

SL Editor

by

 **studiologic[®]**
m a d e t o p e r f o r m



SL Editor 소개

이 쿼가이드는 소프트웨어 어플리케이션 'SL Editor'에 관한 사용설명서 입니다. SL Editor를 사용하여 SL 건반의 모든 기능을 편집할 수 있으며 악기의 사용자 인터페이스에서 사용할 수 없는 파라미터도 또한 편집할 수 있습니다.

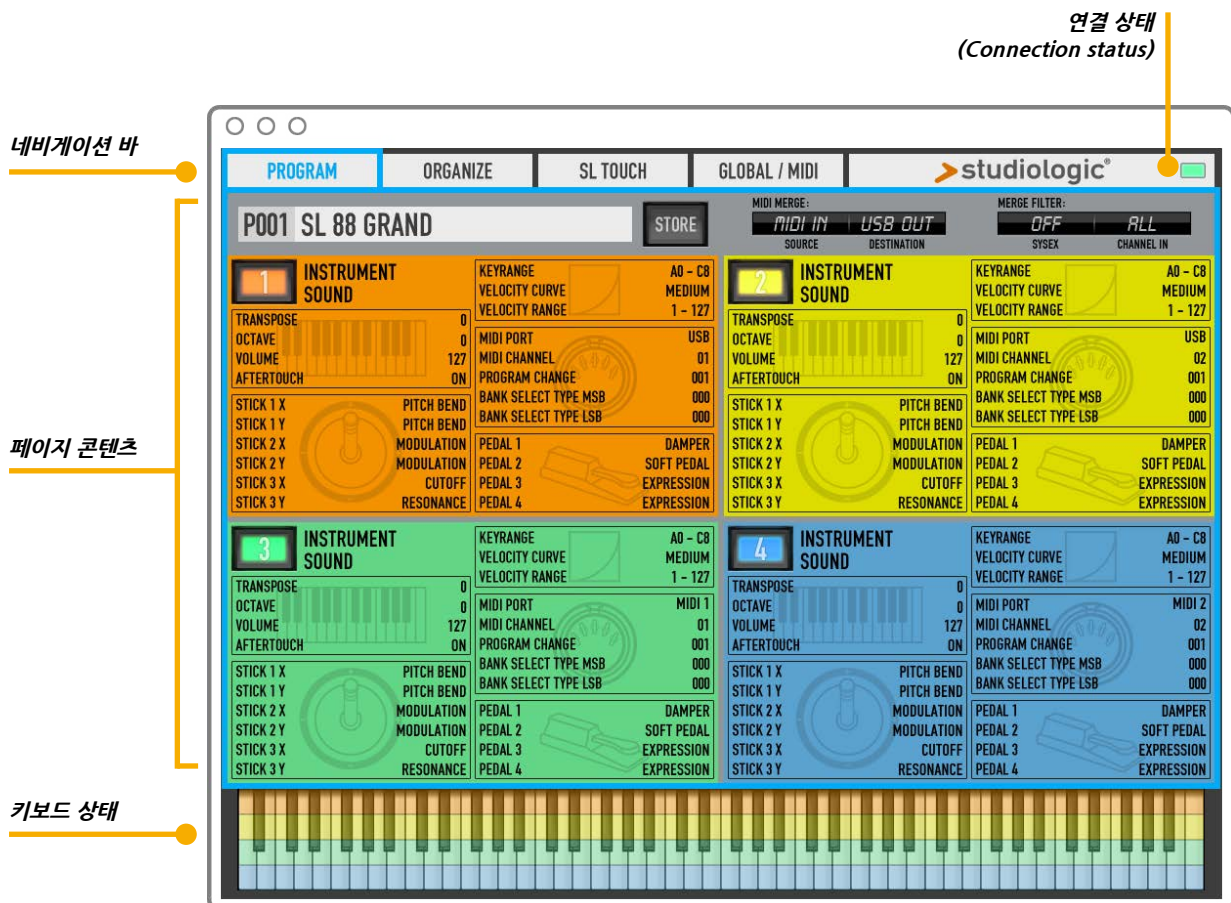
SL Editor 시작하기

Studiologic의 공식 웹사이트에서 SL Editor를 다운로드 할 수 있습니다. 다운로드 받은 파일을 인스톨 한 뒤 시작 메뉴(윈도우) 또는 App Launcher(Mac)에서 SL Editor를 실행하십시오.



