



사용자 설명서

SOVICO A/S 센터 안내

• 접수 방법 안내

내사하시어 직접 접수하시거나 택배로 접수하여 주시기 바랍니다.

• 무상 운임 안내

저희 제품을 구입한 날로부터 품질보증 기간 내에 정상적으로 사용한 상태에서 발생한 고장의 경우는 일체 무상으로 수리하여 드리며, 수리접수시 발생하는 운임(예: 택배)을 저희 회사가 부담하여 드립니다.

※ 고객 부주의로 인한 고장 및 손상은 제외입니다.

• 택배 접수시 유의사항

수도권, 지방 관계없이 지정 택배사인 CJ택배 과천 영업소(☎ 02-504-4544)로 예약 하시길 바랍니다.

제품을 보내실 때 내용물이 파손되지 않게 포장하셔서 보내 주셔야 합니다.

연락처와 제품의 상세 정보를 기재하여 제품과 함께 보내 주시기 바랍니다.

(연락처, 성명/상호명, 전화번호, 휴대폰번호, 주소, 제품의 상세정보, 모델명, 제품일련번호(Serial Number), 구입일자, 고장 상세내역, 기타 당부사항)

• 서비스 적용제품의 범위 안내

SOVICO를 통해 정식으로 수입된 제품에 한하여 서비스를 받으실 수 있습니다.

• A/S 센터 연락처

서울 서울특별시 서초구 방배 3동 1027-5 SOVICO 빌딩 1층

TEL : 02-2106-2800/4

FAX : 02-584-2106

안전 그림 안내

안전과 보증의 부적합을 막기 위하여 다음의 그림이 표시된 곳을 유의하여 읽어 주십시오.



경고

좌측 심볼은 제품 사용으로 인해 전기 충격을 받을 수 있으므로 이를 사용자에게 주의 시키는 심볼입니다.



주의

정삼각형 내부에 느낌표가 있는 그림은 중요한 작동과 유지를 사용자에게 주의 시키는 그림입니다.



주목

장비의 중요한 정보와 유용한 안내를 포함하고 있는 그림입니다.



헤드폰 안전 경고

헤드폰 아웃풋과 모니터 레벨의 중요한 정보와 유용한 안내를 포함하고 있는 그림입니다.

헤드폰 추천 저항 >= 150 Ohms

목 차

| | |
|---|----|
| 도입 | 5 |
| OVERVIEW..... | 6 |
| 60초 가이드..... | 6 |
| 배선 WIRING UP | 9 |
| BLOCK DIAGRAM | 13 |
| 모노 인풋 채널 (MONO INPUT CHANNEL) | 14 |
| 스테레오 인풋 채널 (STEREO INPUT CHANNELS) | 16 |
| 마스터 섹션 (MASTER SECTION) | 18 |
| 렉시콘 FX 프로세서 개관 (Lexicon® FX PROCESSOR OVERVIEW) | 20 |
| FX 조작 (FX OPERATION) | 20 |
| FX 프로세서 컨트롤 (FX PROCESSOR CONTROLS) | 21 |
| 리버브 (REVERBS) | 22 |
| 리버브 컨트롤 (REVERB CONTROLS) | 23 |
| 딜레이 (DELAYS) | 24 |
| 딜레이 컨트롤 (DELAY CONTROLS) | 24 |
| 모듈레이트 이펙트 (MODULATED EFFECTS) | 25 |
| 팩토리 리셋 (FACTORY RESET) | 26 |
| EFFECTS DATA CHART | 27 |
| EFX 콘솔의 사용 (USING YOUR EFX CONSOLE) | 28 |
| 믹서의 적용 (APPLICATIONS) | 30 |
| 스탠다드 커넥션 리드 (TYPICAL CONNECTING LEADS) | 33 |
| MARK-UP SHEETS..... | 35 |
| 추가적인 랙마운트 이어 고정 (FITTING OPTIONAL RACKMOUNT EARS) | 37 |
| EFX TYPICAL SPECIFICATIONS | 38 |

주요 안전 수칙

- ※ 이 안내를 읽으십시오.
- ※ 이 안내를 보관하십시오.
- ※ 모든 경고를 주의 하십시오.
- ※ 모든 안내를 따르십시오.
- ※ 이 장비를 물 근처에서 사용하지 마십시오.
- ※ 모든 장비는 건조된 천을 사용하여 깨끗하게 하십시오.
- ※ 환풍 장치의 열리는 쪽을 막지 마십시오. 생산자의 안내문에 적합하게 설치하십시오.
- ※ 열을 발생하는 어떤 장치라도 가까이 두지 마십시오. 예를 들어 라디에이터, 열 저항기, 난로, 또는 다른 장비(앰프를 포함)와 같은 것입니다.



- ※ 분극 또는 접지 타입 플러그의 안전 목적을 거스르지 마십시오.
 분극된 플러그는 두개의 날개(blade)를 가지고 있는데 이중 하나는 다른 하나보다 넓습니다.
 접지 타입 플러그는 두개의 날개와 하나의 세번째 접지 갈퀴(Prong)를 가지고 있습니다.
 넓은 날개 또는 세번째 갈퀴는 당신의 안전을 위하여 제공된 것입니다. 제공된 플러그가 당신의 콘센트에 맞지 않는다면 그 쓸모없는 콘센트를 대체하기 위하여 전기 기사에게 상의 하십시오.

- ※ 전원 코드를 발에 밟히거나 놀리는 것을, 특히 플러그, 콘센트 그리고 장비로부터 코드가 나가는 부분, 방지해 주십시오.



- ※ 특별한 추가 부속품들은 생산자에 의해서만 사용됩니다.

- ※ 생산자에 의해 특별히 만들어진 손수레, 스탠드, 삼발이, 선반받이 또는 장비와 같이 파는 물품들만을 함께 사용하십시오.
 손수레를 사용할 때는, 뒤집어져서 손상되는 것을 방지하기 위하여 신중을 기해 주십시오.
- ※ 번개, 태풍 또는 장시간 사용하지 않을 때에는 이 장비의 플러그를 빼 놓으십시오.
- ※ 모든 수리는 자격을 갖춘 서비스 기사에게 상담하십시오. 장비가 전원 공급 코드의 손상, 액체를 쏟았을 경우 또는 어떤 물건이 장비에 떨어졌을 때, 장비가 비나 수분에 노출 된 경우에 의해 잘 동작되지 않거나 떨어뜨렸을 때는 수리가 필요합니다.

주목: 이 장비의 모든 부품과 수리는 사운드크래프트 또는 권한 있는 대행사에 의해 행해져야 합니다.
 사운드크래프트는 권한을 갖지 않은 기사에 의한 수리, 부품교환 등에 대한 어떠한 책임도 질 수 없습니다.



경고: 불이나 전기적인 충격을 줄이기 위하여, 이 장비를 비나 수분에 노출시키지 마십시오.
 장비를 물에 젖거나 물이 튀기거나 하게 노출하지 마시고, 물이 차있는 물체, 예를 들어 꽃병을 장비 위에 놓지 마십시오. 불이 붙어있는 양초 또는 담배 등, 불꽃이 있는 물체를 장비 위에 놓지 마십시오.

- ※ 신문, 테이블 천, 커튼과 같은 물건으로 통풍구를 덮어서 통풍을 방해하지 마십시오.
- ※ 이 장비는 반드시 접지되어야 합니다. 어떤 환경에서도 안전한 접지는 메인 전선으로부터 분리되어서는 안됩니다.
- ※ 분리하는 장치는 메인 플러그입니다; 이것은 사용 준비가 되어 있도록 접근이 용이해야 합니다.
 이 장비는 반드시 접지되어야 합니다. 어떠한 경우에도 메인 리드(leads)로부터 메인 접지가 분리되어 있어서는 안됩니다.
 메인 리드의 와이어는 다음의 코드에 적합한 색을 가지고 있습니다.

| | |
|------|---------------------------|
| 접지: | 녹색 또는 노란색 (녹색 / 노란색 - 미국) |
| 뉴트랄: | 파란색 (흰색 - 미국) |
| 라이브: | 갈색 (검정색 - 미국) |

- ※ 메인 리드의 와이어 색이 당신의 플러그 터미널에 표시된 색과 일치 않을 때에는 다음의 방법을 따르십시오.
 - 녹색과 노란색의 와이어는 알파벳 E로 표시되어 있거나 접지 심벌이 그려져 있는 플러그의 터미널에 연결합니다.
 - 파란색의 와이어는 알파벳 N으로 표시되어 있는 플러그의 터미널에 연결합니다.
 - 파란색의 와이어는 알파벳 L으로 표시되어 있는 플러그의 터미널에 연결합니다.



플러그를 바꿀 때 이런 방식으로 색을 잘 맞춰서 연결해야 하는 것을 주의 깊게 확실히 해야 합니다.

도입

Soundcraft EFX 믹서를 구입해 주셔서 감사합니다.

EFX은 가격대비 효율성에서 가장 뛰어난 믹싱 솔루션입니다.

이것은 아주 저렴한 가격에서 사운드크래프트 제품에서 기대하는 모든 특성과 동작을 훌륭하게 해냅니다.

EFX이 도착했을 때 그 포장(Packing)은 제품의 한 부분으로써 앞으로도 사용할 수 있으므로 반드시 잘 보관해 놓아야 합니다.

Soundcraft 콘솔을 소유하는 것은 당신에게 이 방면에서 앞서나가는 제조업체의 전문적인 기술과 지원을 가져다 줄 것입니다.

그리고 30년이 넘는 지원의 결과로 몇몇 이 분야의 가장 유명한 이들을 지원하였습니다. Soundcraft 지식과 기술은 당신에게 당신의 믹싱으로부터 최선의 결과를 갖을 수 있게 디자인된 제품을 제공하기 위하여 프로페셔널한 전문가와의 친밀한 연락과 교육기관을 확보하고 있습니다.

양질의 부속품들과 탑재 기술을 이용한 최고의 제작 기준을 바탕으로, EFX는 가능한 쉽게 사용할 수 있도록 디자인 되었습니다.

우리는 두 가지 중요한 이유로 인하여 가장 효과적인 방식을 찾기 위하여 여러 해를 보냈습니다:

1) 엔지니어, 뮤지션, 작곡가와 프로그래머들 모두는 창작의 진행을 위하여 방해가 거의 없어야 합니다:

Soundcraft 제품들은 이러한 진행을 편안하게 할 수 있게 해주며, 명확하게 디자인 되었습니다.

2) 연주나 녹음에서 시간은 아주 비싸고 유용한 것입니다.

Soundcraft 제품들은 좋은 효율성에 의하여 이 분야의 수백만 사용자들에 의하여 인식되는 사용자 인터페이스를 가지고 있습니다.

Soundcraft 제품의 음질은 좋은 예입니다- 우리의 가장 비싼 콘솔들에서 사용하는 몇 가지 동일한 씨킷들이 EFX에 적용됩니다.

이것은 두말할 나위 없이 작은 포맷의 콘솔에 훌륭한 사운드크래프트의 품질을 가져다 줍니다.

당신은 또한 이 제품을 구매한 날부터 일년 동안 품질 보증이 된다는 것을 알고 기뻐할 것입니다.

EFX는 가장 최근의 높은 기술을 사용하여 디자인 되었습니다.

Soundcraft의 모든 콘솔은 현대의 믹싱 환경에서 발생하는 스트레스와 어려움에 당당히 맞서고 있는 것이 증명되고 있습니다.

EFX는 전 세계에서 가장 진보된 기술로 제작되었습니다.

그것은 PCB 기술을 탑재한 고 밀도의 표면으로부터, 정상적으로 듣는 범위 밖의 시그널을 잘 측정할 수 있는 테스트 장비를 지원하는 컴퓨터에 이릅니다.

각각의 콘솔들은 품질 검사 단계(포장 하기 직전)를 거치게 되는데, 사람이 듣는 과정을 또한 포함하고 있습니다.

Soundcraft사가 수년을 거쳐 배운 것은 사용이 유용하다는 것입니다- 제품을 사용하는 것만이 제품에 대한 사용자의 높은 요구를 확실히 충족시켜 줍니다.

사운드와 함께 안전하게 일하기

당신의 새로운 콘솔이 시그널을 줄 때까지 노이즈를 만들지 않을지라도, 이것은 앰프나 헤드폰을 통하여 과도한 시간 동안 모니터 할 때 듣는 것에 손상을 줄 수 있는 소리를 생산 할 수 있습니다.

청각을 사용하여 일할 때 주의 하시기 바랍니다.

-잘 이해되지 않는 부분(배우는 과정에서 모두가 겪는)을 조작할 때에는 확실하게 모니터를 낮추십시오.

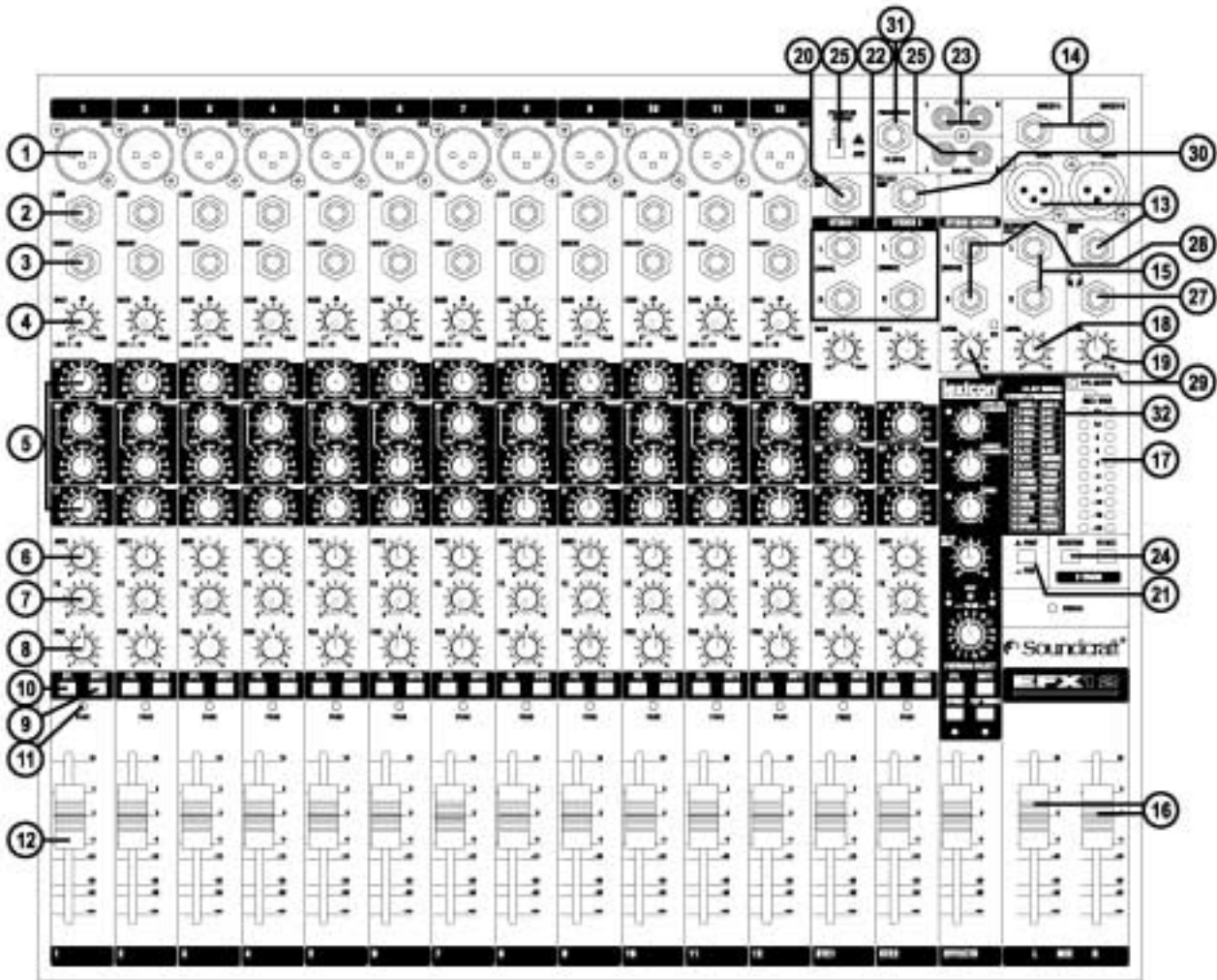
당신의 귀는 당신의 직업에서 가장 소중한 도구라는 것을 기억하십시오,

귀를 잘 관리 하십시오. 그러면 귀도 당신을 잘 관리해 줄 것입니다.

가장 중요한건 각각의 패러미터들이 어떻게 사운드에 영향을 주는지 찾아내는 경험을 두려워하지 마십시오.

- 이것은 당신의 창의력을 키워주고 최선의 결과를 위해 당신을 도와줄 것입니다.

OVERVIEW



60초 가이드

최대한 빠르게 이 콘솔을 익힐 수 있도록, 이 매뉴얼은 60초 가이드로 시작합니다.
이곳에서 여러분이 원하는 이 콘솔의 모든 측면에서 빠르게 정보를 찾을 수 있습니다.

1. MIC 인풋(XLR) (MIC INPUT XLR)

이곳은 마이크를 연결하는 곳입니다. 만일 컨텐서 마이크를 사용하신다면, 마스터 섹션의 상단에 있는 스위치를 눌러서 팬텀 파워를 공급해야 하는 것을 확실히 하십시오. **경고: 마이크를 연결하기 전 팬텀 파워를 넣지 마십시오.**

2. 라인 인풋(1/4" 잭) (LINE INPUT (1/4" Jack))

이곳은 라인 레벨의 소스들을 연결하는 곳입니다. 예) 신쓰, 드럼 머신, DI 등.

3. 인서트 포인트(1/4" 잭) (INSERT POINT (1/4" Jack))

이곳은 시그널 프로세서를 연결하는 곳입니다. 예) 컴프레서, 게이트 등.

4. 게인 컨트롤 (GAIN CONTROL)

입력되고 있는 시그널의 레벨을 증가시키거나 감소 시키는 용도로 이것을 조정합니다.

5. EQ 스테이지 (EQ STAGE)

시그널 톤(그 시그널의 특성)을 바꾸기 위하여 이 컨트롤들을 조정합니다.

6. AUX 1 SEND (AUX 1 SEND)

FX 유닛으로 연결된 시그널 레벨을 바꾸거나 아티스트 모니터(헤드폰/이어폰/스테이지 모니터) 레벨을 조절할 경우에 이 컨트롤들을 사용합니다.

7. FX SEND (FX SEND)

이 컨트롤은 FX 버스로 보내진 포스트 페이드 시그널의 레벨을 정합니다; 그곳으로부터 FX 프로세서로 연결이 됩니다.

8. PAN 컨트롤 (PAN CONTROL)

스테레오 필드에서 시그널의 위치를 잡기위하여 이 컨트롤을 사용합니다.

9. 뮤트 스위치 (MUTE SWITCH)

이 스위치가 눌러져 있으면 그 채널로부터 시그널을 들을수 없습니다. (포스트-뮤트 시그널).

10. PFL

이 스위치가 눌러져 있으면 시그널이 모니터나 헤드폰 아웃풋을 통하여 나옵니다.

이 스위치를 그 채널의 포스트-EQ 시그널(EQ가 작용한 후의 시그널:역자주)을 모니터 하기위하여 사용합니다.

11. PEAK LED

이것은 특정한 채널의 시그널이 왜곡(Distorting/Clipping)되어지는 것에 가까워질 때를 표시해 주는 역할을 합니다.

12. 인풋 채널 페이더 (INPUT CHANNEL PADER)

이것은 믹스 버스와 포스트-페이드 센드로 가는 레벨을 조정합니다.

