

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.

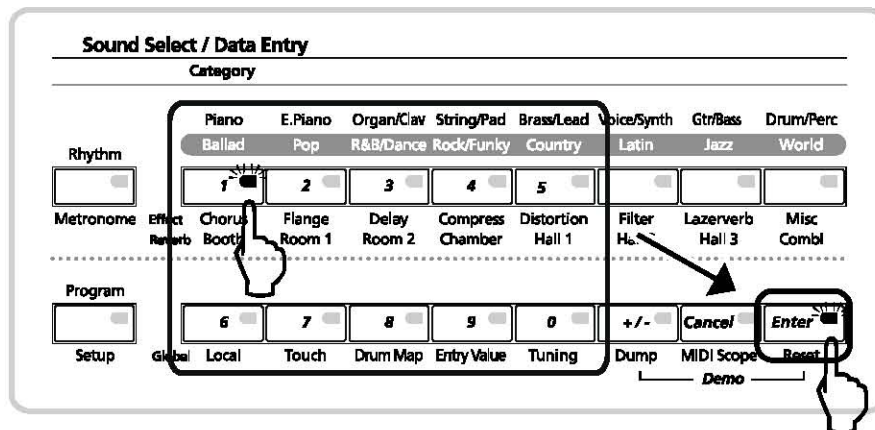
• Low Velocity = 최저 강도

• 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.



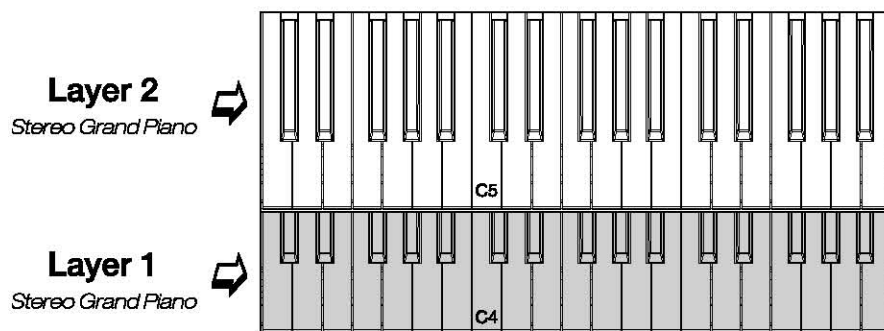
<그림 4-20 강한 펠로시티 입력>

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 볼은 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.



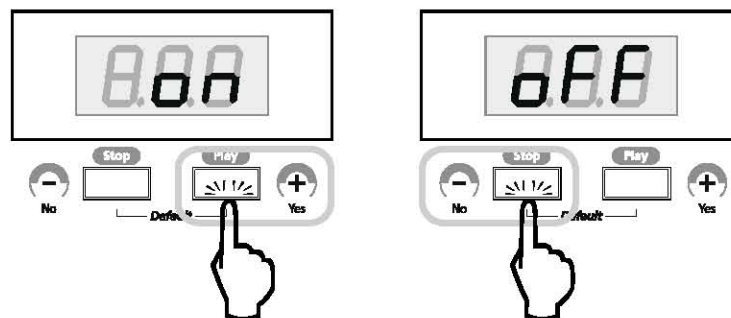
<그림 4-21 옥타브 피아노>

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.

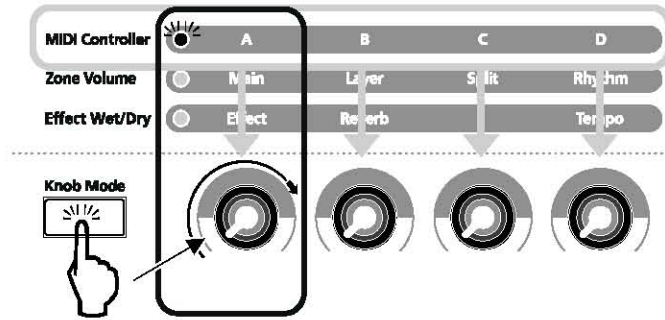


<그림 4-22 페달 사용 여부(on, off) 적용>

Knob Assigning(노브 지정하기)

