

Basic FX Suite

KO

목차

Basic FX Suite.....	1
Sweet Spot Morphing Channel Strip.....	1
REV-X.....	1
Guitar Amp Classics	1
VST 플러그인을 여는 방법	2
Inspector를 통해	2
MixConsole을 통해	2
이펙트 선택	2
소프트웨어.....	3
Sweet Spot Morphing Channel Strip.....	3
REV-X.....	4
Guitar Amp Classics	6

정보

- 본 설명서에 나오는 그림과 LCD 화면은 설명용으로만 제시된 것입니다.
- Steinberg Media Technologies GmbH와 Yamaha Corporation은 소프트웨어 및 문서 자료 사용에 관해 어떠한 대변 또는 보증을 하지 않으며, 본 사용설명서 및 소프트웨어 사용 결과에 대해 책임지지 않습니다.
- Apple, Mac, Macintosh 및 iPad는 미국 및 기타 국가에 등록된 Apple Inc.의 상표입니다.
- Steinberg와 Cubase는 Steinberg Media Technologies GmbH의 등록 상표입니다.
- 본 사용설명서에 기재된 회사명과 제품명은 각 회사의 상표 또는 등록 상표입니다.
- 소프트웨어는 사전 통지 없이 개정되거나 업데이트될 수 있습니다.

Basic FX Suite

Basic FX Suite는 Yamaha가 개발한 다양한 이펙트 및 음향 처리의 VST3 플러그인으로 구성된 소프트웨어이며, 이러한 이펙트 및 음향 처리 중 일부는 모델링 기술을 완전히 활용하고 있습니다. Basic FX Suite는 Sweet Spot Morphing Channel Strip, REV-X 및 Guitar Amp Classics, 이 3가지 소프트웨어 요소로 구성되어 있습니다. Basic FX Suite를 설치할 때 다음 3개의 소프트웨어 프로그램이 설치됩니다.

Sweet Spot Morphing Channel Strip

이 처리 이펙트는 컴프레서 및 이퀄라이저가 내장된 멀티 이펙트입니다.

REV-X

이 처리 이펙트는 전문 오디오 기기를 위해 Yamaha가 개발한 디지털 리버브 플랫폼입니다.

Guitar Amp Classics

이 처리 이펙트는 모델링 기술을 완전히 활용하며 Yamaha가 개발한 기타 앰프 시뮬레이션을 내장하고 있습니다.

주

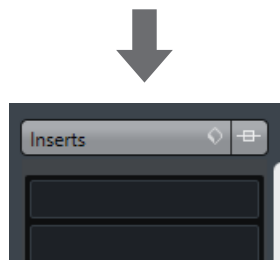
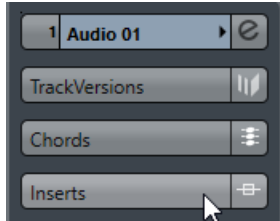
Basic FX Suite 구성요소는 iPad와 같은 iOS 기기를 지원하지 않습니다.

VST 플러그인을 여는 방법

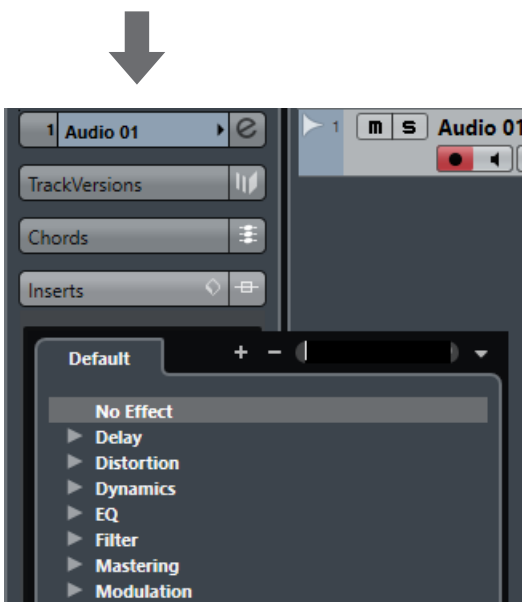
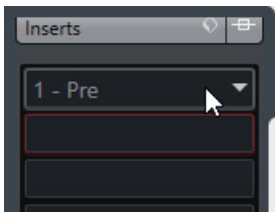
이 부분에는 Cubase 안에서 VST 플러그인을 열 수 있는 2가지 방법이 수록되어 있습니다. 작동 절차는 DAW 소프트웨어에 따라 달라집니다.