13. 믹스 아웃풋(XLR) & 모노 아웃(1/4" 잭) (MIX OUTPUT (XLR) & MONO OUT (1/4" Jack))

이곳을 아날로그 레코딩 장비, 또는 앰프 시스템에 연결하십시오.

14. 믹스 인서트(1/4" 잭) (MIX INSERTS (1/4" Jack))

이것은 다이내믹 또는 마스터링 장비로 가는 시그널 흐름을 깨는 프리-페이드의 위치에서 사용됩니다.

잭 플러그의 끝(Tip)부분으로부터 나오는 시그널은 되돌아 오는 흐름에서 잭 플러그의 링으로 다시 돌아옵니다.

15. 모니터 O/Ps(1/4" 잭) (MONITOR O/Ps (1/4" Jack))

이것은 모니터 시스템에 연결하기 위하여 사용합니다.

이곳에서 파워 모니터로 직접 연결하거나 앰프를 통하여 일반적인 모니터에 간접적으로 연결할 수 있습니다.

16. 마스터 페이더 (MASTER FADERS)

이 페이더들은 믹스 아웃풋의 모든 레벨을 조절합니다.

17. 메인 미터 (MAIN METERS)

이것은 믹스 아웃풋의 레벨을 보여줍니다.

PFL ACTIVE LED에 불이 들어오면 그 미터는 선택된 PFL 시그널의 레벨을 보여줍니다.

18. 모니터 컨트롤 (MONITOR CONTROL)

이것은 모니터 시스템으로 보내지는 시그널의 레벨을 조절합니다.

19. 폰 컨트롤 (PHONES CONTROL)

이것은 헤드폰 잭 소켓으로 보내지는 시그널의 레벨을 조절합니다.

20. AUX 1 아웃풋(1/4" 잭) (AUX 1 OUTPUT (1/4" Jack))

이 두개의 아웃풋은 채널 시그널을 FX 장치로 보내거나 아티스트 모니터로 보냅니다.

(헤드폰/이어폰/스테이지 모니터). AUX 1 & 2는 프리/포스트 페이드로 바꿀 수 있습니다.

21. AUX 컨트롤 (AUX CONTROL)

이 두개의 스위치는 전체적으로 AUX 1과 AUX 2의 시그널을 교체하여 줍니다.
이것은 프리 또는 포스트 페이드로 향하는 모든 인풋 모듈에서 그렇습니다.

22. 스테레오 인풋(1/4" 잭) (STEREO INPUTS(1/4" Jack))

이 두개의 입력단자는 키보드, 사운드 모듈, 샘플러, 컴퓨터의 오디오카드 등 라인 레벨 스테레오 입력을 연결 하는데 사용합니다.
이러한 입력들은 EQ, AUX 그리고 밸런스 컨트롤과 함께 일반적인 채널 선로를 통과 합니다.

23. 2-트랙 인풋(RCA 포노) (2-TRACK INPUT(RCA Phono))

이곳에 녹음 장비로부터의 재생(Playback)을 연결할 수 있습니다.

24. 2-트랙 컨트롤 (2-TRACK CONTROL)

2-트랙 시그널을 조절하기 위해 사용합니다. 모니터 스위치는 시그널을 모니터 아웃풋과 폰으로 보냅니다.
반면에 믹스 스위치는 이 시그널을 메인 믹스로 보냅니다.

25. 레코딩 아웃풋(RCA 포노) (RECORD OUTPUTS(RCA Phono))

이곳에 녹음 장비를 연결 할 수 있습니다.

26. 팬텀 파워 (PHANTOM POWER)

이것을 눌러서 컨덴서 마이크에 팬텀 파워(48V)를 공급합니다.

경고: 마이크를 연결하기 전 팬텀 파워를 넣지 마십시오.

27. 헤드폰(1/4" 잭) (HEADPHONE(1/4" Jack))

헤드폰을 이 소켓에 연결하십시오. 헤드폰의 적정 저항은 150ohm 또는 그 이상입니다.

28. 스테레오 리턴 인풋 (STEREO RETURN INPUTS)

한 쌍으로 된 이 인풋은 3-폴 'A' 게이지(TRS) 잭을 받아들입니다.

이 인풋을 키보드, 드럼머신, Synths 또는 CD 사용을 위해 사용하십시오.

이 인풋은 발란스되어 있습니다. 모노 소스는 대부분 왼쪽 잭만을 연결하여 사용되어 집니다.

29. 스테레오 리턴 컨트롤 (STEREO RETURN CONTROL)

이 컨트롤은 메인 믹스 버스로 연결된 시그널의 레벨을 정합니다.

이곳에는 연관된 PK LED가 있어서 너무 높은 시그널을 경고해 줍니다.

30. FX 버스 아웃풋 (FX BUS OUTPUT)

이 아웃풋은 FX 버스로부터 시그널을 보냅니다.

이것은 원한다면 FX 프로세서가 동시에 필요하지 않는 한, 차선책으로 AUX 아웃풋으로 이용할 수 있습니다.

FX 버스로 가는 인풋 채널 상의 FX 센드는 언제나 포스트-페이드 상태입니다.

31. 풋스위치 컨넥터 (FOOTSWITCH CONNECTOR)

이것은 FX 프로세서에 의하여 사용됩니다. 21페이지 참조.

32. LEXICON® FX PROCESSOR

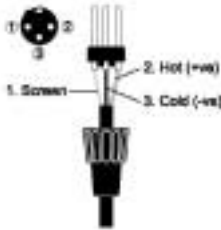
20페이지부터 참조

배선 WIRING UP

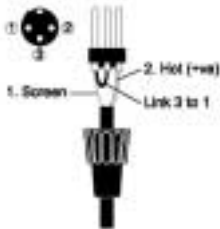
더 자세한 배선 정보는 33~34 페이지를 참고 하십시오.



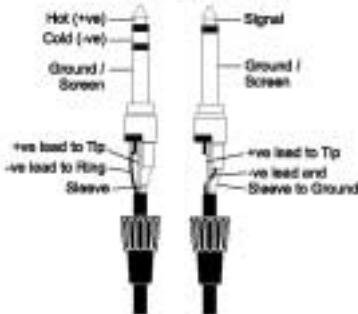
Balanced Mic XLR



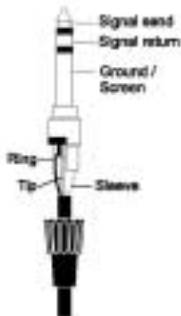
Unbalanced Mic XLR



3 pole jack 2 pole jack
Balanced Unbalanced



Inserts



마이크 인풋 (Mic Input)

마이크 인풋은 XLR 타입의 커넥터를 받아들이고 아주 낮은 노이즈를 요구하는 섬세한 보컬, 높은 헤드룸이 필요한 드럼킷 등의 여러 가지 발라스된 또는 언발라스된 낮은 레벨신호에 맞도록 디자인 되어있습니다. 이것은 낮은 임피던스를 가지기 때문에 프로용 다이내믹, 콘덴서 혹은 리본마이크등에 잘 어울립니다. 사용자는 싼 가격의 낮은 임피던스 마이크를 사용하는 것도 가능하지만 마이크 케이블의 간섭 면역성이 떨어지고 그 결과로서 백그라운드 노이즈가 높을 수 밖에 없습니다. 유저가 소켓 밑에 있는 48V 스위치를 누르면 프로용 콘덴서마이크를 위해 적당한 전압을 콘덴서 마이크에 공급합니다.



펜텀 파워가 켜진 상태에서 언발라스된 기기를 사용하지 마십시오.
XLR의 핀 2와3에 있는 볼트가 심각한 손상을 받을 수 있습니다.
발라스된 마이크는 보통 펜텀 파워 스위치가 켜진 상태에서 사용 가능합니다.
(안내를 위해 마이크 제조업체에 문의 하십시오.)

인풋 레벨은 인풋 게인 높을 사용해서 세팅합니다.

라인 인풋은 마이크인풋과 같은 게인 범위를 제공하나 더 높은 임피던스를 가지며, 20dB로 조절합니다. 이것은 라인레벨을 가진 기기에 적합합니다.



경고 WARNING!
인풋 채널의 오버로딩이나 매우 큰 소리에 놀라지 않게 큰 레벨을 가진 기기를 라인인풋에 꽂을 때 반드시 게인높을 완전히 왼쪽으로 돌려서 시작하시기 바랍니다!

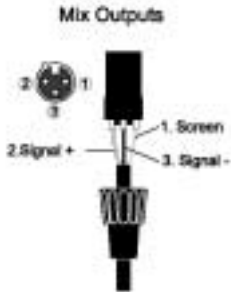
라인 인풋 (Line Input)

결합된 인풋의 중앙은 자동으로 콜드 인풋을 그라운드로 바꿔주는 3-폴 'A' 게이지 잭이나 2-폴 모노잭을 받아들입니다. 이것을 마이크보다는 키보드, 드럼머신, 신스, 테이프머신 혹은 기타 같은 기기에 사용하십시오. 이 인풋은 프로용 장비로부터 적은 노이즈와 높은 음질을 얻기 위해 발라스 되어있고 간섭으로부터 보호할 수 있으나 그림에서 보여지는 것과 같이 선을 연결함으로써 언발라스된 신호를 사용할 수도 있습니다. 하지만 유저는 케이블을 통한 간섭을 최소화하기 위해 케이블을 가능한 짧게 유지하는 것이 좋습니다. 만일 연결할 기기가 언발라스 이면 링은 그라운드 되어야 한다는 것에 유의하십시오. 게인 높을 사용하여 인풋레벨을 세팅하는데 높을 완전히 왼쪽으로 돌려진 상태에서 조절을 시작하십시오. 이 소켓을 사용할 때는 마이크인풋에 연결된 모든 것을 빼주십시오.

인서트 포인트 (Insert Point)

언발라스, 프리-EQ 인서트 포인트는 리미터, 컴프레서, 특별한 EQ나 신호경로에 덧붙여지는 다른 신호 프로세싱 기기를 연결하기 위해 채널 신호경로 안에 있는 브레이크입니다. 인서트는 보통 바이패스 되는 3-폴 'A' 게이지 잭소켓으로 되어 있습니다. 잭이 삽입 되었을 때 신호경로는 EQ 섹션 전에 깨어지게 되어 있습니다. 채널로부터의 신호는 플러그의 팁에 나타나고 돌아오는 신호는 일반적인 접지로서 슬리브를 가지고 있는 링으로 되돌아갑니다. 샌드는 만일 필요하다면 대안적으로 프리-페이드, 프리-EQ 다이렉트 아웃풋으로 되게 수정 할 수도 있는데 이 때 신호경로가 방해 받지 않도록 팁과 링을 서로 잘 연결된 선을 사용해야 합니다.

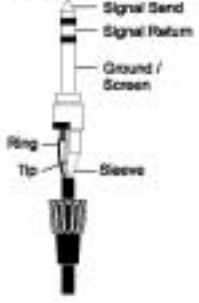
OUTPUTS



Aux Outputs Monitor Outputs



Mix Inserts



Headphones

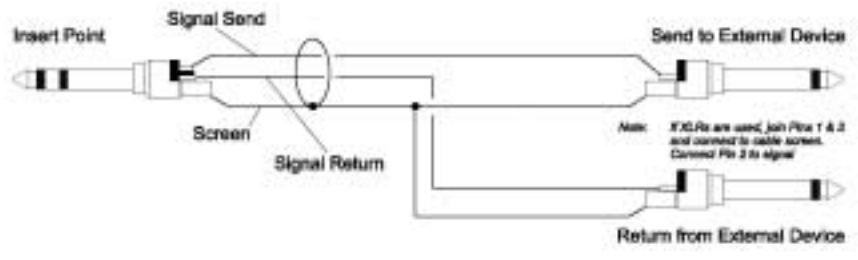


스테레오 인풋 STEREO 1/2 (Stereo Inputs STEREO 1/2)

콜드' 인풋이 자동적으로 그라운드 되는 3-폴 'A' 게이지 잭 또는 2-폴 모노 잭을 받아드립니다. 이 인풋을 키보드, 드럼머신, 신스, 테이프머신 또는 프로세싱 유닛으로부터의 리턴에 사용하십시오. 이 인풋은 발란스된 것이고 간섭으로부터 면역을 가진 것이나 유저는 그림에서 보여지는 것과 같이 선을 연결함으로써 언발란스된 신호로 사용할 수도 있습니다. 사용자는 케이블을 통한 간섭 최소화하기 위해 케이블을 가능한 짧게 유지하는 것이 좋습니다. 만일 연결할 기기가 언발란스이면 링은 그라운드 되어야 한다는 것에 유의하십시오. 모노 원천신호는 좌측 잭에만 삽입함으로써 양쪽 경로로 신호를 흐르게 할 수 있습니다.

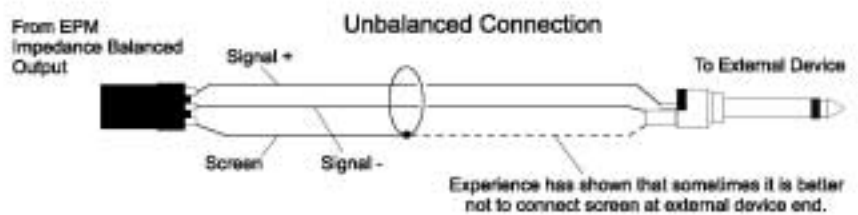
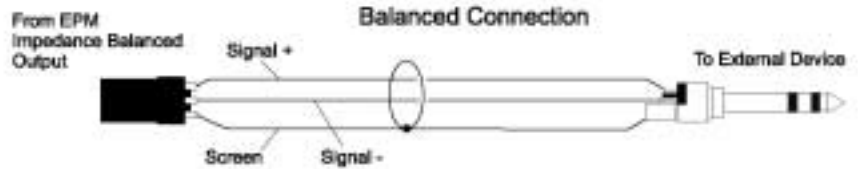
믹스 인서트 (Mix Inserts)

언발란스되어있는 프리 페이드 믹스 인서트 포인트는 컴프레서/리미터 또는 그래픽 이퀄라이저와 같은 연결을 허용하기 위하여 아웃풋 시그널의 경로에서 깨집니다. 인서트는 3-폴 'A' 게이지 잭 소켓으로 되어있으며 일반적으로 바이패스 됩니다. 잭이 인서트로 연결되면, 그 시그널의 경로는 믹스 페이더 앞에서 깨집니다.



믹스 아웃풋 (Mix Outputs)

믹스 아웃풋은 보여지는 것과 같이 저항 발란스를 갖춘 XLR입니다. 긴 케이블을 사용하여 발란스 된 앰프나 다른 기기를 사용하게끔 해줍니다.



엑스와 FX 버스 아웃풋 (AUX & FX Bus Outputs)

AUX & FX 버스 아웃풋은 좌측에 보여진 것과 같이 발란스로 배선된 3-폴 'A' 게이지 잭이고 긴 케이블을 사용하여 발란스된 앰프나 다른 기기를 사용하게끔 해줍니다.

헤드폰 (Headphones)

헤드폰 아웃풋은 보여진 것과 같이 스테레오 아웃풋으로 배선된 3-폴 'A' 게이지 책임니다.

아웃풋레벨은 150ohm이나 더 큰 헤드폰에 적합하도록 디자인 되어 있습니다. 8ohm 헤드폰은 사용 가능하지만 적합하지 않습니다.

극성 (Polarity)

유저는 아마도 전기신호에서의 극성의 개념에 대해서 익숙할 것인데 이것은 특히 발란스된 오디오 신호에서 중요합니다.

발란스된 신호는 원하지 않는 간섭을 제거하는데 아주 능률적인데 같은 두 개의 마이크가 같은 신호를 받아들일 때 서로 신호를 제거하거나 만일 케이블 중 하나가 +ve와 -ve배선이 반대로 되어 있다면 심각한 붐비를 초래할 수도 있습니다. 위상반전은 마이크가 서로 인접해 있을 때 문제가 될 수 있으므로 유저는 오디오케이블을 배선할 때 정확하게 핀들을 연결하도록 주의를 기울여야 합니다.

그라운딩과 실딩 (Grounding and Shielding)

최적의 성능을 위해서는 가능한 발란스된 케이블을 사용하여 모든 신호가 확고하고 모든 신호케이블이 그라운드로 연결된 그들의 스크린을 가지고 있어 노이즈 없는 접지점(Noise Free Earthing Point)를 가지도록 하도록 하십시오.

몇몇의 특별한 상황에서는 모든 케이블 스크린과 다른 신호 접지들에 단지 그들의 원천신호에 그라운드를 연결하고 양쪽 끝에 연결하지 않으므로써 그라운드 '루프'(Ground Loop) 되는 것을 방지하도록 하는 경우도 있습니다.

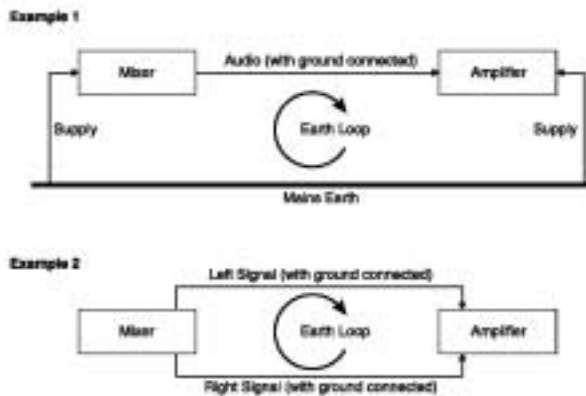
만일 언발란스된 연결을 할 수밖에 없는 상황이라면 유저는 다음의 배선 가이드로 노이즈를 최소화하는 것이 가능합니다.

- 인풋에서: 원천신호에서 언발란스하지만 마치 그것이 발란스된 것처럼 트윈 스크린된 케이블을 사용하십시오.
- 아웃풋에서: 신호를 +ve 아웃풋 핀에 연결하고 아웃풋 기기의 그라운드를 -ve로 연결합니다.
만일 트윈 스크린된 케이블이 사용되면 스크린을 믹서의 끝에 연결합니다.
- 오디오케이블을 런닝하거나 오디오 기기를 사이리스터 조명기구나 파워케이블에 가까이 가져가는 것을 피하십시오.
- 노이즈 면역성은 낮은 임피던스 원천신호, 예를 들면 좋은 질의 프로용 마이크나 대부분의 최신 오디오의 아웃풋을 사용함으로써 눈에 띄게 좋아지게 할 수 있습니다. 싸고 높은 임피던스를 가진 긴 케이블(행어 잘 만들어진 케이블일지라도)의 사용을 피해야 합니다.

그라운딩과 실딩은 아직도 마법처럼 보여지며 위의 제안이 유일한 가이드 라인입니다.

만일 시스템이 아직도 뒹뒹거리다면 어스/그라운드 루프가 일어나고 있다는 것입니다.

아래의 예는 어떻게 어스루프가 일어나는지에 대한 두 개의 예입니다.



경 고!

어떠한 상황에서도 AC 파워 메인 어스를 메인 리드에서 분리해서는 안됩니다.

문제 해결 (PROBLEM SOLVING)

기본적인 문제해결은 만일 다음과 같은 몇몇의 기본법칙을 따르면 해결이 가능합니다.

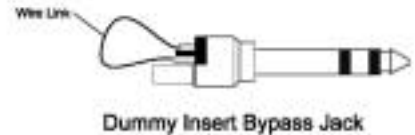
- 이 콘솔의 블록다이어그램을 숙지한다. (페이지 13)
- 이 시스템에서 제시되어 있는 모든 파라미터와 연결을 숙지한다.
- 공통적으로 문제점이 발견되는 지점을 인지한다.

블록 다이어그램은 믹서의 각 부분의 대표적인 스케치로써 그들이 어떻게 서로 연결되고 신호가 시스템에서 어떻게 흐르는지를 보여줍니다. 사용자가 여러 가지 구성요소블록에 익숙해 졌을 때 유저는 블록다이어그램이 아주 쉽게 따라 갈수 있고 믹서의 내부구조에 대한 중요한 이해를 얻게 될 것입니다.