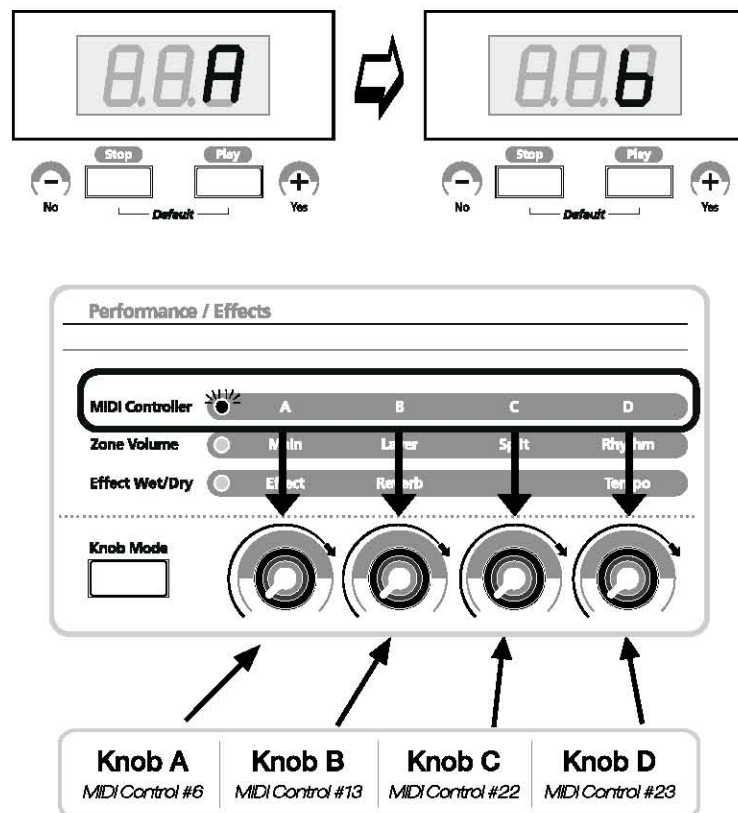
또한 [Knob Mode] 버튼을 누른 상태에서 Knob를 움직이면 해당 Knob이 송출하는 MIDI 컨트롤 메시지 번호를 수정할 수 있습니다.

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



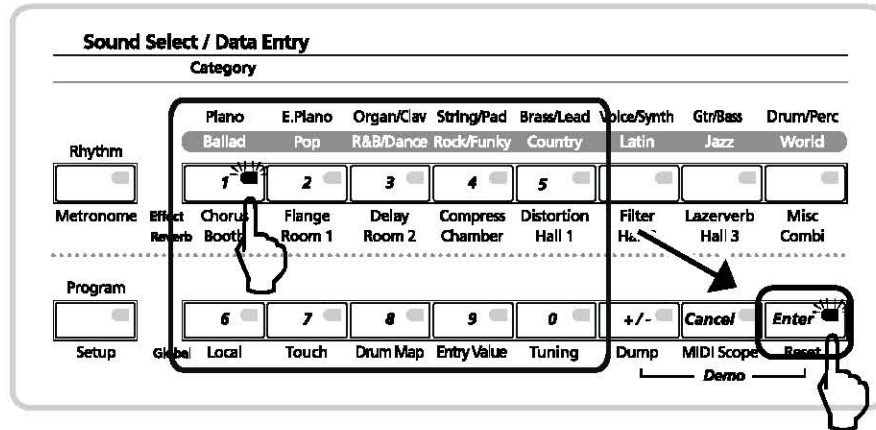
<그림 4-23 수정하고자 하는 Knob 선택>

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

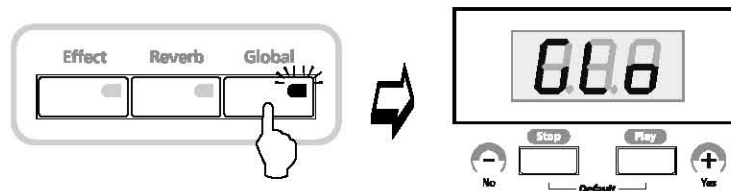
이 장에서 살펴볼 내용들 5장에서는 SP2XS의 전체적 시스템을 설정하고 초기화 하는 방법을 다루겠습니다.

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

Global

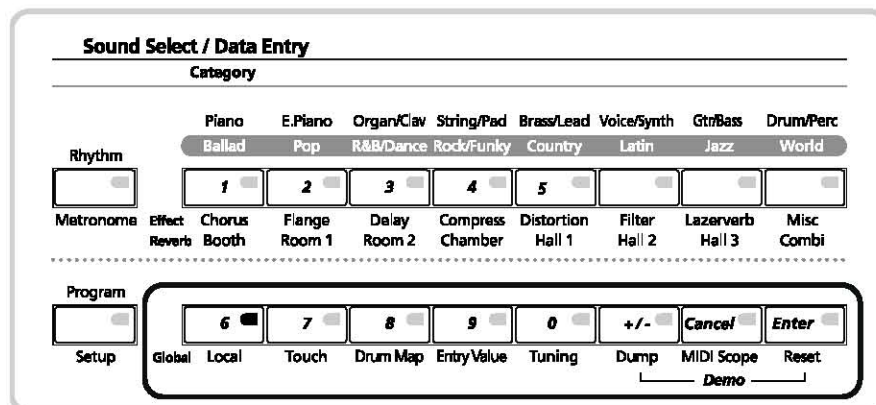
[Global]버튼을 눌러서 SP2XS의 전체적인 설정을 변경할 수 있습니다.

