

Soleman MIDI Foot Controller User's Guide



Welcome

솔맨 미디 풋 컨트롤러(Soleman MIDI Foot Controller)를 구입해 주셔서 감사합니다. 뛰어난 내구성과 컴팩트한 디자인의 솔맨은 다양한 기능과 다채로운 설정이 가능한 하드웨어/소프트웨어 미디 컨트롤러입니다.

솔맨은 두 개의 하드웨어 미디 아웃풋을 지원하여 미디 스탠다드(MIDI Standard)를 지원하는 다양한 하드웨어 인터페이스와 연결 가능합니다. 또한 DAW(Digital Audio Workstation), 가상 악기(virtual instruments), 신디사이저(synths), 혹은 VST 플러그인(VST Plugins)과 같이 미디 호환이 가능한 소프트웨어와 USB-MIDI로 연결할 수 있습니다.

네 개의 풋스위치로 씬(Scene)을 열람하고, 독립된 미디 메시지를 런칭하며, 셋 리스트(list)사이를 이동하거나 커스텀 미디 매크로(Macro)를 수행할 수 있습니다. 외부 스위치 포트(External Switch Ports)에 두 개의 풋스위치를 연결할 수 있어 보다 편리하게 기능을 수행할 수도 있습니다.

익스프레션 인풋(expression input)으로 연결한 패시브 익스프레션 페달(Passive Expression Pedal)을 이용하여 다양한 미디 컨티뉴어스 메세지(continuous controller message)를 만들고 그것으로 미디 호환 하드웨어 기기나 소프트웨어를 직접 컨트롤할 수 있습니다.

솔맨의 대조비가 높은 LCD는 어두운 무대부터 밝은 햇빛 아래서도 높은 가시성을 자랑합니다. LCD에는 썸의 여러 설정, 셋 리스트(list), MIDI 설정, 익스프레션 아웃풋과 기타 모드 등이 표시됩니다.

감사합니다!

소스 오디오 팀 Source Audio Team

번역: 라이딩 베이스 Ridin' Bass



Overview

2개의 미디 아웃풋(Two MIDI Outputs) - 스탠다드 5핀 DIN 커넥터를 이용하여 최대 2대의 하드웨어 미디 기기(MIDI devices)를 솔맨과 연결할 수 있습니다.

썸 모드(Scene Mode) - 가장 기본적인 모드에서, 솔맨은 프로그램 체인지 메세지(program change message)나 노트 온 메세지(Note On message)를 아웃풋으로 전송하여, 뉴로 허브(Neuro Hub)와 같은 미디 기기와 바로 연동할 수 있는 플러그-앤-플레이(plug-and-play) 호환성을 갖추고 있습니다.

리스트 모드(List Mode) - 썸(scene)을 원하는 순서로 편집하고, 시퀀스 상에서 스텝 쓰루(step thru)할 수 있습니다. 라이브에서 매우 유용한 세팅입니다. 솔맨은 최대 64개의 리스트(list)를 저장할 수 있고, 리스트 당 최대 90개의 썸이 포함됩니다.

패널 모드(Panel Mode) - 각각 4개의 풋스위치에 커스텀 설정이 가능한 미디 메세지(시스템 익스클루시브 포함)를 할당해, 사용자가 각자의 환경에 맞게 솔맨을 활용할 수 있게 합니다. 솔맨에는 최대 64개의 패널(panel)이 저장되는데, 각 패널에는 풋스위치 커스텀 미디 메세지 설정, 익스프레션 할당, 설정 데이터 등이 포함됩니다.



USB-MIDI Interface: 솔맨은 플러그-앤-플레이(plug and play)가 가능한 클래스 컴플라이언트(Class-Compliant) USB 기기로 맥과 PC에 연결하여 바로 사용할 수 있습니다. 솔맨은 대부분의 DAW(Digital Audio Workstation)와 연동 가능하며, 다양한 소프트웨어 신스나 가상 악기를 컨트롤하는데 사용될 수 있는 USB-MIDI 기기입니다. 대부분의 OS를 지원하는 드라이버가 내장되어 있어, 부가적인 드라이버를 설치할 필요가 없습니다.

익스프레션 페달(Expression Pedal): 익스프레션 인풋에 외부 익스프레션 페달(External Expression Pedal)을 연결할 수 있습니다. 익스프레션 페달의 수치를 컨티뉴어스 컨트롤러(Continuous Controller: CC) 미디 메시지로 변환해 미디 아웃풋으로 출력합니다.

설정 소프트웨어(Configuration Software): 솔맨 에디터 소프트웨어(Soleman Editor Software)를 사용하여 다양한 방식의 커스텀 설정이 가능합니다. USB 연결을 통해 맥이나 PC에서 소프트웨어를 실행합니다.

Quick Start

이 부분은 솔맨에 전원을 공급하는 것부터 시작하여 프로그램 체인지 메시지(Program Change Message)를 사용하는 같이 간단한 미디 셋업(MIDI setup)까지 안내합니다. 예를 들어, 뉴로 허브(Neuro Hub)를 타켓 기기라고 해봅시다. 솔맨은 프로그램 체인지 메시지(program change message)를 전송해 뉴로 허브의 내장 메모리에 저장되어 있는 씬(scene)을 변경할 수 있습니다.

퀵 스타트를 지나치고 싶다면, 유저 인터페이스 오버뷰(User Interface Overview)로 넘어가 보다 자세한 내용을 검토할 수 있습니다.

Power

솔맨에는 9V DC 파워 서플라이가 함께 제공되어 있습니다. 솔맨의 파워 잭 플러그(DC9V으로 표기됨)에 파워 서플라이를 연결해 전원을 공급합니다.

미디 케이블 연결(MIDI Cable Connection)

스탠다드 5핀 MIDI 케이블을 이용하여 솔맨의 미디 아웃풋(MIDI OUT으로 표기됨)과 연결하려는 기기의 미디 인풋(MIDI Input)을 연결합니다. 뉴로 허브가 예로 사용되었습니다.

익스프레션 연결(Expression Connection):

1/4 인치 TRS플러그를 사용하여, 패시브 익스프레션 페달을 익스프레션 인풋(expression input)과 연결합니다.

모드 세팅(Setting the Mode)

솔맨에는 씬(scene), 리스트(list), 패널(panel)의 세 가지 기본 모드가 있습니다. 씬 모드(scene mode)를 이용하여

설명하겠습니다. 씬 모드(scene mode)는 가장 기본적으로 프로그램 체인지 메세지(Program Change message: 디폴트를 미디 아웃포트로 전송합니다. 이 프로그램 체인지 메세지는 뉴로 허브에 저장된 씬을 활성화하는데 사용됩니다.

솔맨의 맨 위에 자리한 세 개의 LED는 활성화된 모드가 무엇인지 표시하는 것입니다. 솔맨은 디폴트는 씬 모드입니다. 씬 모드가 활성화되어 있지 않다면, 모드 버튼(mode button)을 눌러 씬 모드를 선택하면 됩니다.



씬 변경하기(Changing Scene)

씬 모드가 활성화되면, 프리비어스/넥스트 풋스위치(Previous/Next Footswitch)를 이용하여 씬을 이동할 수 있습니다. 허브는 메세지를 전송받으면 이에 맞게 씬을 변경합니다.

사용자 인터페이스 오버뷰(User Interface Overview)

모드 버튼(Mode Button) : 솔맨의 메인 모드 3개를 오갈 수 있습니다. 각 모드에 대응하는 LED로 현재 활성화중인 모드를 표시합니다.

에디트 버튼(Edit Button): 에디트 메뉴(Edit Menu)를 활성화 합니다. 에디트 메뉴가 활성화되면, 에디트 LED가 깜빡입니다. 에디트 메뉴 내부에서, 에디트 버튼을 눌러 이 메뉴 하부의 다양한 내용을 둘러봅니다. 글로벌 에디트 메뉴(Global Edit Menu)를 활성화하려면 에디트 버튼을 누르고 잠시 홀드합니다.

컨firm 버튼(Confirm Button): 컨firm 버튼은 에디트 메뉴 내부에서 변경한 사항을 저장하고 메뉴에서 나가

는 역할을 합니다. 리스트에디팅에서도 같은 기능으로 쓰입니다.

캔슬 버튼(Cancel Button): 캔슬 버튼은 에디트 메뉴 내부에서 변경한 사항을 취소하고 메뉴에서 나가는 기능을 합니다. 리스트 에디팅에서도 같은 기능으로 쓰입니다.

애드/업 버튼(Add/Up Button): 리스트 모드(list mode)에서 애드/업 버튼(Add/Up button)은 썸을 리스트에 추가하거나 리스트의 특정 위치로 삽입하는 기능을 수행합니다. 패널 모드(panel mode)에서 애드/업 버튼은 다음 패널로 이동하는 기능을 수행합니다. 에디트 모드에서는 메뉴의 다음 아이템을 선택하는 기능으로 쓰입니다.

리무브/다운 버튼(Remove/Down Button): 리스트 모드에서 리무브/다운 버튼은 썸을 리스트에 제거하거나 리스트 상의 썸을 에디팅 하는데 쓰입니다. 패널 모드에서 리무브/다운 버튼은 이전 패널로 이동하는 기능을 수행합니다. 에디트 모드에서는 메뉴의 이전 아이템을 선택하는 기능으로 쓰입니다.



풋스위치 오버뷰(Footswitch Overview)

프리비어스 풋스위치(Previous Footswitch): 썸 모드나 리스트 모드에서 프리비어스 풋스witch는 이전의 썸을 선택합니다. 패널 모드에서는 풋스위치 1과 연관된 미디 메시지를 전송합니다.

넥스트 풋스위치(Next Footswitch): 썸 모드나 리스트 모드에서 넥스트 풋스switch는 다음의 썸을 선택합니다. 패널 모드에서는 풋스위치 2와 연관된 미디 메시지를 전송합니다.

써치 풋스위치(Search Footswitch): 썸 모드나 리스트 모드에서 써치 풋스switch는 서치 모드(search mode)를 활성화/비활성화합니다. 이 모드로 사용자는 아웃풋으로 미디 데이터를 전송하지 않고 썸을 열람할 수 있습니다. 패널 모드에서는 풋스위치 3과 연관된 미디 메시지를 전송합니다.

페이보릿/탭 풋스위치(Favorite/Tap Footswitch): 썸 모드나 리스트 모드에서 페이보릿/탭 스위치는 사용자가 설정한 페이보릿 썸(favorite scene)으로 사이클을 이동할 수 있게 합니다. 솔맨이 탭 템포 모드(Tap Tempo Mode)로 설정되면, 이 풋스switch는 미디 클럭 아웃풋(MIDI Clock output)의 템포를 설정합니다. 패널 모드에는 풋스switch 4와 연관된 미디 메시지를 전송합니다.



Contents

Weclome	1
Overview	2
Quick Start	3
사용자 인터페이스 오버뷰(User Interface Overview)	4
풋스위치 오버뷰(Footswitch Overview)	5
연결(Connections)	7
씬 모드(Scene Mode)	9
리스트 모드(List Mode)	12
패널 모드(Panel Mode)	15
매크로(Macros)	19
익스프레션 페달(Expression Control)	19
USB MIDI 인터페이스	20
에디트 메뉴(Edit Menu)	20
글로벌 에디트 메뉴(Global Edit Menu)	23
외부 풋스위치 연결(External Footswitch Connections)	28
솔맨 에디터 프로그램(Soleman Editor Program)	29
부록(Appendix)	35
스펙(Specifications)	35
폐기 시 주의사항(waste Disposal Note)	36
보증서(Warranty)	37
Version History	37

연결(Connections)

왼쪽 면 연결부(Left Side Connections)



9V DC(Power)

정전압 9볼트 파워 서플라이를 지원하는 스탠다드 배럴 커넥터(barrel connector) 입니다. 커넥터의 팁(tip)은 음극(negative), 슬리브(sleeve)는 양극(positive)입니다. 파워 서플라이는 최소 70mA를 지원해야 합니다. 솔맨은 외부 DC 파워 서플라이나 USB 버스 파워로 전력을 공급받을 수 있습니다.