Inspector를 통해

1. 프로젝트 창에서 Inspector 맨 왼쪽의 [Inserts]를 클릭하여 인서트 슬롯을 표시합니다.

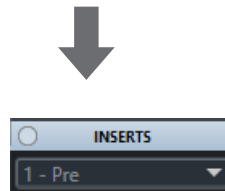
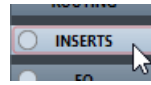


2. 인서트 슬롯을 클릭하여 이펙트 선택기를 표시합니다.

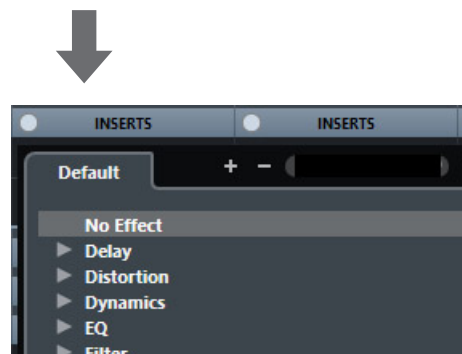
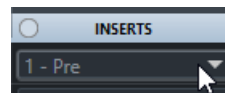


MixConsole을 통해

1. [Studio] → [MixConsole]을 클릭하여 MixConsole을 표시합니다.
2. [INSERTS]를 클릭하여 인서트 슬롯을 표시합니다.



3. 인서트 슬롯을 클릭하여 이펙트 선택기를 표시합니다.



이펙트 선택

이펙트 선택기에서 이펙트를 선택합니다. 제공된 이펙트는 하위 메뉴로 분류되므로 원하는 이펙트를 쉽게 찾을 수 있습니다.

이펙트	카테고리
Sweet Spot Morphing Channel Strip	Dynamics
REV-X	Reverb
Guitar Amp Classics	Distortion

Cubase 시리즈 프로그램 사용에 관한 지침은 Cubase 시리즈 메뉴의 [Help]에서 볼 수 있는 PDF 설명서를 참조하십시오.

소프트웨어

Sweet Spot Morphing Channel Strip

개요

Sweet Spot Morphing Channel Strip(줄여서 "Channel Strip")은 압축 및 EQ가 한데 어우러진 멀티 이펙트입니다. 간단하고 순식간에 불러올 수 있는 상당수의 편리한 내장 설정에 고급 음향 엔지니어링 노하우가 압축되어 있어 전문적인 결과를 실현합니다.

샘플 속도가 176.4 kHz 또는 192 kHz로 설정된 경우 내장 Channel Strip을 사용할 수 없습니다.

각 부분의 명칭과 기능

컴프레서 및 이퀄라이저 공통 사항



1 MORPH

Sweet Spot Data의 파라미터를 조절합니다. 이 노브를 돌리면 이 노브 주변의 다섯 지점에 설정된 컴프레서 및 이퀄라이저 설정을 동시에 조절할 수 있습니다. 두 인접 지점 사이에 노브를 설정하면 컴프레서 및 이퀄라이저 설정이 중간 값으로 설정됩니다.

2 Sweet Spot Data

Sweet Spot Data를 선택합니다.

3 TOTAL GAIN

Channel Strip의 총 게인을 조절합니다.

범위: -18.0 dB ~ +18.0 dB

4 레벨 미터

Channel Strip의 출력 레벨을 나타냅니다.

컴프레서



5 ATTACK

컴프레서의 어택 시간을 조절합니다.

범위: 0.092 ms ~ 80.00 ms

6 RELEASE

컴프레서의 릴리스 시간을 조절합니다.

범위: 9.3 ms ~ 999.0 ms

7 RATIO

컴프레서의 비율을 조절합니다.