[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.

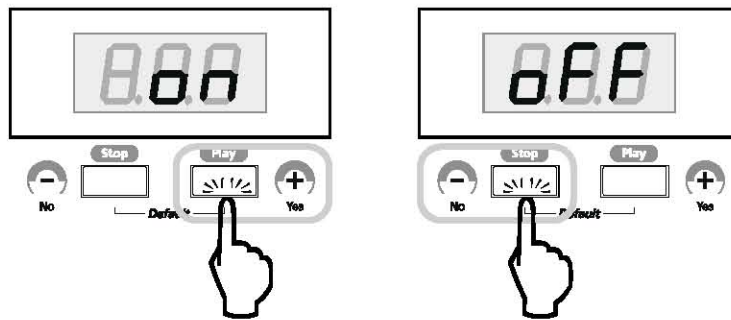


<그림 5-2 Global 메뉴>

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.



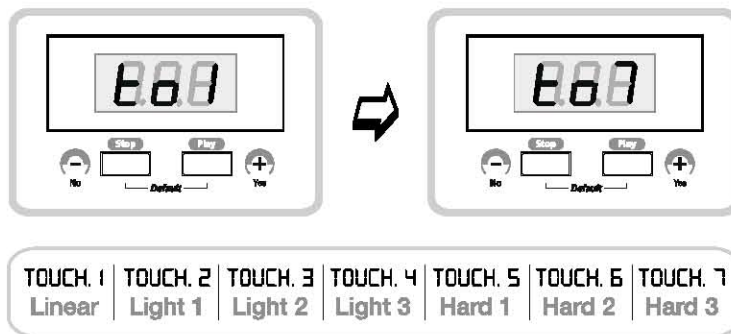
<그림 5-3>

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.

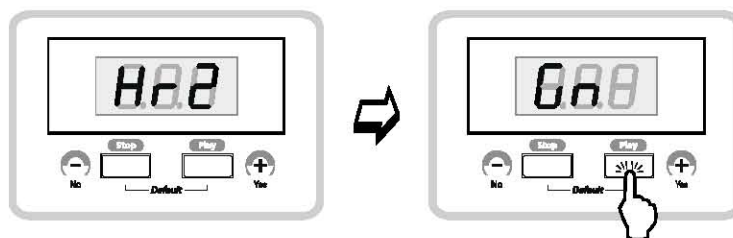


<그림 5-4>

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.

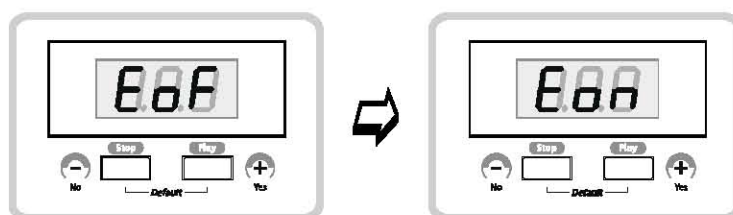
Key map : 건반 하나하나에 할당된 음색정보의 모음. 예) 드럼악기나 타악기의 경우 건반 하나하나마다 각기 다른 악기의 음색을 할당할 필요가 있습니다.



<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.

제 5 장 Global

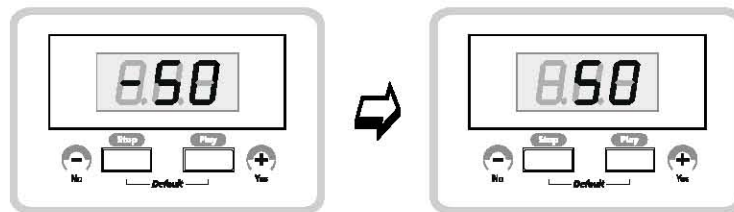
• 추가적인 Controller 움직임 피하기

Piano와 String으로 구성된 Setup을 선택하여 연주할 때, 처음에는 그 Effect 전혀 사용하지 않다가, 나중에 Effect를 적용하도록 설정할 수도 있을 것입니다. 이런 경우 간단하게 초기값을 0으로 설정하면 됩니다.

하지만, 이렇게 하면 사용자가 이 Setup을 선택할 때 Knob의 위치가 맨 왼쪽에 있었다고 하면, 초기값을 지나 가기 위해서는 오른쪽으로 돌렸다가, 다시 왼쪽 끝까지 돌려서 가서 0으로 한 뒤 (이때 초기값을 지나가게 됩니다.) 다시 오른쪽으로 돌려야만 Controller가 제대로 동작하게 됩니다. 따라서, 이러한 불필요한 추가 동작을 줄이기 위해서는 0대신 5와 같이 조금 더 큰 값을 설정하기 바랍니다. 이러한 작은 값은 0으로 했을 때와 큰 차이가 없고, 두 번의 동작만으로 Knob의 움직임을 활성화 시킬 수 있습니다.