경고: 소스 오디오 제품이 아닌 타사 제품, 특히 정전압이 지원되지 않는 파워 서플라이는 기기를 손상시킬 수 있습니다. 제3제조사 제품을 사용할 시에는 정전압 9V, 극성, 그리고 전류 등의 사양을 확인하시기 바랍니다.

USB

스탠다드 미니 USB 케이블을 이용하여 솔맨의 USB 포트(USB 아이콘 표시)와 컴퓨터(Mac/PC)를 연결합니다. 솔맨은 맥이나 윈도우 운영체제에서 자동적으로 인식되는 클래스 컴플라이언트(Class Compliant) USB 디바이스로 특별한 드라이버 설치가 필요하지 않습니다. 솔맨과 컴퓨터를 처음으로 연결하면 인식에 몇 초가 소요될 수 있습니다. 보다 자세한 USB 호환 내용은 USB MIDI 섹션과 솔맨 에디터(Soleman Editor) 부분을 참고하세요. 솔맨은 USB 직결시 버스 파워로 전원을 공급받을 수 있으나, 단독 파워 서플라이를 사용할 때처럼 디스플레이가 밝지 않을 수도 있습니다.

확장(Expansion)

향후 사용을 위해 확장 포트(Expansion port)를 탑재하고 있습니다.

외부 스위치 포트(External Switch Port)

외부 스위치 포트를 통해 최대 2개까지 외부 스위치를 연결해, 리스트 모드와 패널 모드를 보다 손쉽게 운용할 수 있습니다. 에디팅 메뉴(Editing Menu)나 솔맨 에디터 소프트웨어(Soleman Editor Software)에서 글로벌 하드웨어 옵션(Global Hardware Option)을 변경하여 각각의 외부 스위치에 특정한 기능을 설정할 수도 있습니다. 보다 자세한 정보는 외부 풋스위치(External Footswitches) 부분을 참고하세요.

오른쪽 면 연결부(Right Side Connections)



미디 아웃[MIDI OUT(x2)]

미디 아웃 포트(MIDI Out Port)는 컨트롤하려는 외부 하드웨어 미디 기기와 솔맨을 연결하는 메인 연결부입니다. 솔맨에는 2개의 미디 아웃이 있으며, 이 아웃포트는 동일한 기능을 수행합니다. 즉, 정확하게 똑같은 미디 메시지를 복사하여 전송하므로, 다수의 기기를 솔맨에 병렬로 연결할 수 있습니다. 연결에는 스탠다드 5핀 DIN 아웃포트 케이블이 사용됩니다. 썸 모드나 리스트 모드에서 솔맨은 일반 미디 메시지(program change 혹은 Continuous Controller)를 전송할 수 있으며, 매크로(Macro) 명령어를 사용하여 수준 높은 프로그래밍도 가능합니다(시스템 익스클루시브 포함). 솔맨을 이용한 미디 호환 내용은 미디 메시지 타입 목록(MIDI Message Types Appendix)을 참조하세요.

미디인(MIDI In)

스탠다드 5핀 DIN 커넥터로 외부 기기의 미디 메시지를 입력받습니다. 이 인포트의 가장 일반적인 사용은 뉴로 허브(Neuro Hub)의 미디 아웃포트와 연결하는 것입니다. 뉴로 허브가 전송한 썸 이름이 솔맨의 LCD에 표시됩니다. 보다 자세한 내용은 “허브 이름 사용하기(Using Hub Names)” 부분을 참조하세요.

솔맨의 미디 인으로 입력된 프로그램 체인지 메시지(program change message)는 대응하는 패널(panel)을 로딩합니다. 입력된 노트 온 메시지(Note On Message) 역시 대응하는 썸을 로딩합니다.



익스프레션 인풋(Expression Input)

익스프레션 인풋으로 외부 패시브 익스프레션 페달(passive expression pedal)을 연결합니다. 플러그는 TRS로, 팁(Tip)에는 익스프레션 시그널, 링에는 전원(3.3v), 슬리브는 접지(ground) 되어야 합니다. 솔맨에는 익스프레션 계측(calibration) 기능이 있어서 다양한 저항(resistance)을 가진 익스프레션 페달을 사용할 수 있습니다.

씬 모드(Scene Mode)

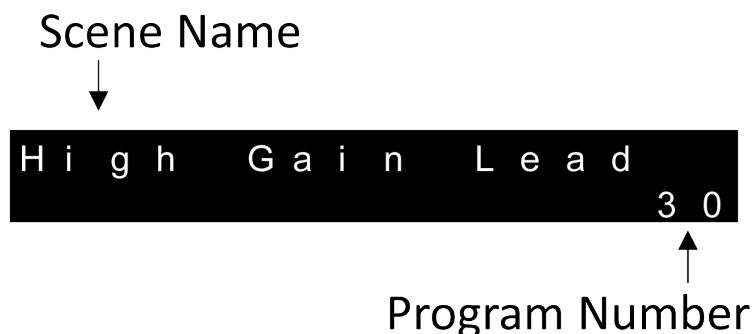
씬 모드에서 솔맨은 시퀀스 순서에 따라 프로그램을 스텝 쓰루(step thru)하고 프로그램 체인지 메시지(program change message), 노트 온 메시지(note on message), 혹은 매크로(Macro) 명령을 전송합니다. 디폴트로, 프로그램 체인지 메시지(program change message)가 활성화되어 있습니다. 이것은 대부분의 단순한 미디 풋스위치의 기능에 해당하는 것입니다.

이 모드는 소스 오디오의 뉴로 허브에서 씬을 불러올 때 효과적입니다. “씬(Scene)”은 쉽게 말하면 같은 시스템에 있는 다수의 페달을 위한 프리셋 정보를 저장하는 방식으로, 하나의 프로그램 체인지 메시지로 한꺼번에 이 프리셋을 저장하고 불러올 수 있다는 장점을 가집니다.

솔맨에서는 최대 128개의 씬을 사용할 수 있는데, 씬이 활성화되면 각각의 씬은 외부의 미디 아웃풋으로 자신에게 할당된 미디 메시지를 전송합니다. 프로그램 체인지 메시지 전송이 디폴트입니다. 프로그램 체인지 메시지의 넘버는 씬 넘버(scene number)와 대응합니다. 예를 들어, 씬 5가 활성화되면 프로그램 넘버가 5인 프로그램 체인지 메시지가 미디 아웃풋에서 전송됩니다.

또한 씬 모드(scene mode)에서 솔맨은 노트 온(Note On)이나 매크로(Macro)와 같은 미디 메시지를 전송하도록 설정할 수도 있습니다. 설정에는 USB Editor Software를 사용합니다.

씬 모드에서 LCD창의 위쪽 왼편에는 씬 이름(Scene Name)이, 오른쪽 아래에는 대응하는 프로그램 넘버(Program Number)가 표시됩니다.



기본적인 씬 네비게이션(Basic Scene Navigation)

씬을 변경하는 데는 프리비어스/넥스트 풋스위치(Previous/Next footswitch)가 사용됩니다. 넥스트 풋스위치를



누르면 씬의 넘버가 하나씩 늘어납니다. 프리비어스 풋스위치를 누르면 씬의 넘버가 하나씩 줄어듭니다. 이렇게 넘버가 변경될 때마다 새로운 씬이 활성화되고 그에 할당된 미디 메시지가 솔텐에서 출력됩니다. 씬의 범위는 0부터 127입니다. 127번에서 넥스트 풋스위치를 누르면, 씬은 씬 0으로 점프하게 됩니다. 씬 0에서 프리비어스 풋스위치를 누르면 씬은 127로 점프합니다.

만일, 외부 확장 풋스위치(external expansion footswitches)가 연결되어 있다면, 이것을 프리비어스/넥스트 풋스위치와 같은 방법으로 씬을 변경하는데 사용할 수 있습니다.

씬 서치(Scene Search)

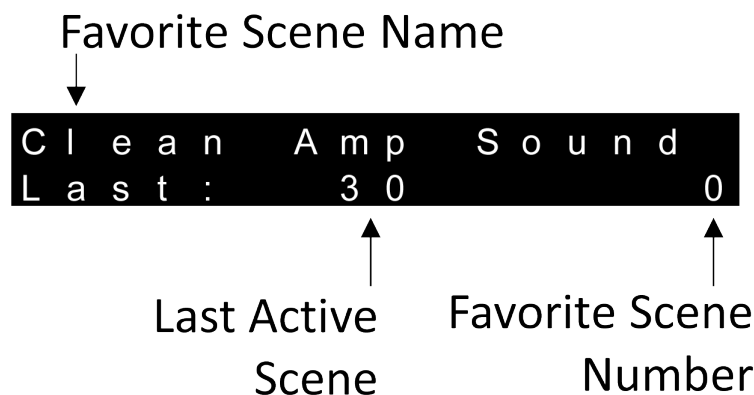
씬 서치 모드(scene search mode)를 활성화하려면 써치 풋스위치(Search footswitch)를 누릅니다. 써치 모드가 활성화되면, 써치 LED가 깜빡입니다. 이것은 사용자가 미디 메시지를 보내지 않고 넥스트와 프리비어스 풋스위치를 이용해 씬을 선택한다는 것을 알리는 것입니다. 원하는 씬을 선택하면, 써치 풋스위치를 다시 누릅니다. 이것으로 써치 모드에서 나가게 되고, 미디 아웃풋으로 선택한 씬에 대응하는 미디 메시지가 전송되며 해당 씬이 활성화됩니다. 써치 모드 중일 때는 모든 미디 아웃풋(미디 클럭 제외)은 비활성화되는 점을 주의하세요.

써치 모드에서 프리비어스/넥스트 풋스위치 중 아무거나 누르고 홀드하면 씬을 빠르게 스크롤 다운해서 볼 수 있습니다.

페이보릿 씬으로 이동하기(Jump to Favorite Scene)

씬 모드에서 페이보릿 풋스위치(Favorite Footswitch)으로 언제든지 사용자가 정의한 페이보릿 씬(favorite scene)으로 바로 이동할 수 있습니다. 페이보릿 씬의 초기값은 0입니다.

- 페이보릿 씬이 활성화되면, 다음과 같습니다.
- 페이보릿 LED가 켜집니다.
- 페이보릿 씬(favorite scene)에 할당된 미디 메시지(프로그램 체인지가 초기값)이 미디 아웃풋에서 출력됩니다.
- LCD 창의 첫 줄에는 페이보릿 씬의 이름(Favorite Scene Name)이, 둘째 줄에는 이전에 쓰였던 씬 이름(Last Active Scene)이 표시됩니다.



이전의 씬으로 되돌아가려면, 페이보릿 풋스위치를 한 번 더 누르면 됩니다. 혹은 프리비어스/넥스트 풋



스위치 중 하나를 눌러 페이보릿 모드에서 나간 다음 새로운 씬을 선택합니다.

씬 이름(Scene Names)

각각의 씬에는 커스텀 이름이 부여되어 있습니다. 씬 네임(Scene Name)은 32자까지 허용되며, 이름의 길이가 LCD창보다 길면 앞뒤로 움직여 이름이 스크롤 됩니다.



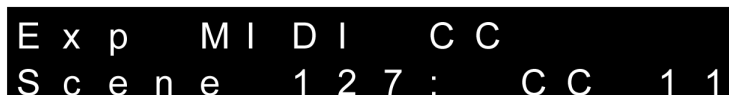
씬 네임(Scene Name)은 에디트 메뉴(Edit Menu)에서 수정할 수 있으며, USB Editor Software에서도 변경할 수 있습니다.

씬 넘버(Scene Number) 또한, 쉽게 알아보기 위해 큰 글자로 표시될 수 있습니다. 이 옵션은 에디트 메뉴에서 선택 가능합니다. 씬 넘버가 큰 숫자로 표시되면, 씬 네임은 13자만이 표시됩니다.