각각의 구성요소들은 특별한 기능을 가지고 있고 각 부분이 무엇을 하도록 되어있는지 인식함으로써 실제로 어떤 문제점이 있으면 사용자는 그것이 무엇인지 얘기 할 수 있게 될 것입니다. 많은 문제점은 잘못된 연결이나 대충 행해진 셋팅에 있습니다.

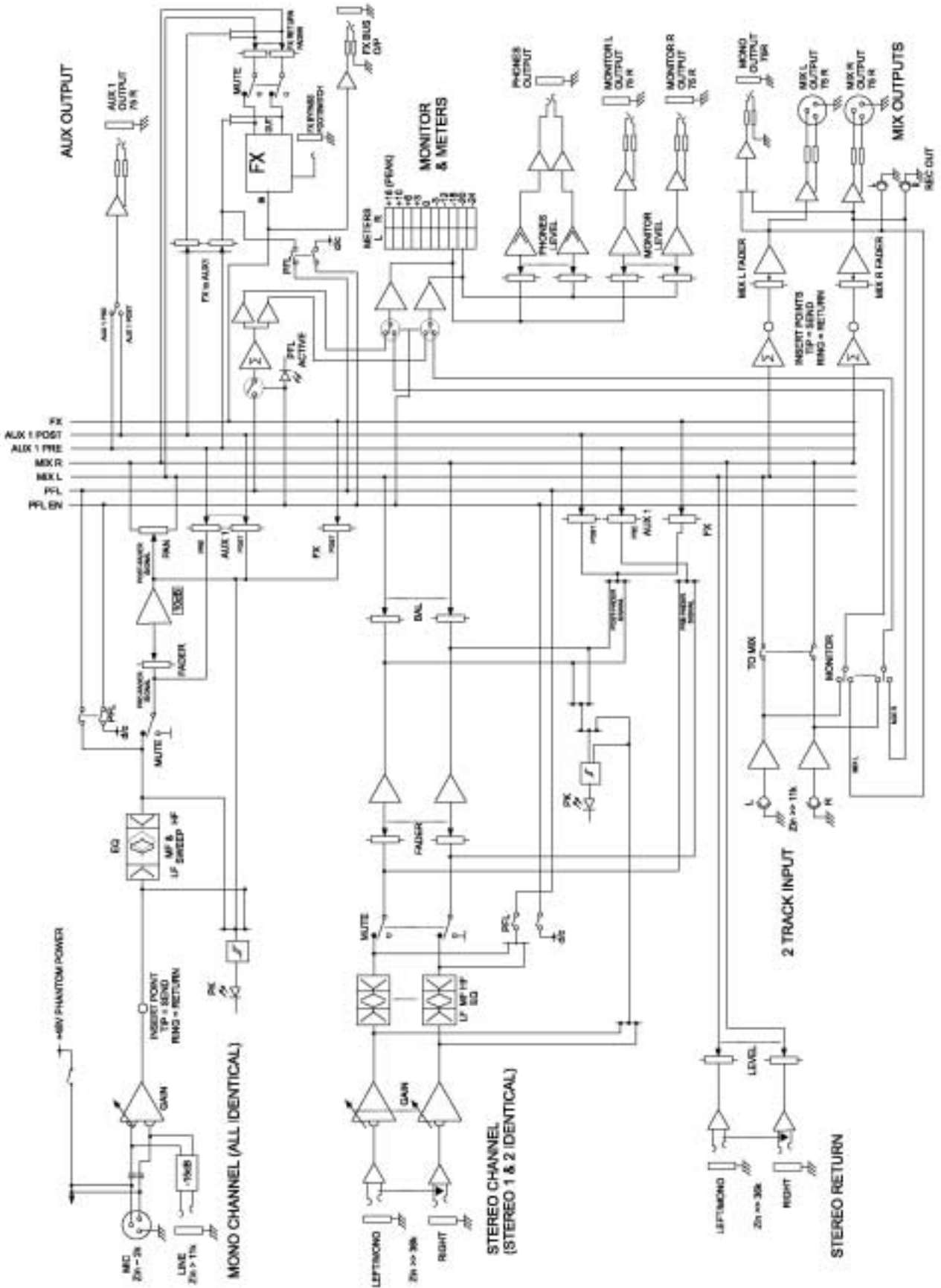
기본적인 문제해결은 믹서의 신호경로를 논리적인 생각으로 적용하고 문제를 하나하나 살피가는 과정입니다.

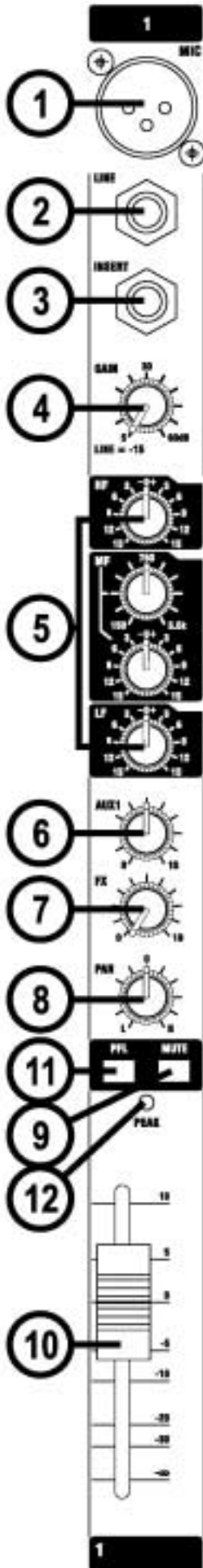
- 신호가 존재하는지를 체크하기 위해 인풋 연결을 바꿔봅니다. 마이크와 라인 인풋을 체크하십시오.
- 신호를 작동하는 것으로 보이는 다른 인풋으로 신호를 다시 경로화 시키기 위해 인서트 포인트를 사용함으로써 채널의 부분을 제거하십시오
- 마스터섹션의 문제점을 확인하기 위해 다른 아웃풋이나 옥스 샌드로 채널을 경로화 하십시오.
- 똑같이 셋업된 인접채널과 의심되는 채널을 비교하십시오. 각 섹션의 신호를 듣기 위해 MONITOR 스위치를 사용하십시오.
- 인서트 잭소켓 접촉에 관한 문제는 좌에서 보여진 것과 같이 팁과 링이 서로 연결된 인서트 바이패스 잭을 사용하여 체크 할 수 있습니다. 만일 신호가 잭이 삽입되었을 때 나타난다면 잭소켓 접촉에 문제가 있다는 것을 보여주는 것입니다. 이것은 헐거나 손상 되었거나 자주 먼지나 티끌에 의해서도 발생합니다. 공구박스에 이것 몇 개를 구비해 두시면 유용합니다.



만일 의심 나는 부분이 있으면 SOVICO 고객센터 센터에 연락하십시오.

BLOCK DIAGRAM





모노 인풋 채널(MONO INPUT CHANNEL)

1. 마이크 인풋 (Mic Input)

마이크 인풋은 XLR 타입의 커넥터를 받아들이고 여러가지 발라스되거나 언발라스된 신호에 맞도록 디자인 되어있습니다. 이것은 낮은 임피던스를 가지기 때문에 프로용 다이내믹, 콘덴서 혹은 리본마이크등에 잘 어울립니다. 사용자는 싼 가격의 높은 임피던스 마이크를 사용하는 것도 가능하지만 백그라운드 노이즈가 높을 수 밖에 없습니다. 유저가 소켓에 있는 팬텀파워(믹서의 우측위쪽)를 누르면 프로용 콘덴서를 위해 적당한 볼트를 콘덴서 마이크에 공급합니다.



**48V 파워가 꺼져있을 때 콘덴서 마이크를 연결하고
48V 파워는 항상 페이더를 내렸을 때 켜거나 고길 바랍니다.
이것은 믹서나 외장기기의 손상을 방지하기 위함입니다.**

언발라스 신호들은 XLR 커넥터의 핀 2, 3의 팬텀 파워 볼트에 의해 손상될 수도 있으니 사용하실 때 주의하시길 바랍니다.

만일 라인 인풋을 사용하길 원한다면 모든 마이크를 빼주십시오.

인풋레벨은 게인 knob에 의해서 세팅됩니다.

2. 라인인풋 (Line Input)

3-폴 'A' 게이지 (TRS)잭을 받아들입니다. 이것을 마이크 보다는 높은 임피던스 인풋을 가진 악기, 예를 들어 키보드, 드럼머신, 신스, 테이프머신 혹은 또는 다이렉트박스가 연결된 기타에 사용하십시오. 이 인풋은 프로용 장비로부터 적은 노이즈와 높은 음질을 얻기 위해 발라스된 것이나 유저는 그림에서 보여지는 것과 같이 선을 연결함으로써 언발라스된 신호를 사용할 수도 있습니다. 이 때 사용자는 케이블을 가능한 짧게 유지하는 것이 좋습니다.

이 소켓을 사용할 때는 마이크인풋에 연결된 모든 것을 빼주십시오.

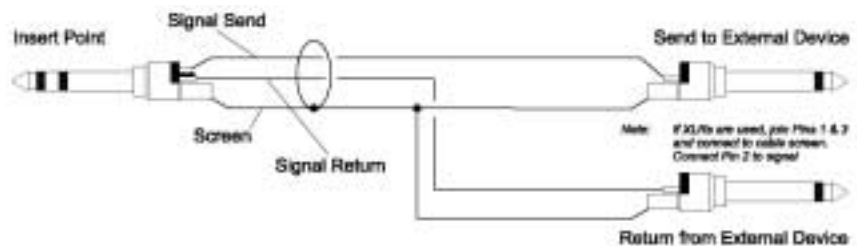
인풋레벨은 게인 knob을 사용하여 세팅합니다.

3. 인서트 포인트 (Insert Point)

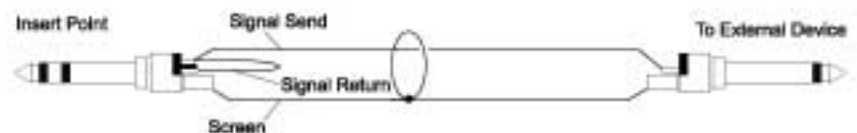
언발라스, 프리-EQ 인서트 포인트는 리미터, 컴프레서, 특별한 EQ나 신호경로에 덧붙여지는 다른 신호 프로세싱 기기를 연결하기 위해 채널 신호경로 안에 있는 브레이크입니다.

인서트는 보통 바이패스 되는 3-폴 'A' 게이지 잭소켓으로 되어 있습니다.

잭이 삽입되었을 때 신호경로는 EQ 섹션 전에 깨지게 되어 있습니다.



샌드는 필요에 따라 프리-페이더, 프리-EQ 다이렉트 아웃풋으로 되게 수정 할 수도 있는데 이 때 신호경로가 방해 받지 않도록 팁과 링이 함께 묶여진 선을 사용해야 합니다.



4. 게인 (Gain)

이 노브는 얼마나 많은 원천신호가 믹서의 나머지부분으로 보내지는지를 세팅하는 것입니다. 너무 높으면, 신호는 채널이 오버로드 됨에 따라 디스토션을 발생하게 되고 너무 낮으면, 백그라운드 히스노이즈가 더 들리게 되는데 이 경우 믹서의 아웃풋으로 가는 충분한 신호를 얻지 못하게 될 수 있습니다. 몇몇 음향장비, 특히 가정용으로 만들어진 것들은 프로용장비보다 낮은 레벨(-10dBV)에서 작동하고 같은 아웃풋 레벨세팅을 얻기 위해서 더 높은 게인세팅을 해주는 것이 필요하게 됩니다.

게인을 정확하게 세팅하는 방법에 대해서는 페이지 28의 '초기 셋업' 참조하십시오.

5. 이퀄라이저 (Equaliser)

이퀄라이저(EQ)는 프리퀀시 밴드의 적당한 조절을 하게 해주고 신호가 마음에 들지 않을 때 약간의 보컬사운드 부스팅이나 커팅으로 소리를 확연하게 좋아지게 하는 등의 라이브 PA에서의 사운드를 좋게 하는데 특히 유용합니다. 훨씬 큰 믹서에만 있는 컨트롤 종류인 3개의 섹션과 같은 것이 제공됩니다. EQ 높음은 다이내믹한 이펙트를 가지고 있으므로 조심해서 사용하고 유져는 그것이 사운드에 어떻게 영향을 주는지 알 수 있게 세팅을 바꿀 때 마다 주의 깊게 들어야 합니다.

HF EQ

하이(Treble) 프리퀀시(12KHz나 그 위)를 15dB정도 오른쪽으로 돌려서 부스트 시키면 심벌, 보컬과 전자 악기들에게 산뜻한 느낌을 추가 시킬 수 있습니다. 왼쪽으로 15dB정도 돌리면 히스나 몇몇 마이크 종류에서 일으키는 과도한 시빌런스를 줄여줄 수 있습니다. 필요하지 않을 때는 중앙-멈춤쇠 위치에 노브를 세팅하십시오

MID EQ

SWEPT MID EQ를 형성하기 위해 함께 작동하는 두 개의 노브를 가지고 있습니다. 짝들의 아래쪽 높음은 15dB의 부스트나 컷을 HF EQ 높처럼 가지지만 위쪽높음으로는 150Hz에서 3.5kHz까지의 주파수를 세팅 할 수 있습니다. 이것은 라이브 시 신호에 정말 창조적인 효과를 주게 되는데 그것은 대부분의 미드 밴드가 대부분의 보컬을 커버하기 때문입니다. 어떻게 특정한 성격이 이 컨트롤을 사용함으로써 얻어지는지 주의 깊게 들어 보십시오. 예를 들면 보컬 신호가 높아지거나 줄어질 수도 있습니다. EQ가 필요하지 않을 때는 중앙-멈춤쇠 위치에 게인(아래쪽) 높음 세팅하십시오.

LF EQ

로우 프리퀀시 (80Hz나 그 밑)를 15dB 정도 부스트 하려면 오른쪽으로 돌리십시오. 그러면 따뜻함을 보컬에게 추가할 수 있고 여분의 번치감을 신디사이저, 기타, 그리고 드럼에게 줄 수 있습니다. 반대로 왼쪽으로 로우 프리퀀시를 15dB가량 줄여주면 험, 스테이지 럼블을 줄여주거나 혹은 감상적인 사운드를 더 좋게 할 수 있습니다. EQ가 필요하지 않을 때는 중앙-멈춤쇠 위치에 게인(아래쪽) 높음 세팅 하십시오.

6. 엑스 1 샌드 (AUX 1 Sends)

엑스 샌드는 레코딩의 폴드백, 이펙트의 분리된 믹스를 세팅하기 위해서 사용됩니다. 각각의 엑스 샌드의 결합은 믹서 뒤의 각 엑스 아웃풋으로 믹스됩니다. 이펙트 사용시 엑스는 페이더를 사용하여 신호를 올리거나 줄이는데 사용됩니다.(포스트-페이더라 부름) 하지만 폴드백이나 모니터로 사용될 때는 페이더와 독립적으로 사용되는 것이 중요합니다.(프리-페이더라 불림)

엑스 샌드 1, 2는 전체적으로 프리와 포스트페이더 사이로 쉽게 전환됩니다.

(페이지 18/19의 마스터 섹션 참조)

7. FX 샌드 (FX Send)

이 컨트롤은 FX 프로세서로 경로화 되어있는 곳에서부터 FX 버스로 보내지고 있는 포스트-페이더의 레벨을 세팅합니다.

8. 팬 (Pan)

이 컨트롤은 좌우 믹스버스로 가는 채널신호의 양을 세팅하여 사용자가 신호를 스테레오 이미지를 매끄럽게 움직일 수 있게 해줍니다.

이 컨트롤이 완전히 좌나 우로 돌려졌을 때 사용자는 신호를 유니티 게인에서 좌우의 아웃풋을 독립적으로 루트할 수 있습니다.

9. 뮤트 (Mute)

인서트를 제외한 채널로부터의 모든 아웃풋들은 뮤트스위치가 풀려졌을 때 활성화되고 스위치가 내려갔을 때 레벨은 신호가 필요하기 전에 프리-셋 되게 됩니다.

10. 인풋 채널 페이더 (Input Channel Fader)

60mm의 페이더는 마스터 섹션으로 믹스되는 다양한 원천신호들을 정확하게 조절하고 채널 스트립에서 전체 신호 레벨의 더욱 매끈한 컨트롤을 주기 위한 커스텀으로 만들어진 것입니다.

사용자는 인풋 감도가 정확하게 셋업 되었을 때 페이더에 원활한 이동 가능성을 주어 완전한 컨트롤을 할 수 있습니다.

적당한 신호레벨의 세팅의 지원을 위해서는 페이지 28의 '초기 셋업'을 참조하십시오.

11. PFL

걸려지는 PFL 스위치가 눌러졌을 때 프리-페이더, 프리-뮤트 신호는 MIX로 루트된 헤드폰, 컨트롤룸 아웃풋 그리고 미터에 가게 됩니다. 마스터 섹션에 있는 PFL ACTIVE LED는 PFL이 활성화 되었다는 것을 알리기 위해 빛나게 됩니다. 이것은 메인 믹스를 방해하지 않고 신호를 조절하고 문제를 해결하면서 어떠한 인풋 신호라도 들을 수 있는 좋은 방법입니다.

콘솔에 있는 모든 각각의 PFL이 눌러졌을 때, 컨트롤룸 아웃풋은 자동적으로 MIX 아웃풋을 듣는 것에서 전환하게 됩니다.

12. PEAK LED

이 LED는 다음 3개의 모니터 포인트에서 신호레벨이 클리핑에 가까워졌을 때 빛나게 됩니다.

- a) PRE-EQ
- b) POST-EQ
- c) POST-FADE

스테레오 인풋 채널(STEREO INPUT CHANNELS)

1. 인풋 스테레오 1/2 (Input Stereo 1/2)

이 인풋들은 3-폴 'A' 게이지(TRS)잭을 받아들입니다. 이 인풋을 키보드,드럼머신, 신스, 테이프머신 혹은 프로세싱 유닛 같은 신호에 사용하십시오. 이 인풋은 프로용 장비로부터 적은 노이즈와 높은 음질을 얻기 위해 발란스된 것이고 사용자는 이 매뉴얼의 "케이블 연결"(Wiring It Up)섹션에서 보여지는 것과 같이 선을 연결함으로써 언발란스 원천신호를 사용할 수도 있으나 사용자는 사운드시스템으로 유도되는 '험'을 막기 위해 케이블을 최대한 짧게 유지해야 합니다.

모노 신호는 단지 왼쪽 잭에 신호를 삽입함으로써 사용하는 것도 가능합니다.

2. 게인 (Gain)

게인 컨트롤은 채널 신호의 레벨을 세팅합니다.

3. 이퀄라이저 (Equaliser)

하이프리퀀시 이큐 (HF EQ)

하이(Treble) 프리퀀시를 부스트 시키면 심벌, 보컬과 전자 악기들에게 산뜻한 느낌을 추가 시킬 수 있습니다. 주파수를 컷하기 위해 왼쪽으로 돌리면 히스나 과도한 밝음을 줄여줄 수 있습니다. 필요하지 않을 때는 중앙-멈춤식 위치에 놓을 세팅하십시오.

이 컨트롤은 12kHz에서 15dB의 부스트나 컷을 주는 쉘빙 반응도 가지고 있습니다.

미드 프리퀀시 이큐 (MF EQ)

미드 프리퀀시를 부스트 시키기 위해 오른쪽으로 돌리고 컷 시키기 위해서는 왼쪽으로 돌리십시오. MID EQ의 중앙 프리퀀시는 720Hz입니다.

