Kurzweil PC3 SoundEditor

사용자 안내서

KURZWEIL
Music Systems

목차

1. **머릿말** 5
감사의 말 5
지원 6
이 안내서에 대하여 6
삽화/ 필요 사항 6
사용하기 전 6
에 대한 중요한 사항 7
개략 7
2. **시작** 8
연결하기 8
MIDI 설정 9
3. **SoundEditor 메뉴들** 11
선호 설정 14
4. **SoundEditor 의 매개 변수 선택** 15
매개 변수 선택과 조절 15
5. **프로그램 뱅크창** 19
프로그램 뱅크창 19
모드 도구 바 20
프로르램 이름 표시 21
선택 프로그램 케타고리 21
프로그램 도구바 (편집과 화일 저장) 22
뱅크 선택과 옵션의 분류 23
탐색 옵션 24
FOUND 버튼 25
개별 프로그램 옵션 26
MIDI 채널 표시 27
MIDI 채널 도구바 28
모드 도구바 – MIDI 버튼 28
모드 도구바- 메스터 버튼 29
모드 도구바 – 효과 버튼 30
모드 도구바 - EQ+COMP 버튼 32
6. **에디터기구** 33

SoundEditor의 편집 구조 33
7. **편집 프로그램** 34
프로그램 공동창 34
프로그램 공동 도구바 (편집 과 화일 저장) 35
보기창 36
임포트와 제거 버튼 37
임포트 버튼 37
제거 버튼 38
공동 설정 보기에서 노래 선택 39
Prog FX (Program Effects) 보기에서FX 40
레이어 개관 판넬 41
레이어 창 43
레이어 도구바 44
레이어 이름 상자 45
무음과 독음 버튼 45
키보드 영역 46
‘ 보기 ‘ 도구 바 47
알고리즘 판넬 53
알고리즘 설정과 선택 53
대안 입력 선택 (케스케이드 모드) 55
편집ALG 쓰기 버튼 56
알고리즘 편집 57
FX 화일창 59
FX 편집 도구바 60
FX개관 판넬 62
SELECT선택 버튼 62
MORE 버튼 63
FUN 버튼 64
KB3모드 편집창 65
KB3모드 도구바 66
‘Views’ ‘보기’ 도구바 67
8. **채널 믹서 창** 73
싱글 믹서 채널 74

믹서 프로그램 선택 75
받기와 보내기 버튼 75
9. **설정창** 76
설정 도구바 77
개별 설정 옵션 78
10. **설정 변집** 79
설정창 79
편집창 80
설정 편집 도구바 81
구역 매개변수 그룹 83
11. **부가적 조정** 89
V-Piano 피아노원격 마우스로 89
컴퓨터 키보드로 PC3 연주하기 90
CC 슬라이더 91
12. **Appendix A - 부속편 A 확장화일** 92
13. **Appendix B -부속편 B MIDI 설치 옵션** 93
MIDI In 조정 93
버추얼MIDI 포트 94

1. 머릿말

SoundEditor에 오신 것을 환영합니다 SoundEditor는 편집인/사서 기능한 Kurzwil PC3 의 음향 개발 도구 입니다.

PC3는 전면 조절판으로 편집할수 있는 한편, SoundEditor는 광범하게 편집을 각 PC3 매개 변수를 논리적이고 이용하기 쉬운 도표로 편집 기능을 확장했습니다. SoundEditor 는 제작, 편집, 조직과, PC 프로그램 , 설치프로그램, 음악 그리고 효과의 편집 기능을 가지고 있습니다.

표준 MIDI 연결 (DIS 또는 USB) 통하여, SoundEditor는 개별 프로그램, 설치 프로그램, 효과 기능 또는 전체 PC3 프로그램을 받아드리고 전송합니다. 모든 프로그램, 설치 프로그램 그리고 효과 매개 변수를 표시하고 편집할 수 있습니다.

프로그램들은 19 개 카테고리 중 에 할당되어 조직, 분류하고 그리고 개인별 프로그램 창조합니다.

이용자 안내와 간편한 참조문인 이 안내서는 쉽게 이용할 수 있게 되어 있습니다

Kurzweil PC3 로 SoundEditor 즐겁게 이용하시기 바랍니다.

감사의 말

는 이 제품을 개발하는 동안 아래의 사람들의 공헌에 큰 감사를 드립니다:

Hal Chamberlin
Ricardo Garcia
Philip Hartman
Greg Kist
Mark Lanos
Mike Raffa
John Richmond
Francisco J. Rodriguez
Paul Rumberg
Helmut Schiltz
Michael Shonle
Jeff St.Pierre
Tim Thompson
John Teele
Dave Weiser

지원

이 제품의 온라인 지원은 …. 으로 가능합니다

http://www.soundtower.com/kurzweil

이 안내서에 대하여

이 안내서는 SoundEditor 적용 화면을 그림으로 볼 수 있게 되어 있습니다. 이 화면들은 맥킨토시SoundEditor 사용자를 위주로 되어 있지만 PC 이용자도 유사한 화면을 볼 수있습니다. SoundEditor 사용 중 나올 수 있는 Mac와 PC 사이 어떤 중요한 다른 점들은 SoundTower 소프트에 설명될 겁니다.

이 안내서 있는 아이콘을 이용하시면 부수적인 정보를 받으실 수 있습니다:

- 이 아이콘은SoundEditor program작동 중 중요한 점 제시합니다.

-이 아이콘은 유용하고 유익한 정보를 제공합니다.

삽화/ 필요 사항

특별한 설치 프로그램은 요구되지 않습니다. SoundEditor 은Windows XP , Vista, 또는 Macintosh (OSX 10.3 or higher) 으로 운영할 수 있습니다

SoundEditor 적용하기 위해서는

- 20MB 용량 하아드 드라이버
- 최소256 MB RAM

- 1024 x 768 minimum 스크린 해상도 (1400 x 900 권장됨)
- MIDI 인티훼이스나 USB 연결선이 요구됩니다.

사용하기 전

이 프로그램을 잘 이용하기 위해서는, 우선 PC3 작동법을 잘 알아야 합니다. PC3 는 복잡한 음악 도구로 우수한 배열의 프로그램을 할 수 있는 제품입니다. PC3 음악가 안내서는 이 도구의 설명과 작동법의 중요한 자원 입니다. 이안내서는 모든 PC3 이용자들이 읽기를 권장합니다. SoundEdito가 PC3를 이해하는데 중요한 도움이 될 수 있지만, Kurzweil의 안내서를 대신할 수는 없습니다.

에 대한 중요한 사항

SoundEditor사용 중, PC3는 편집 모드에 있지 않아야 합니다. 이 사항을 따르지 않으면 신뢰할 수 없는 알 수 없는 편집이나, PC3 가 정지하는 등 적절치 못한 작동이 생길 수 있습니다. (이 상황이 생겼을 때는, PC 3 를 다시 시작 (reset) 해야합니다)

개략

이 안내서는 당신의 PC3와 SoundEditor 작동을 단계적으로 설명되어 있습니다. 시작 부분을 읽기 전에SoundEditor 적용 프로그램을 돌리고 하아드웨어 연결을 적절하게 하셔야 합니다. 이단계에 들어서면, 자유롭게 음성 테스트나 편집 프로그램 , 설치 프로그램, 또는 새로운 프로그램 또는 효과음을 조사해 볼 수 있습니다. PC3 는 다양한 프로그램 기능의 선택이 있는 복잡한 도구입니다. SoundEditor 는 각 PC3 변수에 따라 조절할 수 있도록 프로그램과 편집을 가능한한 간편하고 쉽게 사용할 수 있습니다. 아래에SoundEditor 의 몇개의 편집창을 볼 수 있습니다.

2. 시작

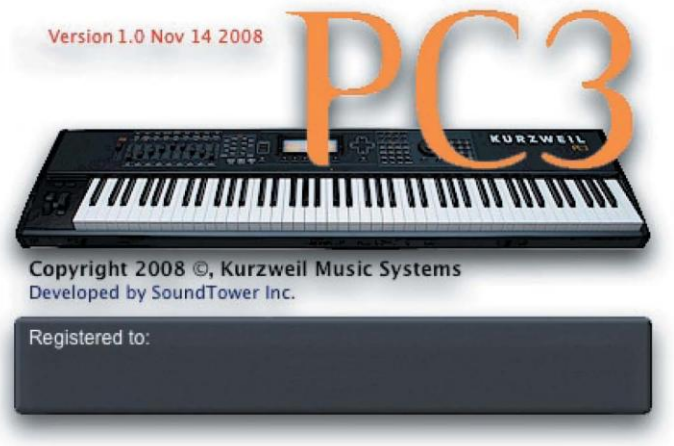
연결하기

이 장은 당신의 컴퓨터에SoundEditor 를 연결을 단계적으로 설명합니다.

PC3 음악인 안내서에 따라PC3 설정합니다 (제2 장, Startup, pages 2-1 에서 부터 2-6 까지).

⚠ 자동으로 SoundEditor 프로그램이 시작되면 USB 연결을 확인할 겁니다. 만약 연결이 되어 있지 않으면 MIDI DIN 연결 오류가 나옵니다.

당신의 컴퓨터와 PC3 연결이 확실히 된 후, 당신의 컴퓨터를 제자리에 하고, PC3 전력을 넣고, SoundEditor 에 들어갑니다.



자동으로 SoundEditor 프로그램이 시작되면 USB 연결을 확인할 겁니다. 만약 연결이 되어 있지 않으면 MIDI DIN 연결 오류가 나옵니다.

사전에 연결의 종류는 구체화할 필요 없습니다.

잠시 후 스크린은SoundEditor'의 'PC3 Editor' 창으로 바뀝니다. 자동으로, 이 창은 아래 있는 Program Bank 보기를 보여 주지만, 당신은Program Bank' 또는 'Setup Bank' 시작 보기설정 보기처럼에서 선택할 수 있습니다. (Configuring Preferences, page 3-3 보세요)

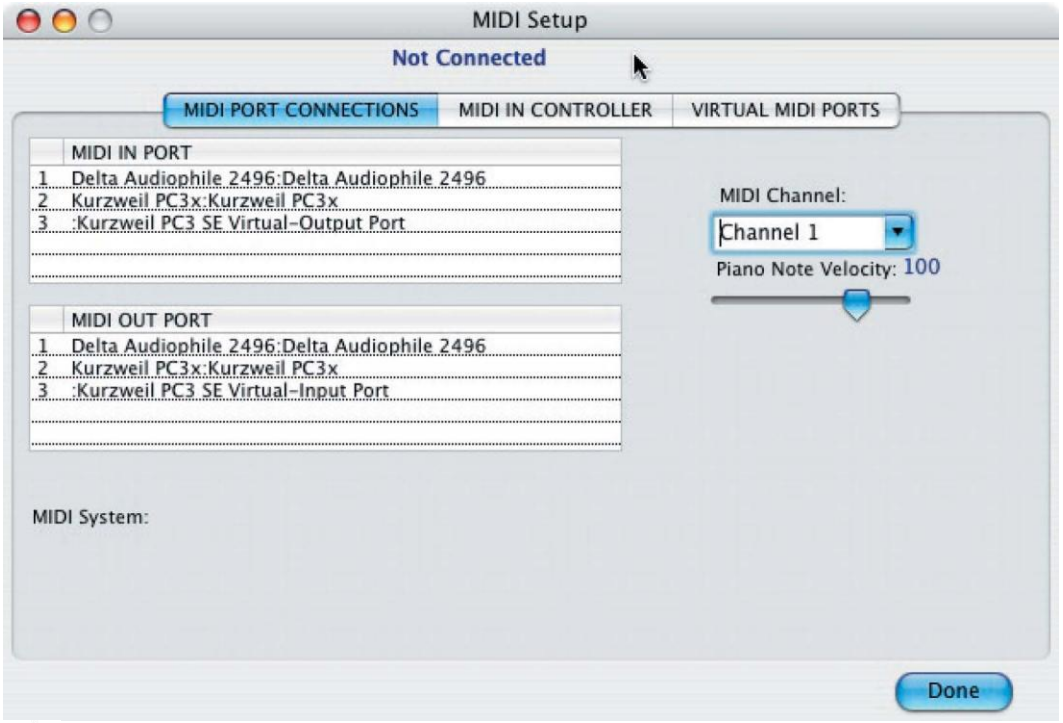
⚠처음 SoundEditor 를 사용하실때는 어떤 정보란들이 공백으로 보일 수도 있다.

MIDI 설정

만약 당신이 처음SoundEditor를 사용하시면, PC3와 MIDI 교신을 위한 프로그램 설정이 필요합니다. 이것이 설정되면SoundEditor는 당신이 변경하기까지 이 설정을 기억합니다.

MIDI 메뉴에 클릭하고and ‘MIDI Setup’ 선택합니다:

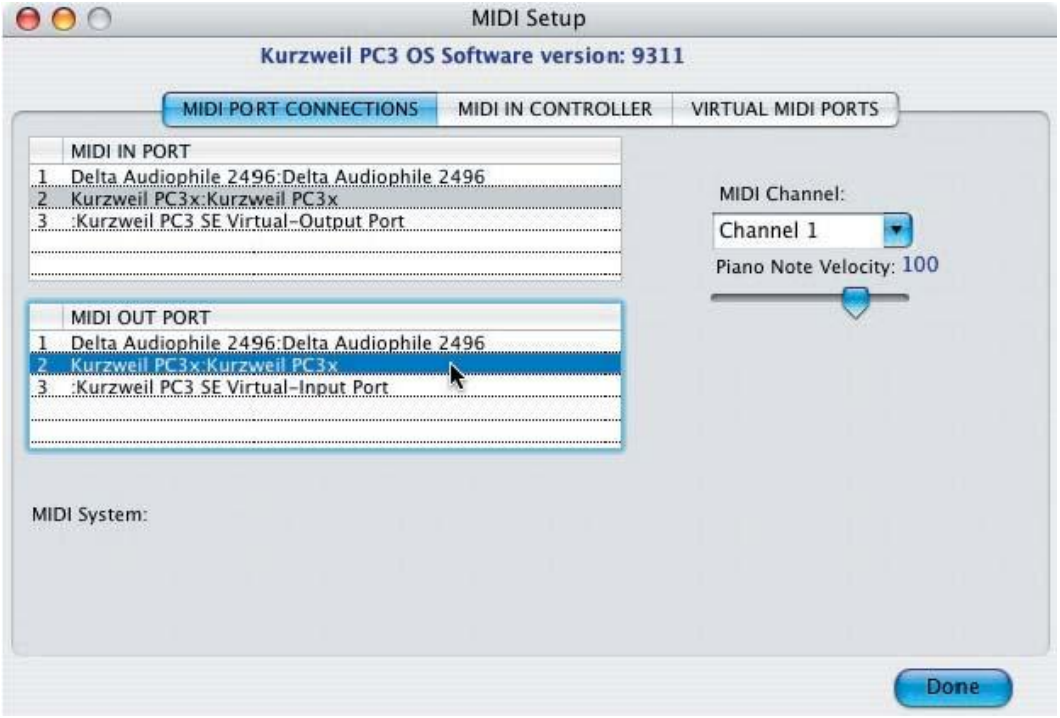
MIDI 설정 화면 이 나오고, 당신의 컴퓨터에MIDI 포트연결 옵션이 제시됩니다.



1. MIIDI 설정창 에는 다른 MIDI Input 과MIDI Output 포토의 정보가 있을 수 있습니다
2. ‘Virtual MIDI Ports’ 탭은 오직 Macintosh 양식의 SoundEditor.만 보입니다

MIDI 설정 창에서 , PC3 연결 되어 있는 MIDI IN 과OUT 포트를 선택하시고, PC3 의MIDI 채널과 MIDI 채널 에 맞도록 설정하십시오. 일단 적합한 포트들과 and MIDI 채널이 선택되면, 현재 PC3 소프트 웨어가 보여진 처럼 MIDI 설정창 위에 보입니다. 이것은 SoundEditor 가 PC3와 교신한다는 것을 확인하는 것입니다.

MIDI 연결을 바르게 한 후 “DONE” 에 클릭하시셔서 화면을 끝내십시오. 이제는 안전하게MIDI In Controller 와 Virtual MIDI Ports 의 탭을 무시할 수 있습니다. MIDI In Controller 와 Virtual Ports 설정과 사용 안내는 Appendix B.에 있습니다.

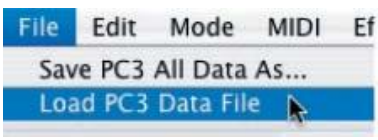


3. SoundEditor 메뉴들

SoundEditor 안의 메뉴는 다양한 창들과 보기들, 화일저장선택, 편집 명령, MIDI 설정 등을 선택할 수 있게 할 뿐 아니라 다른 다양한 기능을 가지고 있습니다. SoundEditor 의 메뉴에 대한 설명은 아래와 같습니다.

PC3SE (PC3 SoundEditor):
PC3SE 메뉴는 당신의 선호를 선택할 수 있고, SoundEditor 적용의 숨기기, 중지하기에 대한 정보를 얻을 수 있습니다. 선호 설정의 정보는 이 장 뒤에 있다.

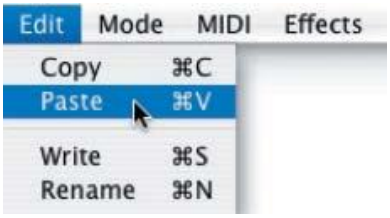
FILE: 화일



화일 메뉴는 PC3 테이타 화일을 저장하거나 로딩을 할 수 있습니다. PC3 테이타 화일은 현재 SoundEditor 적용에 로딩되어 있는 모든 테이타 (모든 프로그램, 설정 프로그램, FX

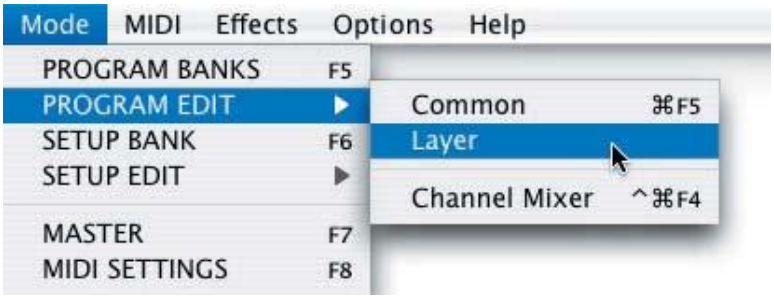
체인 그리고 사용자 알고리즘) 포함하고 있고, SoundEdit의 완성도를 보여 줍니다. PC3 데이타 화일은 'kp3'확장이 있습니다.

EDIT:편집



편집메뉴는 복사, 붙여놓기, 그리고 쓰기와 재이름 등을 할 수 있습니다.

MODE: 모드



모드 메뉴은 당신이 일하기를 하실때 PC3 모드로 선택할 수 있습니다:

프로그램 뱅크 이나 편집 프로그램, 설정 뱅크 또는 설정편집, 메스터나 MIDI. 종속 메뉴가 나온다 것을 제시하는오른쪽 화살를 표시한 메뉴 아이템은 부가적인 선택을 할 수 있습니다. 이 메뉴의 어떤 아이템들은 편집창에 있는 도구바 버튼에 중복된다.

Program Bank 정보는 제 5 장을 보십시오.

Program Editing 정보는 제 7 장을 보십시오.

Setup Banks정보는 제 9장을 보십시오.

Setup Editing정보는 제 10 장을 보십시오.

Master Operations정보는 제 35 장을 보십시오.

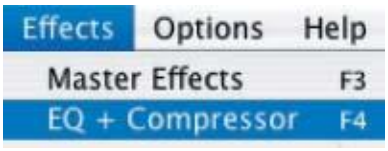
MIDI Setting정보는 제 34 장을 보십시오.

MIDI: 남프랑스

MIDI 메뉴는 MIDI 작동 설정하는 MIDI 설정창에 연결할 수 있고, 다양한 종류의 PC3 테이타를 보내거나 받아들일 수 있습니다.

MIDI 설정에 대한 정보는Appendix B를 보십시오.

EFFECTS: 효과



EFFECT 메뉴Master Effects and EQ 와 Compressor functions(압축 기능)에 연결한다. 이 메뉴의 아이템 선택은 편집창에 있는 MASTER 와 EQ+COMP 도구바 버튼에 클릭하면 볼 수 있는 아이템과 같습니다.

Master Effects and EQ + Compressor functions 의 정보는 페이지 30 에 시작됩니다.

OPTIONS: 선택

OPTION메뉴는당신이 PC3 프로그램들을 원거리 플레이나 조정할 수 있는 버추얼 키보드(V-Piano) 나 버추얼 CC Sliders 조절창을 표시할 수 있습니다.

V-Piano 와 CC Sliders 정보는 제 11장을 보십시오.

HELP: 도움

HELP 메뉴는 부가적 도움을 연결할 수 있습니다.

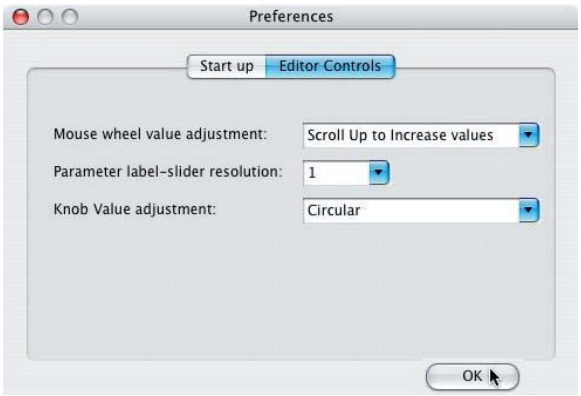
선호 설정

SoundEditor 는 상세한 시작 조건과 프로그램 작동의 여러가지 선택을 제공합니다. 이 선택들은PC3SE/PREFERENCES 메뉴에 있습니다.

