

Soundcraft® *SI iMPACT*

사용자 설명서 V1.4



Soundcraft®
by FARMAN

TechData®

- 1.0 Si Impact를 소개합니다
 - 1.1: 안전규정
 - 1.2: 품질 보증
 - 1.3: 제품 사양
- 2.0 시작하기
 - 2.1: 콘솔 개요
 - 2.2: 콘솔 각 부 명칭
 - 2.3: 페이더 글로우
- 3.0 컨트롤 지정
 - 3.1: 페이더 레이어
 - 3.2: 컨트롤 채널
 - 3.3: 지정식 채널 스트립 (ACS)
 - 3.4: 토템(tOTEM, 페이더 팔로우)
- 4.0 터치 스크린
 - 4.1: 메인 메뉴
- 5.0 입력 & 출력
 - 5.1: 패치
 - 5.2: 기본 패치
 - 5.3: ViSi 연결 입출력(옵션카드)
 - 5.4: MADI-USB 카드
- 6.0 채널 & 버스
 - 6.1: 입력 채널
 - 6.2: 믹스 출력
 - 6.3: 매트릭스 출력
 - 6.4: 메인 믹스 출력
 - 6.5: FX 버스
- 7.0 DSP 구성요소
 - 7.1: 평선 포커스
 - 7.2: ACS/채널 스트립 구성요소
 - 7.3: 컨트롤 채널
 - 7.4: 그래픽 EQ
- 8.0 믹스 기능
 - 8.1: 뮤트 그룹
 - 8.2: VCA 그룹
 - 8.3: 복사하기
 - 8.4: 오디오 인터로게이트
 - 8.5: 솔로 시스템
 - 8.6: 모니터링
- 9.0 쇼, 큐리스트, 스냅샷
 - 9.1: 쇼
 - 9.2: 큐리스트 & 스냅샷
- 10.0 렉시콘 이펙터
 - 10.1: 리버브
 - 10.2: 딜레이
 - 10.3: 그 외 이펙터
- 11.0 기본 설정, 시스템, 보안
 - 11.1: 기본 설정
 - 11.2: 시스템 설정
 - 11.3: 보안 설정
 - 11.4: 소프트웨어 업데이트
 - 11.5: 콘솔 초기화
- 12.0 오실레이터

Si IMPACT 를 소개합니다.

사운드크래프트 Si 임팩트는 라이브에 최적화된 컴팩트 디지털 콘솔입니다. 사용하기 간편하고, 직관적인 제어, 일관성 있는 컬러코드, 빠른 반응속도 등으로 무장한 강력한 디지털 콘솔입니다. 다양한 입출력(아날로그, MADI, USB)이 기본으로 탑재되었고, 무빙페이더, 한 눈에 보이는 채널 스트립(ACS), tOTEM 믹스 버튼, VCA 등이 손쉬우면서도 아날로그 믹서를 만지는 것과 같이 편안한 믹스 환경을 제공합니다.



- 잠금식 커넥터, 팬텀파워 표시램프가 제공되는 리콜 가능한 GB 마이크 프리
- 24개 XLR + 8개 콤보(XLR/ 1/4" 잭) 입력, 16개의 XLR 아날로그 라인출력, AES 출력, 워드클럭 단자, 헤드폰 출력 단자
- 하이큐넷 이더넷 포트와 하이큐넷 프로토콜 호환 (베뉴 이벤트, 사운드웹 컨트롤)
- 64x64 마다-USB 입출력 카드 제공, 추가적인 32x32 옵션 카드 슬롯, ViSi 커넥트 시리즈 카드 및 사운드크래프트 스테이지 박스들과의 완벽한 호환성
- 40채널 믹싱 엔진 (32모노 입력 채널 + 4 스테레오 입력 채널)
- 모든 입력/출력 채널에 기본 탑재된 사운드크래프트 4밴드 브리티시 EQ
- 전 채널에 기본 탑재된 사운드크래프트 다이내믹 프로세서
- 딜레이 프로세서 전 채널 기본 탑재
- BSS™ 그래픽 EQ 탑재 - 모든 믹스 출력, 매트릭스 및 메인 버스 마스터 출력
- 4개의 렉시콘(Lexicon™) 이펙터 프로세서
- 현재 페이더의 기능을 색으로 알려주는 페이더글로우 (Fader Glow™)
- 다이렉트 아웃 게인 보상 기술 D.O.G.S. (Direct Out Gain Stabiliser)

- 페이더와 출력 버스 어사인을 원터치로 빠르게 구현해 주는 tOTEM 버튼(The One Touch Easy Mix)
- 채널별 조정을 빠르게 하도록 돕는 채널 스트립 ACS (Assignable Control Strip)
- 입출력 패치, 경로지정, 각종 설정을 보여주는 컬러 터치 스크린
- USB 저장장치를 지원하는 포괄적인 쇼 메모리, 스냅샷, 큐 리스트 시스템
- 4개의 사용자 지정이 가능한 페이더 레이어
- 모노/스테레오 운영이 가능한 4개의 매트릭스 믹스 출력
- 총 14개의 엑스스타일 믹스 버스 (이 중 6개는 모노/스테레오 변환 가능)
- 8개의 뮤트 그룹
- 8개의 VCA 그룹
- 포괄적인 입출력, 게인리덕션과 채널 상태, 미터링/모니터링
- 독립적인 메인 모노/센터 출력과 좌우 출력버스
- 강한 내구성을 가진 폴리카보네이트 재질의 컨트롤 서피스
- 12V 램프 커넥터



환영합니다 > 안전

안전관련 공지

F사용자 본인의 안전과 제품의 무상보증기간 유지를 위해 반드시 이 내용을 주의 깊게 읽어 주십시오.

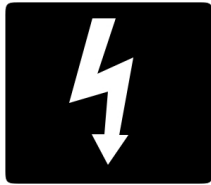
주요 기호 설명



주의
사용자가 중요한 운영 또는 수리(서비스) 지도를 받아야 하는 사항에 대한 주의를 알리는 기호입니다.



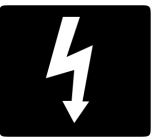
주목해주세요
중요한 정보나 기기 운영상 도움이 되는 정보를 포함하고 있습니다.



경고
사용자가 기기에서 전기충격의 위험이 있을 수 있는 비절연 고압 전기를 주의해야 하는 상황을 알리는 기호입니다.



헤드폰 안전 경고
헤드폰을 사용한 모니터링시 레벨에 대한 중요하고 유용한 정보를 포함하고 있습니다.



본 기기는 반드시 접지되어야 합니다
주 전원에서부터 접지가 되어 있어야만 합니다.

주전원선의 색은 아래 규정을 준수하십시오.

접지 : 녹색과 황색 (녹색/황색 - 미국)

중성선 : 청색 (백색 - 미국)

송전선(Hot): 갈색 (흑색 -미국)

주전원선에 표시된 색상과 귀하가 보유한 플러그의 전원선에 표시된 색상이 상이할 수 있습니다. 그런 경우 아래 절차를 따라 주십시오.

녹색과 노란색으로 표시된 선은 반드시 플러그의 접지마크 또는 E 글자가 새겨진 접지선에 연결되어야 합니다.

청색으로 표시된 전원선은 반드시 플러그의 N 글자가 표시된 선에 연결되어야 합니다.

갈색으로 표시된 전원선은 반드시 플러그의 L 글자가 표시된 선에 연결되어야 합니다.

플러그를 교체하게 될 때마다 반드시 본 색상규정을 따라 주십시오.

본 기기는 기기 후면에 표시된 전압 범위 안에서만 작동합니다.

내부 전원공급장치는 사용자가 직접 수리할 수 없습니다.
반드시 사운드크래프트로부터 인증받은 엔지니어에게 문의하십시오.



환영합니다 > 품질보증

품질 보증

1. 사운드크래프트社는 하만인터내셔널에 소속된 회사입니다.
최종사용자는 기기를 일반적으로 운영하는 사람을 의미합니다.
판매자(딜러)는 제품을 최종사용자에게 판매하기 위한 목적을 가진 사운드크래프트 또는 그 대리점의 직원을 의미합니다.
기기라 함은 본 사용자 매뉴얼과 함께 제공되는 기기를 의미합니다.
2. 최종 사용자가 제품을 인도 받고 12개월 이내에 기기 또는 제품의 일부에 결함이 발견되었을 경우, 원인이 제조사의 문제, 또는 제품 자체의 결함인 것이 증명되면 사운드크래프트사 또는 판매자는 해당 기기를 수리하거나 일부 부품을 대체하여 드립니다.
3. 기기 또는 부품이 최종사용자에게 전달되는 과정 중에 운송 상의 문제가 발생할 수 있습니다. (반대로 최종사용자가 판매자 또는 사운드크래프트로 보내는 과정에서도 동일한 문제가 있을 수 있습니다.) 운임은 선불로 지급되어야 합니다.
4. 다음과 같은 상황에서만 제품의 보증은 이루어집니다.
 - a) 기기가 사운드크래프트의 매뉴얼의 설명대로 정확히 설치된 경우
 - b) 최종 사용자가 기기의 이상을 발견한지 14일 이내에 사운드크래프트 또는 판매자에게 알렸을 경우
 - c) 사운드크래프트의 인증을 받은 사람만 기기의 수리 또는 교체를 진행한 경우
 - d) 최종 사용자가 사운드크래프트의 권장하는 목적으로만 사용한 경우.
5. 다음과 같은 경우에 제품의 이상이 발생하여도 제품의 보증은 이행되지 않습니다.
 - 조작상의 실수 또는 사용자 부주의, 화학 또는 전기전자적인 영향을 받은 경우, 사고에 의한 손상, 불가항력,
 - 운영자의 관리태만, 전력의 결핍에 의한 손상, 온도 또는 습도의 문제로 인한 인산 손상

환영합니다 > 사양서

Si IMPACT 일반 사양서**• Frequency Response**

- Mic / Line In to any Output: +/-1.5dB, 20Hz-20kHz

• T.H.D.

- Mic Sensitivity -30dBu < 0.01% @ 1kHz

• Noise

- Residual noise -86dBu

- Mic Input E.I.N. 22Hz - 22kHz, Unweighted. (max gain) -126dBu (150Ω source)

- Mix noise, masters at unity < -86dBu

- 1 input to mix at unity gain -84dBu

- CMRR mic @1kHz (max gain) -80dBu

• Crosstalk (@ 1kHz)

- Channel ON attenuation <120dB

- Channel Fader attenuation <120dB

- Mic – Mic -100dB @ 1kHz, -85dB@10kHz

- Line – Line -100dB @ 1kHz, -85dB@10kHz

• Input Gain

- Mic Gain -5dB – 58dB integrated pad design, 1dB steps

- Line Trim -10dB - +16dB

• Gate

- Threshold -60dBfs - -6dBfs

- Depth -60dB - -3dB

- Attack 0.1ms – 200ms

- Release 20ms – 500ms

- Side-chain HPF 22Hz – 2.5kHz

- Side-chain LPF 160Hz – 20kHz

• Compressor

- Threshold -52dBfs - -6dBfs

- Ratio 1:1 – 20:1

- Attack 0.1ms – 200ms

- Release 5ms – 900ms

- Makeup Gain 0dB – 24dB

• EQ

- All Bands 22Hz – 20kHz, +/-15dB Q 6-0.3

- Shelf (HF) 800Hz – 20kHz, +/-15dB

- Shelf (LF) 20Hz – 500Hz, +/-15dB

- HPF 40Hz – 1kHz

• Delay

- User adjustable delay 1sample – 500ms

• GEQ

- 31Hz – 16kHz 1/3 octave

• Digital I/O

- External Word Clock In range 48kHz +/-7Hz (internal systems), +/-3Hz with stageboxes.