로우 프리퀀시 이큐 (LF EQ)

로우(베이스)프리퀀시를 오른쪽으로 돌려 부스트 시키면 신스, 기타, 드럼에 좀 더 편치감을 줄 수 있습니다. 왼쪽으로 돌리면 험과 붐밍이 일어나는 것을 줄이고 감미롭게 사운드를 더 좋게 만들 수도 있습니다. 필요하지 않을 때는 중앙-멈춤식 위치에 놓을 세팅하십시오.

이 컨트롤은 80kHz에서 15dB의 부스트나 컷을 주는 쉘빙 반응도 가지고 있습니다.

4. 엑스 샌드 (AUX 1 Send)

엑스 샌드는 레코딩의 폴드백이나 이펙트의 분리된 믹스를 세팅하기 위해서 사용됩니다. 각각의 엑스샌드의 결합은 각 엑스 아웃풋으로 믹스됩니다. 레코딩 시 엑스는 페이더를 사용하여 신호를 올리거나 줄이는데 사용됩니다.(포스트-페이더라 부름) 하지만 폴드백이나 모니터로 사용될 때는 페이더와 독립적으로 사용되는 것이 중요합니다.(프리-페이더라 불림)

엑스 샌드 1, 2는 프리와 포스트페이더 사이로 쉽게 전환됩니다.(페이지 18/19의 마스터 섹션 참조)

이 샌드 포트는 좌우 신호의 모노함으로써 흐르게 됩니다.

스테레오 인풋 채널(STEREO INPUT CHANNELS)

5. FX 샌드(Send)

이 컨트롤은 FX 프로세서로 경로화 되어있는 곳에서부터 FX 버스로 보내지고 있는 포스트-페이드의 레벨을 세팅합니다.

6. 발란스 (Balance)

이 컨트롤은 사용자가 좌우 MIX 버스로 가는 채널 신호의 양을 세팅하여 스테레오 이미지를 조절하게 해줍니다. 이 컨트롤이 완전히 좌나 우로 돌려진다면 믹스의 신호는 한쪽으로만 흐르게 됩니다. 노브가 중앙 멈춤쇠에 있을 때는 유니티 게인이 되게 됩니다.

7. 뮤트 (Mute)

채널로부터의 모든 아웃풋들은 뮤트 스위치가 풀어졌을 때 활성화되고 스위치가 내려갔을 때 레벨은 뮤트 되게 됩니다.

8. 페이더 (Fader)

60mm의 페이더는 마스터 섹션으로 믹스되는 다양한 원천신호들의 정확하게 조절하게 합니다. 사용자는 인풋 감도가 '0' 주변에서 정확하게 셋업 되었을 때 페이더에 원활한 이동 가능성을 주어 완전한 컨트롤을 할 수 있습니다.

적당한 신호레벨의 세팅에 관해서는 페이지 28의 '초기 셋업'을 참조하십시오

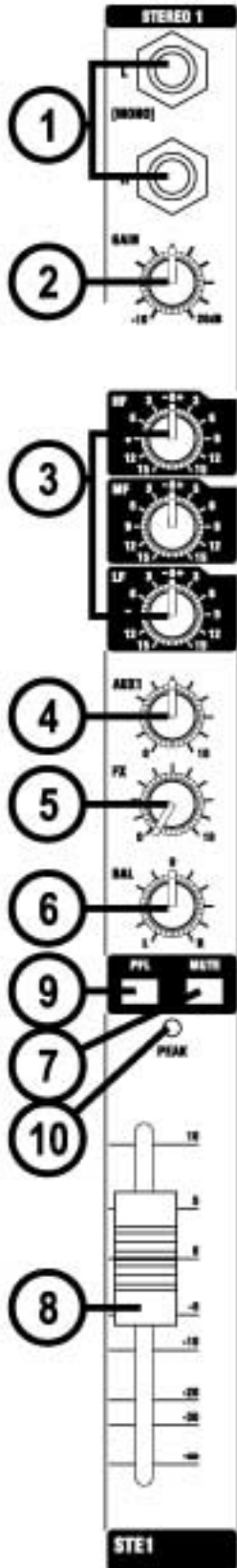
9. PFL

걸려지는 PFL 스위치가 눌러졌을 때 프리-페이드, 프리-뮤트 신호는 MIX로 루트된 헤드폰, 컨트롤 룸 아웃풋 그리고 미터에 가게 됩니다. 마스터 섹션에 있는 PFL ACTIVE LED는 PFL이 활성화 되었다는 것을 알리기 위해 빛나게 됩니다. 좌우 미터는 모노로 PFL 신호를 디스플레이 합니다. 이것은 메인 믹스를 방해하지 않고 신호를 조절하고 문제를 해결하면서 원하는 인풋 신호를 들을 수 있는 좋은 방법입니다.

10. 채널 피크 LED (Channel Peak LED)

이 LED는 다음 3개의 모니터된 포인트에서 신호 레벨이 클리핑에 가까워졌을 때 빛나게 됩니다.

- a) PRE-EQ
- b) POST-EQ
- c) POST-FADE



마스터 섹션 (MASTER SECTION)

1. 팬텀파워 (Phantom Power)

많은 프로용 마이크들은 외부에서 공급되는 볼트가 필요합니다. 이것은 마이크 신호가 흐르는 같은 전선으로 전원을 공급해 주는 볼트를 흐르게 하는 방법입니다.



경고! 버튼을 누르면 48V 파워가 모든 마이크인풋으로 공급됩니다.

파워가 들어왔을 때 인접한 LED가 켜지게 됩니다. 팬텀 파워에 의해서 손상될 수 있으므로 48V 스위치를 켜 상태에서 언บาล런스 마이크를 사용하지 마십시오. 발런스 마이크와 선은 보통 48V 스위치가 켜져어도 사용할 수 있습니다. (가이드를 위해서는 사용하는 마이크의 회사와 연락하십시오.)

외부 장비의 손상을 방지하기 위해 48V를 켜기 전에 모든 아웃풋 페이더를 최대한 내리고 마이크를 연결해야 합니다.

2. 파워 인디케이터 (Power Indicators)

이 LED 들은 파워가 콘솔에 연결되었을 때 켜집니다.

3. 마스터 페이더 (Master Faders)

마스터 페이더는 MIX 아웃풋의 마지막 레벨을 세팅하게 공급됩니다. 만일 인풋 게인 세팅이 알맞게 되었다면 고 매끄러운 콘트롤을 위해 페이더를 최대한으로 움직여 합니다.

4. 믹스 아웃풋, 인서트와 모노 아웃풋 (Mix Outputs, Inster & Mono Out)

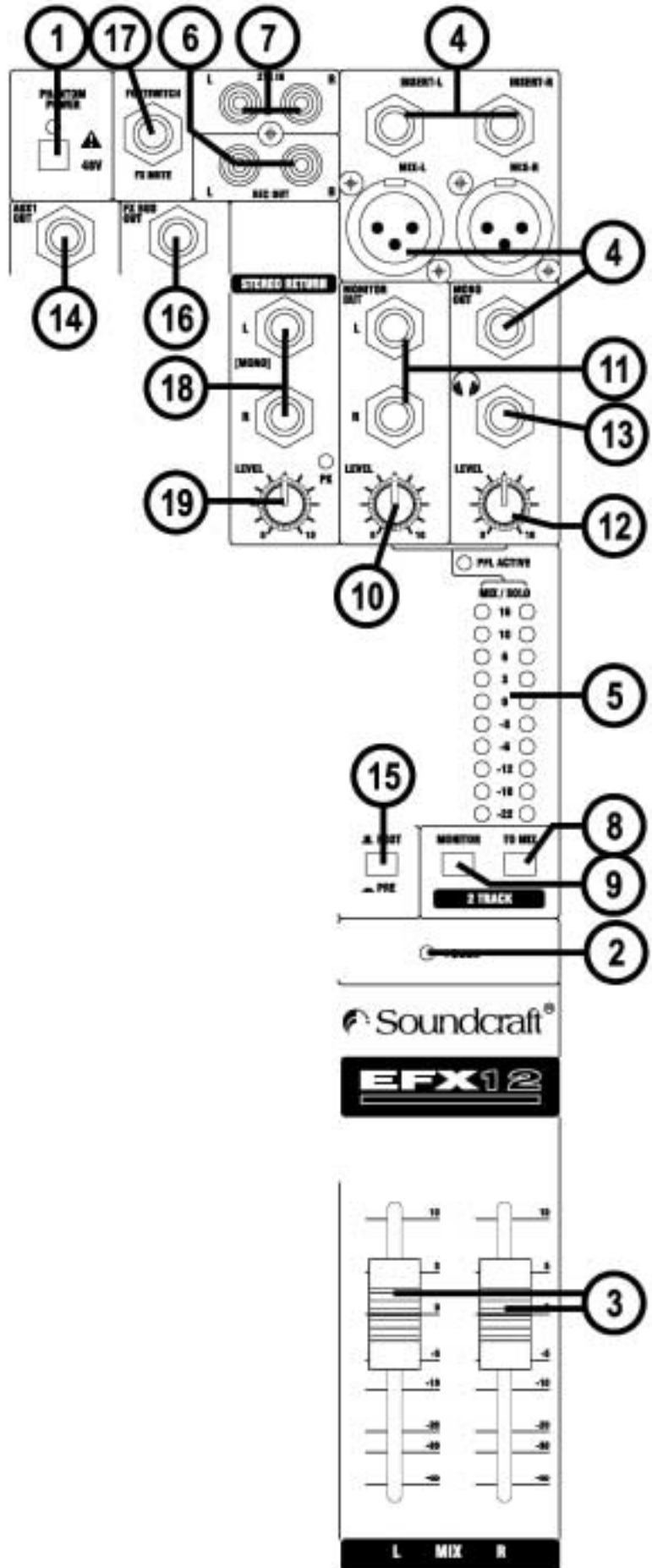
믹스 L과 R 아웃풋은 발런스 된 신호로써 XLR 소켓의 믹스 인서트포인트는 3-폴 'A' 게이지 잭으로 되어 있으며 모노 아웃풋은 아웃풋이 언발런스 되어 있으며 3-폴 모노 함을 보내게 됩니다.

5. 바그래프 미터 (Bargraph Meters)

세가지 색깔의 피크를 읽는 바그래프 미터가 MIX RIC 나타내 주고 사용자가 신호 오버로딩을 일으켜 생기는 받을 수 있게 해 줍니다. 신호의 최적 퍼포먼스를 위해 벨에 유지하도록 하십시오.

마찬가지로 아웃풋 레벨이 너무 낮아 거의 미터에서 볼벨이 분명해질 것입니다.

최적의 퍼포먼스를 위해 인풋 레벨을 세팅하는 것을 향 PFL 스위치가 눌러졌을 때는 모노로써 두개의 미터의 위치인 PFL ACTIVE LED가 또한 빛나게 됩니다.



6. 레코드 아웃풋 (Record Outputs)

이 두개의 RCA 아웃풋은 MIX L과 MIX R 신호의 카피본을 가지게 됩니다.
이것은 DAT 플레이어 미니 디스크, 카세트테이프 레코더등의 기기를 사용하게끔 해줍니다.

7. 2 트랙 인 (2 Track In)

이 2개의 RCA 포노 소켓은 언บาล런스된 좌우 라인 레벨 인풋이며 플레이백 기기와 연결할 때 사용됩니다.

8. 2 트랙 투 믹스 (2 Track to Mix)

이 스위치는 좌우 RCA 소켓 7에 연결되고 MIX 아웃풋의 좌우 MIX 신호로 가는 2 트랙으로 경로화할 때 사용됩니다.

9. 모니터 2 트랙 (Monitor 2 Track)

이 스위치를 기본 모니터/폰 신호를 체크하기 위해 모니터/폰으로가는 2 트랙 신호를 경로화할 때 누르십시오.

10. 모니터 레벨 (Monitor Level)

이 컨트롤은 MONITOR LEFT와 RIGHT 아웃풋의 레벨을 세팅합니다.
만일 헤드폰이 PHONES 잭에 연결되어 있다면 헤드폰 레벨은 모니터 레벨을 따라가게 됩니다.

11. 모니터 아웃풋 (Monitor Outputs)

모니터 아웃풋은 3-폴 'A' 게이지 잭이며 발런스 되어 있습니다.

12. 폰 레벨 (Phones Level)

이 컨트롤은 헤드폰 아웃풋으로 가는 아웃풋 레벨을 세팅합니다. 만일 헤드폰이 PHONES 잭에 연결되어 있다면 노브는 모니터 아웃풋 레벨에 영향을 주지 않고 편한 하게 헤드폰 레벨을 세팅 할 수 있습니다.

13. 헤드폰 잭 (Headphone Jack)

PHONES 아웃풋은 3폴 'A' 게이지 잭이며 그림과 같이 스테레오 아웃풋으로 되어있습니다.
150ohm이나 그 이상의 헤드폰에 적당하고 8ohm의 헤드폰은 적합하지 않습니다.

14. 엑스 1 아웃풋 (AUX 1 Output)

이 아웃풋들은 3폴 'A' 게이지 잭이며 발런스되어 있습니다.

15. 엑스 1 프리/포스트 스위치 (AUX PRE/POST Switches)

이 스위치는 AUX 1의 신호를 모든 인풋 모듈에서 각각 프리-페이드 또는 포스트 페이드로 전환하게 만듭니다.

16. FX 버스 아웃풋 (FX Bus Output)

이 아웃풋은 FX 버스로부터의 신호를 가집니다. 만일 FX 프로세서가 필요치 않다면 두번째의 엑스 아웃풋으로써 사용될 수 있습니다.
인풋 채널에 있는 FX 버스로 가는 FX 샌드는 항상 포스트-페이드입니다.

17. 풋 스위치 (Foot Switch)

FX 프로세서에 사용됩니다. 페이지 21참조.

18. 스테레오 리턴 인풋 (Stereo Return Inputs)

이 인풋의 쌍은 3-폴 'A' 게이지(TRS) 잭을 사용합니다. 키보드, 드럼머신, 신디 혹은 CD신호를 위해서 사용하십시오.
이 인풋은 발런스 되어 있습니다. 모노 소스는 왼쪽잭을 사용하여 사용되어 집니다.

19. 스테레오 리턴 레벨 (Stereo Return Level)

이 컨트롤은 메인 믹스 버스로 가는 신호의 레벨을 세팅합니다. 너무 높은 신호를 경고하기 위한 PK LED가 함께 있습니다.

렉시콘 FX 프로세서 개관 (Lexicon® FX PROCESSOR OVERVIEW)

콘솔의 내부 이펙트는 라이브와 홈레코딩 양쪽에 사용되도록 디자인 되어있습니다. Lexicon은 아주 직관적인 프론트 패널 컨트롤을 통해 즉시 액세스 되는 다양하고 질 좋은 이펙트 프로세서로 잘 알려진 깊고 풍부한 리버브 알고리즘을 가지고 있습니다. 이펙트 프로세서는 사용자가 자신의 이펙트 세팅을 만들고 저장할 수 있는 2개의 16 프로그램이 있는 총 32개의 프로그램을 가지고 있습니다.

프론트 패널 컨트롤은 Program Select knob, Tempo와 Store 버튼, 그리고 3개의 독립적인 Parameter knob이 있고 선택된 이펙트의 가장 결정적인 파라미터를 즉각적으로 액세스 할 수 있게 해 줍니다. 27 페이지에서는 각 FX 프로그램의 파라미터 knob의 작동에 관한 것입니다.

주의: 콘솔이 켜졌을 때 프로그램은 항상 BANK A의 선택된 프로그램으로 리콜 될 것입니다.

FX 조작 (FX OPERATION)

프로그램 선택과 로드 (Select and Load a Program)

프로그램을 선택하도록 프로그램 셀렉트 knob을 돌립니다.

콘솔은 2개의 뱅크에 각각 16 프로그램을 가지는 총 32프로그램을 가지고 있습니다.

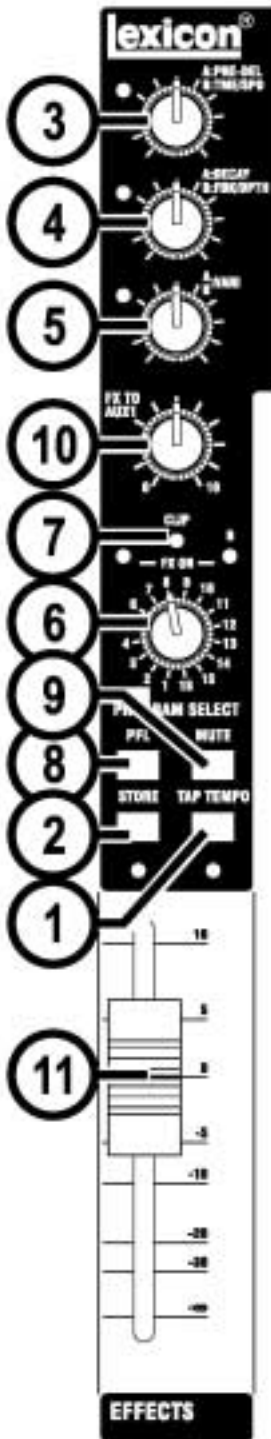
각 BANK A와 BANK B LED가 어느 뱅크가 현재 활성화 되어 있는지 나타내게 됩니다.

로터리 프로그램 셀렉트 knob을 360도 돌리면(완전히 돌려질 때) 선택된 뱅크는 BANK A와 BANK B사이를 왔다 갔다 하게 됩니다.

오디오 레벨 세팅하기 (Set Audio Levels)

1. 소스에 맞는 인풋 채널의 게인 세팅합니다. (보컬 마이크, 기타, 키보드 등등)
2. 12시 방향으로 인풋 채널의 FX 샌드를 세팅합니다.
3. 맨 아래쪽에 있는 FX 섹션의 EFFECTS 페이더를 세팅합니다.
4. 선택된 채널의 소스신호(마이크에 이야기 혹은 노래하거나 기타, 키보드 연주등을 하면서)를 공급합니다.
5. 아주 가끔 FX 패널 조명이 빨강색 CLIP LED에 도달할 때까지 채널에 있는 FX 샌드 레벨을 돌립니다.
만일 빨강색 LED가 계속 빛나게 되면, 너무 많은 신호가 이펙트 프로세서에 보내진다는 의미이므로 인풋 채널에 있는 FX 샌드를 줄여줍니다.
6. FX 프로세서 아웃풋 신호를 믹스로 공급하기 위해서 0dB로 EFFECTS 페이더를 올립니다.
7. 신호의 이펙트 양을 늘이거나 줄이기 위해, 사용자가 원하는 채널의 FX 샌드 레벨을 조절합니다.

FX 프로세서 컨트롤 (FX PROCESSOR CONTROLS)



1. 템포 버튼 (Tempo Button)

이 버튼을 두 번 누름으로써 선택 된 딜레이 타임을 세팅하게 됩니다. LED가 현재의 템포를 가리키기 위해 깜빡 거리게 됩니다. 딜레이와 싱크시키기 위해서 음악을 들으면서 누를 수 있습니다.

2. 스토어 버튼 (Store Button)

프로그램 로케이션에 바뀐 프로그램을 저장하게 합니다. 누르고 3초정도 홀드하게 되면 현재 로케이션에 프리셋이 저장 되게 됩니다. LED가 저장하는 동안 빠르게 깜빡거리며 이 조작이 끝났다는 것을 알려주기 위해서 1초정도 켜진 상태로 있게 됩니다.

3. 프리 딜레이/시간/스피드 knob (Pre Delay/Time/Speed Knob)

리버브의 프리 딜레이나 선택된 이펙트의 첫 번째 파라미터(시간이나 스피드 같은)를 컨트롤 합니다. 파라미터가 저장 된 세팅에 맞으면 빛나게 됩니다.