조율(Tuning)

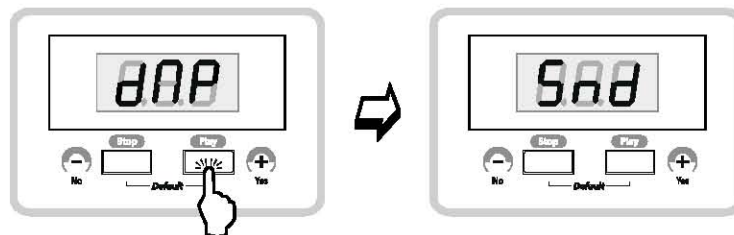
SP2 는 A 음이 440 Hz 로 조율이 되어 있습니다. 사용자는 이 값을 415(Ab) Hz ~446(A#) Hz까지 조율이 가능합니다. 기본 설정값으로 되돌리려면 언제든지 [+ /Yes], [- /No]] 버튼을 동시에 누르면 됩니다. 1/100반음(CENT) 단위로 조율할 수 있기 때문에 이 기능은 조율이 쉽지 않은 다른 악기들과 연주 혹은 레코딩을 할 때 사용합니다. 기본 값은 0 cent 입니다.



<그림 5-7>

Dump

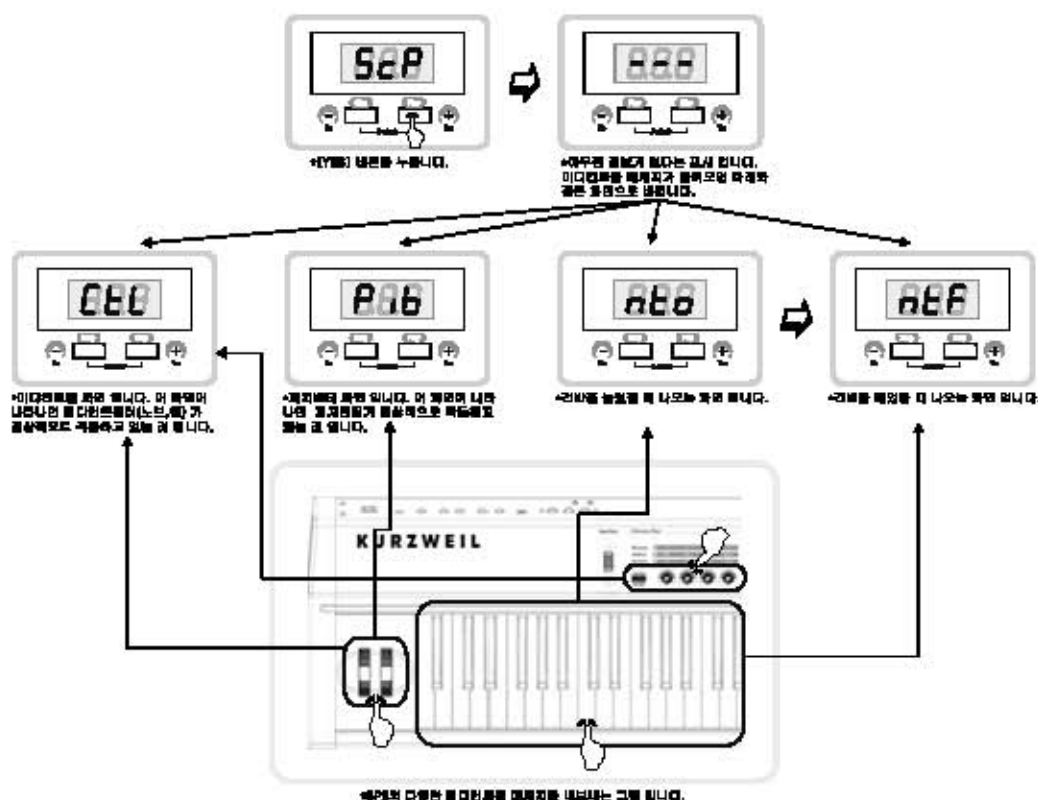
SP2XS 설정치 중(현재) 새롭게 수정된 내용을 MIDI 를 통하여 System Exclusive Message로 전송하고자 할 때 사용합니다. [Dump] 버튼을 누르면 Display 창에 dmp 라고 표시되며 이때 [+ /Yes] 버튼을 누르면 전송이 이루어 지며 창에는 Snd(Send) 라는 표시가 나타나게 됩니다.