- Word clock out jitter +/- 7ns

- Analogue out for 0dBfs +21.5dBu

- Converter resolution 24-bit

- DSP resolution 40-bit floating point

• Latency

- Mic In to Line Out <0.8 ms

- Analogue in to AES out <0.6 ms

- Stagebox Mic In to Stagebox <0.9mS

• Input & Output Levels

- Mic Input +22dBu max

- Line Input +22dBu max

- Mix Output +21.5dBu max

- Headphones (@150Ω) 300mW (recommended impedance 75 to 200Ω)

• Input & Output Impedances

- Mic Input 3kΩ

- Line Input 10kΩ

- Outputs 150Ω (balanced), 75Ω (unbalanced)

- Word Clock used as Output 50Ω

- Word Clock used as Input 4K7Ω

- AES Output 110Ω

• USB

- Max current 500mA

• Power

- Consumption (typical) <130w

- AC Input voltage range 88-264VAC auto sensing

- AC Frequency range 47-63Hz

• Operating Conditions

- Operating Temperature Range 5°C to 45°C

- Humidity 0%-90%, non condensing Ta=40°C (104°F)

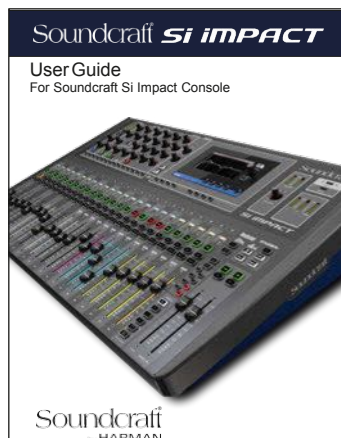
- Storage Temperature Range -20°C to 60°C (-4°F to 140°F)

E & OE.

Soundcraft reserves the right to change specifications without notice.

시작하기 - 매뉴얼 소개

최소한의 음향 경험이 있다면 본 사용자 설명서 없이 Si Impact 콘솔을 바로 사용할 수 있습니다. 그럼에도 불구하고, 시간을 들여 본 사용자 설명서를 읽을 것을 권합니다. 제품의 소개 페이지(제1장)부터 꼼꼼히 읽어 나간다면 이 콘솔의 모든 기능, 포함된 설비, 그리고 펼칠 수 있는 가능성에 대해 자세히 알게 될 것입니다.



PDF 파일

PDF 버전으로 된 사용자 설명서를 읽기 원하는 경우, 사운드크래프트 홈페이지에서 다운로드 받을 수 있습니다. <http://www.soundcraft.com/products/si-impact> (영문 사용자 설명서입니다)

한국어 사용자 설명서를 원하신다면, (주)테크데이터 프로오디오 홈페이지 www.tdproaudio.co.kr 에서 받으실 수 있습니다.



시작하기 > 시스템 개요

Si Impact 콘솔은 컴팩트한 크기 안에서 무궁무진한 유연성과 실제 사용하기 쉬운 기능들을 제공합니다. 콘솔의 기능들을 본격적으로 보기에 앞서, 몇가지 지정가능한 기능들에 대해 소개하고자 합니다.

지정 (Assignability)

‘지정’이란, 하나의 버튼이 여러가지 버튼 기능을 담당할 수 있다는 것을 말합니다. 예를들어, 조정하고자 하는 채널의 SEL 버튼을 누르면, 그 채널을 콘솔 전면의 채널스트립(ACS)에서 조정할 수 있습니다.

또한, 콘솔에 있는 14개의 믹스 버스와 4개의 스테레오 매트릭스 버스, 4개의 내부 이펙터 샌드 버스 역시 가장 간편한 방법인 토템(tOTEM) 컨트롤 버튼으로 페이더를 각 버스 믹스 채널로 변환 지정하여 사용할 수 있습니다.

지정 컨트롤에 대한 더 자세한 내용은 섹션 3장을 참고 하십시오.

물리적 입출력, DSP 채널, 컨트롤 채널

물리적 입출력단을 채널로 패치하여 지정할 수 있는 입출력과, 컨트롤 채널에서 조정하는 DSP 채널이 서로 다르기 때문에 본 사용자 설명서에서는 이를 별도로 구분하여 보도록 하겠습니다.

섹션 5장에서는 콘솔의 물리적 입출력단을 DSP 채널로 연결하는 자세한 내용이 기록되어 있습니다. 섹션 6장에서는 DSP 채널(입력채널, 믹스버스와 마스터 등), 경로지정(라우팅), 채널 종류 설정에 대한 내용이 기록되어 있습니다. 섹션 7장에서는 지정방식의 컨트롤 채널(콘솔 서피스 컨트롤)과 채널 신호처리 요소들에 대한 자세한 내용을 담고 있습니다.

섹션 8장에서는 콘솔의 외부 지정채널과 관련된 기능, 예를 들면 뮤트그룹, VCA 그룹, 복사와 붙여넣기, 호출 기능, 솔로 시스템 등에 대해 기술하고 있습니다.



터치 스크린

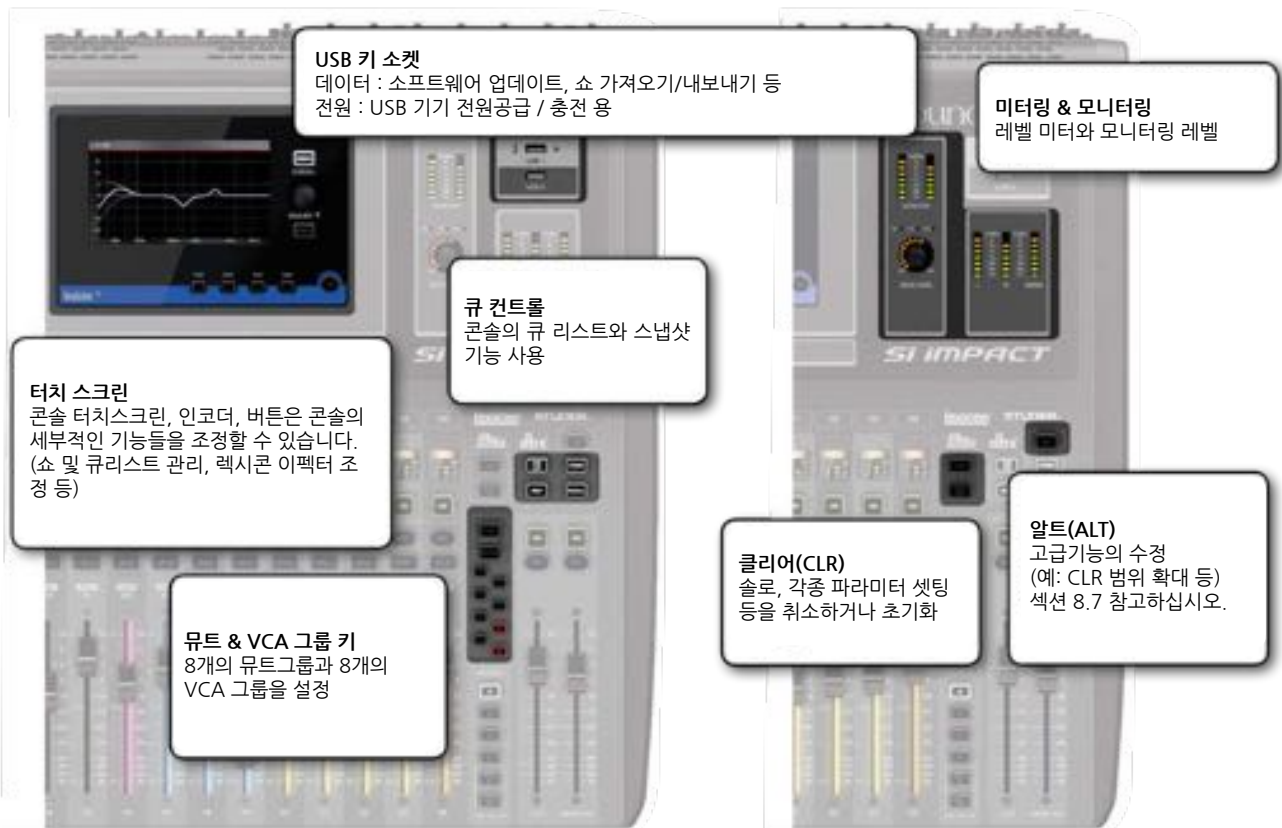
콘솔의 터치스크린은 단순합니다. 메인 메뉴는 한 개의 레이어로 구성되어 있습니다. 메인 메뉴는 기본 화면으로 보이며, 언제든지 MENU 버튼을 누르면 볼 수 있습니다. 메인 메뉴는 명확하게 표시되어 있고, 간단하면서도 특별한 기능을 구현하도록 디자인되었습니다. 예를 들면 글자 입력에 PC에서 사용하는 것과 동일한 QWERTY 자판을 사용하는 등 간단하면서도 편리한 사용을 위해 디자인 되었습니다. 더욱 자세한 내용은 4장을 참고하여 주십시오. 각 개별의 메뉴에 대하여서는 해당 섹션을 참고해 주십시오. (예를 들어, 입력 메뉴와 관련한 내용은 입력 채널 섹션은 참고하여 주십시오.)

전원

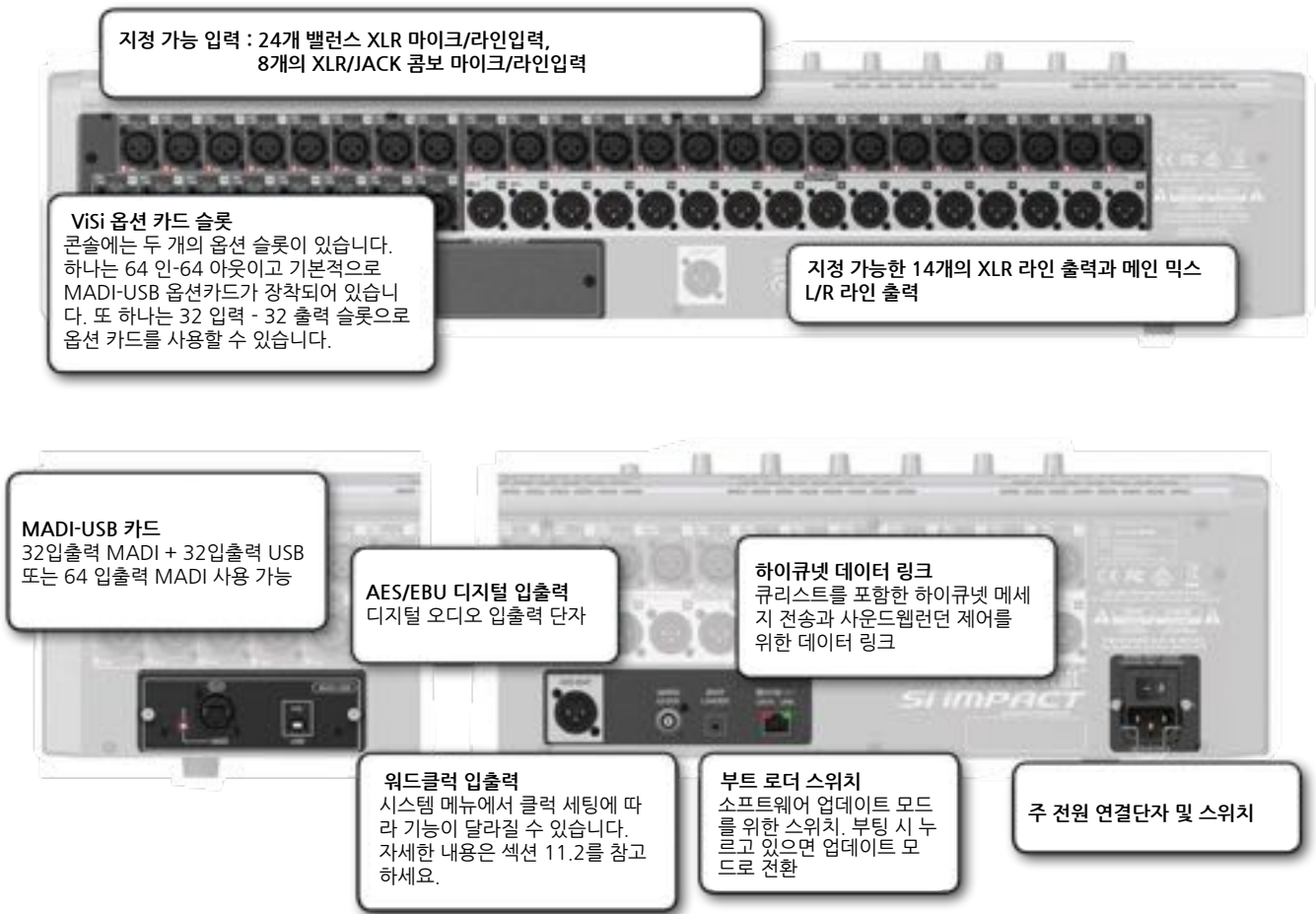
기기 후면의 전원 스위치는 콘솔을 켜고 끄는데 사용합니다. 소프트웨어 업데이트 모드로 들어가기 위해서는 기기가 켜지는 동안 기기 후면의 부트-로더(BOOT LOADER) 버튼을 꾹 누르고 있으면 됩니다.