씬 모드에서의 익스프레션 페달 사용(Scene Mode Expression Pedal Usage)

씬마다 익스프레션 아웃풋은 각각 다른 미디 컨티뉴어스 컨트롤러(MIDI continuous controller)로 사용 수 있습니다. 즉, 활성화된 씬이 무엇이냐에 따라 타켓 하드웨어 혹은 소프트웨어의 각각 다른 패러미터 값을 조정할 수 있다는 것입니다. 활성화된 씬의 익스프레션 아웃풋을 변경하려면 에디트 메뉴(아래의 그림), 혹은 USB Editor Software를 사용합니다. [씬/패널 익스프레션 CC 선택(Scene/Panel Expression CC Selection)을 참고하세요]



씬 미디 메세지 타입(Scene MIDI Message Type)

씬이 활성화되면, 미디 프로그램 체인지 메세지가 전송되는 것이 디폴트입니다. 프로그램의 넘버는 언제나 씬 넘버와 매칭합니다.

그러나 USB Edit Software를 사용하여 노트 온 메세지(note on message)나 매크로(Macro)와 같이 디폴트와 다른 미디 메세지 타입을 선택할 수도 있습니다.

씬 미디 메세지 채널(Scene MIDI Message Channel)

씬에 할당된 미디 프로그램 체인지 메세지는 글로벌 디폴트 미디 아웃 채널(Global Default MIDI Out)로 출력되는 것이 디폴트입니다. 이 채널은 에디트 메뉴에서 변경할 수 있습니다.

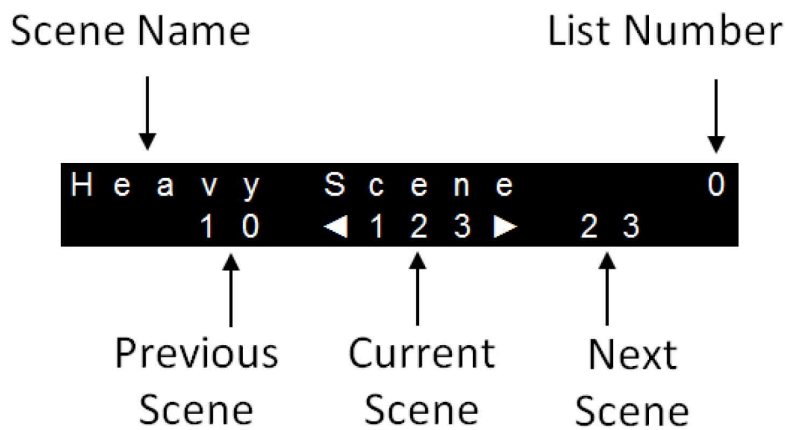


그러나, USB Editor Software로 씬마다 다른 미디 채널을 사용하는 커스텀 미디 메시지를 정의할 수도 있습니다.

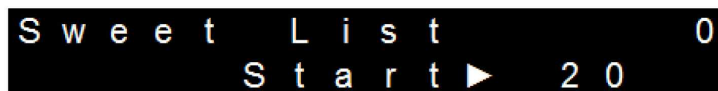
리스트 모드(List Mode)

리스트 모드(list mode)는 많은 면에서 씬 모드와 유사합니다. 씬 모드와 마찬가지로 리스트 모드에서도 프리비어스/넥스트 풋스위치로 씬을 선택하고, 각 씬에 할당된 미디 프로그램 체인지 메시지를 전송합니다. 리스트 모드의 장점은 씬의 순서를 사용자가 편집할 수 있다는 것입니다. 사용자는 최대 64개의 커스텀 리스트를 만들 수 있으며, 리스트에는 최대 90개의 씬이 포함됩니다.

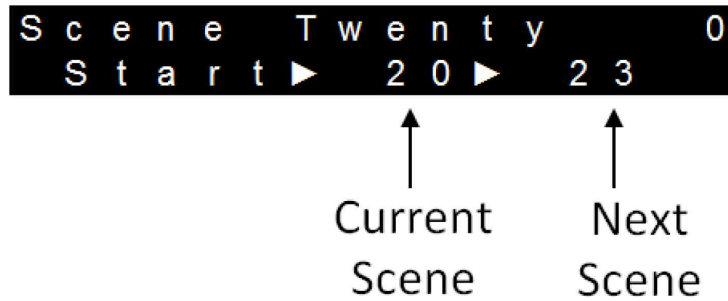
리스트 모드에서 LCD 창 위쪽 왼쪽에는 리스트 네임(List Name)이, 위쪽 오른쪽에는 씬 네임(Scene Name)이 표시됩니다. 리스트가 시작되면 리스트 내의 각각의 씬 네임이 표시됩니다. 리스트 넘버는 64개의 리스트 중 현재 어느 것이 활성화되어 있는지 알려줍니다. 한 번에 하나의 리스트만이 활성화됩니다. LCD의 아랫줄에는 리스트내에서 사용된 이전 씬, 현재 활성화된 씬, 다음 씬이 왼쪽부터 차례로 표시됩니다. 이런 식으로 사용자는 프리비어스/넥스트 풋스위치를 사용하여 현재 활성화된 씬과 이전 그리고 다음 씬을 확인할 수 있습니다.



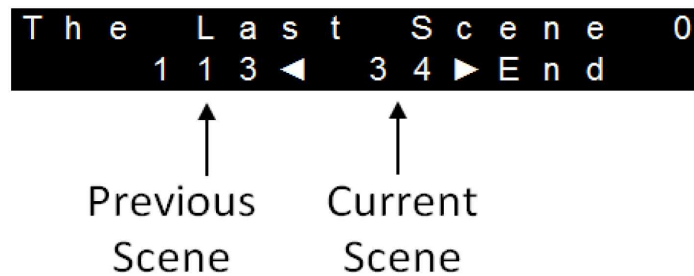
리스트가 처음으로 로딩되면, 어떤 씬도 활성화되지 않고 “시작(start)”라는 단어가 LCD의 중앙에 표시됩니다. 넥스트 풋스위치를 눌러 리스트로 들어갑니다.



리스트의 첫 씬이 활성화되면, “시작(start)”이 LCD의 하단 왼쪽에 표시됩니다.



이와 같이, 리스트의 마지막 씬에 이르면, “끝(end)”이 LCD의 하단 왼편에 표시됩니다.



기본적인 리스트 네비게이션(Basic List Navigation)

씬 모드와 마찬가지로, 리스트도 프리비어스/넥스트 풋스위치를 이용합니다. 프리비어스 풋스witch는 리스트 내의 이전 씬을, 넥스트 풋스witch는 리스트 내의 다음 씬을 활성화시킵니다.

리스트 썬치(List Search)

썬치 풋스witch(Search Footswitch)를 눌러 리스트 썬치 모드(List Search Mode)를 활성화시킵니다. 리스트 썬치 모드가 활성화되면, 썬치 LED가 깜빡이기 시작합니다. 썬치 모드 중에는 사용자가 할당된 미디 메시지를 보내지 않고 넥스트와 프리비어스 풋스witch를 이용해 리스트를 둘러볼 수만 있습니다. 리스트 내의 원하는 위치에 다다르면 선택하면, 썬치 풋스witch를 다시 누릅니다. 이것으로 썬치 모드에서 나가게 되고, 현재 씬에 할당된 미디 메시지가 미디 아웃풋으로 전송됩니다.

리스트 썬치 모드에서 넥스트나 프리비어스 풋스witch 중 아무거나 누르고 홀드하면 리스트를 빠르게 스크롤 다운해서 볼 수 있습니다.

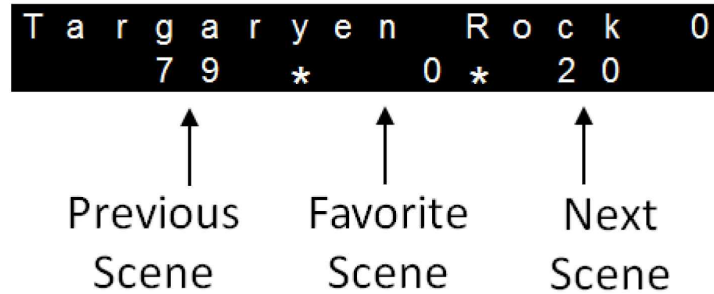
페이보릿 씬으로 이동하기(Jump to Favorite Scene)

리스트 모드에서 페이보릿 풋스witch(Favorite Footswitch)로 언제든지 사용자가 정의한 페이보릿 씬(favorite scene)으로 이동할 수 있습니다. 페이보릿 씬(favorite scene)의 디폴트값은 0입니다.

페이보릿 씬이 활성화되면, 다음과 같습니다.

- 페이보릿 LED가 켜집니다.
- 미디 아웃풋에서 페이보릿 씬(favorite scene)에 할당된 미디 메시지(프로그램 체인지가 초기값)가 출력됩니다.

- LCD에는 현재 활성화 중인 씬 넘버의 위치에 페이보릿 씬 넘버와 이름과 함께 표시됩니다.



이전의 씬으로 되돌아가려면, 페이보릿 풋스위치를 한 번 더 누르면 됩니다. 혹은 프리비어스 풋스위치나 넥스트 풋스위치를 눌러 페이보릿 모드에서 나간 후, 새로운 씬을 선택합니다.

다음 혹은 이전 리스트 선택하기(Selecting the Next or Previous List)

솔맨에는 총 64개의 리스트가 저장됩니다. 리스트를 변경하려면 다음의 단계를 따릅니다.

- 써치 풋스위치를 누르고 홀드합니다.
- 잠시 후, 프리비어스와 넥스트 LED가 깜빡이기 시작합니다.
- 프리비어스/넥스트 풋스위치를 사용하여 리스트를 변경합니다.
- 선택한 리스트가 활성화된 후에는, 위와 같은 방법을 다시 실행해 리스트를 선택합니다.

외부 풋스위치(external footswitch)가 연결되어 있다면, 이것으로도 리스트를 변경할 수 있습니다. 외부 풋스위치를 씬, 리스트, 패널의 증감(Increment/Decrement)으로 설정해 이를 수행합니다.

리스트 네임(List Names)

각각의 리스트에는 커스텀 이름이 부여되어 있습니다. 리스트 네임(list name)은 32자까지 허용되며, 이름의 길이가 LCD창보다 길면 이름이 앞뒤로 움직여 스크롤되며 표시됩니다.

에디팅 리스트(Editing Lists)

리스트는 하드웨어 인터페이스를 사용하거나 USB Editor Software를 사용해 편집할 수 있습니다. 다음은 리스트 내에서 어떻게 씬을 추가(add), 삽입(insert), 제거(remove), 편집(edit)하는지를 설명한 것입니다.

리스트의 마지막에 씬 추가하기(Adding a Scene to the end of a List)

- 애드 버튼(Add button)을 한 번 누릅니다.
- 리스트의 마지막에 씬이 추가되고, Add LED가 깜박입니다.
- 리스트에 추가된 씬의 넘버를 바꾸는 데는 프리비어스/넥스트 풋스위치를 이용합니다.
- 애드 버튼을 누르거나, 컨펌 버튼(Confirm button)을 눌러 변경을 확정합니다. 변경을 취소하려면 캔슬 버튼(Cancel button)을 눌러 리스트를 이전 상태로 되돌립니다.

리스트에 씬 삽입하기(Inserting a Scene into a List)



- 애드 버튼을 한번 누르고 2초 정도 홀드합니다.
- 리스트 내 현재 포지션 앞쪽에 씬이 추가되고, Add LED가 깜박입니다.
- 리스트에 삽입된 씬의 넘버의 변경에는 프리비어스/넥스트 풋스위치가 이용됩니다.
- 애드 버튼을 누르거나, 컨펌 버튼(을 눌러 변경을 확정합니다. 변경을 취소하려면 캔슬 버튼을 눌러 리스트를 이전 상태로 되돌립니다.

리스트에 씬 제거하기(Removing a Scene from a List)

- 리무브 버튼(Remove button)을 누릅니다.
- 현재 선택된 씬이 리스트에서 제거됩니다.

리스트에서 씬 에디팅하기(Editing a Scene in a List)

- 리무브 버튼을 누르고 2초간 홀드합니다.
- Remove LED가 깜빡이기 시작합니다.
- 프리비어스/넥스트 풋스위치를 이용해 현재 선택된 씬의 넘버를 바꿉니다.
- 리무브 버튼이나 컨펌 버튼을 눌러 변경을 확정합니다. 변경을 취소하려면 캔슬 버튼을 눌러 리스트를 이전 상태로 되돌립니다.

