

캠퍼 프로파일링 앰플리파이어

기본편

좋아,내가 무엇을 산거지? -3

프로파일링이란? -3

시작 -4

- 더 많은 확장성
- 릭 선택하기
- 페달
- 스택
- 이펙트

전면 패널의 컨트롤 -8

- 릭 네비게이션 섹션
- 타입 노브
- 브라우저 노브
- 페이지 네비게이션
- 나가기 버튼
- 온/오프 버튼
- 잠그기 버튼
- 복사/붙이기 버튼
- 저장 버튼
- 게인 노브
- 인풋 버튼
- 인풋 LED
- 노이즈 게이트 노브
- 아웃풋/마스터 버튼
- 마스터 볼륨 노브
- 볼륨 노브

후면 패널 살펴보기 -14

- 마스터 아웃 섹션
- 모니터 아웃 섹션
- 다이렉트 아웃/센드

- 리턴과 여분의 인풋
- 파워 커넥터
- USB
- 페달과 스위치
- 미디
- S/PDIF 디지털 I/O

튜너사용하기 -17

릭 만들기 -18

- 스택 섹션
- 앰프 모줄
- EQ 버튼
- 캐비닛 버튼
- 이펙트 섹션
- 탭 템포

시스템 구성하기 -23

- 시스템 버튼
- 모줄 버튼 기능
- 미디페달 사용하기
- 릭 버튼
- 퀵 버튼

퍼포먼스 모드 사용하기 -25

- 퍼포먼스 에디팅

업데이트,백업과 사운드 공유하기 -26

- 시스템 업데이트하기
- 백업하고 복구하기
- 릭,퍼포먼스,로컬 프리셋 내려받기

캠퍼와 미디 -28

좋아,내가 무엇을 산거지?

우선, 켐퍼의 프로파일링 앰플리파이어(KPA)를 구매해 주셔서 감사합니다. 여러분이 켐퍼가 할 수 있는 모든 것을 알게 되면, 우리만큼이나 놀라고 흥분될 것임을 확신합니다. 우리는 당신이 기타 연주를 위해 필요한 모든 것에 대한 완벽한 솔루션을 제공하기 위해 켐퍼를 만들어 냈습니다. 당신은 켐퍼를 일반적인 기타 앰프처럼 사용할 수도 있고, 멀티 이펙터처럼 사용할 수도 있으며 기타 기반 스튜디오의 모든 것으로 사용할 수도 있습니다.

최근의 거의 대부분의 디지털 기타 앰프들은 비슷한 기능들을 제공합니다. -클래식앰프와 현대의 앰프들의 시뮬레이션이나 페달 이펙트들, 보통 굉장은 기능의 스튜디오 디지털 이펙터들 말이지요. 켐퍼는 단순한 기타 앰프의 디지털 버전이 아닌 최초의 디지털 기타 앰프입니다. 그리고 켐퍼를 이용해서 당신만의 기타 앰프를 ‘프로파일’할 수 있게 해줍니다. 물론, 다른 기타리스트들의 프로파일을 당신의 켐퍼로 로딩시킬 수도 있고, 그것들은 시뮬레이션된 것이 아닌, 다른 기타리스트들의 정확한 디지털 사운드입니다!

우리는 당신이 켐퍼를 정확하게 잘 사용하기를 바랍니다. 하지만 더 많은 정보가 필요하다면, 세 가지의 가이드를 확인하세요.

기본편에서는 당신이 켐퍼를 시작하고 당신만의 톤을 찾는 데 필요한 모든 정보를 보여줄 것입니다. 우리는 당신이 기타와 켐퍼를 당신앞에 가져다 놓고 이 매뉴얼을 읽는 것을 추천합니다. 이 방법이 당신이 즉시 매뉴얼대로 시도해봐서 켐퍼를 제대로 쓸 수 있게 해줄 것입니다.

프로파일링 가이드편에서는 당신이 당신만의 기타앰프 프로파일을 만드는 전문가로 만들어 줄 것입니다. 그리고 당신만의 기타앰프와 기타 리크를 추가하려면 반드시 읽어야 합니다.

그리고 레퍼런스 매뉴얼편에서는 켐퍼의 모든 파라미터(설정 기능)들을 담고 있습니다.

우리는 OS 펌웨어나 팩토리 리크들을 지속적으로 업데이트 하고 있습니다. 아래에서 다운받을 수 있습니다

www.kemper-amps.com/start/

자주 방문해서 확인해보세요. 하지만 지금은 일단, 기술의 기적과도 같은 흥미진진한 여러 가지 가능성을 탐험해보기 전에, 켐퍼를 다른 앰프들과 완전히 다르게 해주는, 프로파일링 프로세스라는 것에 대해서 알아보시다!

프로파일링이란?

당신은 당신이 좋아하는 사운드를 내주는, 좋아하는 앰프의, 좋아하는 세팅이 있습니까? 당신의 앰프를 연습 때나, 공연장에서나, 스튜디오에 가져가지 않아도 완벽하게 동일한 사운드를 켐퍼를 이용해 얻고 싶습니까? 켐퍼만으로 당신이 좋아하는 그 사운드를 넣는 방법, 그것이 우리가 ‘프로파일링’이라고 부르는 것입니다.

더 기술적인 설명을 하자면, 캠퍼는 프로파일 하려는 앰프 사운드의 캐릭터를 분석합니다. 이 과정이 어떤 기타 앰프의 사운드 캐릭터도 충실하게 재생산할 수 있게 해줍니다. 그리고 분석된 기타 앰프 성분의 상관관계와 사운드의 캐릭터를 채택하게 됩니다.

혹시, ‘그럼 캠퍼가 분석을 했는데, 그 소리가 맘에 들지 않으면?’ 이런 생각을 할 수 있습니다. 하지만 걱정 마십시오. 우리는 당신이 프로파일된 사운드를, 튜브 사운드를 조절하거나 모디파이할 수 있도록 완벽한 파라미터 세트를 제공합니다. 당신이 프로파일링과 미세조정을 끝냈을 때는, 완벽하게 당신이 원하는 소리를 가지게 됩니다.

캠퍼가 있으면, 오리지널 앰프 사운드를 똑같이 매치시키기 위한 우주 과학자는 필요 없습니다. 혹은 온 보드의 기능들을 사용해서 오리지널 사운드를 증가시키려고 하지 않아도 됩니다. 그리고 캠퍼는 단순히 당신 기타앰프 헤드의 사운드만 캡처하는 것이 아닙니다. 캐비닛이나 마이킹 (마이크의 각도나 앰프와의 거리)의 사운드까지 캡처합니다. 즉, 이 말은 복잡한 사운드의 특정한 세팅까지도 분석되고, 재현되고 저장될 수 있다는 뜻입니다. 캠퍼의 프로파일링의 결과는 당신이 필요한 기타 리크를 통째로 어디든 들고 다닐 수 있게 됩니다.

*리크(RIG)이란? - 기타와 앰프, 그 사이의 이펙터들을 포함한, 완전한 소리를 내주는 시그널 플로우입니다.

시작하기

자, 설명은 충분합니다. 이제 캠퍼를 연결해봅시다!

1. 당신의 기타를 앞면의 오른쪽에 있는 인풋에 연결합니다.
2. 뒷면의 메인아웃을 당신의 믹서 인풋에 연결합니다.
3. 치킨헤드 스위치를 브라우저로 돌려서 캠퍼를 켭니다.

즉시 스크린이 시작되고, 당신의 이름이나 시간, 날짜 등을 입력할 수 있습니다. 이제 기타를 치면서 프리셋들을 들어볼 시간입니다.

더 많은 확장성

캠퍼는 가능한 최고의 사운드를 얻기 위하여 스튜디오 급의 아날로그 인풋 섹션을 갖추었습니다. 당신의 기타 시그널이 분석되기만 하면, 하이 퀄리티의 D/A가 당신의 스피커로 최고의 사운드를 내줄 것입니다. 캠퍼는 디지털과 아날로그 양쪽 다 여러 개의 인풋과 아웃풋이 있으며, 그것들은 아래에서 더 자세히

설명하겠습니다. 우리는 이렇게 당신의 기타에서 여러 대의 앰프들, 이펙터들, 레코딩 장비들을 연결할 수 있는 스튜디오의 중심 허브처럼 캠퍼를 사용할 수 있도록 이러한 확장성을 추가했고, 그것들 사이에서 자유롭게 이동이 가능합니다.

