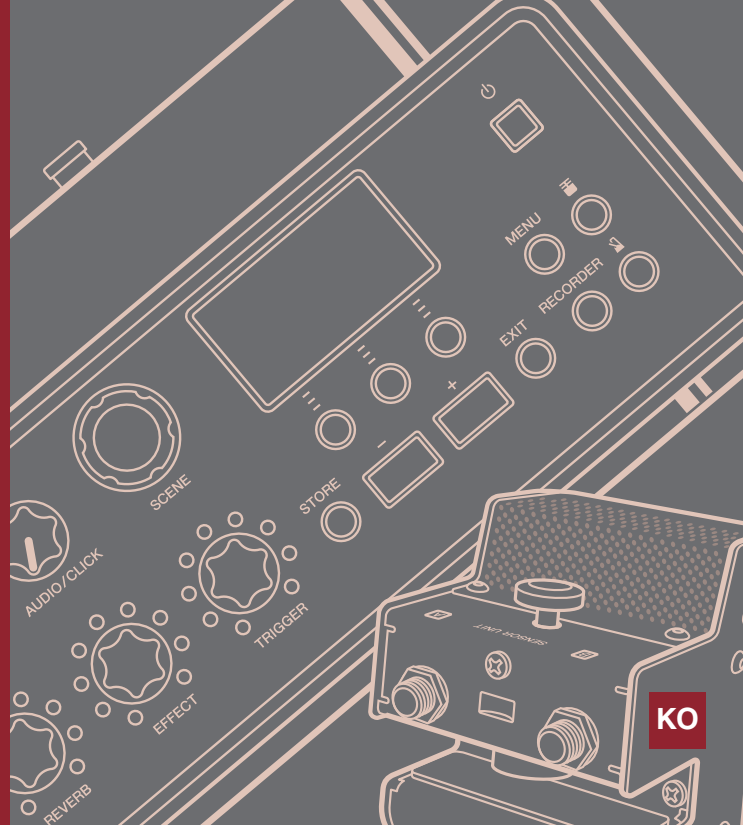




일렉트로닉 어쿠스틱
드럼 모듈

EAD10

참고 설명서
(Advanced)



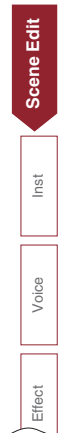
목차

트리거를 통한 음향 생성 방법.....	2	파라미터 설명.....	11
패드에 관한 설명.....	2	Scene Edit.....	11
트리거 입력 잭, 트리거 입력, 트리거 입력 소스 간 관계.....	3	트리거.....	25
트리거 음향(악기, 음색).....	4	유틸리티.....	32
EAD10 내장 메모리.....	5	Job.....	39
MENU.....	6	파일.....	47
기본 화면 작동.....	6	출고 시 설정 복원.....	57
트리거 입력 또는 트리거 입력 소스 선택.....	7	컴퓨터 연결.....	59
메뉴 기능 목록.....	8	Yamaha Steinberg USB 드라이버 설치.....	59
		DAW 소프트웨어 사용.....	60
		Yamaha USB-MIDI 드라이버.....	60

설명서 사용법

EAD10 참고 설명서(Advanced) (본 문서)를 사용하면 링크 기능을 통해 표시하려는 용어 검색 기능을 사용하려는 항목을 클릭할 수 있습니다.

페이지 오른쪽 탭 중 아무거나 클릭하면 해당 부분의 첫 페이지로 이동합니다.



트리거를 통한 음향 생성 방법

EAD10의 음향 생성 방법은 사용설명서에 수록되어 있습니다.


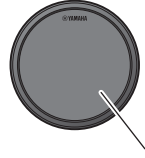

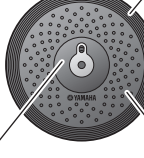
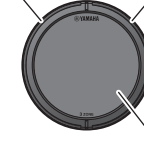
이 설명서에는 트리거 신호가 트리거 음향을 어떻게 생성하는지 자세하게 설명되어 있습니다.

패드에 관한 설명

EAD10과 함께 사용할 수 있는 패드로 드럼 트리거 및 전자 드럼 패드가 포함됩니다.

패드 형식에는 2피에조형과 1피에조형이 포함됩니다.

패드의 특정 부분은 존이라고 부릅니다.

패드 형식	2피에조		1피에조		
	2		1	2	3
입력 소스의 수	2		1	2	3
설명	2개의 다른 트리거 신호를 생성합니다.	패드를 치는 부분과는 상관없이 동일한 트리거 신호를 생성합니다.	패드를 치는 부분에 따라 다른 트리거 신호를 생성합니다.		
	2개의 트리거 음향을 연주합니다.	1개의 트리거 음향을 연주합니다.	2개의 다른 트리거 신호를 생성합니다.	2개의 트리거 음향을 연주합니다.	3개의 다른 트리거 신호를 생성합니다.
	2개의 트리거 음향을 연주합니다.		1개의 트리거 음향을 연주합니다.	2개의 트리거 음향을 연주합니다.	3개의 트리거 음향을 연주합니다.
예	드럼 트리거 DT50S	센서 장치 드럼 패드 TP70 드럼 트리거 DT50K	심벌즈 패드 PCY100 (2존 설정을 사용할 때)	심벌즈 패드 PCY135	스네어 패드/탐 패드 TP70S
존					

주

EAD10은 패드 컨트롤러와 호환되지 않습니다.

트리거 입력 잭, 트리거 입력, 트리거 입력 소스 간 관계

이 부분에서는 트리거 입력 잭, 트리거 입력, 트리거 입력 소스 간 관계를 설명합니다.

● 트리거 입력 잭(트리거 입력)

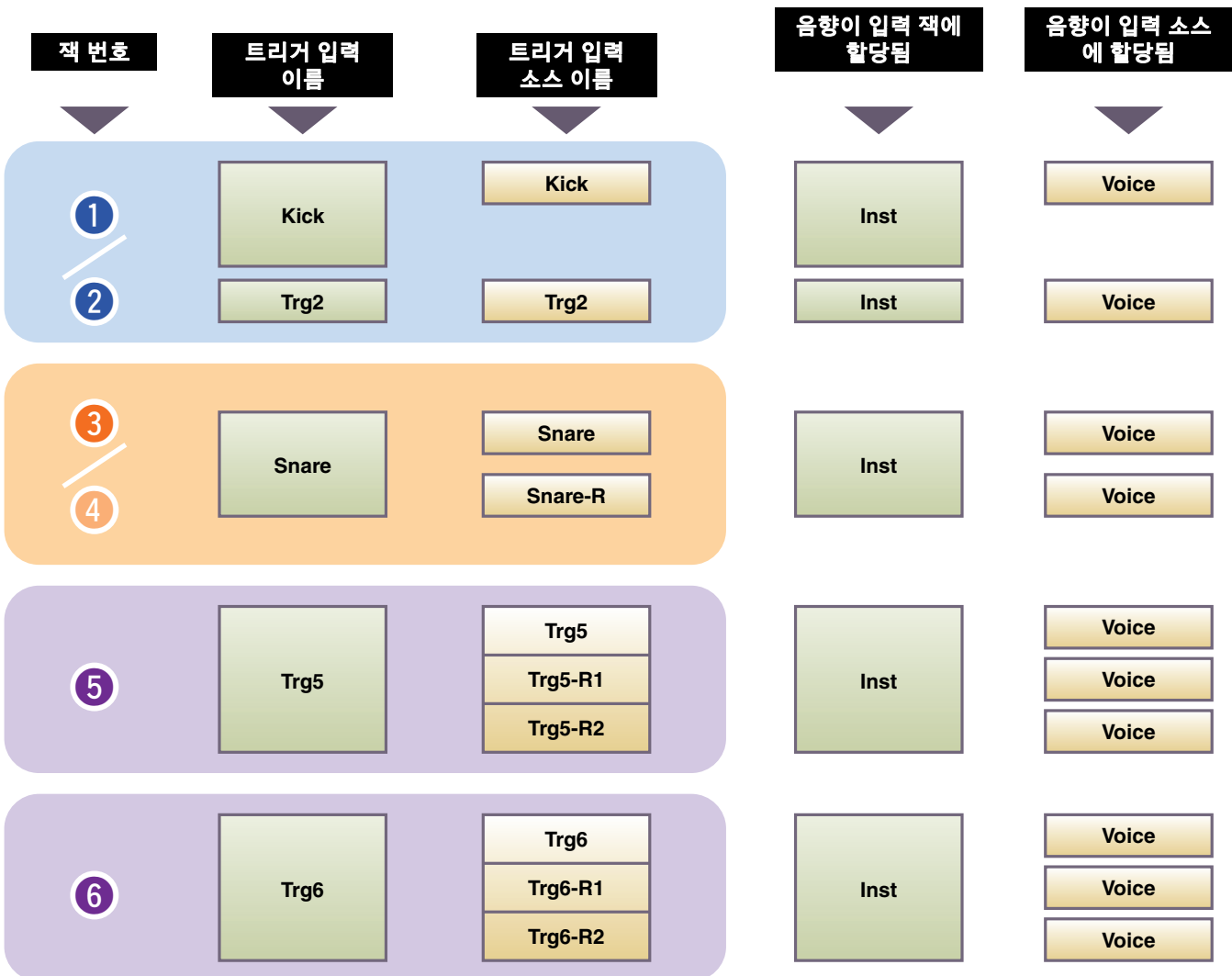
[1KICK] 잭, [2] 잭, [3SNARE] 잭, [4] 잭의 입력 모드를 전환하면 트리거 입력과 트리거 입력 소스를 변경할 수 있습니다.
[5] 잭 및 [6] 잭은 3존 호환 입력이므로 변경할 수 없습니다.

● 트리거 입력 소스

각 존마다 트리거 입력 소스라고 하는 서로 다른 신호를 전송합니다.
EAD10이 패드에서 트리거 신호를 수신할 때 본체가 트리거 입력 소스를 연주합니다.
트리거 음향은 트리거 입력 소스에 할당됩니다.

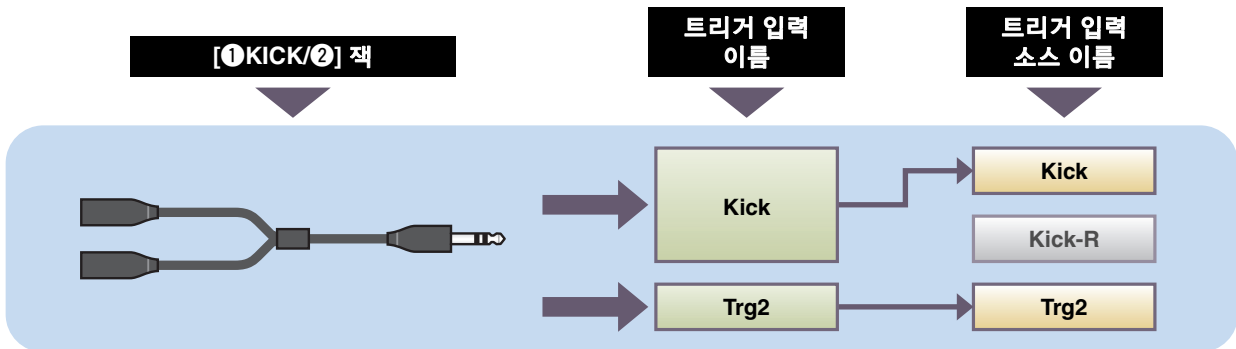
● 기본 입력 모드 설정

기본 입력 모드 설정은 [1KICK/2] 잭 분리, [3SNARE/4] 잭 결합입니다.



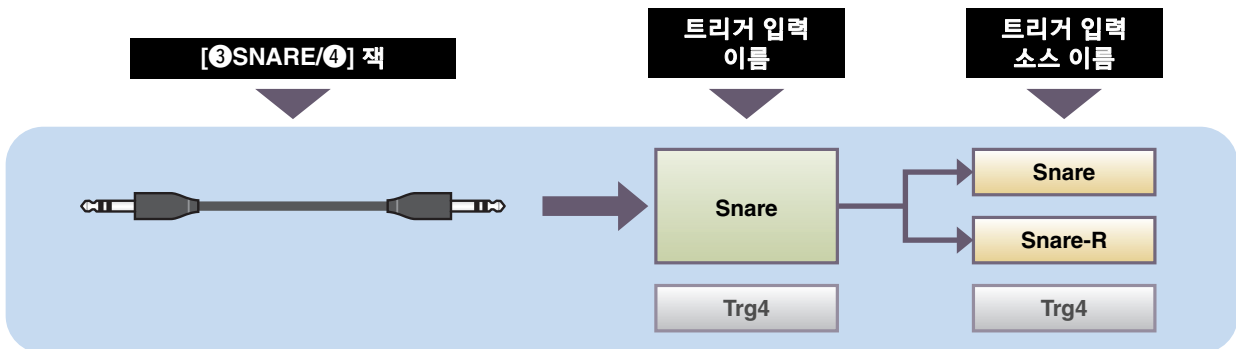
● separate

“separate” 설정의 경우 [①KICK/②] 잭(또는 [③SNARE/④] 잭)이 각각 한 악기에 할당된 단일한 입력으로 분리됩니다. 예를 들어 [②] 잭에 의해 수신된 트리거 신호는 트리거 입력 소스 “Trg2”에 연결됩니다. “Kick-R” 음향은 생성되지 않습니다.



● paired

“paired” 설정의 경우 [①KICK/②] 잭(또는 [③SNARE/④] 잭)이 한 악기에 할당됩니다. 예를 들어 [④] 잭에 의해 수신된 트리거 신호는 트리거 입력 소스 “Snare-R”에 연결됩니다. “Trg4” 신호는 생성되지 않습니다.



트리거 음향(악기, 음색)

트리거 음향은 각 트리거 입력 또는 트리거 입력 소스에 할당되어 이에 의해 생성되는 음향입니다.

● 악기

“악기”는 드럼 세트에 사용되는 각 타악기(스네어 드럼, 탐, 심벌즈 및 베이스 드럼)를 의미합니다. EAD10과 함께라면 각 트리거 입력에 여러 다른 악기를 사용할 수 있습니다. 일렉트릭 드럼 패드를 추가할 때 예를 들어 스네어 드럼 음향을 패드에 할당할 수 있습니다.

● 음색

“음색”은 악기를 구성하는 음향을 의미합니다. EAD10과 함께라면 각 트리거 입력 소스에 여러 다른 음색을 사용할 수 있습니다. 예를 들어 어쿠스틱 스네어 드럼의 경우 동일한 드럼에서 헤드샷 음향, 오픈 림 샷 음향 및 클로즈드 림 샷 음향을 모두 연주할 수 있습니다. 이처럼 여러 다양한 음향 각각을 음색이라고 하며 EAD10은 여러 타악기, 음향 이펙트, 전자 음향 등을 포함한 내장 음색을 갖추고 있습니다. 내장 음색뿐만 아니라 파형(오디오 파일)을 가져와 사용자 음색으로 연주할 수도 있습니다.

예를 들어 어쿠스틱 드럼 악기를 3존 패드에 할당하면 해당 존에서 헤드 음향, 오픈 림 음향 및 클로즈드 림 음향이 생성되는 반면 2존 패드에 할당할 경우 헤드 음향 및 오픈 림 음향이 생성됩니다.

베이스 드럼 및 일렉트로닉 스네어 악기는 1존 패드이므로 패드를 치는 부분과는 상관없이 동일한 음향이 생성됩니다.

주

음색 카테고리에서 “WAVE”를 선택하면 가져온 파형을 사용할 수 있습니다. 본체로 가져온 파형은 “웨이브”라고 하며, 가져오기 전 파형은 “오디오 파일(.wav)”이라고 합니다.

EAD10 내장 메모리

생성 또는 편집한 Scene을 내장 메모리에 저장하면 전원이 꺼진 후에도 해당 데이터를 유지할 수 있습니다. 트리거 설정(MENU/Trigger)과 같은 시스템 설정과 유틸리티(MENU/Utility) 설정과 같은 다른 일반 설정도 저장할 수 있습니다.