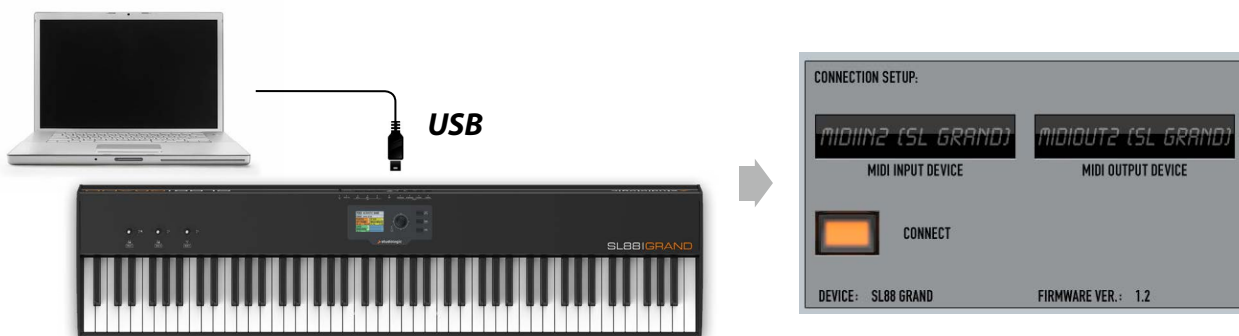
메인 페이지

메인 페이지의 디자인은 SL 건반의 디스플레이와 유사합니다. 각기 다른색인 4개의 Zone으로 구성되어 있으며 Zone안에는 편집 가능한 파라미터에 관한 내용이 있습니다. 페이지의 상단에서 메인 Program의 설정을 할 수 있습니다.



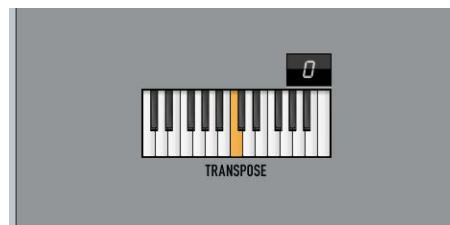
SL Connection

SL Editor를 실행하기 전에 악기의 전원이 켜져 있는지 USB가 컴퓨터에 연결이 잘 되어있는지를 확인하십시오. Global / MIDI 페이지에서 “MIDI 2”와 “SL Port 2”를 설정하거나 IN 과 OUT 장치로서 “USB Speaker 2”로 설정한 다음 CONNECT를 클릭하십시오. 이 과정으로 SL 건반과 SL Editor 사이의 정보 전달을 가능하게 합니다. SL Editor의 하단에 4가지 색(이 색들은 속해있는 Zone을 의미합니다.)으로 되어 있는 키보드 그림을 볼 수 있습니다. 이제 소프트웨어의 모든 설정이 SL 건반과 자동으로 동기화 됩니다. SL Editor로 악기를 제어할 때, 악기에서 편집을 할 수 없습니다.



Global 파라미터

주된 Global 파라미터(이 Editor의)는 TRANSPOSER(조옮김)입니다. 조옮김 값을 변경하려면 가상의 키보드 이미지에서 조옮김 할 음정을 클릭하십시오. 선택한 값은 스크린에 표시됩니다(적용 가능한 조옮김 값의 범위는 반음씩 ± 12 까지 가능합니다).



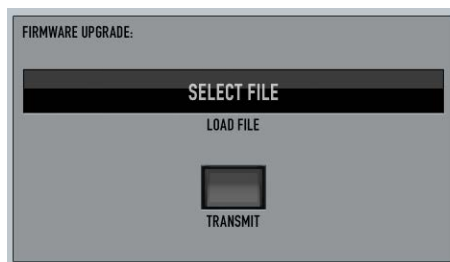
펌웨어 업그레이드

일반적으로 Studiologic의 웹사이트에 새로운 펌웨어 소프트웨어를 배포하지 않는 한, SL을 업데이트 할 필요가 없습니다.

업그레이드를 하기 전에 모든 데이터를 백업 하거나 SL의 내부 메모리를 PROJECT 파일에 저장할 것을 권장합니다 (6페이지 참조).

악기를 업데이트 하려면 아래의 순서를 따르십시오.

