을 몇마디를 사용할 것인지도 MISC Page 의 CountOff 에서 설정이 가능합니다.
- 이제 메트로놈 소리에 맞추어 연주를 합니다.
- 연주가 끝난후에는 Stop 버튼을 누릅니다.
- Play : 방금전에 녹음된 연주를 들어 봅니다.
- Stop : 연주를 들어 보는 중에 멈출 때 사용합니다.
- Yes : 방금전에 녹음한 연주를 저장합니다.
- No : 방금전에 녹음한 연주를 취소합니다.

녹음 모드(Mode) 에 대해서...

녹음 모드는 Erase Mode 와 Merge Mode 가 있습니다.

Erase - 방금전에 녹음한 트랙에 다시 녹음을 할 때 그 전에 녹음한 연주내용을 지우면서 녹음이 됩니다.

Merge - 방금전에 녹음한 트랙에 다시 녹음을 할 때 그 전에 녹음한 연주내용과 함께 녹음이 됩니다. (예를 들어 오른손,왼손을 따로 연주해서 한 트랙에 녹음하고자 할 때 Merge Mode 를 이용하시면 됩니다.)

2. 편집

편집모드에서는 여러분이 녹음한 내용을 수정하거나 편집할 수 있습니다.

Cur Song : 에서 Edit 버튼을 눌러서 편집모드로 들어 갑니다.

①화면상단

Ed it Song : COMMON - 현재의 모드가 송 편집상태임을 나타냅니다.

<> Track : 1 - 현재 편집하려고 하는 트랙을 나타내며 Chan/Bank 버튼(▲,▼)을 이용하여 트랙을 선택할 수 있습니다.

②화면 중간

곡의 빠르기과 박자, 이펙트 채널 및 Arrange Mode 와 관련된 각종 파라미터 들을 설정해 줍니다.

③화면 하단

EVENT - 각각의 음들에 대한 정보를 보여 주며 편집할 수 있습니다. (자세한 내용은 영문 매뉴얼을 참고 하시기 바랍니다.)

TRACK - 각각의 트랙에 대해서 편집을 할 수 있는 모드 입니다.

STEP - STEP Recording 을 할수 있는 모드 입니다. (자세한 내용은 영문 매뉴얼을 참고 하시기 바랍니다.)

Step Recording 은 실제로 연주를 하는 것이 아니고 각각의 음들에 대한 정보를 입력하여 녹음하는 방법입니다.

ARRANG - 여러 개의 송을 묶어서 연주시키는 기능을 하는 모드 입니다. (자세한 내용은 영문 매뉴얼을 참고 하시기 바랍니다.)

Name - 현재 송의 이름을 정해 줍니다.

Save - 현재의 송을 저장합니다.

Delete - 현재의 송을 삭제합니다.

Dump - 현재의 송의 내용을 외부의 다른 MIDI 기기에 전송합니다.

Track Edit Mode



Function - 현재의 트랙에 대해서 어떤 편집을 할 것인지 그 기능을 지정해 줍니다.

Locate - 현재의 위치를 " 몇번째 마디 : 몇번째 박자" 의 형식으로 보여 줍니다.

그외에 기능에 따라 화면 중간의 몇몇 요소들이 생기기도 합니다.

화면의 중간의 오른쪽에 나오는 창에는 각 기능에 따른 범위가 나타납니다.(역시 각 기능에 따라 그 내용이 바뀌게 됩니다.)

화면 하단

FromTo - 녹음된 연주를 들으면서 이 버튼을 눌러서 범위를 설정할수 있습니다.

(어디서부터 어디까지를 선택할 것인지... 처음 누르면 From 의 위치가 설정되고 다시한번 누르면 To 의 위치가 설정됩니다.)

Play - 녹음된 내용을 재생합니다.

Stop - 재생중 멈추게 합니다.

Go - 기능을 수행시킵니다.

Done - 전 모드로 돌아갑니다.

Function 별 설명

Erase - 설정해준 범위에 있는 내용을 삭제 합니다.

Copy - 현재 트랙의 설정된 범위(From...To...) 에 있는 내용을 다른 트랙 (DstTrack - Destination Track) 의 다른위치 (Location) 에 Merge 나 Erase 의 방법중 하나로 여러 번(Times) 갖다 붙일수 있습니다.

Bounce -. 현재 트랙의 설정된 범위(From...To...) 에 있는 내용을 다른 트랙 (DstTrack - DestinationTrack)으로 옮기는(Move)기능을 합니다. 원래의 내용은 없어지면서 DstTrack 으로 옮겨집니다.

Insert - 이 기능은 모든 트랙에 함께 적용이 되는 기능으로 어느 지점 (Location) 으로부터 일정 길이(Amount) 만큼을 삽입해주는 기능입니다.

Delete - 현재 트랙의 설정된 범위(From...To...) 를 삭제합니다. Erase 는 그 범위안에 있는 내용만을 삭제했지만 Delete 는 범위를 모두 삭제하여 삭제된부분의 앞과 뒤가 이어지게 됩니다.

Quantize - 박자를 정확하게 맞춰 주는 기능입니다. 이 기능에서는 범위의 설정이 마디로만 한정되는 것이 아니고 건반의 범위와 건반을 치는 세기(Velocity)의 범위까지 설정이 됩니다.

Quant : 얼마만큼 많은 음들을 퀀타이즈 시킬것인지를 설정합니다.

Grid : 현재 트랙의 연주한 최소 박자를 설정해 줍니다.(만약 현재 연주한 트랙의 제일 짧은 길이가 8분음표였다면 1/8 로 설정합니다.)

Swing : 퀀타이즈를 통해서 스윙감있게 리듬을 변형시킬수도 있습니다. 스윙 감에 대한 비율을 설정합니다.

Shift : 얼마만큼 정확하게 퀀타이즈를 할 것인지를 설정합니다. 여기서 설정해 준 값만큼 각각의 음들은 앞,뒤로 조금씩 움직일수 있습니다.(퀀타이즈를 정확하게 해 놓으면 너무 기계적인 느낌이 들기 때문에 약간의 오차를 만들어 주는 것입니다.)