범위: 1.00 ~ ∞

8 KNEE

컴프레서의 니(knee) 형식을 선택합니다.

선택 사양	설명
SOFT	가장 점진적인 변화를 생성합니다.
MEDIUM	SOFT와 HARD 중간으로 설정됩니다.
HARD	가장 급격한 변화를 생성합니다.

9 SIDE CHAIN Q

사이드 체인 필터의 대역폭을 조절합니다.

범위: 0.50 ~ 16.00

10 SIDE CHAIN F

사이드 체인 필터의 중심 주파수를 조절합니다.

범위: 20.0 Hz ~ 20.0 kHz

11 SIDE CHAIN G

사이드 체인 필터의 게인을 조절합니다.

범위: -18.0 dB ~ +18.0 dB

12 COMPRESSOR 켜짐/꺼짐

컴프레서를 켜거나(밝음) 끕니다(어두움).

13 컴프레서 곡선

이 그래프는 대략적인 컴프레서 응답을 나타냅니다. 수직 축은 출력 신호 레벨, 수평 축은 입력 신호 레벨을 나타냅니다.

14 게인 감소 미터

게인 감소를 나타냅니다.

15 DRIVE

컴프레서가 적용되는 정도를 조절합니다. 수치가 높을수록 이펙트가 강해집니다.

범위: 0.00 ~ 10.00

22 HIGH F

고대역의 중앙 주파수를 조절합니다.

범위: 500.0 Hz ~ 20.0 kHz

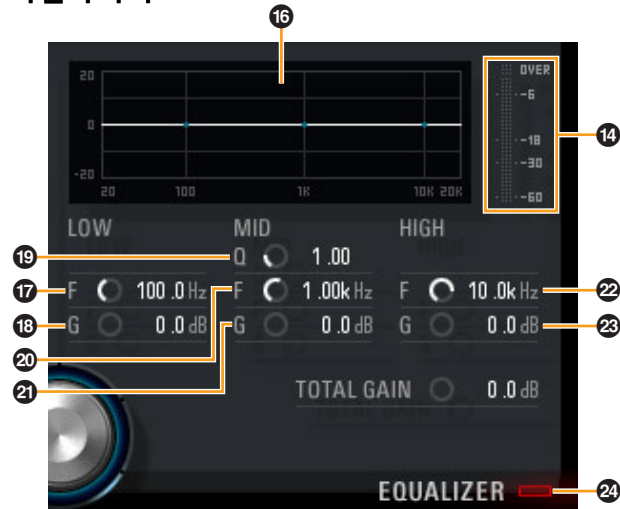
23 HIGH G

고대역의 게인을 조절합니다.

범위: -18.0 dB ~ +18.0 dB

24 EQUALIZER 커짐/꺼짐

이퀄라이저를 켜거나(밝음) 끕니다(어두움).

이퀄라이저**16 이퀄라이저 곡선**

이 그래프는 3대역 이퀄라이저의 특성을 나타냅니다. 수직 축은 게인을, 수평 축은 주파수를 나타냅니다. 그래프의 각 핸들을 드래그하면 LOW, MID 및 HIGH를 조절할 수 있습니다.

17 LOW F

저대역의 중앙 주파수를 조절합니다.

범위: 20.0 Hz ~ 1.00 kHz

18 LOW G

저대역의 게인을 조절합니다.

범위: -18.0 dB ~ +18.0 dB

19 MID Q

중대역의 대역폭을 조절합니다.

범위: 0.50 ~ 16.00

20 MID F

중대역의 중앙 주파수를 조절합니다.