● EAD10에 저장할 수 있는 데이터

본체에 저장할 수 있는 데이터 형식은 다음과 같습니다.

- Scene(200개)
- 웨이브(최대 100개)
- 트리거 설정
- 다른 일반 설정

주

- 전원이 꺼지면 본체의 녹음 데이터가 손실됩니다.
- 총 용량 한도를 초과하지 않는 한 최대 100개까지 웨이브를 가져올 수 있습니다.

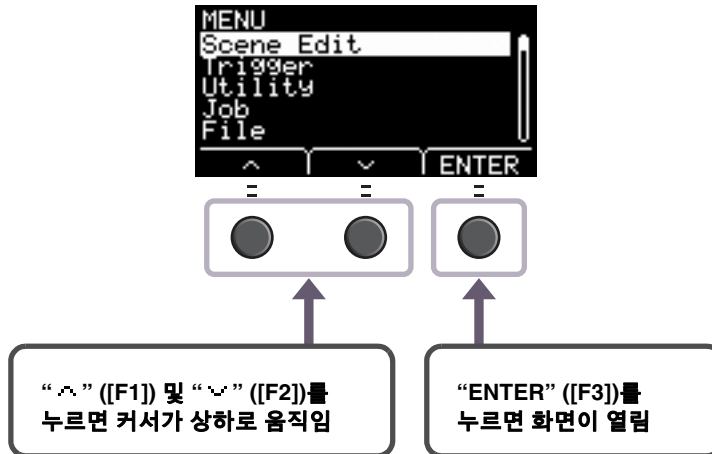
● 데이터 파일 저장 및 불러오기

EAD10에 저장된 모든 데이터는 USB 플래시 드라이브로 저장할 수 있습니다. USB 플래시 드라이브에 저장된 파일을 본체로 다시 불러올 수도 있습니다. 자세한 내용은 MENU/File ([47페이지](#))을 참조하십시오.

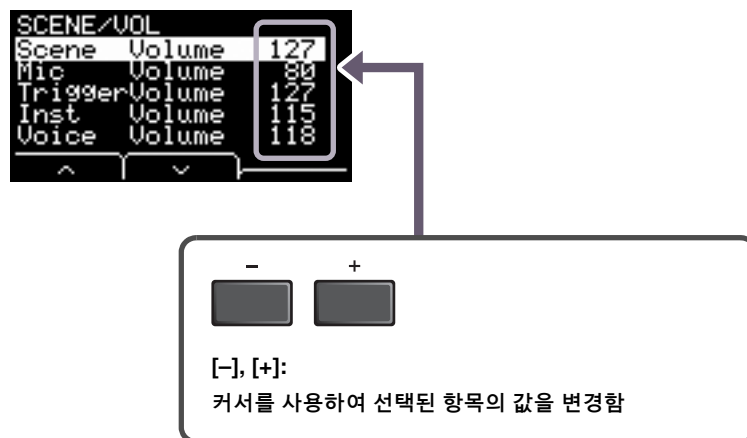
기본 화면 작동

[MENU] 버튼을 누르면 화면이 나타납니다.

MENU 탐색




설정 값 변경

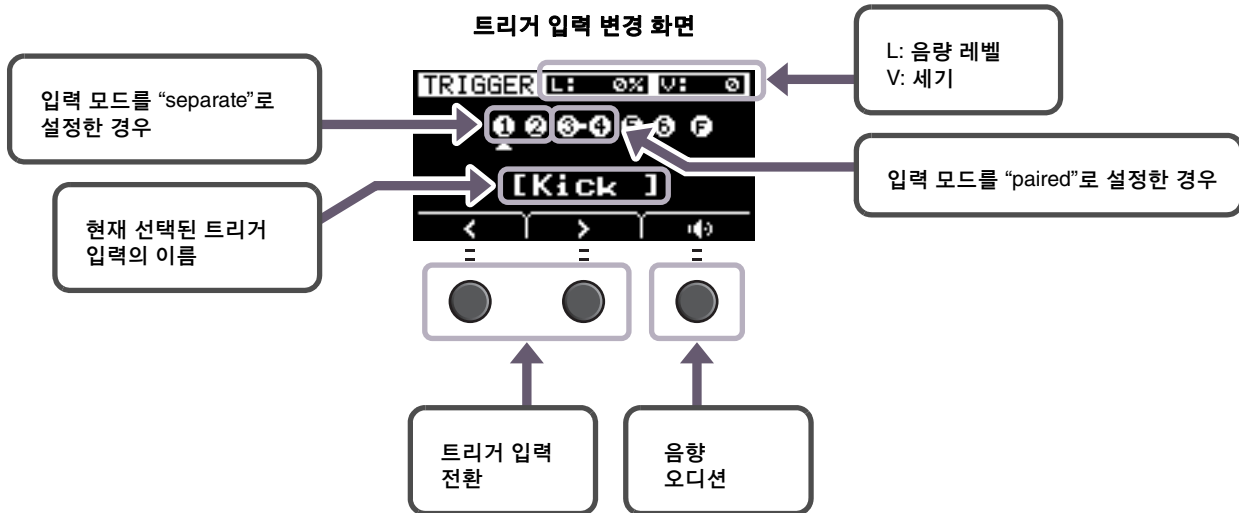


트리거 입력 또는 트리거 입력 소스 선택


트리거 이름은 트리거 입력 또는 트리거 입력 소스 설정이 필요한 파라미터의 경우 화면의 상단 오른쪽에 표시됩니다.

개별 트리거 입력 설정


MENU/Scene Edit/Inst/InstNumber 또는 MENU/Trigger/Pad Type과 같은 각 트리거 입력의 설정 화면에서 TRG  ([F3]) 버튼을 눌러 트리거 입력 변경 화면을 엽니다.

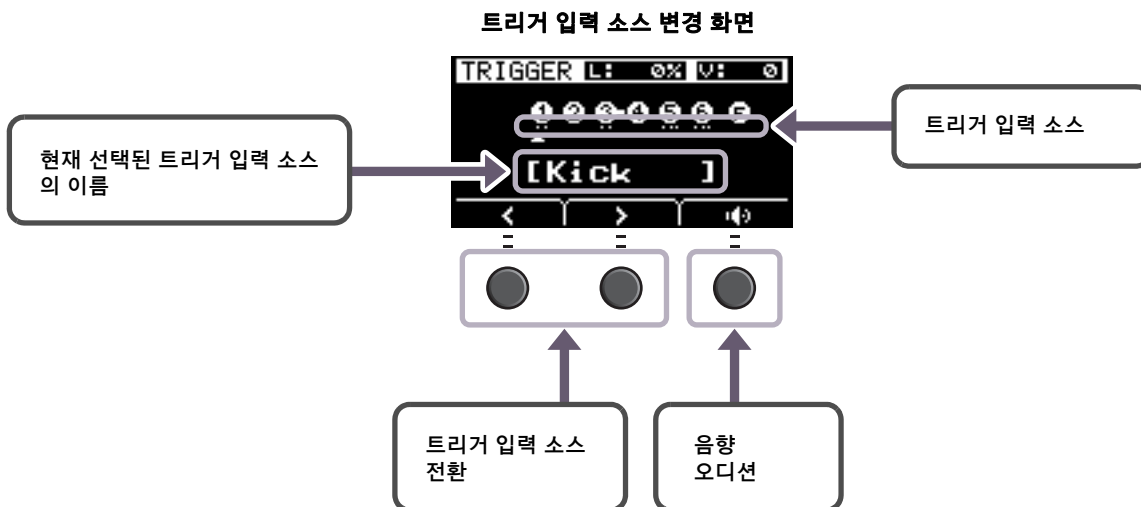


주

- 입력 모드가 "paired"일 때 "Trg2" 또는 "Trg4"를 선택해도 설정에는 영향을 미치지 않습니다(어떤 트리거도 생성되지 않음).
- MENU/Trigger/Pad Type에는 " (FootSW)가 표시되지 않습니다.

개별 트리거 입력 소스 설정

MENU/Utility/PadFunction 또는 예를 들어 트리거 입력 소스 설정이 필요한 설정 화면에서 TRG  ([F3]) 버튼을 눌러 트리거 입력 소스 변경 화면을 엽니다.



주

입력 모드가 "paired"일 때 "Trg2" 또는 "Trg4"를 선택해도 설정에는 영향을 미치지 않습니다(어떤 트리거도 생성되지 않음). 입력 모드가 "separate"일 때 "Kick-R" 또는 "Snare-R"을 선택해도 설정에는 영향을 미치지 않습니다(어떤 트리거도 생성되지 않음).

메뉴 기능 목록

MENU

Scene Edit

Inst 악기 설정

- Category 악기 카테고리
- InstNumber 악기 번호
- InstTune 악기 튜닝
- InstDecay 악기 감쇠
- InstPan 악기 팬

Voice 음색 설정

- Category 음색 카테고리
- VoiceNumber 음색 번호
- VoiceTune 음색 튜닝
- VoiceDecay 음색 감쇠
- VoicePan 음색 팬
- VoiceFilter 음색 필터 차단 주파수
- VoiceQ 음색 필터 공명(Q)
- VoiceAltGrp 음색 대체 그룹
- VoiceHoldMode 음색 유지 모드
- MessageType MIDI 메시지 형식 선택

[note]

- Note MIDI 음 출력
- MIDI Ch MIDI 채널
- GateTime .. 게이트 시간
- TrgVel 트리거 세기

[REVERB]

- MinValue ... 최소 값
- MaxValue ... 최대 값

[For EFFECT]

- MinValue ... 최소 값
- MaxValue .. 최대 값

[For CC01 to CC95]

- MinValue ... 최소 값
- MaxValue .. 최대 값
- MIDI Ch ... MIDI 채널

Effect 이펙트 설정

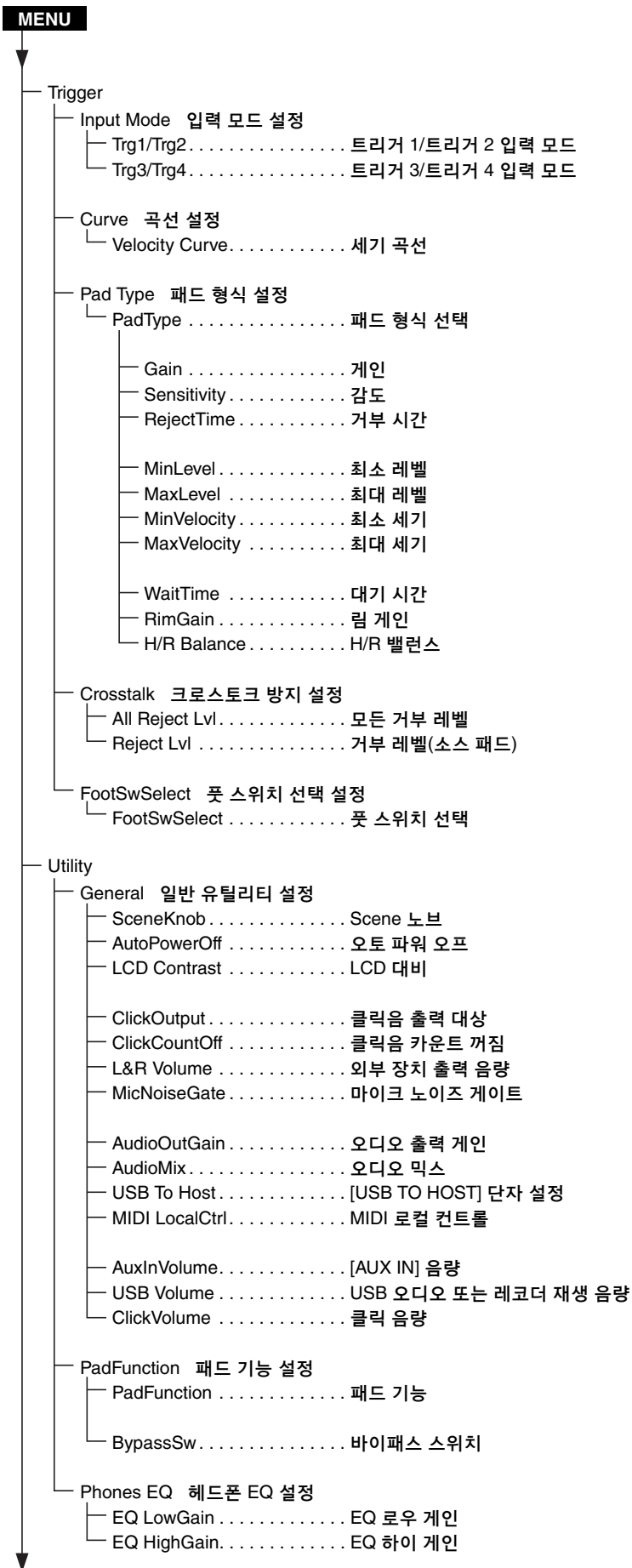
- ReverbType 리버브 형식
- ReverbSend 리버브 전송
- RevReturn 리버브 리턴
- Mic RevSend 마이크 리버브 전송
- TriggerRevSend 트리거 음향 리버브 전송
 - Voice RevSend 트리거 음향 음색 리버브 전송
- MicEffType 마이크 이펙트 형식
- MicEffDepth 마이크 이펙트 깊이
- TrgEffType 트리거 음향 이펙트 형식
- TrgEffSend 트리거 음향 이펙트 전송 및 Dry 밸런스
- TrgEffReturn 트리거 음향 이펙트 리턴
- TrgEffToRev 트리거 음색 이펙트 리버브 전송

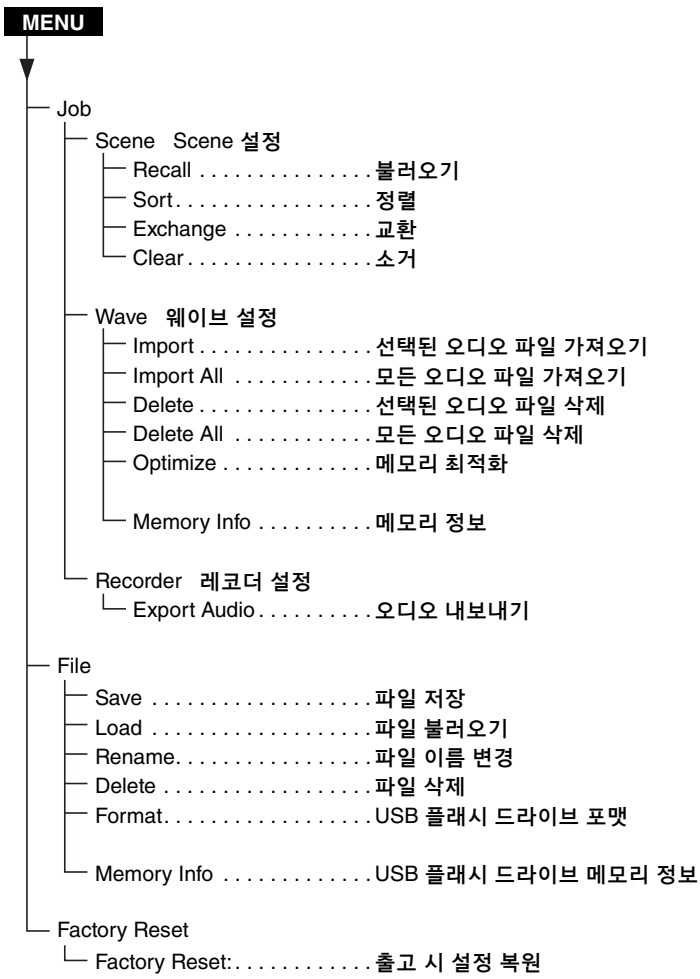
Volume 음량 설정

- Scene Volume 전체 Scene 음량
 - Mic Volume 마이크 음량
 - TriggerVolume 트리거 음향 전체 음량
 - Inst Volume 트리거 음향 악기 음량
 - Voice Volume 트리거 음향 음색 음량

Tempo 템포 설정

- Tempo 선택된 Scene의 템포





파라미터 설명

Scene Edit



이 부분에서는 메뉴의 “Scene Edit” 설정을 설명합니다.