<그림 5-8>

MIDI Scope

SP2XS 에서 생성되거나 MIDI In 단자를 통해 들어오는 모든 MIDI 신호를 표시하여 주는 기능으로, 주로 MIDI 신호를 모니터링하는 목적으로 사용합니다. 사용자는 SP2XS로 MIDI Message가 정상적으로 들어오는지 확인할 수 있습니다. MIDI scope를 선택하면 ScP (scope) 화면이 나타납니다. [+ /Yes] 버튼을 누르면 Display 창에 아무런 정보가 나타나지 않으며 SP2XS는 대기상태가 되며 Display창은 비어있는 채로 MIDI신호의 입력을 기다리게 됩니다. MIDI 신호를 받을 때마다 화면에 Nte (Note Message 인 경우), Ctl (Control Message 인 경우)가 표시됩니다. SP2XS의 MIDI Message Control 기능이 잘 작동되고 있는지 확인할 때 사용해도 매우 편리한 기능입니다.



<그림 5-9>

Reset

제품을 초기화 하고자 할 때 사용합니다. [Reset] 버튼을 선택하면 화면에는 Rst(Reset)가 표시됩니다. 이때 [+ /Yes] 버튼을 누르면 Sr? (Sure)라는 메시지가 나오며 이때 다시 한번 [+ /Yes] 버튼을 누르면 rL? (really) 진짜로 초기화 할 것인지 마지막으로 메시지가 나옵니다. 그리고 [+ /Yes] 버튼을 누르면 SP2XS는 초기화됩니다.



<그림 5-10>

제 6 장

Software Upgrade

6장에서는 소프트웨어 업그레이드와 기타 메뉴 설명으로 구성되어 있습니다. 소프트웨어 업그레이드는 SP2XS의 O.S(Operating System)를 최신 버전으로 변경할 때 사용되며 그 방법을 알아보겠습니다. 그 외에 다른 메뉴는 기타 메뉴 설명에서 알아보겠습니다.

◀ 소프트웨어 업그레이드	6-1
◀ 기타 메뉴 설명.....	6-3

소프트웨어 업그레이드

소프트웨어 업그레이드에 대하여

SP2XS의 업그레이드용 소프트웨어는 Kurzweil 홈페이지나 가까운 Kurzweil 대리점에 문의 해서 얻을 수 있습니다. SP2XS의 소프트웨어는 MIDI I 파일(MIDI Sysx)로 되어 있기 때문에, 미디 인터페이스가 설치된 컴퓨터의 시퀀서가 필요 합니다. Kurzweil 홈페이지 <http://www.ycpiano.co.kr/> SP2XS의 소프트웨어 파일이름은 SP2VVV.MID로 되어 있습니다. OS와 사운드 Object가 합쳐진 경우는 comb와 같이 정해지고, VVV는 Version 번호 입니다.

소프트웨어 업그레이드 준비하기

- MIDI Port을 이용한 방법

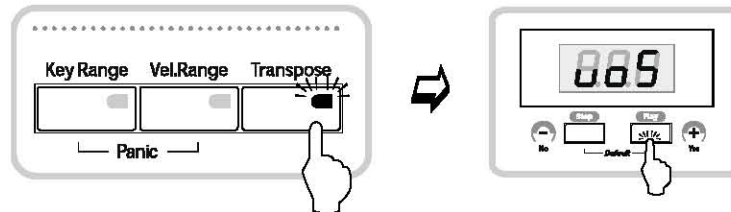
컴퓨터의 미디 인터페이스 MIDI Output과 SP2XS의 MIDI In을 연결합니다.

☑NOTE 컴퓨터에서 올바른 미디신호가 나갈 수 있도록 제어판을 설정해 줘야 합니다. 제어판 설정 방법은 어렵지 않으니 다음을 그대로 따라 해보세요.

◀ 컴퓨터 - 내 컴퓨터 - 제어판 - 사운드 및 오디오 장치 - 오디오 - 미디 음악 재생 - 기본장치(SP2와 연결된 미디 인터페이스 포트를 기본으로 설정해 주면 됩니다.)

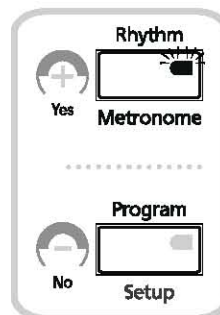
소프트웨어 업그레이드 시작하기

1. Power ON 후 화면 표시창에 세 개의 도트가 깜박일 때 [Transpose] 버튼을 누릅니다.



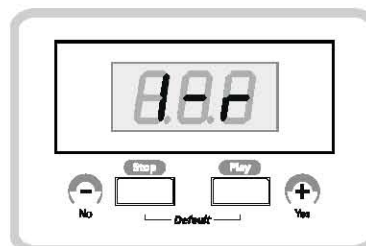
<그림 6-1>

2. 그러면 “uOS” (Update OS를 의미)가 표시 됩니다.
3. 여기서 다른 메뉴를 선택 하려면 [+ /Yes], [- /No] 버튼을 이용하면 됩니다.
4. 메뉴 선택 후 [+ /Yes] 버튼 기능은 [Metronome] 버튼이 이용되며, [- /No] 버튼 기능은 [Program] 버튼이 이용됩니다.



