

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

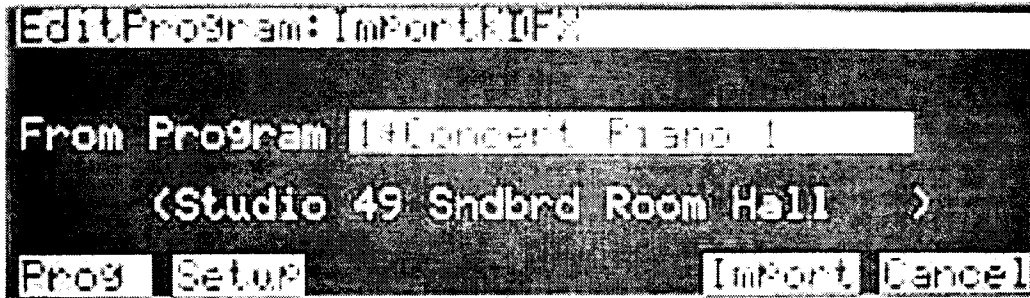


그림 - ImpFX page

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.

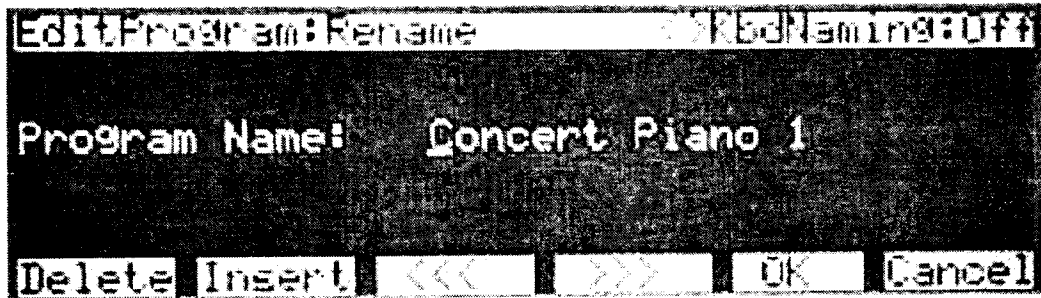
**Setup :** 다른 셋업에 있는 이펙트 셋팅을 불러 오려고 할 때 이 버튼을 누르고 사용된 셋업번호를 선택한후에 Import 버튼을 누르십시오.

**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



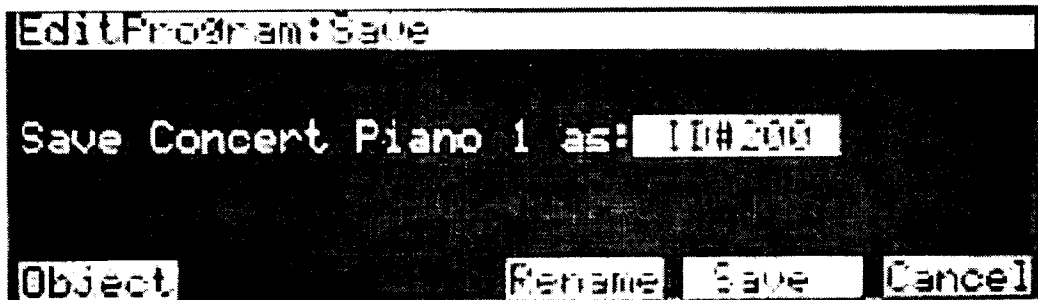
이름을 설정합니다.

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

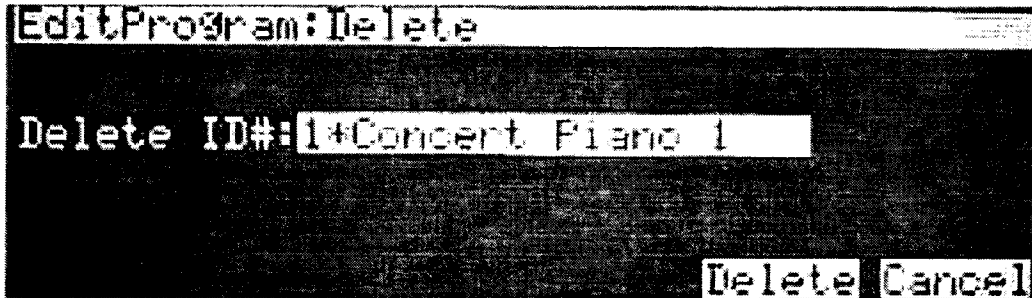


저장을 합니다.