리스트 모드 익스프레션 페달(List Mode Expression Pedal)

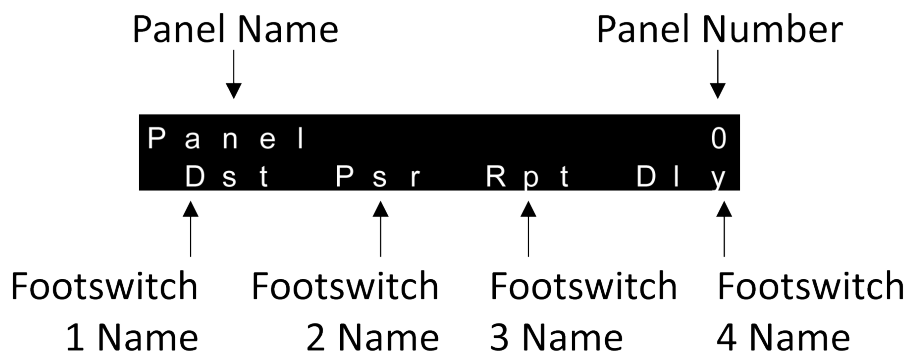
리스트 모드가 활성화되면, 익스프레션 페달은 현재 활성화되어 있는 씬이 정의한 컨티뉴어스 컨트롤러(continuous controller)로 매핑됩니다. 이것은 익스프레션 페달로 외장 미디 기기의 다양한 패러미터를 컨트롤 할 수 있다는 것이며, 컨트롤 내용은 씬-투-씬(scene-to-scene) 기반으로 씬마다 다를 수 있습니다.

패널 모드(Panel Mode)

패널 모드(panel mode)는 솔맨에서 가장 강력하며 유연한 기능을 갖춘 모드입니다. 패널 모드에서 각각의 풋스위치는 풀 커스텀 미디 메세지(다수 미디 메세지의 그룹)를 활성화된 상태 뿐 아니라 비활성화된 상태에서도 전송할 수 있습니다. 이는 사용자가 특정한 목적을 위해 커스텀 미디 컨트롤 환경을 만들 때 유용합니다.

패널 모드의 일반적 사용법 중 하나는 각각의 풋스위치로 개별적인 미디 연동 이펙트를 온/오프 하는 것입니다.

패널 모드에서는 LCD 창에 패널 이름(panel name)과, 패널 넘버(panel number), 그리고 3자로 된 각각의 풋스위치 이름이 표시됩니다.





기본 패널 작동법(Basic Panel Operation)

패널 모드에서 각 풋스위치는 1부터 4까지 넘버로 명칭됩니다. 풋스위치는 온/오프에 따라 커스텀 미디 메시지를 전송하도록 설정됩니다. 각 풋스위치에 할당된 LED로 어떤 것이 켜있는지, 꺼져있는지 표시됩니다.

풋스위치(Footswitch)

4개의 풋스위치에는 각각 고유의 미디 메시지 타입, 온 메시지(On Message), 오프 메시지(Off message), 액션(Action)이 설정될 수 있습니다. 풋스위치 4는 탭 템포 인풋으로 사용되기도 합니다.

미디 메시지 타입

각 풋스위치마다 미디 메시지 타입이 할당됩니다. 미디 메시지에 컨티뉴어스 컨트롤러(continuous controller), 프로그램 체인지(Program change), 노트 온(Note On), 매크로(Macro), 시스템 리얼타임 스타트(System real-time start), 시스템 리얼타임 스탑(System real-time Stop), 시스템 리얼타임 컨티뉴 메시지(System real-time continue Message)가 해당될 수 있습니다.

온 메시지(On Message)

온 메시지(On Message)는 풋스위치가 온 상태일 때 어떤 미디 데이터를 전송할지 정의합니다. 메시지 타입에 따라 1, 또는 2바이트의 데이터가 요구됩니다.

Message Type [Status Byte]	On Message [Data Byte 0]	On Message [Data Byte 1]
Program Change	Program number (0-127)	None
Note On/Off	Note On number (0-127)	Velocity (0-127)
Continuous Control	Continuous control number (0-127)	Continuous control value (0-127)
Macro	None	None
System Real-time	None	None

오프 메시지(Off Message)

오프 메시지(Off Message)는 풋스위치가 오프 상태일 때 어떤 미디 데이터를 전송할지 정의합니다. 메시지 타입에 따라 1, 또는 2바이트의 데이터가 요구됩니다.

Message Type [Status Byte]	Off Message [Data Byte 0]	Off Message [Data Byte 1]
Program Change	Program number (0-127)	None
Note On/Off	Note Off number (0-127)	Velocity (0-127)
Continuous Control	Continuous control number (0-127)	Continuous control value (0-127)
Macro	None	None
System Real-time	None	None



매크로 온과 오프(Macro On and Macro Off)

매크로(Macro)가 온 메시지 타일, 혹은 오프 메시지 타일 타일로 선택되면, 할당된 매크로의 넘버는 매크로 온(Macro On) 혹은 매크로 오프((Macro Off) 패러미터로 선택되어야합니다.

풋스위치 이름(Footswitch Names)

각 풋스위치는 3자로 된 이름이 부여되며, LCD에 표시됩니다.

풋스위치 액션(Footswitch Action)

풋스위치는 각각 래칭(Latching), 모멘터리(Momentary), 원샷(One Shot), 라디오(Radio)로 설정될 수 있습니다. 다음은 각 모드에 대한 설명입니다.

래칭(Latching)

풋스위치가 래칭으로 설정되면, 풋스위치를 누를 때마다 온/오프(On/Off) 상태 사이를 오가게 되며, 해당하는 온/오프 미디 메시지가 전송됩니다.

모멘터리(Momentary)

풋스위치가 모멘터리(Momentary)로 설정되면, 풋스위치를 누를 때는 온 메시지가, 풋스위치를 그만 누르면 오프 메시지가 전송됩니다. 이 모드로 온/오프 미디 메시지 모두 전송될 수 있습니다.

원 샷(One Shot)

원 샷(One Shot) 모드는 오직 온 메시지(On Message)만 전송합니다. 이 모드는 풋스위치로 단일한 메시지를 전송하려고 할 때 유용합니다.

라디오(Radio)

패널 모드(panel mode)에서 네 개 풋스위치 중 어느 것도 라디오 모드로 설정될 수 있습니다. 라디오로 설정되면, 하나를 밟으면 다른 모든 것은 비활성화시키는 “라디오(Radio)”라는 그룹에 포함되게 됩니다. 이 방식으로 그룹 스위치 중 하나만이 활성화됩니다. 풋스위치 1과 2를 라디오 모드로 설정한 예입니다.

- 풋스위치 1을 누릅니다. 풋스위치 1에 할당된 온 메시지(On message)가 전송됩니다. 풋스위치 1의 LED가 켜집니다.
- 그다음 풋스위치 2를 누릅니다. 풋스위치 2에 할당된 온 메시지(On message)가 전송됩니다. 풋스위치 2의 LED가 켜지고 풋스위치 1의 LED는 꺼집니다.
- 사용자는 풋스위치 2를 다시 누릅니다. 풋스위치 2에 할당된 오프 메시지(Off message)가 전송됩니다. 풋스위치 2의 LED가 꺼집니다.

풋스위치 상태(Footswitch State)

패널이 로딩되었을 때 페달이 활성화된 상태일지 아닐지를 정의합니다. 이 기능은 미디 기기나 소프트웨어의 프리셋에 스위치와 LED를 처음 세팅할 때 유용합니다.



패널 이름(Panel Name)

각 패널에는 고유한 이름이 주어집니다. 패널 이름은 최대 32자까지 가능하며 LCD 스크린보다 길면 앞으로 스크롤되며 표시됩니다.

패널 변경(Changing Panel)

솔맨에는 총 64개의 패널이 저장됩니다. 패널을 변경하는 데는 애드/업과 리무브/다운 버튼을 사용합니다.

발로만 패널을 바꿀 수도 있습니다. 써치와 페이보릿 풋스위치를 함께 눌러 다음 패널을 선택합니다. 혹은 프리비어스와 넥스트 풋스위치를 동시에 눌러 이전 패널을 선택합니다.

그 외에, 솔맨에 연결한 외부 풋스위치(external footswitch)로 패널을 변경할 수도 있습니다. 보다 자세한 내용은 외부 풋스위치(External Footswitches)를 참조하세요.

또한 미디 프로그램 체인지를 미디 인 잭(MIDI IN jack)이나 USB-MIDI로 전송해 패널을 불러들일 수도 있습니다.

패널 셋업 매크로 (Panel Setup Macros)

각 패널은 셋업 매크로(Setup Macro)에 설정될 수 있습니다. 셋업 매크로의 목표는 타겟 미디 기기와 선택한 패널을 함께 사용하도록 설정하는 것입니다. 어떤 패널을 하드웨어 미디 기기의 특정한 프리셋에 대응시키려는 예를 들어봅시다. 이 경우에 패널에서 셋업 메세지(Setup Message)를 만들면, 이것이 타겟 기기로 프로그램 체인지를 전송해 원하는 프리셋을 활성화 시킵니다. 셋업 메세지는 패널 모드가 활성화되거나 새로운 패널이 선택될 때 전송됩니다. 셋업 매크로는 옵션이며, USB Editor Software에서 설정할 수 있습니다.

패널 모드 익스프레션 페달(Panel Mode Expression Pedal)

각 패널의 익스프레션 아웃풋(expression output)은 각각 다른 미디 컨티뉴어스 컨트롤러(MIDI Continuous Controller)로 설정될 수 있습니다. 이렇게 되면 각 패널마다 타겟 소프트웨어/하드웨어의 각각 다른 패러미터를 컨트롤할 수 있게 됩니다. 활성화된 패널의 익스프레션 아웃을 변경하려면, 에디트 메뉴(아래 그림)나 USB Editor Software를 사용합니다(Scene/Panel Expression CC Selection을 참조하세요).





매크로(Macros)

매크로(Macro)는 일련의 연속된 미디 메시지로 어떤 타입의 미디 메시지로도 구성될 수 있습니다. 여기에는 시스템 익스클루시브(SyEX) 메시지와 다른 비표준 미디 메시지가 포함됩니다. 사용자는 매크로를 이용해 솔맨에서 커스텀 미디 데이터를 전송할 수 있으며, 이것으로 솔맨을 다양한 MIDI 응용환경에서 사용할 수 있는 유연성이 제공됩니다. 솔맨은 최대 127개의 매크로를 저장할 수 있으며 각각의 매크로는 최대 50데이터 바이트의 길이입니다.

일반적인 미디 메시지는 1, 2, 혹은 3 바이트로 구성됩니다. 예를 들어 미디 클럭 메시지(MIDI Clock Message)는 오직 하나의 바이트입니다. 프로그램 체인지 메시지는 2바이트입니다. 노트 온, 노트 오프, 컨티뉴어스 컨트롤 메시지는 3바이트로 구성됩니다. 매크로는, 위와 같은 다양한 메시지 타입을 순서대로 함께 묶을 수 있습니다. 총 길이가 50바이트를 넘지 않는 선에서 어떤 조합도 가능합니다.

예를 들면, 채널 3에 노트 온 메시지, 채널 5에는 프로그램 체인지 메시지, 채널 12에는 CC 메시지를, 그리고 SYsEx 메시지를 출력하는 매크로가 정의될 수 있으며, 이 매크로를 썬 5에 할당할 수도 있습니다. 이렇게 되면, 썬 모드나 리스트 모드에서 썬 5가 활성화될 때마다 미디 아웃풋으로 앞서 말한 미디 메시지가 한 번에 출력되게 됩니다.

매크로는 썬에서, 패널 셋업 메시지(Panel Setup Mode)와 같은 방식으로 사용되거나 혹은 패널 모드에서 개별 페달의 온/오프 메시지를 담당하는 식으로도 쓰일 수 있습니다. 단일한 매크로를 동시에 여러 군데에서 재사용할 수도 있습니다. 예를 들면 단일 매크로는 다수의 썬이나 다수의 페달에 동시에 할당될 수 있다는 것입니다.