범위: 20.0 Hz ~ 20.0 kHz

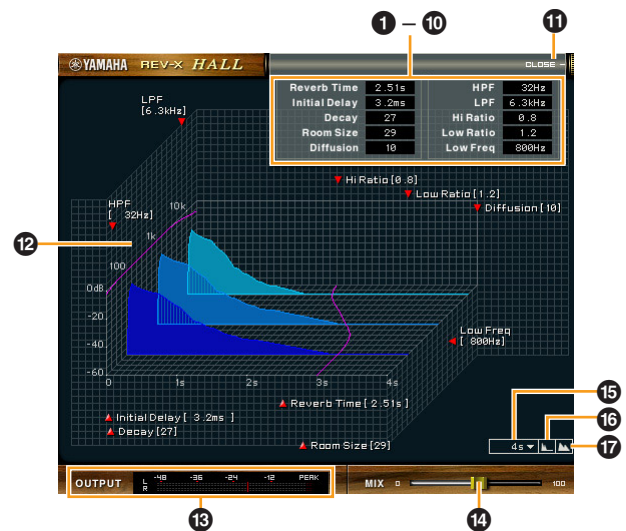
21 MID G

중대역의 게인을 조절합니다.

범위: -18.0 dB ~ +18.0 dB

REV-X**개요**

REV-X는 전문적인 오디오 적용을 위해 Yamaha가 개발한 디지털 리버브 플랫폼입니다. Hall, Room 및 Plate, 이 3가지 형식의 REV-X가 제공됩니다.

각 부분의 명칭과 기능

이 부분에서는 REV-X의 Hall 형식이 예로 사용됩니다.

1 Reverb Time

리버브 시간을 조절합니다. 이 파라미터는 Room Size와 관련이 있습니다. 조절 가능한 범위는 REV-X 형식에 따라 달라집니다.

REV-X 형식	범위
Hall	0.103초 ~ 31.0초
Room	0.152초 ~ 45.3초
Plate	0.176초 ~ 52.0초

② Initial Delay

직접적인 원음과 뒤따르는 초기 반향 사이의 경과 시간을 조절합니다.

범위: 0.1 ms ~ 200.0 ms

③ Decay

잔향이 시작된 후 감쇄되어 사라질 때까지의 엔벌로프 특성을 조절합니다.

범위: 0 ~ 63

④ Room Size

재현된 실내의 크기를 조절합니다. 이 파라미터는 Reverb Time과 관련이 있습니다.

범위: 0 ~ 31

⑤ Diffusion

잔향의 스프레드를 조절합니다.

범위: 0 ~ 10

⑥ HPF

하이 패스 필터의 차단 주파수를 조절합니다.

범위: 20 Hz ~ 8.0 kHz

⑦ LPF

로우 패스 필터의 차단 주파수를 조절합니다.

범위: 1.0 kHz ~ 20.0 kHz

⑧ Hi Ratio

Reverb Time에 따른 비율을 사용하여 고주파 범위의 잔향 지속 시간을 조절합니다. 이 파라미터를 1로 설정하면 실제 지정된 Reverb Time이 완전하게 음향에 적용됩니다. 값이 낮을수록 고주파 범위에서 잔향 지속 시간이 짧아집니다.

범위: 0.1 ~ 1.0

⑨ Low Ratio

Reverb Time에 따른 비율을 사용하여 저주파 범위의 잔향 지속 시간을 조절합니다. 이 파라미터를 1로 설정하면 실제 지정된 Reverb Time이 완전하게 음향에 적용됩니다. 값이 낮을수록 저주파 범위에서 잔향 지속 시간이 짧아집니다.

범위: 0.1 ~ 1.4

⑩ Low Freq

Low Ratio의 주파수를 조절합니다.

범위: 22.0 Hz ~ 18.0 kHz

⑪ OPEN/CLOSE

리버브 설정을 조절할 때 사용되는 창을 열거나 닫습니다.

⑫ 그래프

잔향 특성을 보여줍니다. 수직 축, 수평 축 및 Z-축은 각각 신호 레벨, 시간 및 주파수를 나타냅니다. 그래프의 핸들을 드래그하면 잔향 특성을 조절할 수 있습니다.

⑬ OUTPUT

REV-X의 출력 레벨을 나타냅니다.

⑭ MIX

본래 음향과 이펙트 음향 간 출력 레벨 균형을 조절합니다.

범위: 0% ~ 100%

⑮ 시간축 설정

그래프에서 시간(수평 축)의 표시 범위를 선택합니다.