4. 디케이/피드백/딥스 knob(Decay/Feedback/Depth Knob)

리버브의 프리 딜레이나 선택된 이펙트의 두 번째 파라미터(피드백이나 딥스 같은)를 컨트롤 합니다. 파라미터가 저장 된 세팅에 맞으면 빛나게 됩니다.

5. 베리에이션 (Variation)

라이브니스(liveliness) 디퓨전(diffusion)이나 선택된 이펙트의 세 번째 파라미터(피드백이나 딥스 같은)를 컨트롤 합니다. 파라미터가 저장 된 세팅에 맞으면 빛나게 됩니다.

6. 프로그램 셀렉트 knob (Program Select Knob)

프로그램에서 원하는 프로그램으로 돌리면 프로그램을 로딩하기 시작하고 로딩시간을 1초정도 입니다. knob을 시계 방향이나 반대 방향으로 완전히 돌리면 뱅크 A와 뱅크 B를 왔다 갔다 하게 합니다. LED에서 현재의 뱅크를 체크 할 수 있고 FX 프로세서가 뮤트 되면 깜빡거리게 됩니다. 뒷 패널에 보기 편한 프로그램 설명이 있습니다.

7. 클립 LED (Clip LED)

이 LED는 들어오는 오디오는 프로세스 된 오디오(이펙트 프로세서 내의)가 오버로드 되게 되거나 신호의 디스토션을 일으키면 빛나게 됩니다.

풋스위치 인풋(Footswitch Input) (페이지 18의 다이어그램 참조)

이펙트 프로세서의 FOOTSWITCH 인풋으로 풋스위치를 넣으면 뮤트와 언-뮤트를 풋스위치를 통해서 할 수 있습니다.

8. PFL

모니터 시스템으로 가는 이펙트 페이더의 포스트 혹은 프리-페이더(EFFECTS FADER)를 결정 할 수 있습니다.

9. MUTE - FX 프로세서의 아웃풋을 뮤트 시키게 됩니다. PFL 신호나 FX TO AUX 1 프리-페이더 신호는 뮤트 시키지 않습니다.

10. FX TO AUX 1

이 포트는 프리-페이더와 포스트-페이더를 엑스 1 프리와 엑스 1-포스트 버스로 각각 경로화 시키게 됩니다.

11. EFFECTS FADER

FX 프로세서에서부터, 메인 믹스로 경로화 된 신호의 레벨을 컨트롤 합니다.

FX BUS OUT (페이지 18참조)

이 아웃풋은 FX 버스로부터의 신호를 가지게 됩니다. 만일 FX 프로세서가 필요하지 않다면 2번째의 엑스 아웃풋으로 쓰는 것도 가능합니다.

리버브 (REVERBS)

리버레이션(짧게 리버브)는 밀폐된 공간에서 인식되는 형식으로 만들어진 복잡한 이펙트입니다. 사운드 웨이브가 물체나 벽을 만나면 그냥 멈추지 않습니다. 사운드의 일부는 물체에 의해 흡수되거나 대부분의 사운드는 반사되거나 흩어지게 됩니다. 밀폐된 공간에서, 리버브는 크기, 모양 그리고 벽의 재질 등, 공간의 많은 기능을 의존합니다. 눈을 감아도 듣는 사람은 찬장, 록커룸과 큰 강당과의 차이를 얘기할 수 있습니다. 리버브는 어쿠스틱 경험의 자연적인 일부이고 대부분의 사람들은 그것 없이는 어떤 것이 빠져 있다고 느낍니다.

홀 리버브 (Hall Reverb)

홀 리버브는 콘서트홀의 어쿠스틱을 모방하도록 디자인 되어 있습니다. (오케스트라와 청중들을 담기에 충분히 큰 공간입니다. 이 크기와 특징 때문에 홀은 다이렉트 사운드의 '뒤'를 남기도록 디자인 된 가장 자연스런 사운드의 리버브입니다.) 앰비언스와 공간감을 추가하나 소스는 바뀌지 않는 것. 이 이펙트는 비교적 시간이 지남에 따라 점차적으로 생기는 낮은 시작 에코를 가지고 있습니다. 보컬 홀과 드럼 홀 리버브는 특별한 용도에 맞춰져 있습니다. 보컬 홀은 목소리와 같은 부드러운 시작 경과음을 가진 물질에 잘 맞는 전체적으로 낮은 흩어짐을 가지고 있습니다. 드럼 홀은 드럼이나 퍼쿠션 악기에서 발견되는 빠른 경과음 신호를 부드럽게 하기 위해 필요한 좀 더 높은 흩어짐 세팅을 가지고 있습니다. 일반적인 악기와 보컬 적용에 덧붙여, 홀 프로그램은 같은 퍼포먼스에 속한 믹스에서 분리된 트랙을 주는 좋은 선택입니다.

플레이트 리버브 (Plate Reverb)

플레이트 리버브는 스프링의 장력 아래 금속으로 위 아래가 걸려진 크고, 얇은 시트입니다. 플레이트에 붙어진 트랜스듀서는 크고, 열린 공간에서 나타나는 사운드를 일으키는 플레이트 진동을 만드는 신호를 전달해 줍니다. FX 프로세서의 플레이트는 높은 초기 흩어짐과 비교적 밝은 사운드로 모델되어 있습니다. 플레이트 리버브는 초기 사운드를 달콤하고 두텁게 해서 음악의 한부분으로 들리게 디자인 되어 있습니다. 플레이트 리버브는 특히 퍼쿠션 같은 대중적인 음악에 자주 사용 됩니다.

룸 리버브 (Room Reverb)

룸은 다이얼로그나 스피치에 유용한 매우 작은 방의 시뮬레이션입니다.

룸은 또한 전기 기타 앰프 레코딩 같은 높은 에너지의 신호를 적절하게 강화하는데 쓰여집니다.

역사적으로, 레코딩 스튜디오 챔버는 룸의 여러 방향으로부터 앰비언스를 받기 위해서 평탄하지 않는 방으로 되어 있었습니다.

챔버 리버브 (Chamber Reverb)

챔버 프로그램은 사운드가 죽을 때 음감이 많이 변하지 않는 비교적 무한한 리버브로 되어 있습니다. 초기 흩어짐은 홀 프로그램과 비슷하지만 크기와 공간이 훨씬 더 중요하지 않습니다. 디케이 테일의 낮은 음색과 조합된 이 특징이 다양하게 사용되는 프로그램을 만듭니다.

특히 낮은 음색의 크기를 확연하게 높여주는 보이스 더빙에 유용합니다.

게이트 된 리버브 (Gated Reverb)

게이트 된 리버브는 게이트 장치를 통해 메탈 플레이트 같은 리버브 흐르게 함으로써 만들어집니다. 디케이 타임은 홀드타임이 시간과 사운드를 바꾸는 동안 즉시 세팅됩니다. 게이트 된 리버브는 리버브가 급작스럽게 컷오프될때까지 디케이 없이 평평하게 일정한 사운드를 만들어 줍니다. 이 프로그램은 퍼쿠션에 잘 작동합니다. (스네어와 탐.)

리버스 리버브 (Reverse Reverb)

리버스 리버브는 보통의 리버브와 반대로 작동합니다.

보통 리버브가 첫번째 들리는 반사가 가장 크고 시간이 지남에 따라 조용해 지는 반면, 리버스 리버브는 가장 조용한 반사가(특히 리버브의 테일) 먼저 들리고 갑자기 컷오프 될때까지 소리가 점점 커지게 됩니다.

앰비언스 리버브 (Ambience Reverb)

앰비언스는 들릴만한 디케이 없는 작거나 중간크기 방의 이펙트를 재현한 것입니다. 목소리, 기타 또는 퍼커션에 자주 사용됩니다.

스튜디오 리버브 (Studio Reverb)

룸 리버브와 유사하게 스튜디오는 작고 컨트롤 된 어쿠스틱 공간, 레코딩 스튜디오의 메인 퍼포먼스의 특징을 탁월하게 시뮬레이션 합니다. 스튜디오는 또한 각 악기와 전기기타 뿐만 아니라 다이얼로그나 보이스 더빙에 유용합니다.

에레너 리버브 (Arena Reverb)

에레너 리버브는 스포츠베뉴나 스타디움 같은 거대한 공간을 나타냅니다. 에레너 리버브의 특징은 긴 두 번째 반사 시간과 줄어드는 하이 프리퀀시를 가지고 있는 것입니다. 에레너는 가장 중저음이 지배하는 리버브이며 아주 긴 리버브타임을 요구하는 '스페셜 이펙트'에 적합합니다. 이 리버브는 아주 복잡한 믹스에는 적합하지 않는데 이것은 믹스의 명료도를 떨어뜨리기 때문입니다.

스프링 리버브 (Spring Reverb)

스프링 리버브는 피에조일렉트릭 크리스탈(Piezoelectric Crystals)의 쌍에 의해 만들어집니다. 하나는 스피커로 작동하고 다른 하나는 마이크로 작동-스프링의 간단한 셋에 의해서 접속됩니다. 스프링의 '거친' 특징은 많은 정통록과 로커빌리 기타 사운드의 중요한 부분입니다.

리버브 컨트롤 (REVERB CONTROLS)

프리 딜레이 (Pre Delay)

소스 신호와 리버브의 신호사이의 부가적인 시간을 만듭니다. 이 컨트롤은 리버브가 만들어지는 것이 점차적이며 시작시간 갭이 비교적 보통 짧음, 자연 공간의 시간 딜레이를 정확하게 모방하는 의도로 만들어진 것은 아닙니다.

가장 자연스러운 이펙트를 위해, 프리 딜레이 값은 10에서 25 밀리초의 범위에서 세팅되어 져야 합니다. 하지만, 믹스가 아주 많고 어지러운 때 프리 딜레이를 높여주면 소리를 명확하게 해주고 각 악기를 분리 시켜주는데 효과적입니다.

디케이 (Decay)

리버브가 들릴 수 있는 시간의 양을 조절합니다. 높은 셋팅은 어쿠스틱적으로 큰 곳에 연관된 리버브 타임을 증가시키지만 이것은 명료도를 떨어지게 할 수 있습니다. 낮은 셋팅은 작고 분명한 공간이나 미묘한 이펙트가 요구될 때 사용하는 짧은 리버브 타임입니다.

선명도 (Liveliness)

리버브 테일의 하이 프리퀀시의 양을 조절합니다.

높은 셋팅은 밝은 리버브를 만드는 하이프리퀀시를 증가시킵니다; 낮은 셋팅은 베이스가 강조된 어두운 리버브를 만듭니다.

디퓨전 (Diffusion)

초기 에코의 밀집도를 컨트롤 합니다. 높은 셋팅의 디퓨전은 높은 초기 에코 밀집도를 가지게 하고 낮은 셋팅은 낮은 초기 에코 밀집도를 가지게 합니다. 실제 상황에서 불규칙적인 벽은 높은 디퓨전을 가지고 크고 평평한 벽은 낮은 디퓨전을 가지게 됩니다. 드럼과 퍼커션 사용시, 높은 디퓨전 셋팅을 사용해 보십시오.

쉐입 (Shape)

이 컨트롤은 룸의 모양과 사이즈를 구성하는데 사용됩니다. 낮은 값은 리버브 테일의 초기 부분의 사운드 에너지를 대부분을 유지하게 되고 높은 셋팅은 리버브 후기의 에너지를 움직여서 강한 리어 월(Rear Wall)나 백스랩(Backslap)을 만드는데 이용됩니다.

보잉 (Boing)

이것은 스프링 탱크 리버브의 물리적 특징인 스프링 레틀(Spring Rattle)의 양을 올려주거나 내려주도록 디자인 된 스프링 리버브의 독특한 리버브입니다.

딜레이 (DELAYS)

딜레이는 사운드가 발생하고 짧은 시간 뒤 다시 반복되는 것입니다. 딜레이는 아웃풋이 인풋으로 다시 흘러서(피드백) 에코가 되게 합니다. 이것은 하나의 사운드가 반복의 시리즈를 만들게 되고 각 사운드는 가면 갈수록 더 부드러워지게 됩니다.

스튜디오 딜레이 (Studio Delay)

스튜디오 딜레이는 최대 2.5 초까지의 스테레오 딜레이를 가지며 신호가 인풋에서 존재할 때마다 딜레이 아웃풋을 줄여주는 내부장착 덕커(Ducker)를 제공합니다. 이것은 반복된 딜레이에 의해 올라가는 사운드로부터 오리지널 사운드를 줄여주는 역할을 하게 됩니다.

디지털 딜레이 (Digital Delay)

디지털 딜레이는 최대 5초의 모노 딜레이와 내부장착 덕커(Ducker)를 가지는 가장 정확한 딜레이 프로그램입니다.

테이프 딜레이 (Tape Delay)

디지털이 아닌 시절에, 딜레이는 가깝게-공간에 레코딩과 플레이백 헤드가 있고 마그네틱 레코딩 테이프가 루프되는 특별한 테이프레코더를 사용해서 만들어 졌습니다. 이 딜레이 이펙트는 딜레이 타임이 테이프 루프의 속도를 체인지 하면서 레코딩과 플레이백 헤드사이의 공간을 이동시키는 테이프에 의해서 만들어 졌습니다. 아주 음악적이 사운드를 가졌지만 재생의 불안정함과 필러임, 하이 프리퀀시의 손실과 같이, 로우 프리퀀시의 확장등은 공통적으로 테이프 레코딩의 여러 요소들입니다. 테이프 딜레이는 모노딜레이로써 5초까지 제공합니다.

퐁 딜레이 (Pong Delay)

이것은 인풋 신호가 오리지널(중앙)포지션에 있으면서 딜레이 이펙트가 팬의 왼쪽 오른쪽으로 반복하는 것입니다. 퐁 딜레이는 5초의 모노 딜레이 타임까지 제공합니다.

모듈레이트 된 딜레이 (Modulated Delay)

모듈레이트 된 딜레이는 LFO에 의해서 만들어지고 딜레이 이펙트에 코러스적인 이펙트를 만들어냅니다. 이것은 기타나 특별한 메시지가 필요한 약기에 아주 유용합니다. 모듈레이트 된 딜레이는 스테레오 모듈레이트 된 딜레이로 2.5까지 사용 가능합니다.

리버스 딜레이 (Reverse Delay)

이 딜레이 이펙트는 옛날 스튜디오 트릭인 테이프를 꺼꾸로 장착, 테이프 딜레이를 통해 꺼꾸로 플레이하고 이 이펙트를 레코딩하는 이펙트를 모방했습니다. 이 이펙트는 부드럽게 시작해서 점점 시끄럽게 되는 딜레이가 신호가 나오기 전에 먼저 나오는 이펙트를 만듭니다. 5초까지의 모노 딜레이 타임이 이용가능합니다.

딜레이 컨트롤 (DELAY CONTROLS)

타임 레인지 (Time Range)

템포에 관한 딜레이 타임의 길이를 컨트롤합니다. 12시 포지션에서, 딜레이는 템포 발광단자(1/4 음표로 표시된)와 함께 싱크됩니다; 낮은 값은 빠른 반복을 만들고, 높은 값은 반복사이의 시간을 높여줍니다. 0-72의 레인지가 있습니다.

정확한 음표 값에 대해서는 이펙트 데이터 차트를 참조하십시오.

피드백 (Feedback)

딜레이 인풋으로 딜레이 아웃풋 신호를 흐르게 하여 딜레이 반복 음을 컨트롤 합니다. 이것은 딜레이 반복을 만들고 각 딜레이가 안 들릴 때까지 약간씩 줄여줍니다. 높은 세팅은 더 많은 반복을 만듭니다; 낮은 세팅은 반복의 수를 줄여 줍니다. 이 높이가 완전히 돌려 졌을 때 딜레이가 무한정 루프로 플레이를 반복, 하지만 더 이상의 인풋 신호는 딜레이 이펙트로 가지 않는 리피트 홀드를 만듭니다. 리피트 홀드는 스튜디오, 디지털 그리고 퐁 딜레이에서만 이용 가능합니다.

덕커 트래쉬홀드 (Ducker Threshold)

스튜디오와 디지털 딜레이는 라이브나 인풋 신호가 있을 때 -6dB씩 줄어드는(혹은 부드러워지는) 딜레이 반복을 만드는 덕킹(Ducking)기능을 제공합니다. 이것은 딜레이가 이펙트로 남아 있으면서 오리지널 신호와 충돌하지 않게 해 줍니다. 높은 값이 세팅 되어 인풋 신호를 크게 하면 덕킹이 발생되게 됩니다.

딜레이 콘트롤 (DELAY CONTROLS)

스미어 (Smear)

테이프와 리버스 딜레이에서 이용 가능한 이 파라미터는 스미어의 양이나 신호 하락과 프리퀀시 손실을 컨트롤 합니다. 높은 세팅은 오리지널 신호와 비교하여 더 많은 딜레이를 내게 됩니다.

탭 레티오 (Tap Ratio)

탭 레티오는 처음과 두 번째 탭 길이만큼의 풍 딜레이를 세팅합니다. 12시에 세팅되어 있으면 좌우 채널을 각각 번갈아 반복합니다. 높이가 시계 방향으로 돌려져 있으면 12시 포지션에 있는 것보다 첫 번째 탭은 일찍, 두 번째 탭은 나중에 발생하게 됩니다. 높이가 시계 방향으로 돌려져 있으면, 첫 번째 탭은 나중에 두 번째 탭은 일찍 발생하게 됩니다.

Depth

모듈레이션 딜레이 안에 있는 모듈레이션의 강도나 Depth를 조절합니다. 낮은 세팅은 미묘한 코러스 이펙트를 발생시키고, 높은 값은 딜레이 반복의 풍부한 코러스를 얻게 합니다.

템포 버튼 (Tempo Button)

이 버튼을 두 번 누름으로써 딜레이 타임을 세팅하게 됩니다. 템포 버튼 LED는 탭 할 때 반짝이게 되고 딜레이 탭은 반짝이는 LED로 싱크 되게 됩니다. 타임 레인지 높은 탭 한 후 템포에서의 딜레이 타임을 늘리거나 줄입니다.

주의: 몇몇 프로그램에서 딜레이 피드백이 최대로 되어 있을 때(완전히 오른쪽으로 돌려져 있을 때) 모드는 끊임없는 루프에서 오디오가 출드 되는 것으로 바뀌게 됩니다. 이펙트 차트에서 "+H"로 표시되어 있습니다.

모듈레이트 이펙트 (MODULATED EFFECTS)

코러스 (Chorus)

코러스는 하나의 신호는 영향을 받지 않고 다른 신호는 시간이 지남에 따라 피치를 약간씩 바꾼 것을 2개에서 그 이상 결합시켜 풍부한 사운드를 만듭니다. 코러스는 오리지널 톤의 음색의 변화없이 트랙을 타이트하게 하는 기타 사운드를 만들 때 보통 쓰입니다. 또한 보컬 트랙을 심오하게 만들 때도 사용됩니다.

knob 1: Speed 코러스 이펙트의 모듈레이션 레이트를 컨트롤 합니다. 낮은 세팅은 미묘함을 만들고 높은 세팅은 보다 명확한 코러스를 만듭니다.

knob 2: Depth 각 보이스의 피치 쉬프트 양을 컨트롤 합니다. 낮은 세팅은 미묘한 두터움을 만들고 트랙에 따스함을 부여합니다. 높은 세팅은 보다 병확한, 멀티-보이스 이펙트를 만듭니다.

knob 3: Voice 부과적인 코러스 보이스의 수를 컨트롤 합니다. 연속적으로 100개의 독립된 스텝을 가진 최대 8개의 보이스가 덧붙여질 수 있습니다.