PREFERENCES를 선택할 때, PREFERENCES창은 아래 그림과 같습니다.이 창은 당신이 원하는대로 SoundEditor 를 사용을 구체적으로 할 수 있게 합니다. 두가지 선호 탭은Start Up' (시작하기)와 'Editor Controls'.(편집인 조정) 이다.

Start Up' (시작하기) 탭을 선택하면, SoundEditor 처음에 보여지는 스크린을 선택할 수 있고, 이 프로그램은 프로그램이 시작할 때의 USB MIDI 연결이 되어 있나 를 테스트 합니다:

Editor Controls'.(편집인 조정) 탭이 선택되면SoundEditor의Mouse scroll 기능을 선택할 수 있고, 파라미터 레벌 스라이드 해상도와 음가 조절놉 (손잡이) 타입을 설정 할 수 있습니다:



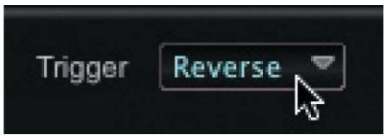
4. SoundEditor 의 매개 변수 선택

SoundEditor 는 편집 스크린 에서 매개 변수가의 선택 과 조절을 다른 방법으로 할 수 있습니다. 이 방법들은drop-down 메뉴, Moving 슬라이더, 놉 회전, 증가/감소가 잡아당기기 등등. 이 장은 SoundEditor 안에서 PC3매개 변수가 조절과 선택을 다양한 방법으로 설명하고 있습니다.

⚠ 이 방법은SoundEditor 전 창에 적용합니다.

매개 변수 선택과 조절

어떠한 창에서나, 아래 화살표가 있는 어떠한 매개변수 선택은 대개 2 또는 더 이상 매개 변수나 기능의 선택이 가능합니다. 만약 오직 두가지 선택만 있다면 , 두개중 매개 변수 토글을 선택하십시오:



만약 2-3 의 선택이 있으면, 매개변수에 클릭하면 콘텍츠 메뉴가 나옵니다. 이 선택 방법이 나오면, 단순히 커셔는 메뉴를 따라가다가 선택하는 곳에서 클릭하시면 됩니다.

Occasionally, a given parameter may have more options than can fit into a simple pop-up window. 가끔 주어진 매개 변수가 단순히pop-up 창 안에 들어가는 것보다 더 많은 선택이 있을 수 있습니다. 이것은 Layers Edit 창에 Keymap 매개 변수 에서 경우 입니다. PC3가 수백 개의 키맵 의 선택을 제공하는 이유로, SoundEditor 는 아래에 보여주는 것처럼 전용Keymap 선택 창을 표시합니다. 오른쪽 Keymap 창 버튼은 Keymap 종류의 선택을 할 수 있고, 스코롤 바 를 사용으로 왼쪽에 있는각Keymap 종류를 선택할 수 있습니다. 이 창의 타입에서 선택한 후 제목 바에 있는 빨간 CLOSE 버튼에 클릭 하십시오.

사용하는데 유익한 정보: Sound Editor의 목록들은 스코롤 바나, 마우스의 스고롤 회전으로 조정할 수 있습니다. 긴 목록들의 효과적인 사용을 위해 이 두가지 방법들을 적절히 이용하십시오. 스코롤 바 원하는 아이템의 일반적인 영역으로 빨리가는 방법으로 사용하시고, 마우스 회전으로는 정확한 아이템을 선택하는 데 사용하십시오

매개 변수가 번호순 가로 되어있다면, value field를 클릭으로 조절할 수 있고, 커셔를 오른쪽으로 이동하면 매개번수가를 증가시고 왼쪽으로는 감소시킵니다.

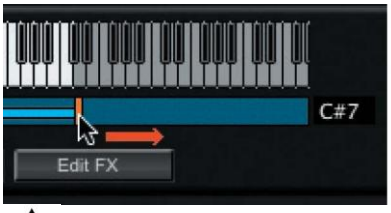
슬라이더 조절은 원하는 방향으로 끌고 가서 클릭함으로 조절할 수 있습니다. 손잡이 단추 (knob) 는 원하는 손잡이 단추에 클리함과 손잡이 단추 회전 형식의 근처의 커셔를 가다 댐으로써 조절합니다:

주석: 놉조절 (수직선)의 대안 방법은SoundEditor 의 선호 판넬에 있습니다. 조절 선택했을 때 놉 단추를 클릭하고 커셔를 위 아래로 움직이면 놉 손잡이 단추는 왼쪽 또는 오른쪽으로 돕니다.

CIRCULAR(회전)이나VERTICAL(수직) 방법은 정확한 놉 단추 조절을 위해 마우스의 회전으로도 할 수 있습니다.

LED 조절은 단순히 ON과 OFF에 클릭으로 조절합니다. ON 상태에 있을 때 LED에는 불이 들어오고, OFF 에서는 꺼집니다:

레이어의 키보드의 조절은 키보드 이미지 아래에 바로 나타나는 오렌지 바를 클릭이나 끌고감으로써 조절합니다.:



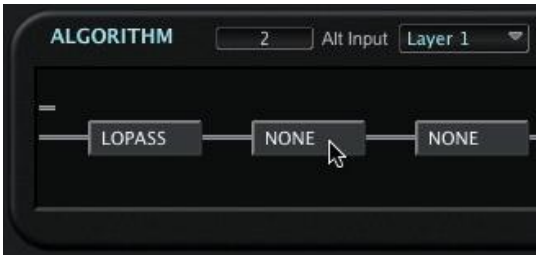
⚠ 대안 방법은 PC3 키보드로 음영역을 조절할 수 있습니다. 더 많은 정보는 “키보드 영역 ‘46 페이지를 보십시오.

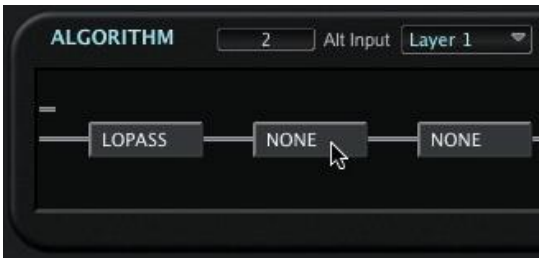
Layer 편집 창에서, Envelope 매개변수 봉투 (착수, 소멸, 방출) 원하는 매개변수가 영역 안에서 클릭하거나 커셔를 왼쪽 오른 쪽으로 움직임으로써 바꿀 수 있고, 매개변수 영역과 전 값의 클릭 또는 잡거나 당기기로 아래에 보여지는envolope 내에서 관련된 매개변수 조절합니다.

⚠ ‘붙잡기와 끌어 당기기’ 방법은 오직 손잡이가 있는 엔벨롭에서만 가능하다.

이 봉투 모양은 엔벨롭 디스플레이 아래, 오른쪽에 보여지는 조정 슬라이드로 확장, 축소, 올리기, 내리기 할 수 있습니다.

레이어 편집창 의 알고리즘 부분에서는 DPS 기능들은 원하는 DPS 블럭 클릭과 콘텍츠 메뉴 선택으로 선택할수 있습니다:



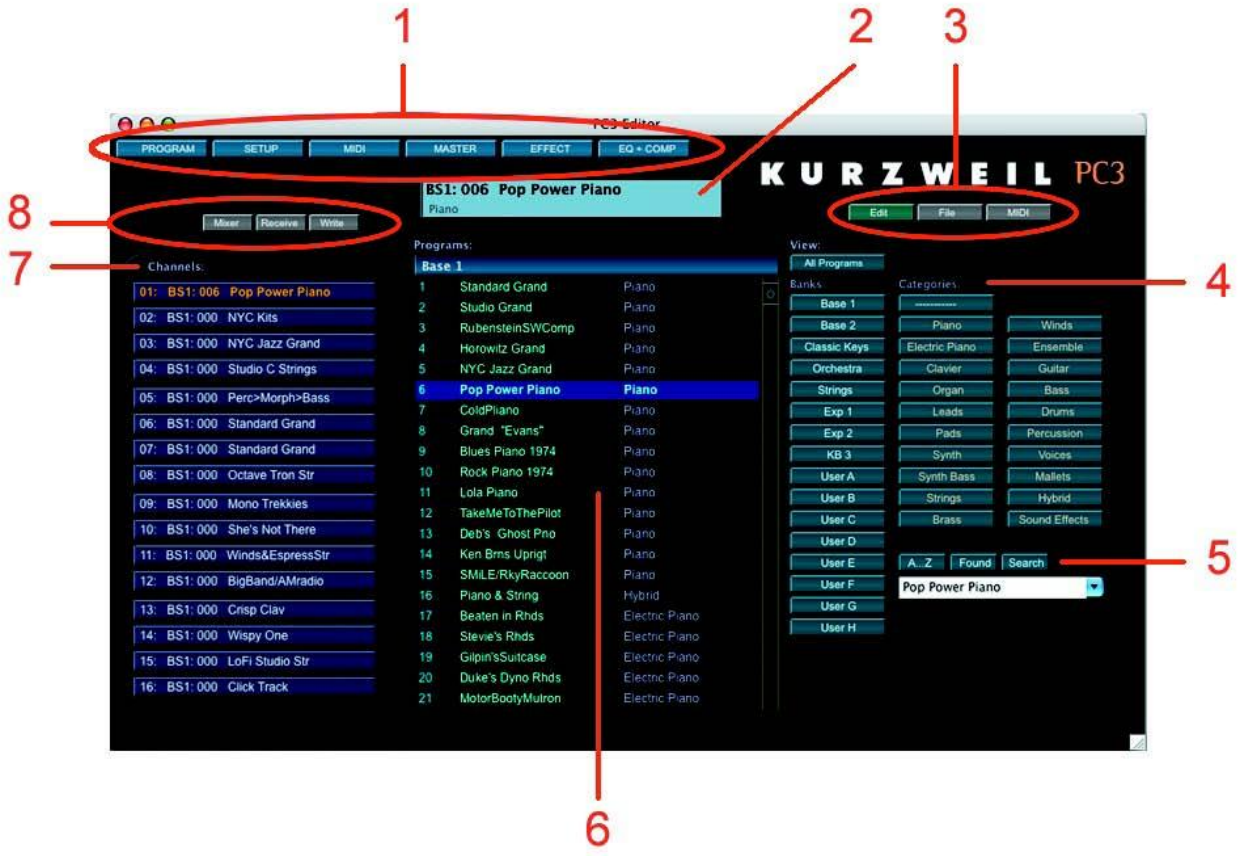


5. 프로그램 뱅크창

이 장은 프로그램 뱅크창 조정과 가능한 매개변수 선택을 설명합니다.

프로그램 뱅크창

SoundEditor 를 처음 사용하실 때, 프로르램은 프로그램 뱅크창 보기로 시작합니다. (page 20) 의 선호 설정 부분에서 설명한 설치 그림의 시작 에서 설정을 할 수도 있습니다.)

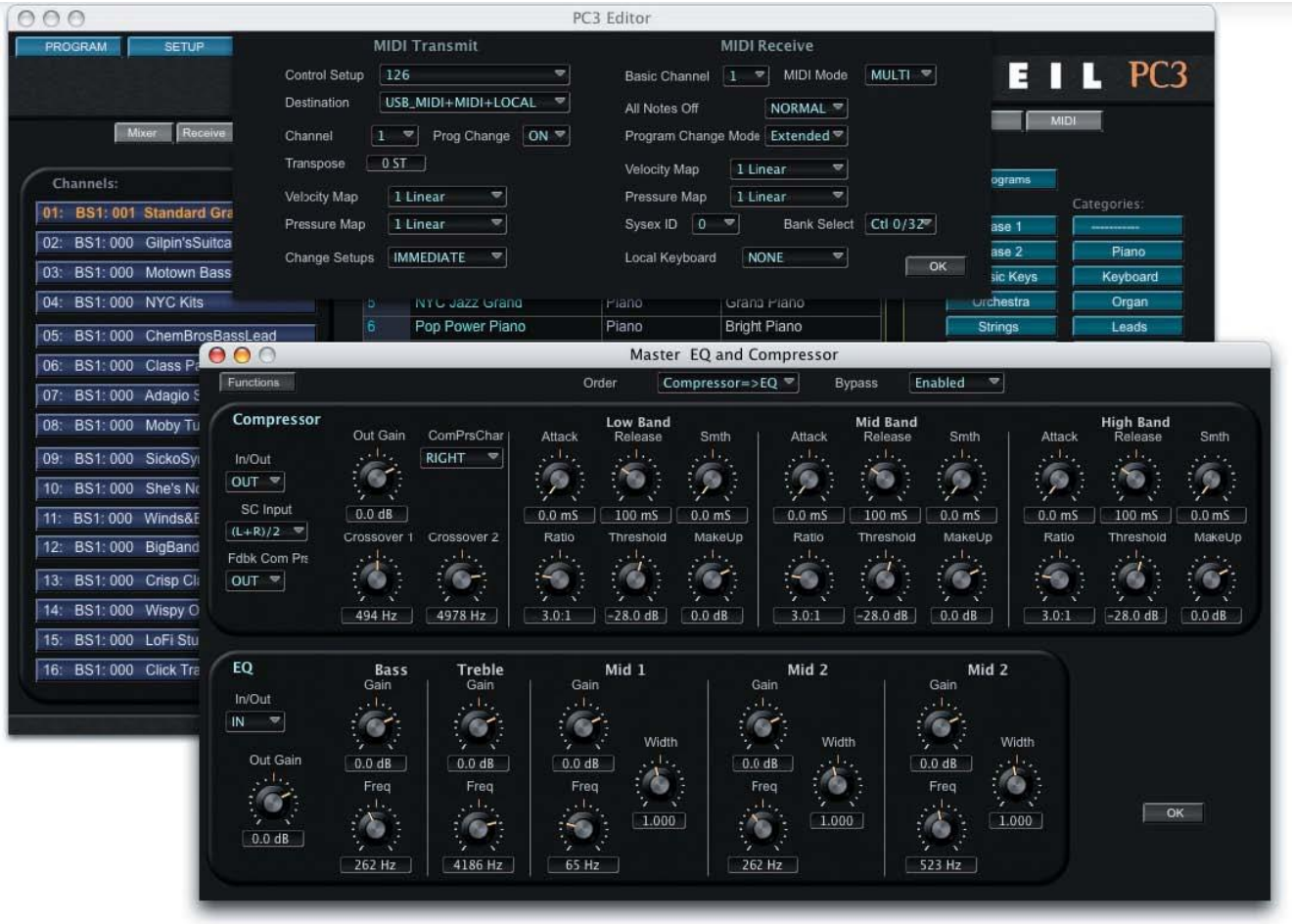


SoundEditor를 사용할 때 PC3 는 편집모드에 있지 않아야 합니다. 이점을 지키지 못하면 신뢰할 수 없는 편집이나 적절치 못한 작동이 일어날 수 있습니다.

모드 도구 바

이 모드 도구 바는 SoundEditor의 편집보기를 선택할 수 있고PC3의 전세계적인 매개변수 보기와 선택을 표시를 제공합니다.

프로그램 이나 설정 버튼 누름으로PC 3편집창의 편집 보기를 바꿉니다. 이 버튼들을 누름이나 모드 메뉴에서 같은 옵션들을 선택하는 것은 똑같습니다. MIDI나 메스터 버튼 누름은 MIDI 나 그로발 매개변수를 바꿀 수 있는 드롭다운창을 제작합니다. EFFECT나EQ+COMP 버튼 누름은 전세계적Effect 또는 EQ/Compressor 매개변수를 조절의 조정 표시창을 제작합니다. 아래 그림은 MIDI 하강 윈도우와EQ+COMP 윈도우의 예입니다. 이 장의 후면에 모든 도구바 모드들의 자세한 정보가 있습니다.

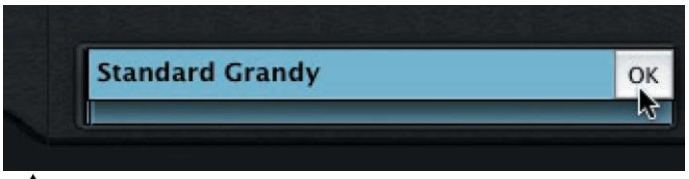


프로르램 이름 표시

프로그램 이름 표시는 현재 선택된 프로그램의 이름을 보여 줍니다. (여기의 예로, ‘Standard Grand’), 프로그램 장소 (bank Base 1, location 001),그리고 프로그램 케다고리 (Piano).

프로그램 이름 표시란을 클릭하거나 16자내의 새로운 이름을 타이핑함으써 바꿀 수 있습니다.

OK 버튼을 클릭하면SoundEditor 나 PC3에 새로운 이름을 쓸 수 있습니다:

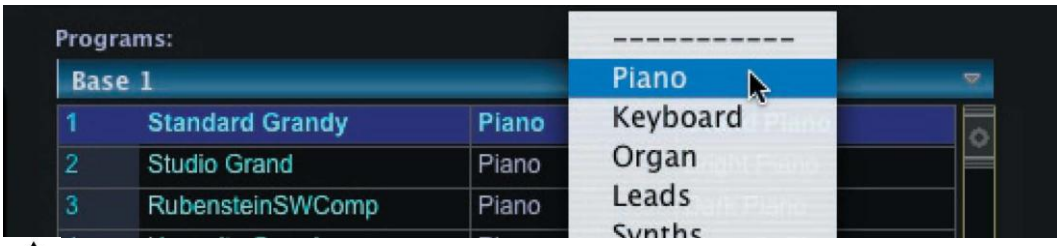


⚠ 프로그램 이름을 바꿀 때, 새로운 이름은 자동으로PC3 에 새겨집니다.

선택 프로그램 케타고리

한 프로그램에 한 케다고리를 지정하는데는 두 가지 방법이 있습니다. 이것은 프로그램 이름 표시나 프로그램 뱅크목록으로 할 수 있다. 프로그램 이름 표시의 케타고리 지정은 표시란 (왼쪽 아래의 Display 창) 의 케타고리 부분을 클릭하십시오. 이것은 케타고리의 콘텍츠 메뉴를 제작한다.

마찬가지로 케타고리 영역 안에 오른쪽 클릭으로 프로그램 뱅크 목록으로 부터 케다고리를 선택할 수 있습니다. 이것은 위에 보여 주는 것처럼 같은 콘텍츠 메뉴를 제작합니다. 어느 쪽 방법이든지 새 케타고리 지정은 PC3에 새 정보로 바로 바뀐다.



⚠ 멕겐토시 이용자를 위하여: 마우스가 오른쪽 클릭 버튼이 없다면, CTRL key 와 한 번 클릭을 같이 하면콘텐츠 메뉴가 여기에 보입니다.

프로그램 도구바 (편집과 화일 저장)

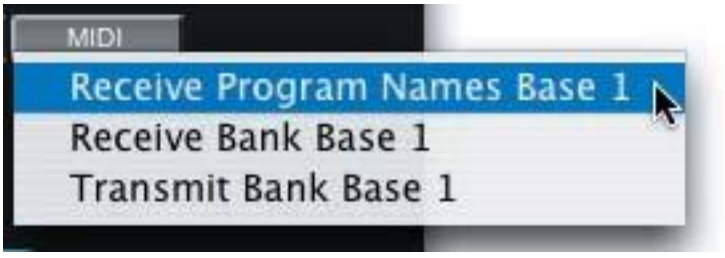
이 프로그램 도구바는 편집 , 화일 그리고 MIDI 기능들과 관계된 프로그램 연결을 가능하게 합니다.각 도구바 버튼 기능은 아래에 설명된다.

EDIT: 편집

편집 버튼 누름은 당신이 현재 프로그램 편집을 할 수 있는 프로그램 공동창을 열어 줍니다.

FILE: 화일
화일 기능은 새로운 프로그램 뱅크 을 현재 뱅크로 로딩, 현재 프로그램 뱅크 에저장 하거나 현재 뱅크를 시작합니다. 저장(Save)이나, 로드(Load) 를 선택하면 대화 상자안에 화일 뜨는 화일 이름을 선택하라는 요구를 합니다. 프로그램 뱅크와 다른 화일들에 관련되는 화일 확장 목록은 부록A 를 보십시오.

MIDI: 남프랑스



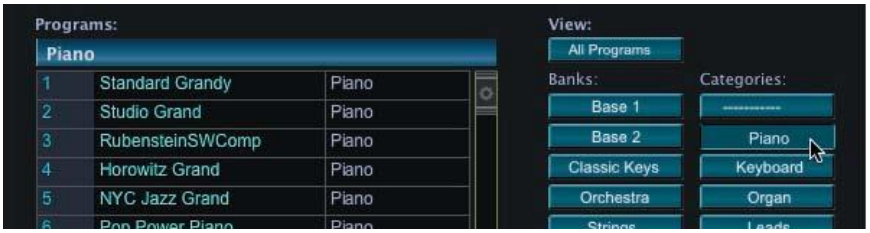
MIDI 기능은 현재 뱅크의 전입이나 전송을 한다. '전입 프로그램 이름' 선택은 레이어에 들어가 있지 않습다만 .(오직 공동 프로그램 셑팅) 훨씬 빠릅니다.

뱅크 선택과 옵션의 분류

오른쪽 프로그램 창의 버튼들은보여지는 PC3 프로그램을이 프로그램 목록 리스트에서 어떻게 보여질 지를 선택하게 합니다.