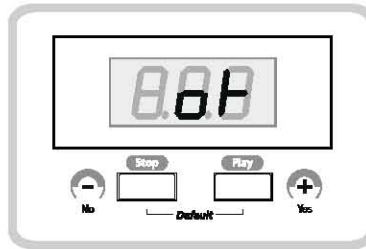
<그림 6-2>

5. 따라서 “uOS” 상태에서 Yes를 하기 위해 [Metronome] 버튼을 누릅니다.
6. 그러면 데이터 입력 대기 상태를 나타내기 위해 “u.0.5” 가 나타납니다.
7. 이제 컴퓨터에서 Update 하고자 하는 최신 OS 파일을 미디어 플레이어를 통해 Play 하십시오.
8. 컴퓨터에서 보낸 OS 파일이 정상적으로 제품에 들어오는 중이면 “1-r” 이라는 표시가 나타납니다.



<그림 6-3>

9. 컴퓨터에서 데이터를 보냈는데도 SP2XS의 표시 화면에는 여전히 “JOS”가 나타나고 있다면 데이터가 지금 SP2XS 쪽으로 입력이 되지 않고 있는 것입니다.
10. 그림 미디의 연결 상태를 다시 한번 확인하고, 컴퓨터쪽의 미디어 플레이어의 미디아웃 세팅이 제대로 되어 있는지 확인 해야 합니다.
11. 신호가 정상적으로 입력되고 있다면 약 18분 정도 기다리시면 ok를 의미하는 완료 메시지로 “ok(ok)”가 나타납니다. 이제 정상적으로 OS가 Update 된 것입니다.



<그림 6-4>

12. 전원을 끄고 다시 켜십시오.
13. 이제 소프트웨어 업그레이드가 성공적으로 끝났습니다. 제품의 새로운 기능들이 추가되었으니 업데이트 내용을 참고하시고 확인합니다.

기타 메뉴 설명

◀ OS Update 방법과 같이 “**OS**” 가 나타난 후 진단모드를 비롯하여 몇 개의 다른 메뉴가 나옵니다. [Up], [Down] 버튼을 이용하여 다른 메뉴를 선택 할 수 있으며 다음과 같습니다.

▪ 부트 블록(Boot Block) : 본품도 컴퓨터 처럼 처음에 전원을 켜면 부팅이 필요 합니다. 이렇게 부팅할 때 필요한 정보가 담긴 곳을 부트 블록(Boot Block) 이라고 합니다.



1. “ubt” - 업데이트 Boot Block : SP2의 시스템을 부팅 시키는 부트 블록 SW를 Update 할 때 사용하는 것으로 방법은 OS Update 때와 동일 합니다. 다만 일반 소비자가 해야 할 경우는 없습니다.



2. “dig” - 진단모드 : 시스템에 이상이 있는지 점검하는 메뉴 입니다. Flash ROM, RAM, 사운드 칩 동작, Delay RAM 등 하드웨어의 주요 부분을 테스트 하는 모드입니다.



3. “Eng” - Engine 모드로 진입 : 일반적으로 소비자가 전원을 켰을 때에 진입하게 되는 모드와 동일합니다.



4. “rSt” - 시스템 Reset : 시스템을 리셋 시킬 때 사용합니다. 시스템 리셋도 일반 소비자가 해야 할 경우는 없습니다.

제 7 장

Effect 사용하는 이유

이펙트를 사용해 쉽게 소리를 변화시킬 수 있습니다. 리버브(잔향)를 사용하여 깊이 있는 음색과 공간감을 표현 합니다. 또한 이펙트 종류만 변경해도 다양한 음색을 즐길 수 있습니다. 공간제열 이펙트(리버브, 딜레이..등)는 소리의 울림을 다양하게 표현해서 더욱 깊이 있는 소리와 라이브 공연에서 생생한 효과를 만들어 낼 수 있습니다. 다양한 이펙트를 사용하시어 SP2XS와 풍부한 소리로 연주를 즐겨 보세요.

◀ Effect 설정.....	7-1
◀ Effect 조절하기.....	7-1
◀ Effect Routing 변경하기.....	7-2
◀ Effect 선택하기.....	7-2
◀ Wet/Dry Mix 변경하기.....	7-3
◀ Effect Bypass.	7-3

Effect 설정

SP2XS는 Effect, Reverb로 나뉘는 2개의 멀티 Effect 블록을 가지고 있습니다. 각각의 Program과 Setup은 SP2의 사운드 엔진으로부터 나온 신호를 어떤 Effect 블록을 통해 출력할 것인지 결정하는데, 이것을 Effect Routing 이라고 합니다.

