

제 4 장

SP2HS 음색 편집하기

◆ Mute 시의 화면 표시창과 버튼상태

	화면 표시창	버튼
Main Mute	n.01	OFF
Layer Mute	L.01	OFF
Split Mute	P.53	OFF

<표 4-1 Mute 상태 표시>

<표 4-1>에서처럼 Mute가 될 때 화면 표시창에는 n.01처럼 점(.)이 표시가 됩니다.

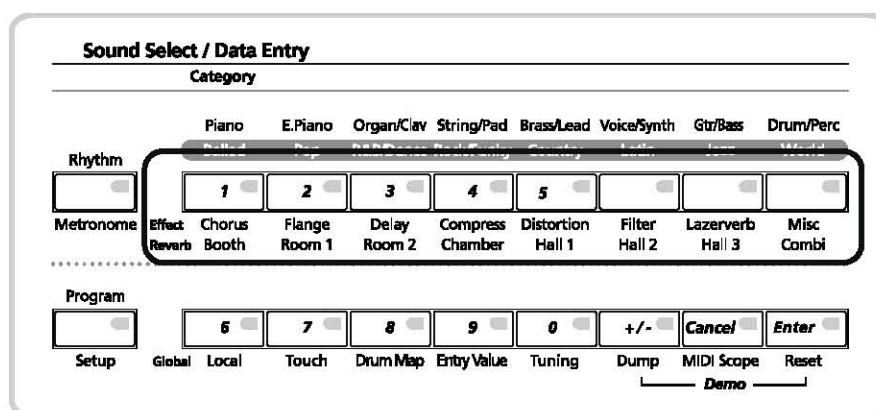
이와 같은 방법으로 만들어진 음색은 Quick Access에 저장 합니다. (저장방법은 3-8. 참조)

Program에서 Effect 설정 바꾸기(Changing Effect)

Program Mode 에서 사용자는 음향효과를 변경할 수 있습니다. Effect는 코러스, 잔향, 디스토션 등과 같은 이펙트를 선택할 수 있고, Reverb는 잔향(Reverb)으로 공간감을 표현하기 위한 Room, Hall, Combi 등의 Preset으로 구성되어 있습니다. Program 음색을 선택하고 [Effect]또는 [Reverb]버튼을 눌러서 [Effect]와 [Reverb]의 음향효과를 변경할 수 있습니다. FX LIST는 아래와 같습니다.

	1	2	3	4	5	6	7	8
Effect	Chorus	Flange	Delay	Compress	Distortion	Filter	Lazerverb	Misc
Reverb	Booth	Room 1	Room 2	Chamber	Hall 1	Hall 2	Hall 3	Combi

<표 4-2>

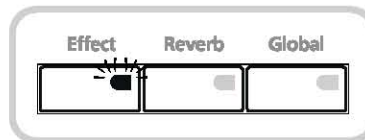


<그림 4-6>

Program에서 Effect(Effect, Reverb) 변경

[Effect]버튼을 누르면 [Effect]버튼에 불이 들어오고 사용자는 상단에 위치한 음색선택버튼을 통하여 Effect 의 종류를 선택합니다. 하단의 음색선택버튼을 눌러서 그 종류에 따른 여러가지 Effect 중에서 하나를 선택할 수 있습니다. Reverb도 같은 방법으로 Effect를 수정할 수 있으며 변경된 사항을 프로그램과 함께 저장할 수 있습니다.

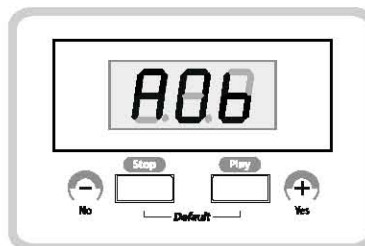
- Effect 변경하기



<그림 4-7 Effect>

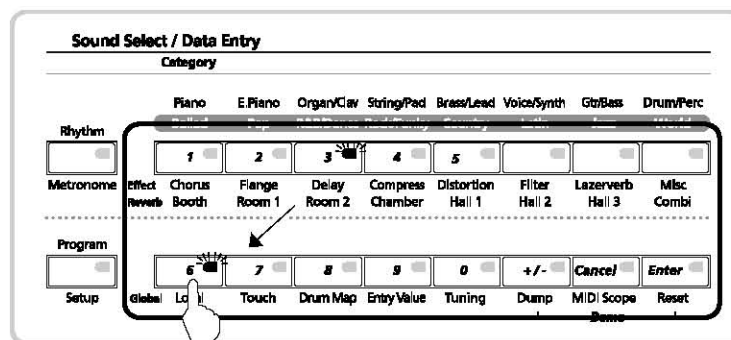
→ Program 1번 스테레오 그랜드 피아노 음색의 Effect를 변경해 보겠습니다.