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.

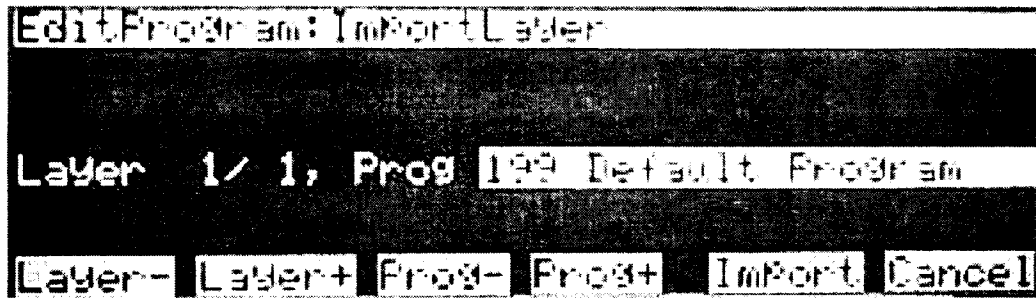
## 9.1- 9.4 NewLyr, DupLyr, ImpLyr, DelLyr ( Layer 관련 ) Page

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 )

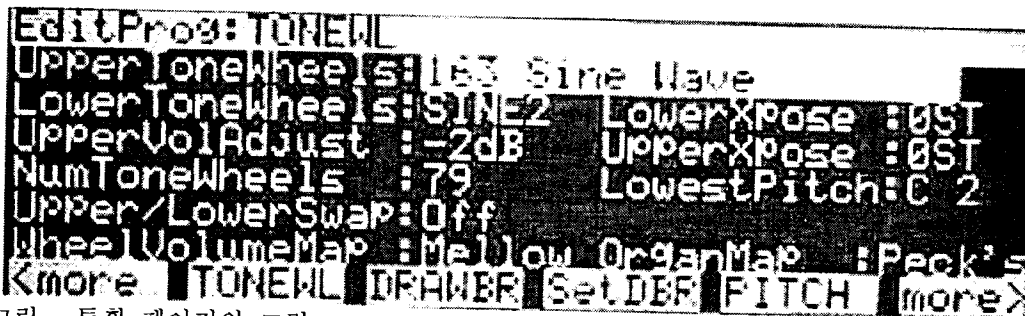


그림 - 톤휠 페이지의 그림

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 )

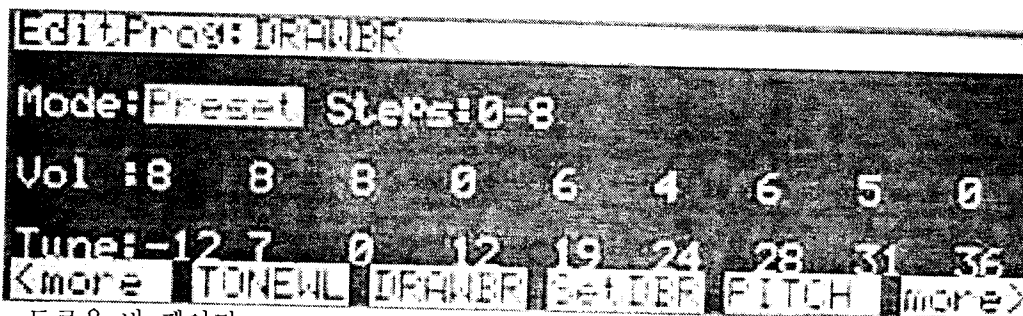


그림 - 드로우 바 페이지

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

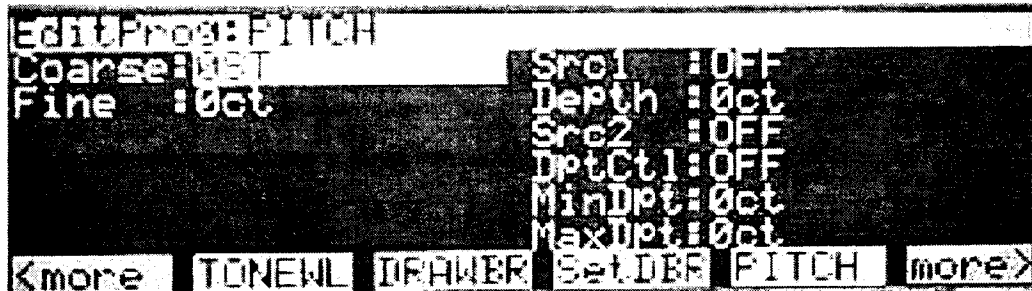


그림 - 피치 페이지

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)