매크로는 ID 넘버와 이름(name), 그리고 데이터(미디 메시지 리스트)로 구성됩니다. 매크로 ID는 1에서 126사이의 숫자로 매크로를 정의해 썬이나 페달, 그리고 풋스위치에 할당될 수 있도록 합니다. 매크로 네임은 솔맨의 LCD에 표시되지 않지만, USB Editor Software를 사용해 매크로를 분류하고 정리하는데 유용합니다.

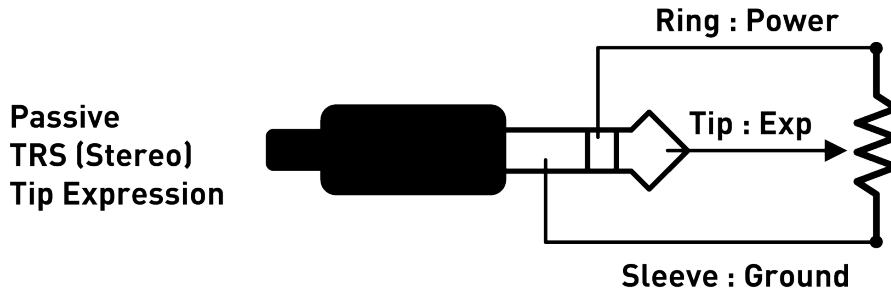
매크로를 만들거나 에디팅하려면 미디에 대한 지식이 필수입니다. 그러나 공부할 가치가 충분할 만큼 매크로는 매우 유용합니다. 보다 자세한 정보는 미디 메시지 타입(MIDI Message Type)을 참조하세요.

매크로를 만들고, 썬, 페달, 그리고 풋스위치에 설정하는 데에는 USB Editor Software를 사용합니다.

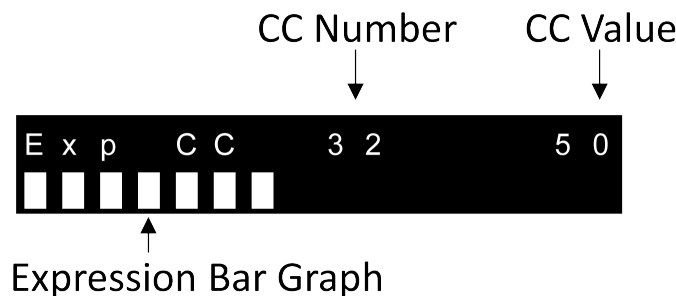
익스프레션 페달(Expression Control)

1/4인치 TRS 익스프레션 인풋(Expression Input)으로 링 컨택트(ring contact)에는 전원(power), 팁(tip)에는 익스프레션(expression) 값이 할당된 패시브 익스프레션 페달을 연결할 수 있습니다. 솔맨의 인풋 디지털 컨버터가 리니어(linear) 방식이므로 리니어 테이퍼(linear taper) 익스프레션 페달이 선호됩니다. 급격한 변화가 이루어지는 오디오/로그리드믹(audio/logarithmic) 익스프레션 페달은 추천하지 않습니다. 솔맨은 익스프레션 계측(Expression Calibration) 기능으로 다양한 범위의 포텐서미터 수치(potentiometer value)에 대응할 수 있습니다.

다음은 익스프레션 페달 연결에 사용 하는 1/4인치 TRS 케이블의 사양입니다.



익스프레션 페달의 발판을 움직이면, LCD는 현재의 익스프레션 CC 넘버와, 수치, 그리고 0부터 127까지의 비율로 해석된 컨트롤러의 수치를 보여주는 바그래프(bar graph)를 표시합니다.



USB MIDI 인터페이스

솔맨은 컴퓨터(윈도우 혹은 맥)에서 미디 기기로 인식됩니다. 드라이버 설치 는 필요하지 않습니다. 솔맨은 또한 에이블톤 라이브(Ableton Live), 로직 프로(Logic Pro), 프로툴스(Pro Tools), 기타 릿(Guitar Rig)과 같이 미디를 사용하는 오디오 프로덕션 소프트웨어와 데이터를 주고받을 수 있습니다. 솔맨의 하드웨어 미디 아웃풋에서 출력되는 모든 미디 메시지는 USB를 통해 컴퓨터로 전송됩니다. 또한 솔맨은 노트 온 메시지(Note On Message)로 썸을 불러들이거나, 프로그램 체인지(Program Change)로 패널을 불러들이기 위해 미디 메시지를 입력받을 수 있습니다.

에디트 메뉴(Edit Menu)

에디트 메뉴(Edit Menu)로 현재 활성화된 썸, 리스트 또는 패널의 설정에 접근할 수 있습니다. 또한 썸마다 혹은 패널마다 독립된 익스프레션 아웃풋을 설정할 수 있게 합니다. 에디트 메뉴는 에디트 버튼(Edit button)을 눌러 시작합니다. 에디트 LED가 깜박여 에디트 모드에 들어왔음을 알립니다. 에디트 모드에 들어오면, 에디트 버튼을 눌러 메뉴의 다양한 옵션을 둘러봅니다. 변경사항을 저장하고 기본 오퍼레이션으로 복귀하려면 컨펌 버튼(Confirm button)을 누릅니다. 에디트 메뉴에서의 변경을 취소하려면 캔슬 버튼(Cancel button)을 누릅니다.



이름 편집(Edit Name)

각 씬, 리스트 그리고 패널의 이름을 변경할 수 있습니다. 이름의 최대 길이는 32자입니다.

Name Edit Screen:



현재 수정 중인 글자에 언더라인 커서(cursor)가 위치합니다. 예를 들면, 위 이미지에서는 글자 c가 에디팅 되고 있는 것입니다. 넥스트 버튼(Next button)을 눌러 글자를 알파벳 순서에서 위로 이동시키거나, 프리비어스 버튼(Previous button)을 눌러 아래로 이동시킵니다.

써치 버튼(Search button)을 눌러 전에 사용된 글자를 선택할 수 있습니다. 페이보릿/탭 버튼(Favorite/Tab button)으로 이름의 다음 글자를 선택합니다. 이름을 오른쪽으로 스크롤해 보려면 페이보릿/탭 버튼을 짝 누르고 있으면 됩니다. 글자는 최대 32자까지 지원됩니다.

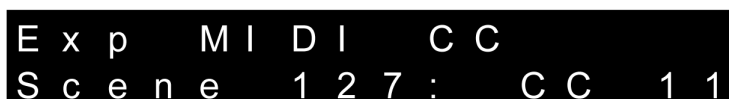
빨리 보려면, 풋스위치 중 아무거나 홀드해 글자를 빠르게 스크롤해 볼 수 있습니다.

이름 에디트 모드는 알파벳과 숫자만이 허용되지만, 뉴로 앱이나 USB Editor Software를 이용해 구두점 (punctuation)이나 다른 기호와 같은 ASCII 문자도 사용할 수도 있습니다.

씬/패널 익스프레션 CC 선택(Scene/Panel Expression CC Selection)

익스프레션 인풋은 각각의 씬이나 패널마다 다른 컨티뉴어스 컨트롤러(continuous controller)로 설정될 수 있습니다. 이를 수정하려면, 원하는 씬이나 패널을 활성화시킨 후, 에디트 메뉴에서 Scene/Panel Expression CC Selection로 들어갑니다. 씬이나 패널 넘버가 현재 할당된 CC 넘버와 함께 아래쪽에 표시됩니다.

씬(scene) 익스프레션 CC 선택 스크린



패널 익스프레션 CC 선택 스크린



프리비어스/넥스트 풋스위치를 사용해 CC 넘버를 수정합니다.

익스프레션 CC 범위 재설정(Expression CC Range Remapping)

폴 레인지 익스프레션이 0에서 127사이의 수치와 함께 컨티뉴어스 컨트롤러 메시지를 전송하는 것이 디폴트입니다. 그러나 이 범위도 씬 마다 혹은 패널마다 수정할 수 있습니다. 익스프레션 CC 범위를 재



설정하기 전에, 익스프레션 캘리브레이션(Expression Calibration)을 사용해 익스프레션 페달이 제대로 계측(calibration)되었는지 확인하도록 합니다.

리매핑 스크린에는 힐(heel)과 토(toe)의 두 가지 수치(value)가 표시됩니다. 이것은 두 위치로 익스프레션 페달의 발판이 움직일 때 출력되는 CC 수치(value)를 나타내는 것입니다.

```

Exp Range Remap
Heel : 32 Toe : 115
  
```

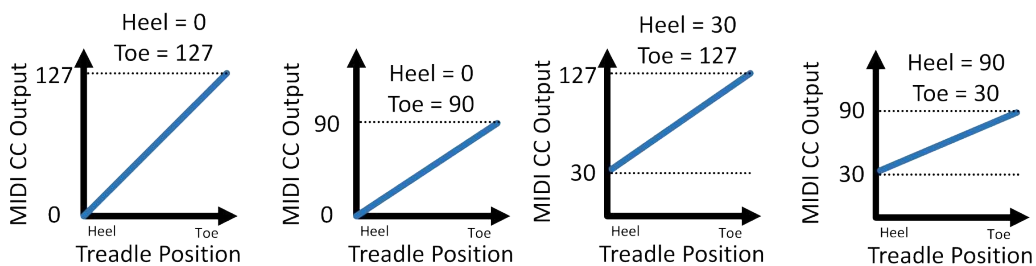
힐 CC 수치(Heel CC value)를 수정하려면, 다음의 단계를 따릅니다.

- 발판을 움직이면서 LCD 스크린을 주의 깊게 관찰합니다. 0에서 127의 CC 수치가 표시되고 있을 것입니다.
- 원하는 수치에서 발판을 멈춥니다.
- 프리비어스 풋스위치를 눌러 현재 수치를 힐 CC 수치로 저장합니다.

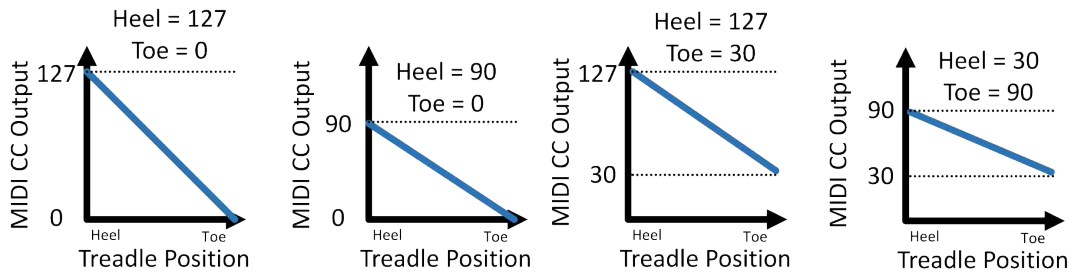
토 CC 수치(Toe CC value)를 수정하려면, 다음의 단계를 따릅니다.

- 발판을 움직이면서 LCD 스크린을 주의 깊게 관찰합니다. 0에서 127의 CC 수치(value)가 표시되고 있을 것입니다.
- 원하는 수치에서 발판을 멈춥니다.
- 넥스트 풋스위치를 눌러 현재 수치를 토 CC 수치(Toe CC value)로 저장합니다.

익스프레션 CC 리매핑 기능으로, MIDI CC 아웃풋의 범위를 원하는 범위로 쉽게 커스텀할 수도 있습니다. 다음의 그래프는 익스프레션 범위가 리매핑되었을 때, 발판의 위치와 MIDI CC 아웃풋 수치의 관계를 보여줍니다.



힐(Heel)의 수치를 토(Tone)보다 높게 설정하는 것도 가능합니다. 그래프에서 확인할 수 있듯이 발판의 위치와 미디CC 아웃풋의 관계가 역전되는 것을 볼 수 있습니다.



글로벌 에디트 메뉴(Global Edit Menu)

글로벌 에디트 메뉴(Global Edit Menu)로 솔만의 기능을 변경시킬 글로벌 세팅(Global Setting)에 접근할 수 있습니다. 글로벌 에디트 메뉴에 들어가려면, 에디트 버튼을 누르고 잠시 홀드합니다. 에디트 LED가 깜빡거리면 글로벌 에디트 모드에 들어온 것입니다. 글로벌 에디트 메뉴에 들어오면 에디트 버튼을 눌러, 메뉴의 다양한 옵션을 둘러봅니다. 변경사항을 저장하고 일반 메뉴로 돌아가려면 컨펌 버튼을 누릅니다. 글로벌 에디트 메뉴에서의 변경을 취소하려면, 캔슬 버튼을 누릅니다.