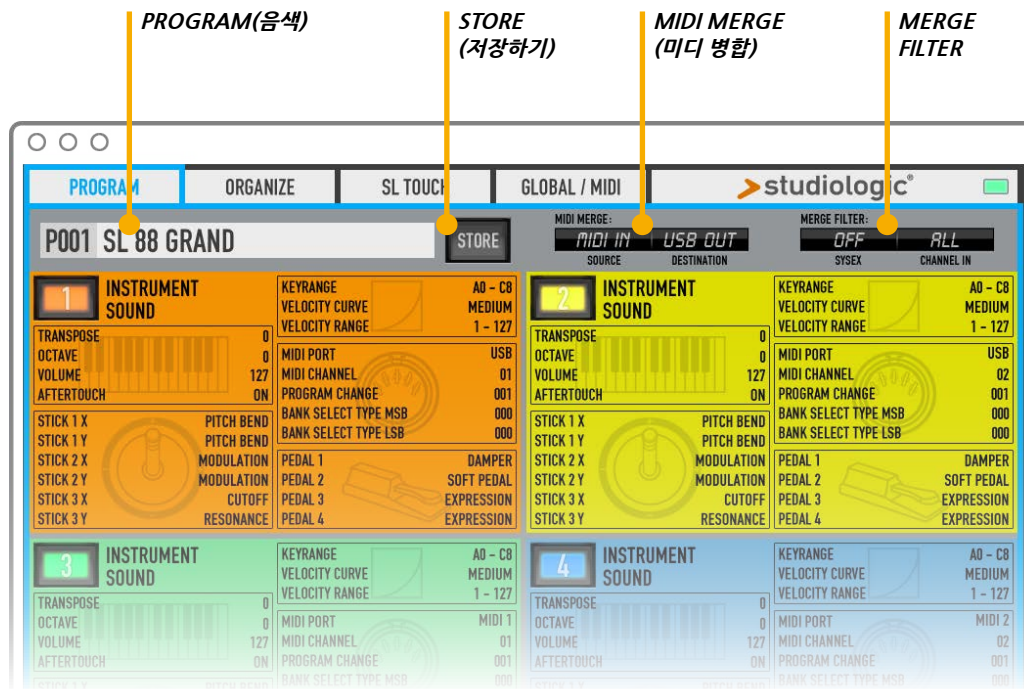
1. SL의 전원을 켜십시오.
2. USB를 사용해 SL과 컴퓨터를 연결하십시오.
3. SL의 전원을 켜면서 IN 버튼을 누르십시오: 디스플레이에 “FIRMWARE UPGRADE”가 표시됩니다.
4. SL Editor를 실행한 뒤 악기의 IN과 OUT을 설정하십시오(CONNECT를 클릭하지 마십시오).
5. 웹사이트에서 다운 받은 펌웨어(.syx 파일 형식)를 선택한 뒤 폴더에 저장하십시오.
6. “TRANSMIT”를 클릭한 다음, 파일 전송이 완료되면 악기를 재시작 하십시오.



PROGRAM(음색)

Program 에디트

SL Editor의 Program 페이지의 상단에서 음색을 선택하거나 편집할 수 있습니다.



PROGRAM

음색 이름(e.g. “P001 SL88 GRAND”)을 클릭하면 새 팝업창이 생성됩니다. 이 팝업창에서 사용할 가능한 음색의 리스트를 볼 수 있습니다. 리스트에서 커서를 움직여 편집할 음색을 선택하십시오.

STORE

이 버튼을 클릭하여 편집이 완료된 음색을 저장할 수 있습니다.

MIDI MERGE

Destination에 병합하려는 미디 데이터의 소스를 선택할 수 있습니다. 예를 들어, 미디 키보드나 미디 컨트롤러를 SL에 연결하여 외부 장치로부터 오는 미디 데이터를 병합하여 Destination에 전송할 수 있습니다.

MERGE FILTER

이 기능으로 병합된 데이터에서 필터링(OUT)된 파라미터(Sysex)를 선택할 수 있습니다. 이 필터는 미디 채널에 적용되어야 합니다.

Program

Zone 에디트

Zone Edit를 실행하려면 수정할 Zone을 더블 클릭하십시오. 파라미터를 편집하려면 파라미터 위에 커서를 위치 시킨 뒤 파라미터를 클릭하고 커서를 움직여 원하는 값을 설정하십시오.