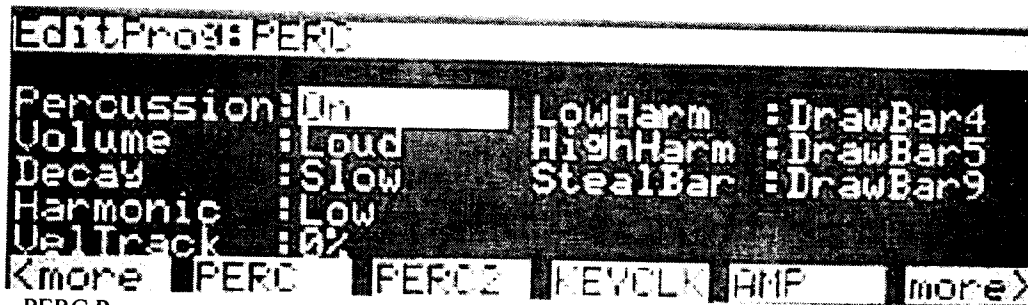


그림 - PERC Page

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 )

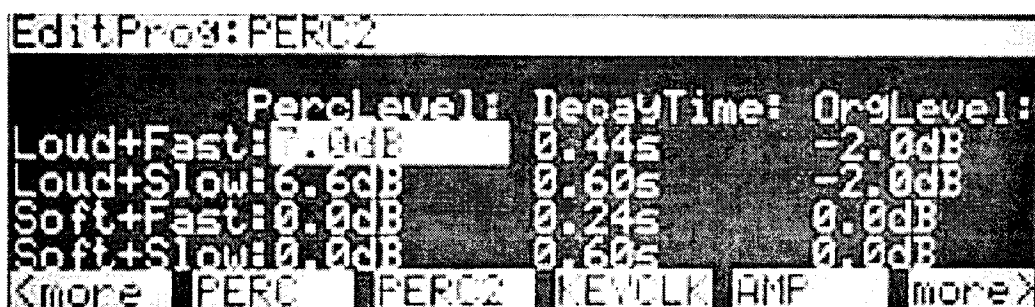


그림 - PERC2 Page

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 )