당신이 스튜디오나 공연장 등에서 험노이즈와 관련된 문제가 있을때를 위해, 아날로그 아웃풋을 위한 그라운드 리프트 스위치를 장착했습니다.

캠퍼를 공연장에서 사용하고 싶을 때는, 파워 앰프를 모니터 아웃풋으로 연결합니다.

당신만의 프로파일을 만들때는 당신의 레퍼런스 앰프를 다이렉트아웃, 그리고 루프리턴 인풋에 연결합니다. 프로파일에 대한 더 자세한 설명은 뒤에, 그리고 프로파일링 가이드편에도 나와 있습니다. 추가로, 다이렉트 아웃들은 루프리턴과 결합해서 외부의 앰프의 이펙트 루프로 연결할 수 있거나, 당신이 좋아하는 페달 이펙트같은 외부의 이펙터와도 연결할 수 있습니다.

볼륨이나 각각의 이펙터의 파라미터를 조절하기 위해 두 개의 페달을 연결할 수 있습니다. 마지막으로, 캠퍼에는 USB연결 단자가 제공되어 당신의 컴퓨터와 연결해서 데이터를 교환하거나 펌웨어를 업데이트 할 수 있습니다.

릭 선택하기

완전한 시그널의 고리를 '릭'이라고 합니다. 릭은 전면 패널의 위쪽의 반을 차지하는 세 가지 섹션으로 구성됩니다. 시그널은 인풋단에서 흐르기 시작해서 세 가지 프로세싱 섹션으로 이루어진 전면부의 컨트롤 부를 거쳐 아웃풋단으로 나갑니다. 왼쪽에서부터 오른쪽 흐르는 섹션의 순서는 캠퍼안의 시그널의 흐름을 나타냅니다. 각각의 섹션은 세 가지에서 네 가지의 모ジュール로 이루어져 있습니다.

시그널 흐름상에 있는 각각의 버튼은 당신의 사운드를 유니크하고 직관적인 방법으로 조절할 수 있게 해 줍니다. 관련된 버튼을 눌러서 각각의 모듈이나 섹션을 활성화 시킵니다. 약간 길게 버튼을 누르면 디스플레이에 그 모듈이 포커스되고 파라미터를 보여줍니다. 디스플레이의 아랫줄에 네 개까지 파라미터가 나타나고 그 밑의 소프트 노브로 컨트롤할 수 있습니다. 노브를 돌려가며 사운드를 바꿔줍니다. 만약 어떤 모듈이 네 개 이상의 파라미터를 표시한다면 페이지버튼을 사용해서 페이지를 넘길 수 있습니다. 메인 페이지로 가려면 EXIT버튼을 누릅니다.

파라미터 세팅을 바꾸었는데, 이전 세팅으로 돌아가려면 디스플레이의 왼쪽에 있는 UNDO버튼을 누릅니다. 언제나 가장 최근의 세팅으로 돌아갑니다. REDO버튼은 UNDO를 되돌려줍니다.

브라우저 모드에서 전면 패널의 오른쪽에 있는 RIG버튼을 이용해서 원하는 릭을 선택할 수 있습니다.

LEFT와 RIGHT버튼은 한 단계씩 이동합니다. UP과 DOWN버튼은 릭을 더 많은 단계씩 이동시킵니다. 디스플레이의 오른쪽 위의 BROWSE노브는 8개의 릭을 동시에 보여주고, 쓸 수 있는 릭의 리스트를 스크롤 할 수도 있습니다. 릭의 순서를 소프트 버튼 sort of...를 이용해서 낱짜나 릭을 만든 사람별로 분류해서 바꿀 수 있고, load버튼으로 선택된 릭을 로드시킬 수 있습니다.

일단 마음에 드는 릭을 발견했다면, 디스플레이 밑의 소프트 노브를 이용해서 릭의 EQ나 게인양을 바꿀 수 있습니다. 이러한 컨트롤들은 현재 세팅을 노브둘레의 LED띠로 보여줍니다.

페달

STOMPS라고 쓰인 첫 번째 섹션은 페달 이펙터부분입니다. 이 섹션은 네 개의 스톰박스 슬롯을 제공하고 A,B,C,D로 써져있는 네 개의 버튼으로 할당됩니다. 이곳들에 어떤 순서,구성이든 빌트인 스톰박스를 가져다 놓을 수 있습니다. 이 이펙터들은 시그널이 STACK섹션에 도달하기 전에 적용됩니다.

-스톰프 LED 컬러 코딩

Distortion	Red
Wah	Orange
Chorus	Blue
Phaser & Flanger	Purple
Compressor	Cyan
EQ	Yellow
Delay	Green
Effect Loop	White

스톰프 LED가 단지 초록색에만 반짝이지는 않습니다. 다양한 칼라가 있습니다. 이 LED들은 각각 어떤 종류의 스톰프들이 사용되는지 당신이 구별하기 쉽게 해줍니다.

디스플레이되는 스톰프의 알고리즘을 디스플레이 왼쪽에 있는 TYPE노브를 돌려서 스크롤하면서 바꿀 수 있습니다. BROWSE노브는 모든 스톰프에서 가능한 '로컬 프리셋'의 리스트중에서 선택할 수 있습니다. 로컬 프리셋은 특정한 타입의 모줄(스톰프나 이펙트)의 세팅이고 각각의 독립된 릭에 저장되어 있습니다.

마지막으로 EFFECTS섹션에서 더 많은 스톰프와 이펙트를 선택할 수 있으며, 딜레이나 리버브의 세팅을 연결된 노브로 바꿀 수 있습니다.

스택

시그널의 흐름의 중간쯤에 AMPLIFIER, EQ, CABINET 버튼과 함께 있는 스택 섹션이 있습니다. 스택 섹션은 프로파일된, 가공하지 않은 버추얼 기타앰프를 말합니다.

스택섹션에서, 당신은 BROWSE노브를 이용해 각각의 버튼으로 그것들을 포커스하고 스크롤하면서자 유롭게 앰프와 캐비닛을 조합할 수 있습니다.

이펙트

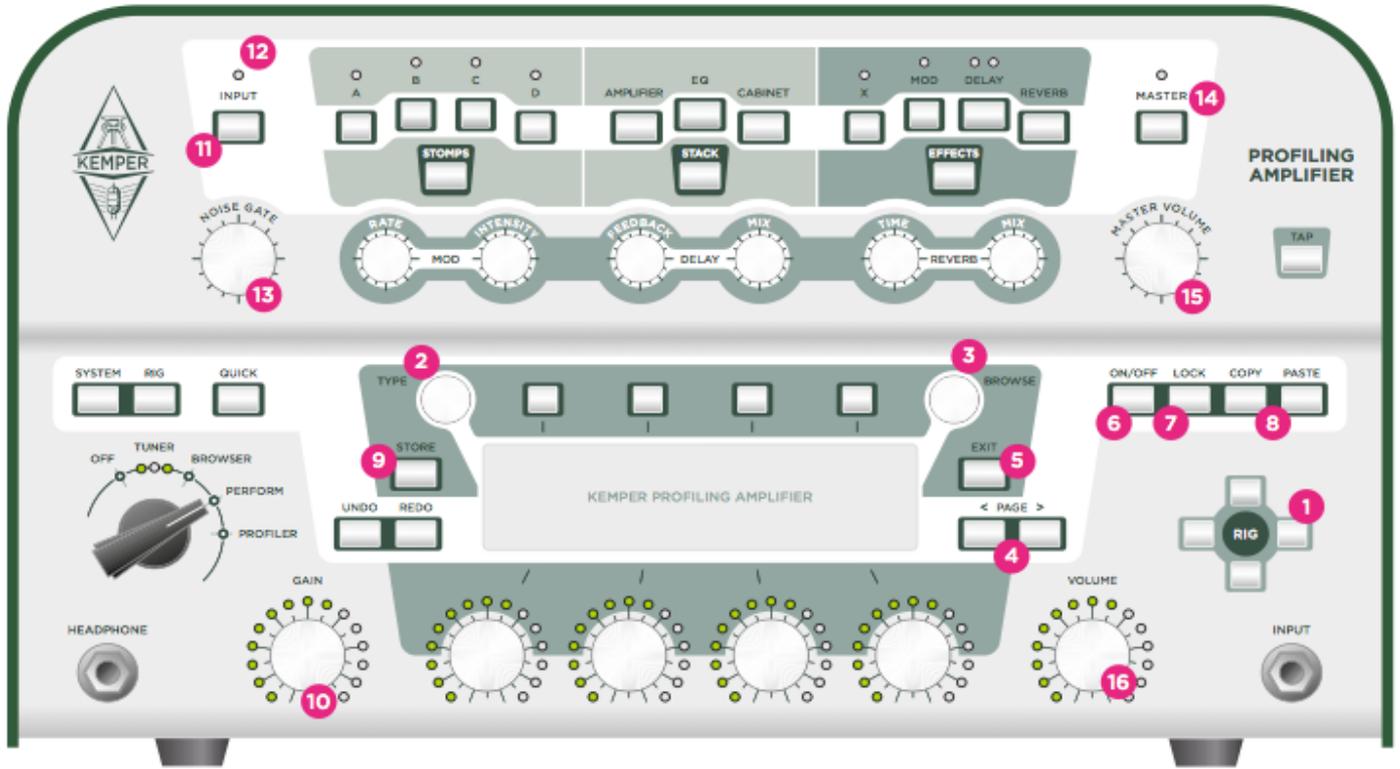
여기에서 당신은 시그널이 앰프와 버추얼 캐비닛을 통과한 후에 더 많은 빌트인 이펙트들을 추가할 수 있습니다. 이펙트 섹션에서 딜레이와 리버브 모줄은 고정되어 있습니다. 시그널플로우 밑에 있는 노브들이 딜레이와 리버브나 딜레이 피드백이나 리버브 타임 같은 EFFECT MIX에 직접적으로 컨트롤할 수 있습니다.