RefQuant - Quantize 와 같은 개념이나 그 기준이 정확한 박자가 아니라 다른 송(RefSong) 의 다른 트랙(RefTrack) 을 기준으로 삼는 것입니다. 예를 들어 하나의 드럼 리듬을 만들고 그 리듬에 맞추어 퀀타이즈 하려고 할 때 이 기능은 매우 유용할 것 입니다.

Timing - Quantize 기능에서의 Quant 와 같은 역할을 합니다.

Velocity - 기준이 되는 트랙의 Velocity 와 같이 비율을 맞출 때 사용합니다.

Shift - 선택된 범위에 있는 내용을 정해진 길이(Tick : 480 Tick = 1 박자)만큼 뒤로 밀거나 앞으로 당길수 있습니다.

Transpose - 선택된 범위에 있는 내용을 정해진 값만큼 조옮김 할 수 있습니다.

Change - 선택된 범위에 있는 내용(정해진 구간에서의 Velocity 나 Controller)의 값을 바꿔 줍니다.

***Scale** : 일정한 비율로 변화시켜 주는 파라미터 입니다. 예를 들어 구간을 설정하고 (From...To...) 변경할 내용(Events)을 Velocity 로 정한후에 Scale 을 50 % 라고 하면 정해진 구간에 있는 모든 음들의 Velocity 값이 반으로 줄어 들게 됩니다.

***Offset** : 일정한 값을 더해 주거나 빼주게 됩니다. 예를 들어 구간을 설정하고 (From...To...) 변경할 내용(Events)을 Velocity 로 정한후에 Offset 을 10 이라고 하면 정해진 구간에 있는 모든 음들의 Velocity 값에 10 만큼 더해진 값으로 변화됩니다

***Mode : Constant** - 정해진 구간에 대해서 위해서 정해진 Scale 과 Offset 값을 적용하여 변화 시킵니다.

PostRamp - 정해진 구간의 처음(From)에서는 Scale 과 Offset 이 적용되지 않은 값에서 시작해서 정해진 구간의 마지막 지점(To)에서는 Scale 과 Offset 이 모두 적용된 값으로 순차적으로 적용을 시킵니다.

NegRamp - PostRamp 와는 반대로 정해진 구간의 처음(From)에서는 Scale 과 Offset 이 모두 적용된 값에서 시작해서 정해진 구간의 마지막 지점(To)에서는 Scale 과 Offset 이 적용되지 않은 값으로 순차적으로 적용을 시킵니다.

Thin - Control 값의 수를 일정한 값(Percent)으로 줄일 때 사용합니다. 예를 들어 Wheel 값이 연속적으로 변하므로 그 데이터량이 너무 많을때에는 Thin 기능을 이용하여 데이터량을 줄일수 있습니다.

Remap - 정해진 구간에 대해서 예전의 Control 값을 새로운 Control 값으로 대치 시킬수 있습니다. 예를 들어 현재 트랙의 Volume 을 Pan 으로 바꿔 주고 싶다면 Old : Volume
New : Pan 으로 설정해 주면 됩니다.

Grab - Copy 와 비슷한 기능인데 다른 점이 있다면 Copy 는 같은 송 내에서만 가능하고 Grab 은 다른 송에 있는 트랙의 내용을 Copy 할 수 있다는 것입니다.

SrcSong : 현재의 곡(송) 이 아닌 다른 어떤 송에서 불러올지를 정해 줍니다.
화면 상단의 오른쪽 <> Track : 1 로 Src Song 의 몇번트랙을 불러올 것인지 와 화면 중간의 오른쪽 창에서 그 범위(From...To...) 를 설정해 줍니다.

DstTrack : 현재 송의 몇번째 트랙에 갖다 붙일 것인지를 설정해 줍니다.

Location : 현재 송의 DstTrack 의 몇번째 박자 몇번째 마디에 갖다 붙일 것인지를 설정해 줍니다.

Time : 몇번 반복해서 갖다 붙일 것인지를 설정합니다.

MISC (Miscellunious) Page

송의 Main 화면의 소프트 버튼중에서 MISC 버튼을 누르면 송과 관련된 각종 파라미터들을 설정할수 있습니다.

***Mode : Constant** - 정해진 구간에 대해서 위해서 정해진 Scale 과 Offset 값을 적용하여 변화 시킵니다.

PostRamp - 정해진 구간의 처음(From)에서는 Scale 과 Offset 이 적용되지 않은 값에서 시작해서 정해진 구간의 마지막 지점(To)에서는 Scale 과 Offset 이 모두 적용된 값으로 순차적으로 적용을 시킵니다.

NegRamp - PostRamp 와는 반대로 정해진 구간의 처음(From)에서는 Scale 과 Offset 이 모두 적용된 값에서 시작해서 정해진 구간의 마지막 지점(To)에서는 Scale 과 Offset 이 적용되지 않은 값으로 순차적으로 적용을 시킵니다.

Thin - Control 값의 수를 일정한 값(Percent)으로 줄일 때 사용합니다. 예를 들어 Wheel 값이 연속적으로 변하므로 그 데이터량이 너무 많을때에는 Thin 기능을 이용하여 데이터량을 줄일수 있습니다.

Remap - 정해진 구간에 대해서 예전의 Control 값을 새로운 Control 값으로 대치 시킬수 있습니다. 예를 들어 현재 트랙의 Volume 을 Pan 으로 바꿔 주고 싶다면 Old : Volume
New : Pan 으로 설정해 주면 됩니다.

Grab - Copy 와 비슷한 기능인데 다른 점이 있다면 Copy 는 같은 송 내에서만 가능하고 Grab 은 다른 송에 있는 트랙의 내용을 Copy 할 수 있다는 것입니다.