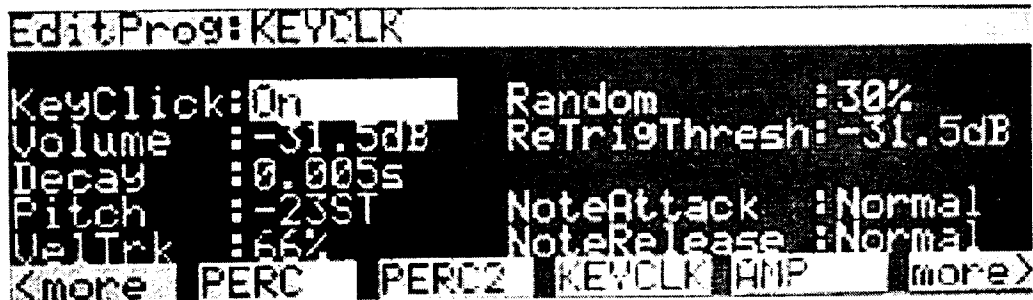


그림 - Key Click Page

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

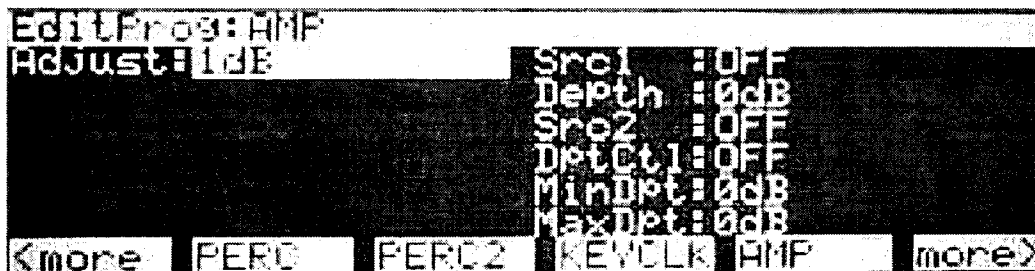


그림 - AMP Page

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

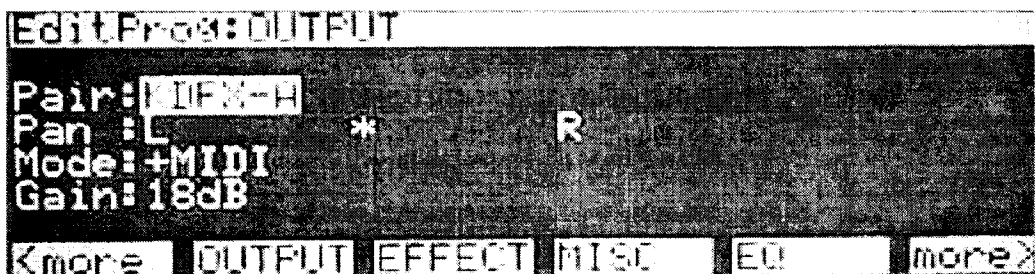


그림 - OUPUT Page

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

## 3.3 MISC Page (Miscellaneous)

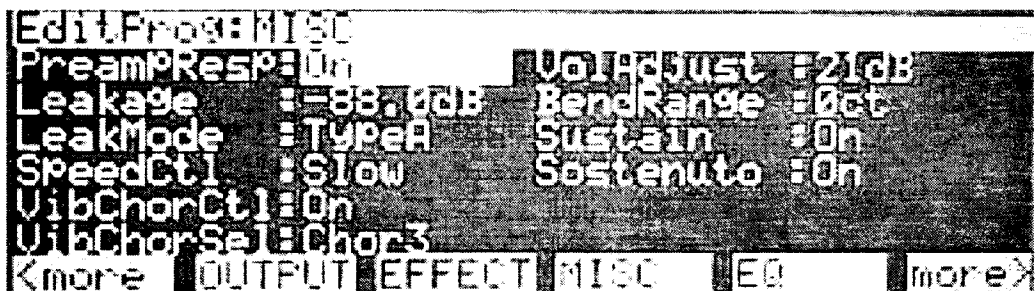


그림 - MISC Page

**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 흉내낼때의 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 )

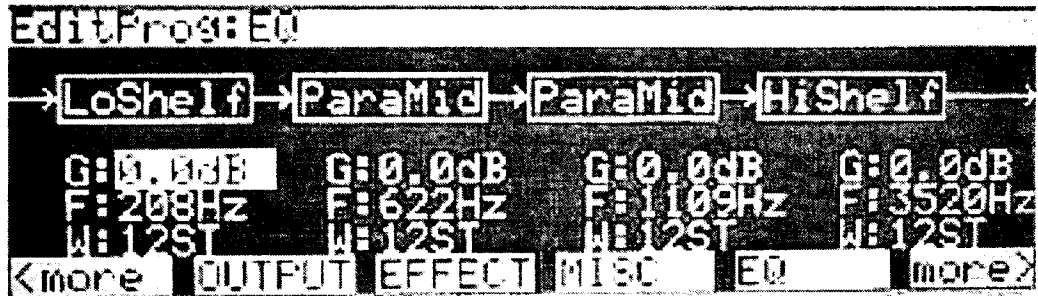


그림 - EQ Page

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.

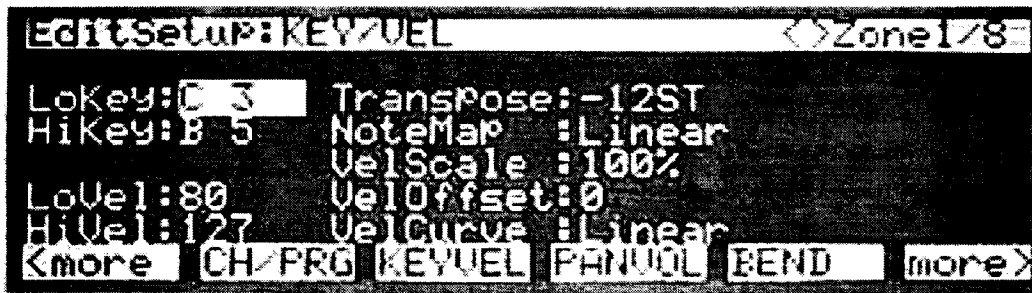
셋업에서는 모두 8 개까지의 프로그램을 8 개의 존(Zone) 에 할당시킬수 있으며 이에 대한 정보는 화면 왼편의 8 개의 버튼에 나타납니다.