X와 MOD 모줄은 이펙트의 선택의 폭을 넓혀줍니다. 우리는 MOD모줄안에 모줄레이션 이펙트들을 넣기를 추천합니다. 당신이 만약 당신의 리크에 이것을 쓰려면 라인 밑의 노브들로 RATE와 INTENSITY 파라미터를 직접 컨트롤하십시오.

* 스톱프,스택,이펙트 섹션은 개별의 로컬 프리셋으로 저장이 가능합니다. 모든 스톱프, 스택이나 이펙트 섹션을 모두 불러오려면, 각각의 섹션 버튼을 누르고 있고, 로컬 섹션 프리셋을 브라우즈하려면 BROWSE노브를 이용하세요.

전면부 컨트롤

앞에서 이미 몇 가지 버튼에 대해 말했지만, 모든 전면부 패널의 컨트롤을 설명하겠습니다.



릭 네비게이션 섹션 (1)

이것으로 릭들을 선택할 수 있습니다. LEFT와 RIGHT버튼이 순서대로 릭을 보여주고, UP과 DOWN 버튼은 몇 단계를 넘겨줍니다. 가장 최근에 선택됐던 릭이 먼저 떠있게 됩니다.

타입 노브 (2)

이펙트나 스톱프가 포커스 될때, TYPE노브는 다른 종류의 이펙트 알고리즘 사이를 선택할 수 있게 해 줍니다. 예를들면, 스톱프 에디팅을 할 때, 이 노브는 디스토션, 컴프레서, 모줄레이션이같은 것들 사이를 자유롭게 이동할 수 있게 해줍니다.

* 비슷한 타입의 이펙트를 바꾸려고 할 때, 이러한 이펙트들에게 적용한 파라미터값은 그대로 유지됩니다. 이것은 알고리즘의 선택을 더 쉽게 해주기 위해서입니다. 예를 들면, 당신이 와우 이펙트 세팅을 해 놓았습니다. 그리고 다른 여러 종류의 와우들을 넘겨보고 선택합니다. 그러면 이펙트의 종류는 바뀌었지만 와우 페달의 컨트롤 값이나 레인지 값 등은 변하지 않습니다. 같은 알고리즘(종류)지만 다른 이펙트 사이에서 그 차이의 임팩트를 확인하기 위해 페이지나 플랜저같은 타입도 바꿀 수 있습니다. 그리고 그 모줄레이션 설정도 그대로 유지됩니다.

브라우저 노브 (3)

이펙트 모줄이 포커스되어있을 때, 이 노브는 로컬 프리셋안에서 이동을 하고 선택을 하게 해줍니다. 달리 얘기하면, 이것은 디스토션 스톱프와 리버브 세팅 등의 다른 프리셋 안에서 선택을 하게 해줍니다. 이 노브를 돌리면, 사용가능한 모든 세팅이 디스플레이에 표시됩니다. 그리고 더 돌려서 그것들중에서 선택 할 수 있습니다. 퍼포먼스 모드에서, **BROWSE**노브는 가능한 퍼포먼스의 리스트를 아주 재빨리 브라우징할 수 있습니다. 브라우저 모드에서는 가능한 릭들의 리스트를 빠르게 브라우징할 수 있습니다.

페이지 네입게이션 (4)

모줄이 포커스 상태에서, 그 모줄이 설정할 수 있는 파라미터가 한 페이지 이상일 때 이 버튼들은 페이지를 넘겨줍니다.

EXIT 버튼 (5)

이 버튼은 'PLAY'페이지로 돌아가기 위해 사용합니다. 또한 동작을 취소할때도 쓰입니다.

온/오프 버튼 (7)

이 버튼은 최근에 선택된 모줄이나 섹션의 온/오프를 설정합니다. 모줄이나 섹션버튼의 불빛이 이 모줄이 활성화되었는지 바이패스상태인지 보여줍니다. 또한 모줄버튼 자체를 눌러서 모줄의 온/오프를 바꿀 수도 있습니다.

LOCK 버튼 (7)

이 버튼은 당신의 릭을 만들거나 바꾸었을 때 당신의 섹션이나 모줄에 더 이상의 변화를 막기 위해 사용합니다. 어떤 섹션의 모든 세팅을 보호하고 싶을 때, 이 버튼을 누릅니다. 한번 그 섹션이 잠기면, 다른 섹션(혹은 모줄)을 바꾸더라도 잠긴 섹션의 파라미터값은 변하지 않습니다.

스톱프 A의 와우 페달을 잠그고 싶다고 합시다. 그러려면 마음에 드는 와우 이펙터를 선택하고 여전히 그 이펙터가 포커스중이더라도 **LOCK**를 누릅니다. 그리고 원하는 만큼 많이 릭을 바꿀 수 있습니다. 그래도 스톱프A에 있는 와우 페달은 잠금을 풀 때까지 그대로 남아있습니다.

바이패스된 상태의 리버브를 잠가보는 예를 들어봅시다. 지금부터 나머지 세션에서 모든 사운드를 드라이하게 하고 싶다면, **REVERB**버튼을 잠시 눌러서 리버브를 불러와서 포커스시킵니다. 그리고 리버브를 오프로 바꿉니다. 그리고 **LOCK**를 누릅니다. 그러면 다른 릭으로 바뀌어도 그 릭안의 리버브는 오프상태가 돼서 갑자기 리버브가 걸리는 것을 막을 수 있습니다.

또한, 몇가지 섹션 등에서 새로운 조합을 만들 수 있도록 창의적으로 잠금 기능을 사용할 수 있습니다. 예를 들면, 스택 섹션에서 당신이 좋아하는 앰프와 캐비닛의 조합을 찾아냈고 **LOCK**을 걸었습니다. 그리고 다른 릭으로 바꾼다면, 다른 스톱프와 이펙트가 걸려있는 다른 릭이지만 잠겨논 앰프와 캐비닛은 그 릭에서도 그대로 사용할 수 있습니다.

모듈을 잠궂놓는것도 다른 릭을 선택했을 때 변화가 없게 해줍니다. 그러나 당신은 여전히 잠궂진 모듈을 다시 불러내서 에디팅을 할 수 있습니다.-그저 잠궂진 모듈을 선택합니다. 그리고 세팅을 적당히 조절합니다.

모듈의 잠궂진상태를 알아보려면, LOCK버튼을 누르고 있으면, 버튼의 LED가 변합니다. 모든 잠궂진 모듈은 반짝이고, 잠궂지 않은 모듈은 반짝이지 않습니다. 각각의 모듈을 잠궂거나 해제하려면, LOCK버튼을 누르고 있는 동안 그것들의 각각의 버튼을 눌러줍니다.