SrcSong : 현재의 곡(송) 이 아닌 다른 어떤 송에서 불러올지를 정해 줍니다.
화면 상단의 오른쪽 <> Track : 1 로 Src Song 의 몇번트랙을 불러올 것인지 와 화면 중간의 오른쪽 창에서 그 범위(From...To...) 를 설정해 줍니다.

DstTrack : 현재 송의 몇번째 트랙에 갖다 붙일 것인지를 설정해 줍니다.

Location : 현재 송의 DstTrack 의 몇번째 박자 몇번째 마디에 갖다 붙일 것인지를 설정해 줍니다.

Time : 몇번 반복해서 갖다 붙일 것인지를 설정합니다.

MISC (Miscellunious) Page

송의 Main 화면의 소프트 버튼중에서 MISC 버튼을 누르면 송과 관련된 각종 파라미터들을 설정할수 있습니다.

```

SongMode:MISC Events:121K STOPPED
RecMode :Linear Quant:Off CountOff:1
PlayMode:Loop Grid :1/16 Click :Rec
KeyWait :Off Swing:0% ClickCh :16
Locate : 1:1 Sync :Off ClickPr:198
AutoIn : 1:1 Clock:Int ClickKey:C 4
AutoOut : 1:1 Tempo:Auto ClickVel:100
Record Play Stop New In/Out MAIN
    
```

RecMode - 녹음하는 방식을 선택합니다.

- End Point - K2600 은 처음 녹음한 트랙의 끝지점을 End Point 로 저장
을 합니다.

Linear : 그전에 녹음한 End Point 보다 길어지게 되면 End Point 를 새로
설정하게 됩니다.

FixLen : 녹음을 하는 중에 End Point 에 도달하면 녹음이 멈춥니다.

Loop : 처음부터 End Point 까지 반복이 되며 녹음됩니다.

예를 들어 드럼을 녹음할 경우 먼저 한마디를 Bass 드럼만 녹음
을 하고 (End Point 가 2 번째 마디의 1 번째 마디가 될것임) RecMode 를 Loop
로 설정한후에 Main 화면의 Mode 를 merge 로 설정합니다. 다음에 녹음을 시작
하면 한마디만 반복해서 녹음이 될것입니다. 이때 차례대로 Snare 드럼, Hihat 등
을 녹음하면 간단하게 드럼 패턴을 만들어 낼수 있을 것입니다.

UnLoop : UnLoop 의 경우 Stop 버튼을 누를때 까지 녹음하고 있는 트랙
이외의 트랙이 반복되서 연주되며 각각의 트랙에 녹음이 됩니다.

Auto : Punch In 레코딩을 합니다.(Auto In 과 Auto Out 에서 설정한 지
점에서만 녹음이 됩니다. 이것은 틀린 마디 만을 다시 녹음하거
나 할 때 효과적으로 사용하실수 있습니다.)

PlayMode - 송의 연주 형식을 선택합니다.

Linear - 현재의 송(CurSong)이 한번 연주되고 끝납니다.

Loop - 현재의 송이 끝나고 나면 다시 처음부터 반복해서 연주됩니다.

List - 현재의 송이 끝나고 나면 다음번호의 곡이 연주됩니다.

Chain - Edit Song Mode 의 Chain to 가 설정이 되 있는 경우 현재의 송이 끝
나면 Chain to 에서 정해진 곡이 연주됩니다.

KeyWait -Play 나 녹음시에 여러분이 건반을 누를때까지 K2600 이 기다리도록
하는 설정입니다.

Locate -현재의 곡의 위치를 변경시킬수 있습니다. (예를 들어 7 번째 마디부터
녹음을 하거나 듣고 싶다면 이 파라미터를 7:1 로 변경후 Play 나 Record 를 하

시면 됩니다.)

AutoIn - 위에서 설명한 **Punch-In Record** 를 할 때 어디부터 녹음할지를 설정해 줍니다.

AutoOut - 위에서 설명한 **Punch-In Record** 를 할 때 어디까지 녹음할지를 설정해 줍니다.

Quant - **Track Edit Mode** 에서 **Quantize** 를 하는 것이 아니라 녹음을 하면서 쿼타이즈(**Quantize**) 하는 기능입니다.

Grid - 쿼타이즈(**Quantize**) 할 최소 박자를 정해 줍니다.

Swing - 스윙감있게 쿼타이즈를해주도록 설정합니다.

Sync - 외부의 **MIDI** 기기와 동기를 맞춰 연주 시킬 때 사용합니다.

Clock - 외부의 **MIDI** 기기와 동기를 맞추어 연주시킬 때 **K2600** 의 템포를 사용할 것인지(**Int**) 아니면 외부 기기의 템포를 **K2600** 이 따라가게 할 것인지(**Ext**)를 정해 줍니다.

Tempo - 송의 템포를 하나로 고정시켜 놓을 것인지(**Fixed**) 아니면 곡의 중간중간에 곡의 빠르기의 변화를 사용할 것인지(**Auto**) 를 설정합니다.

CountOff - 녹음을 할 때 몇마디의 예비박을 사용할 것인지를 설정합니다.
Off 로 설정하면 예비박 없이 바로 녹음이 시작됩니다.

Click - 메트로놈 소리를 사용 안하거나(**Off**) , 녹음할때만 사용하거나 (**Rec**) , 또는 항상 사용하거나(**On** , **Play** 상황에서와 녹음 상황에서 모두 소리가 나옴) 예비박에서만 메트로놈 소리가 나고 녹음할때에는 메트로놈 소리가 안나오게 (**Cnt**) 설정이 가능합니다.

ClickCh - 메트로놈 소리로 사용할 악기의 채널을 설정합니다.

ClickPrg - 메트로놈 소리로 사용할 악기의 프로그램을 설정합니다.

ClickKey - 메트로놈 소리로 사용할 악기의 음높이를 설정합니다.