1. Program 음색 1번(n01) 스테레오 그랜드 피아노 음색을 선택합니다.
2. [Effect]버튼을 누르면, 화면 표시창에는 “A06” 이 나타납니다. Edit 영역에서 [Edit] 버튼 LED가 깜빡이는걸 확인할 수 있습니다. (이펙트 편집 상태를 알리는 표시)



<그림 4-8 Effect Preset 화면 표시>

3. Category에 있는 Effect군에서 먼저 Effect 종류를 선택합니다. 예를 들어 Chorus, Flange, Delay, Compressor, Distortion, Filter, LazerVerb, Misc(Rotary Speaker, Enhancer, Simple Motion)와 같은 Effect군이 있습니다. 그 중에 하나를 선택했다면 밑에 8개 버튼을 이용해 Effect에 Preset을 선택합니다. (Effect Preset에 대한 정보는 B-7 장 SP2 Effects and Effects Parameters 페이지 참조)

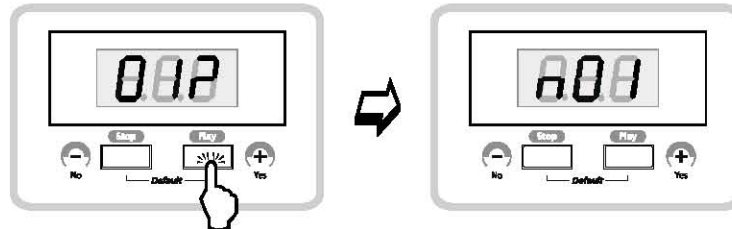


<그림 4-9 Effect 종류군과 Preset 선택>

제 4 장

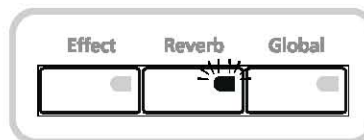
SP2HS 음색 편집하기

4. Edit 영역에 있는 [Store]버튼을 누릅니다. 화면 표시창에는 Program 음색 1번에 저장할 것인지 다시 한번 묻는 화면이 나타납니다. [+/Yes]버튼을 누르면 저장이 완료 되고 화면 표시창은 Program 음색 1번으로 나타납니다.



<그림 4-10 Effect 저장>

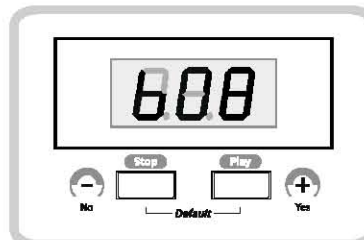
• Reverb 변경하기



<그림 4-11 Reverb>

→ Program 49번 어쿠스틱 기타 음색의 Reverb를 변경해 보겠습니다.

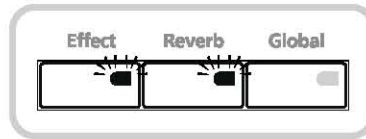
1. Program 음색 49번(n49) 어쿠스틱 기타 음색을 선택합니다.
2. [Reverb]버튼을 누르면, 화면 표시창에는 “b08” 이 나타납니다. Edit 영역에서 [Edit] 버튼 LED가 깜빡이는걸 확인할 수 있습니다. (Reverb 편집 상태를 알리는 표시)



<그림 4-12 Reverb Preset 화면 표시>

3. Category에 있는 Reverb군에서 먼저 Reverb 종류를 선택합니다. 예를 들어 Booth, Room 1, Room 2, Chamber, Hall 1, Hall 2, Hall 3과 같은 Reverb군이 있습니다. 그 중에 하나를 선택했다면 밑에 8개 버튼을 이용해 Reverb에 Preset을 선택합니다. (Reverb Preset에 대한 정보는 A-5장 SP2 Effects and Effects Parameters 페이지 참고)
4. Edit 영역에 있는 [Store]버튼을 누릅니다. 화면 표시창에는 Program 음색 49번에 저장할 것인지 다시 한번 묻는 화면이 나타납니다. [+/Yes]버튼을 누르면 저장이 완료 되고 화면 표시창은 Program 음색 49번으로 나타납니다.

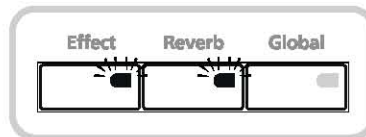
• Effect+Reverb 변경하기



<그림 4-13>

→ Program 17번 리드 오르간 음색을 변경해 보겠습니다.

1. Program 음색 17번(n17) 리드 오르간 음색을 선택합니다.
2. [Effect]버튼을 누르면, 화면 표시창에는 “A55” 가 나타납니다. Edit 영역에서 [Edit] 버튼 LED가 깜빡이는걸 확인할 수 있습니다. (이펙트 편집 상태를 알리는 표시)
3. Category에 있는 Effect군에서 먼저 Effect 종류를 선택합니다. 예를 들어 Chorus, Flange, Delay, Compressor, Distortion, Filter, LazerVerb, Misc(Rotary Speaker, Enhancer, Simple Motion)와 같은 Effect군이 있습니다. 그 중에 하나를 선택했다면 밑에 8개 버튼을 이용해 Effect에 Preset을 선택합니다.
4. [Effect]버튼을 누르면서 동시에 [Reverb]버튼을 같이 누릅니다. 그러면 두 버튼 모두 LED가 켜진 것을 확인할 수 있습니다.