다음은 글로벌 에디트 메뉴에서 조정 가능한 세팅입니다. 자세한 것은 그 다음 항목을 참조하세요.

- 익스프레션 페달 캘리브레이션(Expression Pedal Calibration)
- 인풋 미디 채널
- 아웃풋 미디 채널(default)
- 페이보릿 씬(Favorite Scene)(리스트 모드와 씬에서 사용)
- 허브 이름 사용(Use Hub Names)(씬과 리스트 모드)
- 씬 모드에서 풋스위치 4의 기능(Favorite/Tap)
- LCD에서 큰 숫자 사용하기(씬 모드에서만)
- 탭 템포로 CC 전송하기
- 탭 템포 CC 수치(value)
- 외부 스위치 1의 기능
- 외부 스위치 2의 기능
- 팩토리 리셋(Factory Reset)

익스프레션 캘리브레이션(Expression Calibration)

솔만은 10bit ADC(아날로그 디지털 컨버터)를 사용하여 외부 패시브 익스프레션 페달 수치를 미디 데이터로 변환합니다. 페달마다 설계가 다르고(예를 들어 포텐셜미터나 저항) 종종 제작 허용 오차(manufacturing tolerance)에 편차가 있기 때문에, 적절한 사용을 위해서는 캘리브레이션(calibration)을 수행할 것을 권장합니다.

익스프레션 캘리브레이션 스크린(Expression calibration Screen)에서는 두 개의 숫자가 표시됩니다. 이것은 각각 익스프레션 인풋의 최소 그리고 최대 인풋 볼타지(input voltage)입니다. 디폴트로, 최저값에는 0, 최대값에는 1023이 설정되어, 10비트 ADC의 범위를 충분히 살리고 있습니다.

```

Exp Calibration
Lo : 111 Hi : 895
  
```

그러나 현실적으로, 솔맨에 연결된 익스프레션 페달의 범위가 이에 못 미칠 수도 있습니다. 이 경우, 솔맨의 캘리브레이션기능으로 익스프레션 페달의 범위를 솔맨의 기능에 맞게 조정을 할 수 있습니다.

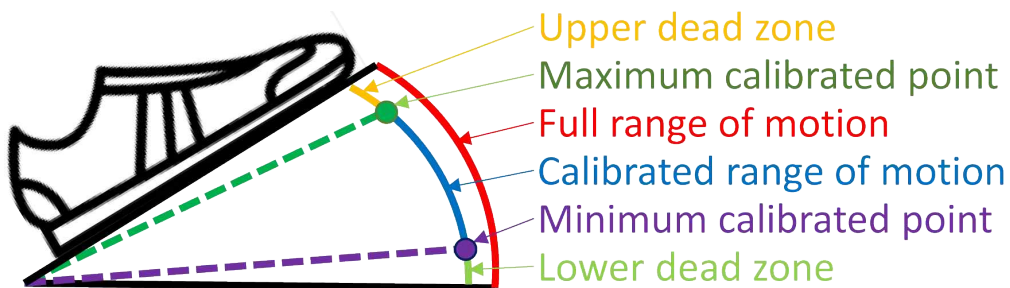
캘리브레이션을 수행하려면 다음의 단계를 따릅니다.

- 페달의 발판을 발뒤꿈치 쪽으로 끝까지 내립니다.
- 발을 떼어서 익스프레션 페달의 자연스러운 위치를 확인합니다.
- 프리비어스 풋스위치를 눌러 최저 캘리브레이션 포인트(Lo calibration point)를 설정합니다.
- 페달의 발판을 발가락 쪽으로 끝까지 올립니다.
- 발을 떼어서 익스프레션 페달의 자연스러운 위치를 확인합니다.
- 넥스트 풋스위치를 눌러 최대 캘리브레이션 포인트(Hi calibration point)를 설정합니다.

이 과정 후에 캘리브레이션을 완료시켜야 합니다. 컨펌 버튼을 눌러 변경사항을 저장합니다.

중요: 제대로 기능하려면, 최저값(Lo)은 최대값(Hi)보다 작아야합니다.

익스프레션 페달의 어느 쪽이든 “데드존(dead zones)”을 만드는 것도 가능합니다. 이를 위해서는 캘리브레이션 과정에서 움직임의 범위에 제한을 두면 됩니다. 예를 들어 힐(heel) 포지션에 데드존을 만들고 싶다면 발판을 발뒤꿈치 쪽으로 끝까지 내리지 말고 90퍼센트 정도만 내려 최저 캘리브레이션 포인트(Lo calibration point)를 설정합니다. 이것은 익스프레션 페달의 최저 수치가 발판을 발꿈치 끝까지 내리기 전에 만들어진다는 것입니다. 이와 같은 방법으로 토(toe) 포지션 쪽에도 데드존을 만들 수 있습니다.



글로벌 인풋 미디 채널(Global Input MIDI Channel)

글로벌 미디 채널(Global MIDI channel)은 솔맨의 미디 인풋을 위한 미디 채널(MIDI channel)을 결정합니다. 5핀 DIN 하드웨어 잭과 USB-MIDI 인터페이스를 사용해 같은 채널을 적용합니다. 솔맨은 각각 독립된 채널



과 썸을 불러오기 위해 전송된 프로그램 체인지와 노트 온 메시지에 응답할 것입니다.

```
M I D I   C h a n n e l   I N
( G l o b a l ) :      1
```

글로벌 미디 채널을 변경하려면, 프리비어스/넥스트 풋스위치를 사용합니다.

글로벌 아웃풋 미디 채널(Global Output MIDI Channel-default)

이것은 모든 썸에 사용되는 디폴트 아웃풋 미디 채널(default output MIDI Channel)을 설정합니다. 대부분의 경우, 사용자는 익스프레션 페달에 프로그램 체인지와 컨티뉴어스 컨트롤러를 셋업 할 때 모든 썸에서 같은 미디 채널이 사용되는 것을 선호합니다. 디폴트 미디 채널은 글로벌 아웃풋 미디 채널로 세팅되어 있습니다. 페달 모드에서는 디폴트 글로벌 아웃풋 미디 채널은 익스프레션 페달 세팅에 사용됩니다. 원한다면, 썸이나 페달마다 다르게 미디 채널을 무효화(overridden)할 수 있습니다.

```
M I D I   C h a n n e l   O U T
( G l o b a l ) :      1
```

글로벌 미디 채널을 변경하려면, 프리비어스와 넥스트 풋스위치를 이용합니다.

페이보릿 썸(scene)

썸 모드와 리스트 모드에서 페이보릿 풋스위치(Favorite footswitch)로 페이보릿 썸을 불러올 수 있습니다. 0에서 127에 해당하는 어떤 썸이라도 페이보릿 썸으로 선택할 수 있습니다.

```
F a v o r i t e   S c e n e
0
```

페이보릿 썸 변경에는 프리비어스/넥스트 풋스위치를 사용합니다.

허브 이름 사용하기(Using Hub Names)

솔맨은 소스 오디오의 뉴로 허브(Neuro Hub)와 호환되도록 설계되었습니다. 허브(Hub)에는 연동 가능한 페달을 최대 5개까지 연결할 수 있으며, 연결한 페달의 설정 정보를 담은 썸을 저장할 수 있습니다. 허브의 메모리에는 128개의 프리셋이 저장되며, 허브에 프로그램 체인지 메시지를 전송해 저장된 프리셋을 불러올 수 있습니다. 또한 메모리에 각 썸의 이름을 저장할 수 있습니다. 썸이 활성화되면, 허브는 이름 데이터를 솔맨으로 보내서 솔맨의 LCD에 표시합니다.

솔맨으로 허브의 썸을 불러오려면, 솔맨의 미디 아웃풋과 허브의 미디 인풋을 MIDI 케이블로 연결해야 합니다. 허브에 저장된 이름을 솔맨의 LCD에 표시하려면, 허브의 미디 아웃풋과 솔맨의 미디 인풋을 MIDI 케이블로 연결합니다.



미디 케이블연결 후, 에디트 메뉴 스크린에서 “허브 이름 사용하기(Use Hub Names)”를 찾은 후 프리비어스/넥스트 풋스위치를 사용하여 Yes로 설정합니다.

U s e H u b N a m e s
Y e s

이제, 솔맨으로 허브의 썸 모드에서 썸을 부르면, 허브에서 사용된 썸 네임이 솔맨의 LCD에 표시됩니다.

중요: 허브 이름(Hub Names)을 사용할 때 뉴로 허브는 미디 쓰루(MIDI Thru)가 아니라 반드시 미디 아웃(MIDI out)으로 연결되어야 합니다. 미디 쓰루는 미디 데이터를 솔맨에 재전송해 혼란을 야기할 수 있습니다.

썸 모드에서 풋스위치 4의 기능(Scene Mode Footswitch 4 Function)

썸 모드에서 풋스위치 4는 페이지럿 모드를 불러오는데 쓰이거나, 혹은 탭 템포 스위치(Tap Tempo Switch)로 쓰일 수 있습니다. 썸 모드-풋스위치 4 기능 패러미터(Scene Mode-Footswitch 4 function parameter)를 사용해 둘 중 필요한 기능을 선택합니다. 이것은 글로벌 옵션이기 때문에, 모든 썸에 동일하게 적용됩니다.

S c e n e M o d e - F S W 4
F u n c : F a v o r i t e

썸 모드의 디지털 크기(Scene Mode Digit Size)

썸 모드에서, 각 썸의 이름은 대응하는 프로그램 넘버와 함께 표시됩니다. 이 정보 표시에는 두 개의 옵션이 있습니다. 디폴트는, 위쪽에 썸 이름이 아래에는 프로그램 넘버가 표시되는 것입니다.

a b c d e f g h i j k l m n o p
1 2 7

그러나 어떤 경우(예를 들어 무대에서), 프로그램 넘버를 크게 하는 것이 더 좋을 수 있습니다. 이 경우에는 넘버가 위와 아래에 모두 표시되게 할 수 있습니다.

a b c d e f g h i j k l m | 27



씬 모드에서 프로그램 번호의 크기를 변경하려면, 에디트 메뉴에서 씬 디지털 크기(Scene Digits Size)를 찾아, 프리비어스/넥스트 풋스위치를 이용해 작게 혹은 크게 조정합니다.

Scene Digit Size
Large

리모트 탭 템포에 CC 사용하기(Use CC for Remote Tap Tempo)

솔맨은 탭 템포 풋스위치(Tap Tempo Footswitch)를 밟았을 때 미디 클럭을 출력하는 대신 컨티뉴어스 컨트롤 메시지를 출력할 수 있습니다. 이 셋업은 보통 리모트 탭 템포(remote tap tempo)로 알려져 있습니다. 연동된 미디 기기가 리모트 탭 템포를 사용하도록 설정되었을 때 이 옵션을 사용합니다.

Send CC as TAP
Disabled

CC 컨트롤러 번호(CC controller number)는 Tap Tempo CC Val 패러미터를 사용하여 설정합니다.

Tap Tempo CC Val
0

외부 풋스위치 옵션(External Footswitch Options)

외부 풋스위치 기능은 글로벌 옵션(Global option)의 외부 스위치 1(External Switch 1)과 외부 스위치 2(External Switch 2)에서 설정합니다.

Ext. Switch 1 :
Scn / Lst / Pnl UP

외부 스위치 1옵션:

1. 씬/리스트/패널 업(증가)
2. 씬/리스트/패널 다운(감소)
3. 모드 선택(씬 셋리스트, 패널 모드를 왕복)
4. 탭 템포(높은 정확성)

외부 스위치 2(External Switch 2)옵션:

1. 씬/리스트/패널 업(증가)
2. 씬/리스트/패널 다운(감소)
3. 모드 선택(씬 셋리스트, 패널 모드를 왕복)
4. 탭 템포(낮은 정확성)

하드웨어 세팅에 대한 보다 자세한 내용은 외부 풋스위치 연결(External Footswitch Connection)을 참조하세요.