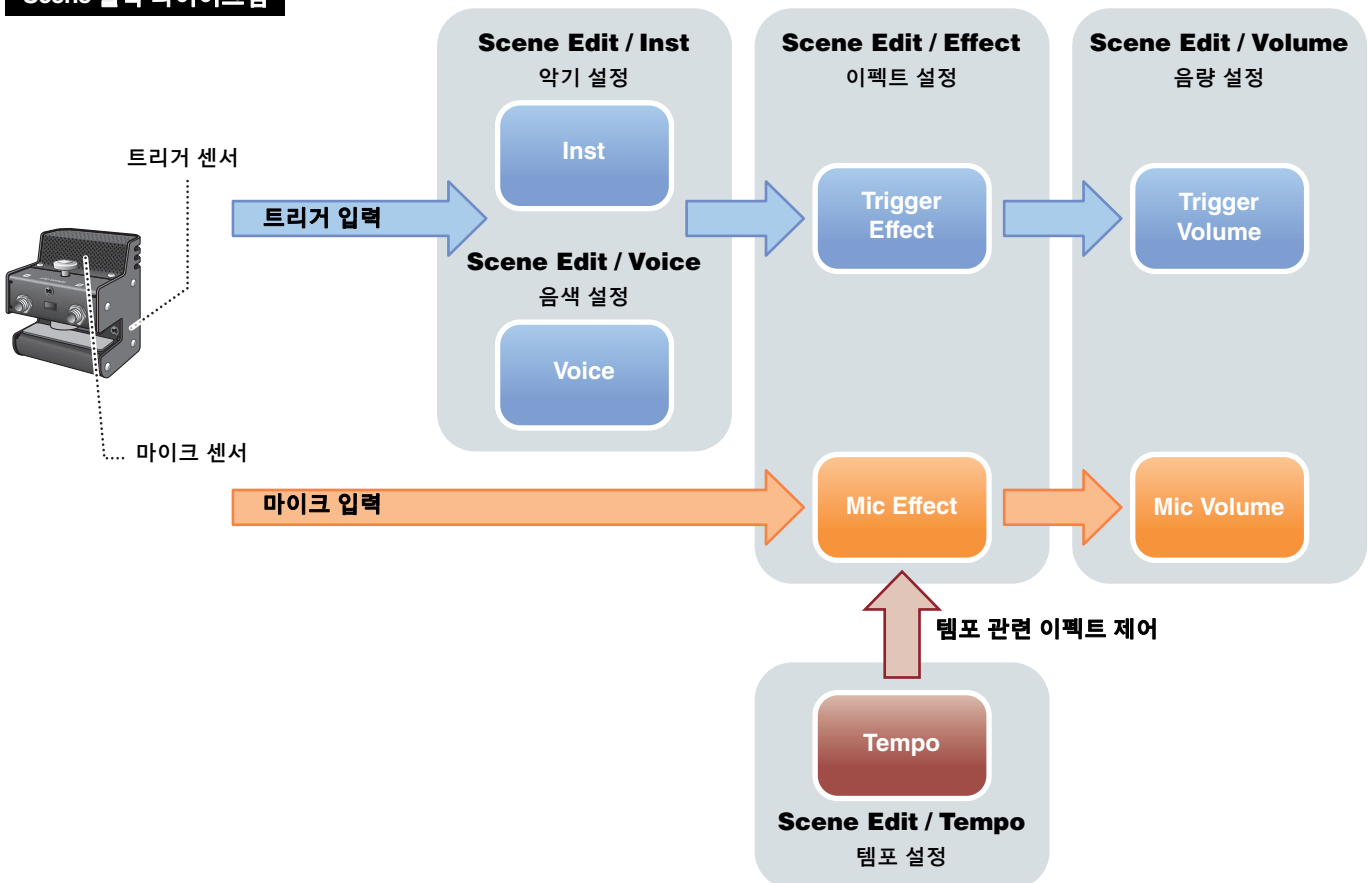
Scene의 리버브, 이펙트(마이크 음향) 및 트리거 음향은 사용자의 기호에 맞게 설정할 수 있습니다.

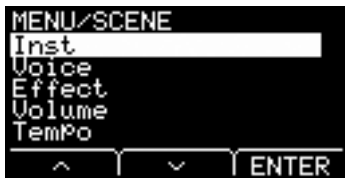
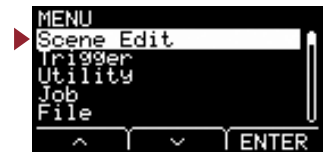
트리거 음향에는 사용할 수 있는 자체 이펙트가 내장되어 있습니다. 또한 각 트리거 입력 또는 트리거 입력 소스에 대한 다양한 설정도 존재합니다.

주

Scene을 맞춤 설정한 후 사용자 Scene으로 저장합니다(EAD10 사용설명서). 맞춤 설정된 Scene 데이터는 해당 설정을 먼저 저장하지 않고 다른 Scene을 선택하면 사라집니다.

Scene 블록 다이어그램





설정 화면 구조

Scene Edit	
Inst	악기 설정
Voice	음색 설정
Effect	이펙트 설정
Volume	음량 설정
Tempo	템포 설정

Scene Edit

Inst

Voice

Effect

Volume

Tempo

Scene Edit / Inst 악기 설정

설정 화면 구조

Scene Edit	
Inst	
1/2	Category 악기 카테고리
	InstNumber 악기 번호
2/2	InstTune 악기 튜닝
	InstDecay 악기 감쇄
	InstPan 악기 팬

Scene Edit / Inst 1/2



Category: 악기 카테고리

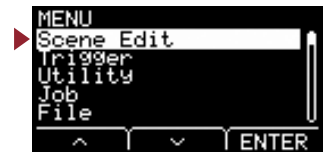
각 트리거 입력에 대한 악기 카테고리를 설정합니다.
Scene 화면의 "TRG" ([F3]) 버튼을 눌러도 악기를 선택할 수 있습니다.

설정 데이터 목록을 참조하십시오.

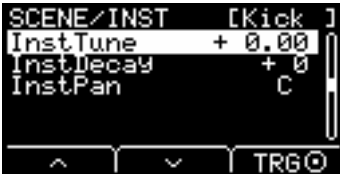
InstNumber: 악기 번호

각 트리거 입력에 대한 악기 번호를 설정합니다.
Scene 화면의 "TRG" ([F3]) 버튼을 눌러도 악기를 선택할 수 있습니다.

설정 데이터 목록을 참조하십시오.



Scene Edit / Inst 2/2



InstTune: 악기 튠닝

파라미터는 25센트 단위로 각 트리거 입력의 피치를 조절합니다. 0.01은 1센트에 해당됩니다.

설정 -12.00~+0.00~+12.00

주

"센트"는 반음의 100분의 1로 정의되는 피치의 단위입니다. (100센트 = 1 반음).

InstDecay: 악기 감쇄

각 트리거 입력에 할당된 악기의 감쇄(음향이 희미해져 더 이상 들리지 않을 때까지 소요되는 시간)를 설정합니다. 양수 값은 더 퍼져 나가는 음향을 생성합니다.

설정 -10~+0~+10

InstPan: 악기 팬

각 트리거 입력의 스테레오 필드(팬)에서 위치를 설정합니다.

설정 L64~C~R63



Scene Edit / Voice 음색 설정

설정 화면 구조

Scene Edit

Voice

1/4

Category 음색 카테고리

VoiceNumber 음색 번호

2/4

VoiceTune 음색 튜닝

VoiceDecay 음색 감쇠

VoicePan 음색 팬

3/4

VoiceFilter 음색 필터 차단 주파수

VoiceQ 음색 필터 공명(Q)

VoiceAltGrp 음색 대체 그룹

VoiceHoldMode 음색 유지 모드

4/4

MessageType MIDI 메시지 형식 선택

[note]

Note MIDI 음 출력

MIDI Ch MIDI 채널

GateTime 게이트 시간

TrgVel 트리거 세기

[REVERB]

MinValue 최소 값

MaxValue 최대 값

[EFFECT]

MinValue 최소 값

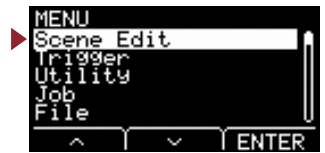
MaxValue 최대 값

[CC01~CC95]

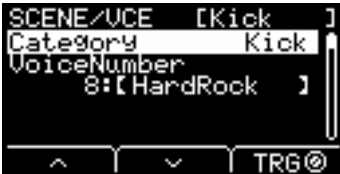
MinValue 최소 값

MaxValue 최대 값

MIDI Ch MIDI 채널



Scene Edit / Voice 1/4



Category: 음색 카테고리

각 트리거 입력 소스의 음색 카테고리를 설정합니다.

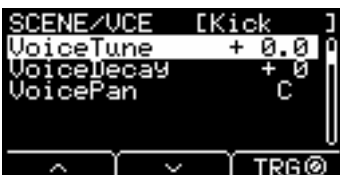
설정 데이터 목록을 참조하십시오.

VoiceNumber: 음색 번호

각 트리거 입력 소스의 음색 번호를 설정합니다.

설정 데이터 목록을 참조하십시오.

Scene Edit / Voice 2/4



VoiceTune: 음색 튜닝

각 트리거 입력 소스에 할당된 음색의 튜닝을 설정합니다. 0.1은 10센트에 해당됩니다.

설정 -24.0~+0.0~+24.0

주

"센트"는 반음의 100분의 1로 정의되는 피치의 단위입니다 (100센트 = 1 반음).

VoiceDecay: 음색 감쇄

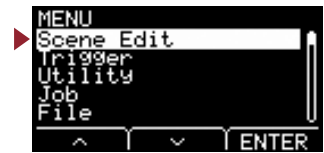
각 트리거 입력 소스에 할당된 음색의 감쇄(음색이 희미해져 더 이상 들리지 않을 때까지 소요되는 시간)를 설정합니다. 양수 값은 더 퍼져 나가는 음향을 생성합니다.

설정 -64~+0~+63

VoicePan: 음색 팬

각 트리거 입력 소스의 스테레오 팬을 설정합니다.

설정 L64~C~R63



Scene Edit / Voice 3/4



VoiceFilter: 음색 필터 차단 주파수

각 트리거 입력 소스에 할당된 음색의 필터 차단 주파수를 설정합니다. 음수 값은 더 어두운 음향을 생성하며 양수 값은 더 밝은 음향을 생성합니다.

설정 -64~+0~+63

VoiceQ: 음색 필터 공명(Q)

각 트리거 입력 소스에 할당된 음색의 Q(필터 공명)를 설정합니다. 음향에 특성을 가미하여 필터 차단 주파수 근처의 신호를 증가시킵니다.

설정 -64~+0~+63

VoiceAltGrp: 음색 대체 그룹

각 트리거 입력 소스에 맞게 생성될 음향의 대체 그룹을 설정합니다.

대체 그룹은 동시에 생성되길 원치 않는 음색의 세트(예: Hi-Hat Close 및 Hi-Hat Open)입니다. 동일한 대체 그룹에서 한 음색이 이미 연주되고 있을 때 다른 음색이 트리거되면 처음 음색은 음소거되고 두 번째 음색만 생성됩니다.

Off	음색이 대체 그룹에 지정되지 않음
HHOpen	Hi-Hat Open 그룹
HHClose	Hi-Hat Close 그룹
1~9	대체 그룹 번호 동시에 생성되길 원치 않는 음색에는 동일한 그룹 번호를 사용하십시오.

설정 Off, HHOpen, HHClose, 1~9

주

“HHOpen” 그룹 및 “HHClose” 그룹은 다음 규칙에 따라 작동됩니다.

- “HHOpen” 그룹의 음색이 트리거되면 “HHOpen” 또는 “HHClose” 그룹의 다른 음색은 음소거되지 않습니다.
- “HHClose” 그룹의 음색이 트리거되면 “HHOpen” 그룹의 모든 음색이 음소거됩니다.

VoiceHoldMode: 음색 유지 모드

각 트리거 입력 소스에 의해 생성된 음색의 유지 모드를 설정합니다.

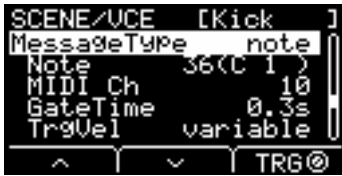
on	음색 카테고리에 웨이브가 선택된 경우 패드를 치면 반복 재생되며 다시 치면 재생을 멈춥니다. MIDI Key On 및 Key Off 메시지는 패드를 칠 때마다 번갈아 전송됩니다.
off	이 설정은 일반 작동에 해당됩니다. 패드를 칠 때 MIDI Key On 메시지가 출력되며 게이트 시간이 경과된 다음 해당 MIDI key Off 메시지가 자동으로 출력됩니다.

설정 on, off

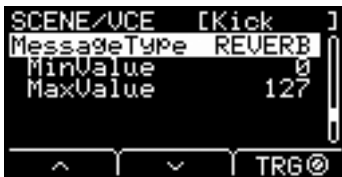


Scene Edit / Voice 4/4

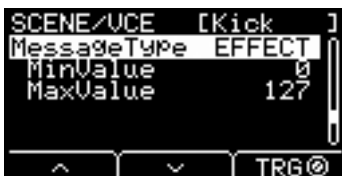
“note”가 MessageType에 선택된 경우



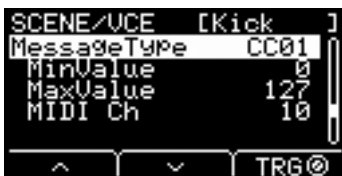
“REVERB”가 MessageType에 선택된 경우

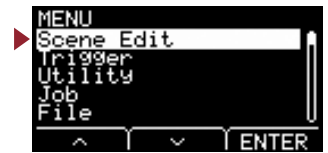


“EFFECT”가 MessageType에 선택된 경우



“CC01”~“CC95”가 MessageType에 선택된 경우





MessageType : MIDI 메시지 형식 선택

패드를 칠 때 전송될 MIDI 메시지 형식을 선택합니다.

주

음을 제외한 다른 설정의 경우 패드를 쳐도 음향이 생성되지 않습니다.

note

MIDI 음을 전송합니다. 이 파라미터를 사용하여 칠 때 음향을 생성할 패드를 설정합니다.

Note : MIDI 음 출력

트리거 입력 소스에 의해 전송되는 MIDI 음을 설정합니다. 트리거 신호가 지정된 트리거 입력 소스에서 수신될 때마다 전송될 MIDI 음 번호를 설정합니다. 설정은 “음 번호/음 이름”으로 표시됩니다.

MIDI Ch : MIDI 채널

MIDI 메시지를 전송할 때 사용할 MIDI 채널을 설정하여 트리거 입력 소스를 연주합니다.

GateTime : 게이트 시간

각 트리거 입력 소스의 트리거 입력에 대해 게이트 시간(MIDI Key On 메시지가 출력된 후 MIDI Key Off 메시지가 출력될 때까지 경과된 시간)을 설정합니다.

TrgVel : 트리거 세기

트리거 입력이 트리거 입력 소스에서 수신될 때마다 전송되는 MIDI 신호의 세기 값을 설정합니다.

variable	세기 값은 패드를 치는 강도를 반영합니다.
1~127	MIDI 음이 패드를 치는 강도와 상관없이 지정된 세기 값으로 전송됩니다.

REVERB

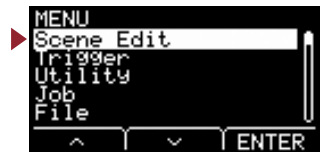
페달을 밟은 정도나 패드를 치는 강도에 따라 Reverb(노브)의 양을 제어합니다. 패드를 쳐도 음향이 생성되지 않습니다.

MinValue : 최소 값

페달을 놓거나 패드를 살짝 칠 때 적용되는 리버브의 양(최소)을 설정합니다.

MaxValue : 최대 값

페달을 끝까지 밟거나 패드를 강하게 칠 때 적용되는 리버브의 양(최대)을 설정합니다.