<그림 4-14>

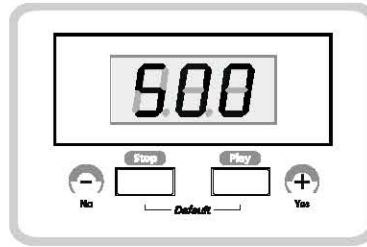
5. 화면 표시창에는 “b21” 이 나타납니다.
6. Category에 있는 Reverb군에서 먼저 Reverb 종류를 선택합니다. 예를 들어 Booth, Room 1, Room 2, Chamber, Hall 1, Hall 2, Hall 3과 같은 Reverb군이 있습니다. 그 중에 하나를 선택했다면 밑에 8개 버튼을 이용해 Reverb에 Preset을 선택합니다.
7. Edit 영역에 있는 [Store]버튼을 누릅니다. 화면 표시창에는 Program 음색 17번에 저장할 것인지 다시 한번 묻는 화면이 나타납니다. [+ / Yes]버튼을 누르면 저장이 완료 되고 화면 표시창은 Program 음색 17번으로 나타납니다.

Setup Editing

이번 장에서는 여러 가지 예를 통해 Setup을 Editing 방법을 알아 보겠습니다.

- Setup Editing 3가지 기본 Editing 과정을 거쳐 만들어 집니다.

1. Setup 에서 [-/No]버튼과 [+ /Yes]버튼을 동시에 누릅니다. 그러면 화면 표시창에는 'S00' 로 표시 됩니다. 이 상태는 Default Setup을 나타내는 것입니다. 다음으로 [Edit]버튼을 누르면 [Edit]버튼 LED가 깜빡이며 Editing할 준비 상태가 됩니다.



<그림 4-15 Default Setup >

2. [-/No], [+ /Yes]버튼을 이용하거나 Category에 있는 버튼을 이용하여, 음색을 선택하고 Key Range, Vel Range, Trancepose 를 선택하여 필요한 값을 정해줍니다.
 3. 위의 과정을 거쳐 만든 변화를 새로운 Setup으로 저장합니다.
- Setup Editing 방법 알아보기에 앞서, 먼저 Setup의 구조와 Setup를 알아 보겠습니다.

Setup의 구조

Setup Parameter에 대한 설명에 앞서, Setup의 구조에 대하여 다시 한번 언급을 하겠습니다. Setup은 최대 3개의 Program으로 구성됩니다. 각각의 Program은 서로 다른 MIDI Channel 과 건반 범위를 가질 수 있기 때문에, Setup에서는 이러한 여러 가지 Parameter를 포괄하는 의미로 3개의 Zone이라는 개념을 사용합니다. 각 Zone들은 Program, MIDI Channel, Controller 할당 등의 독립적인 Parameter들을 가지고 있습니다.

제품의 Setup은 외부 MIDI 기기와 함께 사용할 때, 외부 MIDI 기기가 단 하나의 채널에만 MIDI 정보를 전송할 수 밖에 없어도, 제품의 자체적으로 들어오는 MIDI 정보를 Remap하여 4개의 Zone을 모두 사용할 수 있도록 해줍니다. 하지만 4번째 Zone은 MIDI 채널 10번 드럼 음색으로 고정되어 있습니다. 이는 리듬 패턴과 함께 연주하기 위함입니다.

Setup Editing을 위해서 미리 알아 두어야 할 ‘특별한 Setup’ 이 2가지가 있습니다. 이 Setup들은 아주 기본적인 Parameter 값만을 가지고 있어서 새로운 Setup을 만들 때 주로 사용됩니다.

- 특별한 Setup

기본적으로는 어떤 Setup이든지 각각의 Parameter들을 조작해서 Editing을 할 수가 있습니다. 그러나 기존의 Setup을 Editing할 경우, 이전의 설정된 값이 새로 만든 Setup에 영향을 줄 수가 있습니다. 따라서 기존 Setup에서 몇 가지 Parameter를 조작하여 Setup을 만들었을 경우에는 예상하지 않은 결과가 생길 수도 있습니다. 이런 경우를 피하기 위해 SP2는 여러 가지 Parameter에 대하여 아주 단순한 값만을 가지는 몇 가지 Setup을 제공합니다. 사용자의 의도대로 Setup을 만들기 위해서는 Setup Editing을 할 때 이 Setup들 중 하나로 시작하시길 권장합니다.

1. Internal Setup

앞서 Program도 실제로는 하나의 Zone을 사용하는 Setup이고, 이 Setup을 Internal Setup 이라고 하였습니다. 따라서, Internal Setup에서 여러 가지 Parameter값을 바꿔주면, Program에서의 기본 동작도 변경할 수 있습니다. 이렇게 Internal Setup의 설정은 Program 동작에 직접적인 영향을 미칩니다. 예를 들어, Program에서 [Split]버튼을 누르면 Auto Split 기능이 활성화 되는 이유도, Internal Setup의 Auto Split Parameter가 On 값으로 설정 되어 있기 때문입니다. Setup Preset 1~16개의 음색중 하나를 선택해서 Editing하고 저장할 수 있습니다.

2. Default Setup

Default Setup은 Internal Setup과 비슷한 Controller 설정이 되어있지만, Auto Split는 Off로 설정되어 있습니다. Program과 Controller 설정이 거의 동일하기 때문에 새로운 Setup을 처음부터 만들 때 주로 사용되는 Setup 입니다. 화면 표시창에는 S00 이라고 나타납니다.