2.2 :
콘솔의 각 부 명칭

시작하기 > 콘솔의 각 부 명칭



시작하기 > 콘솔의 각 부 명칭



시작하기 > 페이더 글로우

사운드크래프트의 페이더 글로우는 사용자에게 기기 상태를 알려주고, 운영 상의 실수를 혁신적으로 줄여줄 수 있는 아주 독특한 기능입니다.



Si Impact 페이더 글로우 컬러 구분

- 황색 : 믹스 1-14 프리 페이드 버스 마스터 또는 믹스 페이더
- 녹색 : 믹스 1-14 포스트 페이드 버스 마스터 또는 믹스 페이더
- 오렌지색 : 매트릭스 마스터 또는 매트릭스 믹스 페이더
- 청록색 : 스테레오 입력 FX 리컨 또는 FX 센드 페이더
- 자홍색 : 스테레오 입력, FX 리턴 채널이 아닌 라인 소스 입력.
- 백색 : 모노 입력 채널 링크
- 적색 : 그래픽 이퀄라이저
- 청색 : VCA 그룹 마스터

컨트롤 지정

Si Impact의 핵심기능 중 하나인 컨트롤 지정 그룹은 콘솔 사용을 더 쉽고 빠르게 만들어 줍니다. 컨트롤 지정 기능은 컨트롤 서피스의 섹션별 기능을 전환합니다. 이 경우, 콘솔 운영 모드에 따라서 한번의 컨트롤로 여러 개의 조정을 할 수 있습니다. 중요한 것은 컨트롤 지정 기능이 콘솔 사용을 훨씬 효율적으로 만들어 준다는 것입니다. 특히 페이더들과 토템(tOTEM) 버튼이 함께 사용될 때 그 장점을 볼 수 있습니다.



컨트롤 채널

페이더, 인코더, 상태/미터 스크린, 솔로, SEL 버튼, ON 스위치를 포함하는 수직 스트립을 지칭합니다. 실제 입출력 채널을 조정하거나 GEQ 밴드, 버스 마스터 등을 조정할 수도 있습니다. 컨트롤 채널의 그룹이 페이더 레이어입니다.

페이더 레이어 (페이더 버튼 그룹)

컨트롤 채널 레이어 전환 스위치입니다. 4개의 DSP 컨트롤 채널 페이더 레이어와 2개의 GEQ 페이더 레이어가 있습니다.

지정식 채널 스트립 (ACS)

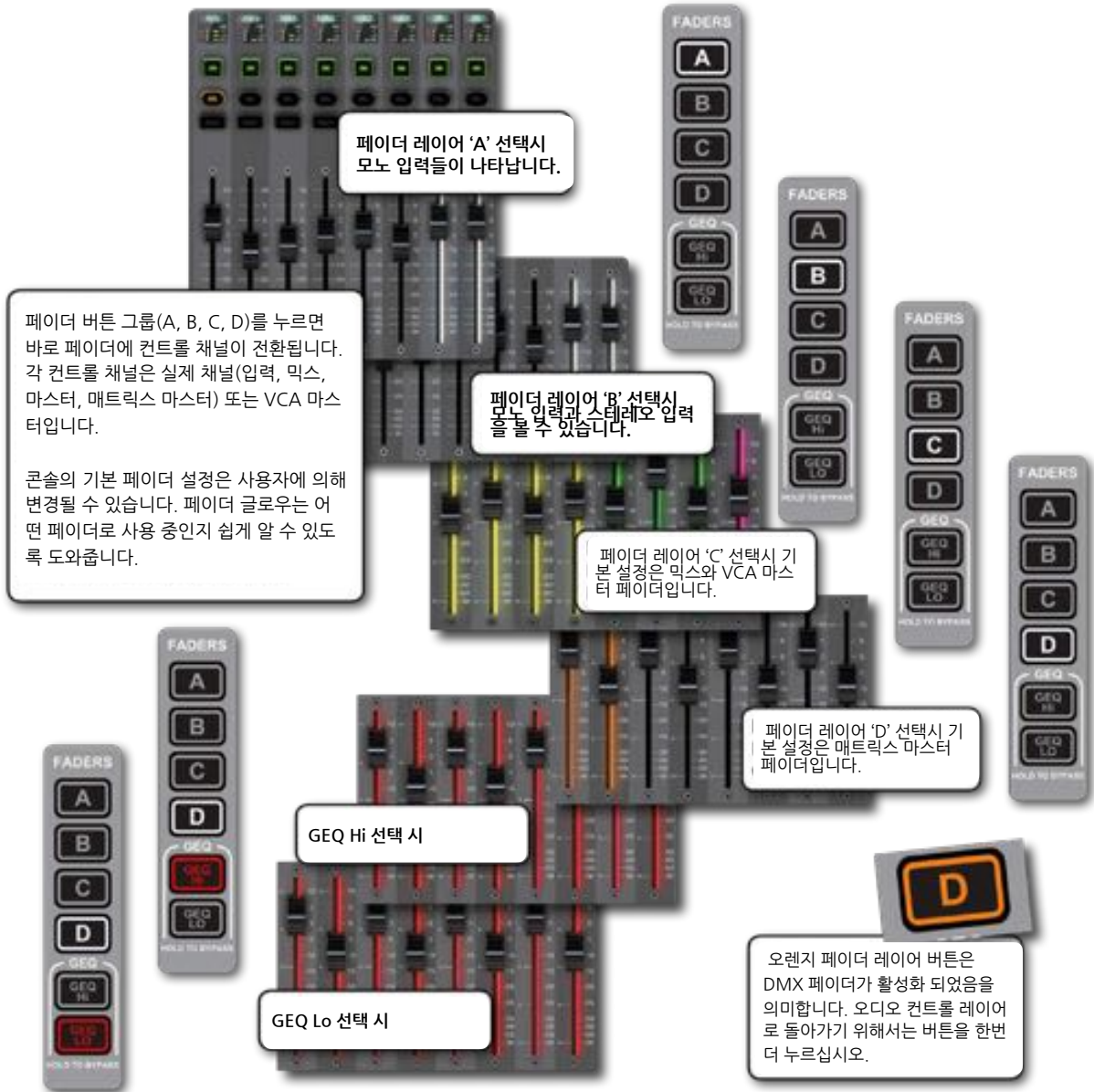
선택된 채널의 모든 파라미터를 조정할 수 있습니다. 컨트롤 채널의 SEL 버튼을 누르면 ACS에 해당 채널의 파라미터가 반영됩니다.

토템 (tOTEM)

'The One Touch Easy Mix'의 약자로 믹스 버스, 매트릭스 버스, FX 센드 버스를 컨트롤 채널 페이더로 조정할 수 있도록 하는 버튼입니다.

컨트롤 지정 > 페이더 레이어

4개의 메인 페이더 레이어는 페이더 버튼 그룹(A, B, C, D)를 누르면 바로 페이더에 컨트롤 채널이 전환됩니다. 또한 그래픽 EQ 밴드가 조정을 페이더로 할 수 있게 되어 편리한 컨트롤이 가능합니다.



각 레이어에는 24개의 컨트롤 채널과 메인 L/R, 모노/센터 컨트롤 채널이 있습니다.

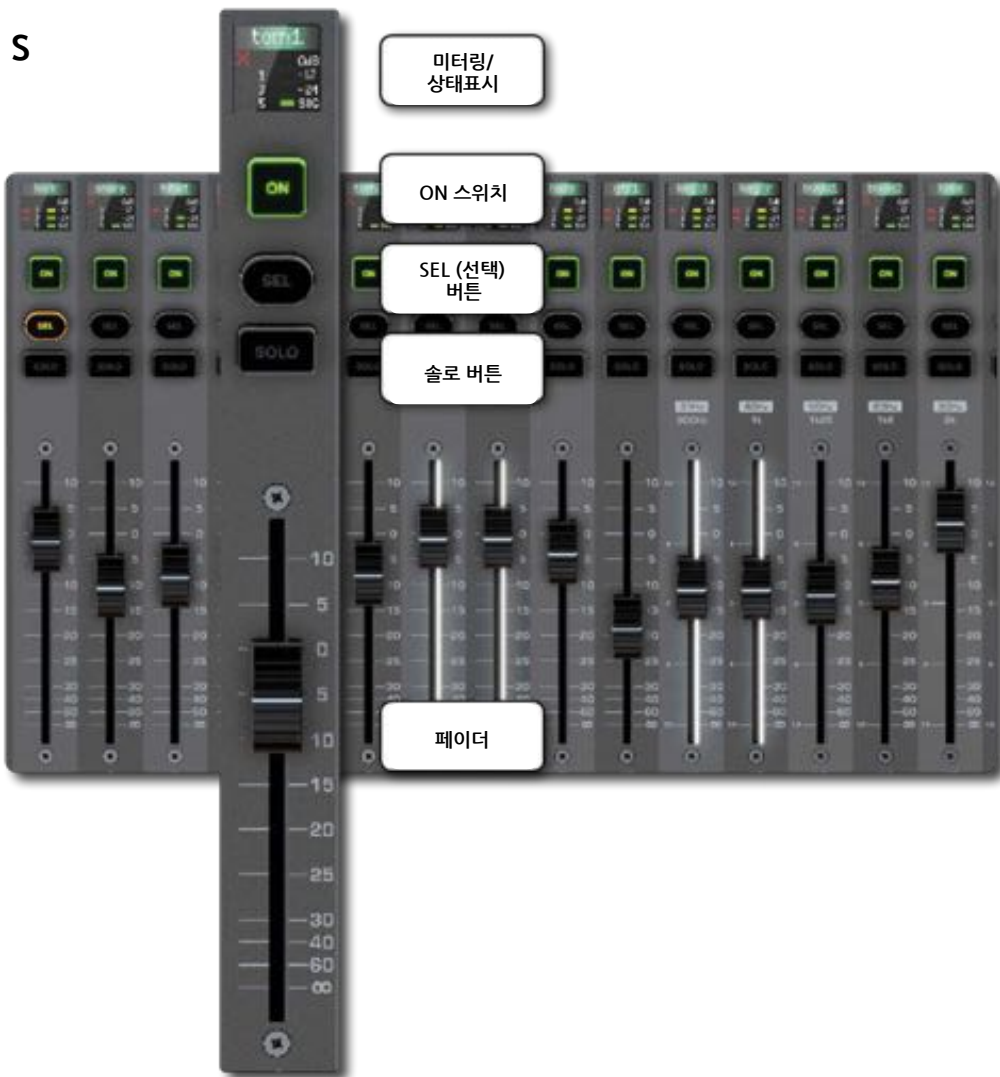
기본적으로 레이어 A, B에는 입력 채널이 지정되어 있고, 스테레오 채널은 레이어 B의 오른쪽 페이더들에 지정되어 있습니다. 레이어 C는 믹스 마스터 채널이 지정되어 있고, 레이어 D의 앞쪽 4개 컨트롤 채널은 매트릭스 믹스 마스터 채널입니다.