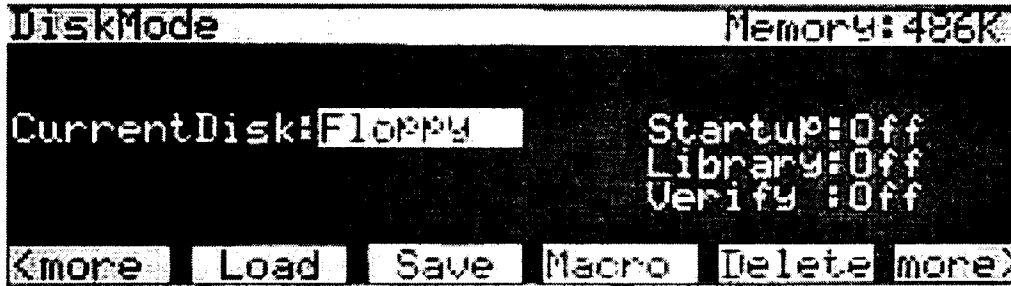
ClickVel - 메트로놈 소리로 사용할 악기의 **Velocity** 를 설정합니다.

3. 멀티 트랙 레코딩

지금까지 우리는 여러가지 녹음의 방법에 대해서 알아 보았습니다.
이제 하나의 트랙에 대한 녹음이 끝났다면 2 번부터 16 번까지의 다른 트랙들에
녹음을 하여 하나의 완성된 음악을 만들수 있습니다.

2-10 Disk Mode 의 이해

Disk Mode 는 내부 또는 외부의 각종 저장 매체(Floppy , Hard Disk , CD-ROM Drive 등등의...)로부터 데이터를 불러 오거나 저장, 관리하는 일을 하게 됩니다.



①화면 상단

Disk Mode - 현재의 모드를 보여 줍니다.

Memory - 현재 K2600 이 사용할수 있는 메모리의 양을 보여 줍니다.

②화면 중간

Current Disk - 현재 선택된 매체를 나타냅니다.

SCSI 매체가 연결되어 있다면 SCSI ID 와 함께 매체의 종류가 표시 됩니다.

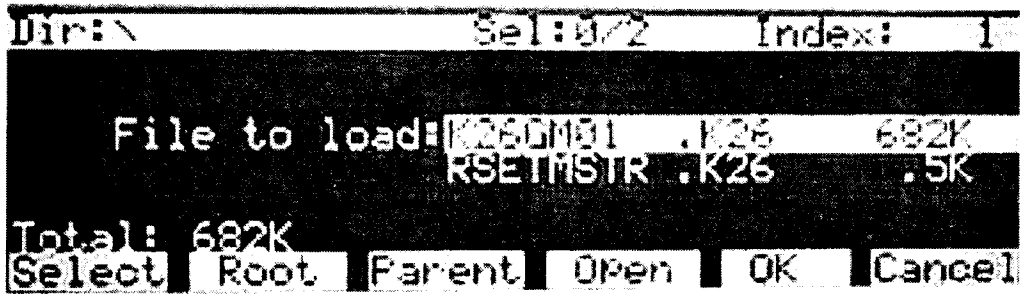
Startup - K2600 이 켜지는 순간 Startup 에서 지정해준 매체로부터 BOOT.MAC 파일이 있는지 확인하고 이 파일이 존재하면 BOOT.MAC 파일로부터 지정된 파일을 불러 오게 됩니다.

Library - Macro 화일 (확장명-MAC) 을 사용할 때 각종 데이터들을 어느 매체로부터 불러올지를 설정합니다.

Verify - 파일을 저장하거나(Save) 백업하거나 (Backup) 복사할때(Copy) K2600 이 확인작업을 하게끔 설정을 해 줍니다. Verify 가 On 으로 설정이 된 경우 보다 안전하게 파일관리를 할수 있지만 파일 관리 속도가 느려지게 됩니다.

③화면 하단

Load - 저장 매체로부터 파일을 불러 들입니다.



Select - 불러 오고자 하는 파일들을 선택합니다. 이 버튼을 한번 누르면 선택이 되고 또 한번 누르면 선택되어진 파일이 취소됩니다.

Root - 디스크의 디렉토리에서 가장 상위단계의 디렉토리로 이동합니다.

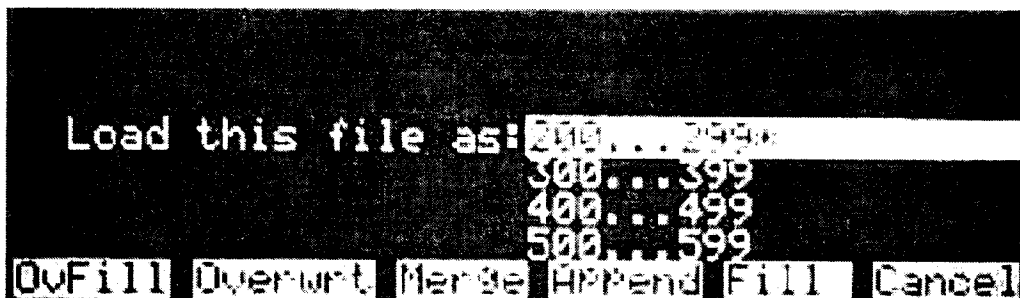
Parent - 디스크의 디렉토리에서 전 단계의 디렉토리로 이동합니다.

Open - 파일을 열어서 Object 단위로 불러 올수 있게 해 줍니다.

Open 버튼을 누르면 Master Mode 의 Object Mode 와 같은 화면이 나오며 각 버튼은 Object Mode 의 그것과 같은 기능을 하게 됩니다.

Ok - 선택된 파일을 불러 옵니다.

Ok 버튼을 누르면 몇번 대역에 불러올 것인지를 선택하게 되며 선택후에 다시 Ok 버튼을 누르면 어떤 방법으로 불러 올것인지를 선택하는 화면이 나옵니다.



OvFill - 선택되어진 बैं크(번호 대역) 에 있는 모든 Object 내용을 지우고 파일에 있는 Object 들을 순서대로 불러 옵니다. (예를 들어 200 - 299 번에 불러 왔다면 201,202,203 처럼...)