EFFECT

페달을 밝은 정도나 패드를 치는 강도에 따라 이펙트(노브)의 양을 제어합니다. 패드를 쳐도 음향이 생성되지 않습니다.

MinValue : 최소 값

페달을 놓거나 패드를 살짝 칠 때 적용되는 이펙트의 양(최소)을 설정합니다.

MaxValue : 최대 값

페달을 끝까지 밝거나 패드를 강하게 칠 때 적용되는 이펙트의 양(최대)을 설정합니다.

CC01~CC95

페달을 밝은 정도나 패드를 치는 강도에 따라 Control Change 메시지를 전송합니다. 패드를 쳐도 음향이 생성되지 않습니다.

MinValue : 최소 값

페달을 놓거나 패드를 살짝 칠 때 사용되는 최소 값을 설정합니다.

MaxValue : 최대 값

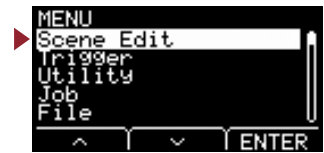
페달을 끝까지 밝거나 패드를 강하게 칠 때 사용되는 최대 값을 설정합니다.

MIDI Ch : MIDI 채널

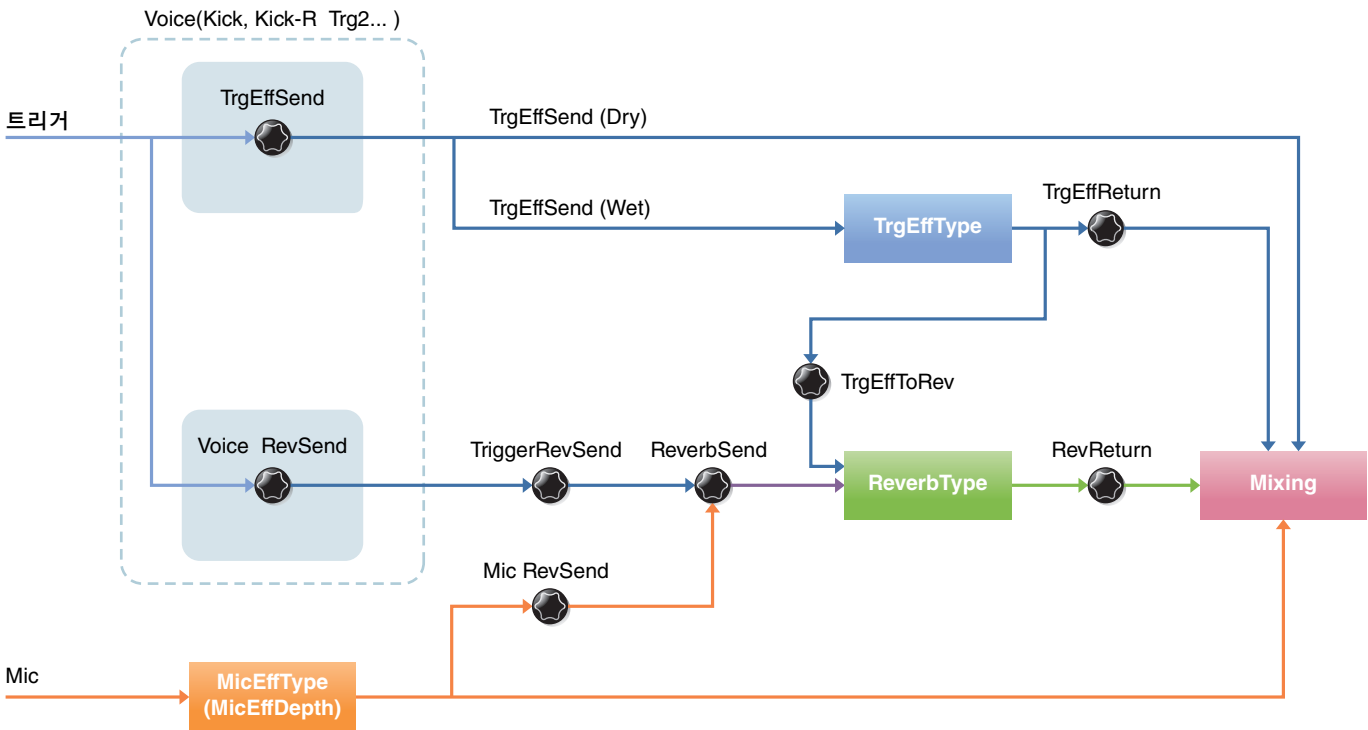
지정된 MIDI 메시지를 전송하기 위한 MIDI 채널을 설정합니다.

설정

Note (MIDI 음 출력): 0~127 / C-2~G8(음 번호/음 이름)
 MIDI Ch(MIDI 채널): 1~16
 GateTime(게이트 시간): 0.0s~9.9s
 TrgVel(트리거 세기): variable, 1~127
 MinValue(최소 값): 0~127
 MaxValue(최대 값): 0~127



Scene Edit / Effect 이펙트 설정

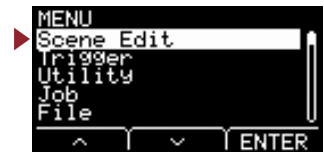


설정 화면 구조

Scene Edit

Effect	
1/4	ReverbType 리버브 형식
	ReverbSend 리버브 전송
	RevReturn 리버브 리턴
2/4	Mic RevSend 마이크 리버브 전송
	TriggerRevSend 트리거 음향 리버브 전송
	Voice RevSend 트리거 음향 음색 리버브 전송
3/4	MicEffType 마이크 이펙트 형식
	MicEffDepth 마이크 이펙트 깊이
4/4	TrgEffType 트리거 음향 이펙트 형식
	TrgEffSend 트리거 음향 이펙트 전송 및 Dry 밸런스
	TrgEffReturn 트리거 음향 이펙트 리턴
	TrgEffToRev 트리거 음색 이펙트 리버브 전송

- Scene Edit
- Inst
- Voice
- Effect
- Volume
- Tempo



Scene Edit / Effect 1/4



ReverbType: 리버브 형식

리버브 형식을 선택합니다.

Scene 화면의 “REV” 버튼([F1])을 눌러도 리버브 형식을 선택할 수 있습니다.

설정 데이터 목록을 참조하십시오.

ReverbSend: 리버브 전송

리버브 이펙트에 전송되는 음향의 정도를 설정합니다(전송 레벨). 마이크 음향과 트리거 음향 모두의 리버브 전송 레벨을 변경합니다(내장 음색).

[REVERB] 노브를 사용하면 제어된 값을 미세하게 조절할 수 있습니다.

RevReturn: 리버브 리턴

리턴 이펙트에서 복귀되는 음향의 정도를 설정합니다(리턴 레벨).

설정 0~127

Scene Edit / Effect 2/4



Mic RevSend: 마이크 리버브 전송

(마이크 음향에 이펙트를 적용한 후) 마이크 음향에서 리버브 이펙트로 전송되는 음향의 정도를 설정합니다.

TriggerRevSend: 트리거 음향 리버브 전송

전체 트리거 음향 리버브 이펙트에서 전송되는 음향의 정도를 설정합니다(전송 레벨).

Voice RevSend: 트리거 음향 음색 리버브 전송

리버브로 전송되는 각 트리거 입력 소스 음색의 정도를 설정합니다(전송 레벨).

설정 0~127



Scene Edit / Effect 3/4



MicEffType: 마이크 이펙트 형식

마이크 음향에 적용되는 이펙트의 형식을 선택합니다.
Scene 화면의 "EFF" (F2) 버튼을 눌러도 마이크 이펙트 형식을 선택할 수 있습니다.

설정 데이터 목록을 참조하십시오.

MicEffDepth: 마이크 이펙트 깊이

마이크 음향에 적용될 이펙트의 깊이를 설정합니다.
[EFFECT] 노브를 사용하면 제어된 값을 미세하게 조절할 수 있습니다.

설정 0~127

Scene Edit / Effect 4/4



TrgEffType: 트리거 음향 이펙트 형식

트리거 음향에 적용될 이펙트의 형식을 설정합니다.

설정 데이터 목록을 참조하십시오.

TrgEffSend: 트리거 음향 이펙트 전송 및 Dry 밸런스

이펙트로 전송될 트리거 음향(전송 레벨)과 이펙트로 전송되지 않을 트리거 음향(Dry 레벨) 간 밸런스를 지정합니다.

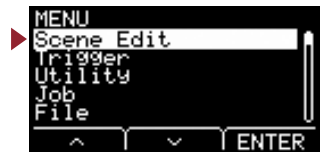
TrgEffReturn: 트리거 음향 이펙트 리턴

리버브 이펙트로 리턴되는 트리거 음향에 적용된 이펙트의 레벨을 설정합니다.

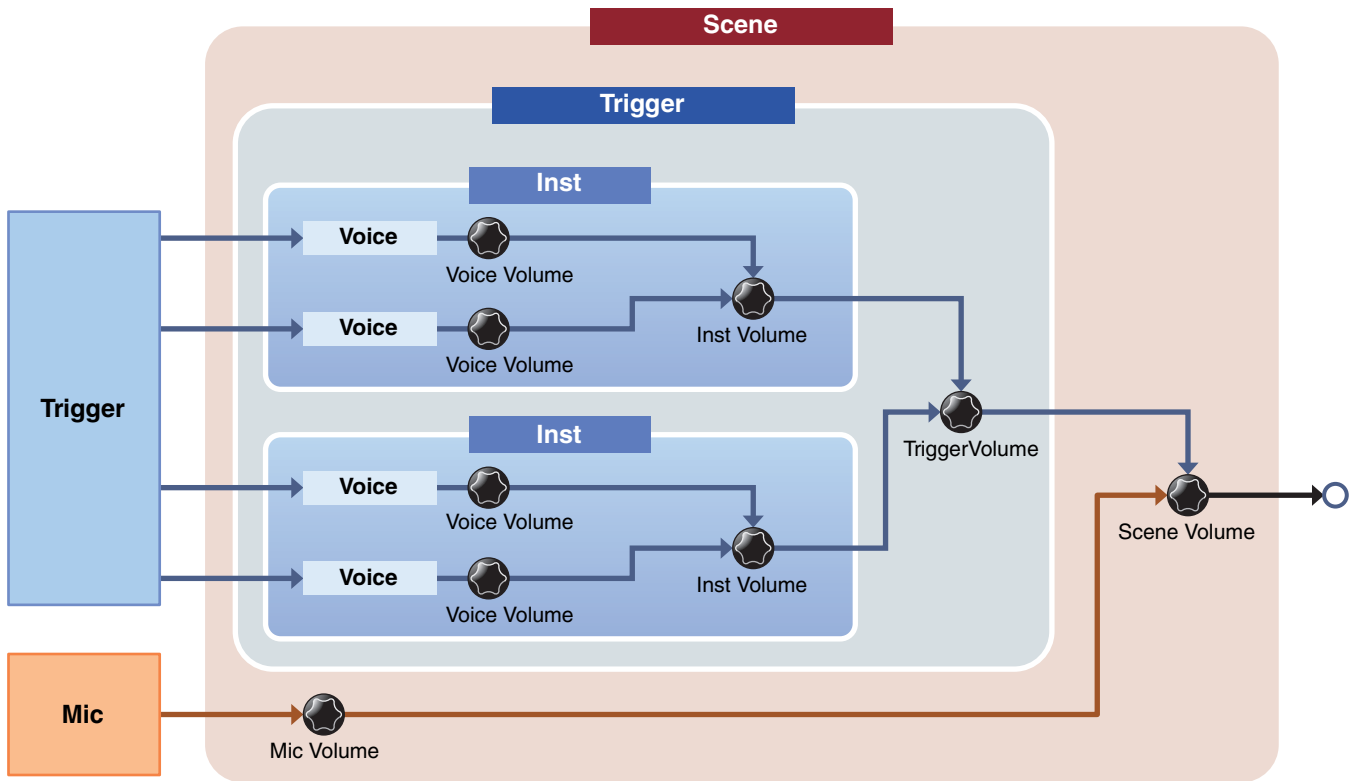
TrgEffToRev: 트리거 음색 이펙트 리버브 전송

트리거 음향에 적용된 이펙트부터 리버브 이펙트까지 전송 레벨을 설정합니다.

설정 0~127



Scene Edit / Volume 음량 설정



설정 화면 구조



Scene Edit	
Volume	
Scene Volume	전체 Scene 음량
Mic Volume	마이크 음량
TriggerVolume	트리거 음향 전체 음량
Inst Volume	트리거 음향 악기 음량
Voice Volume	트리거 음향 음색 음량

Scene Volume : 전체 Scene 음량

Scene의 전체 음량을 설정합니다. Scene 간 밸런스를 조절합니다.

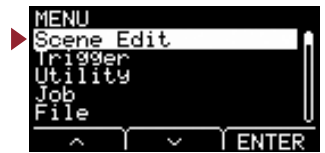
설정 0~127

Mic Volume : 마이크 음량

(마이크 음향에 이펙트가 적용된 후) 마이크의 음량을 설정합니다. 동일한 Scene 안에서 마이크 음향과 트리거 음향 간 밸런스를 조절합니다.

설정 0~127

- Scene Edit
- Inst
- Voice
- Effect
- Volume
- Tempo



TriggerVolume : 트리거 음향 전체 음량

트리거 음향의 전체 음량을 설정합니다(내장 음색). 이 파라미터를 사용하여 동일한 Scene 안에서 마이크 음향과 트리거 음향 간 밸런스를 조절합니다.

설정 0~127

Inst Volume : 트리거 음향 악기 음량

각 트리거 입력의 악기 음량을 설정합니다. 이 파라미터를 사용하여 동일한 Scene 안에서 여러 악기 간 밸런스를 조절합니다.

[TRIGGER] 노브를 사용하면 제어된 값을 미세하게 조절할 수 있습니다.

설정 0~127

Voice Volume : 트리거 음향 음색 음량

각 트리거 입력 소스의 음색 음량을 설정합니다. 이 파라미터를 사용하여 동일한 악기 내에서 여러 존 간 밸런스를 조절합니다.

설정 0~127

Scene Edit / Tempo 템포 설정

설정 화면 구조



Scene Edit

Tempo

Tempo 선택된 Scene의 템포

Tempo : 선택된 Scene의 템포

선택된 Scene의 메트로놈 템포를 설정합니다. “off”로 설정된 경우 Scene을 전환해도 템포는 동일하게 유지됩니다. “off”를 제외한 다른 설정의 경우 Scene 화면 상단에 템포가 표시됩니다.

Scene Tempo 설정은 라이브 상황이나 템포 동기화 이펙트를 사용할 때 메트로놈으로 템포를 확인하기에 편리합니다.

설정 off, 30~300

Trigger



이 부분에서는 메뉴의 “Trigger” 설정을 설명합니다. 연결한 패드에 따라 연주 중 패드를 치면 서로 다른 트리거 신호가 생성됩니다. “Trigger” 설정을 통해 각 패드에 대한 트리거 신호를 최적화하여 본체를 통해 처리할 수 있습니다. 전원이 꺼질 때 설정이 저장됩니다.

패드를 연결할 때 적절한 패드 형식을 선택합니다.

[1]KICK/[2] 잭 및 [3]SNARE/[4] 잭에 패드를 연결할 때 입력 모드를 전환해야 합니다.



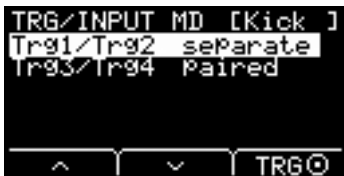
설정 화면 구조

Trigger

Input Mode	입력 모드 설정
Curve	곡선 설정
Pad Type	패드 형식 설정
Crosstalk	크로스토크 방지 설정
FootSwSelect	풋 스위치 선택 설정

Trigger/Input Mode 입력 모드 설정

설정 화면 구조



Trigger

Input Mode

Trg1/Trg2	트리거 1/트리거 2 입력 모드
Trg3/Trg4	트리거 3/트리거 4 입력 모드

모노 x 2 입력 잭 사용 방법을 설정합니다.