이제 사용자는 기존의 Setup을 변형하거나 위의 특별한 Setup을 이용하여, 사용자가 원하는 Setup을 만들고, 그것을 Quick Access에 저장할 수 있습니다.

Key Range

Key Range는 개개 Zone의 위치를 말합니다. 예를 들어 베이스와 멜로디, 화성악기, 혹은 리듬악기와 베이스를 함께 연주할 때 사용자는 다수 음색들을 각각 연주하기 편리한 위치에 할당하고 싶을 것입니다. [Setup]버튼을 누르고 [Edit]버튼을 누릅니다. 다음에 [Key Range] 버튼을 누르면 Key Range 의 불이 깜빡입니다. 화면 표시창에는 <그림 4-16 낮은 음역 선택>처럼 표시됩니다.



<그림 4-16 낮은 음역 선택>

이때 건반을 눌러 악기 음역대의 가장 낮은 음을 설정합니다. 건반을 누르면 화면 표시창은 <그림 4-17 높은 음역 선택>처럼 바뀝니다.



<그림 4-17 높은 음역 선택>

이때 높은 음역의 건반을 누르면 Key Range의 불은 꺼지고 Key Range는 설정이 끝납니다.

Velocity Range

Velocity Range (Mode)는 Layer Program에 사용되는 Velocity Switching과 같은 의미로 연주강도에 따라 음색을 달리할 수 있는 기능입니다. 예를들어 건반을 보통의 세기로 눌렀을 때는 펠로디 혹은 화성 악기가 연주되고 강하게 눌렀을 때에만 리듬 악기, 드럼킷의 라이드 심벌과 같은 음색을 연주할 때 사용하면 보다 다채로운 연주가 가능합니다. [Setup]버튼을 누르고 [Edit]버튼을 누릅니다. [Vel Range] 버튼을 누르면 Velocity Range 의 볼이 깜빡이며 화면 표시창에는 <그림 4-18 최저 펠로시티 입력>처럼 표시됩니다.

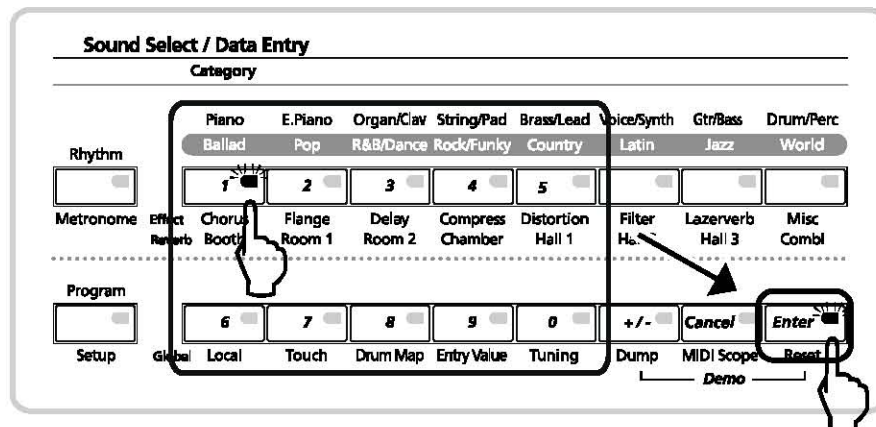
• Low Velocity = 최저 강도

• High Velocity = 최고 강도



<그림 4-18 최저 펠로시티 입력>

이때 음색선택 버튼을 이용하여 Low Velocity 값을 입력합니다.



<그림 4-19 음색선택 버튼을 이용하여 Low Velocity 값을 입력>

[Enter]버튼을 눌러 그 음색에 대한 low Velocity 을 설정합니다. 입력이 완료되면 화면 표시창은 <그림 4-20> 으로 바뀝니다.



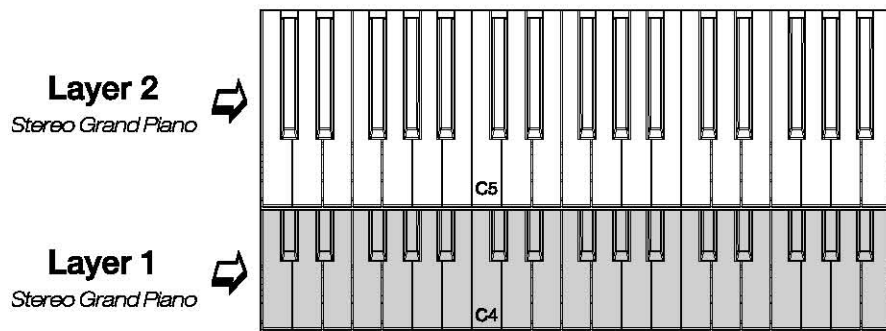
<그림 4-20 강한 펠로시티 입력>

이때 다시 음색선택 버튼을 이용하여 High Velocity 값을 입력하고 [Enter] (하단의 8번째 버튼)를 눌러 그 음색에 대한 High Velocity 을 설정합니다 입력을 마치면 Velocity Range 의 불은 꺼지고 Velocity Range 는 설정이 끝납니다.