복사/붙이기 버튼 (8)

복사/붙이기 버튼은 어떤 모듈을 잡고 그것의 데이터를 다른 비슷한 위치로 보내기 위해 사용합니다. 예를 들면, 하나의 스톱프의 세팅을 다른 스톱프로 복사하고 붙일 수 있습니다. 같은 릭안에서도 가능하고 다른 전체의 릭에서도 마찬가지입니다. 모듈을 선택하고 COPY를 누릅니다. 그리고 이동하려는 모듈을 선택하고 PASTE를 누릅니다. 끝입니다!

일반적으로, 캠퍼가 하나의 모듈에서 다른 모듈로 세팅을 복사시켜준다면 상식적으로 쉽게 이용할 수 있습니다. 예를 들어, 앰프 모듈로 리버브 세팅을 카피할 수 없습니다. 하지만 이펙트 섹션에서 슬롯 X나 MOD로 스톱프를 복사하는 것은 가능합니다. 한번 무엇이든 시도해보세요. 만약 당신이 하려는 것이 불가능하다면 캠퍼가 알려줄 것입니다.

저장 버튼 (9)

디스플레이 왼편에 있는 저장버튼은 당신이 만든 모듈이나 릭의 어떤 변화도 저장해줍니다.

에디트 페이지에서 저장버튼을 누르면 당신이 최근에 선택한 모듈의 세팅을 로컬 프리셋으로서 저장할 수 있게 해주거나, 그 릭 전체를 저장할 수 있습니다. 소프트 버튼을 사용해서 세 가지 다른 옵션에서 저장하기를 선택할 수 있습니다. 'REPLACE'는 최근 선택된 릭을 새로운 버전으로 덮어 씩니다. 'STORE AS..'는 새 이름으로 릭을 저장합니다. 'RENAME'은 릭의 이름을 바꿀 수 있습니다.

다음 단계로 릭의 이름을 에디팅할 수 있습니다.

Soft Button #1	INSERT 선택된 문자의 왼쪽으로 씩니다. Insert the selected character to the left.
Soft Button #2	CLEAR 선택된 반각과 문자를 지웁니다. Clear the selected space or character.
Soft Knob #1	TOGGLE 대문자와 소문자를 바꾼다. Toggle between upper case and lower case letters.
Soft Knob #4	SCROLL 글자를 스크롤해 선택한다. Scroll through the available characters.

한 번 더 STORE를 눌러 저장을 완료합니다.

게인 노브 (10)

게인노브는 디스토션의 양을 조절하고 울트라 클린 톤에서 완전한 디스토션 톤까지 극도로 넓은 범위를 모두 커버합니다. 게인은 심지어 오리지널 앰프가 게인의 레인지가 한정되어 있어도 모든 프로파일에서도 더 넓은 범위를 컨트롤합니다.

게인 파라미터는 레벨상의 어떤 게인의 손실이라도 복구해줍니다. 어떠한 앰프 프로파일에서도 게인 양을 제로로 돌리면 완전히 디스토션이 걸려서 라우드하게 감지되어있던 사운드조차 디스토션이 제거되고 놀리지 않은 소리로 변화합니다.

클린 사운드에 대해 이야기해보자면, '라우드하게 감지된 소리'와 관계되어 있는 게인 레벨이라는 관점에서 이야기할 수 있습니다. 디스토션 사운드, 즉 라우드하게 감지된 소리라는 것은 기타의 소리의 크기가 아니라 디스토션(찌그러짐)의 양에 의해 결정됩니다. 반면에, 디스토션이 없는 라우드함으로 감지되는, 순수하게 클린한 사운드는 기타의 픽업의 종류 등에 따라 다릅니다. 캠퍼의 클린 사운드의 복구 기능은 그러한 레벨의 차이를 강조해주는 것입니다.

그래서, 당신의 게인을 제로로 내렸을 때 만약 당신의 기타 사운드의 볼륨이 너무 낮거나, 높다면 'INPUT CLEAN SENS'를 조절하세요. 이것은 클린 인풋의 감도를 조절해서 클린 사운드도 디스토션된 소리와 같은 라우드함을 가지게 해줍니다. 당신이 캠퍼의 최대 성능을 발휘하고 싶다면 이 감도를 조절하는 것은 반드시 필요합니다.

인풋 버튼 (11)

당신의 기타의 인풋 감도를 세팅하는 인풋 섹션에 들어가려면 인풋 버튼을 누릅니다. 이 섹션에는 두 가지 파라미터가 있습니다. 'CLEAN SENS'와 'DISTORTED SENS'입니다. 각각은 연결된 노브로 예민하게 조절할 수 있습니다. 연결 노브인 NOISE GATE도 역시 인풋 섹션에 포함되어 있습니다.

인풋섹션은 기본세팅(디폴트 세팅)으로 잠겨있습니다. 이 세팅은 당신이 잠금을 풀때까지 모든 릭이나 퍼포먼스에 적용됩니다. 이 섹션을 풀면, 인풋 세팅은 개별적으로 저장되고 릭 마다 불러 오게 됩니다. 또한, 인풋 섹션을 잠금으로 유지하고, 각기 다른 기타로 로컬 프리셋을 생성할 수 있습니다. 그러면 이 프리셋들 안에서 독립적으로 릭을 바꿔가며 사용할 수 있습니다.

* 예를 들면, 여러 대의 기타를 사용하고 싶다면, 그 기타에 맞게 각각 세팅된 로컬 프리셋을 사용할 수 있습니다. 당신이 기타를 바꿀 때, 간단하게 관련된 로컬 인풋 프리셋을 선택할 수 있고, 나머지 릭들은 변하지 않고 그대로 남아있습니다. 기억하세요-인풋 섹션은 기본값으로 잠겨있고, 그러므로 릭을 바꿔도 영향을 받지 않습니다.

-클린과 디스토션 센서

기타는 스트링의 굵기나 픽업에 따라 각각 다른 아웃풋을 가집니다. 예를 들면, 험버커 픽업은 싱글코일에 비해 더 높은 출력을 내고, 액티브 기타는 더 높은 시그널 레벨을 가집니다.

이미 얘기했듯이, 악기 인풋을 클린 센서로 조절함으로써, 클린 사운드를 디스토션사운드 처럼 라우드하게 보상해줍니다. ‘클린 센서’는 클린 사운드의 앰프나 이펙트들이 드라이브 걸리게 하는 것이 아니라, 볼륨을 결정해줍니다.

*극도로 높은 레벨의 기타는 원치 않는 디스토션을 만들 수 있습니다. 이것을 방지하기 위해서 우리는 더 낮은 ‘클린 센서’값을 권장합니다.

만약 기타가 대부분의 프리셋 릭에서 디스토션이 너무 걸려있다면(혹은 너무 부드럽거나), ‘디스토션 센서’를 제로 포지션부터 왼쪽, 오른쪽으로 조절해서 당신의 기타 레벨을 맞추세요.

인풋 LED (12)

LED는 인풋 시그널의 레벨을 표시합니다. 초록색이면 OK, 노란색도 OK, 빨간색이면 너무 높습니다.

노이즈 게이트 노브 (13)

이 노브는 아주 영리한 방식으로 당신의 기타의 힘과 노이즈를 제거해주는 노이즈게이트를 컨트롤합니다. 노이즈나 힘이 사라질때까지, 노브를 오른쪽으로 돌리세요.-그 지점 이후까지 돌리지는 마십시오. 기타 사운드가 바뀌거나 약해질 수 있습니다. 적당한 위치로 맞춰놓으면, 여전히 스트링이 울리고 있는 동안에도 노이즈와 힘이 제거된 것을 알 수 있습니다. 클래식 노이즈 게이트에서는 더 추가적인 릴리즈 컨트롤을 필요하지 않습니다. 노이즈 게이트 세팅은 릭의 한 파트로 저장해 놓을 수 있습니다.

치킨헤드 노브를 프로파일러 모드로 놓으면, 노이즈 게이트가 연결된 앰프에 자동으로 작동합니다. 하지만 소리자체에 어떠한 방해도 하지 않습니다.

아웃풋/마스터 버튼 (14)

이 버튼은 ‘마스터 볼륨’이나 ‘아웃풋 라우팅’같은 세팅을 포커스해줍니다. 이 세팅은 모든 것에 작용해 (글로벌 세팅) 릭으로 따로 저장되지 않습니다. 각각 다른 클럽, 스튜디오, 연습실에서 사용하기 편하도록 로컬 세팅을 이용하여 특정한 세팅을 저장해서 사용할 수 있습니다.