ALL PROGRAMS 누름은SoundEditor의 각 뱅크, 번호순으로 정리된 기억 장소 1부터 2048 로부터 각 PC3 프로그램을 전시합니다. 프로그램이 저장되지 않은 장소는 공란입니다. 뱅크 버튼이 선택되면, 프로그램 목록 창은 뱅크안의 128 프로그램을 전시합니다. 뱅크 이름이 선택되면 프로그램 목록 제목 바가 표시됩니다.

케타고리 버튼이 선택되면, 프로그램 목록 창은 그 케타고리에 당된 뱅크 안 모든 프로그램을 전시함니다:



알파벳 분류는 A_Z 버튼을 누릅니다:

탐색 옵션

프로그램 뱅크 창 오른쪽 아래의SEARCH 버튼은 어떠한 뱅크로 부터 프로그램을 확인, 지정을 빨리합니다.

원하는 프로그램 지정할 때 , 컴퓨터 키보드의 Return 이나 Enter 버튼의 누름은 적절한 MIDI 프로그램 변화 명령을 PC3에 보냅니다. 새로이 선택된 프로그램은 뱅크, 기억 장소, 그리고 케타고리 정보와 함께SoundEditor' 프로그램 전시 에 보입니다.

또 다른 방법으로 프로그램을 지정하는 것은 탐색 드롭다운목록을 사용하는 것 입니다: 탐색 이름 영역의 오른 쪽 화살을 클릭하면SoundEditor의 각 뱅크안의 모든 프로그램의 이름 목록 만들어집니다.

여기서 선택을 하기위해 단순히 목록을 따라가다가 원하는 프로그램에 클릭합니다. SoundEditor는 적절한 MIDI프로그램 변화 명령을 PC3에 보내고, 새로이 선택된 프로그램이 편집이나 수정이 될 수 있는 곳 ,Sound Editor 프로그램 전시에 나타납니다. 이름 탐색 영역을 끝내려면, SEARCH 버튼에 두 번클릭을 하십시오.

SEARCH 버튼에 클릭하면, 프로그램 이름을 탐색할 수 있는 이름 영역이 나타납니다. .커셔를 이름 영역에 대고, 원하는 프로그램 이름을 타이프를 시작합니다. SoundEditor는 당신이 타이프한 글자와 맞는 PC3 맞는 프로그램을 전시합니다.

FOUND 버튼

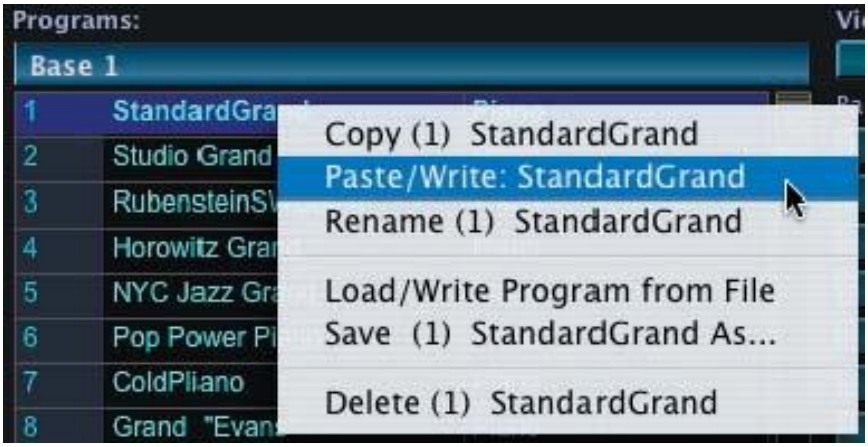
FOUND 버튼은 PC3 프로그램 목록 에 보여지는 공백 기억 장소 이동에 사용됩니다. 예로 ALL PRGRAM 버튼에 클릭은 모든 뱅크 (모두 2048 장소) 안의 모든 기억 장소의 목록들이 만들 것 입니다. 어떤 장소들은 목록을 당신이 스코롤 할때 큰 프로그램의 '간격' 의 결과로된 공백일 수도 있습니다. ' FOULD 버튼 클릭은 모든 공백 장소를 제거함으로써 간격을 제거 할 수 있씁니다.

예는 아래에 있씁니다. 왼쪽 왼쪽 보기는 962장소에 시작되는 공백 기억란의 시작을 나타냅니다.이 오른쪽 보기오른쪽은 FOUND'버튼을 클릭한 후와 같은 목록을 나타내다. 이 공백 기억란은 목록으로부터 제거합니다.

⚠ FOUND 버튼 클릭은 목록로부터 오직 공백기억란을 제거하고SoundEditor 에서 프로그램 장소 재주문 하지는 않습니다.(위의 예에 있는 장소 961에서 991로 뛰는 것에 주목하세요)

개별 프로그램 옵션

프로그램 목록창에서 프로그램의 오른쪽 클릭은 선택된 프로그램의 콘텍츠메뉴를 만듭니다.:



복사 옵션을 선택하면, SoundEditor 는 선택된 프로그램과 모든 레이어를 복사합니다. 'Paste'옵션을 선택하면 현재의 장소에서 전에 복사된 프로그램을 붙여 넣기 합니다. 붙여넣기를 할때, 프로그램은 자동으로 현재의 장소에서 PC3 에 쓰여집니다. 옴션은 프로그램이 복사된 상태에서만 가능하다는 것의 유의하시오. 만약 전에 복사된 프로그램이 없으면 'Paste'옵션은 나오지 않습니다.

'재이름' 옵션을 선택하면 편집 윈도우 상단 에 프로그램 전시 영역안에 선택된 프로그램의 재이름을 할 수 있씁니다.

화일 옵션에서 '로드/쓰기' 를 선택하면, '로드 프로그램 테이타'가 나옵니다. 프로그램 로드 위해 선택 이나 조정이 필요합니다. 화일 이름에서'.3pr' 확장이 있는 화일인지 확인하십시오. 선택을 하고 '오픈'에 클릭합니다. 선택된 프로그램은 SoundEditor에 로드되고 PC3에 자동으로 기록됩니다.

'저장' 옵션이 선택되면, 저장 프로그램 테이타가 보여집니다. PC3 프로그램 이름은 이름 영역에 ' 이이름으로 저장' 로나타나지만 전의 저장으로 바꿀 수 있는 옵션이 있씁니다.원하는대로 바꾸고 저장할 화일 장소에 저장하십시오. 화일에 저장하기 위해 '저장'에 클릭합니다.

'제거' 옵션은SoundEditor의 선택된 프로그램 제거로 사용됩니다. 이는 PC3 안의 프로그램을 제거하지는 않습니다. '제거'를 선택하면 대화 상자안에 이 작동의 확인을 묻씁니다. 이 대화상자 안에 실행을 위해 '예' 선택하거나 이작동의 취소를 위해서는 취소를 선택합니다.

MIDI 채널 표시

프로그램 창 왼쪽에MIDI 채널 표시와 관련된 조정들이 있습니다. MIDI 채널 표시는 각 16개에 할당된 PC3 프로그램을 보여줍니다..

MIDI 채널 도구바

MIDI 채널 표시위 도구바는 혼합 채널 창 보기와 MIDI 채널 표시 할당을 위한 관련된 화일 전송 명령에 연결합니다:

'혼합' 버튼에 클릭라면 혼합 채널 창이 열립니다 (제 8장을 보세요) . '전입' 버튼을 누르면 PC3의 16 개 MIDI 채널 할당된 프로그램과 MID채넉널전시가 있다.

'쓰기' 버튼 현재 선택된 프로그램에 쓸 기억 장소의 선택을 하게 합니다. 쓰기' 버튼 클릭은쓰기 프로그램 이름 변화 , 케타고리 할당 선택 또는 변화, 프로그램이 새 기억 장소 선택을 할 수 있는 , 아래에 보여지는 창을 제공한다.

모드 도구바 – MIDI 버튼

모드 도구바 안의MIDI 버튼은 PC3 안 실질적 MIDI 버튼 상호 교통하고PC3'의 MIDI 작동을 위한 매개변수 조절을 합니다.

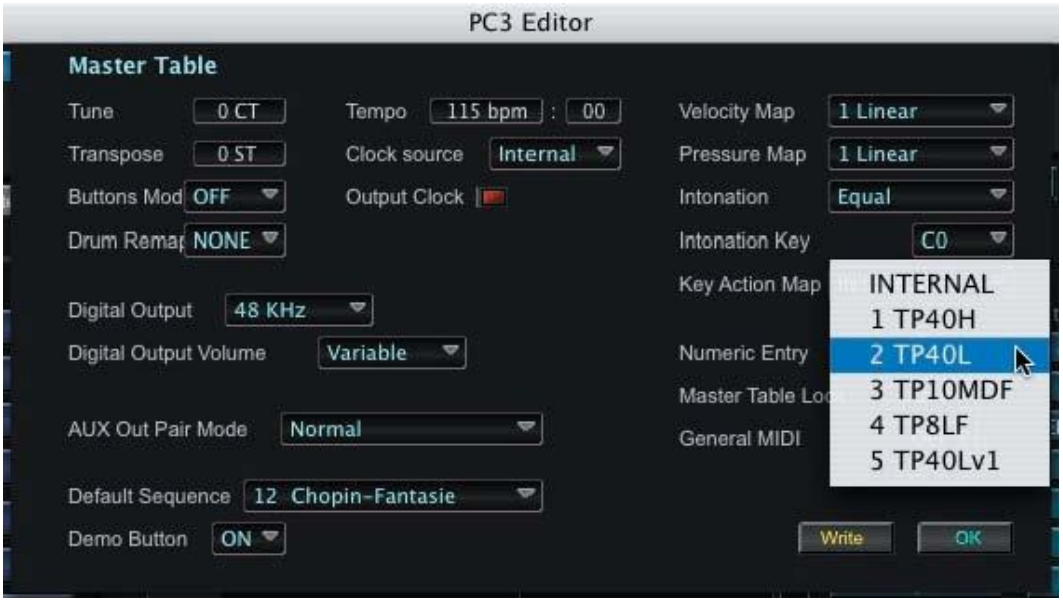
SoundEditor의 MIDI 버튼 클릭 (또는 F8 키의 누르기) 은 MIDI셑팅 매개변수의 드롭다운창 표시를 만듭니다. 여기서 당신은 PC3 조절 설정, 전위 ,속력, 맴핑 압력 또는 관련된 MIDI 기능 선택할 기능을 포함한, 전송 , 전입 MIDI을 위한 매개 변수를 설정할 수 있습니다.

영향이 미친 어떤한 변화도 기록하고, 이것은 PC3 쓰기 버튼으로 기록되야만 합니다. 변화 기록후, 끝내기OK 버튼에 클릭으로 끝내거나 , 단순히 어떤 변화도 버림에 OK 클릭으로 창을 나갑니다.

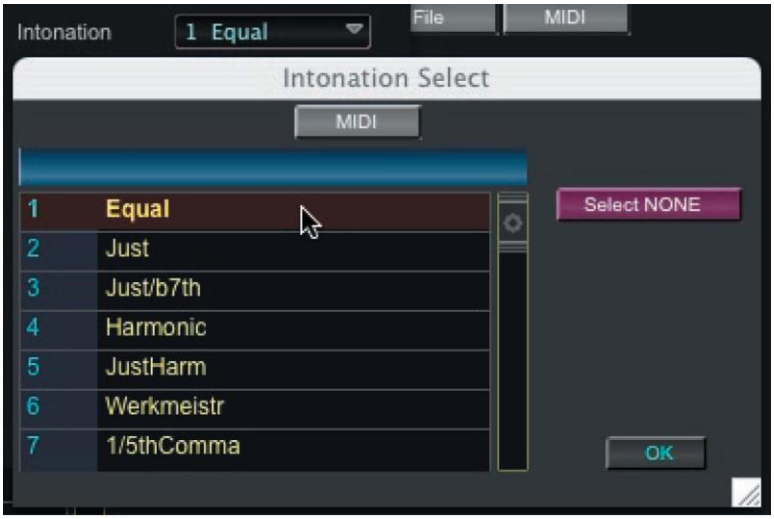
모드 도구바- 메스터 버튼

모드 도구바의 메스터 버튼은 PC3 안의모든 PC3를 조정하는 메스터 매개변수 에 연결하는실지적 메스터버튼과 교통합니다.

SoundEditor의 메스터 버튼 클릭 (또는 F7 key 누름)은 아래에 보여지는 모든 메스터 모드 매개변수의 드롭다운창을 만듭니다. 여기서 당신은 튜닝, ,전위 속력, 뒷손 민감도, 마찬가지로 GM 모드 연결 그리고 PC3 전자입력 의 견본 비율 결정을 전세계적인 세팅으로 조절합니다:



드롭다운 메스터에서 음조 영역을 클릭은 메스터 튜닝 선호선택을 할 수 있는 음조 선택창을 제작합니다. 이 창에서 MIDI 버튼 클릭은 PC3로 부터 음조 테이타 목록을 새롭게 할 수 있다. 선택을 하기위해, 목록의 화면 이동 그리고 원하는 음조에 클릭하세요. SELECT NONE 버튼 클릭은 무음조로 선택됩니다.끝내기를 원하면, 출구에 오케이를 하면 이 화면은 사라집니다.



효과를 위해서, 메스터 모드 셑팅에 된 어떤 변화도 반드시 메스터드롭다운의 오른쪽 아래 쓰기 버튼 을 이용하여 PC3 에 기록되어야 한다. 변화 기록후 끝내기OK 버튼에 클릭으로 끝내거나 , 단순히 어떤 변화도 버림에 OK 클릭으로 창을 나갑니다.

⚠ 쓰기 버튼 클릭, 여기서PC3의 메스터 모드안 에서 부드러운 저장 버튼선택 과 같다. – 변화의 저장 은 메스터 모드 셑팅에 만들어 진다.

모드 도구바 – 효과 버튼

모드 도구 바의 효과 버튼은 PC 3에 있는 효과의 기능을 정하는 매개변수에 연결되는 PC3 의 실제적 효과 버튼과 교통한다.

.SoundEditor의 효과 버튼 클릭은 아래에 보여지는 모든 효과모드 매개변수의 표시창을 만든다. 여기서 미리 정해진 효과 와 새로운 효과 수정을 한다.

FX창 왼쪽 구석의 FUNCTION 버튼은 모든 효과 매개변수의 고쳐 놓기(reset)와 이미 있는 것의 복사를 할 수 있다. '붙여넣기' 메뉴는 오직 '복사' 기능이 완성된 후 보인다:

모드 도구바 - EQ+COMP 버튼

EQ+COMP 버튼 클릭은 EQ와 COMP 셑팅 표시한 창을 만든다. EQ와 COMP 효과는 PC3효과모드의 기술적 부분이다. SoundEditor는 모든 EQ와 압축 조절매개변수가 표시의 전용창을 제공한다:

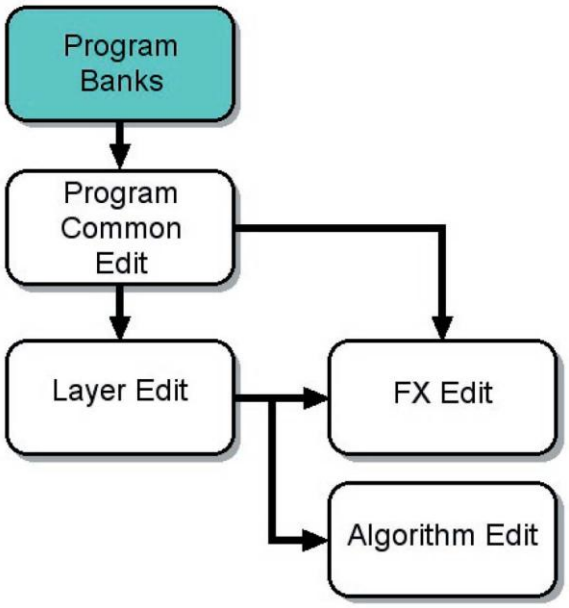
⚠ PC3에서의EQ 와 COMP 매개 변수는 효과 모드의 부드러운 메스터 버튼을 누름으로 연결될 수 있다.

FX창 왼쪽 위 구석의FUNCTION버튼은 모든 효과 매개변수의 고쳐 놓기(reset)와 이미 있는 것의 복사를 할 수 있다. ‘붙여넣기’ 메뉴는 오직 ‘복사’ 기능이 완성된 후 보인다:

6. 에디터기구

이 장에서는 SoundEditor의 프로그램 편집 창 조직을 설명할 겁니다.

SoundEditor의 편집 구조



⚠ 사용 시 PC3는 반드시 편집 모드에 있어야 않아야 한다. 이 점이 지켜지지 않으면 신뢰할 수 없는 편집과 적절치 못한 작동이 생길 수 있습니다.

7. 편집 프로그램

이장은 다양한 창들과 편집 프로그램의 보기를 설명합니다.

프로그램 공동창

아래에 보여지는프로그램 공동창은 대개 PC3 편집을 위한 주된 창이다 (이 기대치는 이 장의 뒤에 설명되는 KB3 모드 프로그램 이다.) 이 프로그램 공동창 을 통하여 당신은 레이어,알고리즘, 키지도. 그리고 효과 를 포함한 프로그램 만들기의 모든 편집 옵션에 연결할 수 있습니다:

이 프로그램 공동창의 주된 요소들은:

1. 편집과 프로그램 화일 저장 옵션 에 연결 하는 공프로그램 공동 도구바
2. 레이어 전부 보기 판넬
3. 현재 선택된프로그램(이름/ 기억 장소/무 레이어)
4. 프로그램 공동창 상단에 표시되는 정보 타입 선택의 도구 바 (공동 프로그램 설정, FX 설정, 조정 슬라이더, 그리고 키보드 할당))
5. 레이어 임포트와 레이어 제거버튼

프로그램 공동 도구바 (편집 과 화일 저장)

이프로그램 공동창 도구바는 프로그램 공동창 관계있는 화일, 편집, 쓰기 기능 에 연결을합니다.각 도구바 기능 설명은 아래와 같다

FILE: 화일

화일 기능은 현재 프로그램 저장 (모든 레이어 함께) 나 새 프로그램 로딩을 합니다. 저장 이나 로드 옵션을 선택하면 대화 상자 안에 화일 이름 (저장) 이나 선택 화일 (로드) 묻는다.

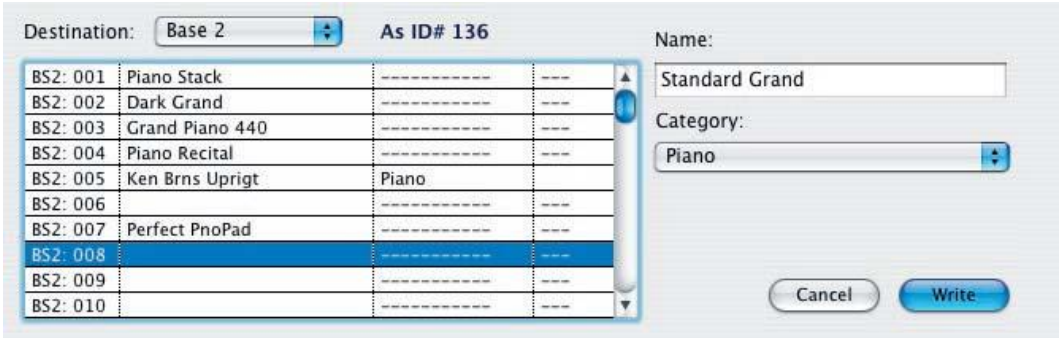
프로그램 과 다른 화일 확장 화일의 목록 은Appendix A 보세요.

EDIT: 편집

편집 기능은 현재 프로그램 복사 (레이어 있거니, 없이) , 전에 복사된 프로그램 붙여 넣기, 현재 프로그램 시작하기 를 할 수 있다. 붙여넣기 옵션은 이미 복사를 사용한 상태에서만 가능하고 그렇지 않으면붙여넣기 옵션 보이지 않는다는 것을 주목하세요.

WRITE: 쓰기

쓰기 버튼 클릭은 현재 프로그램을 PC3 에 쓰기를 하게 한다 이 창안에서는 프로그램 이름 변화 , 원하는 케다고리 할당, 프로그램이 쓰여지는 기억 장소 선택을 할 수 있다:



보기창

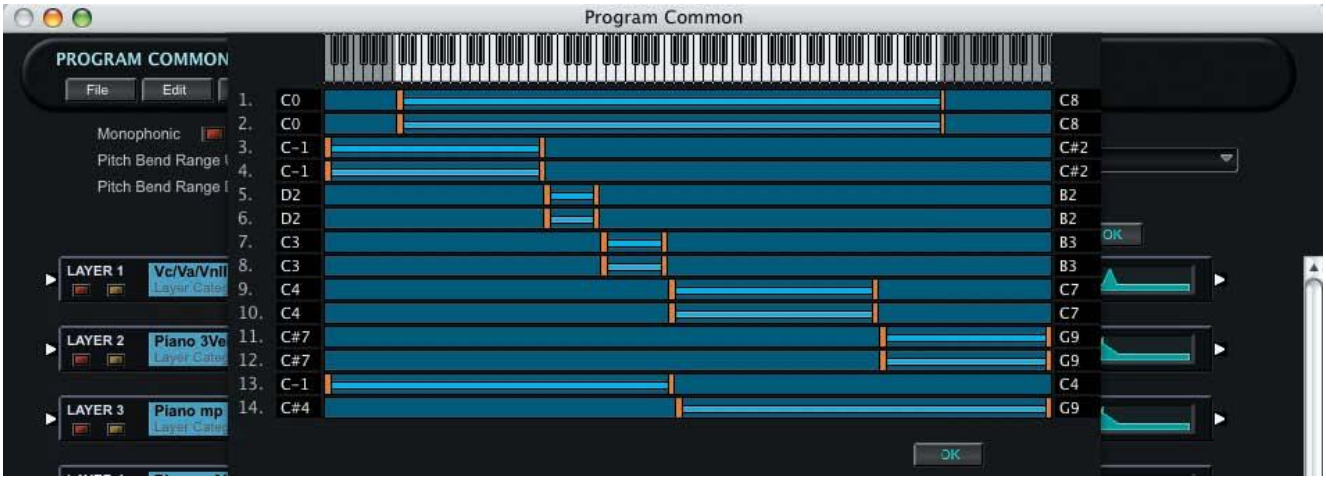
아래 프로그램 공동창 타이틀 바 아래 4개의 파란 도구바는 바로 프로그램 공동창 상단 부분에 나타나는 보기 선택하는데 사용한다. 이 4개위 보기는 프로그램 공동 매개 변수, 효과 (FX)매개변수, 조정 슬라이더 활당 또는 레이어 키보드 영역이다.