편집한 값은 즉시 확인할 수 있으며 SL에 전송됩니다. 파라미터가 디스플레이에 표시되며 Editor 하단의 키보드 이미지에서 KEY 레인지(Zone의 색으로 확인)를 확인할 수 있습니다, CTRL을 누른 상태로 설정하면 더 세밀한 편집을 할 수 있습니다.

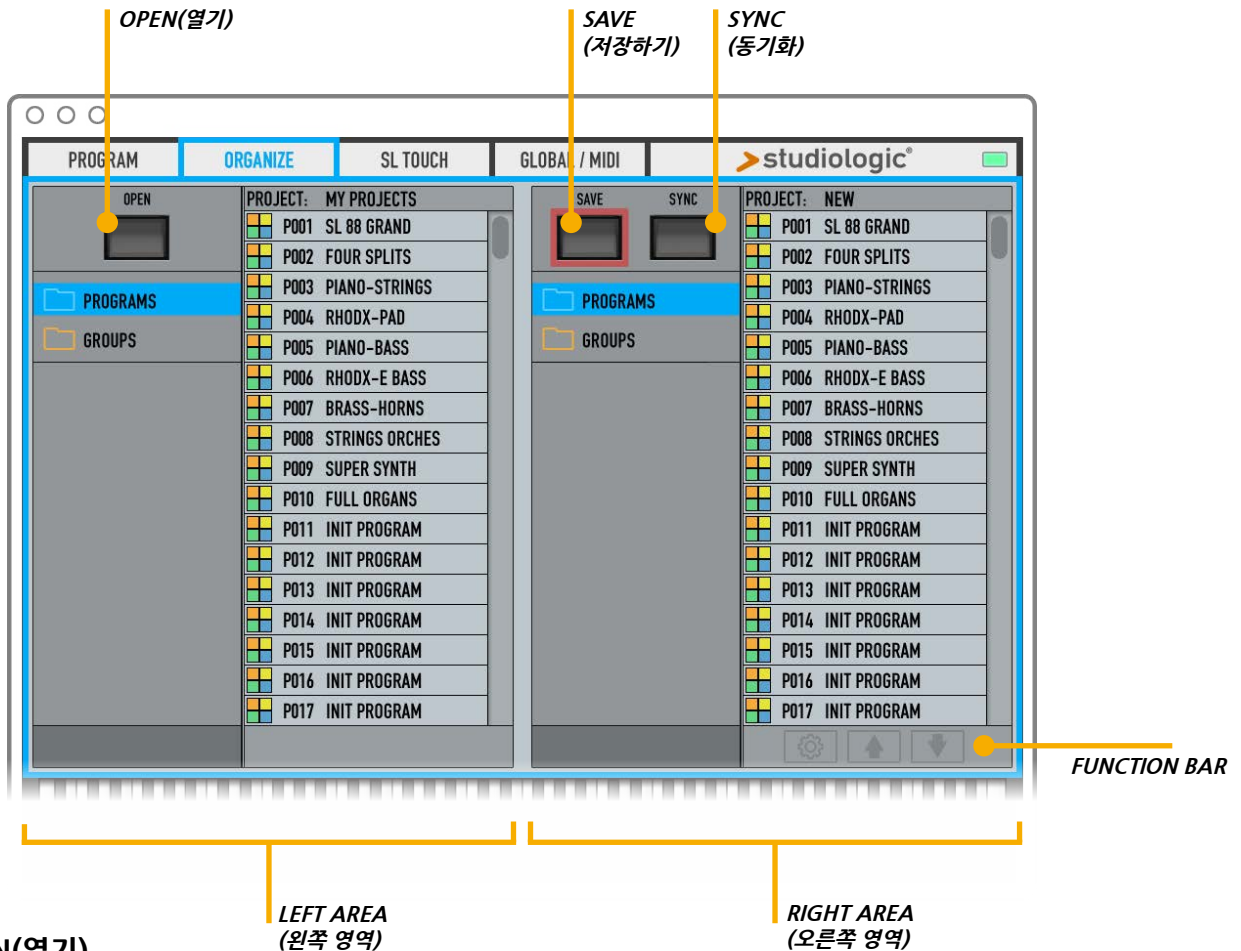
Zone의 편집을 마친 뒤, BACK 버튼을 클릭하면 메인 페이지로 돌아갑니다.