사용자는 터치 스크린 메뉴 중 페이더 셋업(FADER SETUP)에서 페이더 지정 구성을 변경할 수 있습니다. 자세한 내용은 섹션 3.2.1 컨트롤 채널을 참고하십시오.

컨트롤 지정 > 컨트롤 채널

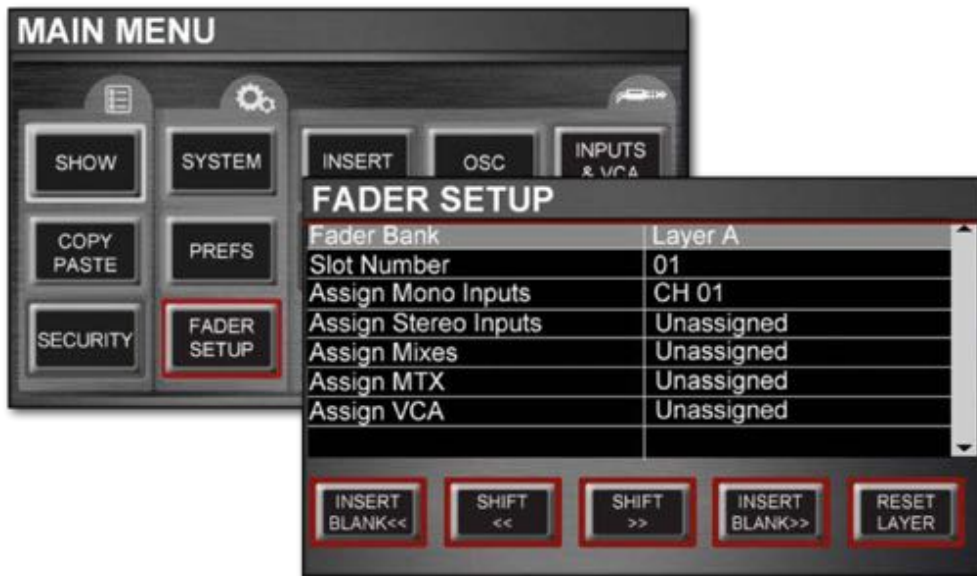
컨트롤 채널은 DSP 채널을 위해 페이더, 표시램프, ON 스위치, 솔로 및 SEL 버튼 등 채널 스트립에 지정가능한 채널입니다. DSP 채널은 페이더 레이어 버튼과 페이더 셋업(터치스크린 메뉴)에 의해 지정되고 컨트롤 됩니다.

개별 컨트롤에 대한 자세한 정보는 섹션 7.3을 참고하십시오.
컨트롤 채널 지정에 대해서는 섹션 3.2.1을 참고하십시오.



컨트롤 채널 > 채널 지정

컨트롤 채널 지정을 위해서는 터치 스크린의 메인 메뉴 페이지 셋업(FADER SETUP) 버튼을 누르십시오. 페이더 레이어의 컨트롤 채널 중 사용하고자 하는 채널을 선택하십시오. 현재 페이더 बैं크와 슬롯 번호는 페이더 셋업 메뉴에서 수정할 수 없습니다.



한개의 컨트롤 채널에 VCA 마스터와 하나의 채널 이상을 지정할 수는 없지만, 반대로 DSP 채널 또는 VCA 마스터는 여러 개의 컨트롤 채널에 중복 지정될 수 있습니다.



페이더 बैं크

현재의 페이더 레이어를 의미합니다.

이 파라미터는 이 메뉴에서 수정할 수 없습니다. 페이더 레이어 버튼을 사용하십시오.



슬롯 번호

현재의 슬롯 채널 번호(컨트롤 채널 번호)를 의미합니다.

이 파라미터는 이 메뉴에서 수정할 수 없습니다. 원하는 채널을 SEL 버튼으로 선택하십시오.



모노 입력 지정

선택된 컨트롤 채널에 모노 입력 채널을 지정합니다.

스크린에서 필드를 터치 한 후 모노 입력 채널 목록에서 선택하십시오.



컨트롤 채널 > 채널 지정



스테레오 입력 지정

선택된 컨트롤 채널에 스테레오 입력을 지정합니다.

스크린에서 필드를 터치 한 후 스테레오 입력 채널 목록에서 선택하십시오.



믹스 마스터 지정

선택된 컨트롤 채널에 믹스 버스 마스터를 지정합니다.

스크린에서 필드를 터치 한 후 믹스 버스 목록에서 선택하십시오.



매트릭스(MTX) 마스터 지정

선택된 컨트롤 채널에 매트릭스 마스터를 지정합니다.

스크린에서 필드를 터치 한 후 매트릭스 목록에서 선택하십시오.



VCA 마스터 지정

선택된 컨트롤 채널에 VCA 마스터를 지정합니다.

스크린에서 필드를 터치 한 후 VCA 목록에서 선택하십시오.



레이어 초기화

현재 선택된 페이더 레이어의 컨트롤 채널 지정을 초기화 합니다.

현재 페이더 레이어를 초기화 하기 전에 확인하는 과정이 있습니다.



컨트롤 채널 > 채널 지정



빈 칸 삽입

현재 선택된 컨트롤 채널 슬롯에 빈 컨트롤 채널을 삽입하고 다른 채널들을 좌측 또는 우측으로 이동시킵니다.



이동

현재 선택된 채널을 좌측, 또는 우측으로 이동시킵니다.

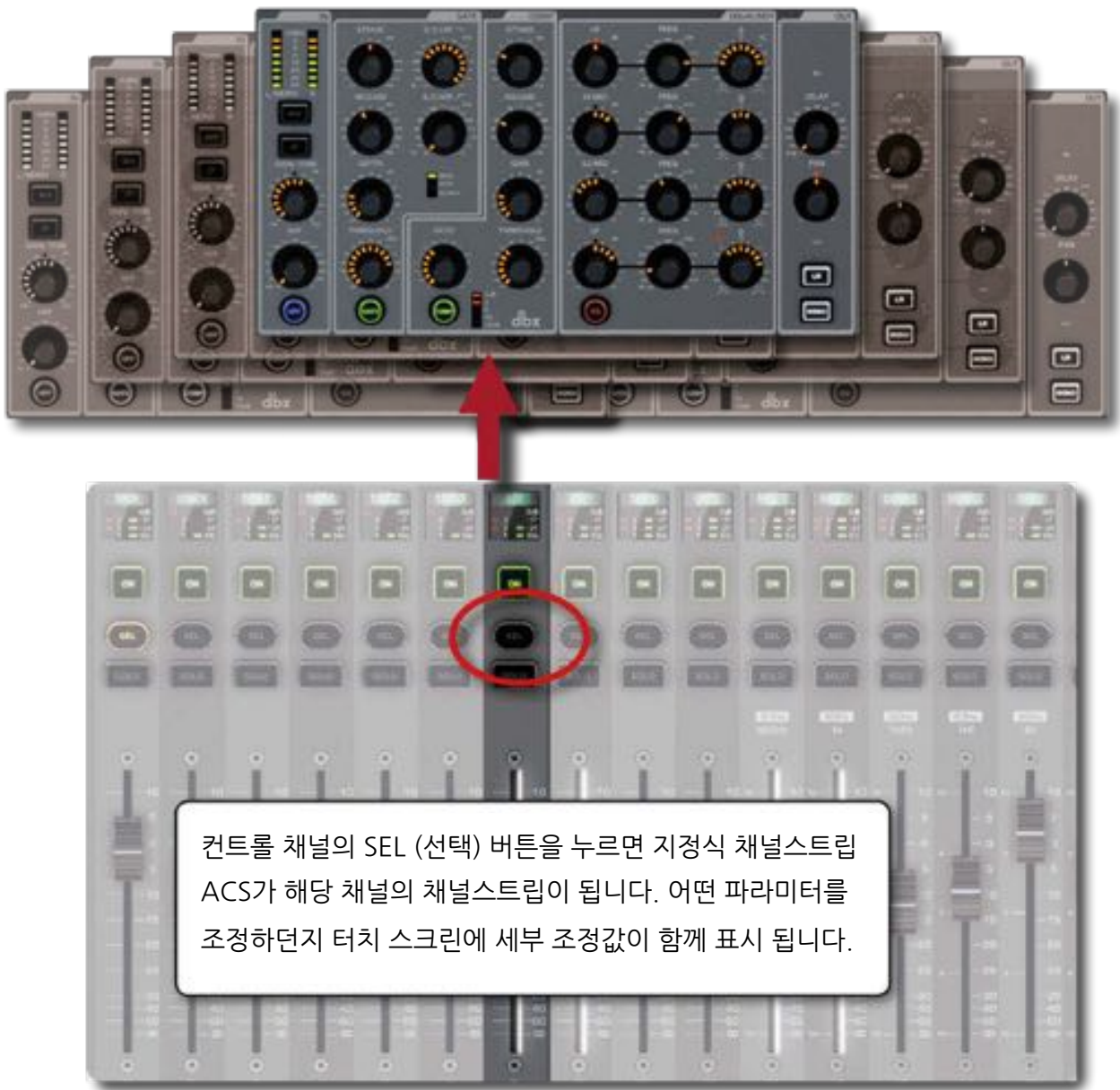


SHIFT>> 와 SHIFT<< 버튼은 지정되지 않은 컨트롤 채널로 이동하는 방향을 의미합니다.

컨트롤 지정 > ACS

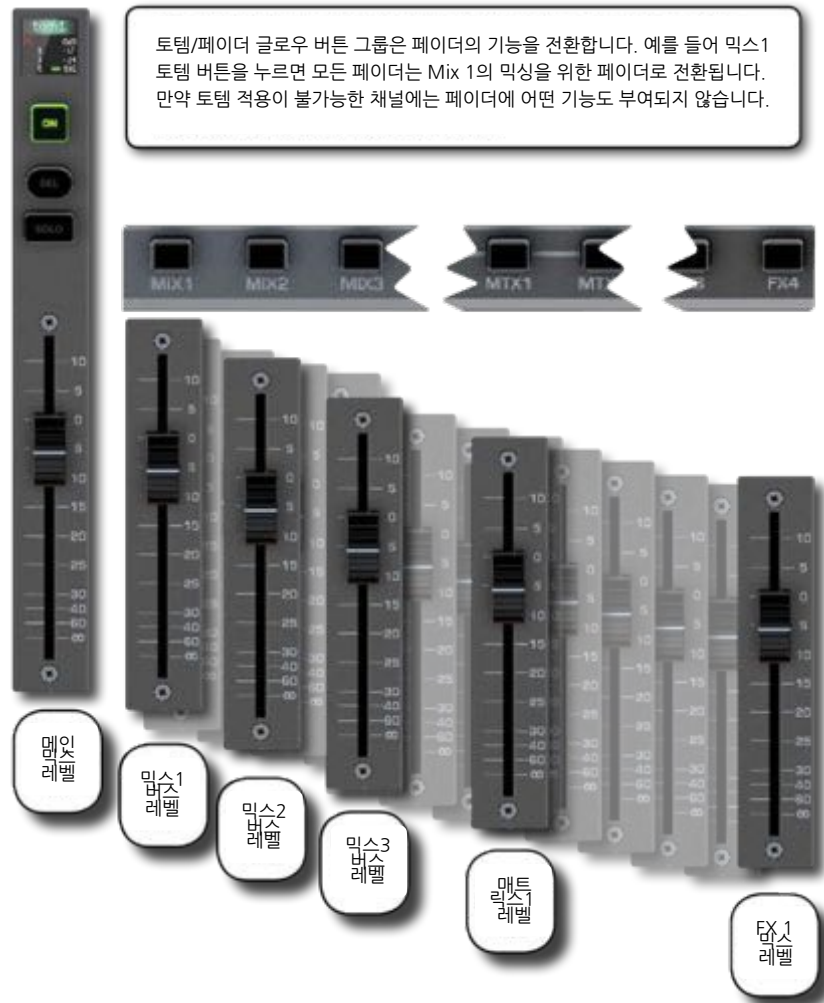
DSP 채널의 SEL(선택) 버튼을 누르면, 해당 채널의 파라미터가 ACS에 표시됩니다. ACS에서 입력부, EQ, 다이내믹 프로세서, 출력 기능(팬, 딜레이) 등을 조정할 수 있습니다. ACS 컨트롤로 변하는 파라미터 값은 터치 스크린 화면에 함께 표시되어 세부적인 값을 확인할 수 있습니다.