드럼 트리거(DT50S) 또는 이와 유사한 장치를 사용할 때 “paired”를 설정합니다.

Trg1/Trg2: 트리거 1/트리거 2 입력 모드

[1]KICK/[2] 잭을 설정하여 [1]KICK 및 [2] 트리거 입력을 세트 또는 개별적으로 사용합니다.

Trg3/Trg4: 트리거 3/트리거 4 입력 모드

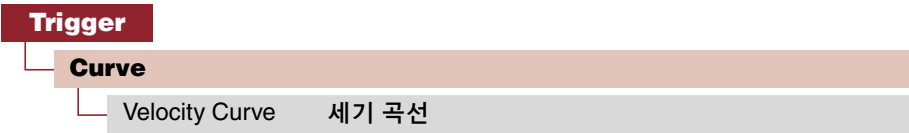
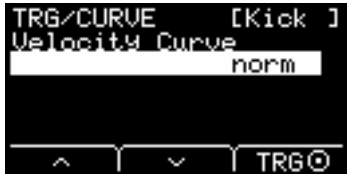
[3]SNARE/[4] 잭 [3]SNARE 및 [4] 트리거 입력을 세트 또는 개별적으로 사용할지 설정합니다.

설정 paired, separate



Trigger/Curve 곡선 설정

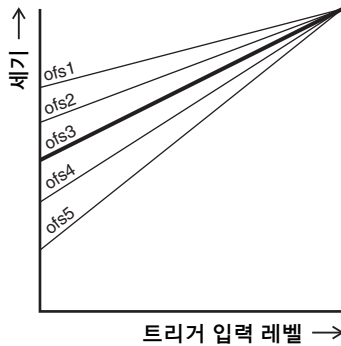
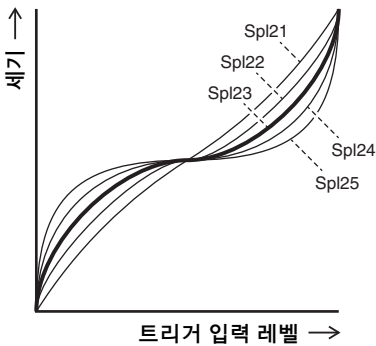
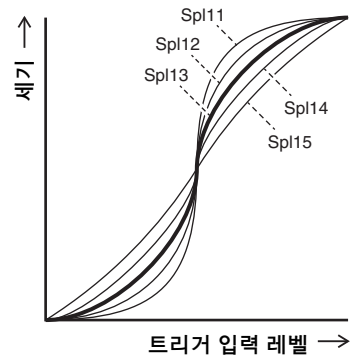
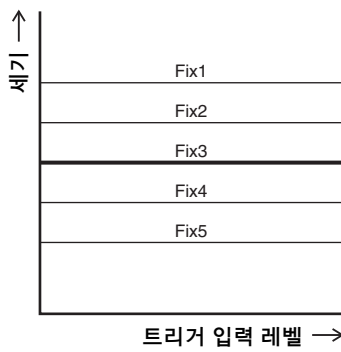
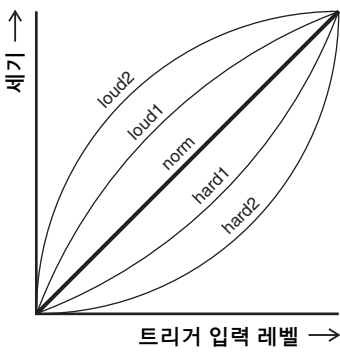
설정 화면 구조



Velocity Curve: 세기 곡선

선택된 패드의 세기 곡선을 선택합니다. 세기 곡선은 패드를 치는 강도가 음향의 세기(또는 강도)에 미치는 영향을 결정합니다.

설정 loud2, loud1, norm, hard1, hard2, Fix1 ~ Fix5, Spl11 ~ Spl15, Spl21 ~ Spl25, ofs1 ~ ofs5





Trigger/Pad Type 패드 형식 설정

설정 화면 구조

Trigger

Pad Type

1/4

PadType 패드 형식 선택

2/4

Gain 게인

Sensitivity 감도

RejectTime 거부 시간

3/4

MinLevel 최소 레벨

MaxLevel 최대 레벨

MinVelocity 최소 세기

MaxVelocity 최대 세기

4/4

WaitTime 대기 시간

RimGain 림 게인

H/R Balance H/R 밸런스

패드 형식을 설정하면 Gain에서 H/R Balance로 설정이 변경됩니다.



Trigger/Pad Type 1/4



PadType : 패드 형식 선택

패드 형식을 설정합니다.

[정보] 패드 형식이란 무엇입니까?

각 패드에서 최상의 음향을 얻을 수 있도록 최적화된 트리거 파라미터(즉, 패드 입력 신호와 관련된 다양한 값 등)를 완벽하게 구비하여 그에 맞게 이름을 부여했습니다. 이러한 파라미터 그룹을 “패드 형식”이라고 합니다. 패드는 킥, 스네어, 탐, 심벌즈 및 드럼 트리거와 같이 매우 다양하기 때문에 패드 특성도 매우 다양합니다. EAD10은 다양한 특성에 맞는 패드 형식이 사전에 로드되어 있어 최대로 활용할 수 있습니다.

설정

OFF: --

KK: SENSOR, KP125W/125, KP100, KP65, KU100

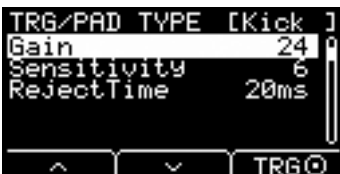
SN: XP120/100, XP80, XP70, TP120SD/100, TP70S/70, TP65S/65

TM: XP120/100, XP80, XP70, TP120SD/100, TP70S/70, TP65S/65

CY: PCY155, PCY135, PCY100, PCY90, PCY65S/65

DT: 50S SN, 50S tomH, 50S tomL, 50K, 10/20SN, 10/20tomH, 10/20tomL, 10/20kick

Trigger/Pad Type 2/4



Gain : 게인

Pad type에서 선택한 패드를 칠 때의 입력 신호 게인(증폭)을 설정합니다.

설정

1~127

주

높은 설정을 선택하면 특정 레벨 이상의 모든 입력 신호가 동일한 레벨(최대 레벨)로 증폭됩니다. 따라서, 패드를 치는 부드러움이나 강력함의 차이가 사라질 수 있습니다. 반면에, 낮은 설정을 선택하면 연주의 부드러움이나 강력함이 출력 트리거 신호에 훨씬 더 많이 반영되어 연주의 표현력이 풍부해집니다.



Sensitivity : 감도

패드를 살짝 칠 때의 감도를 설정합니다.

설정 1~13

주

너무 낮은 값을 사용하면 너무 살짝 치거나 빠른 롤(fast roll)을 연주할 때 어떤 음향도 생성되지 않을 수 있습니다. 반면 너무 높은 값을 사용하는 경우 크로스토크가 발생할 수 있습니다. 조절을 해야 할 경우에는 연주에 지장을 주지 않는 방식으로 조절하십시오.

RejectTime : 거부 시간

여기에서 설정된 시간 안에 발생하는 트리거 신호는 이중 트리거로 간주되므로 어떤 음향도 생성되지 않습니다. 값이 커지면 어떤 음향도 생성되지 않는 시간이 늘어납니다.

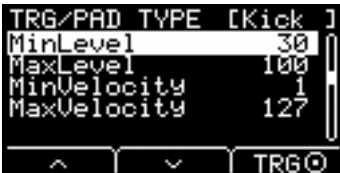
설정 4ms~500ms

주

거부 시간 안에 발생하더라도 다시 입력할 때 음향이 출력되는 경우는 다음과 같습니다.

- 거부 시간 안에 다시 패드를 칠 때의 트리거 레벨이 첫 트리거 레벨보다 2배 강한 경우

Trigger/Pad Type 3/4



MinLevel : 최소 레벨

MaxLevel : 최대 레벨

이러한 파라미터는 최소(%)부터 최대(%)까지 세기 값으로 변환되는 트리거 입력 신호 범위를 설정합니다. 이때 최소 레벨 이하의 트리거 신호는 어떤 음향도 생성하지 않습니다. 반면 최대 레벨 이상의 트리거 신호는 아래 MinVelocity/MaxVelocity에 설명된 대로 최대 세기로 설정됩니다.

설정 최소 레벨: 0~99
최대 레벨: 1~100

MinVelocity : 최소 세기

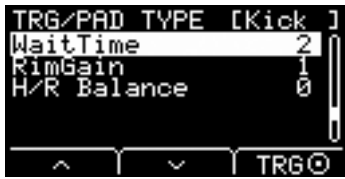
MaxVelocity : 최대 세기

이러한 파라미터는 위의 MinLevel / MaxLevel 파라미터에 해당되는 최소 및 최대 세기를 설정합니다. 이때 설정된 세기 사이에서 음향이 생성됩니다.

설정 최소 세기: 0~126
최대 세기: 1~127



Trigger/Pad Type 4/4



WaitTime: 대기 시간

이 파라미터는 대상 패드가 트리거 신호를 감지할 때까지 소요되는 시간을 설정할 때 사용됩니다. 트리거 신호가 최대 지점에서 감지되고 패드를 치는 강도가 생성된 음향의 음량과 일치하도록 이 파라미터를 설정하여 시간을 조절합니다.

설정 1~64(ms)

RimGain: 림 게인

모노 x 2 입력 잭에 연결된 DT50S와 같이 2피에조 패드에 대한 림 게인 레벨을 설정합니다. 이 파라미터는 입력 모드가 "paired"로 설정된 경우에만 유효합니다.

설정 1~127

H/R Balance: H/R 밸런스

2피에조 헤드와 림 간 밸런스를 설정합니다(H49~H1, 0, R1~R49). 림을 칠 때 헤드 음향이 생성되면 R 값을 증가시켜 림 음향이 더욱 커지도록 합니다. 헤드를 칠 때 림 음향이 생성되는 경우 [-] 버튼을 눌러 H 값을 증가시킵니다. 그러면 헤드 음향이 더욱 커지게 됩니다.

이 파라미터는 입력 모드가 "paired"로 설정된 경우에만 유효합니다.

설정 H49~H1, 0, R1~R49



Trigger/Crosstalk 크로스토크 방지 설정

설정 화면 구조



"크로스토크"라는 용어는 패드 사이에서 진동 또는 간섭이 발생하여 쳐진 패드 이외의 다른 일렉트로닉 드럼 패드(드럼 트리거가 부착된 어쿠스틱 드럼 포함)의 트리거 신호 출력을 의미합니다. 지정된 값보다 낮은 트리거 신호 음향을 억제하면 크로스토크가 방지됩니다.

All Reject Lvl: 모든 거부 레벨

화면 오른쪽 상단에 표시된 패드와 다른 모든 패드 간 크로스토크를 해결합니다. 값이 높을 수록 크로스토크를 방지하는 데 더 좋지만 동시에 다른 음향을 연주하기가 어려워질 수도 있습니다.

설정 레벨: 0~99

Reject Lvl: 거부 레벨(소스 패드)

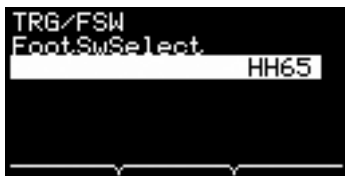
화면 오른쪽 상단에 표시된 패드와 다른 개별 패드 간 크로스토크를 해결합니다. 예를 들어 Trg1을 칠 때 Trg2가 잘못된 음향을 생성하는 경우 화면 오른쪽 상단에 Trg2가 표시되도록 설정하고 Trg1에 체크 표시를 한 후 거부 레벨(Reject Lvl)을 올립니다. 값이 높을 수록 크로스토크를 방지하는 데 더 좋지만 동시에 다른 음향을 연주하기가 어려워질 수도 있습니다.

설정 레벨: 0~99
 소스 패드: Trg 1, Trg 2, Trg 3, Trg 4, Trg 5, Trg 6

주
 입력 모드가 "paired"로 설정된 경우 Trg2 및 Trg4에 모두 체크 표시를 하더라도 거부 소스로 설정되지 않습니다.

Trigger/FootSwSelect 풋 스위치 선택 설정

설정 화면 구조



FootSwSelect: 풋 스위치 선택

[FOOT SW] 잭에 연결된 컨트롤러에 맞게 HH65(하이햇 컨트롤러), FC3(풋 페달), FC4/5(풋 페달 또는 풋 스위치) 또는 FC7(풋 컨트롤러) 중에서 선택합니다.

설정 HH65, FC3, FC4/5, FC7

Utility



이 부분에서는 메뉴의 “Utility” 설정을 설명합니다.
여기에서 일반 설정, 패드 기능 및 헤드폰 EQ가 설정됩니다.



설정 화면 구조

Utility

- General 일반 유틸리티 설정
- PadFunction 패드 기능 설정
- Phones EQ 헤드폰 EQ 설정

Utility/General 일반 유틸리티 설정

설정 화면 구조

Utility

General

1/4

SceneKnob Scene 노브

AutoPowerOff 오토 파워 오프

LCD Contrast LCD 대비

2/4

ClickOutput 클릭음 출력 대상

ClickCountOff 클릭음 카운트 꺼짐

L&R Volume 외부 장치 출력 음량

MicNoiseGate 마이크 노이즈 게이트

3/4

AudioOutGain 오디오 출력 게인

AudioMix 오디오 믹스

USB To Host [USB TO HOST] 단자 설정

MIDI LocalCtrl MIDI 로컬 컨트롤

4/4

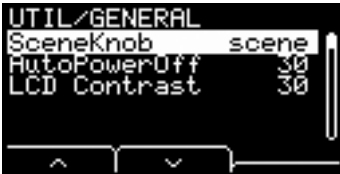
AuxInVolume [AUX IN] 음량

USB Volume USB 오디오 또는 레코더 재생 음량

ClickVolume 클릭 음량



Utility/General 1/4



SceneKnob : Scene 노브

([-] 또는 [+] 버튼 대신) [SCENE] 노브를 설정하여 Scene 전용 또는 데이터 입력 용도로 사용합니다.

설정 scene, data

AutoPowerOff : 오토 파워 오프

오토 파워 오프 기능으로 전원이 꺼질 때까지 소요되는 시간을 설정하거나 "off"로 설정하여 오토 파워 오프 기능을 해제합니다.

설정 off, 5, 10, 15, 30, 60, 120(분)

주

- 오토 파워 오프 기능의 시간 설정은 근사치입니다.
- 전원이 꺼질 때 본체는 모든 설정을 자동으로 저장합니다.

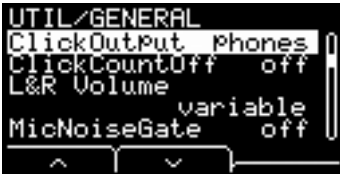
LCD Contrast : LCD 대비

화면의 대비를 조절합니다.

설정 0~63



Utility/General 2/4



ClickOutput: 클릭음 출력 대상

클릭음에 대한 대상을 설정합니다.

L&R+ph	OUTPUT [R]/[L/MONO] 잭 및 [PHONES] 잭 모두로 전송됩니다.
phones	[PHONES] 잭으로만 전송됩니다.

설정 L&R+ph, phones

ClickCountOff: 클릭음 카운트 꺼짐

하나 또는 두 소절 재생 후 멈추도록 클릭음을 설정합니다. "off"로 설정된 경우 클릭음이 계속 재생됩니다.

설정 off, 1, 2

L&R Volume: 외부 장치 출력 음량

외부 출력 음량을 설정합니다.

라이브 상황일 때 지정된 값으로 외부 출력 음량을 설정하면 [MASTER VOLUME] 노브를 통해 헤드폰 음량만 조절할 수 있습니다. "variable"로 설정된 경우 [MASTER VOLUME] 노브를 통해 헤드폰 음량 및 외부 출력 음량을 조절할 수 있습니다.