플랜저 (Flanger)

이 이펙트는 원래 두 개의 테이프 레코더에 있는 두 개의 똑 같은 프로그램을 동시에 레코딩하고 플레이 하고 하나씩 테이프 릴의 플랜저를 손힘으로 눌러서 만들어 졌습니다. 이것은, 터널링과 줄어드는 사운드의 특징으로 위상 변화와 '훅' 하는 소리를 만듭니다.

knob 1: Speed 플랜저 이펙트의 모듈레이션 레이트를 컨트롤 합니다.

knob 2: Depth 플랜저 이펙트의 강도를 컨트롤 합니다. 낮은 세팅은 '훅' 하는 소리를 만들고 높은 세팅은 보다 드라마틱 '제트 비행기' 소리를 만듭니다.

knob 3: Regeneration 인풋으로 모듈레이트 된 신호가 다시 들어가는 양을 조절하여 피드백을 만듭니다. 높은 양은 신호에 금속적인 공명을 덧붙이게 됩니다.

페이저 (Phaser)

페이저는 로우 프리퀀시 오실레이터(LFO)로 신호의 스펙트럼을 위 아래로 움직여서 프리퀀시를 자동적으로 바꿔 콤프 필터 타입의 이펙트를 만듭니다. 이 이펙트는 키보드(특히 패드 프리셋)과 기타에 유용합니다.

knob 1: Speed 페이저 이펙트의 모듈레이션 레이트를 컨트롤 합니다.

knob 2: Depth 페이저 이펙트의 강도를 컨트롤 합니다.

knob 3: Regeneration 인풋으로 모듈레이트 된 신호가 다시 들어가는 양을 조절하여 피드백을 만듭니다. 높은 양은 신호에 추가적인 공명을 덧붙이게 됩니다.

트레몰로/팬 (Tremolo/Pan)

트레몰로/팬은 신호 레벨에 리듬적인 변화를 만듭니다.

팬은 번갈아 각 채널 소리크기에 영향을 주고 트레몰로는 동시에 양쪽 채널의 소리크기에 영향을 줍니다.

knob 1: Speed 트레몰로/팬의 모듈레이션 레이트를 컨트롤 합니다.

knob 2: Depth 볼륨 소리크기의 강도를 컨트롤 합니다.

knob 3: Phase 소리크기가 양쪽 채널에서 동시에 변화하는지(트레몰로) 아니면 채널에서 번갈아(팬) 변화하는지 컨트롤 하게 됩니다.

로터리 (Rotary)

로터리 스피커 캐비닛은 전기 교회 오르간을 위한 웅장한 비브라토/콰이어에 맞게 디자인되어 있습니다. 가장 잘 알려진 로터리 스피커는 2 개의 카운터가 회전하는 요소를 가지고 있는 Leslie Model 112입니다: 느리고 빠른 하이 프리퀀스 혼과 로우 프리퀀시 로터를 가지고 있습니다. 돌아가는 원소가 스피드가 변하는 사운드를 만드는 것이 아주 신기한 마술같은 이펙트입니다. 어지럽고, 넓게 트인듯한 이펙트는 표현하기 어렵지만 분명히 인식가능 합니다.

로터리 이펙트는 Leslie-style 캐비닛에 따라 모델화 시켰습니다. 인풋 신호는 하이아 로우 프리퀀시 밴드로 나누어집니다. 로테이션 이펙트는 피치 쉬프팅, 트레몰로와 팬의 싱크 된 결합으로써 만들어집니다. 물리적인 캐비닛과 마찬가지로 하이(혼)와 로우(로터)프리퀀시는 다른 방향으로 회전되게 됩니다. 혼과 로터 스피드는 독립적이며 오리지널 메커니컬 요소의 관성을 모방하기 위해서 가속과 감속하는 특징으로 디자인되어 있습니다.

오르간 음악의 가상표현으로 로터리는 또한 기타와 전기 피아노 리듬파트와 함께 멋진 사운드를 내게 됩니다.

사실 이 프로그램은 어떤 사운드 소스에 대해서도 코러스와 트레몰로의 훌륭한 대안이 됩니다.

knob 1: Speed 양쪽 로터리 스피커의 모듈레이션 레이트를 컨트롤 합니다. 로우 프리퀀시가 하이 프리퀀시보다 더 느리게 회전하게 됩니다.

knob 2: Doppler 로테이션 하는 스피커에 의해서 발생하는 도플러 피치 이펙트를 올리거나 내립니다.

knob 3: Stereo Spread 로터리 이펙트의 스테레오 이미지를 올리거나 줄입니다.

비브라토 (Vibrato)

비브라토는 정해진 비율에서 날카롭고 평평한 음정을 부드럽게 떨리게 함으로써 만들어집니다.

비브라토 스테레오(Wet only) 로터리 모노(Wet only) 트레몰로/팬 스테레오(Wet only)

knob 1: Speed 비브라토의 모듈레이션 레이트를 컨트롤 합니다.

knob 2: Depth 피치쉬프트의 최대 양을 컨트롤 합니다.

낮은 세팅은 단순한 진동음을 일으키고 높은 세팅은 좀 더 강조된 '와우' 하는 소리를 만들어냅니다.

knob 3: Phase 이 컨트롤은 좌우-패닝모션을 일으키는 역상의 와우채널 웨이브폼을 세팅합니다.

이 이펙트는 인풋신호의 프리퀀시 스펙트럼을 이동시킵니다.

사운드의 피치를 이동시킴으로써 넓은 범위의 이펙트를 만들어냅니다. (미묘한 음정의 변화에서 최대 두 옥타브 범위의 변화까지)

팩토리 리셋 (FACTORY RESET)

사용자가 모든 프로그램 데이터를 지우고 팩토리 스테이트에 이펙트 프로세서를 저장할 때 사용하십시오.

Factory Reset을 할려면 콘솔을 켜 후 STORE 버튼을 누르고 홀드 하십시오.

이펙트 프로세서가 시작되면(3초 후), STORE 버튼을 풀면 이펙트 프로세서는 팩토리 스테이트에 리스토어 될 것입니다.

EFFECTS DATA CHART

| No | NAME | ADJUST1 | VALUE | RANGE | ADJUST2 | VALUE | RANGE | ADJUST3 | VALUE | RANGE | FIXED1 | VALUE | FIXED2 | VALUE | FIXED3 | VALUE | ROUTING |
|----|---------------|------------|-------|-----------|----------|-------|--------|----------------|-------|---------|----------|-------|--------------|-------|----------------|-------|----------------------------|
| 1 | SMALL HALL | PREDELAY | 10ms | 0-100ms | DECAY | 1.5s | 0-99 | LIVELINESS | 75 | 0-99 | | | | | | | |
| 2 | LARGE HALL | PREDELAY | 20ms | 0-200ms | DECAY | 2.5s | 0-99 | LIVELINESS | 35 | 0-99 | | | | | | | |
| 3 | VOCAL HALL | PREDELAY | 10ms | 0-200ms | DECAY | 1.5s | 0-99 | LIVELINESS | 65 | 0-99 | | | | | | | |
| 4 | DRUM HALL | PREDELAY | 10ms | 0-100ms | DECAY | 0.5s | 0-99 | LIVELINESS | 75 | 0-99 | | | | | | | |
| 5 | SMALL PLATE | PREDELAY | 2ms | 0-100ms | DECAY | 1.5s | 0-99 | LIVELINESS | 90 | 0-99 | | | | | | | |
| 6 | LARGE PLATE | PREDELAY | 2ms | 0-200ms | DECAY | 1.75s | 0-99 | LIVELINESS | 90 | 0-99 | | | | | | | |
| 7 | VOCAL PLATE | PREDELAY | 10ms | 0-200ms | DECAY | 1.5s | 0-99 | LIVELINESS | 65 | 0-99 | | | | | | | |
| 8 | DRUM PLATE | PREDELAY | 2ms | 0-100ms | DECAY | 1.5s | 0-99 | LIVELINESS | 75 | 0-99 | | | | | | | |
| 9 | ROOM | PREDELAY | 2ms | 0-100ms | DECAY | 400ms | 0-99 | LIVELINESS | 60 | 0-99 | | | | | | | |
| 10 | STUDIO | PREDELAY | 5ms | 0-100ms | DECAY | 500ms | 0-99 | LIVELINESS | 70 | 0-99 | | | | | | | |
| 11 | CHAMBER | PREDELAY | 5ms | 0-100ms | DECAY | 1.2s | 0-99 | LIVELINESS | 60 | 0-99 | | | | | | | |
| 12 | AMBIENCE | PREDELAY | 5ms | 0-100ms | DECAY | 400ms | 0-99 | LIVELINESS | 70 | 0-99 | | | | | | | |
| 13 | ARENA | PREDELAY | 25ms | 0-200ms | DECAY | 2.75s | 0-99 | LIVELINESS | 60 | 0-99 | | | | | | | |
| 14 | GATED | PREDELAY | 5ms | 0-200ms | DECAY | 300ms | 0-99 | DIFFUSION | 25 | 0-99 | | | | | | | |
| 15 | REVERSE | PREDELAY | 200ms | 0-200ms | DECAY | 0 | 0-99 | DIFFUSION | 60 | 0-99 | | | | | | | |
| 16 | SPRING | PREDELAY | 0 | 0-100ms | DECAY | 1.75s | 0-99 | BOING | 35 | 0-99 | | | | | | | |
| 17 | STUDIO DELAY | TIME RANGE | 275ms | 20ms-2.5s | FEEDBACK | 15 | 0-99+H | DUCK THRESHOLD | -6dB | -70-0dB | | | | | | | |
| 18 | DIGITAL DELAY | TIME RANGE | 800ms | 20ms-8.0s | FEEDBACK | 20 | 0-99+H | DUCK THRESHOLD | -8dB | -70-0dB | | | | | | | |
| 19 | TAPE DELAY | TIME RANGE | 500ms | 20ms-8.0s | FEEDBACK | 24 | 0-99 | SMEAR | 25 | 0-99 | | | | | | | |
| 20 | PONG DELAY | TIME RANGE | 10s | 20ms-5.0s | FEEDBACK | 30 | 0-99+H | TAP RATIO | 1:1 | 0-23 | | | | | | | |
| 21 | MID DELAY | TIME RANGE | 345ms | 20ms-2.5s | FEEDBACK | 25 | 0-99 | MOD DEPTH | 75 | 0-99 | | | | | | | |
| 22 | REVERSE DELAY | TIME RANGE | 500ms | 20ms-2.5s | FEEDBACK | 0 | 0-99 | SMEAR | 50 | 0-99 | | | | | | | |
| 23 | CHORUS | SPEED | 25 | 0-80 | DEPTH | 75 | 0-99 | VOICES | 50 | 0-99 | | | | | | | |
| 24 | FLANGER | SPEED | 15 | 0-99 | DEPTH | 25 | 0-99 | REGENERATION | 80 | 0-99 | | | | | | | |
| 25 | PHASER | SPEED | 25 | 0-99 | DEPTH | 75 | 0-99 | REGENERATION | 80 | 0-99 | | | | | | | |
| 26 | TREMOLO/PAN | SPEED | 40 | 0-99 | DEPTH | 80 | 0-99 | PHASE | 50 | 0-99 | | | | | | | |
| 27 | ROTARY | SPEED | 50 | 0-99 | DOPPLER | 90 | 0-99 | SPREAD | 99 | 0-99 | | | | | | | |
| 28 | VERATO | SPEED | 30 | 0-99 | DEPTH | 30 | 0-99 | PHASE | 80 | 0-99 | | | | | | | |
| 29 | REVIDEL SHORT | TIME RANGE | 275ms | 20ms-2.5s | FEEDBACK | 15 | 0-99+H | DECAY | 0.75s | 0-99 | PREDELAY | 60 | PREDELAY | 2ms | DUCK THRESHOLD | -8dB | SERIAL ; DELAY THEN REVERB |
| 30 | REVIDEL LONG | TIME RANGE | 800ms | 20ms-2.5s | FEEDBACK | 20 | 0-99+H | DECAY | 2.05s | 0-99 | PREDELAY | 40 | PREDELAY | 10ms | DUCK THRESHOLD | -8dB | SERIAL ; DELAY THEN REVERB |
| 31 | PHASE DELAY | TIME RANGE | 500ms | 20ms-2.5s | FEEDBACK | 20 | 0-99+H | SPEED | 25 | 0-99 | DEPTH | 75 | REGENERATION | 80 | DUCK THRESHOLD | -8dB | SERIAL ; DELAY THEN PHASE |
| 32 | ROTARY DELAY | TIME RANGE | 500ms | 20ms-2.5s | FEEDBACK | 20 | 0-99+H | SPEED | 50 | 0-99 | DOPPLER | 60 | SPREAD | 99 | DUCK THRESHOLD | -8dB | SERIAL ; DELAY THEN ROTARY |

Note +H = repeat hold function
(see page 27 1st paragraph)

EFX 콘솔의 사용 (USING YOUR EFX CONSOLE)



사용자의 모니터 시스템의 마지막 사운드는 체인의 가장 약한 링크만큼 좋아야 하고 특히 이것은 체인의 시작점이기 때문에 원천 신호의 질이 중요합니다. 사용자가 믹서의 컨트롤 기능을 익숙해지는 것과 같이 사용자는 인풋의 올바른 선택, 마이크 설치위치, 그리고 인풋채널 세팅의 중요성을 인지하여야 합니다. 하지만 아무리 주의 깊게 세팅을 하더라도 라이브무대의 예견하기 어려운 일들을 모두 커버하지는 못합니다. 믹서는 마이크위치의 변환의 보상과 많은 청중들로 인한 흡입효과 (보여주는 사운드 체크와 다른 어쿠스틱 성격)를 보상하기 위한 여분의 컨트롤 레인지를 제공하도록 셋업 해야 합니다.

마이크 배치 (Microphone Placement)

주의깊은 마이크 배치와 알맞은 종류의 마이크 선택은 성공적인 라이브 사운드의 필수적 요소입니다. 왼쪽의 다이어그램은 가장 일반적인 마이크 종류의 수음 패턴을 보여줍니다. 카디오이드 마이크는 앞에서 오는 사운드에 가장 민감하게 반응하는데 하이퍼-카디오이드 마이크는 마이크 뒷면의 작은 픽업으로 더욱 직접적인 성질을 제공합니다. 이 같은 타입들은 원하지 않는 사운드를 녹음하지 않고 피드백을 제거하는 것이 중요한 보컬리스트나 악기 레코딩에 적합합니다. 마이크를 원하지 않는 둘러싸인 소리를 제거하기 위해 물리적으로 녹음할 상대에 가까이 가져가서 낮은 게인 세팅으로 피드백을 피하게 해줍니다. 또한 알맞게 선택되고 배치된 마이크는 어떠한 EQ를 사용할 필요가 없게 됩니다.

확실한 법칙은 없습니다-귀가 평가의 기준이 되도록 하십시오. 끝내는 알맞은 효과를 주는 위치가 가장 정확한 위치가 될 것입니다!

초기 셋업 (Initial Setup)

유저가 시스템을 연결했을 때 (이 매뉴얼의 연결과 배선 참조) 유저는 이 믹서를 컨트롤하기 위한 초기 셋업을 마친 것입니다.

독립적인 인풋채널을 다음과 같이 세팅하십시오.

- 사용자의 소스(마이크, 키보드등을)를 원하는 인풋에 연결하십시오.



주 의: 팬텀 파워를 쓰는 마이크는 +48V가 켜지기 전에 연결 되어야 합니다.

팬텀 파워를 켜거나 끄기 전에 PA시스템을 끄는 것에 항상 유의하십시오.

- 마스터페이더, 인풋페이더를 0에 세팅하고 파워 앰프 레벨을 약70%에 세팅합니다.
- 전형적인 퍼포먼스 레벨 신호를 보내고 첫 번째 채널의 PFL버튼을 눌러서 바그래프 미터에 있는 레벨을 모니터합니다.
- 인풋 게인을 미터에서 황색신호까지, 최고 레벨이 첫번째 LED에 간혹 다다르도록 조절합니다. 이것은 충분한 헤드룸이 피크에 다다르고 조작 시 최대 레벨을 주게 해줍니다 (29페이지의 주의사항 참조)
- 이 절차를 필요하다면 다른 채널에서도 반복하십시오.
하나의 채널이 믹스에 덧붙여질 때 미터는 아마도 레드색선으로 움직여질 것입니다. 필요하다면 마스터 페이더를 사용하여 전체레벨을 조절하십시오.
- 피드백 사운드의 특징을 주의 깊게 들으십시오. 만일 유저가 피드백 없는 만족스러운 인풋 레벨 세팅을 얻을 수 없다면 마이크와 스피커 배치를 바꿔보고 이 연습을 반복해 봅니다. 만일 계속 피드백이 발생한다면 특정한 레조넌스 주파수에 있는 주파수를 줄이기 위해 그래픽 이퀄라이저를 사용하는 것이 필요합니다.



주의사항:

초기 셋업은 유저믹스의 시작 포인트로서 간주되어야 합니다.

라이브 시 수많은 요인들 예를 들어서 청중의 수 같은 것들이 사운드에 영향을 준다는 것을 기억해야 합니다!

사용자는 이제 믹스를 하기 위한 준비가 되었고 이것은 점차적으로 되어져야 합니다.

믹스에서의 각 부분을 주의 깊게 듣고 오버로드가 생길 것 같은 낌새를 미터에서 주의 깊게 살필 필요가 있습니다.

만일 오버로드가 발생한다면 레벨이 빨강색미터에서 벗어나도록 채널페이더를 살짝 내려주거나 마스터페이더를 조절합니다.

믹서는 믹서이지 앰프가 아니라는 것을 기억하십시오.

전체 레벨을 올리는 것은 앰프의 역할입니다.

만일 적당한 레벨을 공급하는 것이 거의 불가능하다면 앰프의 파워가 부족하다는 뜻이 됩니다.

앰프를 주의 깊게 선택하고, 앰프에서의 부족한 파워를 믹서의 아웃풋 레벨을 올림으로써 채우려고 하지 마십시오.

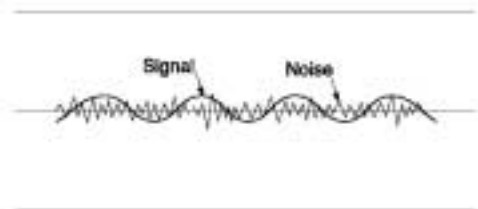
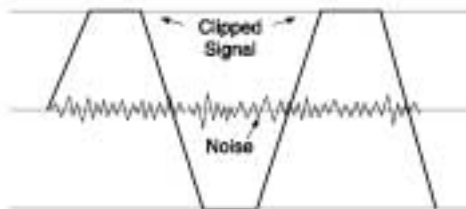
주의사항:

파이널 아웃풋의 소스 신호 레벨은 많은 요인들 대개는 인풋 게인 컨트롤, 채널 페이더 그리고 믹스 페이더에 영향을 받습니다. 사용자는 위에서 언급된 것과 같이 신호 사이의 좋은 밸런스를 얻기 위해 필요한 만큼의 마이크 수만을 사용하도록 해야 합니다.

만일 인풋게인이 너무 높게 세팅되어 있다면 채널 페이더는 성공적인 믹싱을 위해 많이 내려져야 하고 또한 피드백의 위험성이 있는데 이것은 작은 페이더의 움직임이 아웃풋에서는 아주 중요한 영향을 주기 때문입니다. 또한 신호가 채널을 오버로드하게 되고 클리핑을 발생하게 됨에 따라 디스토션이 발생할 수도 있습니다.