Overwrt - 선택되어진 बैं크(번호 대역) 에 있는 모든 Object 내용을 지우고 파일에 있는 Object 들의 고유 Object 번호로 불러 옵니다.

Merge - 파일에 있는 Object 의 고유 번호대로 불러 오며 이미 사용중인 번호에 대해서는 그 내용을 삭제하고 파일의 내용을 불러 옵니다.

Append - 파일에 있는 Object 의 고유 번호대로 불러 오며 이미 번호가 사용중인 경우에는 다음의 비어 있는 번호를 찾아서 파일의 내용을 불러

리 옵니다.

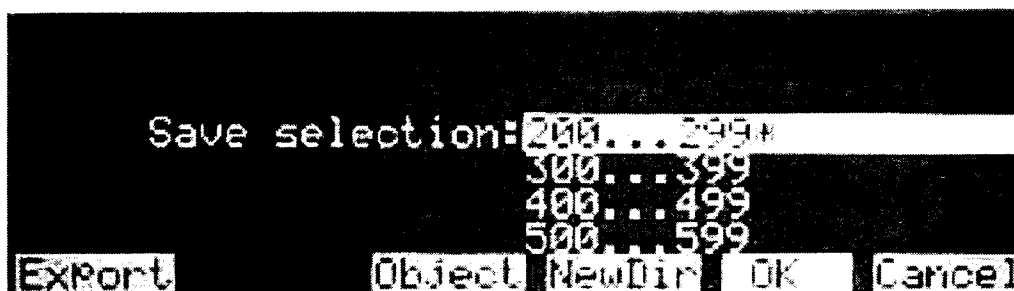
Fill - 파일에 있는 Object 들을 순서대로 불러 오며 (예를 들어 200 - 299 번에 불러 왔다면 201,202,203 처럼...) 이미 번호가 사용중인 경우에는 다음의 비어 있는 번호를 찾아서 파일의 내용을 불러 옵니다.

Cancel - 취소합니다.

Cancel - 불러 오기를 취소합니다.

Save - 저장 매체에 파일을 저장합니다.

Save 버튼을 누르면 저장하고자 하는 내용이 있는 번호 대역을 선택하는 화면이 나옵니다. 여기서 번호 대역을 선택하고 다음의 기능중에서 선택을 하시면 됩니다.



Export - 시퀀싱 데이터나 샘플데이터를 컴퓨터에서 사용할 수 있는 MIDI File 형식이나 AIFF, WAVE 형식으로 변환시켜 저장합니다.

Object - 선택된 번호대역에서 Object 를 선택하여 저장할수 있도록 해 줍니다.

NewDir - 새로운 디렉토리를 작성합니다.

Ok - 저장을 합니다

Ok 를 누르신후에 저장하고자 하는 파일 이름을 만드시고 Ok 를 누르시면 저장이 됩니다.

Cancel - 저장하기가 취소됩니다.

Macro - Macro 파일을 만듭니다.(Macro 파일은 여러 개의 파일을 사용자가 정해진 순서대로 불러 올수 있게끔 해 주는 파일 입니다.) 이 방법은 영문 매뉴얼을 참고하시기 바랍니다.

Delete - 저장 매체에 있는 파일을 지울 때 사용합니다. Delete 버튼을 누르면 Load 에서와 같은 화면이 나오며 여기서 취소하고자하는 파일을 선택한후에 Ok 를 누르시면 됩니다.

Backup - 디스크로부터 백업파일을 만듭니다.(자세한 방법은 영문 매뉴얼을 참

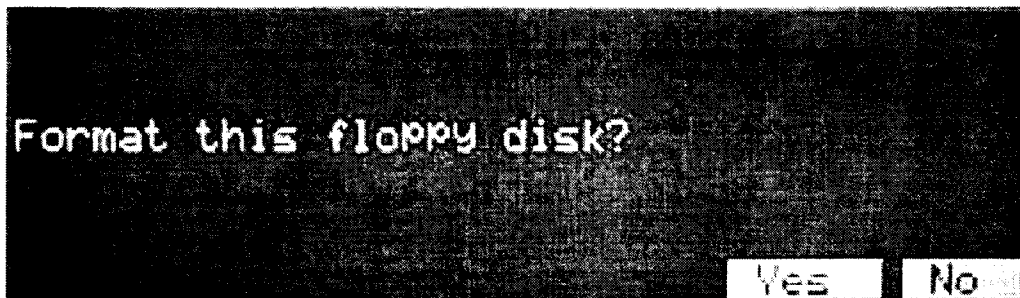
고 하시기 바랍니다.)

Copy - 다른 디스크로부터 한 개 또는 여러 개의 파일을 복사합니다.

Copy 버튼을 누르면 Load 에서와 같은 화면이 나오며 복사하고자 하는 파일을 선택한후에 Ok 버튼을 누르면 복사하고자 하는 디스크를 선택하는 화면이 나옵니다. 여기서 복사하고자 하는 디스크와 디렉토리를 선택하고 Ok 버튼을 누르면 복사가 시작됩니다.

Sleep - SCSI 기기들을 안전하게 끌수 있는 상태로 만들어 줍니다.

Format - 각종 저장 매체를 초기화 합니다.



포맷할 것인지에 대한 질문에 Yes 를 누른후에 포맷할 사이즈를 선택하고 Ok 버튼을 누르면 포맷을 시작합니다.

Rename - 저장 매체에 있는 파일의 이름을 바꿔 줍니다.

Rename 버튼을 누르면 Load 에서와 같은 화면이 나오며 Rename 하고자 하는 파일을 선택한후에 Ok 버튼을 누르고 바꾸고자 하는 이름을 입력후에 Ok 버튼을 누르면 됩니다.

Move - 저장 매체에 있는 파일의 위치를 바꿔 줍니다.