하지만 DSP 채널 중 VCA와 같은 채널은 조정할 수 없습니다. ACS 컨트롤 요소에 대한 자세한 내용은 섹션 7.2를 참고하십시오.



컨트롤 지정 > 토템 (페이더 글로우)

토템(The One Touch Easy Mix) 버튼은 믹스 1-14, 매트릭스 1-4, FX 1-4 에 해당하는 믹싱을 페이더로 하도록 전환하면서 페이더 글로우를 활성화 합니다.



페이더 레이어 A를 사용중일 때, 믹스 1 토템 버튼을 누르면 모든 채널 페이더가 믹스1 센드 믹스 페이더로 전환되고, 모노 컨트롤 채널은 믹스1 마스터 페이더 기능으로 전환됩니다. 원터치로 버스 믹스를 완벽하게 할 수 있습니다.

또한 토템 버튼이 눌렸을 때 기존 솔로 모니터는 취소되고 선택된 버스 마스터가 솔로 모니터로 활성화됩니다. ACS는 버스 마스터 채널 파라미터로 전환됩니다.

만약 토템이 적용되지 않는 채널인 경우, 해당 페이더에는 어떤 기능도 부여되지 않습니다. 입력채널 페이더에서 매트릭스 믹스 버스가 선택된 경우가 대표적입니다.

터치 스크린

콘솔의 컬러 터치 스크린은 직접 터치하거나 스크롤 인코더, 메뉴/적용(APPLY) 버튼으로 조정할 수 있습니다. 시스템 설정과 기본설정, 복사/붙여넣기, 큐리스트/쇼 관리, 입력, 출력, 모니터링, 솔로 시스템, EQ 의 주 파수 조정정보 등을 사용할 수 있습니다.



메뉴

터치스크린의 메인 메뉴 페이지로 가기 위해 사용합니다.



인코더

옵션을 스크롤 하거나 파라미터를 조정합니다. 누르면 해당 아이템을 선택할 수 있습니다.



적용

설정된 값을 적용하고자 할 때 누릅니다.

적용 버튼이 흰색으로 불이 들어와 있으면 확인이 필요한 상태입니다.



터치 스크린 > 메인 메뉴

터치 스크린 메인 메뉴는 언제든지 메뉴 버튼을 누르면 볼 수 있습니다. 이 상태에서 다른 설정 메뉴들로 들어갈 수 있습니다.



쇼 (SHOW)

쇼파일 운영과 글로벌 분리(ISO)설정, 콘솔 리셋 구성 기능을 볼 수 있습니다.

새로운 쇼 만들기, 불러오기, 쇼파일 초기화, 분리 설정은 쇼를 리콜할 때 변경되지 않도록 파라미터를 분리합니다. 자세한 내용은 섹션 9.1을 참고하십시오. 초기화 구성 기능은 강제로 콘솔의 입출력 구성초기화 합니다.



복사/붙여넣기

채널 간 설정을 복사할 때 사용합니다.

복사 버튼을 누르면 클립보드로 복사됩니다. 그리고 붙여넣기를 누른 상태에서 붙여넣고자 하는 채널의 SEL 버튼을 누르면 붙여넣기가 됩니다. 자세한 내용은 섹션 8.2를 참고하십시오.



보안

콘솔의 관리자 설정과 잠금을 설정합니다.

자세한 내용은 섹션 11.3을 참고하십시오.



터치 스크린 > 메인 메뉴



시스템

시스템 정보, 하이큐넷, IP 주소, 선택적 콘솔 초기화 기능, 이벤트 로그

자세한 내용은 섹션 11.2를 참고하십시오.



기본 설정 (preferences)

밝기 설정, DOGS(다이렉트 아웃 게인 안정기능) 활성화

자세한 내용은 섹션 11.1을 참고하십시오.



FADER SETUP

DSP 채널을 컨트롤 채널 슬롯으로 지정

페이더 레이어를 사용자 맞춤형으로 구성할 때 사용. 자세한 내용은 섹션 3.2.1을 참고하십시오.



인서트

4개의 인서트 설정(센드/리턴)과 패치

자세한 내용은 섹션 5. 입출력을 참고하십시오. 인서트는 신호 흐름을 가로채기 때문에 반드시 리턴 패치가 되어야 합니다.



터치 스크린 > 메인 메뉴



오실레이터

내장 오실레이터 설정과 운영

신호 경로지정, 웨이브폼, 주파수, 출력 옵션 등, 자세한 내용은 섹션 13을 참고하십시오.



모니터

모니터링 시스템 설정

딜레이, 패치, 모노 체크. 자세한 내용은 섹션 8.5를 참고하세요.



입력 & VCA

입력채널과 VCA 마스터 세부 설정

입력채널과 VCA 채널 중 어느 것이 선택되었느냐에 따라 운영에 차이가 있습니다. 입력채널인 경우 이름, 패치, 채널 분리, 믹스 라우팅 등을 볼 수 있습니다. 자세한 내용은 섹션 6.1.1을 참고하십시오. VCA가 선택되었을 경우, VCA 이름을 설정할 수 있습니다. 자세한 내용은 섹션 8.7을 참고하십시오.



입력 및 출력

모든 입력과 출력에서 패치 설정이 가능합니다. 즉, 모든 DSP 채널의 입력 또는 출력은 물리적 입출력 단자로 지정이 가능합니다. 간단히 말해, 채널 1번에 물리적 입력인 MIC01 XLR 단자를 패치할 수 있습니다.

지정 가능 입력 : 24개 밸런스 XLR 마이크/라인입력, 8개의 XLR/JACK 콤보 마이크/라인입력

ViSi 옵션 카드 슬롯
콘솔에는 두 개의 옵션 슬롯이 있습니다. 하나는 64 인-64 아웃이고 기본적으로 MADI-USB 옵션카드가 장착되어 있습니다. 또 하나는 32 입력 - 32 출력 슬롯으로 옵션 카드를 사용할 수 있습니다.

지정 가능한 14개의 XLR 라인 출력과 메인 믹스 L/R 라인 출력

MADI-USB 카드
32입출력 MADI + 32입출력 USB 또는 64 입출력 MADI 사용 가능

AES/EBU 디지털 입출력
디지털 오디오 입출력 단자

하이큐넷 데이터 링크
큐리스트를 포함한 하이큐넷 메시지 전송과 사운드웍런던 제어를 위한 데이터 링크

워드클럭 입출력
시스템 메뉴에서 클럭 세팅에 따라 기능이 달라질 수 있습니다. 자세한 내용은 섹션 11.2를 참고하세요.

부트 로더 스위치
소프트웨어 업데이트 모드를 위한 스위치. 부팅 시 누르고 있으면 업데이트 모드로 전환

주 전원 연결단자 및 스위치

INPUT PATCH TO CH 01 (CH 01)
MIC
17 18 19 20 21 22 23 24
AUTO COMPLETE

모든 입력/출력은 오디오 채널, 버스, 인서트 등으로 패치할 수 있습니다. 터치스크린 또는 Si Impact 오프라인 데이터를 사용하여 쇼 파일을 수정할 수 있습니다.

콘솔의 공장 출고시 초기 패치 구성을 할 수 있습니다. 초기화 하기 위해서는 시스템 메뉴>리셋 패치 또는 리셋-을 누르면 됩니다.

또한, ViSi 호환 옵션 카드 슬롯의 MADI-USB 64 입력/64 출력 카드와 32인/32출력 확장카드를 사용할 수 있습니다. ViSi 입출력 카드 또는 사운드크래프트 스테이지박스를 연결할 수 있습니다.

입력 및 출력 > 패치

입출력 패치를 할 때, 터치 스크린의 입력 출력을 선택하면 됩니다.
현재 연결되어 있는 패치는 오렌지 색으로 체크되어 있습니다.



패치 아이콘을 누르면 패치 화면이 보입니다. 이 때 좌우로 이동하며 원하는 입출력부를 선택하십시오. 옵션 카드는 장착되어 있을 때, 옵션 카드가 장착된 콘솔에서 만들어진 쇼, 오프라인 에디터에서 옵션카드를 설정하고 쇼를 만들었을 때에만 화면에 나타납니다.

내장 스테레오 이펙터 리턴은 입력에서 볼 수 있습니다. FX 리턴은 기본적으로 스테레오 입력 5~8에 지정되어 있습니다.

패치 화면이 열려있는 상태에서 다음 설정할 채널의 SEL 버튼을 눌러 사용할 수 있습니다.

스테레오 채널

Si Impact의 스테레오 입력 채널 4개는 렉시콘 내장 이펙터 리턴이 기본적으로 연결되어 있습니다. 스테레오 채널 패치 시에 시스템은 연이은 홀수/짝수 채널만 연결할 수 있습니다. 예를 들어, 스테레오 채널 1번에 라인 입력 1번을 입력 패치 메뉴 아이템이 보인다면, 좌측 채널에 라인 1, 우측 채널에 라인2가 패치됩니다. 이 때, 패치 스크린에 라인1번과 2번에 체크 마크가 표시됩니다.

노트 : 스테레오 채널은 라인레벨 입력, 디지털 입력, FX 리턴 채널만 연결 가능합니다. 마이크 입력은 불가능합니다.

자동 완성기능

여러 채널을 자동으로 패치하고자 할 때 AUTO COMPLETE 버튼을 누르십시오. 입력 1번부터 논리적 그룹단위로 자동 패치됩니다.

이 논리적 그룹은 많은 채널들, 믹스 버스들, 물리적 입출력이 중복되지 않도록 하는 것입니다. 자동 완성기능은 일반적으로 8채널단위로 작동됩니다.

자동완성기능은 8채널 이하의 단위로 작동되기도 합니다. 예를들어 믹스버스 9번에 라인아웃 9번을 패치하고 자동완성기능을 누르면 믹스버스 14번에 라인아웃 14번이 패치되면서 기능이 종료됩니다. 믹스버스 1번에 라인아웃 9번을 패치한 후 자동완성기능을 작동하면 믹스버스 8번에 라인아웃 16번을 패치하고 종료하게 됩니다.



입력 및 출력 > 패치

입력 패치

입력채널의 소스. 입력채널을 선택 > 입력 & VCA 메뉴

다이렉트 아웃 패치 Direct Output Patch

입력채널의 다이렉트 출력. 입력 채널 선택 > 입력 & VCA 메뉴

버스 마스터 출력

믹스, 매트릭스, 메인 L/R, 모노 마스터 채널 마다 2개의 출력 가능. 버스 마스터 채널 선택 > 출력(OUTPUT) 메뉴
LCR 패닝 모드에서 모노 마스터 채널은 센터 채널로 작동합니다.

오실레이터 패치

오실레이터 생성 신호의 물리적 출력. 오실레이터 메뉴(OSC)

모니터 패치

모니터 라인 출력의 물리적 스테레오 출력. 모니터(MONITOR) 메뉴

인서트 패치

인서트 메뉴에서 설정. 인서트 지정 메뉴에서 인서트 포인트를 채널로 지정하십시오. 그리고 같은 화면에서 인서트 설정 버튼을 사용하여 센드/리턴 채널을 물리적 입출력단과 패치하십시오. 현재는 디지털 입력이 인서트 리턴으로 사용할 수 있습니다. 아날로그 입력은 리턴 채널로 가능하지 않습니다.

노트 : 큐 단위로 패치변화가 저장됩니다. 패치를 바꾸셨다면, 큐를 반드시 저장하거나 영구적 변화(the change permanent)로 업데이트 하십시오.