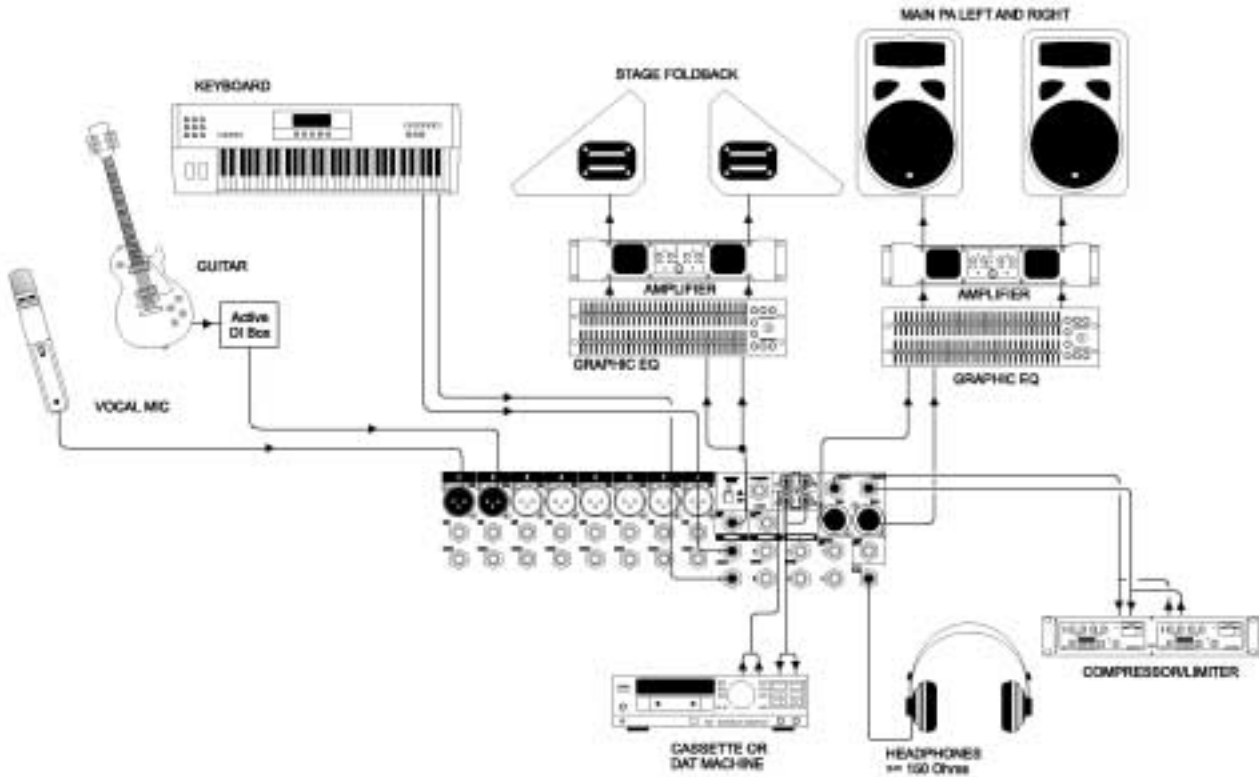
만일 게인이 너무 낮게 되어 있다면 유저는 적당한 레벨을 얻기 위한 충분한 게인을 얻지 못하게 되고 백그라운드 히스는 더욱 뚜렷하게 들리게 됩니다.

이것은 다음과 같이 나타납니다.



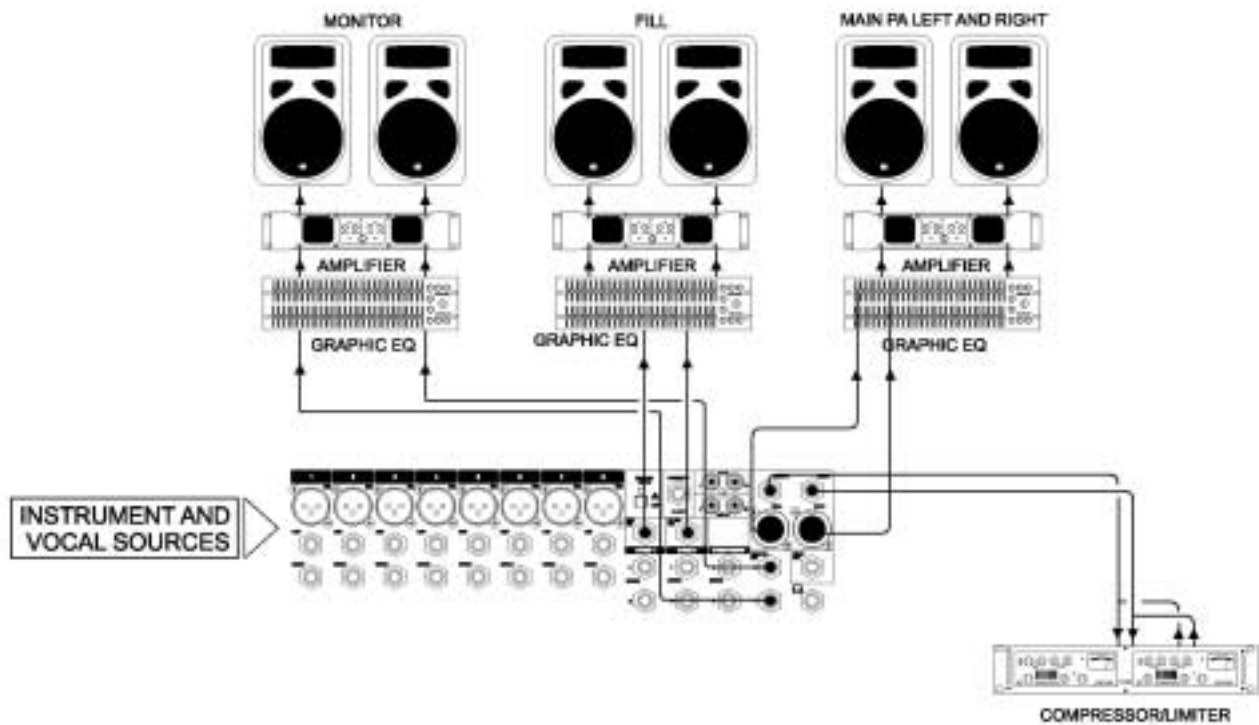
믹서의 적용 (APPLICATIONS)

적용1-라이브 사운드 레인포스먼트



적용2- 멀티스피커 사용

이 구성은 얼마나 많은 스피커구성이 EFX에 의해서 사용될 수 있는지 나타냅니다.



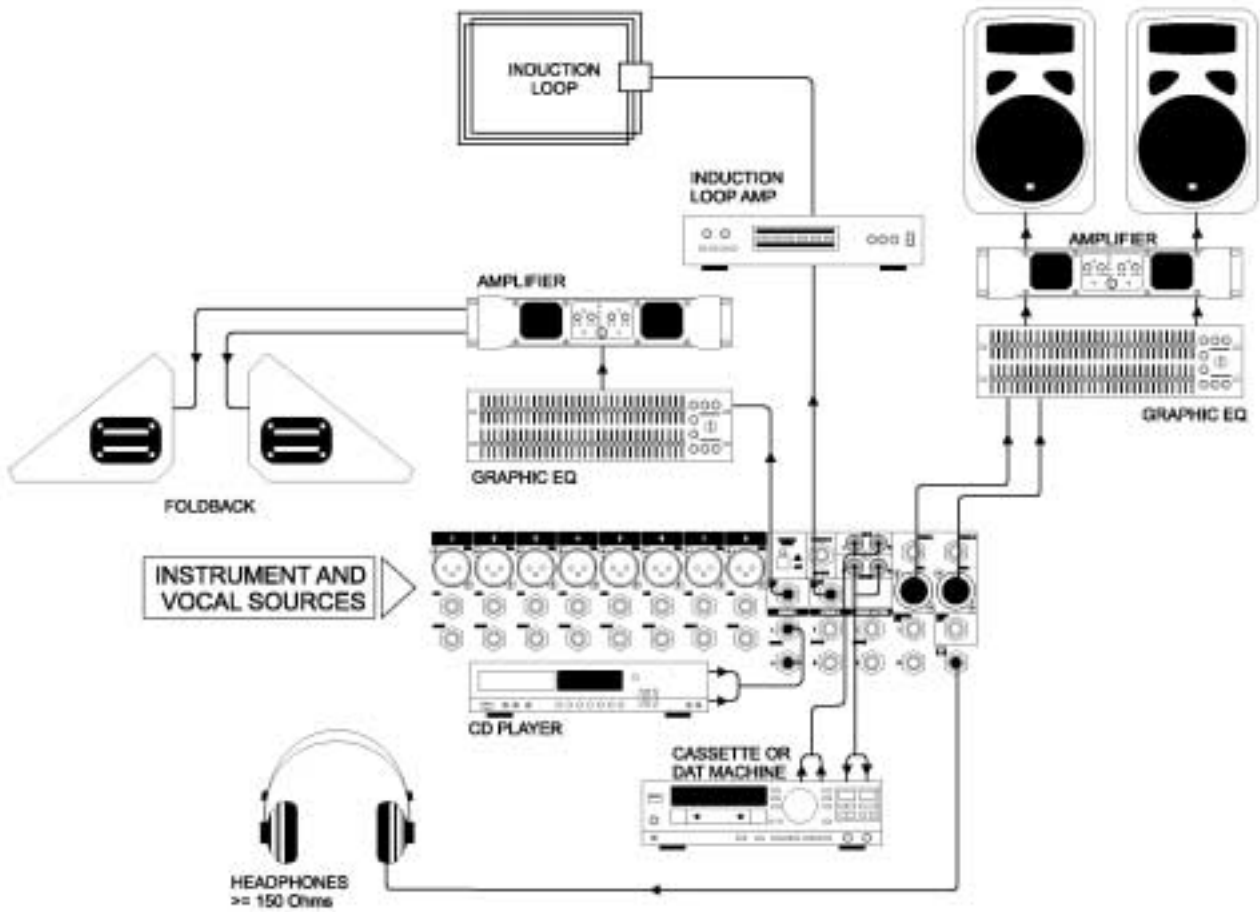
적용3- 예배장소

이 구성은 듣기 위한 유도루프를 만들기 위해서 FX OUT BUS 아웃풋을 사용하는 구성입니다. (이 구성에서는 FX 프로세스를 사용하지 않은 것으로 합니다)

역스 1 아웃풋은 스피커/싱어를 위한 폴드백을 발생시키기 위해서 사용됩니다.

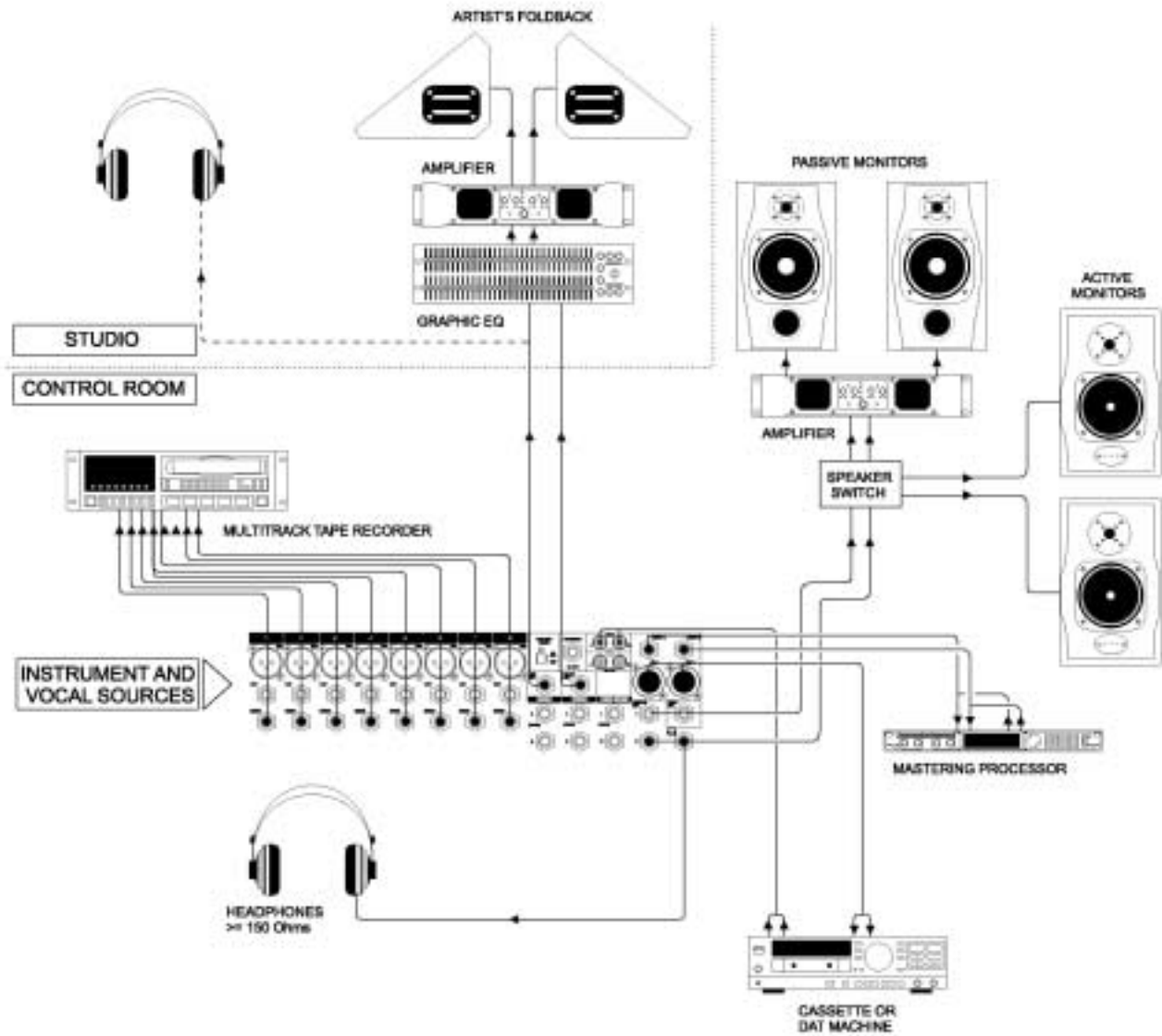
이 메인 아웃풋은 메인스피커 시스템을 구동시키기 위해서 사용됩니다.

이 레코드와 플레이백 연결은 오디오를 DAT나 CDR로 이동시키기 위해서 사용됩니다.



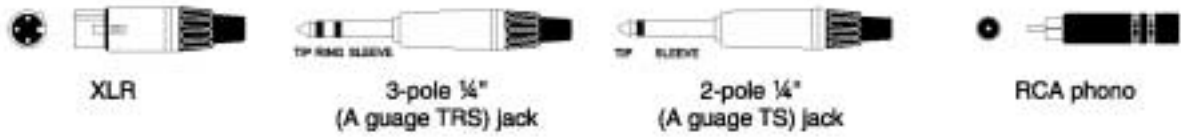
적용4- 레코딩

채널1-8의 인서트포인트는 다음과 같은(샌드와 리턴신호가 링크된) 멀티트랙 레코더에 공급하기 위해서 사용됩니다.
이 믹스 아웃풋은 예비로 스테레오 믹스를 DAT 레코더에 보낼 때 사용됩니다.

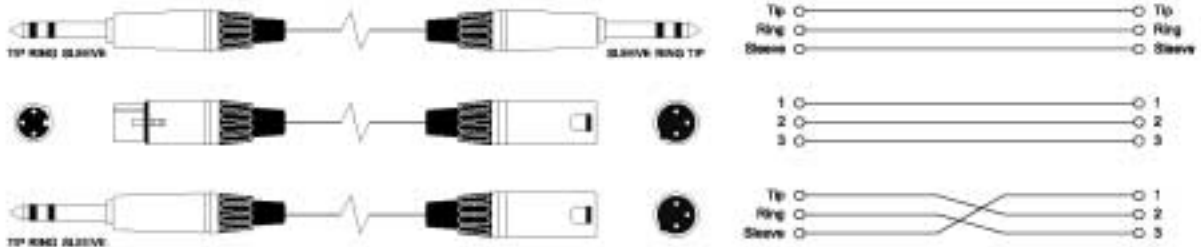


스탠다드 커넥션 리드 (TYPICAL CONNECTING LEADS)

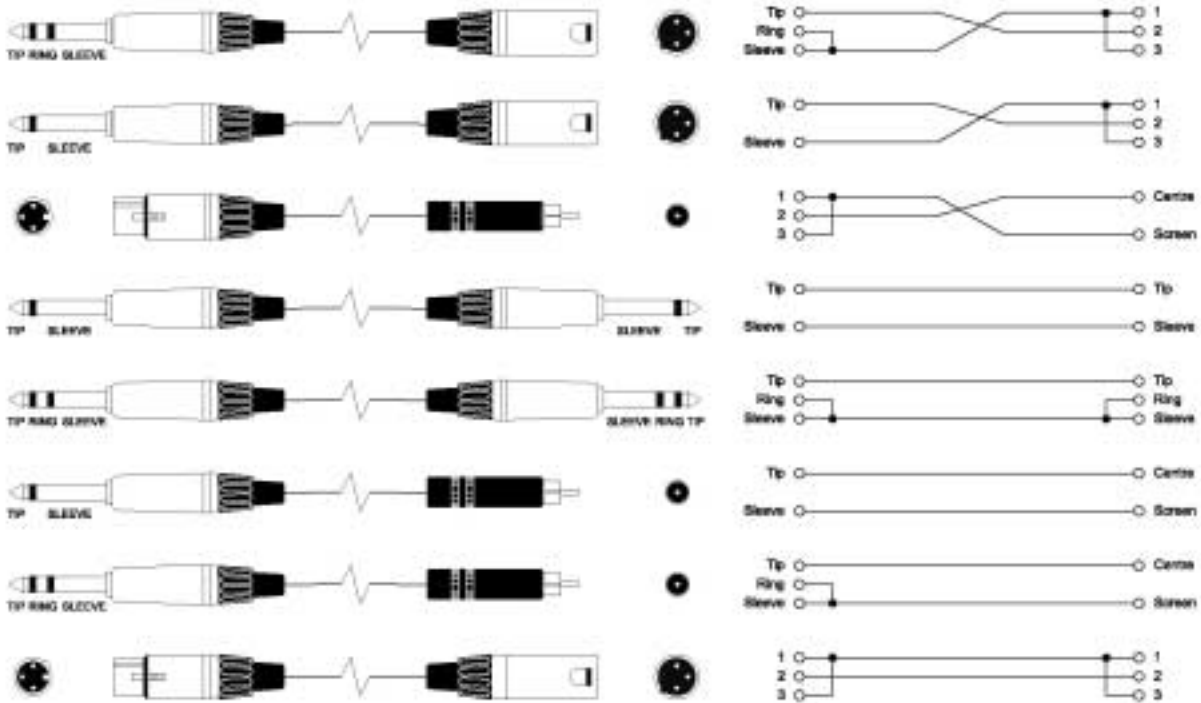
Audio connectors used with Soundcraft consoles



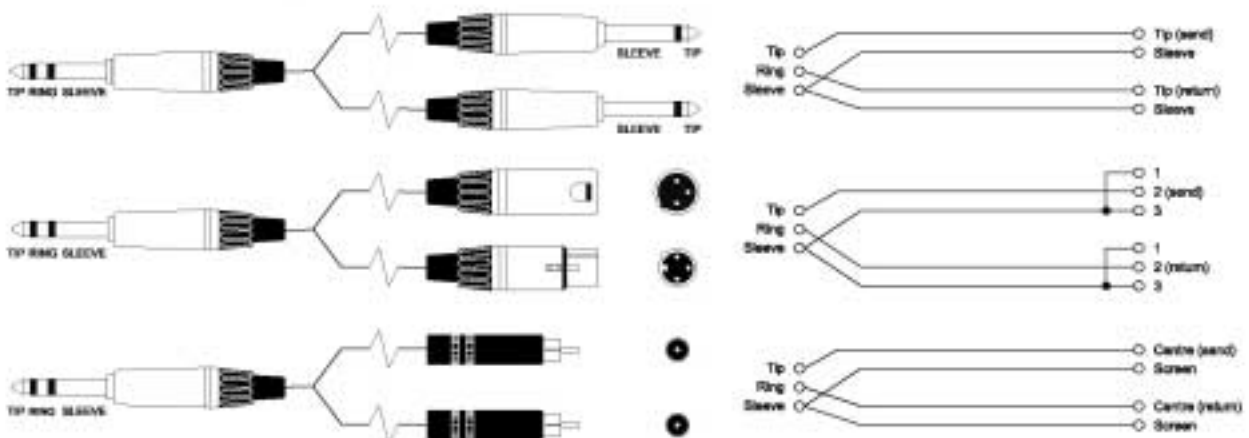
Balanced - Line Inputs, Mix L & R Outputs, Stereo Inputs, Auxiliary Outputs