Move 버튼을 누르면 Load 에서와 같은 화면이 나오며 Move 하고자 하는 파일을 선택한후에 Ok 버튼을 누르고 옮기고자 하는 디렉토리를 선택한 후에 Ok 버튼을 누르면 파일이 새로운 디렉토리로 이동합니다.

Util - 디스크의 사용가능 공간을 확인하거나, 파일을 검색 하는 등의 기능들을 제공합니다.

Info - 선택된 드라이브의 내용을 보여 줍니다.

Find - 선택된 드라이브에서 파일을 검색할 때 사용합니다.

List - 선택된 드라이브의 각 디렉토리가 포함하고 있는 모든 파일을 한꺼번에 보여 줍니다.

Free - 현재 선택된 드라이브의 사용할수 있는 공간의 크기를 보여 줍니다.

Done - Disk Mode 의 Main 화면으로 이동합니다.

NewDir - 새로운 디렉토리를 만듭니다.

Save 에서 NewDir 을 선택했을 때와 같습니다.

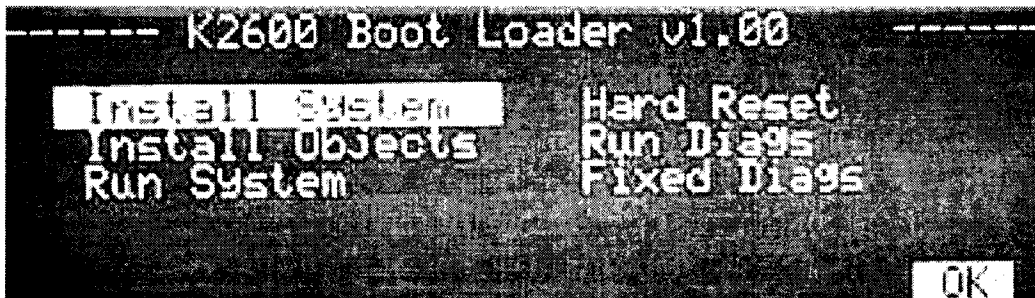
3 장. 부 록

3-1 Boot Loader

여러분은 Boot Loader 를 통해서 K2600 의 OS 및 Object 를 Upgrade 할수 있으며 K2600 의 자기 진단 프로그램(Diagnostics) 을 실행시킬수 있습니다.

Boot Loader Program 으로 들어가기 위해서는 다음과 같은 절차를 통해서 들어갈수 있습니다.

- 1.K2600 의 전원을 켜십시오.
2. 'Please Wait ' 이라는 메시지가 뜰 때 'Exit' 버튼을 누르십시오.
3. 다음과 같은 화면이 뜨면 Boot Loader 로 들어간 것입니다.



● OS 의 Install

1. Install System 을 선택한 후 OK 버튼을 누릅니다.
2. Install 할 OS 가 있는 드라이브를 선택한 후 OK 버튼을 누릅니다.
3. OS File (확장명 : .kos) 을 선택한후 OK 버튼을 누릅니다.

● Object 의 Install

1. Install Object 를 선택한 후 OK 버튼을 누릅니다.
2. Install 할 Object 가 있는 드라이브를 선택한 후 OK 버튼을 누릅니다.
3. Object File (확장명 : obj) 을 선택한후 OK 버튼을 누릅니다.

Run System - K2600 을 다시 시작 시킵니다.

Hard Reset - K2600 을 초기화 시킵니다.

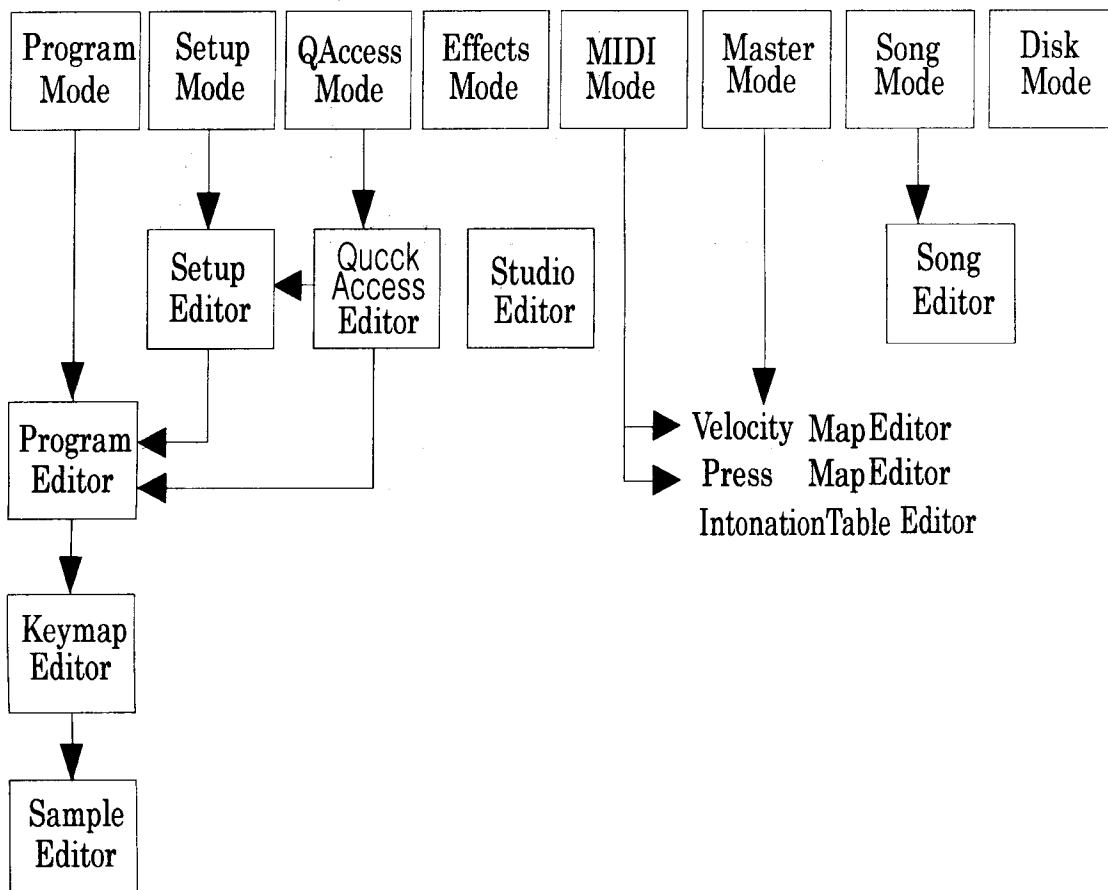
Run Diags - K2600 의 자체 진단 프로그램을 실행 시키게 되며 각 부분에 대한 진단을 할수 있게 됩니다.