버튼 클릭은 밴드 피치, 포르타멘토 출력 증가/ 팬 등 프로그램 공동 매개변수 표시한다:

PROG FX버튼클릭은 삽입과 보조 효과 할당, 보내기 단계를 포함한 프로그램 공동 효과 매개변수 표시한다:

조정 버튼클릭은 프로그램 공동 슬라이더 조절가를 표시하는 드롭다운 판넬을 만든다:

K-ZONES버튼클릭은 프로그램 의 각 레이어를 위한 키보드 영역을 표시하는 드롭다운 판넬을 만든다.각 영역은 여기서 편집된다:



OK버튼클릭은CONTROLS 이나 K-ZONES 드롭다운 판넬에서 보기에서 판넬을 제거한다.

임포트와 제거 버튼

창 설정 도구 바 오른쪽에 현재 프로그램 에 더하거나 제거를 할 수 있는 '임포트'와 '제거' 명칭인 두개의 버튼이 있다.

임포트 버튼

임포트는 다른 프로그램으로 부터 한 레이어 복사함으로 기존 프로그램 에 새로운 레이어를 더 할 수 있게 한다.

임포트 버튼클릭은 아래에 보이는 것처럼 드롭다운창이 보인다. 선택을 하기는 처음 프로그램을 선정한다 (아래의 예는 은‘Jaco Fretless’). 선택한 프로그램 으로 부터 레이어목록은 오른쪽에 보인다.

레이어 선택하고 (아래 예는‘StlStrGtrHiDecay’), 레이어의 개관은제목바 위에 보인다. OK버튼에 클릭해 선택을 확인하고 현재의 프로그램에 그 레이어를 붙여넣기한다.

제거 버튼

제거은 기존 프로그램의 레이어을 제거할 수 있다.

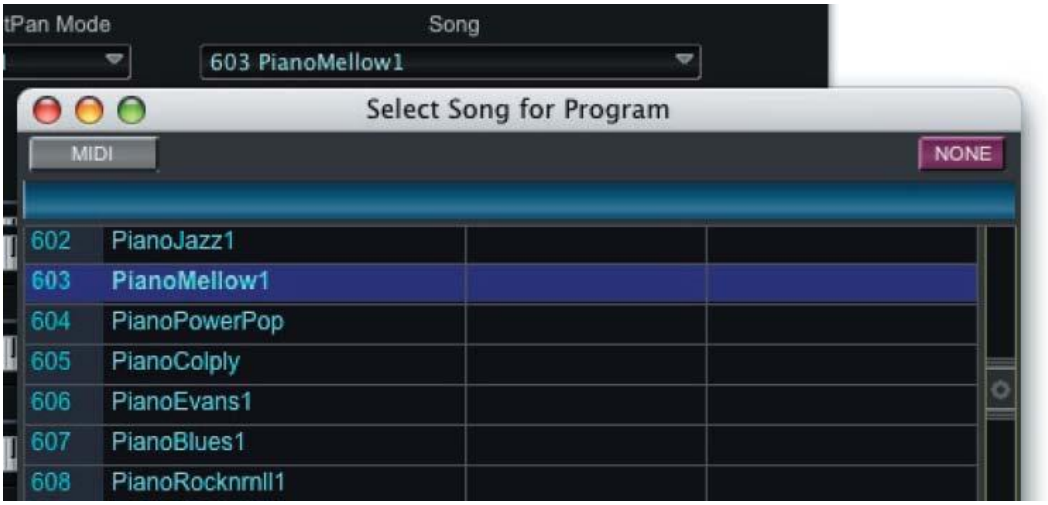
제거 버튼클릭 할 때, 콘텍츠 메뉴가 현재 프로그램에 레이어 이름들의 표시를 보여준다 . 제거를 원하는 레이어에 클릭한다.

공동 설정 보기에서 노래 선택

공동 설정 보기는 PC3's PLAY/PAUSE 버튼이 눌러 졌을때 선택한 데모 노래가 연주가 되게 하는 노래 선택 매개 변수 (오른쪽 끝에 있는) 포함한다.

노래 선택 매개 변수영역 클릭은 프로그램의 노래 선택창를 만든다. 만약 창이 비어 있으면, 이 창의MIDI 버튼을 클릭하고START 눌러PC3로 가능한 노래 목록 완성을 받는다.

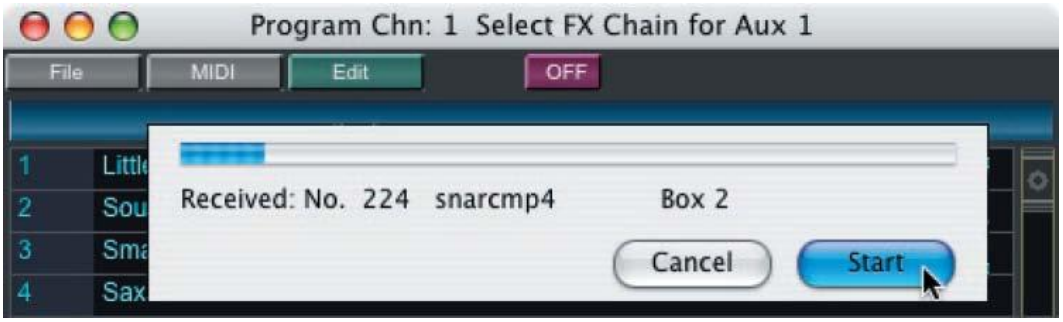
이 전입이 끝날때 결과 리스트에 스코롤을 하고 이름에 클릭하여 선택을 한다. 노래 이름과 장소는 노래 매개 변수 영역에 나타난다.



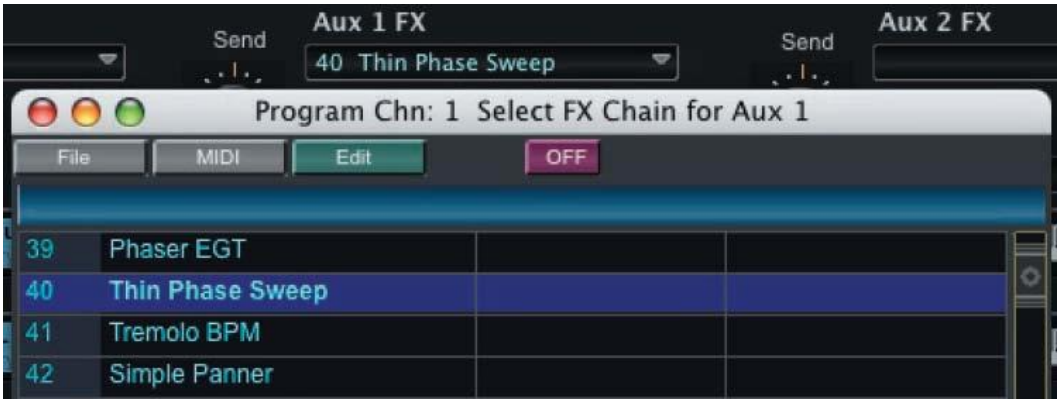
Prog FX (Program Effects) 보기에서FX

Prog FX 보기는 3개 효과 할당매개 변수영역, 삽입 FX', 'Aux 1 FX' , and 'Aux 2 FX' 를 포함하다. 이 영역들은 삽입 또는 보조 효과로 상세한 효과 (또는 효과 체인) 할당할 수 있다.

'FX' 부분 매개변수 영역 중 하나를 클릭함으로 '선택 FX체인 '창을 만든다. 만약 이 창이 나왔을 때 공백이면, PC3 에서부터 가능한 효과 리스트를 받는 시작 버튼에 뒤따르는 MIDI 버튼을 누르시오.



테이타가 전송 이 끝났을 때, 결과 리스트를 탐색하다가 이름에 클릭해 선택을 한다. 이 효과 이름은 FX 매개변수 영역에 나타난다.



어떤 '선택 FX체인 '창은 는 당신 고유의 효과 체인을 만들고 편집할 수 있다. 효과체인의 편집은 편집 버튼에 클릭한다. FX 체인 편집은 이장 뒤에 다른 제목으로 설명된다.

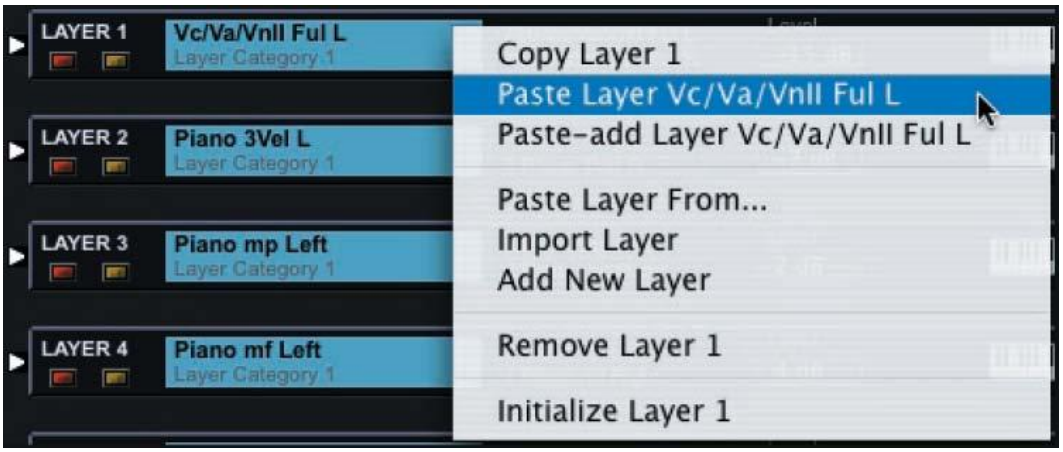
레이어 개관 판넬

공동 프로그램 창은 하나의 프로그램을 만드는 각 층의 (32 까지) 개관을 표시한다. 레이어 개관 판넬은 각 레이어에 대한 기본 정보를 만든다.

레이어 개관 판넬 의 무음 (빨강), 과 독음(노랑) 버튼 어떤 층의 무음으로, 또는 현재 층을 독음으로 만들 수 있다. 레이어 개관 판넬의 보여진 다른 조정은 기능이 없다.

레이어 개관 판넬 클릭은 모든 레이어 매개변수가 개조될 수 있는 레이어를 위한 레이어 편집창을 보여준다. 레이어 편집창은 다음 부분에 설명된다.

어떤 레이어 개관 판넬의 오른쪽 클릭은 레이어 복사 , 붙여넣기, 더하기, 제거, 시작할 수 있는 콘텍츠 메뉴를 제공한다.



이 메뉴안에는:

‘레이어 복사’ 명령은 현재의 레이어 복사한다.

‘레이어 붙여넣기’ 명령은 현재의 레이어에 전에 복사한 레이어를 붙여넣기한다. 이 명령은 오직 ‘복사 레이어’ 작용이 완성 된후 나타난다.

’ 붙여넣기, 더하기 레이어’ 명령은 새로운 층을 더하고, 복사한 층을 붙여넣기한다.
‘‘Paste Layer From’과‘Import Layer’ 선택 명령은 다른 프로그램으로 부터 한 레이어를 선택할 수 있는 드롭다운 목록을 제공한다.(아래 설명을 보시오).

’ 붙여넣기, 더하기 레이어’ 명령은 새로운 층을 더하고, 복사한 층을 붙여넣기한다.

제거 층’명령은 현재 선택된 레이어를 제거한다.

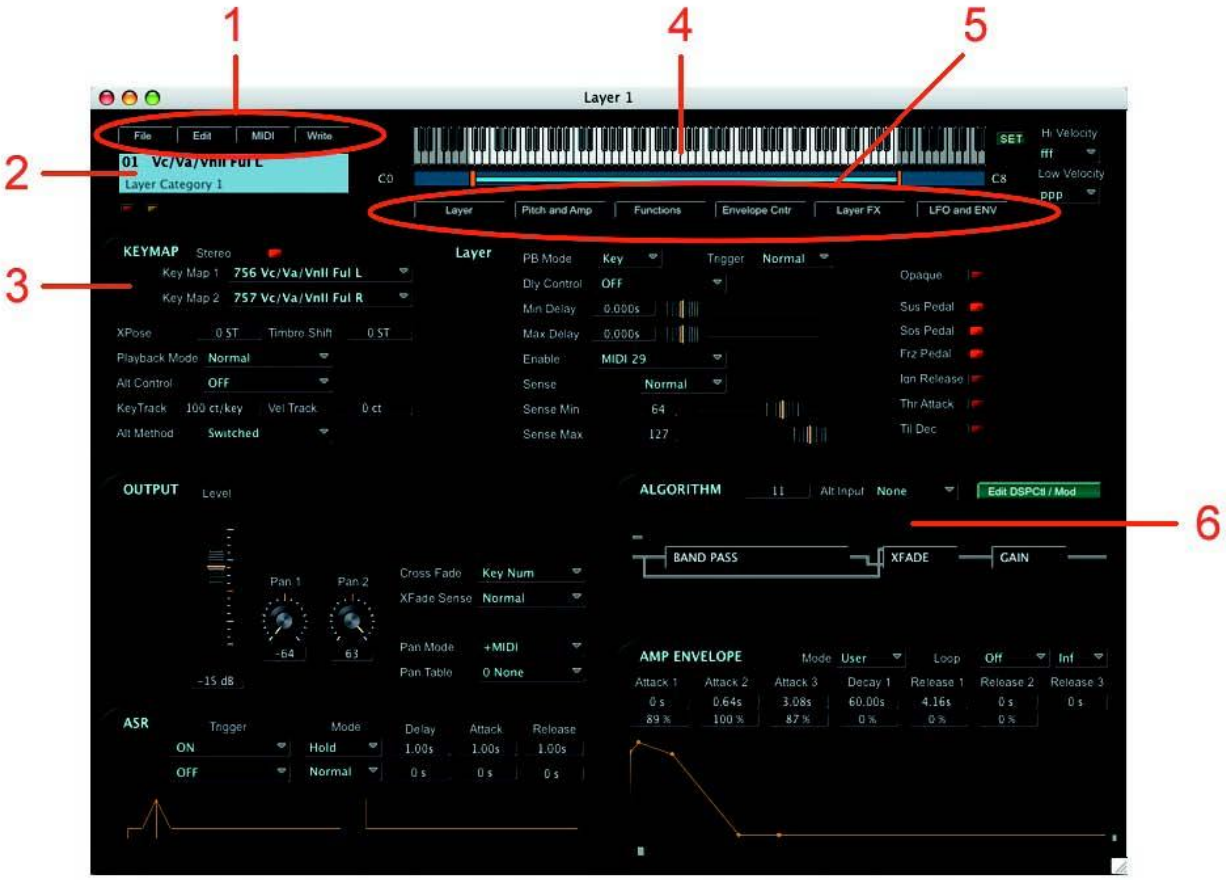
‘레이어 시작 ’명령은 현재 레이어의 매개변수를 최초가로 고쳐놓기를한다.
’Paste Layer From...’ 또는 ‘Import Layer’ 메뉴 명령은 선택하면 다른 프로그램으로부터 하나의 레이어를선택할 수 있는 드롭다운이 보인다. (아래의 예를 보세요). 선택을 하기위해 우선 한 프로그램을 선택하시오 (이 예에는 피아노 와 현악기). 그 프로그램 안 레이어 목록이 오른쪽 아래로 보입니다. 이 목록에서 한 레이어를 선택하고(이 예에는 피아노 와 현악기), 그 레이어의 개관은 제목바 윈도우에 표시된다. OK 버튼을 누르고 선택 확인을 하고 현재 프로그램 안의 레이어 붙여 넣기한다.

‘Paste Layer From...’ 옵션은 현재 레이어를 새 레이어로 대치한다.

‘Import Layer’ 옵션은 현재의 프로그램에 부가적인 레이어를 더한다.

레이어 창

레이어 창은 한 PC3 프로그램의 한 레이어를 만드는 모든 매개변수에 연결하게 한다.이 에이어 창은 아래에 보여진다.



레이어 창의 주된 요소들은:

1. 레이어 화일 옵션에 연결하는 도구바
2. 무음과 독음 버튼과 함께 레이어 이름 표시 영역
3. 키맵 판넬, 키지도 표시 그리고 관게된 매개변수
4. 레이어의 유효한 키보드 영역 표시
5. 레이어 창 의 매개 변수 보기 선택 하기의 '보기' 도구바
6. 알고리즘 판넬

레이어 도구바

레이어 도구바는 레이어창과 관계되는 화일, 편집, 쓰기 기능 연결을 합니다. 각 도구바 기능은 아래와 같씁니다.

FILE: 화일

화일 기능은 현재 층 저장 또는 층 로드를 한다. 저장이나 로드 선택은 화일 이름 (저장하기) 또는 화일 선택 (로드하기) 를 대화 창 에서 묻는다.

레이어와 다른 화일에 관련된 확장 화일 목록에 대해서는Appendix A를 보시오.

EDIT:편집

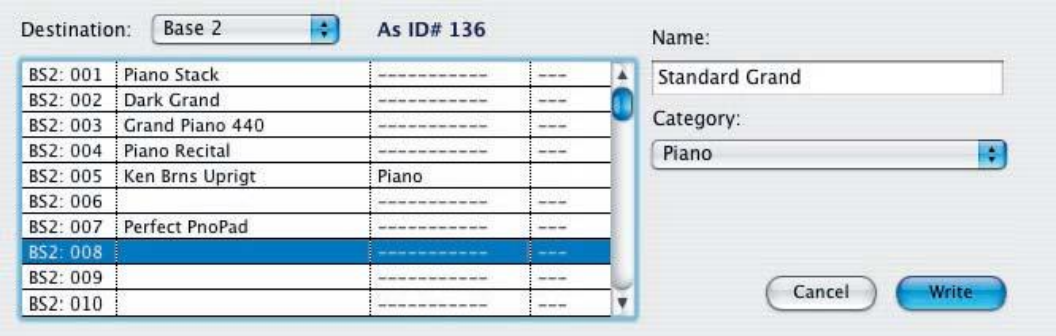
편집 기능은 현재 레이어의 복사나 전에 복사한 레이어의 붙여넣기를 한다. 또 당신은 다른 프로그램으로 부터 한 레이어 붙여 넣기 또는 현재 레이어 초기화를 할 수 있다. (page 7-11에 설명한 것 처럼)

MIDI:

MIDI기능은 현재의 레이어를 받아 들이기 또는 보내기를 한다. 이 옵션들은 만약 MIDI교통이 방해 된다거나 PC3 에 변화를 주면SoundEditor 과 PC3 사이 편집을 다시 동시에 하게 한다.

WRITE:

쓰기 버튼클릭은 현재 프로그램을 PC3 에 쓰기를 하게 한다 이 윈도우 안에서는 프로그램 이름 변화 , 원하는 케다고리 할당, 프로그램이 쓰여지는 기억 장소 선택을 할 수 있다층 레이어 도구바의 쓰기 버튼은 프로그램 공동창의 쓰기 기능의 복제이고 편리함을 제공하다.



레이어 이름 상자

레이어 이름 상자 는 현재 레이어 이름을 표시한다. 레이어 이름은 현재 사용 레이어의 키맵의 이름을 표시한다. 현재 레이더의 이름 변화는 단순히 레이어 이름 상자 안에 클릭하고, 새이름을 타이프한다.(커셔는 이름안 아무 장소에나 둘 수 있다). 16자 까지 사용한다. 끝났을 때 새이름 승인하는 OK 버튼 을 누른다.

⚠ 레이어에 이름 저장하기위해 PC3 에 쓰기 버튼을 이용해 프로그램에 쓴다.

무음과 독음 버튼

레이어 이름 상자 아래 빨강 과 노란 색 버튼 은 현재 레이어의 무음과 독음을 할 수 있다. 이 버튼들은 각자의 ON과 OFF기능과 역어진다

키보드 영역

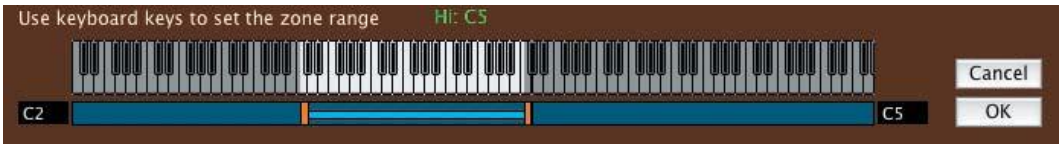
키보드의 유용한 영역은 (AKA 영역) 레이어 편집 윈도우의 위에 표시된다.

한 레이어의 키보드 영역의 조절은 두가지 방법으로 한다. 키보드 아래 즉각 보이는 오렌지 바에 클릭이나 당기기또는 SET 버튼 누르기 와 PC3 키보드 사용하기이다.