*연결된 소프트 버튼으로 MONITOR OUT에는 스피커 에뮬레이션이 나가지 않도록 할 수 있습니다. 이것은 컴퓨터에 기타 캐비닛을 구동시키기 위해서 파워 앰프만 직접적으로 연결하려고 할 때 사용합니다. 뒤에 더 자세한 사항을 설명하겠습니다.

마스터 볼륨 노브 (15)

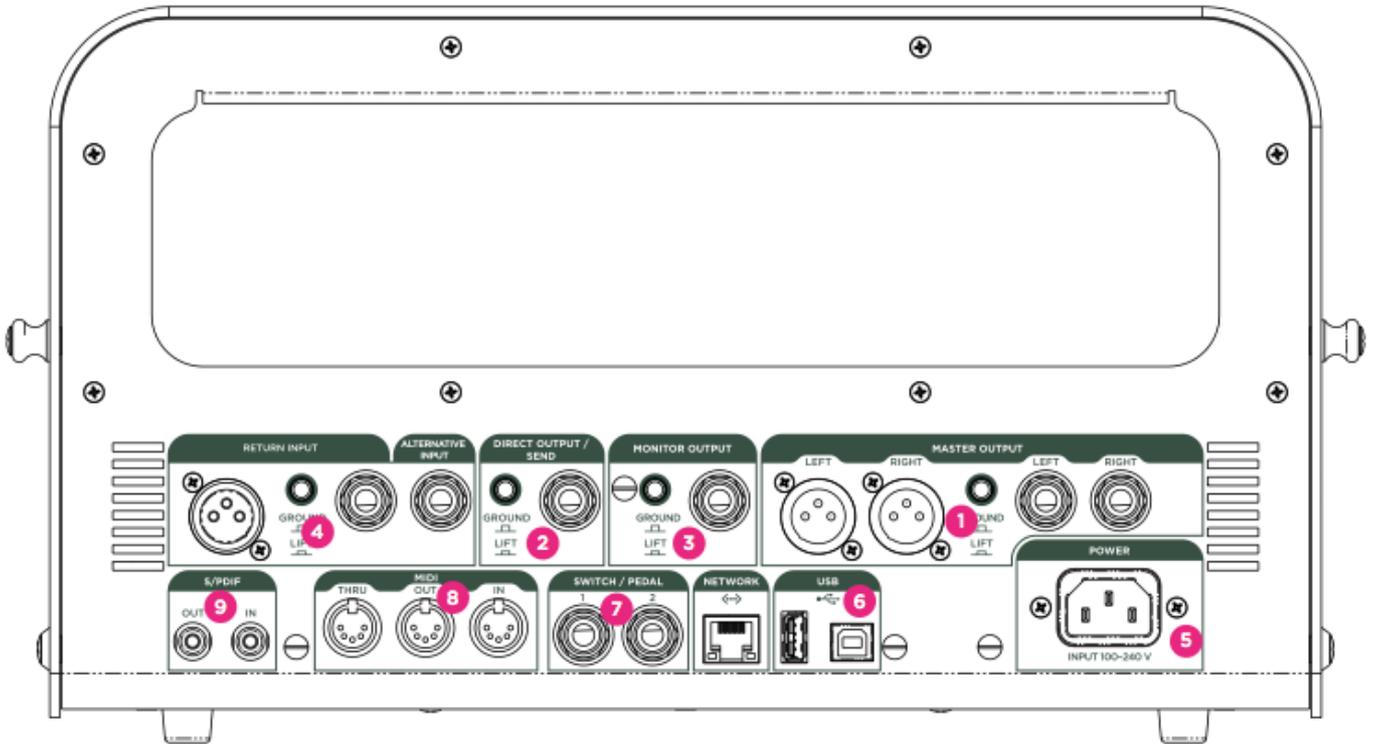
마스터 볼륨은 언제나 적용되므로(글로벌 세팅) 릿으로 저장되지 않습니다. 헤드폰 볼륨을 조절하려면, 아웃풋 섹션에 있는 연관된 소프트 컨트롤로 OUTPUT버튼을 눌러서 조절하세요. 볼륨을 바꾼다고 사운드의 컬러는 변하지 않습니다.

볼륨 노브 (16)

볼륨은 릿의 볼륨을 조절하고, 그 릿의 한 부분으로 저장할 수 있습니다. 각각의 릿끼리 볼륨이 다르면 이 노브로 조절하세요. 그리고 다시 한번, 볼륨을 바꾼다고 사운드의 컬러에 영향을 끼치지 않습니다.

뒷면 살펴보기

지금까지 전면 패널을 보았습니다. 이제 후면부를 살펴보겠습니다.



마스터 아웃 섹션 (1)

여기가 당신의 메인 스테레오 출력단입니다. 이 아웃풋들을 레코딩 스튜디오의 믹싱 데스크에 연결하거나, 공연장에서 하우스 믹서의 입력단에 연결할 수 있습니다. 이 아웃풋들은 릭(앰프, 캐비닛, 그리고 모든 이펙트) 전체를 출력합니다. 아웃풋은 XLR이나 4/1인치 잭 모두를 지원합니다. 모든 인/아웃에는 험노이즈를 방지하기 위한 그라운드 리프트를 지원합니다.

모니터 아웃 섹션 (2)

이 모노 아웃풋은 캠퍼를 스테이지 모니터로 연결할 때 사용합니다. 이 아웃풋도 역시 그라운드 리프트를 지원합니다.

또한 이 아웃풋을 파워 앰프나 일반적인 기타 캐비닛에도 연결할 수 있습니다. 이런 경우엔 기타 캐비닛으로 스피커 성향을 재현하려는 신호가 기타 캐비닛으로 들어가서 원치 않는 사운드가 섞일 수 있으므로, 아웃풋 페이지에서 'MONITOR CAB OFF' 버튼을 눌러 캐비닛 시뮬레이션을 오프해야 합니다.

다이렉트 아웃풋/센드 (3)

이 부분은 모노로 다이렉트 아웃풋 신호를 보내줍니다. 이 아웃풋의 목적은 프로파일링하는 동안 레퍼런스 앰프로 시그널을 보내주기 위해서 입니다. 하지만 그 이상의 기능으로도 사용할 수 있습니다.-다이렉트 아웃풋을 리턴 인풋과 함께 조합해서 이펙트 룩을 만들 수 있습니다. 이 경우, 다이렉트 아웃풋은 모노 센드가 됩니다.

만약 이 아웃풋을 이펙트 룩으로 이용하지 않는다면, 그냥 오리지널의 기타 시그널을 내보냅니다. 그래서, 기타를 드라이하게 녹음하고 싶다면, 다이렉트 아웃풋을 녹음기거나 오디오 인터페이스의 인풋에 연결하면 됩니다.

리턴/알터너티브 인풋 (4)

이 인풋들은 외부의 기기들과 컴퓨터를 연결할 때 사용합니다. 이것의 주된 용도는 프로파일링을 할 때입니다.-또한, 레퍼런스 앰프로부터 받는 인풋으로 사용합니다. 4/1인치 잭 인풋은 디지털 앰프나 스피커 시뮬레이션, 혹은 믹싱데스크의 서브그룹으로부터 라인 레벨의 시그널을 받는데 이용합니다. XLR인풋은 마이크같은 인풋에 적합합니다. 컴퓨터의 XLR인풋은 팬텀 파워를 지원하지 않는 것에 주의하십시오.

이미 설명했듯이, RETURN은 DIRECT OUT과 함께 외부로 모노 이펙트 룩을 만드는데 사용할 수 있습니다. 당신의 시그널 플로우에 따로 가지고 있는 외부의 하드웨어 이펙트를 부가시키기 위해 스템프들 중에 하나를 'LOOP MONO' 혹은 'LOOP DISTORTION'을 선택해서 사용하십시오. 이펙트 섹션(X 혹은 MOD)에서 LOOP STEREO를 선택할 수도 있습니다. 이 경우엔, RETURN은 ALTERNATIVE INPUT과 함께 스테레오 룩 리턴을 만들 수 있습니다.

파워 커넥터 (5)

제공되는 전원케이블을 전원에 연결하십시오. 100-240V AC를 지원합니다.

USB (6)

USB에 백업이나 OS 업데이트를 위해 USB스틱을 연결하십시오. 자세한 사항은 '업데이트, 백업, 사운드 공유하기'부분을 참고하십시오.