D.O.G.S. - 다이렉트 아웃 게인 안정화 시스템

D.O.G.S.는 하나의 음원을 여러 기기에서 공유하는 경우에 입력채널과 다이렉트 아웃 간의 게인 스트러처를 유지하도록 돕는 기능입니다. 즉, 마이크 게인을 바꾸었을 때, 다이렉트 아웃 레벨이 변하는 것을 방지하기 위한 기능입니다.

D.O.G.S. 활성화는 프리퍼런스 메뉴(PREFS)에서 할 수 있습니다. 자세한 내용은 섹션 11.1을 참고하세요.

입력 및 출력 > 패치 > 사운드웹

하만의 하니큐넷 프로토콜을 사용하여 사운드웹 런던 기기의 프리앰프를 조정할 수 있습니다. 단테, 블루링크, 코브라넷과 같은 디지털 오디오 전송 카드가 사운드웹 런던 기기와 하이큐넷 포트에 연결되어 있다면, 사운드웹 런던의 외부 프리앰프 기능을 사용할 수 있습니다.



사운드웹 외부 프리앰프 컨트롤 설정은 쇼 파일에 저장되며, 마이크 게인과 팬텀파워 설정도 스냅샷에서 리콜 될 수 있습니다. 스냅샷 리콜에서 분리(ISOLATE) 기능이 비활성화 할 수도 있습니다.

네트워크 설정

사운드웹 런던 기기 설정을 위한 첫번째 단계는 시스템 메뉴에서 IP 설정을 하는 것입니다. 사운드웹 런던 기기와 콘솔은 반드시 같은 서브넷 안에 있어 통신이 가능해야 합니다. 자세한 내용은 섹션 11.2 를 참고 하십시오.

컨트롤 액세스

디지털 입력 패치 아이콘을 길게 누르면 채널로 사운드웹 런던 외부 프리앰프 컨트롤을 추가할 수 있습니다. 사운드웹 런던 컨트롤 메뉴를 보실 수 있습니다.

노트: 사운드웹런던 프리앰프는 6dB 단위로 조정됩니다. 트림 컨트롤은 1dB 단위로 증가합니다.





외부 컨트롤 상태 (External Control Status)

사운드웹 런던 프리앰프 컨트롤 활성화/비활성화

만약 활성화 되면, 콘솔에서의 입력 채널에서 사운드웹 런던 기기의 마이크 게인, 팬텀파워 컨트롤이 가능해집니다. 비활성화 되면, 콘솔에서 마이크 게인, 팬텀파워 컨트롤이 불가능해 지지만, 여전히 기본 설정(노드 어드레스, 입력 카드, 입력 채널)과 마지막 설정 게인값은 그대로 유지됩니다.



노드 어드레스 (Node Address)

하이큐넷 신호를 주고 받기 위한 사운드웹런던 기기의 노드 어드레스를 설정합니다.

노드 어드레스는 런던 아키텍트와 오디오 아키텍트 소프트웨어에서 확인하고 조정할 수 있습니다. 이때 중요한 것은 Si 콘솔에서의 노드 어드레스는 16진수 포맷이 아닌 10진수 규격이어야 합니다.



입력 카드

사운드웹 런던 기기의 입력 카드를 선택

4개의 고정 dlqfur 목록 A, B, C, D 가 있습니다. 예를 들어 A 를 선택하면, 사운드웹 런던의 A 입력 카드의 입력 채널을 컨트롤할 수 있게 됩니다.

입력 및 출력 > 기본 패치

콘솔의 기본 패치와 페이더 레이어의 기본 구성은 아래와 같습니다.
시스템 메뉴에서 콘솔의 패치를 초기화 할 수 있습니다.
VCA 마스터 지정은 오디오 패치가 아니지만, 편의를 위해 함께 기재하였습니다.

- XLR 마이크 / 라인 입력 1-24 > 채널 1-24 (페이더 레이어 A, 슬롯 1-24).
- XLR/잭 콤보 마이크/라인 입력 25-32 > 채널 25-32 (페이더 레이어 B, 슬롯 1-8)
- 미지정 입력 x12 > 채널 33-44 (페이더 레이어 B, 살론 9-20)
- 스테레오 FX 리턴 1-4 > 스테레오 입력 채널 1-4 (페이더 레이어 B, 슬롯 21-24)

- 믹스 1-14 > 아날로그 라인출력 1-14 (페이더 레이어 C, 슬롯 1-14)
- FX 샌드 마스터 1-4 > 내부 FX 1-4 (페이더 레이어 C, 슬롯 15-18)
- 매트릭스 1-4 > 지정되지 않음 (페이더 레이어 D 슬롯 1-4).
- 메인 L&R > 아날로그 라인출력 15-16 (마스터 L&R 페이더)
- 모노 > 지정되지 않음 (MONO/SEL 페이더).

- VCA 그룹 마스터 1-8 > (페이더 레이어 C 슬롯 15-22)

입력 및 출력 > ViSi 연결

두 개의 ViSi 연결을 위한 옵션 카드 슬롯이 준비되어 있습니다. 하나는 64 입력/64 출력 확장 슬롯(디지털 입력 1-64, 디지털 출력 1-64)이고, 다른 하나는 32 입력/ 32 출력 (디지털 입력 65-96 & 디지털 출력 65-96)입니다. MADI-USB 카드가 기본으로 설치되어 있고, 사운드크래프트 스테이지 박스와 USB 기기 (PC 등)와 연결할 수 있습니다. 두번째 슬롯은 ViSi 입출력카드를 설치할 수 있습니다. ViSi 모듈은 5.3.1에서 자세히 보실 수 있습니다. MADI-USB 카드에 대한 자세한 내용은 섹션 5.4에서 보실 수 있습니다.



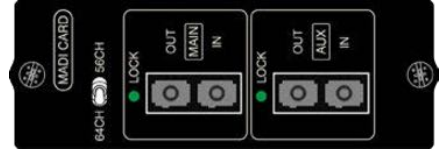
The ViSi Connect I/O is patched in the same way as the normal system I/O - via the INPUTS & VCA, OUTPUTS, OSC, INSERT, and MONITOR menus, depending on what type of source or destination you are patching. The option card inputs are labelled DIGITAL IN 1-64 (card 1), DIGITAL IN 65-128 (card 2). The option card outputs are labelled DIGITAL OUT 1-64 (card 1) and DIGITAL OUT 65-96 (card 2).

ViSi 연결 입출력은 일반적인 시스템 입출력 패치와 동일합니다. 옵션 카드 입력은 디지털 입력 1-64 (카드 1번), 디지털 입력 65-96 (카드 2번)으로 표시됩니다. 옵션 카드 출력은 디지털 출력 1-64 (카드 1번), 디지털 출력 65-96 (카드 2번)으로 표시됩니다.

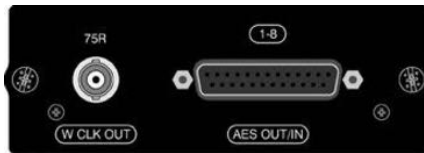
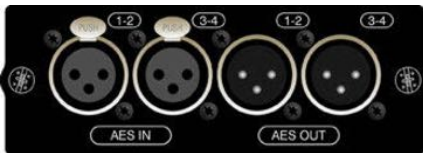
See the *Soundcraft Si Option Slot & Option Card User Guide* for detailed instructions on card installation and configuration.

옵션 카드 설치와 구성에 대해서는 '사운드크래프트 Si 슬롯 & 옵션 슬롯 가이드'를 참고하십시오.

입력 및 출력 > ViSi 연결 > 카드



싱글포트 CAT5 MADI
 듀얼 포트 CAT5 MADI (리던던트 링크)
 듀얼 포트 멀티-모드 SC 광 MADI (리던던트 링크)



AES 3 XLR (4채널 입력, 4채널 출력)
 AES D-타입 (8채널 입력, 8채널 출력, 25 D-SUB 커넥터)



멀티 디지털 카드
 (32 입력 / 32 출력 - 파이어와이어(맥용), USB 또는 파이어와이어 (PC용), 8 입력 / 8 출력 ADAT 광단자)



단테 (64 x 64 단테 디지털 오디오 네트워크 인터페이스)



피델 록넷 (Riedel RockNet)



입력 및 출력 > ViSi 연결 > 카드



BLU 링크 (32 x 32 사운드웍 런던 디지털 오디오 버스 인터페이스)



Aviom® A-Net (16 채널 출력, CAT5 - Pro-16용)



코브라넷(CobraNet™) (32입력, 32출력)



MADI-USB (32 입력/ 64 출력 MADI + 32 입력/출력 USB, 또는 64 입출력 MADI + 32 USB 출력. 사운드크래프트 스테이지 박스 및 PC/Mac과 연결. 자세한 내용은 섹션 5.4를 참고)

입력 및 출력 > ViSi 연결 > 스테이지 박스

설치된 MADI-USB 카드를 사용하면 SI-Impact 는 스테이지박스를 포함하여 다양한 입출력을 연결할 수 있습니다.



사운드크라프트 미니 스테이지 박스

모듈식 입출력이 필요하지 않은 곳에서 사용하기에 적합하고, 2가지 종류가 있습니다.

미니 스테이지 박스 32 (3U) 는 32 아날로그 입력과 8 아날로그 라인 출력, 4쌍의 AES 출력이 있어 총 32 입력, 16 아웃을 수용합니다. 미니 스테이지박스 16(2U)sms 16 아날로그 입력, 8개의 라인 출력을 갖고 있습니다. 사운드크라프트의 옵션 슬롯에 MADI 카드가 설치된 Si, Vi 디지털 콘솔들과 연결 가능합니다.



사운드크라프트 컴팩트 스테이지 박스

4U 랙 크기의 고사양 입출력을 지원하는 스테이지 박스입니다. 모듈식으로 사용자 구성이 가능합니다. 표준 구성은 32 마이크/라인 입력, 8개 라인 출력, 8채널 AES/EBU 출력이며, 기기에는 2개의 확장슬롯(스투더 D32m I/O 카드용)이 준비되어 있습니다. D21m 입출력 카드 슬롯은 스투더와 사운드크라프트가 사용하는 슬롯으로 코브라넷, 아비오 A-넷, 이더사운드, ADAT 등 가장 보편적인 디지털 포맷들을 사용할 수 있습니다. 물론 MADI 인터페이스 카드도 연결할 수 있습니다.

입력 및 출력 > MADI-USB 카드



사운드크래프트 MADI-USB 콤보 카드는 Si 시리즈 콘솔과 맥/PC 간을 USB 포트에 연결하여 디지털 오디오 전송을 합니다. 또한 MADI 연결을 통해 사운드크래프트의 스테이지박스를 연결할 수도 있습니다.

오디오 전송능력은 USB 연결인 경우 32 입력/32출력 (@48kHz) 이고, 디지털 출력 채널은 1-32, 33-64 에서 선택할 수 있습니다. CAT5 MADI 포트는 32입력/64출력(디지털 출력채널 1-64)을 사용할 수 있습니다. 하지만 USB 입력을 사용하지 않으면 더 많은 MADI 입력을 사용할 수 있습니다. 이때 64 채널 입력/64 출력, 32 USB 출력을 사용할 수 있습니다.(USB 입력은 사용하지 못합니다)

노트 : 기본적으로 Si 임팩트에는 32 USB 입출력 채널과 32 MADI 입력/64 MADI 출력으로 설정되어 있습니다. 다른 구성을 원하시면 카드의 DIP 스위치를 조정하십시오.

Connection and setup of the card to a PC is made simple with the use of the Soundcraft digital audio driver and associated control panel. USB connection to a Mac requires no extra software or drivers.

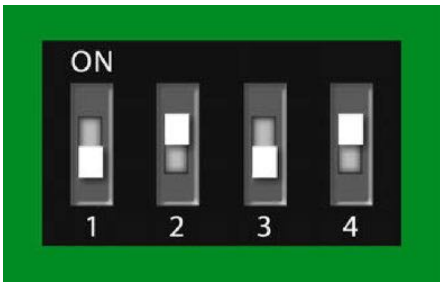
PC와 연결은 매우 간단하여 제어판에서 사운드크래프트의 디지털 오디오 드라이버를 사용하면 됩니다. USB와 맥 간의 연결은 더 간단하여 별도의 소프트웨어나 드라이버를 설치할 필요가 없습니다.