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 아르페지에이터라는 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.)

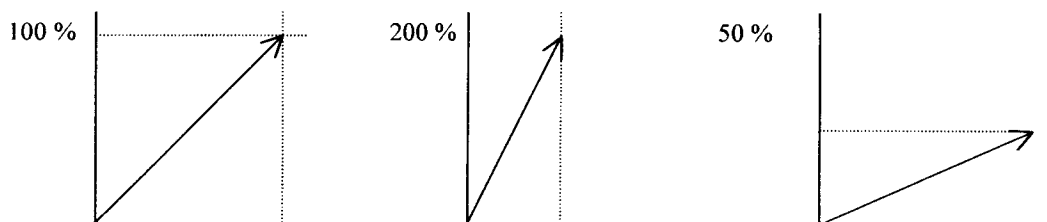
- 1 of 2 : C4 를 중심으로 두개씩의 건반을 묶었을 때 첫번째 음이 연주 됩니다.  
( C4, D4, E4, F#4, G#4, A#4, C5....)
- 2 of 2 : C4 를 중심으로 두개씩의 건반을 묶었을 때 두번째 음이 연주 됩니다.  
( C#4, D#4, F4, G4, A4, B4, C#5...)
- 1 of 3 : C4 를 중심으로 세개씩의 건반을 묶었을 때 첫번째 음이 연주 됩니다.  
( C4, D#4, F#4, A4, C5 ...)
- 2 of 3 : C4 를 중심으로 세개씩의 건반을 묶었을 때 두번째 음이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

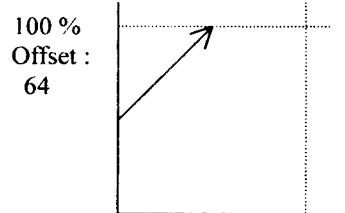
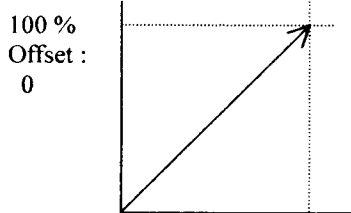


위의 그림과 같이 100% 로 설정이 되어 있는 경우에는 제일 세게 건반을 쳤을 때 Velocity 값이 127 을 나타내게 됩니다. 그러나 그 값을 200% 로 설정하게 되면 건반을 중간정도의 세기로 치면 이미 127 에 해당하는 Velocity 값이 나오며, 반대로 50 %로 설정을 하게 되면 아무리 세게 쳐도 64 에 해당하는 Velocity 값이 나오게 됩니다.

## 2장. 각(Mode)의 편집

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

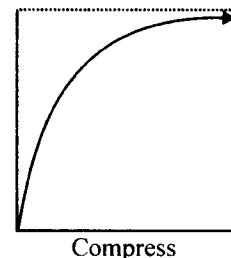
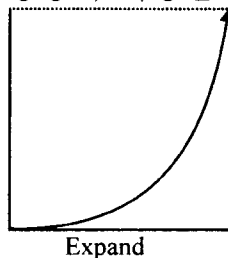
Vel Offset (Velocity Offset) - 건반을 친 세기에 일정한 값을 더한 수치를 만들어 냅니다.



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.

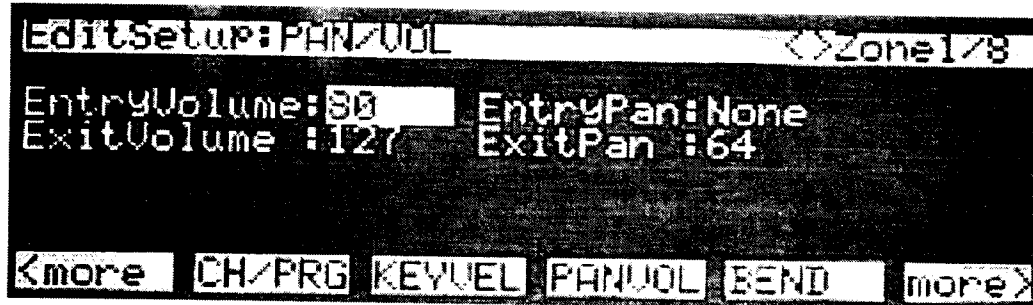
위에서 본 것은 모두 Linear 한 Velocity 곡선이었으나 그이외에도 Expand, Compress 등등의 다양한 곡선을 가지고 있습니다.