☑**NOTE** 벨로시티(Velocity) 값의 범위는 1 ~ 128 입니다.

Transpose 편집

[Transpose] 버튼을 이용하여 각 음색 별로 조옮김을 다르게 설정할 수도 있습니다. 그 사용법은 다음과 같습니다. 조를 옮기하고자 하는 음색을 선택합니다. (Main, Layer, Split) [Setup] 버튼을 누르고 [Edit] 버튼을 누릅니다. [Transpose] 버튼을 누른 후, 조옮김하고자 하는 음색선택버튼을 이용하여 값을 입력합니다. 입력이 끝났으면 다시 [Transpose] 버튼을 누릅니다. 밑에 그림은 2개의 피아노 음색을 Layer 시키고 Layer 2의 음정을 한옥타브(12st) 높게 설정하여 옥타브 피아노 음색을 만든 예제 입니다.



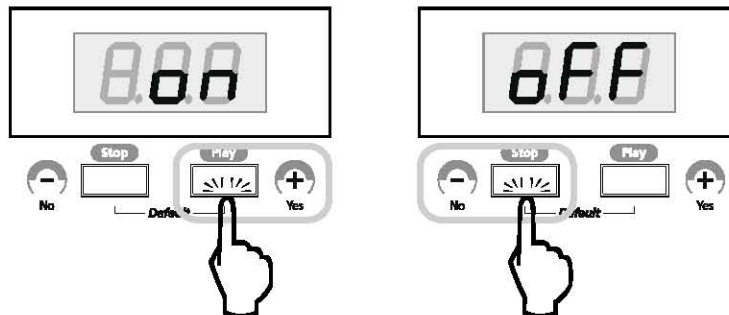
<그림 4-21 옥타브 피아노>

Effect 편집

편집하고 있는 Setup 의 Effect 도 Program 에서 Effect를 수정했던 방법과 마찬가지로 방법을 이용하여 편집할 수 있습니다. (Effect 의 수정이 없으면 기본적으로 Main 음색의 Effect 설정을 적용하게 됩니다.)

Sustain 페달 적용하기(Enable, Disable)

각 음색 별로(Main, Layer, Split) Sustain 페달 의 적용여부를 설정할 수 있습니다. 예를 들어 피아노 음색과 베이스 음색을 만들었을 경우 베이스에 서스테인 페달이 적용되면 연주 중에 서스테인이 걸려 상당히 지저분하게 소리가 들립니다. 이 때 피아노는 그대로 서스테인 페달을 적용(on)하고 베이스 음색은 끄면(off) 피아노와 베이스 음색을 자연스럽게 연주할 수 있습니다. 적용 방법은 원하는 음색을 선택하고 [Setup]버튼을 누르고 [Edit]버튼을 누릅니다. [Knob Mode]버튼을 누른 상태에서 페달을 밟으면 사용여부가 화면 표시창에 표시됩니다.

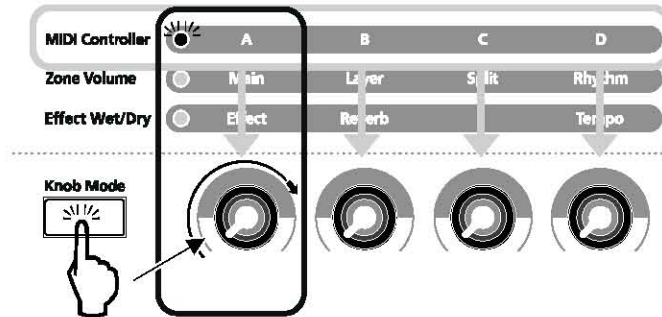


<그림 4-22 페달 사용 여부(on, off) 적용>

Knob Assigning(노브 지정하기)

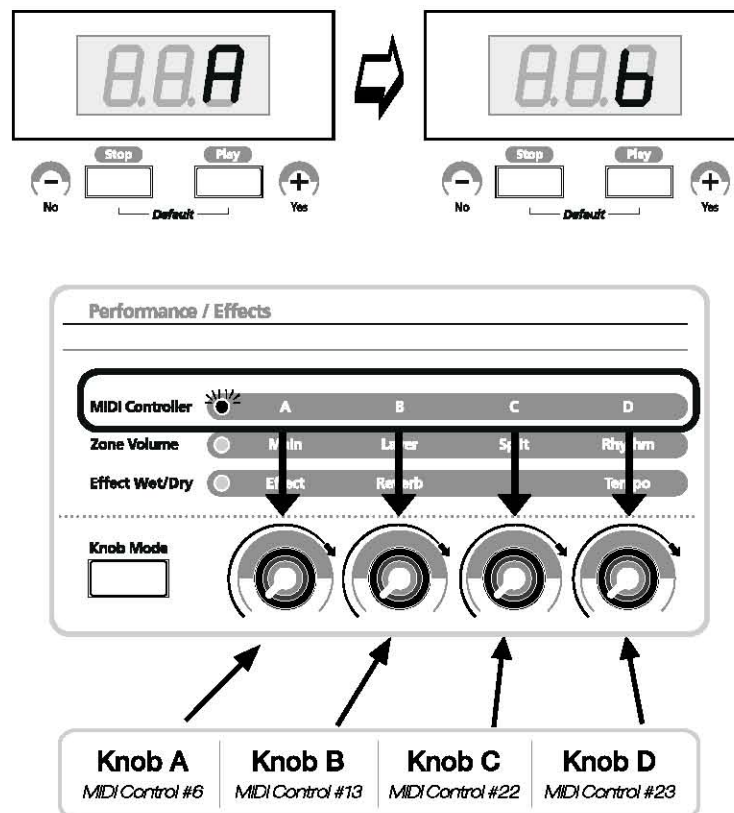
또한 [Knob Mode] 버튼을 누른 상태에서 Knob를 움직이면 해당 Knob이 송출하는 MIDI 컨트롤 메시지 번호를 수정할 수 있습니다.