USB 케이블

USB 호스트 기기와 연결할 때는 A to B 타입의 케이블을 사용하십시오.

입력 및 출력 > MADI-USB 카드 > 설정



DIP 스위치 - 카드 구성

기본구성(공장 출하시)는 아래와 같습니다.

DIP 1 OFF: 내부 마스터 싱크

DIP 2 ON: 32 USB 출력 (디지털 출력 32-64)

DIP 3 OFF, DIP 4 ON: 32 USB 입력 (디지털 채널 33-64), 32 MADI 입력 (채널 1-32)

DIP 스위치 1: 싱크 - 마스터 / 슬레이브

MADI-USB 콤보카드와 믹서 간의 싱크를 조정합니다. 기본은 카드가 믹서에 싱크 하는 것으로 설정되어 있습니다. 그래서 스위치 1번은 OFF 되어 있습니다. 2대의 콘솔을 두개의 MADI-USB 콤보 카드를 이용해 연결하고자 한다면, 마스터 콘솔은 1번 스위치가 OFF 되어야 하고, 슬레이브 콘솔은 스위치가 ON 되어 있어야 합니다.

DIP 스위치 2: USB 출력 범위

USB 출력의 디지털 채널을 1-32, 33-64 중 선택합니다. OFF 되어 있으면 1-32, ON 되면 33-64로 전환됩니다.

DIP 스위치 3 & 4: USB / MADI 입력 범위

3 OFF 4 OFF: 입력채널 1-64 MADI (USB 입력 사용 안함)

3 OFF 4 ON (기본설정): 입력채널 33-64 USB, 입력채널 1-32 MADI

3 ON 4 OFF: 입력채널 1-32 USB, 입력채널 33-64 MADI

3 ON 4 ON: 입력채널 1-64 MADI (USB 입력 사용 안함)

입력 및 출력 > MADI-USB 카드 > PC 드라이버

MADI-USB 콤보 카드를 PC와 연결하기 위해서는 별도의 드라이버 설치가 필요합니다. 사운드크래프트 홈페이지에서 다운로드 받을 수 있습니다. 드라이버 패키지는 WDM 과 ASIO 드라이버를 포함하고 있으며 낮은 레이턴시와 최고의 성능을 위한 설정이 가능한 제어판이 함께 제공됩니다. 맥과 연결하는 경우에는 추가적인 드라이버가 필요하지 않습니다.



PC 드라이버 설치에 앞서, MADI-USB 콤보카드를 콘솔에 설치하고, PC와 콘솔을 연결한 후 콘솔을 켜십시오. 드라이버는 한번만 설치되며 전용 제어판과 연결되는 바로가기 아이콘이 바탕화면 또는 프로그램>하만프로 >사운드크래프트>멀티채널 USB 오디오 폴더 안에 생성됩니다.

카드와 컴퓨터가 연결되면, 기기가 인식되었다는 표시가 뜨고, 그 아이콘을 클릭하면 제어판이 열리게 됩니다. 드라이버가 설치되었다면, 설치과정 종료 후 PC를 다시 시작하게 됩니다.

사운드크래프트 오디오 드라이버 설정은 사운드크래프트 USB 컨트롤 패널에서 찾을 수 있습니다. 여기에서 MADI-USB 콤보 카드의 스트리밍 모드를 조정할 수 있는데, 버퍼 사이즈는 64~8192 샘플까지입니다.



권장 버퍼사이즈는 어플리케이션에 따라 다르지만, DAW에서 모니터링 할 때는 높은 버퍼 사이즈가 필요하지는 않습니다. 대부분의 라이브 레코딩 환경에서 표준 버퍼사이즈는 1024 샘플이면 충분합니다.

MADI-USB 카드의 버퍼 사이즈를 수정하기 위해서는 스트리밍 모드와 버퍼 사이즈 둘 다 맞춰야 합니다.

예를들어, 스트리밍 모드를 'Reliable(신뢰할만한)'으로 설정하고 버퍼 사이즈는 1024 샘플이라면 시스템은 1024 샘플로 운영되면서 오디오 신호는 깨끗할 것입니다. 낮은 버퍼 사이즈에서는 스트리밍 모드를 '로우 레이턴시'로 맞추고 버퍼 사이즈는 128 샘플로 맞춥니다.

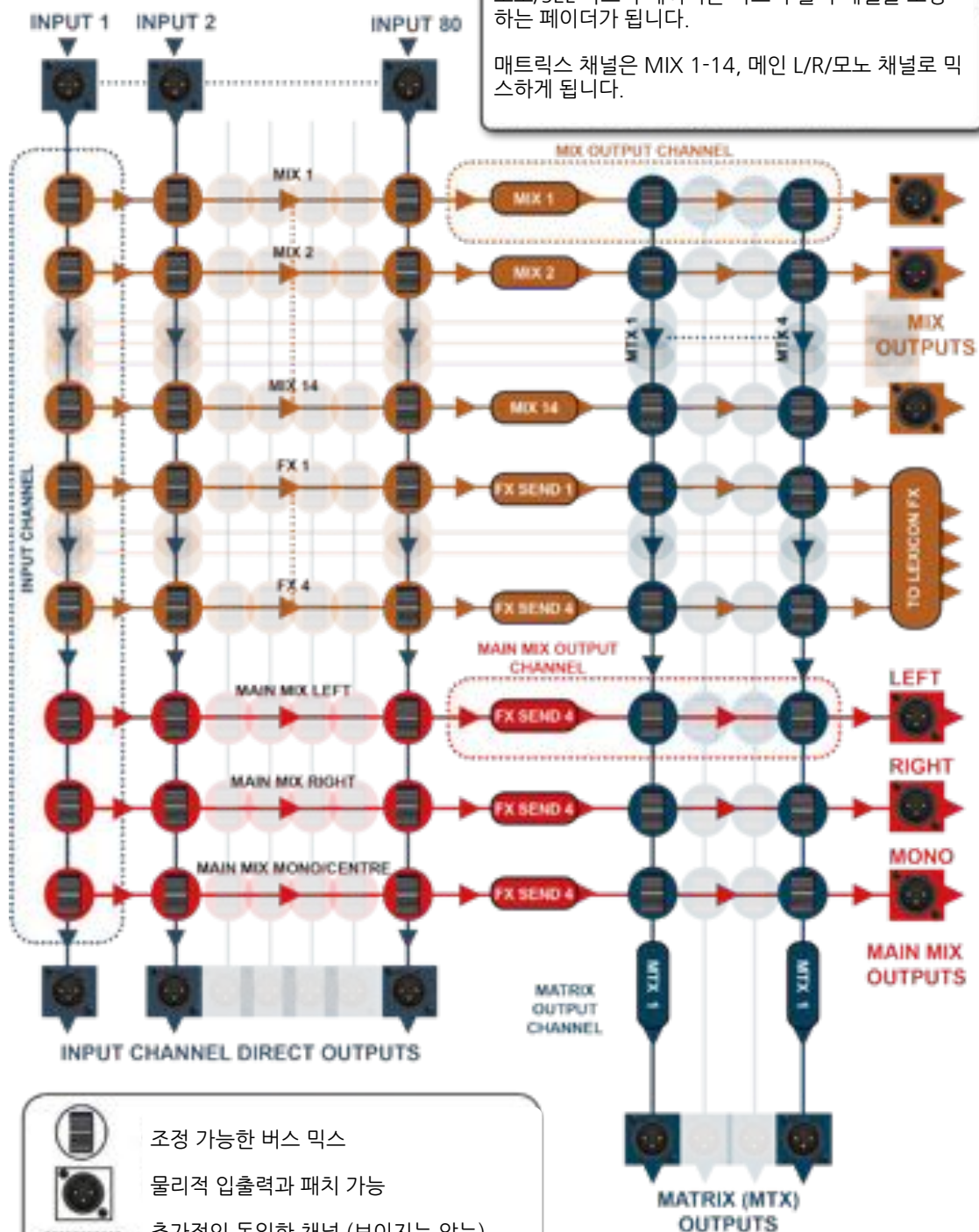
채널 & 버스




Si 임팩트 콘솔은 몇가지 기본적인 채널과 버스들이 있습니다. 모노와 스테레오 입력 채널이 있고, 모노와 스테레오 믹스 버스와 믹스 출력 마스터 채널(MIX 1-14), 내장 FX 센드 믹스 버스(FX 1-4), 스테레오 매트릭스 믹스 버스와 매트릭스 출력 마스터 채널(MTX 1-4), 그리고 메인 L/R, 모노/센터 믹스 마스터 채널입니다.

입력, 믹스, 매트릭스 경로

믹스 마스터 채널 (Mix 1-14)는 역스 믹스 버스입니다. 믹스 1-14 버튼을 선택하면, 모든 입력 채널의 페이더는 선택된 버스의 믹스 모드로 전환됩니다. 이 때, 모노/SEL 마스터 페이더는 마스터 출력 레벨을 조정하는 페이더가 됩니다.

매트릭스 채널은 MIX 1-14, 메인 L/R/모노 채널로 믹스하게 됩니다.



-  조정 가능한 버스 믹스
-  물리적 입출력과 패치 가능
-  추가적인 동일한 채널 (보이지는 않는)

채널 & 버스 > 입력 채널

입력 채널은 악기, 마이크 등과 같은 외부 입력을 받거나 내부 렉시콘 이펙터(스테레오 입력 채널 1-4)를 받습니다.

입력채널은 모노(채널 1-64), 스테레오 (4채널, ST1-4, 기본설정은 FX 리턴) 또는 모노 링크가 가능하고, 마이크, 라인입력, 디지털 입력 등과 패치 가능합니다. 모노 입력은 페이더 글로우가 적용되지 않습니다만, 모노 링크 채널은 흰색으로, 스테레오 FX 리턴은 청록색, 외부 스테레오 입력이라면 분홍색의 페이더 글로우가 적용됩니다.

입력채널은 믹스 1-14 버스의 믹스, 메인 믹스, FX 센드 버스 믹스로도 사용될 수 있고, 프리 다이내믹, 포스트 EQ, 포스트 페이더 포지션으로 구분됩니다.