EFFECT는 64 개의 SP2XS에 모든 Effect Preset을 선택할 수 있고, REVERB(잔향)는 56 개의 Preset과 8개의 Combi Preset을 선택할 수 있습니다. 따라서, 대부분의 Program은 EFFECT로 Effect Routing이 설정되어 있고, REVERB 블록의 Reverb는 EFFECT 블록에도 사용이 가능 합니다.

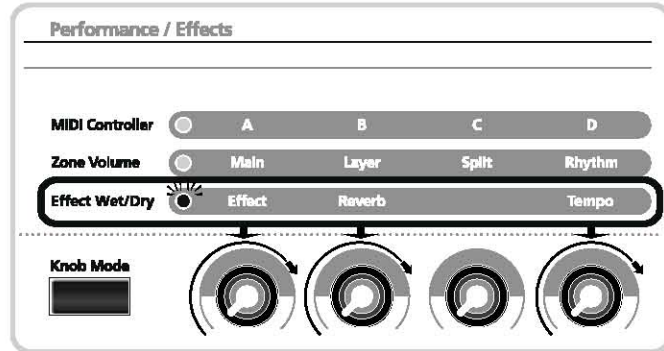


<그림 7-1 Effect, Revreb 블록 버튼>

Effect 조절하기

기본적으로 Program과 Setup은 하나 이상의 Effect 블록을 사용하게 됩니다. Effect 블록과 Reverb 블록 중 하나만 사용하면, 버튼 LED의 불도 하나면 켜집니다. 필요에 따라 Effect와 Reverb 두개의 블록을 모두 설정해서 사용할 수도 있으며, 이 때 버튼도 두 블록 모두 불이 켜지게 됩니다.

이펙트 조절은 퍼포먼스/이펙트 영역에서 Effect Wet/Dry를 선택하고 Knob으로 합니다.



<그림 7-2 Effect Wet/Dry 조절>

Wet/Dry Mix 값을 조정하는 데는 아래의 MIDI 컨트롤 메시지가 사용되며, 값을 0으로 주면 완전히 Dry한 사운드를 (Wet/Dry Mix 파라미터에서 0%값), 값을 100로 주면 완전히 Wet한 사운드를 (Wet/Dry Mix 파라미터에서 100%값) 내게 됩니다.

- MIDI91 / REVERB
- MIDI93 / EFFECT

Effect Routing 변경하기

Effect Routing Parameter는 Program이나 Setup의 신호를 어떤 Effect 블록으로 보낼 것인지를 결정합니다. 실제로 Effect Routing은 사운드 엔진으로부터 나온 음원 신호를 Effect 프로세서로 보내는 경로를 말하며, 음원 신호는 Effect 프로세서에서 처리 없이 통과할 수도 있습니다. (Effect를 Bypass시키는 경우)

Program이나 Setup을 선택했을 때, 아래와 같이 [Effect]버튼의 불빛으로 현재 Effect Routing 상태를 확인할 수 있습니다.



<그림 7-3 Effect Routing>

Effect 선택하기

1. [Effect]버튼을 누릅니다.
 2. Edit 영역에서 [Edit]버튼 LED가 깜빡이는걸 확인할 수 있습니다. (이펙트 편집 상태를 알리는 표시)
 3. Category에 있는 Effect군 / Reverb군에서 먼저 Effect 종류를 선택합니다. 예를 들어 Effect군을 선택하였다면 Chorus, Flange, Delay, Compressor, Distortion, Filter, LazerVerb, Misc(Rotary Speaker, Enhancer, Simple Motion)와 같은 종류가 있습니다. 그 중에 하나를 선택했다면 밑에 8개 버튼을 이용해 Effect에 Preset을 선택합니다.
 4. Edit 영역에 있는 [Store]버튼을 누릅니다. 화면 표시창에는 저장할 것인지 묻는 화면이 나타납니다. 이 때 다시 한번 [+ / Yes]버튼을 누르면 저장됩니다.
- 변경한 Program이나 Setup을 다시 선택했을 때, 변경된 Effect Routing 사항을 적용하려면 반드시 저장을 해야 합니다.

Wet/Dry Mix 변경하기

제품에 있는 Factory Program과 Setup들은 대부분 EFFECT 블록으로 Effect Routing이 되어 있습니다. 이렇게 Effect Routing이 설정된 경우, EFFECT 블록을 거친 원음 신호는 직접 오디오 출력으로 나가는 것이 아니라 그전에 REVERB 블록을 거치게 됩니다.