1. [Setup]버튼을 누르고 [Edit]버튼을 누릅니다. [Knob Mode]버튼을 누른 상태에서 수정하고자 하는 Knob를 움직입니다.



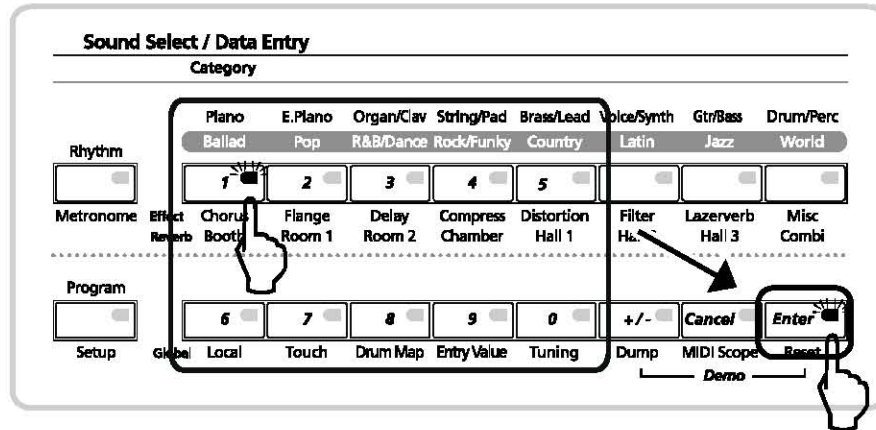
<그림 4-23 수정하고자 하는 Knob 선택>

2. 화면에 움직인 Knob의 정보가 나타납니다.<그림 4-24>는 Knob A에 CC#6이 할당되어 있음을 알리는 화면입니다.



<그림 4-24>

3. 음색선택 버튼을 이용하여 할당하고자 하는 미디 컨트롤 번호를 입력하고 Enter를 누릅니다. 미디 컨트롤 메시지는 설명서 마지막 부분 Appendix A에 있는 “미디 차트(MIDI Implementation Chart)”를 참고 하시기 바랍니다.



<그림 4-25 미디 컨트롤 번호를 입력>

제 5 장

Global

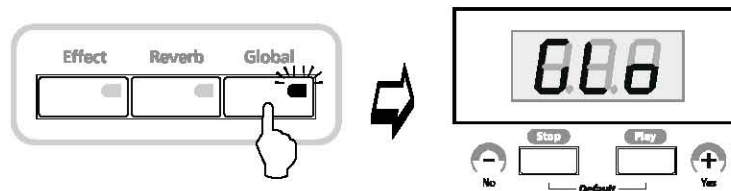
이 장에서 살펴볼 내용들 5장에서는 SP2XS의 전체적 시스템을 설정하고 초기화 하는 방법을 다루겠습니다.

- ◀ Global / Local. 5-1
- ◀ Touch / Drum Map / Entry Value / Tuning. 5-2
- ◀ Dump / MIDI Scope / Reset. 5-3

Global

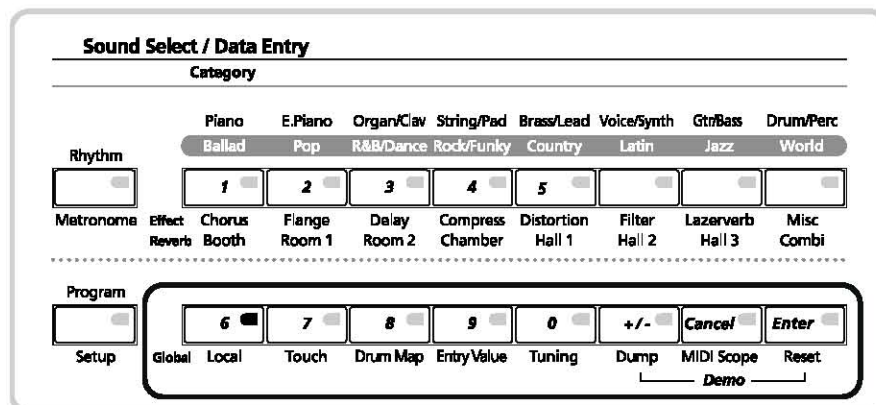
[Global]버튼을 눌러서 SP2XS의 전체적인 설정을 변경할 수 있습니다.