페달과 스위치 (7)

몇가지 기능은 컨트롤 할 수 있도록 다양한 페달과 스위치들을 연결할 수 있습니다. 페달 #2는 볼륨페달로 초기 지정되어었습니다. 풋 스위치를 연결했을 때, 다양한 기능으로 지정할 수 있도록 시스템 모드의 파라미터를 이용하십시오. 페달 #1은 와-타입 페달로 초기화되어 있습니다.

미디 (8)

이 포트로 캠퍼를 미디 장비와 연결할 수 있습니다.

S/PDIF 디지털 I/O (9)

이 디지털 아웃과 인풋으로 캠퍼를 다른 컴퓨터나 오디오 인터페이스같은 S/PDIF 호환 장비와 연결할 수 있습니다

튜너 사용하기

치킨헤드 노브위의 튜너 LED는 언제나 활성화되어 있습니다. 그래서 연주 중에 언제든지 당신의 튜닝을 확인할 수 있습니다. 튜닝 모드가 아닐때라도, LED는 계속 당신의 기타가 튠이 맞는지 틀렸는지를 보여 줍니다. 만약 기타의 튠이 많이 틀려있다면, 바깥쪽의 LED 두 개만 빛나게 됩니다. 기타의 튠이 점점 올바른 튠으로 가까워지면, 가운데의 LED가 점점 밝아집니다. 올바른 튠이 되면 가운데의 LED만 빛납니다. 정확한 튜닝을 위해서 가운데의 흰색 LED만 불이 들어오고 주위의 초록색 LED는 꺼지도록 확인하십시오.

만약 더 자세한 튜닝을 원한다면, 치킨 헤드 노브를 돌려서 튜너모드로 맞추십시오. 튜너모드로 들어가면 커다란 튜너의 그래픽이 나타나면서, 특별한 튜너 기능들이 가능해집니다.

Mute Signal	오디오 신호가 마스터 아웃풋으로 나가게 할지를 설정합니다. 기타소리를 밖으로 나가지 않게 튜닝하고 싶다면 뮤트 시그널을 선택하세요! 소리는 뮤트되지만, 오로지 튜너모드안에 있을 때만입니다. 기타를 바꾸거나 할때, 일시적으로 뮤트 시그널에 아주 편리합니다. <small>Use Mute Signal to turn off the output of the guitar. This is a great way to turn off the signal temporarily; for example, to avoid unwanted noise when you change guitars.</small>
Master Tune	당신의 기타를 440 Hz 이외의 다른 피치로 튜너의 설정을 바꿀려고 할때 마스터튠을 선택합니다 <small>Use Master Tune to set the base pitch of the tuner. Use you need to set your guitar to something other than 440 Hz.</small>

* 튜너모드가 가동 중일 때, LED는 작은 신호에도 더 민감하게 작동합니다.

릭 만들기

만약 당신이 이 전에 디지털 기타 프로세서등을 사용해 본적이 있다면, 당신만의 리크를 만드는 것이 아주 재미있는 일이란 것을 알고 있을 겁니다. 캠퍼에서도 역시 놀라울 정도로 쉽게 할 수 있습니다! 그저 어떤 모줄이나 섹션을 포커스 시키고, 실행시킵니다. 그리고 브라우저 노브를 이용해서 프리셋중 하나를 선택하면 됩니다. 거기에, 필요하다면 당신의 취향에 따라 노브를 돌리기만 해도 됩니다. 시작을 돕기위해 모줄들의 개요를 정리해 보겠습니다.

스톰프 섹션

모노 섹션입니다. 당신이 버추얼 기타앰프를 연결하기 전에 쓸 수 있는 모든 스톰프박스들의 시뮬레이션을 포함하고 있습니다. 비어있는 스톰프 슬롯은 관련된 스톰프 A/B/C/D 버튼으로 활성화 시킬 수 있습니다. 포커스를 맞추면, 소프트 버튼이 기본으로 지정된 와 알고리즘에서 'ENABLE'을 가리킵니다. 또는, 타입 노브를 이용해서 모든 스톰프 알고리즘들을 브라우즈할 수 있습니다. 옵션들을 선택하면 스톰프가 선택되고 리스트는 사라집니다.

-스톰프 타입

스톰프 섹션에는 와 이펙터에서부터 컴프레스 필터까지, 다양한 타입의 스톰프 박스들이 있습니다. 유명한 빈티지 페달들을 모델로 삼은 다양한 디스토션도 있습니다. 이것들중의 최고는 빈티지 코러스, 하이퍼 코러스, 비브라토, 에어 코러스, 플랜저, 페이지, 프레몰로, 로터리 스피커등을 포함하는 모줄레이션 스톰프들입니다.

대부분의 스톰프 파라미터들은 쉽게 이용할 수 있도록 되어있습니다. 그리고 모든 스톰프 파라미터들의 세부 사항들은 레퍼런스 메뉴얼에서 확인할 수 있습니다.

스택 섹션

이 섹션은 앰프 프로파일, 스피커 프로파일, EQ로 이루어져 있습니다. STACK버튼을 누르고 잠시 그대로 있으면 스택 설정 모드로 들어갑니다. RENAME버튼으로 스택의 이름을 다시 저장하거나 브라우저 노브로 모든 스택들을 브라우징 할 수 있습니다.

앰프 모줄

AMPLIFIER 버튼을 잠시 누르고 있으면 앰프 세팅을 위한 디스플레이가 보입니다.

-데피니션

이 파라미터는 프리앰프의 디스토션을 결정합니다. 모든 기타 앰프는 각각 다른 종류의 디스토션을 가지고 있습니다. 데피니션 파라미터는 프리앰프의 성향의 특징을 조절합니다. 프로파일링 과정에서는 자동으로 레퍼런스 앰프의 캐릭터를 최상으로 나타내기 위한 수치로 데피니션을 설정합니다. 보시다시피, 데피니션을 조절함으로써 프리앰프의 디스토션 성향을 완전히 바꿔놓을 수 있습니다. 예를 들면, 이 데피니션 컨트롤로 빈티지 앰프를 다른 스톱프를 추가하지 않고도 모던한 앰프로 바꿔놓을 수 있습니다. 아니면, 모던한 진공관 앰프를 프로파일링 할때, 이 데피니션으로 조금 더 드라이브할때의 빈티지 성향을 가질 수 있도록 컨트롤 할 수도 있습니다.

Settings on the left of the parameter range	둔탁하고 텁텁해지고, 블루지해지거나, 일정한 음역대에서 퍼퍼해지는 성향(Woody, muted, bluesy, or earthy textures with a muted dynamic range)
Settings in the middle of the parameter range	다이나믹이 더 살고 두텁고 크림리한 성향(fat, creamy)
Settings at the right of the parameter range	밝고 쉼시며 부티크적인 성향(sparkling, brilliant, interactive, boutique)

또한 이것으로, 필요할 때, 당신의 기타와 당신의 앰프 사운드를 조절할 수 있습니다. 당신이 최고의 발란스의 사운드를 얻을 때까지, 계속 실험해 보세요!

-파워 세이징

기타 시그널과 디스토션 사이에 서로 관련된 부분을 모델링한 것이 파워 세이징입니다. 가끔, 당신은 기타리스트들이 진공관이 ‘숨을쉴다’, ‘살아있다’같은 말을 하는 것을 들을 수 있을 겁니다.(tubes breathe) - 그것이 바로 파워 세이징입니다.

파워 세이징의 양을 더 많이 늘리면, 크런치 사운드의 에너지와 벨로시티가 더 강조됩니다. 기타 사운드는 디스토션이 걸린 시그널의 볼륨같은 것을 올리지 않고도 더 많은 에너지와 존재감이 생깁니다.

파워 세이징을 50% 넘어서게 돌리면 사운드 원래의 캐릭터의 손상없이 아날로그 진공관 앰프의 성향을 넘어서는 영역의 사운드를 얻을 수 있습니다. 끝까지 설정했을 때, 파워 세이징은 어떤 디스토션 사운드보다도 더 라우드하고 스파클링한 클린 사운드를 얻을 수 있습니다. 다른 말로, 파워 세이징은 오리지널 사운드의 다이내믹 레인지를 더욱 더 확장시킬 수 있다는 뜻입니다. 0%가 오리지널 다이내믹 레인지입니다.