설정 variable([MASTER VOLUME] 노브를 통해 작동), 1~127(지정된 값)

주

지정된 값이 이 파라미터에 설정된 경우에도 [MASTER VOLUME] 노브를 사용하면 AUX IN 음량을 조절할 수 있습니다.

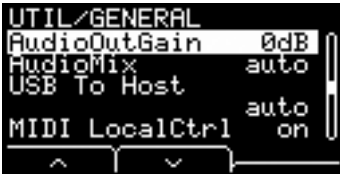
MicNoiseGate: 마이크 노이즈 게이트

마이크 노이즈 게이트를 설정합니다.

설정 off, on



Utility/General 3/4



AudioOutGain: 오디오 출력 게인

USB 오디오의 경우 USB 출력 게인을 설정합니다.
레코더를 사용하는 경우 녹음에 대한 입력 게인을 설정합니다.

설정 -12dB, -6dB, 0dB, +6dB, +12dB

AudioMix: 오디오 믹스

USB 오디오의 경우 USB 입력이 USB OUT에 전송되는지 여부를 설정합니다.
레코더를 사용할 때 레코더 재생이 연주와 함께 녹음되는지 여부를 설정합니다.
"auto"로 설정되면 USB 오디오의 경우 USB 입력이 USB OUT으로 전송되며 레코더를 사용할 때엔 재생이 함께 녹음됩니다.

설정 auto, off, on

USB To Host: [USB TO HOST] 단자 설정

[USB TO HOST] 단자를 통해 전송 또는 수신할 데이터의 형식을 선택합니다.
"Audio+MIDI" 설정은 오디오 및 MIDI 데이터 모두 처리하는 반면 "MIDI" 설정은 MIDI 데이터만 처리합니다.
오디오 설정은 레코더 사용 시 오직 MIDI 데이터만 교환되고 오디오 및 MIDI는 그 외 다른 때에 교환되도록 자동으로 설정을 전환합니다.
"Audio+MIDI"로 설정된 경우 레코더가 비활성화됩니다.

설정 auto, Audio+MIDI, MIDI

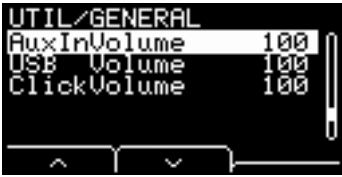
MIDI LocalCtrl: MIDI 로컬 컨트롤

패드로 연주할 때 내부 톤 제너레이터를 작동(on) 또는 해제(off)합니다. 일반적으로 이 파라미터를 "on"으로 설정합니다. "off"로 설정한 경우 본체 안에서 트리거 입력 부분과 톤 제너레이터 부분이 분리되어 패드를 칠 때 어떤 음향도 생성되지 않습니다. 그러나 이 설정과는 상관없이 본체의 연주 정보는 MIDI 데이터로 전송되며 다른 장치에서 수신된 MIDI 메시지는 본체에 의해 처리됩니다. "off" 설정은 시퀀서나 DAW 소프트웨어에 MIDI 데이터로 드럼 연주를 녹음하려고 할 때 유용합니다.

설정 off, on



Utility/General 4/4



[AUDIO/CLICK VOLUME] 노브를 사용할 때 밸런스를 유지할 수 있도록 이 세 파라미터를 사용하여 사전에 음량 간 균형을 설정합니다.

AuxInVolume : [AUX IN] 음량

[AUX IN] 잭에서 수신된 신호의 음량을 설정합니다.

USB Volume : USB 오디오 또는 레코더 재생 음량

USB 오디오 입력 또는 레코더 재생 음량을 설정합니다.

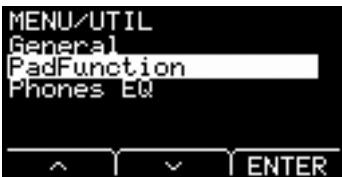
ClickVolume : 클릭 음량

클릭 음량을 설정합니다.

설정 0~127

Utility/PadFunction 패드 기능 설정

설정 화면 구조



Utility

PadFunction

1/2

PadFunction 패드 기능

2/2

BypassSw 바이패스 스위치



Utility/PadFunction 1/2



PadFunction: 패드 기능

음향을 재생하는 대신 패드를 쳐 Scene 번호 또는 템포를 변경하는 등의 기능을 실행해도 됩니다. 설정하려는 패드를 치거나 TRG ([F3]) 버튼을 눌러 패드를 선택하면 할당하려는 기능을 선택할 수 있습니다.

off	패드가 평소와 같이 음향을 생성합니다.
inc scene	Scene 번호를 하나씩 증가시킵니다.
dec scene	Scene 번호를 하나씩 감소시킵니다.
select scene	Scene을 선택합니다. Scene 번호
toggle scene	Scene을 선택합니다. 패드를 칠 때마다 두 Scene이 서로 전환됩니다. Scene 번호 1 Scene 번호 2
inc tempo	템포 값을 하나씩 증가시킵니다.
dec tempo	템포 값을 하나씩 감소시킵니다.
tap tempo	탭 템포를 설정합니다.
clickOn/Off	클릭음을 켜거나 끕니다.
bypassOn/Off	바이패스를 켜거나 끕니다. 재생 중 이펙트 또는 트리거 이펙트를 켜거나 끌 때 유용합니다. 바이패스 기능을 실행하려면 BypassSW(바이패스 스위치)를 사용하십시오.
REVERB	페달을 밟은 정도와 패드를 치는 강도에 따라 리버브의 양([REVERB] 노브 값)을 제어합니다. MinValue: 페달을 놓거나 패드를 살짝 칠 때 적용되는 리버브의 양(최소) MaxValue: 페달을 끝까지 밟거나 패드를 강하게 칠 때 적용되는 리버브의 양(최대)
EFFECT	페달을 밟은 정도와 패드를 치는 강도에 따라 이펙트의 양([EFFECT] 노브 값)을 제어합니다. MinValue: 페달을 놓거나 패드를 살짝 칠 때 적용되는 이펙트의 양(최소) MaxValue: 페달을 끝까지 밟거나 패드를 강하게 칠 때 적용되는 이펙트의 양(최대)
CC01~CC95	페달을 밟은 정도나 패드를 치는 강도에 따라 Control Change 메시지를 전송합니다. MinValue: 페달을 놓거나 패드를 살짝 칠 때의 최소 값 MaxValue: 페달을 끝까지 밟거나 패드를 강하게 칠 때의 최대 값 MIDI Ch: MIDI 채널

설정

off, inc scene, dec scene, select scene, toggle scene, inc tempo, dec tempo, tap tempo, clickOn/Off, bypassOn/Off, RevKnob, EffKnob, CC01~CC95

select scene: Scene 번호

toggle scene: Scene 번호 1, Scene 번호 2

REVERB, EFFECT: variable, Min, Max

CC: CC 번호, MIDI Ch, 값(variable, Min, Max)



Utility/PadFunction 2/2



BypassSw : 바이패스 스위치

PadFunction에서 bypassOn/Off 대상 설정을 선택합니다. 이 설정은 개별 패드 설정이 아닌 일반 설정입니다.

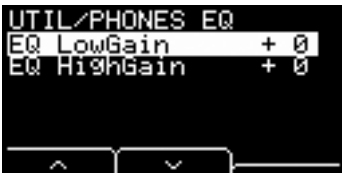
모든 체크 박스에 체크 표시하여 바이패스를 “on”으로 설정하면 EAD10을 통과하는 음향에 리버브 및 이펙트가 적용되지 않고 트리거 음향이 생성되지 않습니다. 마이크에서 수신된 어쿠스틱 드럼 음향은 변하지 않고 본래 그대로 들립니다.

Rev	리버브 적용 여부
Eff	이펙트 적용 여부
Trg1 to Trg6	트리거 음향 연주 여부

설정 on, off

Utility/Phones EQ 헤드폰 EQ 설정

설정 화면 구조



Utility

Phones EQ

- EQ LowGain EQ 로우 게인
- EQ HighGain EQ 하이 게인

주

헤드폰 EQ는 [AUX IN] 잭에서 수신된 오디오에 영향을 미치지 않습니다.

EQ LowGain : EQ 로우 게인

EQ HighGain : EQ 하이 게인

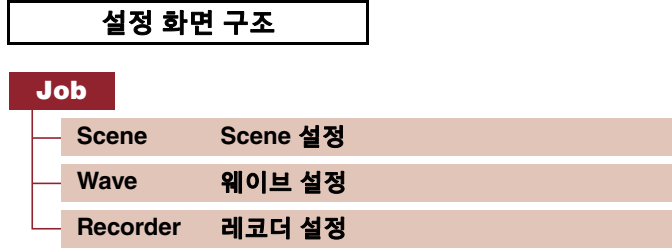
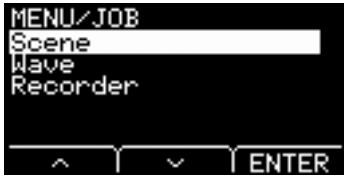
EQ LowGain	헤드폰 이퀄라이저(2대역 쉘빙) 로우 엔드 게인(dB)을 설정합니다. 값이 높을수록 로우 엔드 증폭도가 커집니다.
EQ HighGain	헤드폰 이퀄라이저(2대역 쉘빙) 하이 엔드 게인을 설정합니다. 값이 높을수록 하이 엔드 증폭도가 커집니다.

설정 -12 ~ 0 ~ +12

Job

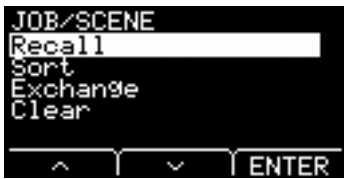


작업 메뉴에는 Scene, 웨이브 및 레코더 관련 작업이 포함되어 있습니다.



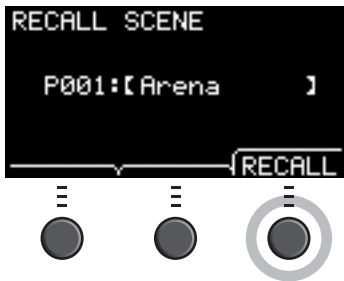
Job/Scene Scene 설정

Scene 설정을 통해 오직 사용자 Scene 설정만 변경할 수 있습니다(Job/Scene). 내장 Scene은 변경할 수 없습니다.



Recall : 불러오기

설정을 저장하기 전에 다른 Scene을 선택하는 경우 Scene 변경 사항이 사라집니다. 그러나 실제로는 편집 내용이 불러오기 메모리에 그대로 유지되므로 불러오기 기능을 사용하면 변경 사항을 불러올 수 있습니다.



주
편집된 Scene 번호 및 Scene 이름이 표시됩니다. 불러오기(recall) 데이터가 없는 경우 해당 Scene 이름에 "No data"가 표시됩니다.

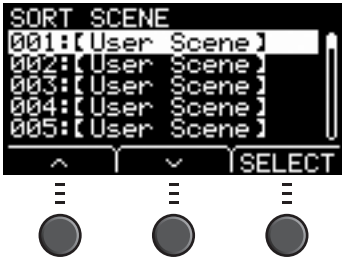
절차

1. "RECALL" 버튼([F3])을 누르면 확인 화면이 나타납니다.
2. "YES" 버튼([F1])을 눌러 데이터를 불러옵니다.
불러오기가 완료되면 "Completed."가 나타나며 Recall 화면으로 되돌아갑니다.



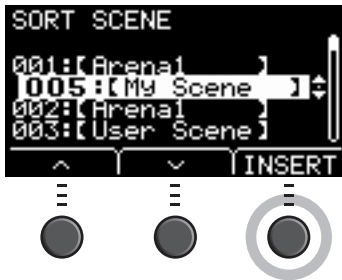
Sort : 정렬

[SCENE] 노브를 돌릴 때 다시 불러올 Scene의 순서를 변경합니다.



절차

1. “^” 및 “v” 버튼([F1] 및 [F2])을 눌러 커서를 움직입니다.
2. “SELECT” 버튼([F3])을 눌러 움직이려는 Scene을 선택합니다.
3. “^” 및 “v” 버튼([F1] 및 [F2]) 또는 [-] 및 [+] 버튼을 사용하여 선택된 Scene을 움직입니다.
4. 원하는 위치로 Scene을 움직인 후 “INSERT” 버튼([F3])을 누릅니다.



주

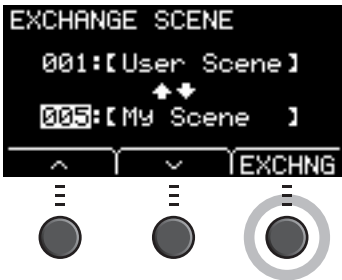
순서 정렬을 취소하려면 [EXIT] 버튼을 누릅니다.

“INSERT” 버튼([F3])을 누르면 재배치된 순서가 설정되어 이에 따라 Scene 번호가 변경됩니다.



Exchange : 교환

두 Scene의 순서를 교환합니다.



절차

1. 서로 바꾸려는 두 Scene을 선택합니다.
2. “EXCHNG” 버튼([F3])을 누르면 확인 화면이 나타납니다.
3. “YES” 버튼([F1])을 눌러 두 Scene의 순서를 변경합니다.
교환이 완료되면 “Completed.”가 나타나며 Exchange 화면으로 되돌아갑니다.

Clear : 소거

Scene을 초기화합니다.



절차

1. [-] 및 [+] 버튼을 사용하여 초기화하려는 Scene을 선택합니다.
2. “CLEAR” 버튼([F3])을 누르면 확인 화면이 나타납니다.
3. “YES” 버튼([F1])을 눌러 선택된 Scene을 초기화합니다.
초기화가 완료되면 “Completed.”가 나타나며 Clear 화면으로 되돌아갑니다.

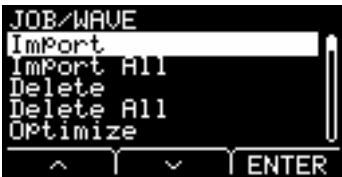


Job/Wave 웨이브 설정

설정 화면 구조



Job/Wave 1/2



Import : 선택된 오디오 파일 가져오기

USB 플래시 드라이브에 저장된 어떤 오디오 파일(.WAV)을 EAD10으로 가져올지 선택합니다.



VoiceAssign: 트리거 할당

File: 가져올 파일

EAD로 가져온 선택된 웨이브를 트리거 입력 소스에 할당합니다. "off"를 선택하면 어떤 것도 할당되지 않습니다. 가져온 웨이브를 트리거 입력 소스에 할당한 경우 Scene 저장 작업을 실시합니다.



절차

1. “IMPORT” 버튼([F3])을 누르면 확인 화면이 나타납니다.

2. “YES” 버튼([F1])을 눌러 가져옵니다.

“NO” 버튼([F3])을 눌러 가져오기를 취소하면 1단계 화면으로 되돌아갑니다.

가져오기 중 “CANCEL” 버튼([F3])을 누르면 가져오기가 중지되고 1단계 화면으로 되돌아갑니다.

가져오기가 완료되면 “Completed.”가 나타나며 Import 화면으로 되돌아갑니다.

설정

off, Kick, Kick-R, Trg2, Snare, Snare-R, Trg4, Trg5, Trg5-R1, Trg5-R2, Trg6, Trg6-R1, Trg6-R2, FootSW

주

- EAD10에서는 16비트 오디오 파일(.WAV)만 사용할 수 있습니다.
- 가져올 수 있는 한 파일의 최대 길이는 약 20초입니다(44.1 kHz, 16비트 오디오의 경우).
- 위의 조건이 모두 충족된 경우에도 일부 오디오 파일은 가져올 수 없습니다.
- 약기 또는 음색 카테고리에서 웨이브를 선택하면 나중에 가져온 웨이브를 다른 Scene에 사용할 수 있습니다.

Import All: 모든 오디오 파일 가져오기

USB 플래시 드라이브 루트 디렉토리에 저장된 모든 오디오 파일(.wav)을 EAD10의 웨이브 메모리로 가져옵니다.



절차

1. “IMPORT” 버튼([F3])을 누르면 확인 화면이 나타납니다.

2. “YES” 버튼([F1])을 눌러 가져옵니다.