NOTE on PEDAL 4

페달 연결부 4에 특수한 멀티 페달을 연결하여 사용될 수 있습니다(한 플러그에 최대 3가지의 페달을 사용 가능). Zone에 멀티 페달이 선택되면 다른 Zone에 페달 설정을 OFF로 하거나 앞서 선택한 멀티 페달과 같은 종류의 페달로 설정하십시오. 다른 종류의 멀티 페달은 동시에 연결될 수 없습니다.

정리하기

이 기능은 빠르고 쉽게 음색을 정리할 수 있는 Editor의 매우 중요한 기능입니다.



OPEN(열기)

사용자의 컴퓨터에 저장된 PROJECT 파일을 열 수 있습니다.

SAVE(저장하기)

SL 내부 메모리의 모든 PROGRAM과 GROUPS를 PROJECT 파일에 저장합니다.

SYNC

모든 PROGRAM과 GROUPS를 불러오거나 내보낼 수 있습니다. SYNC 버튼을 클릭하면 SYNC OUT (NEW PROJECT를 SL로 보냄)하거나 SYNC IN (SL에서 모든 PROGRAM과 GROUPS를 불러올 수 있음)을 할 수 있는 팝업이 생성됩니다.

LEFT AREA

오픈된 파일의 PROJECT를 보여줍니다. 오픈된 PROJECT에서 SL의 내부 메모리로 드래그하여 모든 PROGRAM과 GROUP을 카피하여 붙여 넣을 수 있습니다.

SHIFT를 이용하여 동시에 하나 이상의 파일을 선택할 수 있습니다.

RIGHT AREA

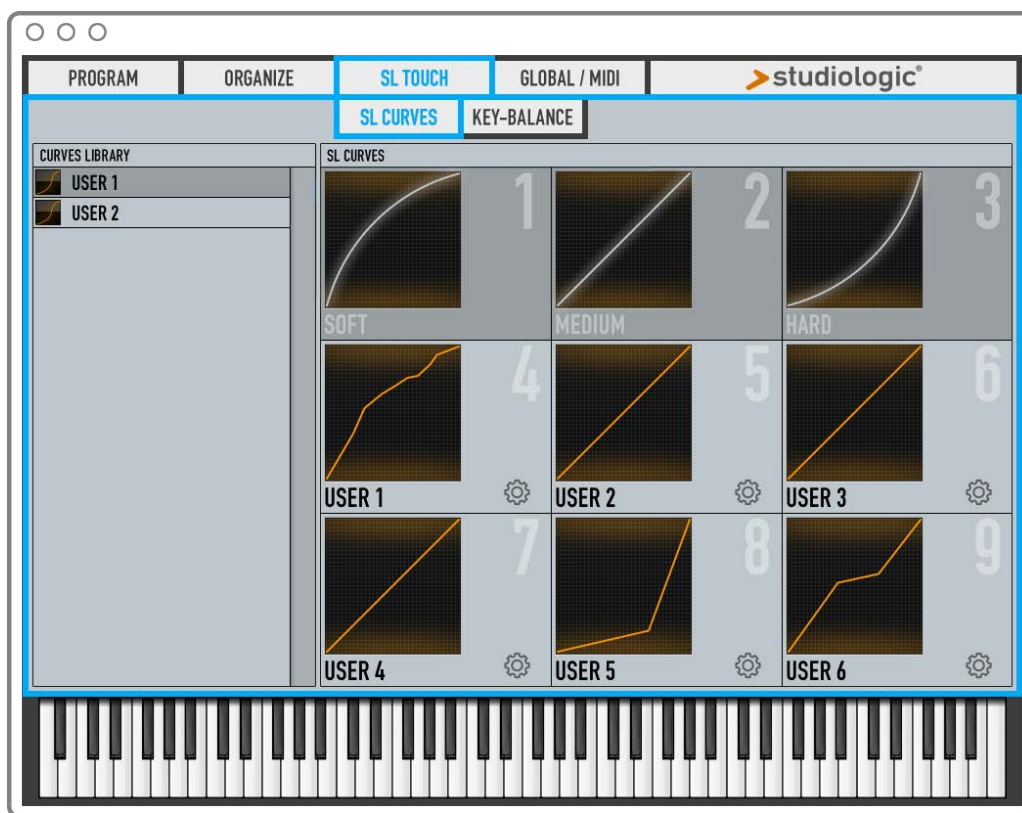
새로운 PROJECT를 보여줍니다. 오픈된 파일의 PROJECT에서 파일을 추가하거나 SYNC 기능을 사용해 SL 내부 메모리에서 모든 PROGRAM과 GROUPS를 불러올 수 있습니다. 각 파일들은 이동시킬 수 있으며 FUNCTION BAR를 클릭해서 파일명을 바꾸거나 파일을 삭제할 수 있습니다.