팩토리 리셋

솔맨을 팩토리 리셋(Factory Reset)하여 모든 유저 데이터를 제거하고 초기값으로 되돌아가고 싶다면, 에디트 메뉴 스크린에서 팩토리 리셋(Factory Reset)을 찾아 들어간 후 리무브 버튼을 누른 후 홀드합니다.

F a c t o r y R e s e t
H o l d R e m o v e

팩토리 리셋 과정이 시작되면, 스크린에는 “In Progress(진행중)”이라고 표시되며, 시스템 리셋이 이어집니다.

F a c t o r y R e s e t
I n P r o g r e s s . . .

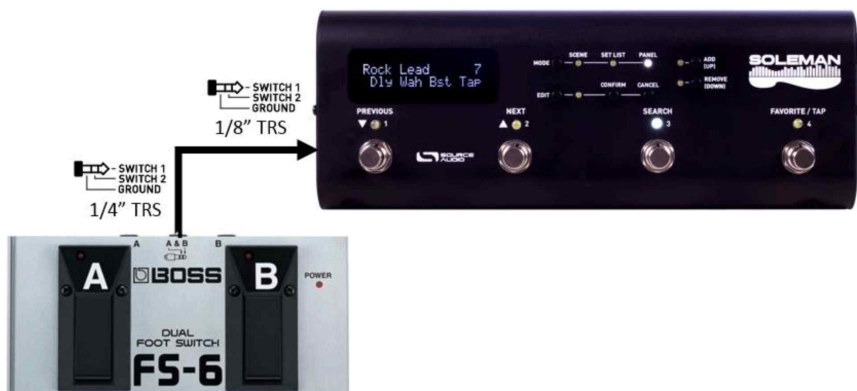
경고! 팩토리 리셋은 썸, 리스트, 패널, 매크로를 포함한 모든 유저 데이터를 삭제합니다. 팩토리 리셋을 실행할 때, 이점을 유의하시기 바랍니다.

외부 풋스위치 연결(External Footswitch Connections)

솔맨은 최대 두 개의 외부 풋스위치를 연결할 수 있어 리스트 모드와 패널 모드를 더욱 쉽게 운용할 수 있고, 외부 탭 템포 입력에도 사용할 수 있습니다.

솔맨은 모멘터리(Momentary), SPST 사양의 스위치, 3-컨덕터(3-conductor), 3.5mm 플러그를 사양을 지원합니다. 스위치 1은 팁 컨덕터(tip-conductor)로 연결되어야 하며, 스위치 2는 링 컨덕터(ring conductor)로 연결되어야 합니다. 보스(Boss)에서 출시된 FS-6과 같은 스탠다드 풋스위치가 호환 가능합니다.

스테레오-모노 스플릿(Stereo-to-Mono) 케이블로, 두 개의 독립된 풋스위치를 사용할 수도 있습니다.



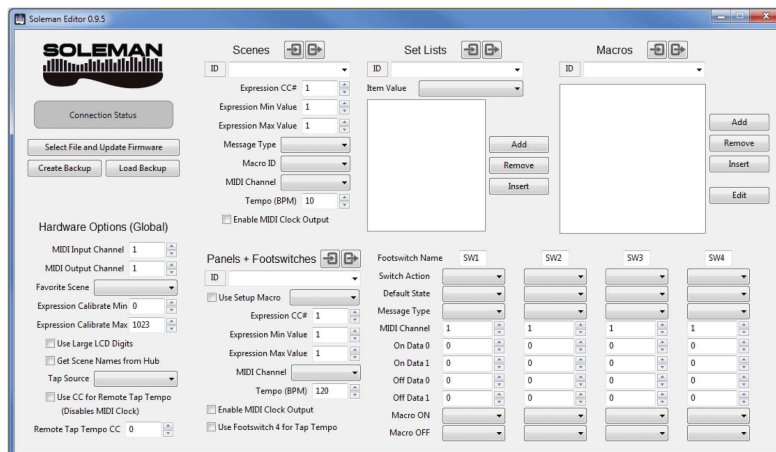


미디 인풋 컨트롤

솔맨은 미디 인풋을 통해 한정된 숫자의 기능을 컨트롤 할 수 있습니다. 5핀 DIN 미니 인풋이나 USB-MIDI로 전달된 미디 메세지 모두 같은 결과를 갖습니다. 이로써 사용자는 썬, 리스트, 패널 등을 불러와 솔맨으로 외부 하드웨어 기기나 소프트웨어 기기를 컨트롤할 수 있습니다. 다음의 표는 미디 인풋 기능 매핑을 설명한 것입니다.

MIDI Message Type	Data Value 0	Data Value 1	Function
Program Change (PC)	0-63	N/A	Recall Panels 0-63, respectively
Note On	0-127	Any	Recall Scenes 0-127, respectively
Continuous Control (CC)	102*	0, 1, 2	Set Mode (0=Scene, 1=Set List, 2=Panel)
Continuous Control (CC)	103*	0-127	Recall Scenes 0-127, respectively
Continuous Control (CC)	104*	0-63	Recall Set Lists 0-63, respectively
Continuous Control (CC)	105*	0-63	Recall Panels 0-63, respectively

솔맨 에디터 프로그램(Soleman Editor Program)



솔맨 USB Editor Software로 보다 심화된 썬, 리스트, 패널, 풋스위치, 그리고 글로벌 옵션을 에디팅할 수 있습니다. 또한 솔맨의 펌웨어를 업데이트하거나, 유저 데이터를 백업할 수도 있습니다. 소프트웨어를 다운받으려면 다음의 주소를 방문하세요.

<http://www.sourceaudio.net/support/downloads>.

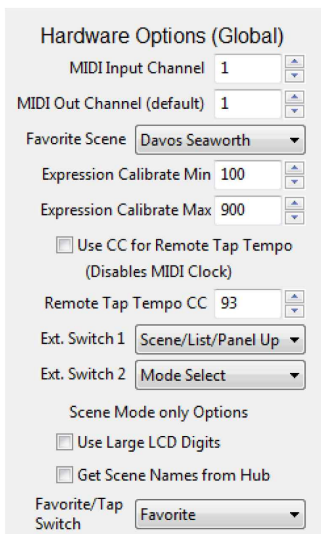
기기 상태(Device Status)

기기 상태 박스(device status box)는 USB로 솔맨과 연결된 기기의 상태를 알려줍니다. 솔맨이 연결되면 펌웨어 버전이 표시되고 디바이스 박스가 녹색으로 켜집니다.



글로벌 설정(Global Setting)

글로벌 설정(Global Setting) 섹션은 글로벌 에디트 메뉴에서 설정할 수 있는 패러미터 수치나 기타 설정에 접근할 수 있게 합니다.



노트:

- 만일 사용자 CC값이 리모트 탭 템포(Remote Tap Tempo)를 사용하도록 설정되었다면, CC 넘버는 탭 템포 CC 컨트롤(Tap Tempo CC control)에서 선택되어야 합니다.
- 계측된 익스프레션의 최소값과 최대값은 0에서 1024 사이로 이것은 패시브 익스프레션 페달에서 감지되는 실제 전압(voltage)을 나타냅니다. 보통은, 솔맨과 익스프레션 페달을 연결한 상태에서 하드웨어의 글로벌 메뉴<<익스프레션 페달 캘리브레이션(Expression Pedal Calibration)으로 이 수치를 자동 설정하는 것을 권장합니다.

씬(Scenes)

씬 섹션에서는 씬을 에디팅할 수 있습니다. 드롭다운 메뉴에서 수정할 씬을 선택합니다.

NOTE

- 드롭다운 메뉴를 사용하여 씬을 선택합니다.
- 수정할 씬의 이름을 드롭다운 메뉴에서 클릭합니다. 씬의 이름은 최대 32자까지 지원됩니다.
- 매크로 ID는 메세지 타입이 매크로로 설정되었을 때만 사용할 수 있습니다.
- 미디 채널은 글로벌 세팅을 따르는 것이 디폴트입니다. 씬에서 다른 채널이 선택되면, 이 경우에만 글로벌 세팅이 무시됩니다.

리스트(Lists)

리스트 섹션에서는 리스트를 수정할 수 있습니다. 드롭다운 메뉴에서 수정할 리스트를 선택합니다.

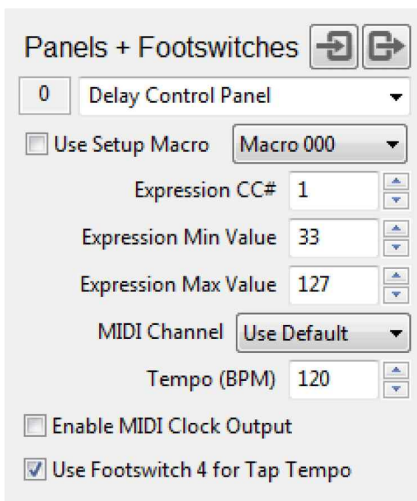
NOTE

- 드롭다운 메뉴를 사용하여 리스트를 선택합니다.

- 수정할 리스트의 이름을 드롭다운 메뉴에서 클릭합니다. 리스트 이름은 최대 32자까지 지원됩니다.
- 리스트 내의 썸을 수정하려면, 수정하려는 썸을 클릭하여 하이라이트 합니다. 다음에 아이템 밸류 (Item vlaue)에서 수치를 수정합니다.
- 리스트의 마지막에 썸을 추가하려면, 아이템 밸류(Item vlaue)로 수치에 놓고 애드 버튼(Add button)을 클릭합니다.
- 리스트에서 썸을 제거하려면, 제거하려는 썸을 클릭하여 하이라이트 합니다. 다음으로 리무브 버튼 (Remove button)을 클릭합니다.
- 리스트에 썸을 특정 썸 전의 위치에 삽입하려면, 그 썸을 클릭하여 하이라이트 합니다. 다음으로 아 이템 밸류(Item vlaue)를 수치에 놓고 인서트 버튼(Insert button)을 클릭합니다.

패널(Panels)

패널 섹션에서는 패널을 에디팅할 수 있습니다. 드롭다운 메뉴로 수정하려는 패널을 선택합니다. 풋스위치 하부 섹션 또한 선택된 패널과 연동된다는 것을 유의하세요.



NOTE

- 드롭다운 메뉴를 사용하여 패널을 선택합니다.
- 수정할 패널의 이름을 드롭다운 메뉴에서 클릭합니다. 패널의 이름은 최대 32자까지 지원됩니다.
- 패널이 로딩되었을 때 매크로를 작동시키려면 매크로 셋업(Macro Setup)이 활성화됩니다.
- 풋스위치 4가 탭 템포로 설정되면, 풋스위치 섹션에서는 사용할 수 없습니다.

풋스위치(Footswitches)

풋스위치 섹션은 선택한 패널에 연동된 풋스위치를 설정할 수 있게 합니다.

Footswitch Name	SW1	SW2	SW3	SW4
Switch Action	Latching	Latching	Latching	Latching
Default State	OFF	OFF	OFF	OFF
Message Type	CC	CC	CC	CC
MIDI Channel	1	1	1	1
On Data 0	0	0	0	0
On Data 1	0	0	0	0
Off Data 0	0	0	0	0
Off Data 1	0	0	0	0
Macro ON	Macro 000	Macro 000	Macro 000	Macro 000
Macro OFF	Macro 000	Macro 000	Macro 000	Macro 000

NOTE

- 풋스위치 이름은 최대 3자까지 지원됩니다.
- 액션(Action)은 스위치가 활성화되거나 비활성화되는 방식을 말합니다. 래칭(Latching) 스위치는 누를 때 마다 온/오프를 오깁니다. 모멘터리(Momentary) 스위치는 누르면 켜지고, 누른 것을 떼면 오프 상태가 됩니다.
- 스테이트(State)는 패널이 로딩되었을 때 풋스위치가 켜진 상태인지 꺼진 상태일지를 결정합니다.
- 데이터 온(Data On) 0과 1은 풋스위치가 켜졌을 때의 미디 메세지인 데이터 바이트입니다.
- 데이터 오프(Data Off) 0과 1은 풋스위치가 꺼졌을 때의 미디 메세지인 데이터 바이트입니다.
- 매크로 온(Macro On), 매크로 오프(Macro Off)는 메세지 타일이 매크로(Macro)으로 설정되었을 때만 사용됩니다.