'click 나 drag' 방법은 단순히 오렌지 바 잡기와 키보드 표시의 끝 부분 변화는커셔를 을 오른쪽이나 왼쪽으로 당긴다, 상단이나 하단 음 번호 영역은 당신이 움직임에 따라 변한다.

SET 버튼은, 레이어 편집 윈도우 위 오른쪽 구석 에 있고, PC3 사용에서 저음 고음 한계를 정하는데 사용한다.

SET 버튼을 누르면, 키보드 영역 윈도우가 나타난다. (아래에 보여집니다.) 윈도우가 표시되면SoundEditor 는 PC3에 듣기 와 처음 두음위 고/저 영역을 정하기 위한 기다림을 시작한다. PC3 한 키를 누름으로 저음을 정하고, 다음 키를 누름으로 고음의 키를 정한다. 단순히 정정 키를 누른다. SoundEditor 는 두음 그룹 을 영역 을 정하는데 사용된다. – 항상 처음 음이 저음 제한을 정한다. 키보드 영역윈도우가 표시되는 동안SoundEditor 는두음 그룹을 영역을 정하는데 사용된다.



새 영역을 받아들이거나 윈도우 끝내기 또는 고치기 없이 나가기 위한 취소는 OK 버튼을 누른다.

‘보기‘ 도구 바

레이어 창에 편집을 위한 다른 매개변수 표시의 옵션이 있다. 키보드 표시 아래의 ‘보기’ 도구 바는선택을 하고 원하는 매개변수 그룹을 보여준다.

레이어 버튼에 클릭은 키맵 판넬 안 레이어 매개변수을 표시한다:

DSP 조정 버튼에 클릭은 창보기에 알고리즘과 , 피치와 레벨(앰프) 매개변수를 포함한 , DSP조정가와 각 DPS 기능를 위한 알고리즘 매개변수 표시를 바꾼다:

알고리즘 과 DSP 조정 매개 변수 가 표시되었을 때는 DSP 조정버튼 위에 라벨이 ASR과 앰프 매개변수전시로 돌아갈 수 있게 하는 “ASR와 AMP”로 바뀐다:

기능버튼에 클릭은 키맵 판넬의 보기를 기능 매개변수 표시로 바꾼다:

CLT 엔벨롭버튼에 클릭은 키맵 판넬의 보기를 엔벨롭조절 매개변수 표시로 바꾼다:

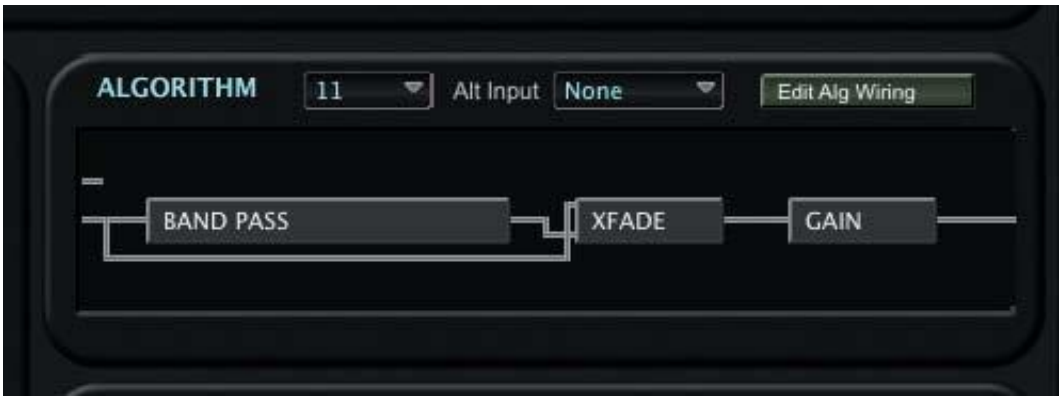
레이어 FX버튼에 클릭은키맵 판넬의 보기를 효과 매개변수 표시로 바꾼다:

LFO와ENV버튼에 클릭은 창보기를 LFO과 엔벨롭 매개변수 표시바꾼다:

LFO와 엔벨롭 매개변수가 표시되었을 때 LFO dhk ENV 버튼 라벨은 아우트풋 과 알고리즘 표시로 돌아갈 수 있는 Output 와 Alg", 으로 바뀐다는 것에 주목하시오.

알고리즘 판넬

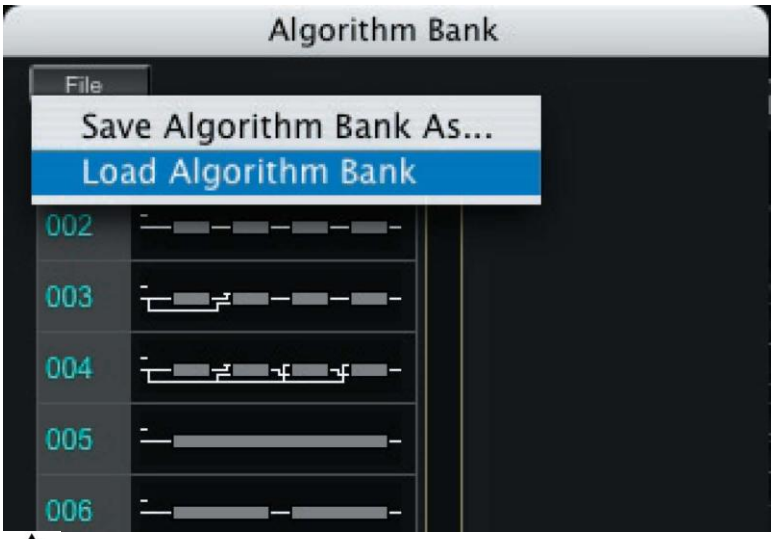
레이어 편집창에 알고리즘 판넬은 선택한 레이어의 보기와 알고리즘을 할 수 있다. 이 판넬로부터, 다른 알고리즘을 선택, 현재의 알고리즘을 편집, 새 알고리즘 제작, 또는 알고리즘위한 대채 인풋(“케스케이드 모드”) 선택 할 수 있다:



알고리즘 설정과 선택

다른 알고리즘 선택은’ALGORITHM’ 판넬 라벨 옆 알고리즘 숫자 영역에 클릭한다. 알고리즘 뱅크 창은 가능한 알고리즘 스코롤할 수 있는 목록으로 나타난다:

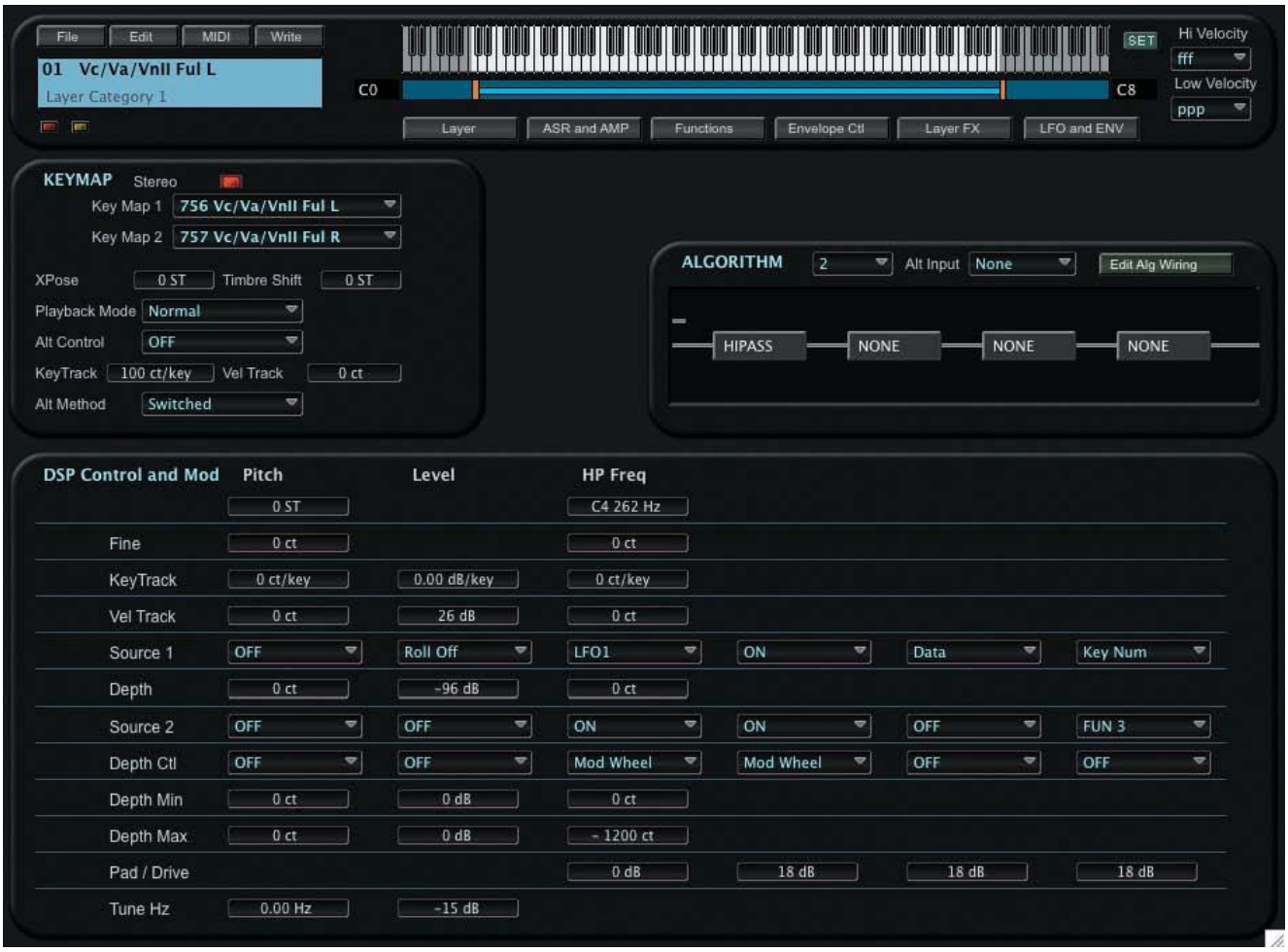
알고리즘 뱅크 화일 버튼 클릭은 현재 알고리즘 뱅크 저장, 새알고리즘 뱅크 로드 를 한다. 로드나 저장 옵션 선택은 대화창에 화일 선택 (로드) 또는 화일 이름 (저장) 을 묻는다:



⚠ 알고리즘 뱅크 는 '.3ab'확장 화일이 있다. 알고리즘 뱅크와 관계된 확장 화일 목록은Appendix A를 보시오.

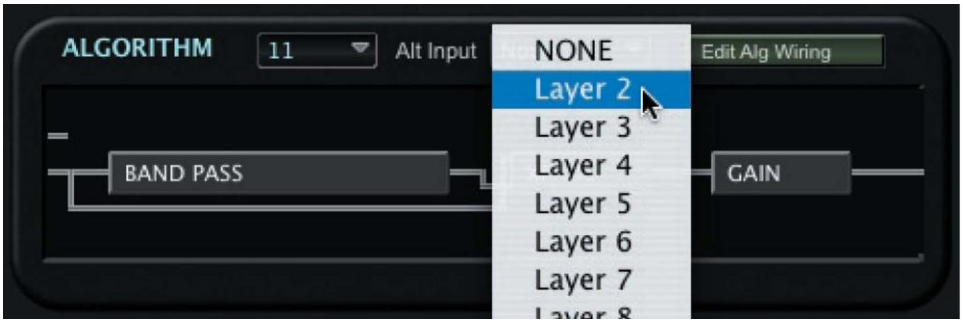
새 알고리즘이 알고리즘뱅크 목록 에서 선택되었을 때 , 하나 또는 더 이상 DSP 기능 블럭들이 무기능을 제시하는 "NONE"이 나타날 수도 있다.

DSP 기능 선택을 할 때, 레이어 창은 자동적으로 DSP 기능을 위한 매개변수 지정을 하게 하는 DSP 조정 보기로 바뀐다:



대안 입력 선택 (케스케이드 모드)

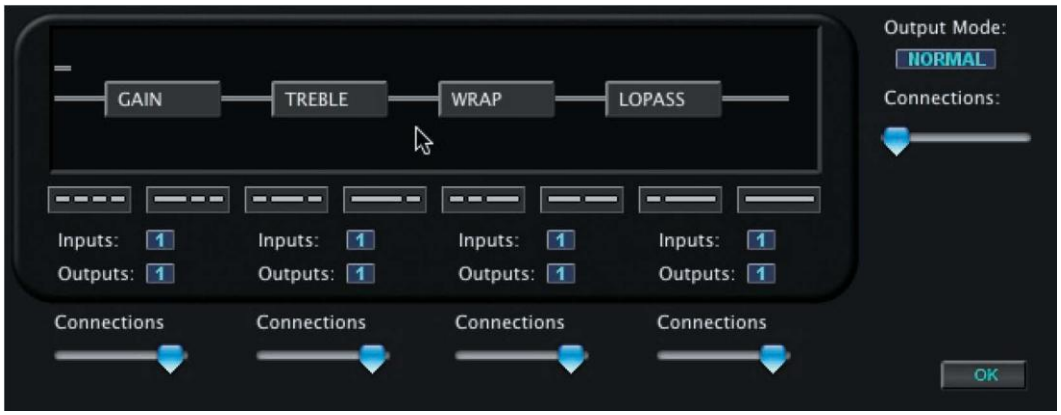
알고리즘의 대채 입력 선택은 알고리즘판넬 에 Alt Input 매개변수 영역에 클릭한다. 다른 레이어에서 알고리즘 선택할 수 있는 곤텍츠 메뉴가 나타난다.



대채 입력 매개변수는 현재 레이어 DSP 를 통해 다른 레에어가 선택될 수 있다. 이것은 레이어들이 다음, 다음으로 32레이어까지 폭포처럼 떨어져서 구성된다.

편집ALG 쓰기 버튼

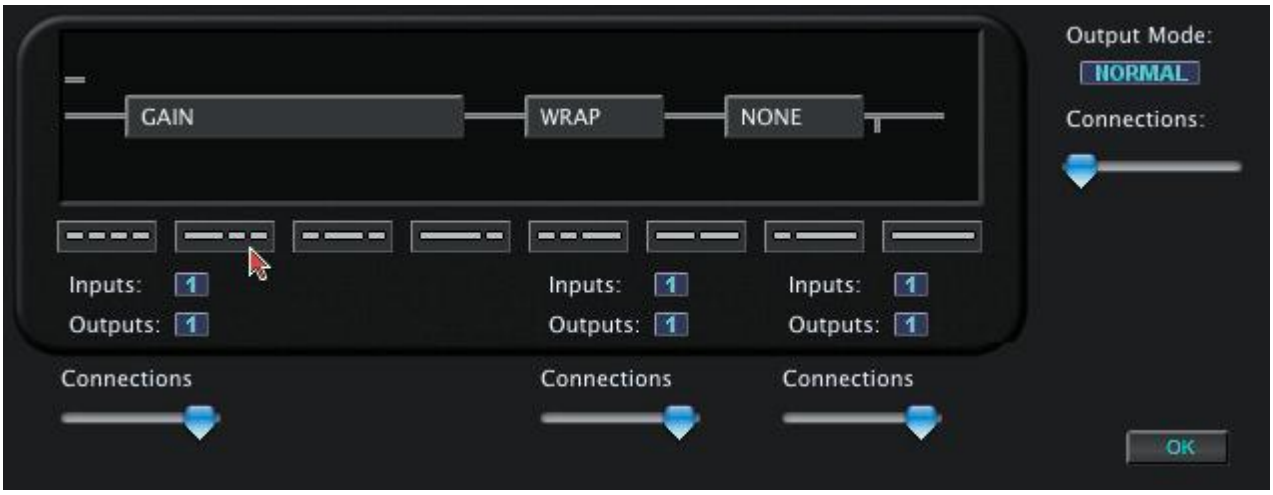
알고리즘 판넬 의 EDIT ALG WIRING 버튼에 클릭은 현재 알고리즘 또는 새알고리즘 을 바꿀 수 있는알고리즘 쓰기 표시를 제공한다. 알고리즘 쓰기 표시는 숫자 선택 , DSP 기능 배열, 각 블럭의input/output 구성 그리고 블럭의 연결을 하게 한다:



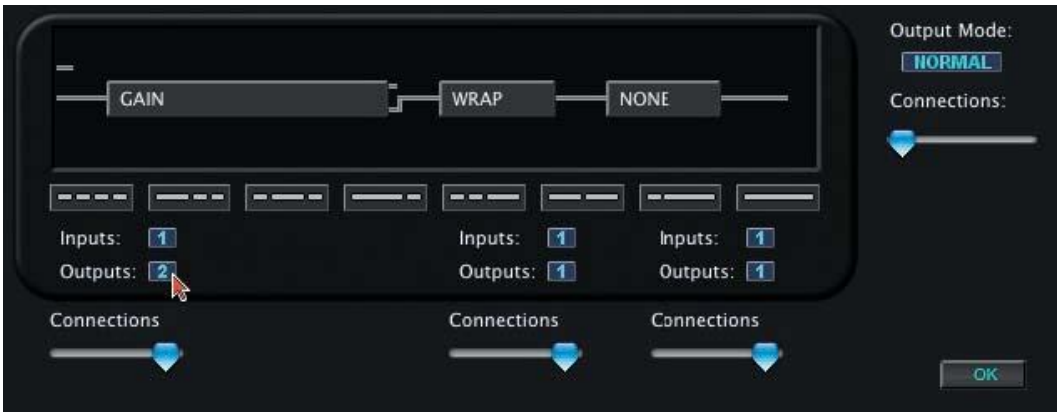
알고리즘 편집

Algorithm Wiring Display 를 어떻게 다양한 조정을 하는지 이해하기 위해 알고리즘 편집 단계로 갑시다.

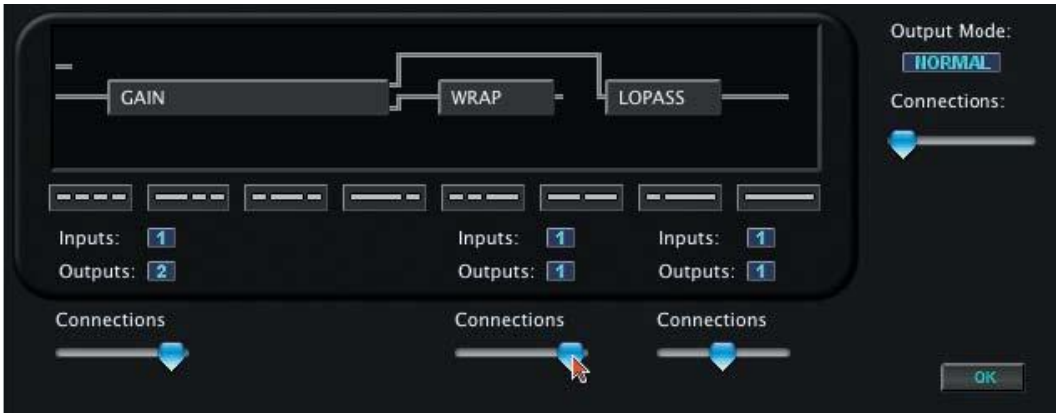
시작점에서처럼 전 페이지 그림에서, 4에서 3 알고리즘 에 DSP 요소 숫자를 변경함으로 시작한다. 이것이 끝나면 'wiring diagram' 버튼을 사용한다. 여기서 3 DSP's 쓰기 다이아그램을 선택한다. (그림 효과 목적을 위해, 마우스 커셔는 세개의 예에서 빨강으로 바뀐다.):



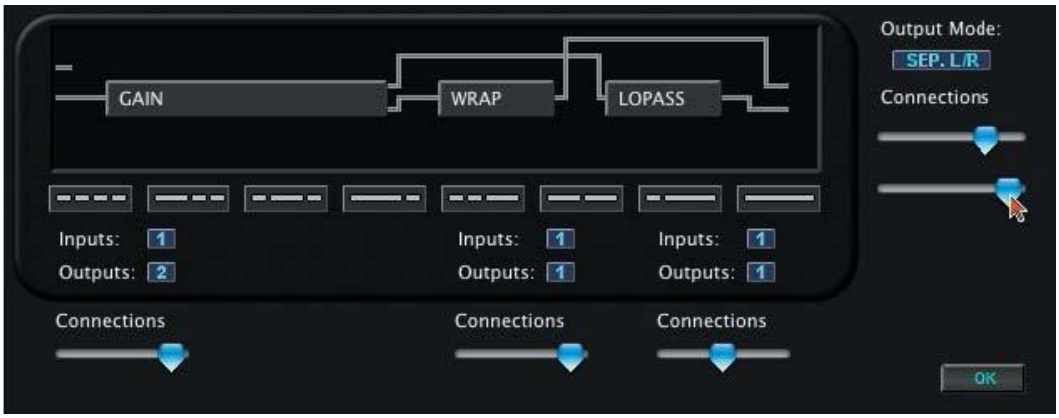
이제 슬라이더 연결 사용으로 DSP 기능 라우팅을 바꾼다:



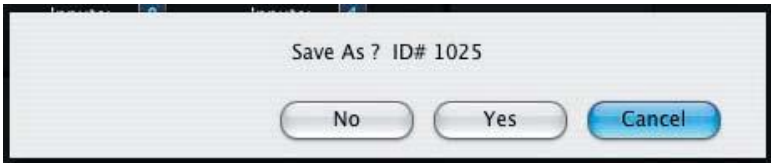
이제 슬라이더 연결 사용으로 DSP 기능 라우팅을 바꾼다:



다음 두 출력을 위한 알고리즘 구성, 그리고, 추력 연결 라우팅 구성을 한다:



새 알고리즘이 완성되면,.대화상자에 새 알고리즘을 저장할 수 있는 'SAVE AS' 가 나타나면OK 버튼에 클리해 끝낸다:

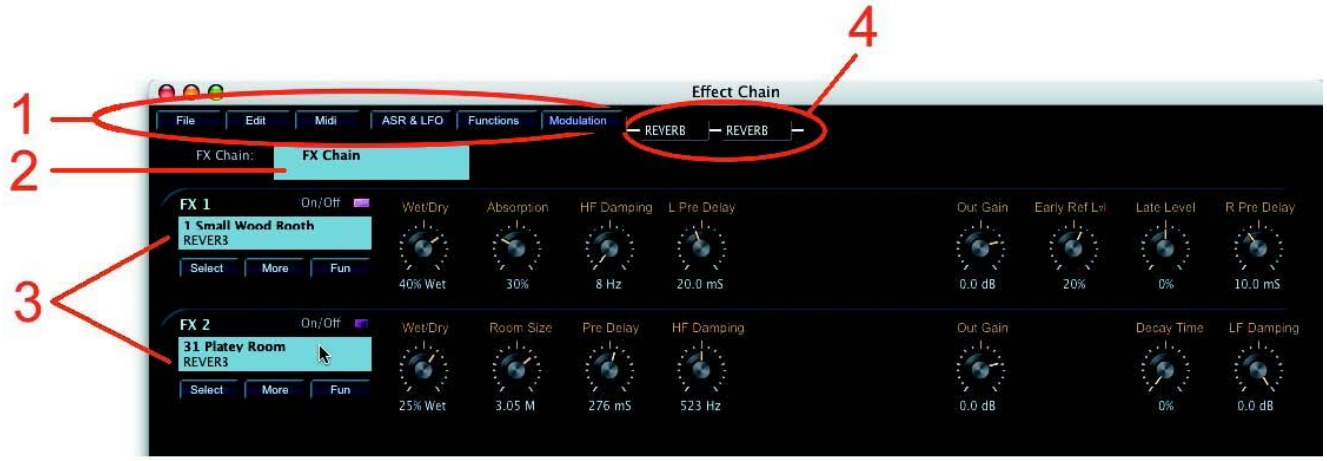


YES 클릭은 우리가 선택한 ID 번호(object) (#1040 를 여기서 선택되었다)인 새 알고리즘 저장할 수 있는 "쓰기" 대화창이 나온다:

“쓰기” 버튼에 클릭은 새 알고리즘을 PC3에 쓰고, 알고리즘 쓰기 표시를 사라지게 한다.