SL Touch

이 기능의 페이지에서는 파라미터(SL 자체의 편집 기능이 아닌)를 편집할 수 있습니다. SL Touch는 SL 라인의 건반과 이에 관련된 Editor에서만 사용할 수 있는 독창적인 기능입니다. 이 페이지에서 사용자의 연주 스타일이나 개인적인 취향에 맞게 VELOCITY CURVE를 변경하고 수정할 수 있습니다.

SL CURVE

Zone Edit에 의해 설정된 벨로시티 커브의 감도를 조절할 수 있습니다. 3개의 미리 설정된 커브(SOFT-MEDIUM-HARD)와 사용자가 직접 커브를 설정하여 저장할 수 있는 6개의 메모리(4-9)가 있습니다.




벨로시티 커브를 수정하려면, 아이콘(그림)을 클릭해 “Edit this curve”를 선택하십시오. 
커브 그래프에서 할 수 있는 설정:

- 오른쪽 마우스 버튼을 클릭하여 커브를 수정할 수 있는 점을 생성하거나 제거
- 드래그하여 점을 이동

Note: 점을 위로 이동 시키면 건반 터치 감도는 약해 집니다(같은 힘으로 더 많은 벨로시티).
점을 아래로 이동 시키면 건반 터치 감도는 더욱 강해 집니다(같은 힘으로 더 적은 벨로시티).