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

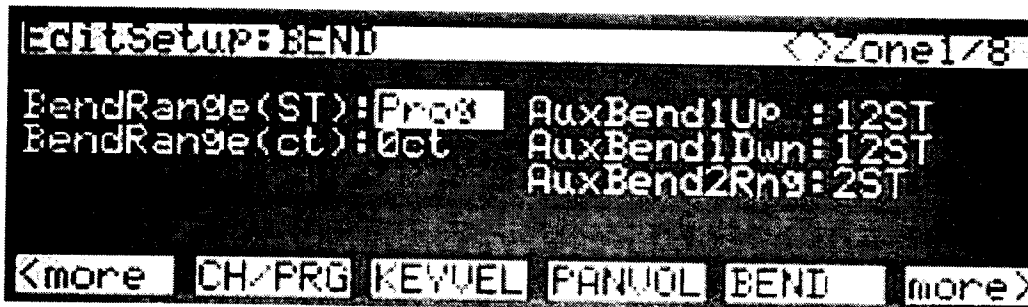


Pan 은 소리의 좌우를 나타내며 Volume 은 소리의 음량을 나타냅니다.

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

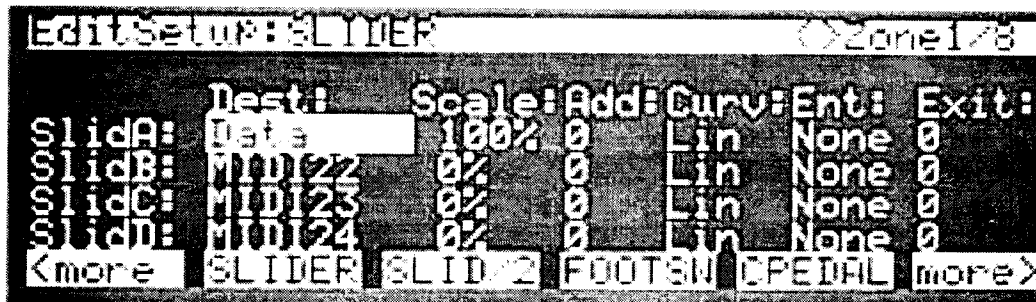
2.2 SLID/2

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 )

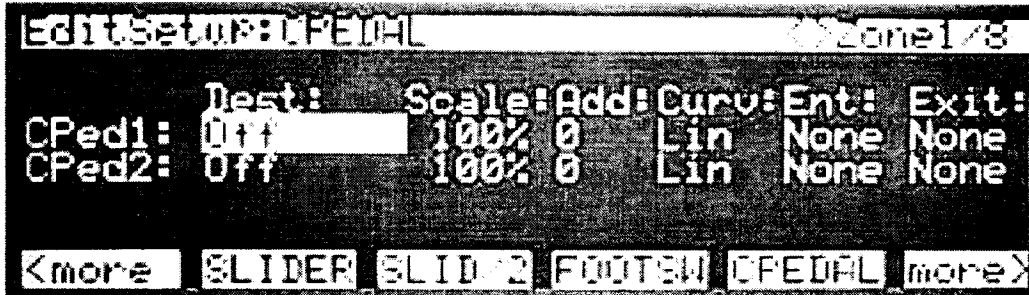


그림 - CPEDAL

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

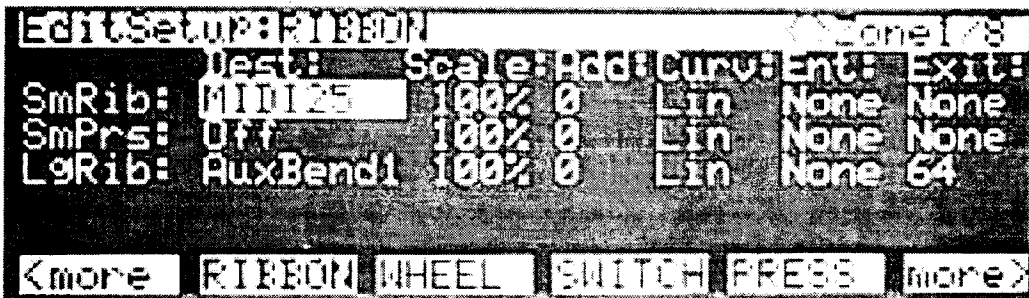


그림 - RIBBON

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.