[Global]버튼을 누르면 Display 창은 다음과 같이 표시됩니다.



<그림 5-1 Global 메뉴 화면 >

여기서 음색선택버튼의 하단의 버튼들은 Global 설정에 대한 8가지 메뉴를 제공하며 조정하고자 하는 버튼을 눌러서 설정을 변경할 수 있습니다.

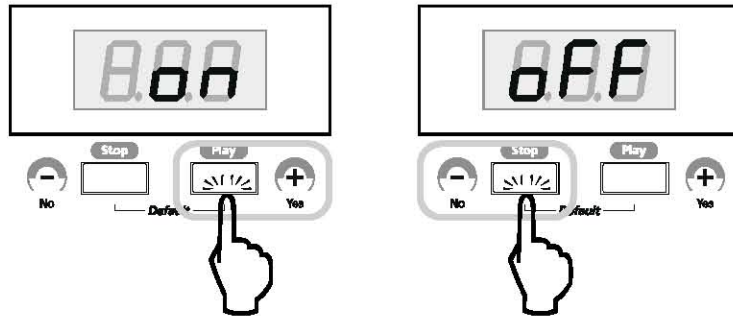


<그림 5-2 Global 메뉴>

Local

제품 내부 음원과 MIDI 신호를 발생 시켜주는 부분(건반과 물리적인 컨트롤러)사이의 연결 여부를 결정합니다. 제품에 장착된 건반을 연주해서, 제품의 내부 음원을 사용할 때는, Local Control 값을 On(기본설정값)으로 설정하고, 외부 MIDI 기기로부터 신호를 받아 음원을 구동할 때는 Local Control 값을 Off로 설정합니다. 특히 시퀀서와 연결 사용시 Local Control 값을 Off로 설정하는 것은 매우 중요합니다.(Off 시키지 않았을 경우 MIDI Loop에 의한 소리의 중복현상이 일어나게 됩니다.)

[+/Yes], [-/No]버튼을 이용하여 On 또는 Off 로 설정을 변경할 수 있습니다. 여기서 Local 파라미터는 보통 SP2XS 사용환경에 의해 그 값이 결정됩니다. 일반적으로 본품만 연주할 때는 ON 상태에서 사용하시고 다른 미디기기 혹은 컴퓨터와 연결하여 MIDI 작업할 때는 Off 상태에서 사용하시기 바랍니다.



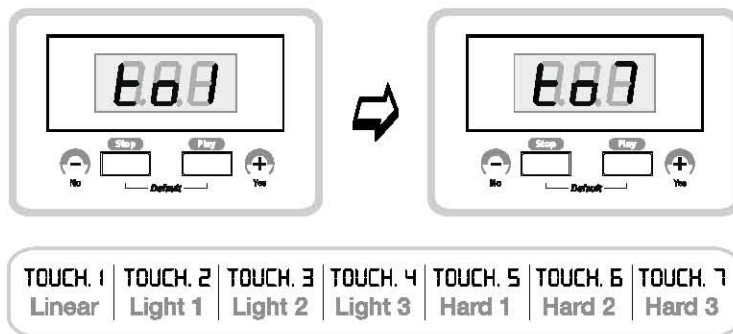
<그림 5-3>

Touch

건반이 연주(건반)에 대하여 얼마나 민감하게 반응할 것인지를 조절합니다. (Setup Editor에 나오는 VelScale Parameter와 유사합니다.)

기본 값은 Touch 1(Linear)로 가장 표준적인 민감도를 나타냅니다. Touch 2~4(Light1~Light3)은 가벼운 건반을 선호하는 사용자에게 적합 합니다. 이 값들에서는 건반을 가볍게 눌러도 보통의 Velocity를 얻을 수가 있으며, 숫자가 커질수록 민감도가 커집니다. Touch 5~7(Hard1~Hard3)은 무거운 건반을 선호하는 사람에게 적합합니다. 이 값들에서는 건반을 세게 쳐야 보통의 Velocity를 얻을 수 있으며, 숫자가 커질수록 민감도는 작아집니다. Touch 1(Linear)은 Light1과 Hard1 사이의 감도를 갖습니다.

건반의 무게감을 7가지로 조정할 수 있게 해줍니다. 마찬가지로 [+/Yes], [-/No] 버튼을 이용하여 조정합니다.

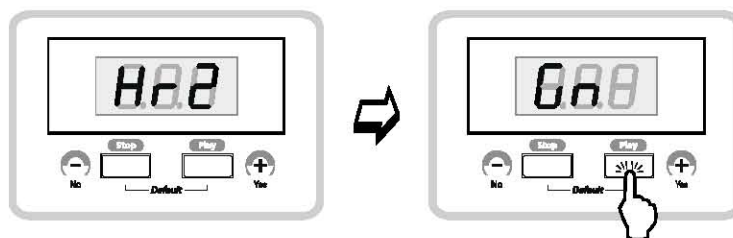


<그림 5-4>

Drum Map

Drum 의 Key map 을 Kurzweil Map 을 사용할 것인지 GM Map 을 사용할 것인지를 결정합니다. 기본 설정값은 Kurzweil MAP(KRZ) 이며 [+ / Yes]버튼을 이용하여 GM Map (GM)으로 전환이 가능합니다.