FX 화일창

FX 화일창은 (‘효과 체인’이라고 불리다) 프로르램 공동 효과을 편집과 수정할 수 있다. 16 가지의 효과들은 신호 진행의 복잡한 체인을 만들고 시리즈에 연결할수 있다. 효과 체인창은 아래에 보여진다.



효과 체인창의 주된 요소들은:

1. 저장 화일 연결과 테이타 전송 기능의 도구 바.
2. 현재 효과 체인의 이름
3. FX 개관 판넬들
4. 체인에서 효과 종류의 블럭 도식 표시

FX 편집 도구바

FX 편집 도구바는FX 편집창, 마찬가지로ASR와 LFO, 기능 변조 옵션 과 관계 있는 화일, 편집, 전입 기능을 연결한다.

각 도구바의 설명.

FILE: 화일

화일 기능은 현재 FX 체인 저장 또는 새 FX 체인 로드를 한다. 저장이나 로드 선택은 대화창에 화일 명명하기 (저장하기 위해) 또는 화일 선택하기 (로드를 하기 위해) 묻는다

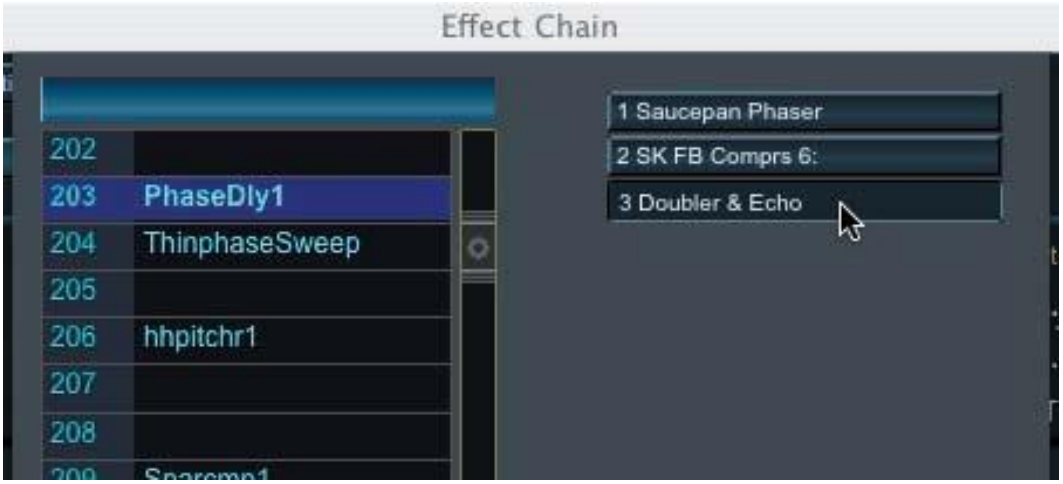
FX 체인들과 다른 화일과 관계된 화장 화일 목록은 Appendix A를 보시오.

EDIT: 편집

편집 기능 버튼은 현재 FX 체인 또는 전에 복사한 FX 체인 붙여넣기 를 한다. 또 중요한 FX 박스를 선택한다.

FX IMPORT 옵션은 다른 체인으로부터FX 박스 복사함으로 기존의 FX 박스 를 대치한다.

IMPORT FX BOX 옵션 선택은 드롭다운 창이 아래처럼 나타난다. 선택을 하기위해 우선 한 프로그램(여기의 예는 'PhaseDly1') 을 선택하고, 선택한 FX 체인으로부터 FX 박스 목록이 오른쪽으로 나타난다. FX 박스를 선택하면(예는 'Doubler & Echo') , 새 박스가 현재의 것을 대신한다. OK을 클릭해 창을 사라지게한다.



ASR 와 LFO:

ASR 와 LFO버튼에 클릭은 현재 FX 체인에 영향을 주는 ASR 엔벨롭과 & LFO 매개변수 조절하는 드롭다운 창 제공한다:

기능:

기능버튼에클릭은 현재 FX 체인 에 적용되는 기능조절하는 드롭다운 창 제공한다:

변조:

변조 버튼에 클릭은 현재 FX 체인 에 적용되는 변조 조절하는 드롭다운 창 제공한다.

FX개관 판넬

FX개관 판넬FX체인안의 각 효과에 대한 기본 정보를 제공한다. 개관 판넬는 현재의 효과 표시를하고, 다른 효과(선택 버튼) 을 선택 할 수 있는 3개의 버튼의 도구바를 제공하고, 현재 효과 (MORE 버튼) 의 설정 완료를 표시하고, 효과 기능 (FUN 버튼) 에 연결한다.
판넬은ON/OFF 버튼과 기본 효과 설정조절 위한 조정 (손잡이 노브) 가 있다.

SELECT선택 버튼

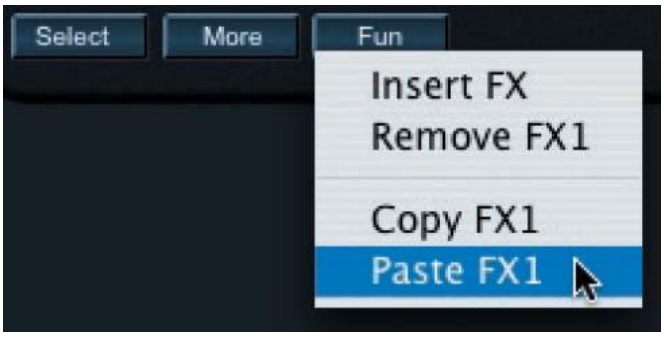
SELECT 선택버튼에 클릭은FX Presets 리스트에서 선택할 수 있는 창을 제공한다:

MORE 버튼

MORE 버튼클릭은 선택된 FX 박스에 관계되는 각 매개변수를 표시하는 새 창을 연다:

FUN 버튼

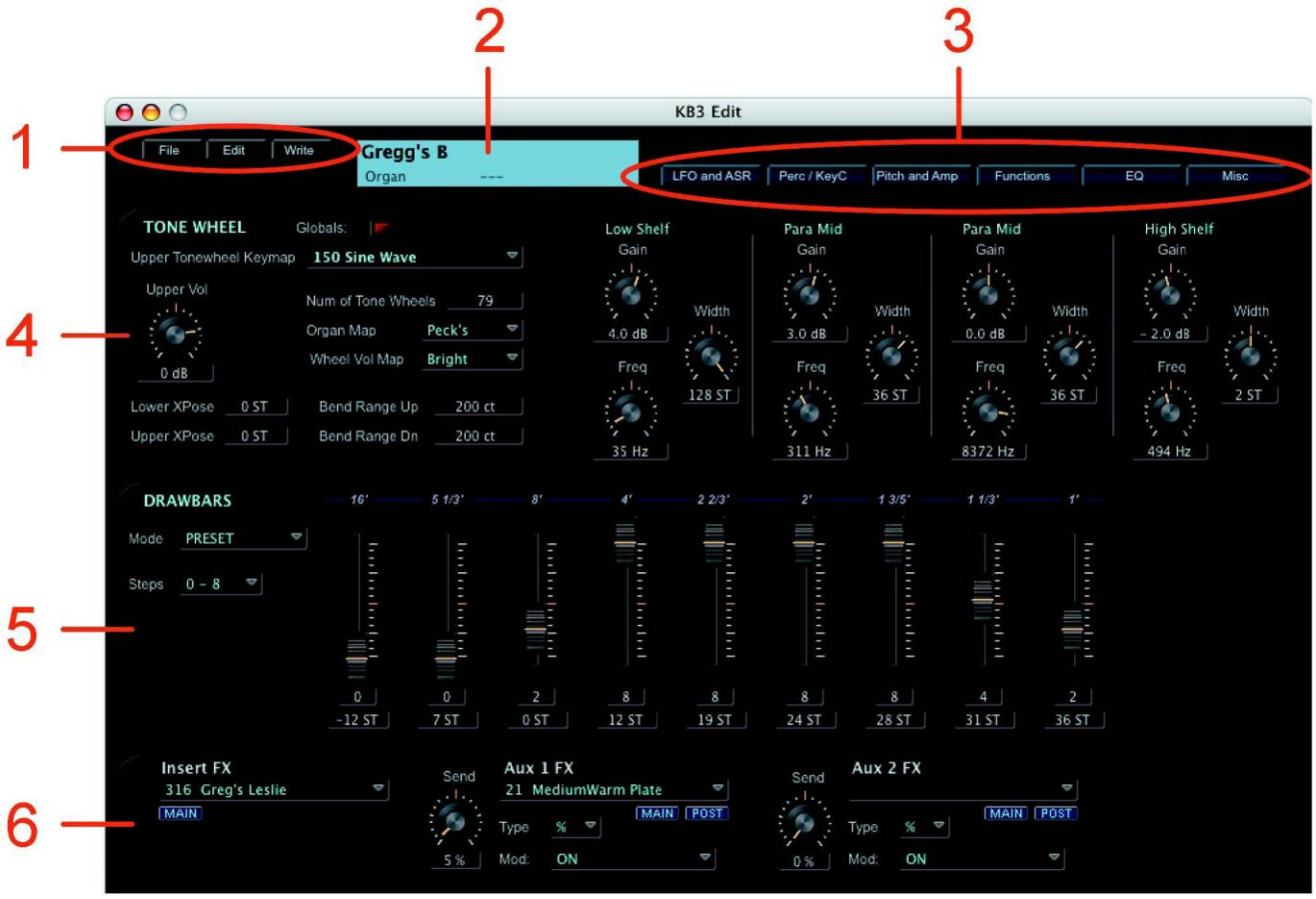
FUN 버튼 클릭은FX 블럭 삽입 (더하기) 또는 제거, 현재 FX 블럭 복사, 또는 선택된 FX블럭에 전 복사의 FX 블럭의 붙여넣기 를 할 수 있는 콘텐츠 메뉴로 간다:



여기 선택한 FX 는 유요한 조정으로미세한 조절을 할 수 있다. 끝났을 때, 오른쪽 위의 CLOSE 버튼에 클릭해 창을 사라지게 한다.

KB3모드 편집창

KB3모드 편집창은KB3모드 편집 프로그램을 만드는 모든 매개변수 연결한다..



KB3모드 편집창은 아래에 보여진다:

1. KB모드 편집화일 옵션 연결의 도구바
2. KB3 이름 표시 영역
3. KB3모드 편집창에 있는 매개변수 보기 선택을 하는 '보기' 도구바
4. 위 판넬, 톤휠과 관련되는 KB3 매개변수표시 (매개변수 보기는 '보기' 도구바 안의 선택에 있다.)
5. 중간 판넬, 대안의Drawbars 표시 나 LFO/ASR 매개변수 (매개변수 보기는 '보기' 도구바안의 선택에 있다.)
6. 아래 판넬, 삽입 표시와 Aux FX 매개변수.

KB3모드 도구바

KB3모드 도구바 KB3모드 편집창 과 관련된 화일 , 편집 ,쓰기 기능에 연결한다.

FILE: 화일

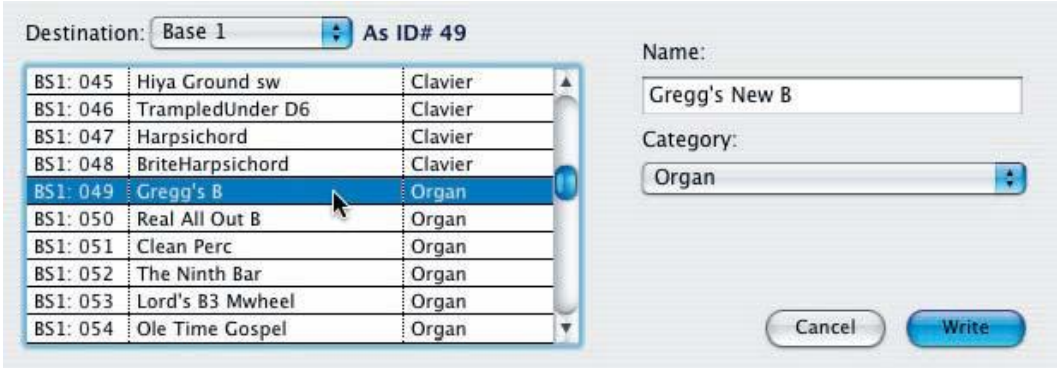
화일 기능은 현재KB3모드 프로그램 저장 또는 새KB3모드 로드를 한다. 저장이나 로드 선택은 대화창에 화일 명명하기 (저장하기 위해) 또는 화일 선택하기 (로드를 하기 위해) 묻는다. KB3모드 프로그램은 '.kb3'확장 화일 이 있다.

EDIT: 편집

편집 기능 버튼은 현재KB3모드 프로그램 복사, 또는 전에 복사한KB3모드 프로그램 붙여넣기 를 한다. 프로그램 공동 매개변수 복사, 전에 복사한 프로그램공동 매개변수 붙여넣기, 또는현재 KB3모드 프로그램 초기화 할 수 있다.

WRITE: 쓰기

쓰기 버튼 클릭은 현재 프로그램을 PC3 에 쓰기할 수 있는 창을 제공한다. 이 창 안에서는 프로그램 이름 변화 , 원하는 케다고리 할당, 프로그램이 쓰여지는 기억 장소 선택을 할 수 있다:

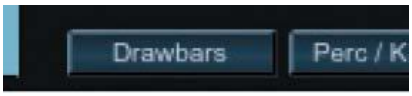


‘Views’ ‘보기’ 도구바

KB3모드 프로그램안에서 편집을 위한 다른 매개변수 표시 옵션을 한다 보기 도구바 아래의 버튼은 선택과 보기로 되어 있다:

LFO AND ASR 버튼 클릭은 Drawbars 표시로부터 LFO AND ASR 엔벨롭 매개변수의 보기로 중간 판넬의 보기를 바꾼다:

LFO ASR 매개변수가 표시될 때, LFO 와 ASR 버튼의 라벨은Drawbars매개변수 표시로 복귀할 수 있는“Drawbars” 로 바뀐다:



Perc/KeyC 버튼 클릭은Percussive 과 Key Click 매개변수 의 구성과 조절을 하는 드롭다운 판넬을 제공한다:

변화를 마든 다음OK 버튼을 클릭해 창을 사라지게 한다.

Tone Wheel 피치와 엠프 버튼 클릭은 톤휠(위) 판넬의 피치와 엠프 매개변수를 표시한다.

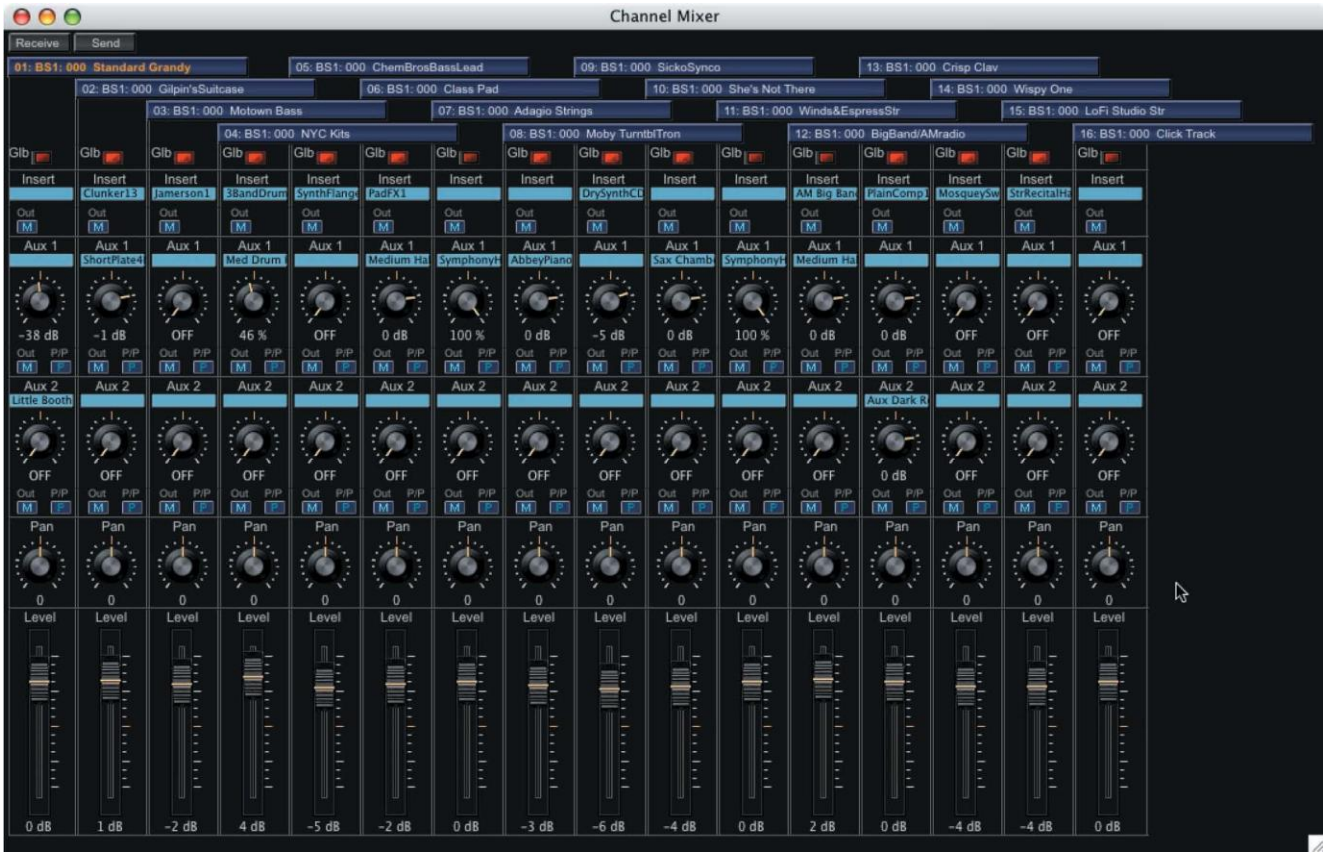
Tone Wheel 기능 버튼에 클릭은 톤휠(위) 의 기능 매개변수 를 표시한다.

Tone Wheel EQ기능 버튼에 클릭은 톤휠 안 균등화 매개변수를 표시한다. (위) 판넬:

Tone Wheel Misc버튼에 클릭은 톤휠의 잡다한 매개변수를 표시한다. (위) 판넬. 방출과 볼륨 매개변수, 그리고Leslie를 스피커 설정이다.

8. 채널 믹서 창

채널 믹서 창은 16개의 MIDI 채널에 할당하는 믹스 매개변수 프로그램를 조정한다. 채널 믹서 창은 레벨의 음량 조절기조정, 팬의 회전식 조절, 삽입과보조 효과, 그리고 무음 기능을 위한 스위치의 전형적 다양한 채널 믹서 같은 구조를 하고 있다.



⚠ SoundEditor 사용시PC3는 반드시 편집 모드에 있지 않아야 한다. 이 유의 사항이 지켜지지 않으면 신뢰할 수 없는 편집이나 부저절한 작동이 생길 수 있다.