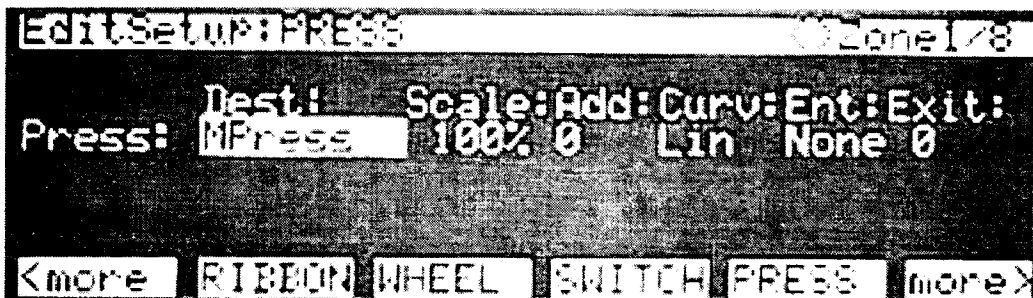


그림 - PRESS

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	SoftPd	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.



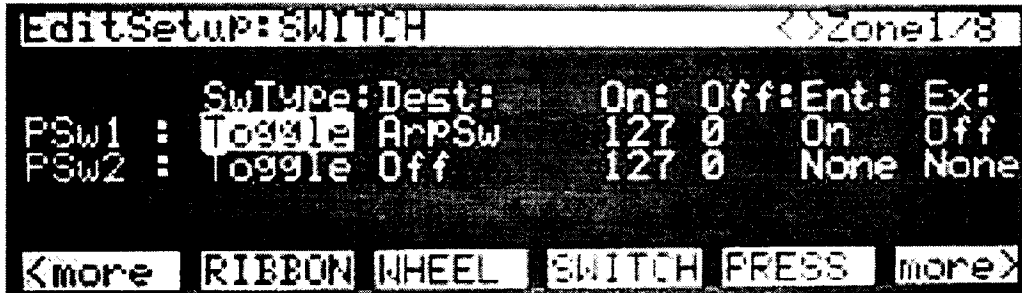


그림 - SWITCH

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.)

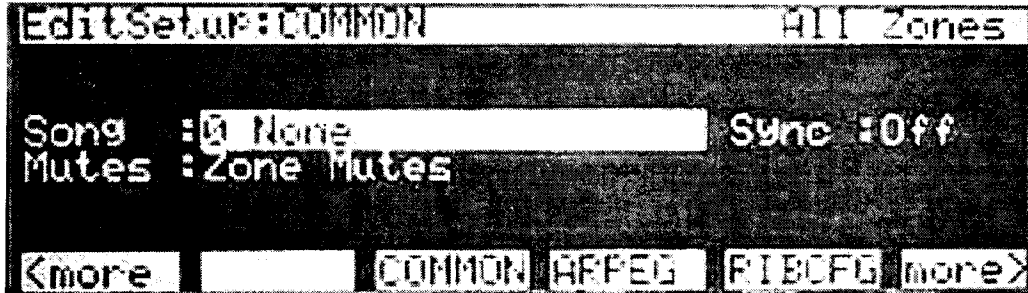
이제 똑 같은 내용이 들어갈 Zone 2 를 선택하고(▲,▼ 버튼 이용) Paste 버튼을 누릅니다.

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.

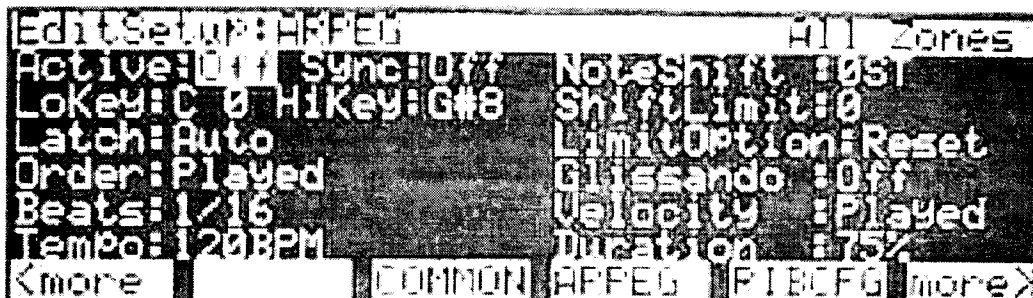
Song - Song Mode 에서 만들어진 데이터를 셋업 모드에서 연주시에 같이 사용할 수 있습니다.