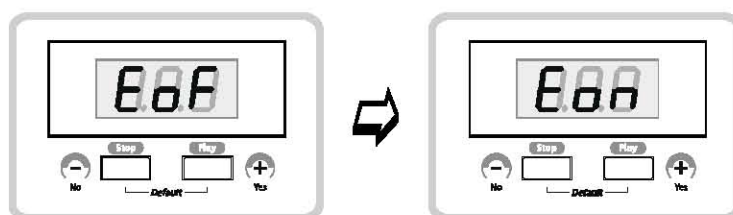
Key map : 건반 하나하나에 할당된 음색정보의 모음. 예) 드럼악기나 타악기의 경우 건반 하나하나마다 각기 다른 악기의 음색을 할당할 필요가 있습니다.



<그림 5-5>

Entry Value (초기값 설정하기)

Entry Value는 필요한 Controller의 초기 값을 설정해주는 기능입니다. 예를 들어, 어떤 Setup을 사용하다가 앞에서 다른 Setup을 선택해서 연주할 때, 각 파라미터의 설정치(Knob 이 조절하는 Wet/Dry값 등)를 미리 지정된 수치로 시작하도록 하려면 이 Parameter 값을 설정해 줍니다. 기본값은 Off 로 되어 있고 On 으로 설정되어 있으면 컨트롤러를 움직였을 때 즉각 반응하는 것이 아니고 설정된 값을 지나간 후 부터 컨트롤러 값이 변경됩니다.



<그림 5-6>

Entry Value를 설정에 중요한 몇 가지 사항

• 초기값 지나가기(Crossing the Entry Value)

Entry Value가 95라고 설정이 되어 있는 경우, 만일 Knob A 위치가 0에 해당하는 값인 왼쪽 끝까지 돌아가 있는 상태에 있었다면, Knob A를 돌리면 순간적으로 Effect 양이 95에서 갑자기 0으로 바뀔 수 있을 것입니다. 이것은 일반 MIDI Controller 제품에서 많이 발생하는 문제입니다. 허나, SP2XS는 이러한 문제를 피하기 위해서 다음과 같은 방법을 사용하고 있습니다.

Controller가 정해진 Entry Value를 지나기 전까지는 Controller의 변화에 반응하지 않습니다. 즉, 초기값이 95였다면 위의 경우 Knob A가 0으로부터 시작해서 95만큼의 위치까지 올라갈 때까지는 Effect의 양에 변화가 없습니다. 그리고 Knob A가 95에 대응하는 위치를 지나간 다음부터는 Effect 양의 변화가 생기게 됩니다. 즉, Controller의 위치에 대해 값이 일단 Entry Value를 지나가야, 그 다음부터 Controller의 움직임이 그대로 적용되어 반응합니다.

1. Internal Setup

앞서 Program도 실제로는 하나의 Zone을 사용하는 Setup이고, 이 Setup을 Internal Setup 이라고 하였습니다. 따라서, Internal Setup에서 여러 가지 Parameter값을 바꿔주면, Program에서의 기본 동작도 변경할 수 있습니다. 이렇게 Internal Setup의 설정은 Program 동작에 직접적인 영향을 미칩니다. 예를 들어, Program에서 [Split]버튼을 누르면 Auto Split 기능이 활성화 되는 이유도, Internal Setup의 Auto Split Parameter가 On 값으로 설정 되어 있기 때문입니다. Setup Preset 1~16개의 음색중 하나를 선택해서 Editing하고 저장할 수 있습니다.

2. Default Setup

Default Setup은 Internal Setup과 비슷한 Controller 설정이 되어있지만, Auto Split는 Off로 설정되어 있습니다. Program과 Controller 설정이 거의 동일하기 때문에 새로운 Setup을 처음부터 만들 때 주로 사용되는 Setup 입니다. 화면 표시창에는 S00 이라고 나타납니다.

이제 사용자는 기존의 Setup을 변형하거나 위의 특별한 Setup을 이용하여, 사용자가 원하는 Setup을 만들고, 그것을 Quick Access에 저장할 수 있습니다.

Key Range

Key Range는 개개 Zone의 위치를 말합니다. 예를 들어 베이스와 멜로디, 화성악기, 혹은 리듬악기와 베이스를 함께 연주할 때 사용자는 다수 음색들을 각각 연주하기 편리한 위치에 할당하고 싶을 것입니다. [Setup]버튼을 누르고 [Edit]버튼을 누릅니다. 다음에 [Key Range] 버튼을 누르면 Key Range 의 불이 깜빡입니다. 화면 표시창에는 <그림 4-16 낮은 음역 선택>처럼 표시됩니다.



<그림 4-16 낮은 음역 선택>

이때 건반을 눌러 악기 음역대의 가장 낮은 음을 설정합니다. 건반을 누르면 화면 표시창은 <그림 4-17 높은 음역 선택>처럼 바뀝니다.



<그림 4-17 높은 음역 선택>

이때 높은 음역의 건반을 누르면 Key Range의 불은 꺼지고 Key Range는 설정이 끝납니다.