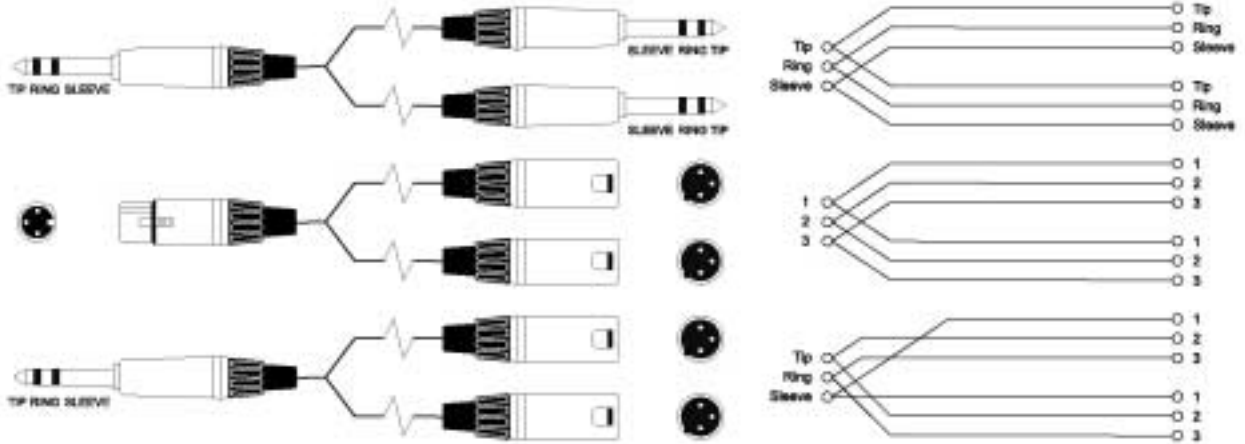
Unbalanced - Direct Output, Monitor Output, Stereo Return Inputs



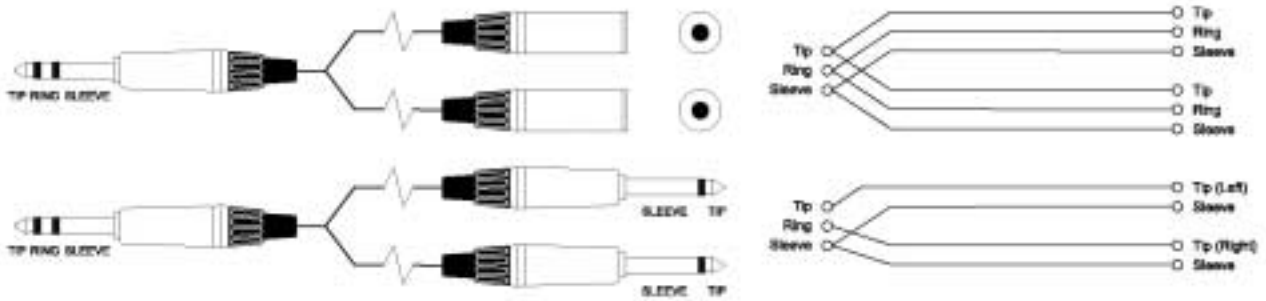
Insert Cables - Mono Inserts



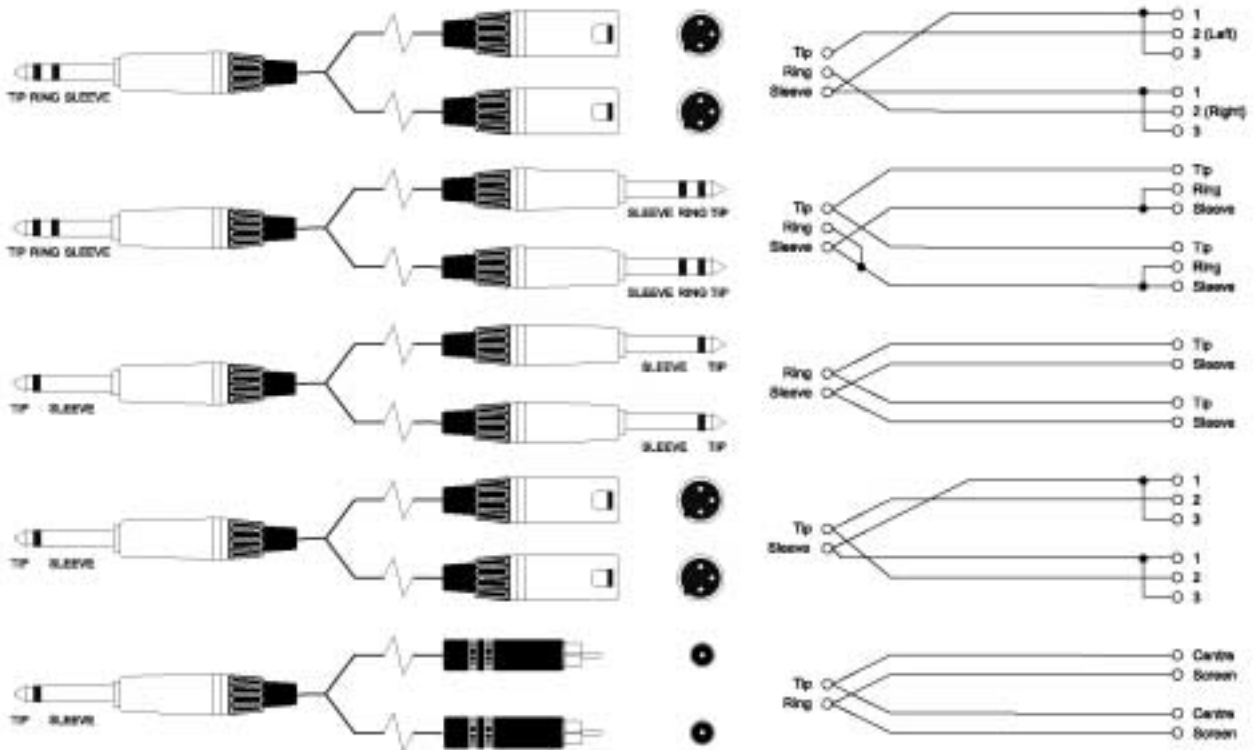
'Y' Cables (Balanced) Where used ... Aux, Mix outputs



Headphone Separator Note: for every doubling of headphones the load impedance is halved. Do not go below 150 Ohms.

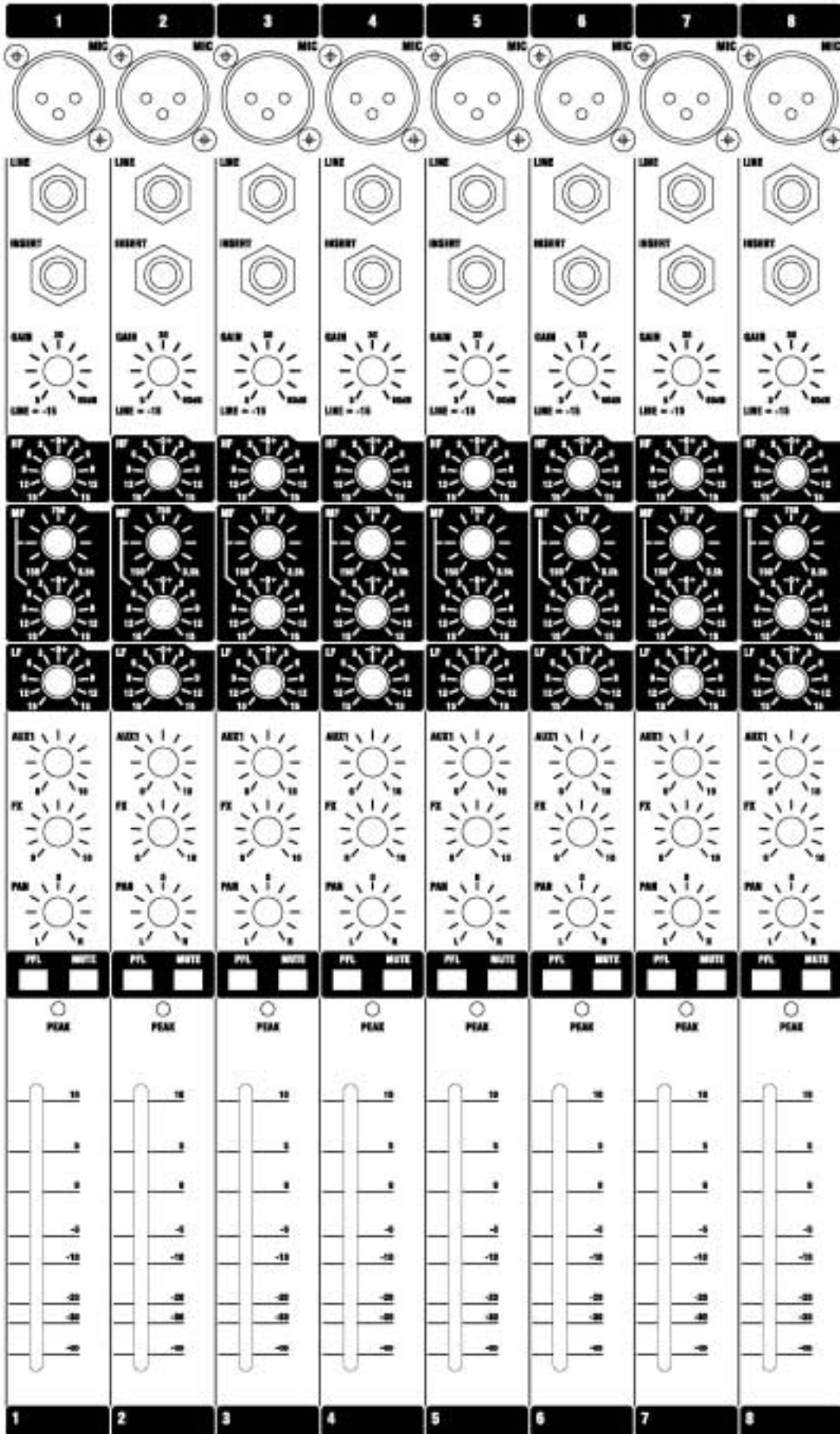


'Y' Cables (Unbalanced)



MARK-UP SHEETS

사용자는 이 페이지를 자유롭게 카피하여 특정한 레코딩을 셋팅하는데 사용할 수 있습니다.



9 10 11 12

MIC MIC MIC MIC

LINE LINE LINE LINE

INSERT INSERT INSERT INSERT

GAIN 00 GAIN 00 GAIN 00 GAIN 00
LINE -15

HP HP HP HP

HP HP HP HP

HP HP HP HP

HP HP HP HP

AUX1 FX PAN

PFL MUTE PFL MUTE PFL MUTE PFL MUTE

PEAK PEAK PEAK PEAK

9 10 11 12

PHANTOM POWER 48V

FORWARDER FX MIX

FX IN FX OUT

INSERT-L INSERT-R

MIX-L MIX-R

AUX1 OUT FX SUB OUT

STEREO 1 STEREO 2 STEREO RETURN

L (MONO) R (MONO) L (MONO) R (MONO)

GAIN GAIN LEVEL LEVEL LEVEL

HP HP HP

HP HP

HP HP

HP HP

AUX1 FX BAL

PFL MUTE PFL MUTE PFL MUTE

PEAK PEAK

STEREO 1 STEREO 2 EFFECTS

PEAK PEAK

STEREO 1 STEREO 2 EFFECTS

L MIX R

lexicon 24-BIT DIGITAL EFFECTS PROCESSOR

| EFFECTS PROCESSOR | | MIX / SEND | |
|-------------------|-------------|-----------------------|-----------------------|
| BANK A | BANK B | 16 | 32 |
| 1. L. BALL | 1. L. BALL | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 2. R. BALL | 2. R. BALL | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 3. L. BALL | 3. L. BALL | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 4. R. BALL | 4. R. BALL | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 5. L. P. L. | 5. L. P. L. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 6. L. P. L. | 6. L. P. L. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 7. L. P. L. | 7. L. P. L. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 8. L. P. L. | 8. L. P. L. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 9. ROOM | 9. ROOM | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 10. STEREO | 10. STEREO | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 11. CHORUS | 11. CHORUS | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 12. VIBR | 12. VIBR | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 13. HEAVY | 13. HEAVY | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 14. HEAVY | 14. HEAVY | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 15. HEAVY | 15. HEAVY | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 16. HEAVY | 16. HEAVY | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 17. HEAVY | 17. HEAVY | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 18. HEAVY | 18. HEAVY | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 19. HEAVY | 19. HEAVY | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 20. HEAVY | 20. HEAVY | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 21. HEAVY | 21. HEAVY | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 22. HEAVY | 22. HEAVY | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 23. HEAVY | 23. HEAVY | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 24. HEAVY | 24. HEAVY | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

MONITOR TO MIX 2 TRACE

POWER

Soundcraft®

EFX

STEREO 1 STEREO 2 EFFECTS

PEAK PEAK

STEREO 1 STEREO 2 EFFECTS

L MIX R

STEREO 1 STEREO 2 EFFECTS

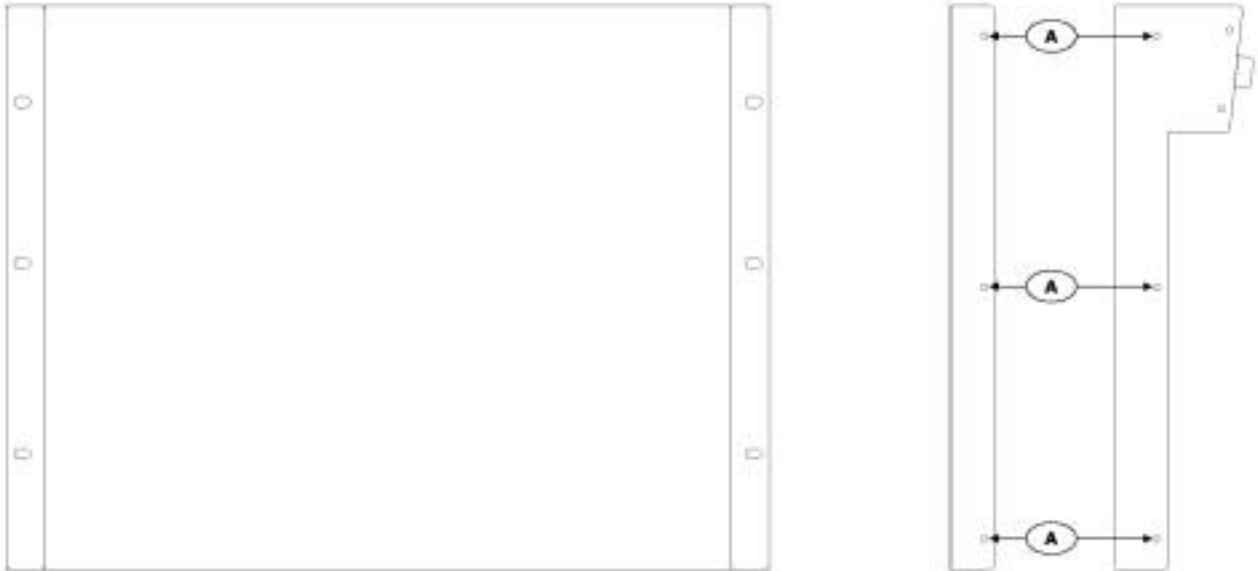
PEAK PEAK

STEREO 1 STEREO 2 EFFECTS

L MIX R

추가적인 랙마운드 이어 고정 (FITTING OPTIONAL RACKMOUNT EARS)

Attach rack ears to sides of mixer at points **A** with the screws provided



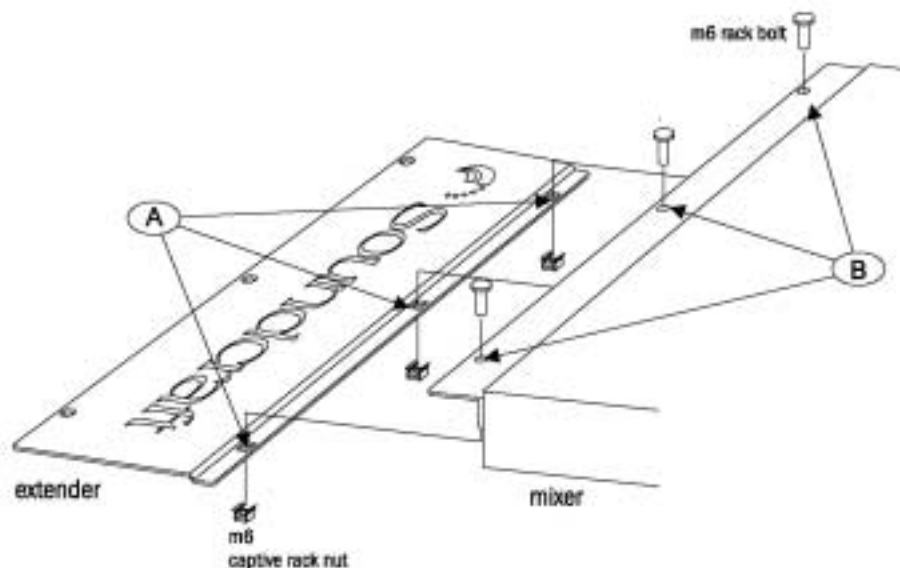
The part numbers for the kits are:

RW5745 RACK MOUNTING KIT - EFX8

RW5746 RACK MOUNTING KIT- EFX12

Note: a rack extender is included in the EFX8 rack mounting kit to make the console fit into a 19" frame, see the fitting instructions below.

- 1 Attach captive rack nuts at points **A**.
- 2 Attach rack bolts through points **B** and into fitted rack nuts at points **A**. Tighten securely!
- 3 The console can now be fitted to a standard 19" rack.
Note: the extender can be fitted to the left or right-hand side as required.



EFX TYPICAL SPECIFICATIONS

Frequency Response

Mic / Line Input to any Output+/-11.5dB, 20Hz - 20kHz

T.H.D

Mic Sensitivity -30dBu, +14dBu @ Mix output<0.02% @ 1kHz

Noise

Mic Input E.I.N. (maximum gain)-127dBu (150ohm source)

Aux, Mix and Masters (@0dB, faders down)<-85dBu

Crosstalk (@1kHz)

Channel Mute>96dB

Fader Cut-off (rel +10 mark)>96dB

Aux Send Pots Offness>86dB

EQ (Mono inputs)

HF12kHz, +/-15dB

MF (swept)150Hz - 3.5kHz, +/-15dB

LF80Hz, +/-15dB

Q1.5

EQ (Stereo inputs)

HF12kHz, +/-15dB

MF720Hz, +/-15dB

LF80Hz, +/-15dB

Power Consumption**Less than 35W**

Operating Conditions

Temperature Range5°C to 40°C

Input & Output Levels

Mic Input+15dBu max

Line Input+30dBu max

Stereo Input+30dBu max

Mix Output+20dBu max

Headphones (@150ohm)300mW

Input & Output Impedances

Mic Input2kohm

Line Input10kohm

Stereo Input65kohm(stereo), 35kohm(mono)

Outputs150kohm(balanced), 75kohm(unbalanced)