표시 범위: 500 ms ~ 50초

⑯ 축소

그래프에서 시간(수평 축)의 표시 범위를 축소합니다.

⑰ 확대

그래프에서 시간(수평 축)의 표시 범위를 확대합니다.

도움말

- 적절한 노브, 슬라이더 및 페이더를 클릭할 때 [Ctrl]/[command] 키를 누르고 있으면 특정 파라미터를 기본값으로 재설정할 수 있습니다.
- 적절한 노브, 슬라이더 및 페이더를 드래그할 때 [SHIFT] 키를 누르고 있으면 더욱 미세하게 파라미터를 조절할 수 있습니다.

Guitar Amp Classics

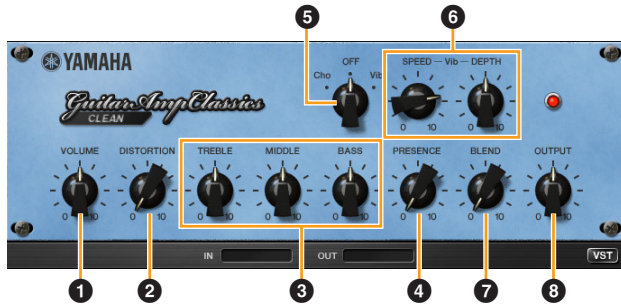
개요

Guitar Amp Classics는 고급 Yamaha 모델링 기술을 집중적으로 활용하는 기타 앰프 시뮬레이션입니다. 음향 특성이 다른 4가지 앰프 형식이 제공됩니다.

샘플 속도가 176.4 kHz 또는 192 kHz로 설정된 경우 Guitar Amp Classics를 사용할 수 없습니다.

각 부분의 명칭과 기능

CLEAN



이 앰프 형식은 선명한 음에 최적화되어 트랜지스터 앰프의 정확한 밝기를 효과적으로 재현합니다. 이 앰프 모델의 음조 특성은 멀티 이펙트로 기록하는 데 이상적인 플랫폼을 제공합니다. 또한 내장 코러스 및 비브라토 이펙트도 특징으로 합니다.

1 VOLUME

앰프의 입력 레벨을 조절합니다.

2 DISTORTION

생성된 디스토션의 깊이를 조절합니다.

3 TREBLE/MIDDLE/BASS

이 3가지 컨트롤은 고주파, 중주파 및 저주파 범위에서 앰프의 음조 반응을 조절합니다.

4 PRESENCE

고주파 및 오버톤을 강조할 수 있도록 조절할 수 있습니다.

5 Cho/OFF/Vib

Chorus 또는 Vibrato 이펙트를 켜거나 끕니다. [Cho]로 설정하여 Chorus 이펙트를 켜거나 [Vib]로 설정하여 Vibrato 이펙트를 켭니다.

6 SPEED/DEPTH

이 컨트롤은 Vibrato 이펙트가 켜져 있을 때 관련 속도 및 깊이를 조절합니다.

SPEED 및 DEPTH 컨트롤은 Vibrato 이펙트에만 효과가 있으며 위의 Cho/OFF/Vib 컨트롤이 "Cho" 또는 "OFF"로 설정된 경우 해제됩니다.

7 BLEND

직접 음향과 이펙트 음향 간 균형을 조절합니다.

8 OUTPUT

최종 출력 레벨을 조절합니다.

CRUNCH



CRUNCH는 약간 오버드라이브된 크런치 음을 원할 때 사용할 수 있는 앰프 형식입니다. CRUNCH 모델은 블루스, 록, 소울, R&B 및 이와 유사한 스타일에 선호되는 빈티지 튜브 앰프 형식을 재현합니다.

1 Normal/Bright

일반 또는 밝은 음조 특성을 선택합니다. [Bright] 설정은 고주파 오버톤을 강조합니다.

2 GAIN

프리앰프 스테이지에 적용되는 입력 레벨을 조절합니다. 시계 방향으로 돌리면 생성된 오버드라이브의 양이 증가됩니다.