-피크

이것은 또 하나의 독특한 기능입니다. 지속되는 사운드와는 독립적으로 피킹 어택의 날카로움과 레벨을 조절할 수 있습니다. 이것은 디스토션의 양과는 별개입니다. 컴프레서 없이도, 파라미터를 통해서 더욱 퍼커시브한 깨끗한 사운드를 얻을 수 있습니다. 디스토션이 짙은 사운드에서도, 디스토션에 의해 자연적으로 묻혀지는 어떠한 음의 피킹 어택도 되살려 낼 수 있습니다. 이것은 믹싱에서 더욱 효과적으로 리프를 잘라내게 할 수 있습니다. ‘PICK’를 적은 값으로 내리면 피킹 어택은 더욱 부드러워지고, 더욱 물 흐르는 듯한 사운드를 만들 수 있습니다.

-컴프레서

스택 섹션의 컴프레서는 다른 점이 있습니다. 시뮬레이트된 앰프서킷의 한 부분이기 때문입니다. 다른 말로, 앰프 섹션의 앞에 걸었을 때(프리-)와 뒤에 걸었을 때(포스트)가 완전히 다른 사운드가 됩니다. 디스토션 시그널은 컴프레서에 영향을 받지 않습니다. 오로지 클린 사운드만이 부스트됩니다. 당신의 연주의 다이내믹은 완벽하게 보존됩니다. 당신이 피킹하는 강약에 따라, 크런치한 사운드부터 클린 사운드까지 다 얻을 수 있습니다. 기타의 볼륨 노브가 작동하는 방식과 일치합니다. 예를 들면, 기타의 볼륨 노브

를 줄이면 사운드의 에너지는 그대로이지만 크런치한 사운드가 클린 사운드의 다이내믹으로 바뀌는 것과 같은 원리입니다.

*레퍼런스 가이드에서 앰프 파라미터에 관한 더 많은 정보를 볼 수 있습니다.

EQ 버튼

EQ버튼을 누른 채로 있으면 포커스 됩니다. 디스플레이 밑의 소프트 노브가 EQ의 다음 파라미터를 조절할 수 있게 해줍니다.

Soft Knob #1	Low frequency range.
Soft Knob #2	Mid frequency range.
Soft Knob #3	Treble frequency range.
Soft Knob #4	Presence.

캐비넷 버튼

캐비넷 섹션을 포커스 해줍니다. 다른 프로파일로부터 새로운 스택을 만들 때 자유롭게 캐비넷과 앰프를 조합할 수 있고, 다음의 세 가지 파라미터로 모든 캐비넷을 설정할 수 있습니다.

-하이 쉬프트, 로우 쉬프트

이 둘의 파라미터 모두 프로파일된 캐비넷의 형성음의 캐릭터에 영향을 줍니다. 하이 쉬프트는 더 높은 사운드를 더 두드러지게 해주고, 로우 쉬프트는 낮은 형성 음들에 같은 영향을 줍니다. 이 컨트롤들은 캐비넷의 크기가 바뀔 때의 변화를 시뮬레이팅한 것입니다.

-캐릭터

이 파라미터는 전반적인 캐비넷의 성향을 바꿀때 사용합니다. 노브를 오른쪽으로 돌리면 프리퀀시 곡선 상에서 하이와 로우를 확장시킵니다. 그래서 더욱 존재감이 생기지만, 너무 많은 값을 설정하면 시끄럽고 찢어지게 들릴 수 있습니다. 왼쪽으로 노브를 돌리면, 레인지의 범위 사이에 부드러움을 주게 되고, 캐비넷의 캐릭터를 평범하게 바꿔 줍니다. 왼쪽 끝까지 돌리면, 아날로그 캐비넷을 시뮬레이션한 소리를 내게 됩니다. (종종 제한된 프리퀀시 안에서만 소리가 나고, 캐릭터가 적은 사운드입니다)

이펙트 섹션

이펙트 섹션은 모노 스톱프를 거쳐 스택을 지나온 후에 스테레오 이펙트들을 추가 할 수 있는 섹션입니다. 다음의 모줄로 이루어져 있습니다.

-X

스톱프 섹션의 X 스톱프와 같은 이펙터들입니다. 하지만 스테레오로 걸수 있고, 특히 같은 사운드위에 퍼지는 듯한 코러스같은 이펙터일때 유용합니다.

-MOD

스톱프 섹션의 MOD와 같은 이펙터지만, 코러스나 플랜저, 페이저, 로터리같은 모줄레이션 이펙터일때 특별히 효과를 발휘하도록 하드웨어로 컨트롤 할 수 있도록 설계했습니다. 이러한 이유로 우리는 이러한 타입의 이펙터들을 위해 이 슬롯을 쓰기를 권장합니다. 모줄레이션 레이트와 인텐시티등은 연결된 RATE와 INTENSITY노브로 컨트롤됩니다.

-딜레이

빌트인 딜레이 이펙터들입니다. 딜레이 시그널의 스테레오나, 반복되는 양, 사운드의 캐릭터를 설정할 수 있습니다. 딜레이 피드백 또한 연관된 하드웨어 노브로 편리하게 컨트롤 가능합니다.

캠퍼는 DELAY모줄에서 다음과 같은 3가지 타입의 딜레이를 제공합니다.

Tap Delay	선택된 리세팅이나 탭템포 버튼에 의해서 딜레이 타임이 탭포와 연동됩니다. The delay time is tied to the tempo, set by the settings, or by the TAP tempo button.
Free Delay	템포와 무관하게 밀리세컨 단위로 자유롭게 조절이 가능합니다. Delay time is freely adjustable in milliseconds, independent from the TAP tempo. The delay time can be changed transparently, with no audible artifacts, which is also true for the tap delay.
Analog Delay	프리딜레이처럼 밀리세컨 단위로 딜레이 타임이 조절되지만, 과격한 피치 쉬프트나 도플러 이펙트처럼 극단적인 효과를 낼 수 있습니다. Delay time is adjustable in milliseconds, but in the free delay. However adjusting the delay time will create those crazy pitch shifts or Doppler effects, known from the good ol' bucket brigade delays.

딜레이 파라미터의 더 자세한 사항은 레퍼런스 메뉴얼에서 볼 수 있습니다.

-딜레이 LED

템포와 연동되어서 딜레이 패턴이 깜빡입니다.

-리버브

몇가지 룸 타입, 홀타입 리버브를 포함합니다. 전면푸의 위쪽에 위치한 하드웨어 노브로도 리버브 타임과 믹스 값을 조절할 수 있습니다.

* 다른 딜레이나 리버브를 쓰는 다른 릭으로 바뀌어도 딜레이, 리버브의 마지막 여음은 그대로 유지됩니다. 이것을 spill over라고 합니다.

템 템포

-탭 버튼

당신이 연주하는 곡의 템포에 따라 많은 이펙터들의 템포적인 파라미터들이 결정됩니다. 탭딜레이에서의 딜레이 타임, 또는 페이지, 플랜저, 트레몰로나 다른 모줄레이션 이펙터들의 레이트 등입니다.

템포가 세팅되면 파라미터들은 헤르츠나 초 단위로 당신에게 정확하게 보여질 것입니다.

템포를 정하는 세 가지 방법입니다.

- * 원하는 템포로 탭버튼을 누릅니다.
- * 릿 메뉴에 있는 템포 파라미터를 이용해서 원하는 비트를 선택합니다.
- * 다른 장치에서 미디 클락을 보냅니다.

템포가 설정되고 실행되면, 연동되어 있는 모줄레이션 이펙트의 레이트 파라미터가 정확한 시간 값 대신 당신의 연주되는 값을 보여줍니다.

각각의 연주 값은 두 번이나 세 번 깜빡이는 것으로 표시됩니다.

‘TEMPO ENABLE’ 소프트 버튼은 릿 메뉴에 있습니다. 여기서 템포를 온/오프 할 수 있습니다.

- * 만약 릿에 세팅된 템포가 있다면, 관련되어 있는 모든 파라미터들이 표시됩니다.

시스템 구성하기

시스템 버튼

글로벌 세팅 페이지로 들어가게 해줍니다. 글로벌 세팅은 리크를 바꾸어도 그대로 유지됩니다. 시스템 메뉴의 파라미터는 페달 세팅, LED 감도, 화면 밝기, 날짜와 시간 등입니다.

모줄 버튼 동작

모줄 버튼은 두 가지 기능이 있습니다.