Run Diags 를 선택한후에 OK 버튼을 누르면 'Press any key to Continue ' 라는 메시지가 나오는데 여기서 아무 버튼이나 누르면 진단 프로그램으로 들어가게 됩니다.



위와 같은 화면에서 진단하고자 하는 부분을 선택한후 OK 버튼을 누르면 선택한 부분의 이상 여부를 검사한 후 결과를 보여 줍니다.

3-2 K2600 의 Editing Map



3-3 K2600 의 구성도

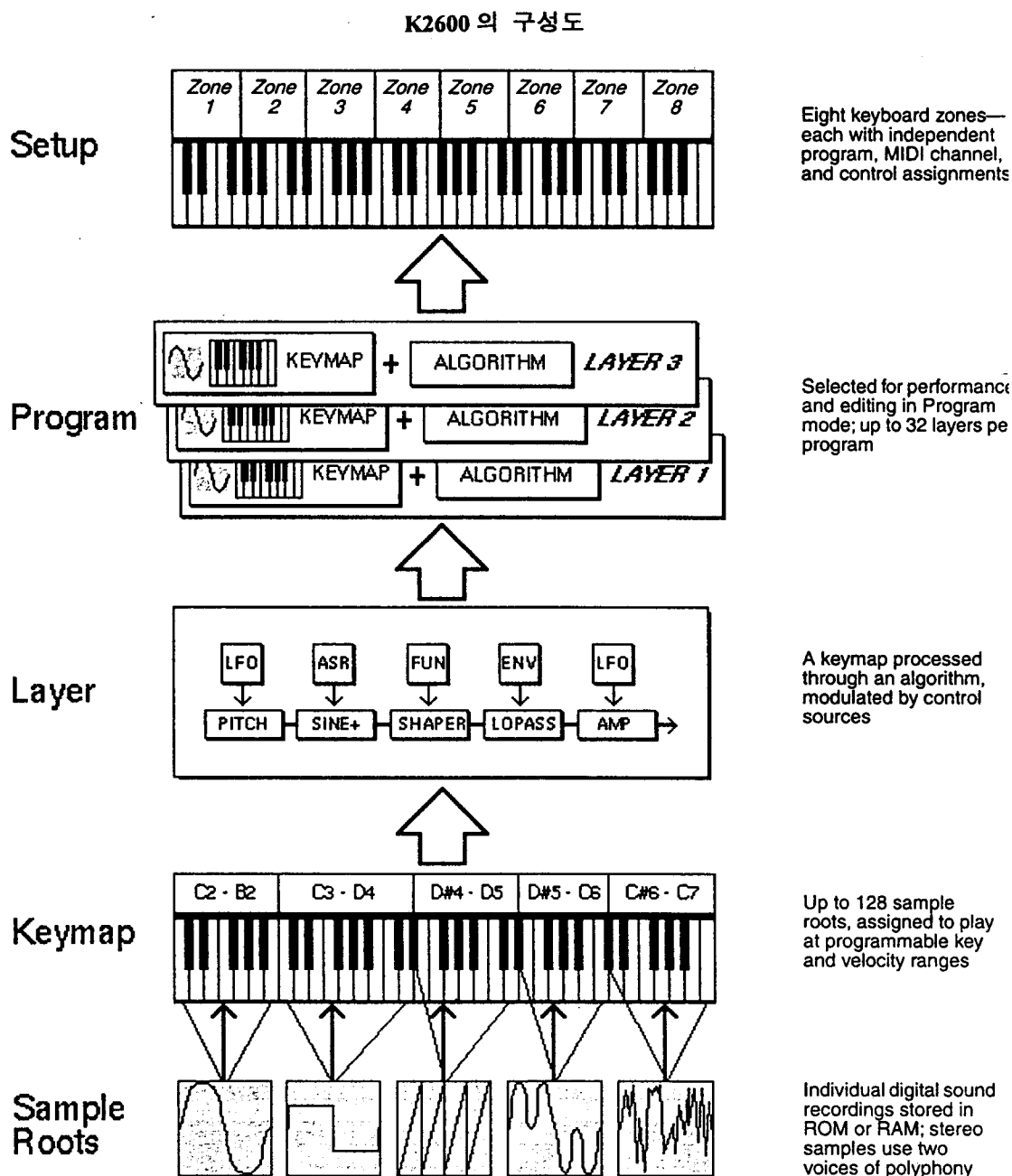


Figure 6-1 VAST Program Structure

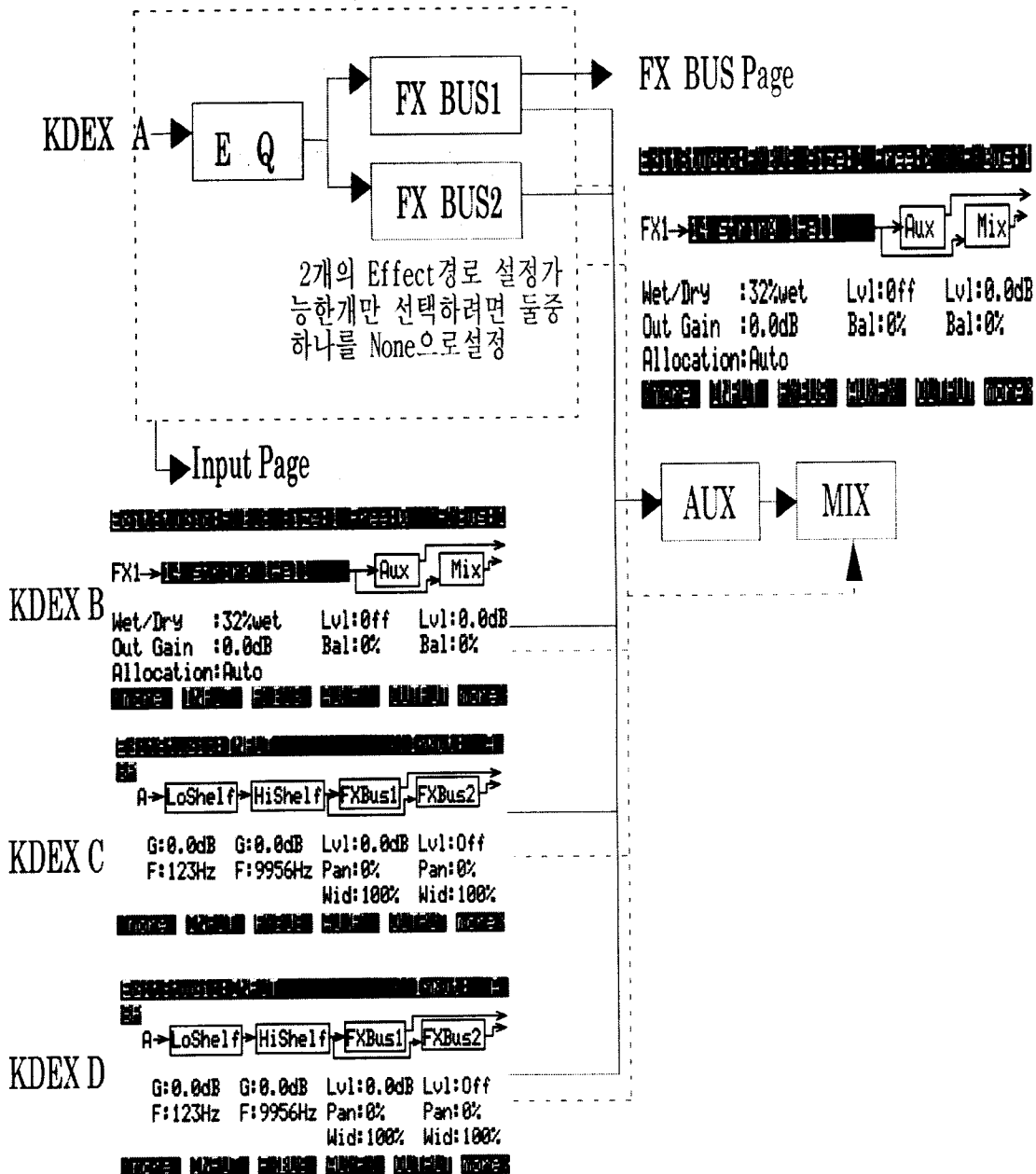
되어진 키맵이 1.Grand Piano 라는 키맵임을 알수 있습니다.

여기서 1.Grand Piano 에 커서를 놓고(반전된 상태), Edit 버튼을 누르십시오.

그러면 1. Grand Piano 라고 하는 키맵이 어떻게 구성되어 있는지를 알수 있습니다.

3-4 KDRX의 구성도

Program의 OutputPage에서 KDEX A,B,C,D중 선택



Output Page 그림

```

EDIT:320616:001F01
Mix Lvl:0.0dB      Output A:Mix
Mix Bal:0%         Output B:Off
                   Output C:Off
                   Output D:Off

<more> INPUT FxBUS AUXFX OUTPUT more>
    
```

K2600의 Output A, B, C, D를 통해서 어느지점에 있는 소리를 뽑아낼 것인지 선택.

- ①off → 해당 Output을 사용안함.
- ②Prefx1 → FxBus1을 통과하기전 소리를 출력
- ③FxBus 1 → FxBus 1을 통과하고 난 후의 소리를 출력