3 TREBLE/MIDDLE/BASS

이 3가지 컨트롤은 고주파, 중주파 및 저주파 범위에서 앰프의 음조 반응을 조절합니다.

4 PRESENCE

고주파 및 오버톤을 강조할 수 있도록 조절할 수 있습니다.

5 OUTPUT

최종 출력 레벨을 조절합니다.

DRIVE



DRIVE 앰프 형식은 다양한 하이 게인 튜브 앰프의 음조 특성을 재현하는 엄선된 디스토션 음향을 제공합니다. 약간 오버드라이브된 크런치부터 하드 록, 헤비메탈 또는 하드코어 스타일에 적합한 헤비 디스토션까지 이 모델은 광범위한 음향을 선사합니다.

1 AMP TYPE

6가지 앰프 형식이 제공됩니다. 형식 1 및 2는 뉘앙스 선택이 자연스럽게 이루어질 수 있는 상대적으로 약한 디스토션을 특징으로 하는 반면 형식 3 및 4는 오버톤이 보다 뚜렷하므로 음이 풍부하고 부드러워집니다. 형식 5 및 6은 정확한 어택으로 보다 강력하고 공격적인 디스토션을 제공합니다. 짝수 앰프 형식은 홀수 형식보다 현장감이 더욱 뛰어나고 범위가 더 넓습니다.

2 GAIN

프리앰프 스테이지에 적용되는 입력 레벨을 조절합니다. 시계 방향으로 돌리면 생성된 디스토션의 양이 증가됩니다.

3 MASTER

프리앰프 스테이지에서 출력 레벨을 조절합니다.

4 TREBLE/MIDDLE/BASS

이 3가지 컨트롤은 고주파, 중주파 및 저주파 범위에서 앰프의 음조 반응을 조절합니다.

5 PRESENCE

고주파 및 오버톤을 강조할 수 있도록 조절할 수 있습니다.

6 OUTPUT

최종 출력 레벨을 조절합니다.

LEAD



LEAD 앰프 형식은 오버톤이 풍부한 하이 게인 튜브 앰프를 재현합니다. 이 형식은 합주에서 잘 드러나는 리드 기타 라인 연주에 적합하나, 생동감 넘치는 반주음에도 알맞게 설정 가능합니다.

1 High/Low

앰프 출력 형식을 선택합니다. [High] 설정은 고출력 앰프를 재현하며 더욱 왜곡된 음을 생성할 수 있습니다.

2 GAIN

프리앰프 스테이지에 적용되는 입력 레벨을 조절합니다. 시계 방향으로 돌리면 생성된 디스토션의 양이 증가됩니다.

3 MASTER

프리앰프 스테이지에서 출력 레벨을 조절합니다.

4 TREBLE/MIDDLE/BASS

이 3가지 컨트롤은 고주파, 중주파 및 저주파 범위에서 앰프의 음조 반응을 조절합니다.

5 PRESENCE

고주파 및 오버톤을 강조할 때 사용됩니다.

6 OUTPUT

최종 출력 레벨을 조절합니다.

도움말

GAIN, MASTER 및 OUTPUT 컨트롤 사용

DRIVE 및 LEAD 앰프 형식의 음조 특성은 GAIN, MASTER 및 OUTPUT 컨트롤을 통해 폭넓게 조절할 수 있습니다. GAIN은 프리앰프 스테이지에 적용된 신호의 레벨을 조절하여, 생성되는 디스토션의 양에 영향을 미칩니다. MASTER는 파워 앰프 스테이지로 전달되는 프리앰프 스테이지의 출력 레벨을 조절합니다. GAIN 및 MASTER 컨트롤 설정은 최종 음향에 상당한 영향을 미치며 MASTER 컨트롤은 꽤 높은 수준으로 올려야 최적음에 맞게 충분히 파워 스테이지를 구동할 수 있습니다. OUTPUT 컨트롤은 디스토션 또는 음에 영향을 미치지 않고 앰프 모델에서 최종 출력 레벨을 조절하며 다른 음향 측면을 변경하지 않고 기타의 음량을 조절할 때 유용합니다.