- * 모줄 온/오프를 바꿔줍니다 (짧게 버튼을 누릅니다)
- * 가져온 모줄을 포커스해줍니다 (잠깐동안 버튼을 누르고 있습니다)

만약 이펙트를 포커스 시키기 위해 버튼을 잠시 누르고 있는 것이 불편하다면, 시스템 메뉴의 DIRECT EDIT를 활성화 시켜서 버튼의 동작을 바꿀 수 있습니다. 이 모드로 바꾸면, 모줄 버튼을 짧게 눌러도 모줄이 포커스되고, 리크나 시스템버튼도 마찬가지로입니다.

모줄의 온/오프를 바꾸는 방법에는 두 가지가 있습니다. 모두 이펙트를 불러와서 포커스 시키고 ON 버튼을 누르거나, 바꾸고 싶은 모줄 버튼을 누르는 동안 ON 버튼을 잠시 눌러줍니다. 이 과정은 어떠한 상황에서도 적용됩니다. 어떤 이펙트를 에디팅하는 동안, ON 버튼을 누르고 있고 다른 관련된 모줄 버튼의 누른채로 이펙트의 온/오프를 바꿀 수 있습니다.

미디 페달로 리크 바꾸기

미디 프로그램으로 각각의 리크에 번호를 부여할 수 있습니다 (최대 128개의 리크까지) 그렇게 하려면 브라우즈 모드에서 리크를 선택하고 시스템 버튼을 누릅니다. 미디 세팅 페이지로 들어가서 'PrgChg Settings' 소프트 버튼을 위치시킵니다. 이 버튼을 누르면 지정할 수 있는 모든 리스트가 보입니다.

리크 버튼

이 버튼으로 프론트 패널에서는 보이지 않는 (예를 들면, 템포같은) 그 리크와 관련된 파라미터들을 조절할 수 있습니다.

퀵 버튼

즉시 유저가 설정해놓은 페이지를 띄워 줍니다.

퍼포먼스 모드 사용하기

(현재 퍼포먼스 모드 기능은 사용할 수 없습니다. 지속적인 OS펌웨어 업데이트를 통해 조만간 이 모드를 사용할 수 있습니다. 펌웨어는 OS 시스템 외에도 새로운 이펙터가 추가되기도 하고, 버그 수정, 기능 개선, 새로운 팩토리 리등을 제공합니다. 그에 따라 메뉴얼도 지속적으로 업데이트 됩니다. 27/09/2012)

에디팅 퍼포먼스

이 모드는 라이브 연주를 위한 모드입니다. 우리가 '퍼포먼스'라고 부르는 리들을 정리하고 구성할 수 있습니다. 각각의 퍼포먼스는 한 개의 슬롯에 다섯 개의 리들을 한꺼번에 담을 수 있습니다. 그 리들사이를 쉽고, 빠르게 바꿔줄 수 있습니다. 예를 들면, 곡의 버스부터 코러스 사운드까지 풋스위치나 미디로 바꿀 수 있습니다.

리들의 순서를 리드 레프트,라이트 버튼으로 찾을 수 있습니다.

'GET RIG'소프트 버튼은 퍼포먼스안에 있는 최근에 선택됐던 리드를 선택하고, 브라우저 노브로 리들의 리스트를 스크롤 할 수 있습니다. 선택을 하고 LOAD버튼을 누르세요.

퍼포먼스 모드 스크린에서, 'ARRANGE PERFORMANCE' 소프트 버튼으로 당신이 선호하는 대로 순서를 맞춰놓은 리들을 열 수 있습니다. 다음, 가고자 하는 슬롯으로 소프트 버튼이나 레프트/라이트 버튼을 사용해서 이동합니다. 마지막으로 'MOVE SLOT'이 당신이 선택한 곳으로 이동해줍니다. 'RENAME SLOT'은 '버스'나 '코러스'같은 알아볼 수 있는 이름으로 바꿀수 있게 해줍니다.

퍼포먼스를 관리하는데 더 자세한 사항은 레퍼런스 메뉴얼을 참고하십시오.

업데이트, 백업, 사운드 공유하기

캠버의 오퍼레이팅 시스템은 새로운 기능이나 보안을 내려받기 위해서 업데이트할 수 있습니다. 필요한 것은 인터넷이 연결된 PC나 MAC, 그리고 USB 스틱입니다.

오퍼레이팅 시스템 업데이트하기

새로운 오퍼레이팅 시스템으로 당신의 캠퍼를 업데이트하십시오.

당신의 컴퓨터로부터 캠퍼로 파일을 보내려면 처음에는 비어있는 USB 스틱이 필요합니다. USB스틱을 캠퍼에 처음 연결을 하면, 캠퍼는 최고의 안정성을 위해 그것을 포맷합니다.

다음 단계는 최신의 오퍼레이팅 시스템을 다운받습니다. 다음의 주소에서 무료로 업데이트를 다운받을 수 있습니다.

WWW.KEMPERAMPS.COM/START/

downloaded.zip을 풀고 'kaos.bin'이라는 업데이트 파일을 찾습니다. 컴퓨터에서 그 파일을 포맷된 USB 스틱안의 'OS Update' 폴더로 복사합니다. 그리고 캠퍼에 스틱을 연결합니다. 몇 초뒤에 스크린에 뜨는 지시사항을 따릅니다.

백업을 만들고 복구하기

우리는 당신의 릭들과 퍼포먼스를 백업해 두기를 권장합니다. 그러려면, 캠퍼를 브라우즈 모드로 바꾸고 USB 스틱을 캠퍼에 연결합니다. 'EXTERNAL STORAGE'버튼을 누르면 다음의 옵션들이 나타납니다.

-백업

당신의 캠버를 백업하기 위한 옵션입니다. 백업은 모든 유저가 만든 릭, 퍼포먼스, 로컬 프리셋들을 포함합니다. 만약 예전의 백업이 이미 남아있다면, 지워지지는 않지만, 자동으로 새 이름으로 바뀝니다. 백업하려면, 'BACK UP'버튼을 선택하고 백업이 완료될 때까지 기다립니다. 이 과정은 몇 분 정도가 걸릴 수 있습니다. 그전까지 스틱을 절대로 제거하지 마세요. 성공적인 백업이 끝나면 USB 스틱안의 'Backups' 폴더에 저장됩니다.

-복구

이 옵션은 당신의 USB스틱으로부터 캠버로 백업을 복구시킵니다. 여러 개의 백업이 탐색 되면, 가장 최근의 것으로 자동으로 복구됩니다. 'RESTORE'버튼을 선택하고 이 과정이 끝날 때까지 기다립니다. 백업 복구는 모든 릭, 퍼포먼스, 로컬 프리셋이 대체됩니다. 존재하는 내용과 백업 파일을 통합시키기 위해서는, 다음의 과정을 따르세요.

중요한 릭, 퍼포먼스, 로컬 프리셋들

지속적으로 우리는 당신에게 놀랄만한 최상의 퀄리티의 프로파일과 릭을 제공할 것입니다. 모두 이곳에서 다운로드할 수 있습니다 - WWW.KEMPERAMPS.COM/START/

이 파일들을 당신의 컴퓨터로부터 캠퍼로 보내기 위해서는, 당신의 USB 스틱에 있는 'Shared' 디렉토리 폴더로 복사하십시오. 그리고 캠퍼를 브라우즈 모드로 바꾸고 캠퍼의 뒤쪽의 USB 슬롯으로 스틱을 연결합니다. 몇 초간 기다린 뒤에 'EXTERNAL STORAGE' 버튼을 누르면 새로운 콘텐츠를 가져올 수 있는 옵션이 표시됩니다. 새로 가져오는 콘텐츠들은 이미 존재하고 있는 프로파일, 릭, 퍼포먼스들과 통합될 것입니다.

* 다른 플랫폼과 달리, USB 스틱을 언마운트 할 필요없이, 한번 이 과정이 완료되면 간단히 USB 스틱을 제거하기만 하면 됩니다.

* 백업과 존재하는 콘텐츠를 통합시키려는 경우에는, 위에 설명한 대로, 컴퓨터를 이용해서 'Backups' 폴더에서 백업을 복사하고 'Shared' 폴더로 이동시킵니다.

컴퍼와 미디

릭들을 바꾸기 위해서 미디를 사용할 수 있습니다. 당신의 컴퓨터나 미디 인터페이스, 미디 컨트롤 페달을 이용해서 컴퍼에 미디 신호를 보낼 수 있습니다.

더 자세한 사항은 레퍼런스 매뉴얼을 참고하세요