싱글 믹서 채널

SoundEdito의 채널 믹서는 각 MIDI 채널마다 하나인 똑같은 16 채널들로 특색지어진다.
아래의 그림은 하나의 싱글 믹서 채널을 만드는 구성요소를 보여준다.

1. MIDI 채널과 PC3 Program 지정
2. 그로발 스위치
3. 효과 삽입과 메인/부수적인 출력 스위치
4. 전/후 조정의Auxiliary 1 보내기와 보조의 메인/부수적인 출력 스위치. 전 /후 버튼에 빛이 들어오면, ‘Pre’가 선택된다
5. 전/후 조정의Auxiliary 2 보내기 와 보조의 메인/부수적인 출력 스위치. 전 /후 버튼에 빛이 들어오면, 전이 선택된다
6. 팬 (Panorama 파노라마) 조정
7. 레벨 훼이더 (Level fader 조절기)

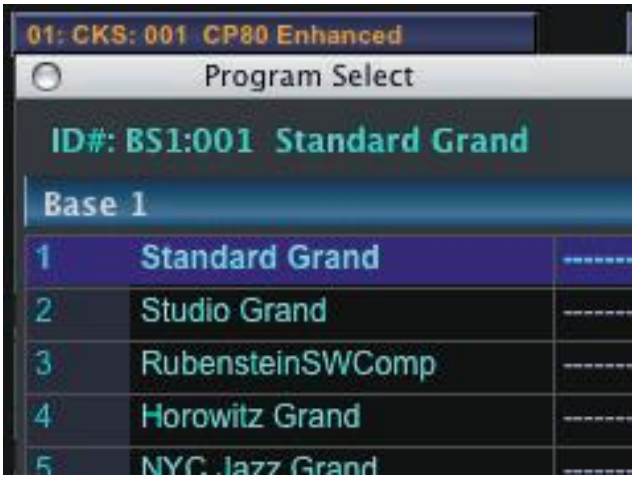
⚠

한 믹서 채널의 매개변수가는 채널 할당을 하는 프로그램을 위한 Common 과 FX 가를 반영한다.
Aux1 또는 Aux2 영역에 클릭은 새로은 효과 선택할 수 있는 FX 체인 창을 연다.

믹서 프로그램 선택

믹서창을 표시할때 PC3 프로그램 할당들이 이미 설립되어 있더라도, MID채널 표시로 돌아가기없이 믹서에서 그 할당들을 바꿀 수 있다:

믹서에서 원하는MIDI 채널/프로그램 할당바를 클릭하시오.



프로그램선택창이 나타난다. 이 프로그램선택창 안에서 자유롭게 뱅크 바꾸기, 분류 명령 바꾸기, 또는 새 프로그램 장소와 선택의 탐색 기능 이용을 할 수 있다.

받기와 보내기 버튼

믹서창 위 왼쪽 구석의 받기와 보내기 버튼은 만약 MIDI 교통이 방해된다면 믹서 설정과SoundEditor 와 the PC3 사이에 일치를 할 수 있게 한다:

9. 설정창

설정창은 선택, 보기과 편집 를 할 수 있다. 설정창은 아래에 보여진다.

The main components of the Setup window are:

1. ‘Mode’프로그램, 설치, MIDI, 메스터,효과 와 EQ+Comp 기능에 연결되는‘모드’도구바

2. 현재 선택된PC3 설정

3. 설정 뱅크 리스트

4. 설정 기능(편집, 화일과 MIDI) 에 연결되는 도구바

5. 현재 설정을 포함한 프로그램

⚠ SoundEditor 사용시PC3는 반드시 편집 모드에 있지 않아야 한다. 이 유의 사항이 지켜지지 않으면 신뢰할 수 없는 편집이나 부저절한 작동이 생길 수 있다.

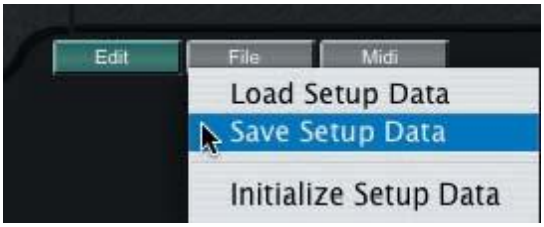
설정 도구바

설정 도구바는 편집, 화일, 설정창과 관계되는 편집과 MIDI기능과의 연결을 한다. 각 도구바의 설명은 아래와 같다.

EDIT: 편집

편집은 현재 선택한 설정를 편집한다. 설정 편집은 제 10장에서 설명한다.

FILE: 화일



화일 기능은 로드 , 저장 또 설정 초기화를 한다, 시작. 로드이나 저장 옵션을 선택하면 대화 상자에 화일 명명하기 (저장하기 위해) 또는 화일 선택하기 (로드를 하기 위해) 묻는다. 설정과 다른 화일 과 관계된 확장 화일은Appendix A를 보시오.

MIDI:

기능은 PC3로부터 하나의 설정 뱅크 받게 하거나, 현재 설정 테이타를 PC3로 보낸다.

개별 설정 옵션

설정 리스트 창의 아무 설정의 오른쪽 클릭은설정 선택의 옵션 표시콘텍츠 메뉴를 제공한다:

복사'옵션이 선택되면, SoundEditor 는 선택된 설정 복사를 한다..

'붙여넣기 /쓰기'옵션을 선택하면 현재의 장소에 전에 복사된 설치붙여 넣기 합니다 붙여넣기가 될 때 붙여넣기 /쓰기'옵션 은 설치가 복사된 상태에서만 가능합니다 붙여 넣기가 될 때, 설치는 자동으로 현재의 장소에서 PC3 쓰여집니다다 붙여넣기 /쓰기'옵션 은 오직 이미 복사가 된 설치가 있다면 가능합니다. 만약 전에 복사된 설치가 없으면 붙여넣기 /쓰기'옵션'은 나오지 않는 다는 것에 유의하시오.

'재이름'옵션의 선택은 편집창 위에설정 표시영역 에 선택된 설치의 재이름을 할 수 있다.

화일 옵션에서 '로드/쓰기' 를 선택하면, '로드 설정 테이타' 창이 나옵니다. 로드의 설정 선택과 조정이 필요합니다. 유용한 설정 화일 에서 화일 이름에 '.3ss' 확장이 있는 지 확인하십시오 선택을 하고 '오픈'에 클릭합니다. 선택된 프로그램은 SoundEditor에 로드되고 PC3에 자동으로 기록됩니다.

Save '저장' 옵션이 선택되면, '저장 설정 테이타 ' 창이 보여집니다. PC3 설정 이름은 이름 영역에 ' 이이름으로 저장' 로나타나지만 전의 저장으로 바꿀 수 있는 옵션이 있씁니다.원하는대로 바꾸고 저장할 화일 장소에 선택하십시오. 화일에 저장하기 위해 '저장'에 클릭합니다.

Delete제거' 옵션은SoundEditor의 선택된 설정를 제거하는데 사용됩니다. 이는 PC3 안의 설정를 제거하지는 않습니다. '제거'를 선택하면 대화 상자안에 이 작동의 확인을 묻씁니다. 이 대화상자 안에 실행을 위해 '예' 선택하거나 이작동의 취소를 위해서는 취소를 선택합니다.

10. 설정 변집

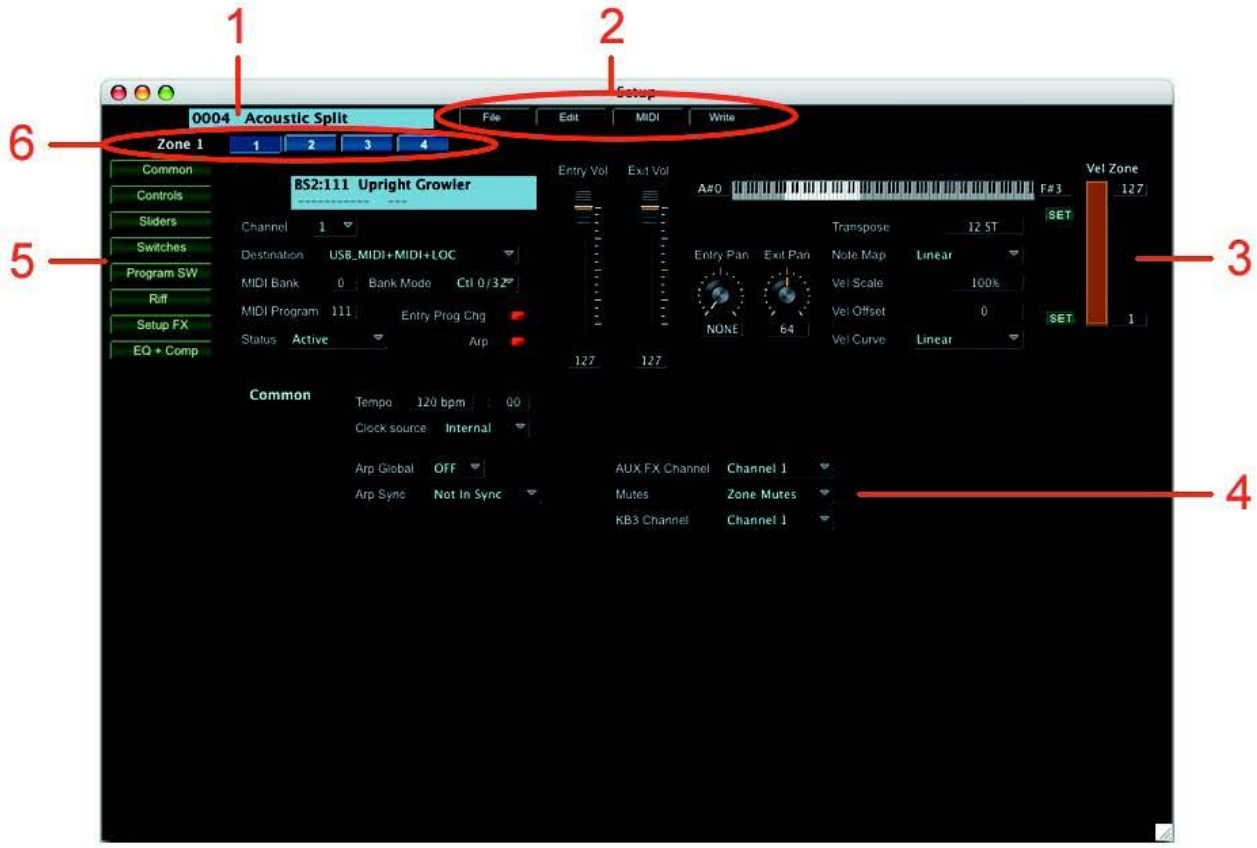
이장은 PC3 설정의 다양한 창과 보기를 설명합니다

설정창

설정 뱅크 리스트에서 설치를 선택할 때, 설정창은 각 프로그램 가지고 있는 키보드 영역에 선택된 설정이 활당된 PC3 프로그램을 표시한다.

편집창

설정의 편집버튼에 클릭은 아래에 보여지는 것과 같은 설정창을 제공한다.



주된 설정 편집창 요소는:

1. 현재 선택된 PC3 설치

2. 설정 편집 기능 (화일, 편집,MID와 쓰기) 을 하는 도구바

3. 선택한 존 (Zone1이 보여짐) 의 프로그램 매개변수

4. 존 매개변수 그룹의 표시 영역 (‘Common’ 매개변수 가 보여짐)

5. 편집을 위한 존 매개변수 선택 버튼 : 공동, 조정, 슬라이드, 스위치, 리프, 설정 FX 와 EQ+Comp

6. 편집을 위한 원하는 존 선택 버튼 (오직 4개의 버튼이 보이지만, 16존 버튼이 보일 수도 있다.)

설정 편집 도구바

설정 편집 도구바 화알, 편짐, MI와 쓰기 기능과 관련된 설정 편집창에 연결 된다. 각 도구바기능은 아래와 같다.

FILE: 화일

. 화일 기능은 로드, 저장 또는 설정 초기화를 한다. 저장(Save)이나, 로드(Load) 를 선택하면 다이알로그 상자안에 화일 떠는 화일 이름을 선택하라는 요구를 합니다. 설정과 다른 화일들에 관련되는 화일 확장 목록은Appendix A 를 보십시오.

EDIT: 편집

편집 기능은 복사, 붙여넣기, 더하기, 제거하기와 설정 구역 초기화를 한다.

‘복사 구역(Copy Zone) ’ 명령은 현재 선택된 구역의 를 복사한다.

‘붙여넣기 구역 (Paste Zone)’명령은 전에 복사한 구역을 현재 구역에 붙여넣기 한다. 이 명령은 ‘복사 구역’을 끝난 다음 메뉴에 나타나다.

‘붙여넣기- 더하기 (Paste - Add Zone)’명령은 새 구역을 설정하거나 복사 구역을 붙여넣기 한다.

‘붙여넣기 구역 으로 부터(Paste Zone From)’와 ‘임포트 존 (Import Zone) 명령은 다른 설정에서 하나의 구역(Zone) 을 선택할 수 있는 새로운 창을 제공한다.

‘새 구역 더하기’ 명령은 현재의 설정에서 새 구역을 더한다.

제거 구역’명령은 현재 선택된 구역을 제거한다.

‘구역 초기화 하기’ 명령은 현재 구역의 매개변수를 최초가로 바꾸어 놓는다.

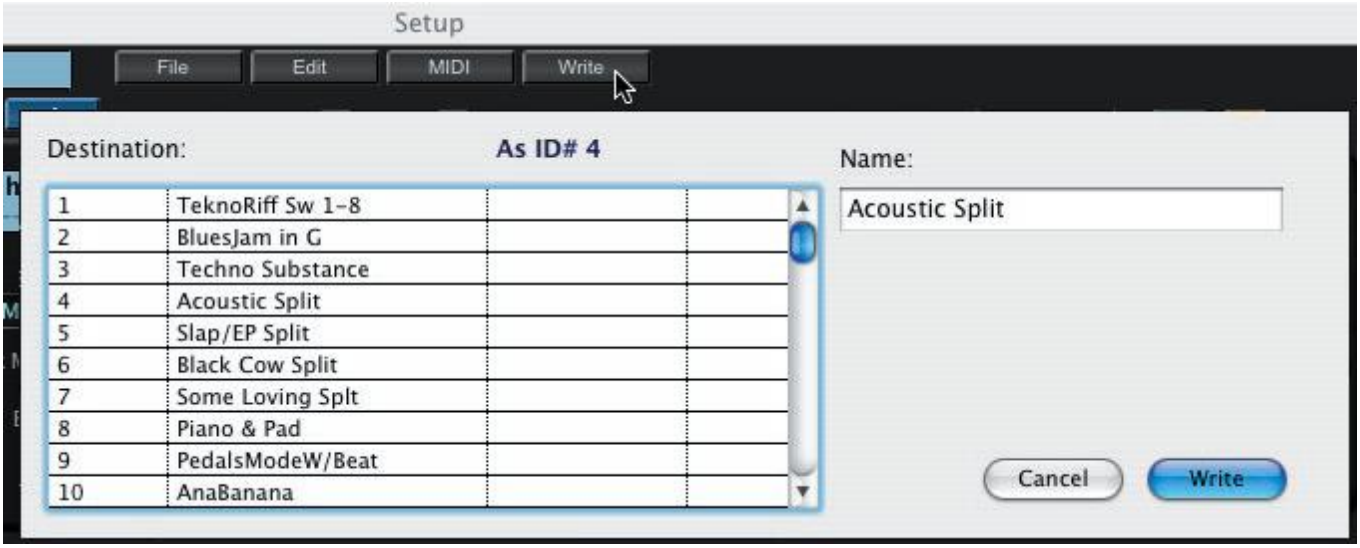
‘Paste Zone From’ 나 ‘Import Zone’ 명령을 선택하면 때, 다른 설정에서 구역을 선택할 수 있다. 이 선택을 하기에 , 우선 선택을 택한다. (예문은 ‘TechnoRiff’). 선택한 구역 목록은 오른쪽에 보인다. 한 구역을 선택하고(예문은 ‘Maroon Drums’), 그 구역은 제목창 아래에 표시 된다. OK 을 클릭하면 선택이 확인되고, 현재의 설정으로 그 구역을 붙여넣기 한다.

MIDI:

MIDI 기능은PC3로 부터 현재 설정를 받을 수 있다. 이 명령은 만약PC3 판넬 조정으로부터 설정에 변화를 만드거나 또는PC3와 SoundEditor 사이에 교신이 잠시적으로 방해됬다면 PC3와 SoundEditor재일치 하도록 한다

WRITE: 쓰기

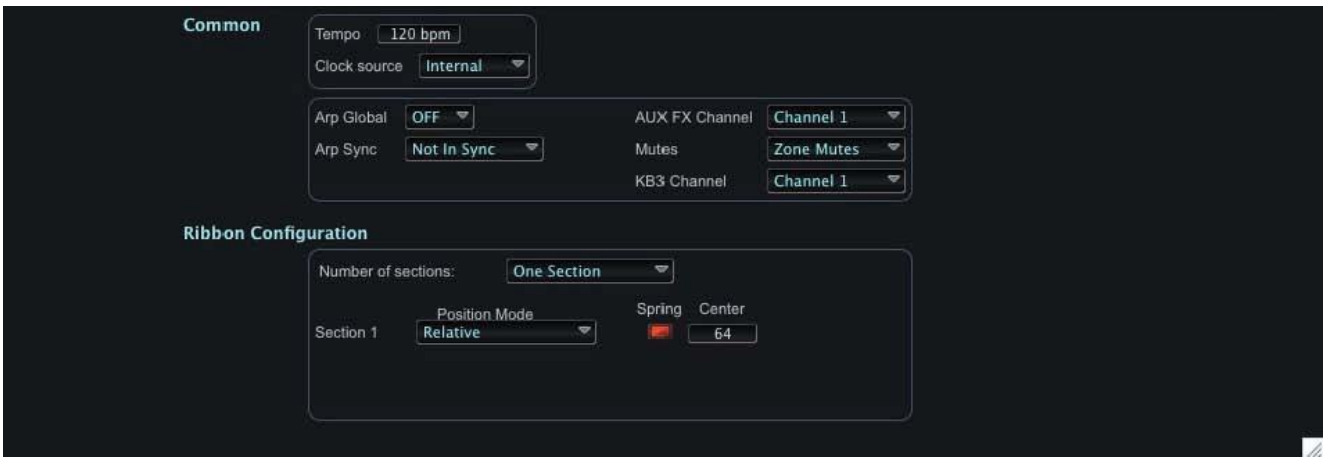
쓰기 기능은 현재 선택된 설정프로그램을 PC3 에 쓰기를 하게 한다 쓰기버튼 클릭은 현재 선택된 설정이름 변경과 그 설정이 쓰여질 기억 장소 선택을 하는 창을 제공한다.



구역 매개변수 그룹

설정 편집의 아래 부분은 구역 매개변수 그룹 정보가 표시된다. 여기서 보기는 창 왼쪽에 존 매개변수 그룹 부분에 따른다.

‘공동(Common)’이 선택되면, 설정 편집창 아래에 템포,시간 , 글로발 아르페지오, sync, 리본 설정과 모든 구역에 공유되는 다른 매개변수를 포함한
공동 매개변수가 표시된다:



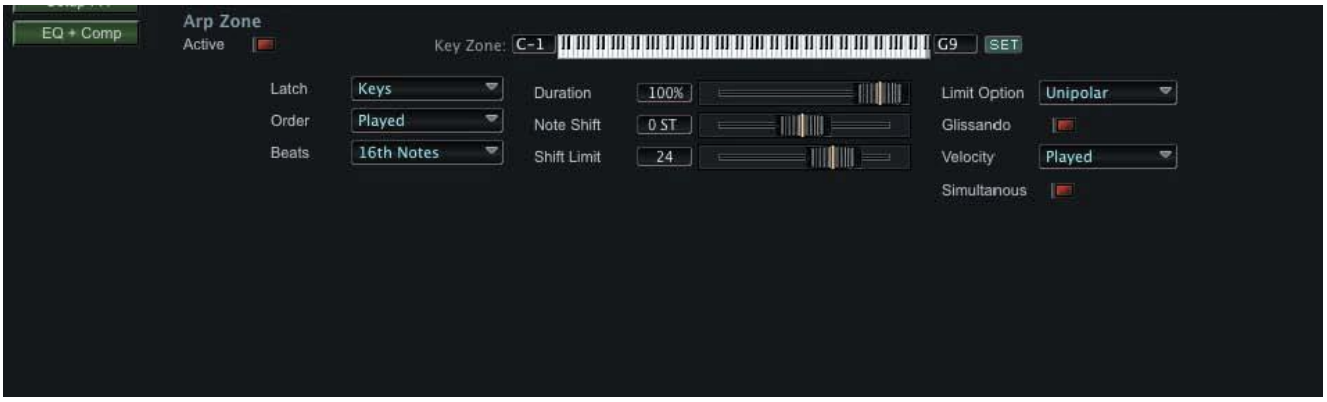
“조정’이 선태되면, 설정 편집창은 밴드 피치, 모드휠, 조정 페달, 압력과 리본 기능과 관계된 조정 매개 변수를 표시한다:

‘슬라이더’를 선택하면, 설정 편집창은 슬라이더 A-1을 위한 슬라이더 할당을 표시한다.