매크로(Macros)

매크로 섹션은 사용자가 커스텀 미디 메세지 묶음을 만들어 한 번에 다중의 미디 메세지를 전송할 수 있게 합니다. 매크로는 썬이나 패널 안에서 불러올 수 있습니다.

Macros ↶ ↷

0 Macro 000

Continuous Controller Ch. 1 24 100
 Program Change Ch. 3 40
 Program Change Ch. 2 10
 Note On Ch. 1 64 127
 System Exclusive

Add

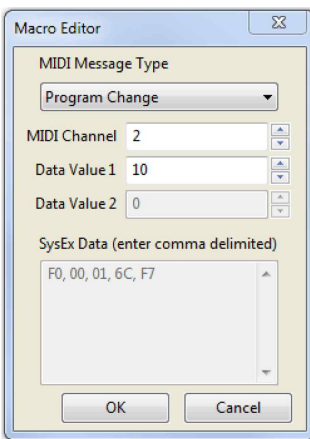
Remove

Insert

Edit

NOTE

- 드롭다운 메뉴를 이용하여 매크로를 선택합니다.
- 드롭다운 메뉴에서 수정하려는 매크로의 이름을 클릭합니다. 매크로의 이름은 최대 10자까지 지원됩니다.
- 텍스트 박스가 매크로 내의 커맨드 리스트(command list)를 보여줍니다.
- 에디트 하려는 커맨트를 클릭하고 에디트 버튼 버튼을 눌러 수정합니다.
- 애드 버튼을 클릭해 커맨드 리스트의 끝에 커맨드를 추가합니다.
- 제거하려는 커맨트를 클릭하고 리무브 버튼을 눌러 제거합니다.
- 원하는 위치의 커맨트를 클릭하고 인서트 버튼을 눌러 클릭한 위치 바로 전에 커맨드를 삽입합니다.



- MIDI Message Editor로 개별 명령을 설정할 수 있습니다.
- 드롭다운 메뉴를 사용하여 메시지 타입을 변경합니다. 다음은 가능한 타입입니다.
 - 컨티뉴어스 컨트롤러(Continuous Controller)
 - 프로그램 체인지(Program Change)
 - 노트 온(Note On)
 - 노트 오프(Note Off)
 - 피치 벤드(Pitch Bend)
 - 시스템 익스클루시브(System Exclusive)
- 각 커맨드(command)는 독립된 미디 채널을 가질 수 있습니다.
- 데이터 값 1과 2는 미디 메시지에 수반하는 부차적인 데이터입니다. 예를 들어, 컨티뉴어스 컨트롤러 메시지는 controller number(데이터 값1)와 value(데이터 값2)가 필요한 식입니다. 다른 예를 들어보면, 노트 온 메시지 역시 note number(데이터 값1)과 velocity(데이터 값2)가 필요합니다.
- 시스템 익스클루시브(System Exclusive) 메시지는 사용자가 시스템 데이터(System Date) 텍스트 박스로 데이터를 바로 입력해야 합니다. 데이터는 16진법(hexadecimal) 수치로 포맷되어야 하며, 다음 데이터와 쉼마(comma)로 분리되어야 합니다. 유효한 시스템 익스클루시브(Syses) 메시지의 예는 F0,00,01,6C,F7와 같습니다.



부록(Appendix)

미디 메시지 타입(MIDI Message Types)

다음은 일반적인 미디 메시지 타입과 그에 대응하는 데이터 포맷을 표로 정리한 것입니다. 썸이나 리스트 모드에서, 솔맨은 디폴트로 프로그램 체인지나 노트 온 메시지를 사용합니다. 패널 모드에서는 컨트롤 체인지 메시(control change message)지도 사용될 수 있습니다.

매크로(Macro)는 어떤 모드에서도 사용할 수 있으며 썸, 리스트, 혹은 패널, 피치 벤드(pitch bend)나 시스템 익스클루시브(SysEx) 메시지와 같은 커스텀 미디 메시지도 포함할 수 있습니다.

Message Type	Statue Byte		Data Byte 0		Data Byte 1		Description
	Hex	Binary	Hex	Binary	Hex	Binary	
Note On	9n	1001nnn	kk	0kkkkkk	vv	0vvvvvv	이 메시지는 노트를 눌렀을 때 전송됩니다. k는 음의 키(key)이며, v는 벨로시티(velocity)입니다.
Continuous Controller(i.e. Control Change)	Bn	1011nnn	cc	0cccccc	vv	0vvvvvv	이 메시지는 컨트롤러 값이 변경되었을 때 전송됩니다. 컨트롤러에서는 페달이나 레버(lever) 등이 포함됩니다. 컨트롤러 넘버 120-127은 채널 모드 메시지를 위해 보관됩니다. c는 컨트롤러 넘버(0-119), v는 컨트롤러 수치(value)입니다(0-127).
Program Change	Cn	1100nnn	pp	0pppppp	-	-	이 메시지는 패치 넘버가 변경될 때 전송됩니다. p는 새로운 프로그램 넘버입니다.
Pitch Bend	En	1110nnn	ll	0llllll	mm	0mmmmmm	이 메시지는 피치 벤더(보통은 휠이나 레버 타입) 수치의 변화를 가리킵니다. 피치 벤더는 14비트 수치로 측정됩니다. 가운데(정상 피치)는 2000H의 수치입니다. 센서티비티(sensitivity)는 전송의 기능 중 하나입니다. (llllll)는 최소 7비트(bit), (mmmmmm)는 최대 7 비트(bits)입니다.

스펙(Specifications)

크기(Dimension)

- 길이(length): 26.67 cm (10.5 inches)
- 너비(width): 9.53 cm (3.75 inches)
- 높이(height): 7.0 cm (2.75 inches)

무게(Weight)

- 1kilograms (2.2 pounds)



파워(Power)

- 70mA @ 9V DC
- 네가티브 텡(과지티브 슬리브) 배럴 잭, 2.1mm(내부), 5.5mm(외부)
- 5V DC 버스 파워(USB)

펌웨어 업데이트(Firmware Updates)

USB 에디터 펌웨어 업데이트(USB Editor Firmware Update): 펌웨어 업데이트를 통해 솔맨에 새로운 기능이 추가될 수 있습니다. 펌웨어 업데이트는 소스 오디오 웹사이트에서 가능합니다. USB 케이블을 사용하여 컴퓨터와 솔맨을 연결하고 USB Editor Software의 펌웨어 업데이트 기능으로 펌웨어를 업데이트 합니다.

폐기 시 주의사항(waste Disposal Note)



가능하면, 전자제품 리사이클 코너에 폐기하세요. 일반 쓰레기로 분류하여 버리지 않도록 합니다.

EN 61000-4-6 스탠다드를 준수하자면, 인풋 케이블은 3미터를 넘지 않는 것이 좋습니다.



보증서(Warranty)

권리 이양 가능 한정 보증서(Limited Transferrable Warranty)

소스 오디오, LLC(앞으로 소스 오디오로 칭함)은 미국 내 소스 오디오 공인 딜러에서 구입한 새로운 소스 오디오 솔맨 미디 풋 컨트롤러(Soleman MIDI Foot Controller)의 품질을 보증합니다. 원 구매자가 구입한지 2년 내의 정상적인 사용 아래서 발생한 모든 결함을 지원할 것입니다. 미국 외의 국가의 구매자들은 딜러에게 정보를 문의하세요.

위의 권리 내에서, 정상적 사용과 관리 하에서 발생한 결함임이 소스 오디오에 의해 인정되면, 소스 오디오측은 구매자에게 수리와, 교환, 그리고 업그레이드를 전적으로 지원해야할 의무를 가집니다. 소스 오디오는 수리와 교환, 업그레이드를 위해 반 품된 제품의 디자인을 미리 공지하지 않고 업데이트할 권리를 가집니다. 소스 오디오는 공식 수리를 위해 재생된 파츠(parts)나 어셈블리를 사용할 권리를 가집니다. 수리되거나 교환, 업그레이드 된 모든 제품은 오리지널 보증 기간에 해당하는 보증 권리를 가집니다.

이 보증서는 소매점에서 첫 구매자에게까지 유효합니다. 이 보증권은 보증 기간 내에, 소스 오디오가 인정한 조건 하에서, 그 다음에 구매한 사람에게 양도될 수 있습니다. 조건은 다음과 같습니다. (i) 보증 등록과 관련된 모든 내용이(등록 카드에 명시되어 있는) 새로운 구매자에게 양도되어야 하며, (ii) 30일 내에 이 내용이 증명되어야 하고, (iii) 오리지널 구매 영수증의 증빙 사진이 있어야 합니다. 보증권리는 소스 오디오의 재량에 따라 결정됩니다. 이것은 구매자의 보증서입니다. 소스 오디오는 본사를 대리하거나 대표하는 딜러나 판매자를 포함한 어떤 제 삼자에게도 이를 공인하지 않습니다.

보증 정보(Warranty Information)

소스 오디오는, 오리지널 공식 딜러의 인보이스나, 영수증을 통해 최초 구입일자를 확인할 수도 있습니다. 소스 오디오의 서비스와 수리는 오직 소스 오디오 공장이나 공식 서비스 센터에서만 수행됩니다. 보증서 하에서 수리나 서비스를 받기 전에 구매자는 소스 오디오로부터 공인 요청을 받아야만 합니다. 공인 요청은 아래에서 받을 수 있습니다.

소스 오디오 LLC(Source Audio LLC)
120 Cummings Park, Woburn, MA 01801
(781) 932-8080 or at www.sourceaudio.net

공인되지 않은 서비스, 수리, 변경으로 보증권이 무효될 수 있습니다.

권리 기각과 보증 제한(Disclaimer and Limitation of Warranty)

어떤 상황에서도 이펙트 페달을 열지 마십시오. 보증권리가 무효가 될 수 있습니다.

선술한 보증권리는 오직 소스 오디오만이 보증하며, 다른 모든 권리를 대신합니다. 매매권과 특정 목적으로 사용되는 것을 포함한 보증은 특정 부분의 권리를 초과하는 것으로, 이 보증권에서 권리가 제외됩니다. 직접 보증기간이 지나면, 소스 오디오는 어떠한 직접적, 간접적 의무도 지지 않습니다. 소스 오디오는 준수사항을 지키지 않은 상황에서, 소스 오디오 측과 협의되었든 아니었던 구매자나 제 삼자의 제품의 연주나 시연에 따른 금전적 소실과 제품의 손상을 포함한 고의적인 또는 우연한 훼손을 책임지지 않습니다. 소스 오디오는 선술한 내용과 관련하여 어떠한 비용이나, 주장, 법적 공방에도 책임이 없습니다. 특정 주(states)에서는 이와 같은 권리기각과 제한을 인정하지 않으므로, 이것이 해당되지 않을 수도 있습니다. 이 보증서는 특정한 법적 권리를 가지며, 주마다 이 권리가 다를 수 있습니다. 이 권리는 오직 미국 내에서 판매되고 사용되는 기기에만 적용됩니다. 소스 오디오는 관리 불량이나 해외 배송시 발생한 문제에 책임지지 않습니다. 배송으로 인한 훼손에 적절한 배상과 보증을 받으려면 배송사와 상담하세요.

Version History

July 1, 2015: Initial Release



July 9, 2015: Added additional FAQ sections about MIDI CC messages and extended effect types
July 22, 2015: Updated Saving Your First Preset section
August 24, 2015: Added External Tap Tempo section



©Source Audio LLC | 120 Cummings Park, Woburn, MA 01801 |
www.sourceaudio.net



©Ridin' Bass | 서울특별시 마포구 토정로 18 (합정동) B1
<http://www.ridinbass.com>

Copyright © Ridin' Bass 2016 이 번역 매뉴얼의 저작권은 라이딩 베이스에 있습니다.
허락 없이, 무단 전재, 복사, 배포를 금지합니다.