“NO” 버튼([F3])을 눌러 가져오기를 취소하면 1단계 화면으로 되돌아갑니다.

가져오기 중 “CANCEL” 버튼([F3])을 누르면 가져오기가 중지되고 1단계 화면으로 되돌아갑니다.

가져오기가 완료되면 “Completed.”가 나타나며 Import All 화면으로 되돌아갑니다.

주

오디오 파일의 형식 또는 수에 따라 일부 파일을 가져오지 못할 수 있습니다.



Delete: 선택된 오디오 파일 삭제

EAD10에서 선택된 웨이브를 삭제합니다.



절차

1. [-] 및 [+] 버튼을 눌러 삭제하려는 웨이브를 선택합니다.
 2. “DELETE” 버튼([F3])을 누르면 확인 화면이 나타납니다.
 3. “YES” 버튼([F1])을 눌러 선택된 웨이브를 삭제합니다.
“NO” 버튼([F3])을 눌러 삭제를 취소하면 1단계 화면으로 되돌아갑니다.
- 삭제가 완료되면 “Completed.”가 나타나며 Delete 화면으로 되돌아갑니다.

주

“▶” 버튼([F2])을 사용하여 파일을 들어봅니다.

Delete All: 모든 오디오 파일 삭제

EAD10의 내장 웨이브 메모리에서 모든 웨이브를 삭제합니다.



절차

1. “DELETE” 버튼([F3])을 누르면 확인 화면이 나타납니다.
 2. “YES” 버튼([F1])을 눌러 모든 웨이브를 삭제합니다.
“NO” 버튼([F3])을 눌러 삭제를 취소하면 1단계 화면으로 되돌아갑니다.
- 삭제가 완료되면 “Completed.”가 나타나며 Delete All 화면으로 되돌아갑니다.



Optimize : 메모리 최적화

EAD10의 웨이브 메모리를 최적화합니다. 최적화를 실시하면 메모리 내용이 인식되어 메모리 공간을 보다 효율적이고 효과적으로 사용할 수 있습니다. 메모리를 최적화하면 이용 가능한 인접한 메모리 공간의 양을 증가시킬 수 있습니다.



절차

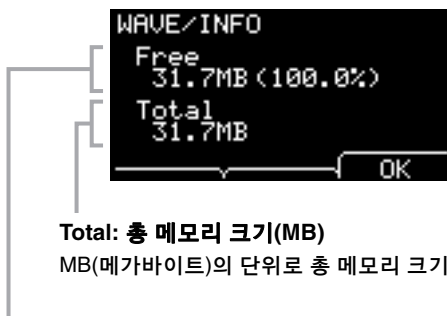
1. “OPTIMIZ” 버튼([F3])을 누르면 확인 화면이 나타납니다.
2. “YES” 버튼([F1])을 눌러 메모리를 최적화합니다.
 “NO” 버튼([F3])을 눌러 최적화를 취소하면 1단계 화면으로 되돌아갑니다.
 최적화가 완료되면 “Completed.”가 나타나며 Optimize 화면으로 되돌아갑니다.

Job/Wave 2/2



Memory Info : 메모리 정보

EAD10의 웨이브 메모리 사용을 표시합니다.



Total: 총 메모리 크기(MB)
 MB(메가바이트)의 단위로 총 메모리 크기를 표시합니다.

Free: 이용 가능한 메모리 공간(MB) (이용 가능한 메모리 공간(%))

이용 가능한 공간은 MB(메가바이트)의 단위로 표시됩니다. 또한 전체 메모리에 대한 이용 가능한 공간도 %로 표시합니다. 단편화된 메모리는 충분한 공간이 존재하더라도 오디오 파일을 가져오지 못할 수 있습니다.

주

메모리 크기에 따라 용량 변화를 표시할 때 사용되는 단위(KB: 킬로바이트, MB: 메가바이트)



Job/Recorder 레코더 설정

설정 화면 구조



Job

Recorder

Export Audio 오디오 내보내기

Export Audio: 오디오 내보내기

내장 레코더에 녹음된 오디오 파일을 USB 플래시 드라이브에 저장합니다.

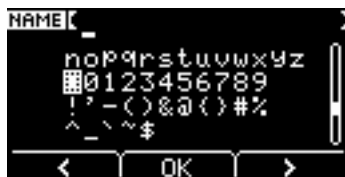


절차

1. 파일 이름을 추가하려면 “NAME” 버튼([F2])을 눌러 이름을 입력합니다.

● 파일명 입력

1. [-] 및 [+] 버튼을 사용하여 문자를 선택한 후 “<” 및 “>” 버튼([F1] 및 [F3])을 사용하여 다음 문자 위치로 커서를 움직입니다. 최대 16문자의 파일명을 할당할 수 있습니다.



2. 모든 문자 입력이 완료되면 “OK” 버튼([F2])을 누릅니다.

2. “EXPORT” 버튼([F3])을 누르면 확인 화면이 나타납니다.

3. “YES” 버튼([F1])을 눌러 내보냅니다.

“NO” 버튼([F3])을 눌러 내보내기를 취소하면 1단계 화면으로 되돌아갑니다.

내보내기가 완료되면 “Completed.”가 나타나며 Export 화면으로 되돌아갑니다.

주

- 전원을 끄거나 출고 시 설정 복원을 실시하면 녹음 데이터가 사라집니다.
- 오디오 데이터는 “.AI” 파일에 백업되지 않습니다.



MENU/File 부분의 기능 및 작동을 이해하려면 관련 용어를 알아야 합니다. 이 부분에서는 MENU/File 부분에 사용되는 용어를 설명합니다.

● 파일

“file”은 USB 플래시 드라이브에 저장된 데이터 모음을 정의할 때 사용하는 용어입니다. EAD10과 USB 플래시 드라이브 간 데이터 교환은 파일 형태로 실시됩니다.

● 파일명

파일에 지정된 이름은 파일명이라고 합니다. 파일명은 파일을 구별하는 데 중요한 요소이며 동일한 디렉토리 안에서는 동일한 파일명을 사용할 수 없습니다. 컴퓨터는 긴 파일명을 처리하고 영어 문자 이외의 다른 문자를 포함할 수 있지만 EAD10은 오직 영숫자만 사용할 수 있습니다.

● 확장자

파일명 끝에 “.wav”와 같은 “마침표 + 3개의 철자”를 “파일 확장자”라고 합니다. 확장명은 파일의 형식을 나타냅니다. EAD10이 사용하는 파일은 EAD10 화면에는 표시되지 않는 “.bin” 확장자를 가지고 있습니다.

● 파일 크기

파일의 크기를 의미합니다. 파일 크기는 파일에 저장된 데이터의 양에 따라 결정됩니다. 파일 크기는 B(바이트)로 표시되는 단위로 측정됩니다. 큰 파일은 물론 장치의 메모리 용량도 KB(킬로바이트), MB(메가바이트) 및 GB(기가바이트) 단위를 사용하여 표현됩니다. 1 KB=1024 B, 1 MB=1024 KB, 및 1 GB=1024 MB.

● 형식

USB 플래시 드라이브 초기화는 “포맷”이라고 합니다. EAD10을 사용하여 USB 플래시 드라이브를 포맷하면 모든 파일 및 디렉토리 (또는 폴더)가 삭제됩니다.

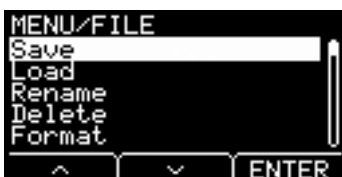
● 저장, 불러오기

“저장”은 USB 플래시 드라이브에 데이터를 쓰는 작업이며 “불러오기”는 USB 플래시 드라이브에서 파일을 읽는 작업입니다.

주

EAD10은 최대 100개의 “.wav” 파일과 100개의 “.bin” 파일을 처리할 수 있습니다.

설정 화면 구조



File

1/2

Save

파일 저장

Load

파일 불러오기

Rename

파일 이름 변경

Delete

파일 삭제

Format

USB 플래시 드라이브 포맷

2/2

Memory Info

USB 플래시 드라이브 메모리 정보

주

커서 작동에 대한 자세한 내용은 [6페이지](#)를 참조하십시오.



File 1/2

Save: 파일 저장

USB 플래시 드라이브에 파일을 저장합니다.



절차

1. [USB TO DEVICE] 단자에 USB 플래시 드라이브를 연결합니다.
2. MENU/File/Save로 이동합니다.
다음 화면이 나타납니다.



3. Type(파일 형식)을 선택합니다.

- 3-1. [-] 및 [+] 버튼을 사용하여 저장하려는 파일 형식을 선택합니다.

All	모든 데이터(모든 Scene, 모든 웨이브, 유틸리티 데이터 및 트리거 설정)
AllScene	모든 Scene의 Scene 데이터
OneScene	Scene 데이터 Scene: 저장하려는 Scene을 선택합니다.
Trigger	트리거 설정

설정 All, AllScene, OneScene, Trigger

주

레코더(내장 메모리)로 녹음된 곡은 "All" 파일에 저장되지 않습니다. JOB/RECORDER/EXPORT를 사용하면 레코더로 녹음한 데이터를 파일로 저장할 수 있습니다.

주의사항

4개의 모든 파일 형식은 동일한 확장자(.bin)를 사용하는 파일로 저장되기 때문에 저장할 때엔 파일 형식을 변경하더라도 동일한 파일명을 사용하지 마십시오. 동일한 파일명을 사용하면 동일한 파일이 덮여쓰여질 수 있습니다.

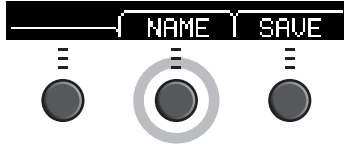
- 3-2. OneScene의 경우 저장하려는 Scene을 선택합니다.

“↵” 버튼([F1])을 눌러 Scene 번호로 커서를 움직인 후 [-] 및 [+] 버튼을 사용하여 저장하려는 Scene을 선택합니다. Scene에 사용자 웨이브가 포함되어 있으면 해당 사용자 웨이브도 저장됩니다.



4. 저장할 파일의 이름을 입력합니다.

4-1. “NAME” 버튼([F2])을 누릅니다.



NAME Edit 화면이 나타납니다.

● 파일명 입력

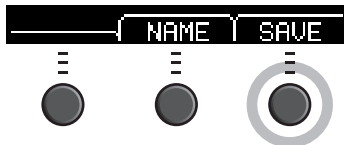
1. [-] 및 [+] 버튼을 사용하여 문자를 선택한 후 “<” 및 “>” 버튼([F1] 및 [F3])을 사용하여 다음 문자 위치로 커서를 움직입니다. 최대 16문자의 파일명을 할당할 수 있습니다.



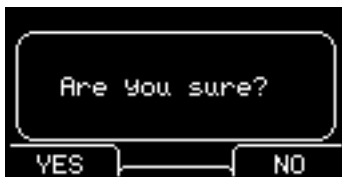
2. 모든 문자 입력이 완료되면 “OK” 버튼([F2])을 누릅니다.

5. 파일을 저장합니다.

5-1. “SAVE” 버튼([F3])을 누릅니다.

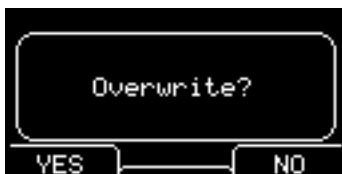


File Save 확인 화면이 나타납니다.



5-2. 파일을 저장하려면 “YES” 버튼([F1])을 누릅니다. 파일 저장을 원치 않는 경우 “NO” 버튼([F3])을 누르면 2단계 화면으로 되돌아갑니다.

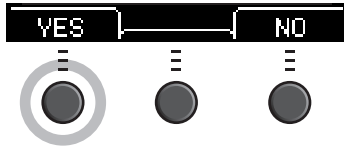
파일명이 동일한 파일이 이미 존재하는 경우 아래와 같이 덮어쓰기 확인 화면이 나타납니다.



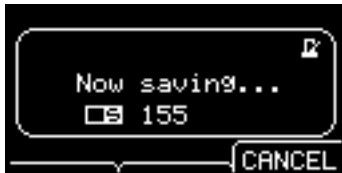
다른 파일명으로 저장하려면 “NO” 버튼([F3])을 누릅니다. 그러면 2단계 화면으로 되돌아갑니다.



6. “YES” 버튼([F1])을 눌러 저장합니다.



저장되는 동안 아래와 유사한 메시지가 나타납니다.



저장되는 동안 “CANCEL” 버튼([F3])을 누르면 저장 절차가 중지되고 2단계 화면으로 되돌아갑니다.

주의사항

데이터 저장 중 [USB TO DEVICE] 단자에서 USB 플래시 드라이브를 분리하거나 EAD10 전원을 끄지 마십시오. 이 경우 EAD10 오작동 또는 USB 플래시 드라이브 메모리 오류가 발생할 수 있습니다.

저장 절차가 완료되면 “Completed.”가 나타나며 2단계 화면으로 되돌아갑니다.

Load: 파일 불러오기

USB 플래시 드라이브에 이전에 저장된 파일을 EAD10에 불러옵니다.

파일 관리를 위해 컴퓨터로 파일을 옮긴 경우 USB 플래시 드라이브의 루트 디렉토리로 다시 파일을 옮겨야 합니다.

주

EAD10은 서브 디렉토리(폴더)에 있는 파일을 불러올 수 없습니다.



절차

1. EAD10을 통해 저장된 파일이 담긴 USB 플래시 드라이브를 [USB TO DEVICE] 단자에 연결합니다.

2. MENU/File/Load로 이동합니다.

다음 화면이 나타납니다.





3. Type(파일 형식)을 선택합니다.

3-1. [-] 및 [+] 버튼을 사용하여 불러오려는 파일 형식을 선택합니다.

All	모든 데이터(모든 Scene, 모든 웨이브, 유틸리티 데이터 및 트리거 설정)
AllScene	모든 Scene의 Scene 데이터
OneScene	Scene 데이터
Trigger	트리거 설정

설정 All, AllScene, OneScene, Trigger

4. 불러오려는 파일을 선택합니다.

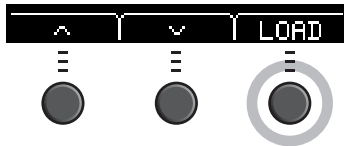
4-1. “^” 및 “v” 버튼([F1] 및 [F2])을 사용하여 “File”로 커서를 움직인 후 [-] 및 [+] 버튼을 사용하여 불러오려는 파일을 선택합니다. 선택한 파일 형식과 일치하는 파일만 불러올 수 있도록 표시됩니다.

4-2. OneScene의 경우 해당 OneScene을 불러올 Scene을 선택합니다.

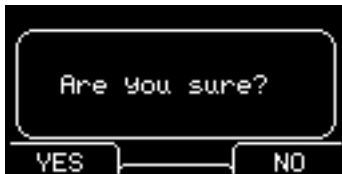
“^” 및 “v” 버튼([F1] 및 [F2])을 사용하여 Scene 번호로 커서를 움직인 후 [-] 및 [+] 버튼을 사용하여 OneScene을 불러올 Scene을 선택합니다.

Scene에 사용자 웨이브가 포함되어 있으면 해당 사용자 웨이브도 불러올 수 있습니다.

5. "LOAD" 버튼([F3])을 누릅니다.

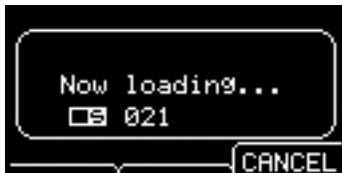


File Load 확인 화면이 나타납니다.



6. “YES” 버튼([F1])을 눌러 불러옵니다.

불러오는 동안 아래와 유사한 메시지가 나타납니다.



불러오는 동안 “CANCEL” 버튼([F3])을 누르면 불러오기 절차가 중지되고 2단계 화면으로 되돌아갑니다.

주의사항

데이터 불러오기 중 [USB TO DEVICE] 단자에서 USB 플래시 드라이브를 분리하거나 EAD10 전원을 끄지 마십시오. 이 경우 EAD10 오작동 또는 USB 플래시 드라이브 메모리 오류가 발생할 수 있습니다.