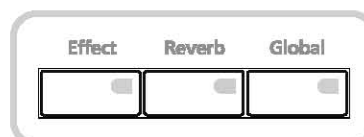
- EFFECT 사운드 엔진으로부터 나온 신호에 적용되는 EFFECT의 양
- REVERB 사운드 엔진으로부터 나온 신호에 적용되는 REVERB의 양

Effect Bypass

레코딩 스튜디오나 공연 등에서 엔지니어가 별도의 외장 Effect Processor를 사용하는 경우에는, 본품의 Effect를 전체적으로 차단할 필요가 있을 것입니다. 본품은 Program이나 Setup에서 일일이 Effect 설정을 할 필요 없이, 간단하고 빠르게 Effect를 동작하지 않게 할 수 있습니다. 이렇게 Effect 처리를 하지 않고 오디오 출력을 내보내는 것을 Effect Bypass라고 합니다. Effect Bypass 하는 방법은 다음과 같습니다.

[Effect]버튼을 누르면, 버튼 LED가 꺼지고 Edit 영역에서 [Edit]버튼 LED가 깜빡입니다. 이것은 Effect 편집 상태를 알리는 표시입니다. 이 때 Performance/Effect에서 Effect Wet/Dry를 선택하시고 Effect Knob를 “0” 으로 완전히 돌립니다. Edit 영역에서 [Store]버튼을 누릅니다. 화면 표시창에는 Effect가 편집된 상태를 저장할 것인지 다시 한번 물어보는 메시지가 나타납니다. 마지막으로 화면 표시창 아래에 있는 [+ / Yes]버튼을 선택하면 Effect가 Bypass된 상태로 Program에 저장됩니다.

Reverb Bypass 방법도 Effect와 동일합니다. 아래 <그림 7-4>은 Effect, Reverb 모두 Bypass한 상태입니다.



<그림 7-4 Effect Bypass>

제 8 장

Tutorial(*SP2XS* 활용하기)

Tutorial에 대하여

8장에서는 SP2XS를 합주 혹은 사용자 혼자서 실제 활용할 수 있는 음색 편집 방법을 예제로 쉽게 따라해 볼 수 있는 내용을 담았습니다. 2개 이상의 Program을 사용해서 Layer, Split, Velocity Switch하는 방식과 Rhythm Mode를 연동해서 폭넓은 연주 기법으로 여러명이 함께 연주해야만 가능했던 부분을 혼자서도 쉽게 연주할 수 있도록 도와줍니다. 재미있게 따라해보시면 금방 SP2XS를 습득할 수 있습니다.

Layer를 이용한 Programming

Layer의 대표적인 예는 Attack이 빠른 소리와 느린 소리 (Piano / String, Pad)를 같이 사용하거나 비슷한 음색군들을 여러층으로 쌓아서 (Brass, String, Analog Synth) 풍부한 사운드를 만들 때 사용되는 경우가 많습니다.

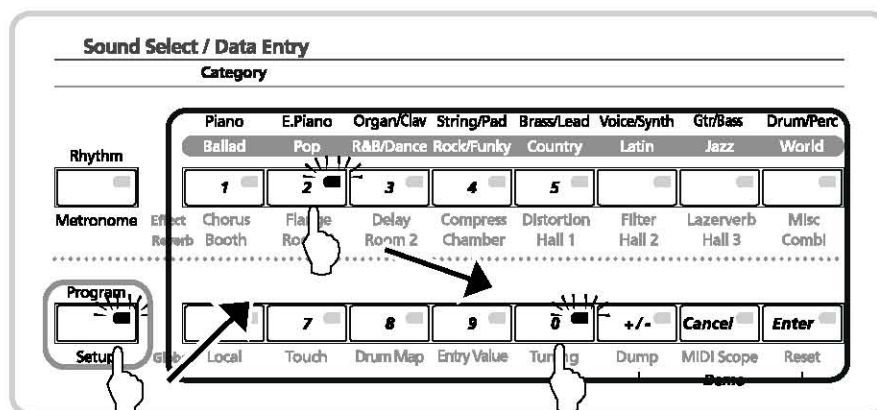
Program Layering

전원을 켜고 아무것도 누르지 않은 상태가 Program Mode입니다. Setup Sound를 이용하지 않고 바로 소리를 합성할 수 있습니다. 8장에서는 그 방법을 알아 보겠습니다. 라이브 연주시 별도의 편집창을 이용하지 않고 몇 번의 버튼 조작으로 쉽고 빠르게 Layer 할 수 있는 유용한 기능이 오니 두번 만 따라해 보셔도 금방 활용할 수 있습니다.

발라드 E.P 음색 만들어 보기

기존에 있는 E.P 와 Vibes 를 이용해서 새로운 E.P 소리를 만들어 보겠습니다.

1. Program Mode에서 n13(Digital E.Piano)을 선택 합니다.



<그림 8-1>