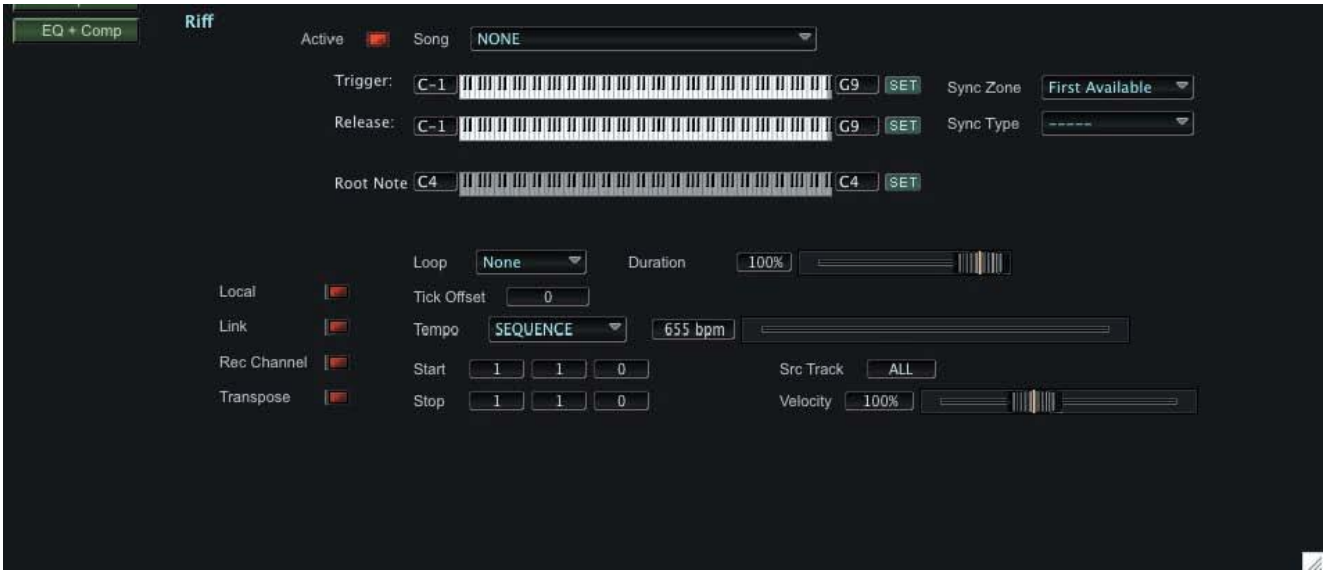
‘스위치’가 선택되면, 설정 편집창은ARP and SW 키보드스위와 발 스위치 1,2 와 3할당을 스위치가 표시한다.

‘프로그램 SW’가 선택되면, 설정 편집창은 스위치 1-8을 위한 프로그램 스위치 할당을 표시한다.

’아르페지터’가 선택되면, 설정 편집창은 아르페지터 매개변수를 표시한다:



'리프'가 선택되면 설정 편집창은 노래 선택, 전위, 다른 관계된 매개변수를 포함한 리프와 관계된 정보를 제시한다:



'리프'의 보기에서 노래선택 영역에 클릭은 스코롤이 가능한 노래의 목록 을 표시하는 창에 제공한다..(예는 아래에 있다.) MIDI 버튼 클릭은 모든 PC3 들어있는 그리고 사용자 노래들을 업테이트한다. 리프를 선택하기는 목록을 스코롤하다가 원하는 제목에 클릭한다. None 선택에 버튼 클릭은 리프를 선택하지 않는다. 끝낼 때는 OK에 클릭하고 창을 없어지게 한다.

'FX 설정'를 선택할 때, 기존의 선정 효과 바꾸고 새로운 것을 만드는, 모든 효과 매개변수 표시는 창이 보여진다.

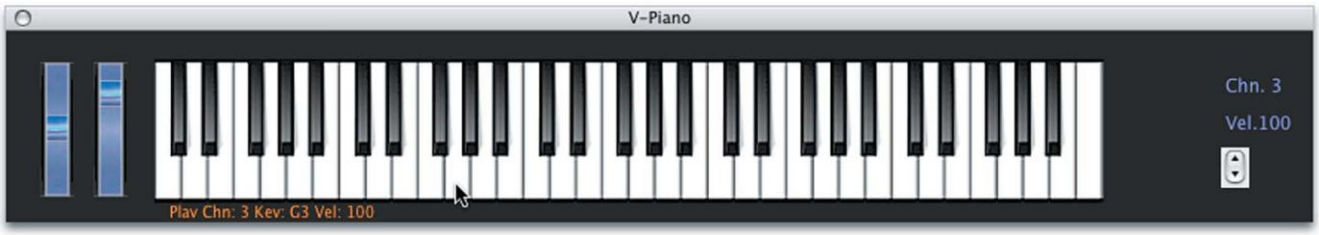
'EQ + Comp'가 선택되면, 평등 (EQ)과 압축 셀팅효과가 표시되는 창이 보여진다.

11. 부가적 조정

SoundEdit PC3 를 위한 부가적 원격 조정 기능을 제공한다. : 버추얼 피아노(V-Piano), , 조정 변화 슬라이더(CC Sliders)와 컴퓨터 키보드로 PC3 연주하는 능력. 이 기능들은PC3키보드 원격 조정과SoundEditor안의 할당할 수 있는 조정기로 할 수 있다. (PC3가 컴퓨터로 부터 팔길이 거리에 있다면 쉽다.)이 기능은 옵션 메뉴에 있다:

V-Piano 피아노원격 마우스로

V-Piano피아노는 원격 마우스로PC3 연주 를 제공한다. 버추얼 키보드를 누르면MIDI 'Note On' 교신하고, 메시지를 PC3에 보낸다. 노트 정보는 MIDI채널 과 속도 정보는 키보드왼쪽 버튼위에 빨간색으로 표시된다:

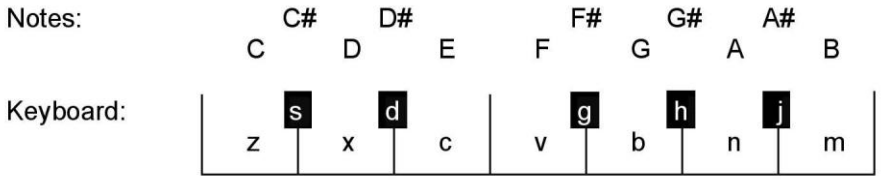


Vel- 피아노 키보드 오른쪽 끝에 'Vel' 위/아래 조절은 노트 속도 (1-127 기준으로). MID채널은 팝업 곤텍츠 메뉴선택과 속도 라벨 위의 라벨에 클릭으로 바꾼다

버추얼 피치밴드와 모드 휠은 조절 피치와 조음은 당신이 연주할 때 사용된다.

컴퓨터 키보드로 PC3 연주하기

컴퓨터 키보드로 PC3에 음악 노트를 연주할 수있다. 중간 과 바닥줄의 컴퓨터 키는 피아노의 건번의 싱글 옥타브과 같이 작용한다. PC3에 원격 연주를 하기에 이 키들은 사용될 수 있다. 컴퓨터 키 할당은:



두 컴퓨터 키는 옥타브 조절 하기가 프로그램 되어 있다.(증가 /감소)

"p" –옥타브 증가 (각 키 누름은 한옥타브)

"o" –옥타브 감소 (각 키 누름은 한옥타브)

–2 to +8 의 범위로 옥타브를 바꿀 수 있다. 옥타브 스위치 키가 눌러지면, 팝업 창이 잠깐 그 변화 보여준다.

"note" 키를 계속 누름으로 그 음을 유지하고 , 그 키를 누르는 때 "옥타브" 키를 누른다. MIDI Note ON 명령은 지속또는 'stuck' 음의 원인이되는 MIDI Note OFF 교신 없이 보내다. 그 음표를 풀어 놓기는 스페이스 바를 누른다. 스페이스 바는모든 MIDI 음표를 중단하는'All Notes Off' 명령을 보낸다.

두 컴퓨터 키는 악표 속도 조절 하기가 프로그램 되어 있다.(증가 /감소):

"i" –음표 속도 증가(각 키 누름은 +5)

"u" –음표 속도 감소 (각 키 누름은 -5)

음표 속도는 5증가씩0에서 125까지 조절할수 있다. 0의 음표 속도은 음표를 연주하지 안는 것과 같다. 속도 키가 눌러졌을 때, 팝업 창이 잠깐 그 변화 보여준다.

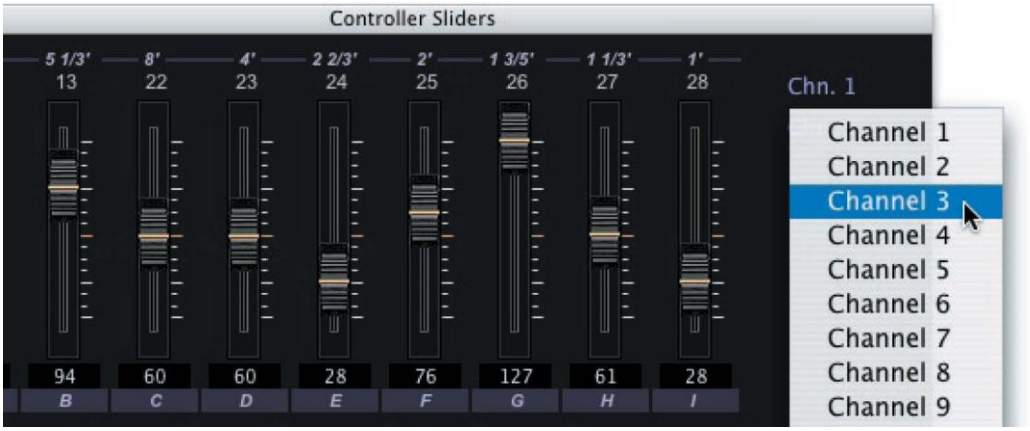
컴퓨터 키보드를 이용한 속도가 변경은 MIDI 설정 창에서 'Piano Note Velocity' 변경과 같다. 컴퓨터 키보드를 이용한 음표 연주하는 능력은 오디션 음을 아무때 나 들들 수 있는 모든 SoundEditor 창에서할 수 있다. CAPS LOCK 키는 사용되지 말아야 한다 는 것을 주의하시오. 오직 소문자 에서만 MIDI 음표 테이타를 보낸다.

만약 원한다면 원거리 연주를 일시적으로 끄는데CAPS LOCK 키를 사용할 수 있다.

CC 슬라이더

CC 슬라이더는 PC3의 9개 의 할당할수 있는 조정기를 버추얼 조절할 수 있다. 이 창에서 조절하기는 슬라이드를 위 아래로 움직이는데 마우스를 사용한다. (여기서 스코롤 휠을 사용할 수 있다.) . 계속적인 MIDI CC 숫자 할당은 실제 조정가는 밑에 나타나는 때 슬라이더 위에 표시된다.

CC 슬라이더 조절의 MIDI채널 변경하기는 'Chn # ' 라벨에 클릭한다. 다른 MIDI를 선택할 수 있는 콘텍츠 메뉴가 나타난다.



CC 슬라이더는설정 구성의 한 부분이고, 설정 편집에 프로그램되어 있다. 더 자세한 배열과CC 슬라이더 는 페이지83 을 보시오.

12. Appendix A - 부속편 A 확장화일

SoundEditor 프로그램은PC3 테이타를 다양한 화일 타입에 저장하는데 이용한다.

Kurzweil PC3 확장화일:

모든PC3 테이타 “.kp3”

설정 뱅크 테이타는 “.3sd”

설정 테이타는 “.3ss”

프로그램 뱅크 테이타는 “.3pb”

프로그램 테이타는“.3pr”

KB3 모드 프로그램 테이타는“.kb3”

알고리즘 뱅크 테이타”3ab”

알고리즘 테이타“.3ag”

FX 체인 뱅크 테이타“.3xb”

FX 체인 테이타“.3fx”

효과 테이타“.3ef”

13. Appendix B -부속편 B MIDI 설치 옵션

MIDI설치 메뉴는MIDI 포트 연결 배열 위한 탭을 제공한다. 조정관나 버추얼MIDI 포트 (버추얼 MIDI 탭은 오직SoundEditor매킨토시 버젼에서 나타난다.) MIDI 포트 배열은MIDI 설치 부분 페이지 9 -에 있다. 이 부속편은MIDI IN 조정관 과 버추얼MIDI 포트 기능 배열과 사용의 세부사항을 설명한다.

MIDI In 조정

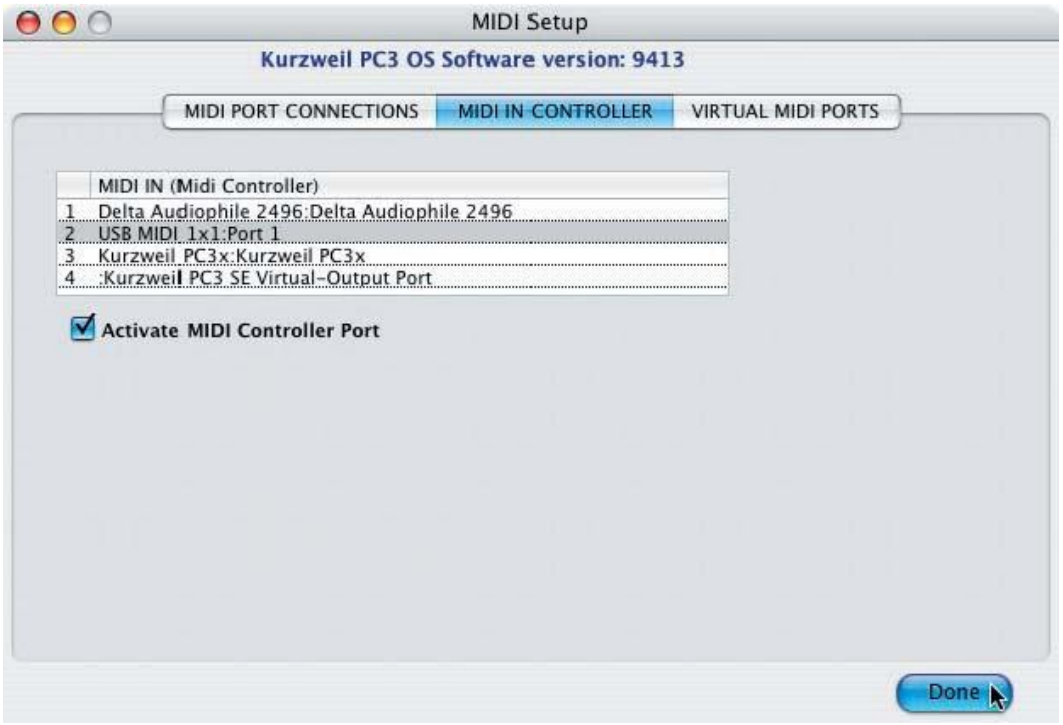
MIDI In 조정 기능 구성에는 단지 몇 단계만 요구된다.

1. 조정에 연결되는 MIDI 포트를 선택한다

2. ‘MIDI조정 포트 작동’채크 박스에 채크한다

3. MIDI 조정을 PC3 와 같은 MIDI 채널에 맞춘다

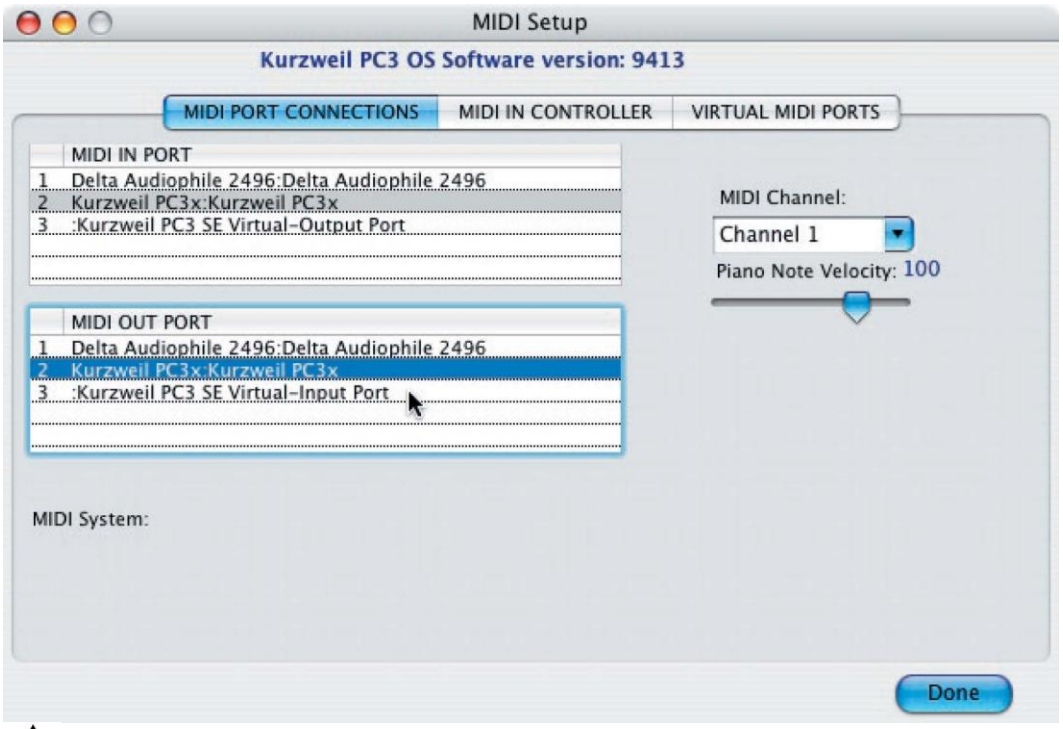
4. 설정를 테스트한다. 만약 조정관 이MIDI노트 On 메시지를 보낼 수 있다면, 몇 개의 노트를 연주함으로 테스트한다, 그렇지않으면 식별하기 쉬운MIDI 메시지를 프로그램 변경 명령 보내기를 해본다.



버추얼MIDI 포트

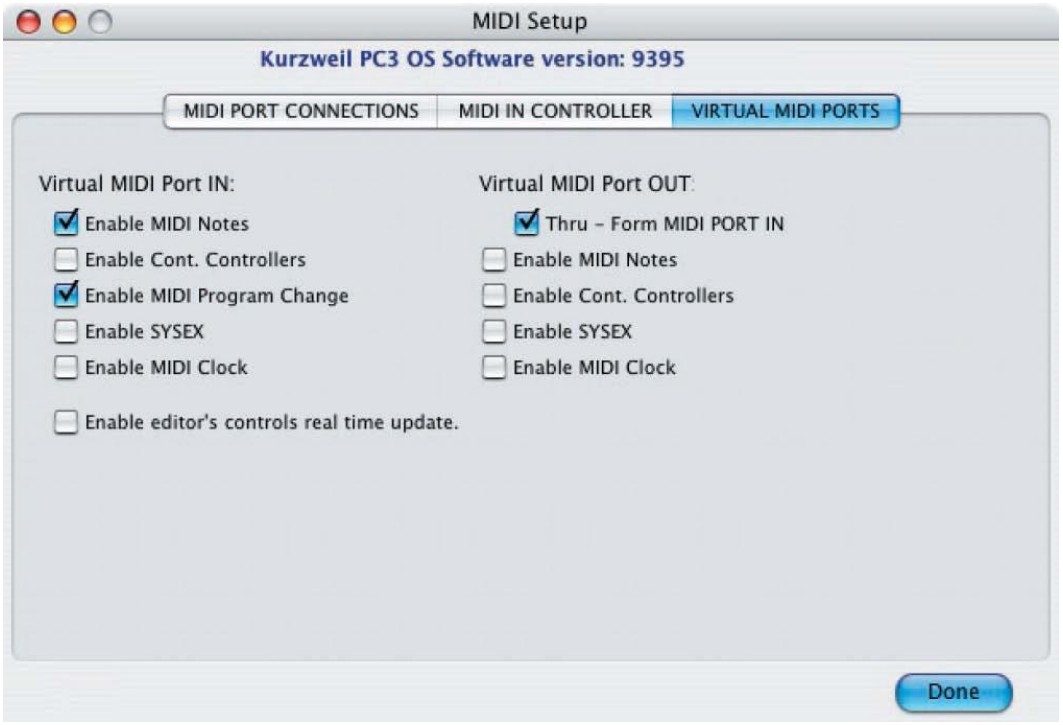
Macintosh SoundEditor매킨토시 버젼은 당신의 MIDI 시퀀스 (논리, 프로도구, 쿠바스 등등) 과 PC3 SoundEditor 아플리게이션을 연결하는 버추얼MIDI 인터훼이스 를 포함한다.

MIDI 설정창 안의 MIDI 포트 연결 탭 아래 , 'Kurzweil PC3 SE 버추얼 출력' 과 'Kurzweil PC3 SE 버추얼 입력' 표시된 MIDI In 과MIDI Out를 포트가 있다. 이 포트들은 당신의MIDI시퀀스와 PC3 의 버추얼MIDI 연결을 제공하는 SoundEditor 아플리게이션으로 구성된다:



⚠ 유의사항: 버추얼 포트는 절대 선택되어는 안된다. – 그것들은 오직 삽화의 목적만으로여기 보여진다.

버추얼 MIDI 포트 기능은MIDI 테이타를 당신의MIDI시퀀스에 보내는 동안 PC3와 SoundEditor 교신할 수 있게 한다.

당신의 시퀀스를 구성하기는 당신의MIDI입력 포트처럼 "Kurzweil PC3 SE 버추얼 출력 포트"를 선택한다 이설치로 시퀀스는MIDI 테이타를 버추얼 출력 으로 부터 받고 MIDI 테이타를 버추얼 입력에 송신한다.

버추얼 설정창 에 MIDI 포트 탭 아래 당신은 이 시퀀스에 녹음하고 재생할 것을 결정할 수 있는 필터가 있다. 여기서MIDI 노트, MIDI CC's, 프로그램 변경 명령, SysEx 데이타와 MIDI 시계를 가능 또는 가능하지 않게 한다.