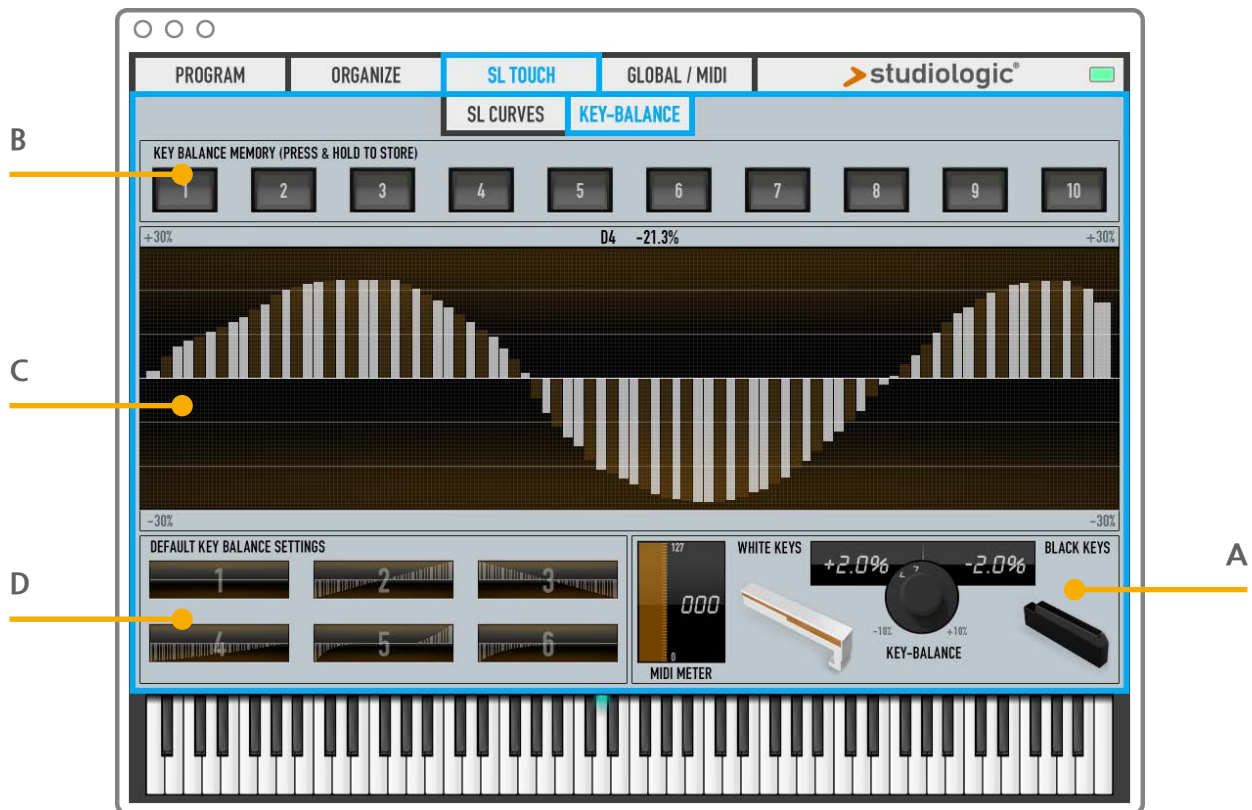
CURVES LIBRARY

설정된 벨로시티 커브는 디스플레이의 왼쪽에 확인할 수 있습니다. SL CURVE 페이지를 실행하면 보통 미리 설정된 커브(이 커브는 특별한 장치, 모듈 또는 VST 사운드를 위해 생성될 수 있습니다)부터 시작하며 사용자 커브로 편집하거나 불러올 수 있습니다.

사용자의 커브를 라이브러리에 추가하려면, 아이콘(그림)을 클릭해 “Add this curve”를 선택하십시오. 

KEY-BALANCE

SL 건반들은 최첨단 기술로 정밀히 제조되고 테스트되었습니다. SL Editor는 간편한 키 조작으로 벨로시티 반응을 사용자의 취향에 맞춰 세밀하게 수정할 수 있습니다.



A WHITE/BLACK BALANCE

백건/흑건은 건반 밸런스 컨트롤은 비주얼 가이드로서 MIDI METER를 사용하여 해당하는 밸런스를 세밀하게 설정할 수 있습니다. 이 밸런스 초기화 설정은 0%입니다. 하지만 사용자의 취향에 맞게 이 값을 조절할 수 있습니다.

B USER KEY BALANCE MEMORY

커브와 함께 KEY-BALANCE 설정을 메모리에 저장할 수 있습니다.

KEY-BALANCE 설정을 저장하려면 저장할 메모리 버튼을 길게 누르십시오.

KEY-BALANCE 설정을 실행하려면 해당하는 메모리 버튼을 클릭 하십시오.

C BALANCE AREA

그래프는 활성화된 KEY-BALANCE 보여줍니다.
두가지 방식으로 사용자 커브를 그릴 수 있습니다.

• KEY BY KEY

그래프의 선에 커서를 두고 드래그하여 각 건반의 커브 값을 설정하십시오
(위로 드래그하면 더 많은 감도, 아래로 드래그 하면 더 적은 감도).
이 편집 중에 건반을 연주하여 실시간으로 변경된 설정을 확인할 수 있습니다.

• CREATIVE MODE

새로운 커브를 그리는 동안 BALANCE 영역에 커서를 움직이면서 하나의 건반(왼쪽의 건반을 권장합니다)을 길게 누르십시오. 이러한 방식으로 새로운 커브를 설정할 수 있습니다. 이 커브를 키 조작으로 더 세밀한 편집을 할 수 있습니다.

Note: 커브를 그리는 동안 SHIFT를 눌러 선택된 건반과 같은 커브 값으로 설정할 수 있습니다.
CTRL을 길게 누르면 건반을 고정시켜 근처의 건반의 값을 수정하는 것을 방지할 수 있습니다.

D DEFAULT KEY-BALANCE SETTINGS

SL Editor로 6개의 초기화 KEY-BALANCE 설정을 할 수 있습니다: 3개의 Linear 커브, 3개의 Non-Linear 커브

1 - FLAT(그림)

오리지널 초기화 BALANCE



2 - EXTRA GRADED(그림)

이 키보드 감도는 Harder(A0)에서 Softer(C8)까지 변경될 수 있습니다.
어쿠스틱 그랜드 피아노와 같은 감도를 모방하기 위해 자연스러운 감도를 향상시켰습니다.



3 - ANTI-GRADED(그림)

이 키보드 감도는 Harder(A0)에서 Softer(C8)까지 변경될 수 있습니다.
이 컨트롤은 키보드 반응을 균등하게 만들어 줍니다
(기계적인 액션을 없앴).



4 - CLASSIC(그림)

왼쪽에서 오른쪽 방향으로 지수 곡선을 가진 독특한 감도입니다.



5 - ARTICULATION(그림)

빠른 연주 테크닉을 표현하는데 유용한 커브입니다.



5 - STUDIO(그림)

키보드 감도가 덜 민감한 Non-Linear 커브입니다.