- ④PreFX 2, PreFX 3, PreFX 4 → 각 FxBus를 통과하기전 소리를 출력
- ⑤FxBus 2, FxBus 3, FxBus 4 → 각 FxBus를 통과한 후의 소리를 출력
- ⑥AUXFX → AUXFX를 통과한 후의 소리를 출력
- ⑦MIX → 위의 그림에서 MIX를 통한 소리를 출력

K2600 사양

- 물리적 사양

	K2600R	K2600	K2600X
높이	43.0 cm	121.4 cm	137.9 cm
폭	35.4 cm	45.1 cm	45.1 cm
길이	13.0 cm	12.2 cm	12.2 cm
무게	11.2 kg	25.2 kg	32.7 kg

- 전기적 사양

AC supply : selectable; 100V, 120V, 220V, 240V. 1.0 amps at 120 volts nominal

안전 전압 범위

	100V	120V	220V	240V
적정 전압범위	85-107	95-125	180-232	190-205
적정 주파수 범위	48-65	48-65	48-65	48-65

- 환경적 사양

온 도 (사용시) 섭씨 5도 ~ 섭씨 40도
 (보관시) 영하 25도 ~ 섭씨 85도
 상대습도 5% ~ 95%

- 오디오 출력 사양

Audio jacks

1/4 inch TRS Balanced/unbalanced

Tip = Positive

Ring = Negative

Sleeve = Chassis Ground

Separate Outputs

	Balanced	Unbalanced
최대출력	21dBu	21 dBu
임피던스	200 Ω	200 Ω

Mix Outputs

	Balanced	Unbalanced
최대출력	27 dBu	21 dBu
임피던스	200 Ω	200 Ω

핸드폰 출력

최대출력 21dBu

임피던스 47 Ω