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.

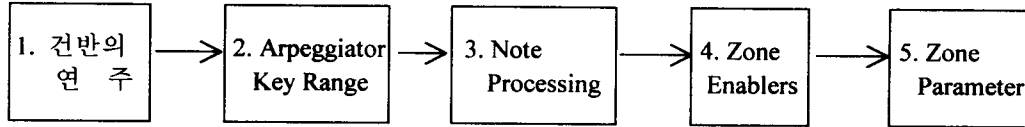
예를 들어 연주중에 현재의 송을 마치게 하면 다음곡이 연주되기 전에 현재 연주중인 곡을 마치고 새로 선택되어진 곡이 연주 됩니다. 또는 건반을 누르므로 어떤 패턴을 연주할 때 Sync 를 On 으로 설정해 놓으면 다음 건반을 눌렀을 때 한마디의 패턴이 끝나고 난후 다음의 패턴을 연주하게 되는 것입니다.

## 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

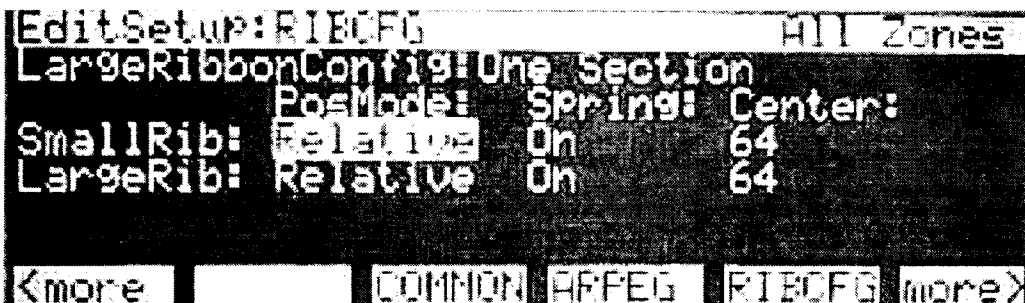


그림 (One Section)

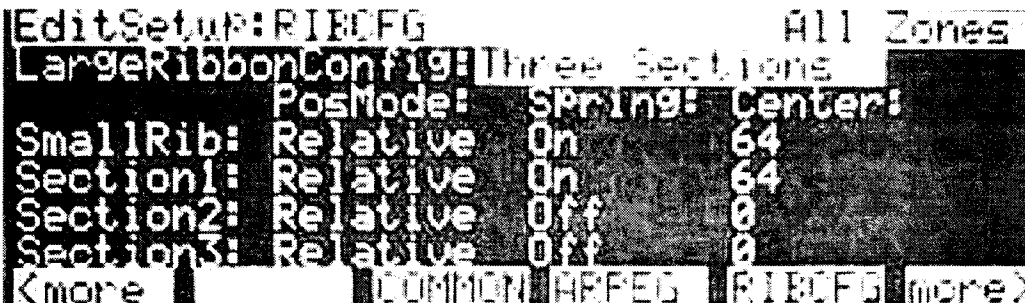
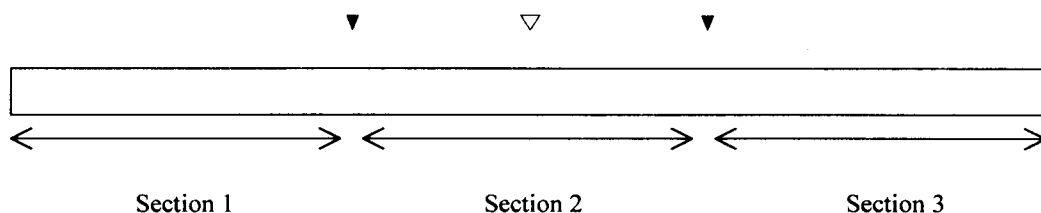


그림 (3 section)

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.