불러오기 절차가 완료되면 “Completed.”가 나타나며 2단계 화면으로 되돌아갑니다.



Rename: 파일 이름 변경

USB 플래시 드라이브에 저장된 파일 이름을 변경합니다.



절차

1. USB 플래시 드라이브를 [USB TO DEVICE] 단자에 연결합니다.
2. MENU/File/Rename으로 이동합니다.

다음 화면이 나타납니다.



3. 이름을 변경하려는 파일의 형식(Type)을 선택합니다.

3-1. [-] 및 [+] 버튼을 사용하여 이름을 변경하려는 파일 형식을 선택합니다.

All	모든 데이터(모든 Scene, 모든 웨이브, 유틸리티 데이터 및 트리거 설정)
AllScene	모든 Scene의 Scene 데이터
OneScene	Scene 데이터
Trigger	트리거 설정
Wav	웨이브 파일

설정 All, AllScene, OneScene, Trigger, Wav

4. 이름을 변경할 파일을 선택합니다.

4-1. “↵” 버튼([F2])을 눌러 “File”로 커서를 움직입니다.

4-2. [-] 및 [+] 버튼을 사용하여 이름을 변경할 파일을 선택합니다.

5. 파일에 새로운 이름을 설정합니다.

“↵” 버튼([F2])을 눌러 화면 하단으로 커서를 움직입니다.

“Name” 버튼([F2])을 눌러 Enter File Name 화면을 표시합니다.

● 파일명 입력

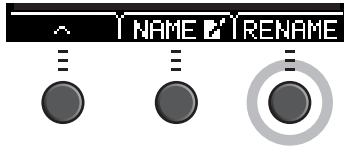
1. [-] 및 [+] 버튼을 사용하여 문자를 선택한 후 “<” 및 “>” 버튼([F1] 및 [F3])을 사용하여 다음 문자 위치로 커서를 움직입니다. 최대 16문자의 파일명을 할당할 수 있습니다.



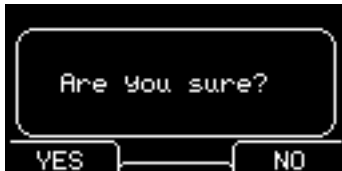
2. 모든 문자 입력이 완료되면 “OK” 버튼([F2])을 누릅니다.



6. “RENAME” 버튼([F3])을 누릅니다.



확인 화면이 나타납니다.



7. “YES” 버튼([F1])을 눌러 이름을 변경합니다.

주의사항

파일 이름 변경 중 [USB TO DEVICE] 단자에서 USB 플래시 드라이브를 분리하거나 EAD10 전원을 끄지 마십시오. 이 경우 EAD10 오작동 또는 USB 플래시 드라이브 메모리 오류가 발생할 수 있습니다.

이름 변경 절차가 완료되면 “Completed.”가 나타나며 2단계 화면으로 되돌아갑니다.

Delete: 파일 삭제

이 작업을 실시하면 USB 플래시 드라이브의 파일이 삭제됩니다.



절차

1. EAD10을 사용하여 삭제하려는 저장된 파일이 담긴 USB 플래시 드라이브를 [USB TO DEVICE] 단자에 연결합니다.
2. MENU/File/Delete로 이동합니다.
다음 화면이 나타납니다.





3. 삭제할 파일의 형식을 선택합니다.

3-1. “^” 및 “v” 버튼([F1] 및 [F2])을 사용하여 “Type”으로 커서를 움직입니다.

3-2. [-] 및 [+] 버튼을 사용하여 파일 형식을 선택합니다.

All	모든 데이터(모든 Scene, 모든 웨이브, 유틸리티 데이터 및 트리거 설정)
AllScene	모든 Scene의 Scene 데이터
OneScene	Scene 데이터
Trigger	트리거 설정
Wav	웨이브 파일

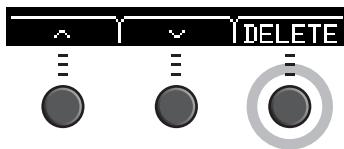
설정 All, AllScene, OneScene, Trigger, Wav

4. “^” 및 “v” 버튼([F1] 및 [F2])을 사용하여 “File”로 커서를 움직입니다.

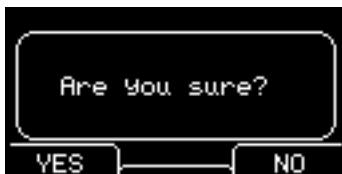
5. [-] 및 [+] 버튼을 사용하여 삭제하려는 파일을 선택합니다.

3단계에서 선택한 파일에 따라 삭제할 수 있는 파일만 제공됩니다.

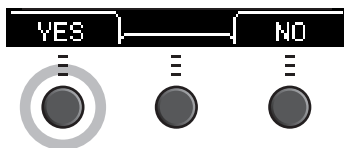
6. “DELETE” 버튼([F3])을 누릅니다.



Delete 확인 화면이 나타납니다.



7. “YES” 버튼([F1])을 눌러 파일을 삭제합니다.



주의사항

파일 삭제 중 [USB TO DEVICE] 단자에서 USB 플래시 드라이브를 분리하거나 EAD10 전원을 끄지 마십시오. 이 경우 EAD10 오작동 또는 USB 플래시 드라이브 메모리 오류가 발생할 수 있습니다.

삭제 절차가 완료되면 “Completed.”가 나타나며 2단계 화면으로 되돌아갑니다.



Format: USB 플래시 드라이브 포맷

USB 플래시 드라이브를 원래대로 사용할 수 없는 경우가 종종 발생합니다. 이 경우 아래 표시된 절차에 따라 USB 플래시 드라이브를 포맷하십시오.



주의사항

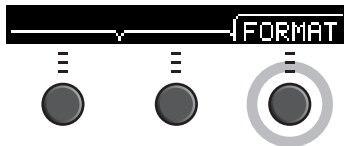
포맷하면 USB 플래시 드라이브의 모든 데이터가 삭제됩니다. 포맷하기 전 USB 플래시 드라이브에 중요한 데이터가 포함되지 않았는지 확인하십시오.

절차

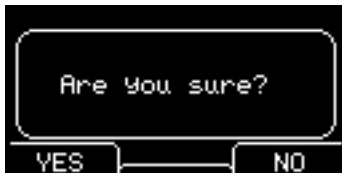
1. USB 플래시 드라이브를 [USB TO DEVICE] 단자에 연결합니다.
2. MENU/File/Format으로 이동합니다.
다음 화면이 나타납니다.



3. "FORMAT" 버튼([F3])을 누릅니다.

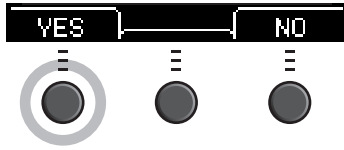


USB 플래시 드라이브 포맷 확인 화면이 나타납니다.





4. “YES” 버튼([F1])을 눌러 포맷합니다.



주의사항

USB 플래시 드라이브 포맷 중 [USB TO DEVICE] 단계에서 USB 플래시 드라이브를 분리하거나 EAD10 전원을 끄지 마십시오. 이 경우 EAD10 오작동 또는 USB 플래시 드라이브 메모리 오류가 발생할 수 있습니다.

포맷 절차가 완료되면 “Completed.”가 나타나며 2단계 화면으로 되돌아갑니다.

File 2/2

Memory Info: USB 플래시 드라이브 메모리 정보

USB 플래시 드라이브의 메모리 사용을 표시합니다.



Total: 총 메모리 크기(MB)

MB(메가바이트)의 단위로 총 메모리 크기를 표시합니다.

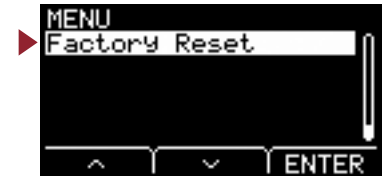
Free: 이용 가능한 메모리 공간(MB) (이용 가능한 메모리 공간(%))

이용 가능한 공간은 MB(메가바이트)의 단위로 표시됩니다. 또한 전체 메모리에 대한 이용 가능한 공간도 %로 표시합니다.

주

메모리 크기에 따라 용량 변화를 표시할 때 사용되는 단위(KB: 킬로바이트, MB: 메가바이트, GB: 기가바이트)

Factory Reset



사용자 설정의 모든 데이터(사용자 Scene, 트리거 설정, 웨이브, 유틸리티, 레코더 내장 메모리)를 출고 시 기본 설정으로 다시 복원합니다.



설정 화면 구조

Factory Reset

Factory Reset 출고 시 설정 복원

Factory Reset: 출고 시 설정 복원

주의사항

출고 시 설정 복원을 실시하면 출고 시 기본 설정으로 복원되면서 사용자 설정의 모든 데이터가 삭제됩니다. 그러므로 중요한 데이터는 모두 사전에 USB 플래시 드라이브에 저장해야 합니다(48페이지).

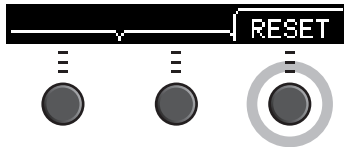
기본 설정 복원

1. MENU/Factory Reset으로 이동합니다.

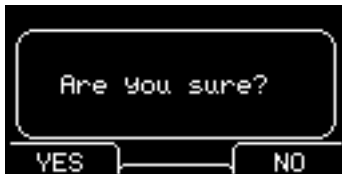
다음 화면이 나타납니다.



2. "RESET" 버튼([F3])을 누릅니다.

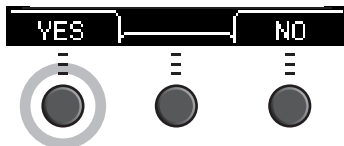


출고 시 설정 복원 확인 화면이 나타납니다.



3. "YES" 버튼([F1])을 눌러 출고 시 설정 복원을 실행합니다.

출고 시 설정 복원을 실행하길 원치 않는 경우 "NO" 버튼([F3])을 누릅니다.





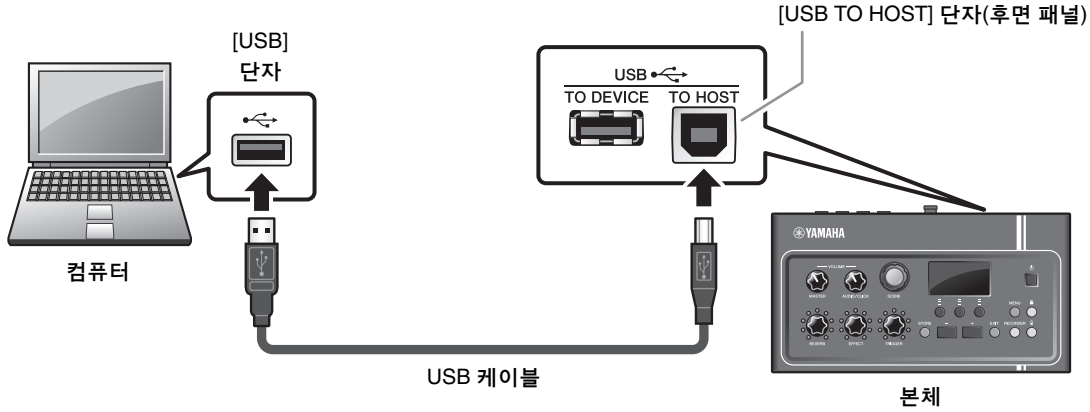
작동 중 다음 메시지가 나타납니다.



출고 시 설정 복원이 완료되면 “Completed.”가 나타나며 Scene 화면으로 되돌아갑니다.

컴퓨터 연결

USB 케이블을 사용하여 본체를 컴퓨터에 연결하면 오디오 또는 MIDI 데이터를 전송하고 수신할 수 있습니다. 이 부분에서는 본체 및 컴퓨터 연결 방법을 설명합니다.



주
USB 케이블은 포함되지 않습니다. 본체에 컴퓨터를 연결하려면 3m 이하의 USB-A-B형 케이블을 사용하십시오.

■ [USB TO HOST] 단자 사용 시 주의사항

[USB TO HOST] 단자에 컴퓨터를 연결할 때 다음 사항을 반드시 준수하십시오. 그렇지 않을 경우 컴퓨터 작동이 멈춰 데이터가 훼손되거나 유실될 수 있습니다.

컴퓨터나 EAD10이 작동을 멈추면 응용프로그램 소프트웨어 또는 컴퓨터 OS를 다시 시작하거나 EAD10 전원을 껐다가 다시 켜십시오.

주의사항

- A-B형 USB 케이블을 사용하십시오. 또한 케이블이 3m 미만인지도 확인하십시오. USB 3.0 케이블은 사용할 수 없습니다.
- 컴퓨터를 [USB TO HOST] 단자에 연결하기 전에 컴퓨터의 절전 모드(예: 중지, 슬립 또는 대기 모드)를 모두 비활성화 하십시오.
- EAD10 전원을 켜고 끄거나 [USB TO HOST] 단자에 USB 케이블을 연결하거나 분리하기 전에 다음 사항을 실행하십시오.
 - 컴퓨터에 열려있는 모든 응용프로그램 소프트웨어를 종료합니다.
- 본체를 켜거나 끈 후 USB 케이블을 연결하거나 분리할 때까지 6초 이상 기다리십시오.

Yamaha Steinberg USB Driver 설치

Windows 컴퓨터와 함께 오디오 데이터를 사용하려면 Yamaha Steinberg USB Driver를 설치해야 합니다.

주
macOS 컴퓨터를 사용할 때나 Windows 컴퓨터만 사용하여 MIDI 데이터를 처리할 때 Yamaha Steinberg USB Driver를 설치할 필요가 없습니다.

1. 다음 URL에서 최신 Yamaha Steinberg USB Driver를 다운로드합니다.

<http://download.yamaha.com/>

[↓(드라이버 이름)] 버튼을 누르고 파일을 다운로드한 후 엽니다.

주

- 위의 웹페이지에는 시스템 요건에 대한 정보가 제공되어 있습니다.
- 개선을 위해 아무런 통보 없이 Yamaha Steinberg USB Driver가 업그레이드될 수 있습니다. 자세한 내용과 최신 정보는 위의 웹사이트를 참조하십시오.

2. Yamaha Steinberg USB Driver를 컴퓨터에 설치합니다.

자세한 내용은 Yamaha Steinberg USB Driver 설치 설명서를 참조하십시오.

DAW 소프트웨어 사용

녹음 또는 오디오 재생에 관한 자세한 내용은 DAW 소프트웨어 사용 설명서를 참조하십시오.

EAD10에서는 USB 오디오 및 레코더 기능을 동시에 사용할 수 없습니다.

레코더 사용 시 USB를 통해 MIDI만 처리할 수 있도록 출고 시 기본 설정이 자동으로 전환됩니다.

● MIDI 관련 참조

MIDI 및 컴퓨터를 통한 음악 생성 관련 정보는 데이터 목록(PDF)에 수록되어 있습니다. 데이터 목록(PDF)은 다음 웹페이지에서 다운로드할 수 있습니다.

<http://download.yamaha.com/>

* 이 URL은 사전 통지 없이 언제든지 변경될 수 있습니다.

Yamaha USB-MIDI 드라이버

일반적으로 드라이버 설치가 필요하지 않지만 불안정한 상태로 작동하거나 다른 문제가 발생하는 경우 아래 나열된 웹페이지에서 USB-MIDI 드라이버를 다운로드하여 컴퓨터에 설치하십시오.

Yamaha Downloads: <http://download.yamaha.com/>

모델명을 입력한 후 운영 체제와 일치하는 USB-MIDI 드라이버를 선택합니다.

드라이버 설치 지침은 다운로드 파일에 포함된 설치 설명서를 참조하십시오.

주

- 사용 중인 운영 체제에 따라 표준 Yamaha USB-MIDI 드라이버가 호환되지 않을 수 있습니다.
- Mac 컴퓨터의 경우 macOS에 포함된 표준 드라이버가 사용되므로 드라이버를 설치할 필요가 없습니다.