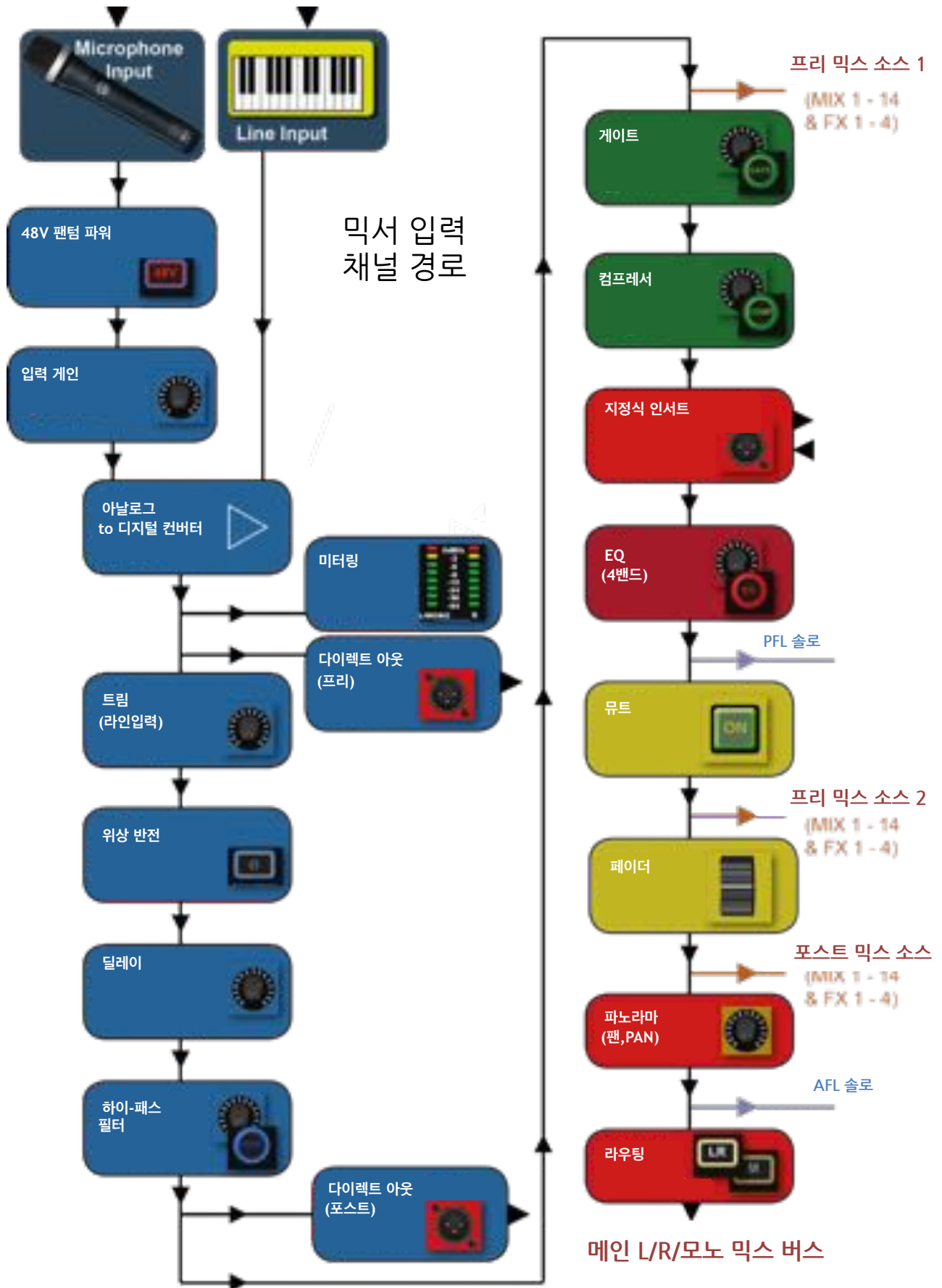
Please note, Input Channels can not contribute to the Matrix (MTX) busses, so the MTX FADER FOLLOW buttons are not applicable for Control Channels assigned to Input Channels.

한가지 기억할 것은, 매트릭스 버스에서 입력 채널은 아무 역할을 하지 않습니다. 그래서 매트릭스 페이더 팔로우 버튼은 입력 채널에서 지정되지 않습니다.

입력채널의 이름, 링크, 프리/포스트 라우팅 등에 대해 더 자세한 내용은 섹션 6.1.1을 참고하십시오.



채널 & 버스 > 입력 채널



채널 & 버스 > 입력채널 > 설정

다양한 입력 세부 옵션들은 터치 스크린의 메인 메뉴 > 입력 버튼을 누르면 볼 수 있습니다. 채널 이름, 링크, LR/LCR 모드, 프리/포스트 라우팅, 다이렉트 출력, 물리적 입력 및 다이렉트 아웃 출력 패치에 대한 설정을 할 수 있습니다.

CH 01 SETUP	
General	
- Input Name	CH 01
- Isolate	Disabled
- Type	Mono
- Pan Mode	LCR
- LCR Pan Width	0%
- DirectOut Pre/Post	Unused
Patching	
- Input Patch	MIC 01
- DirectOut Patch	Unused



이름

선택한 채널의 이름 설정

터치 스크린을 사용하여 QWERTY 자판으로 입력



분리 (Isolate)

오토메이션 리콜에서 이 채널을 분리(고립, Isolate) 설정

팬텀 파워와 프리앰프 게인은 분리되지 않습니다.



종류

입력 채널의 종류를 선택 (모노, 링크, 스테레오)



팬 모드

팬 모드를 LR , LCR 모드 중 선택

LCR 모드에서 모노 믹스버스는 센터 채널로 사용



채널 & 버스 > 입력채널 > 설정



LCR 팬 폭 설정

센터 채널 신호를 좌/우 채널로 보내는 비율을 조정

LCR 모드가 활성화 된 상태에서만 사용



다이렉트 아웃 프리/포스트 설정

다이렉트 아웃을 프리 필터 또는 포스트 필터 중 선택

포스트 필터는 하이패스 필터 후단이지만 EQ와 다이내믹 프로세서 전단입니다. 프리 필터는 아날로그 to 디지털 변환 후단 이고 트림, 위상, 딜레이 전단입니다.



입력 패치

아날로그 / 디지털 입력 채널에서 선택하여 패치



다이렉트 아웃 패치

아날로그 / 디지털 출력 채널에서 선택하여 패치



글로벌 프리/포스트 설정

입력 채널에서 모든 믹스 버스 믹스로의 글로벌 라우팅 지정

세가지 단계에서 선택할 수 있습니다. 포스트 페이더, 포스트 EQ, 프리 다이내믹 프로세서.

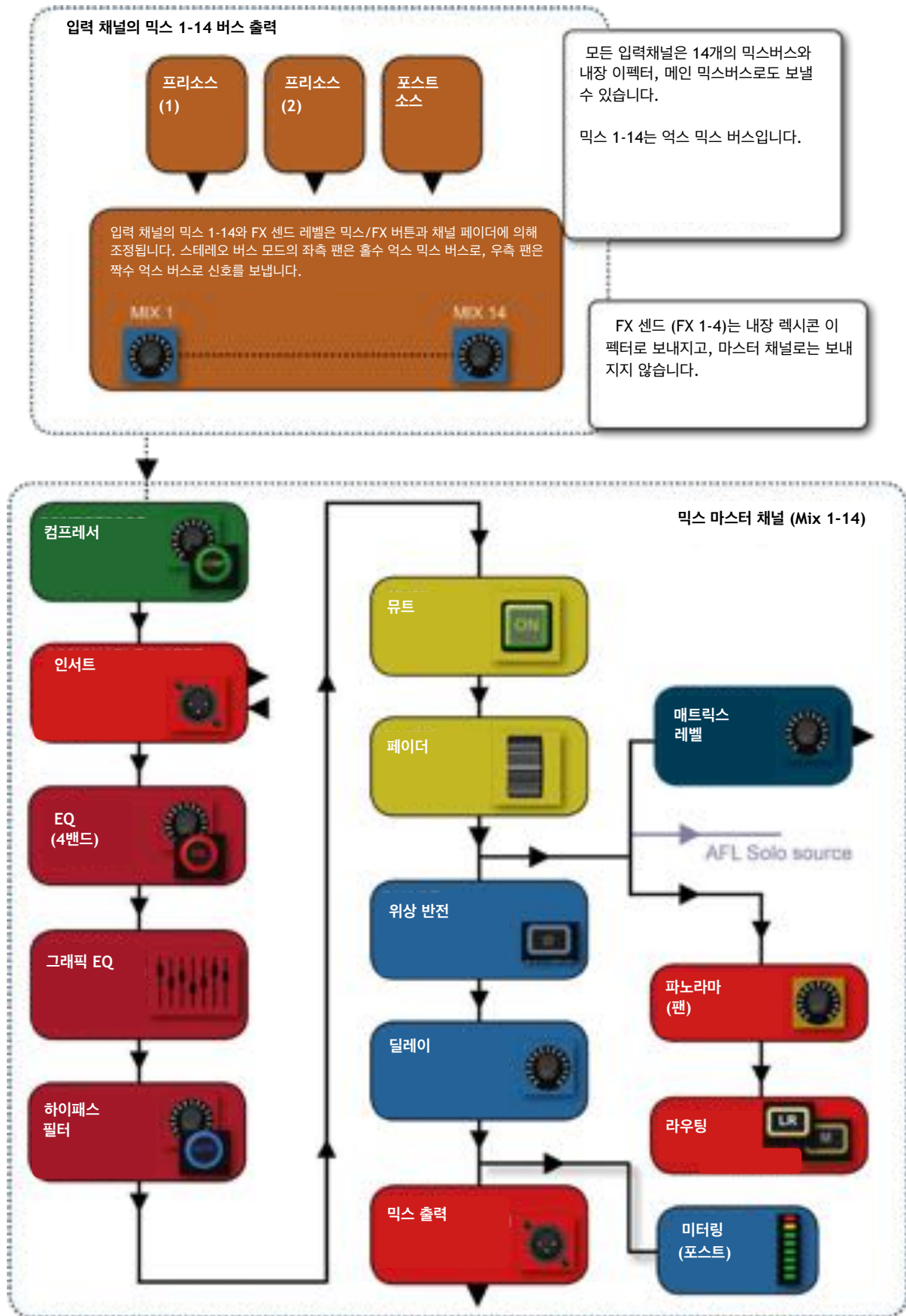


믹스 1-14 프리/포스트

믹스 버스 1-14로의 라우팅에서 개별적으로 프리/포스트를 선택

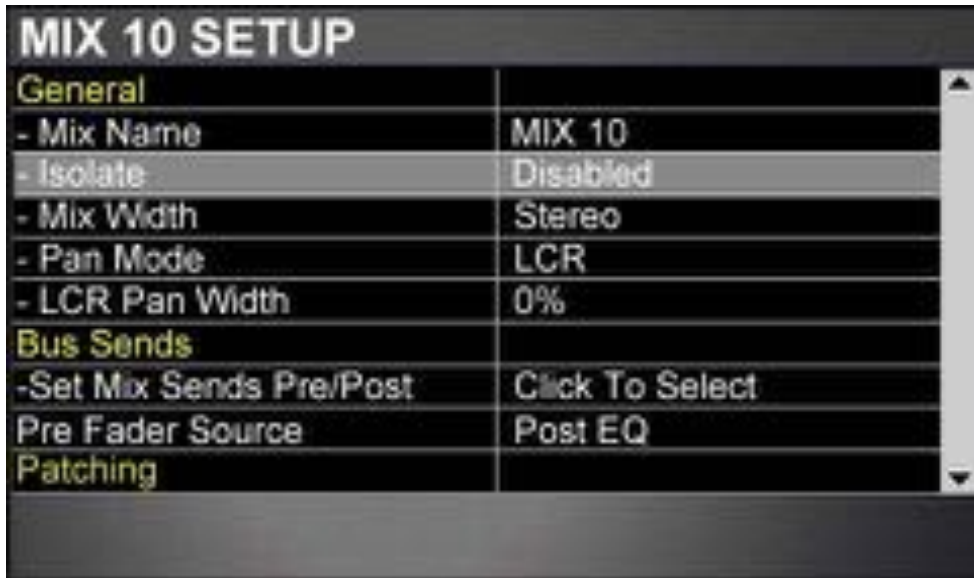
포스트 페이더, 포스트 EQ, 프리 다이내믹 중에서 선택

채널 & 버스> 믹스 출력



채널 & 버스 > 믹스 출력 > 설정

다양한 입력 세부 옵션들은 터치 스크린의 메인 메뉴 > 출력 버튼을 누르면 볼 수 있습니다. 채널 이름, 분리 (Isolation), LR/LCR 모드, 프리/포스트 라우팅, 스테레오/모노 선택, 물리적 출력 패치에 대한 설정을 할 수 있습니다.



이름

선택된 믹스 버스 이름 설정

터치 스크린을 사용하여 QWERTY 자판으로 입력



분리 (Isolate)

오토메이션 리콜에서 이 채널을 분리(고립, Isolate) 설정



믹스 폭 (Mix Width)

믹스 버스의 스테레오/모노 선택

Mix 1-8 은 모노만 가능, 9-14 믹스는 스테레오/모노 선택 가능



팬 모드

팬 모드를 LR , LCR 모드 중 선택

LCR 모드에서 모노 믹스버스는 센터 채널로 사용



채널 & 버스 > 믹스 출력 > 설정



LCR 팬 톱 설정

센터 채널 신호를 좌/우 채널로 보내는 비율을 조정

LCR 모드가 활성화 된 상태에서만 사용



믹스 센드 프리/포스트 설정

믹스 버스 타임 설정 (프리/포스트)

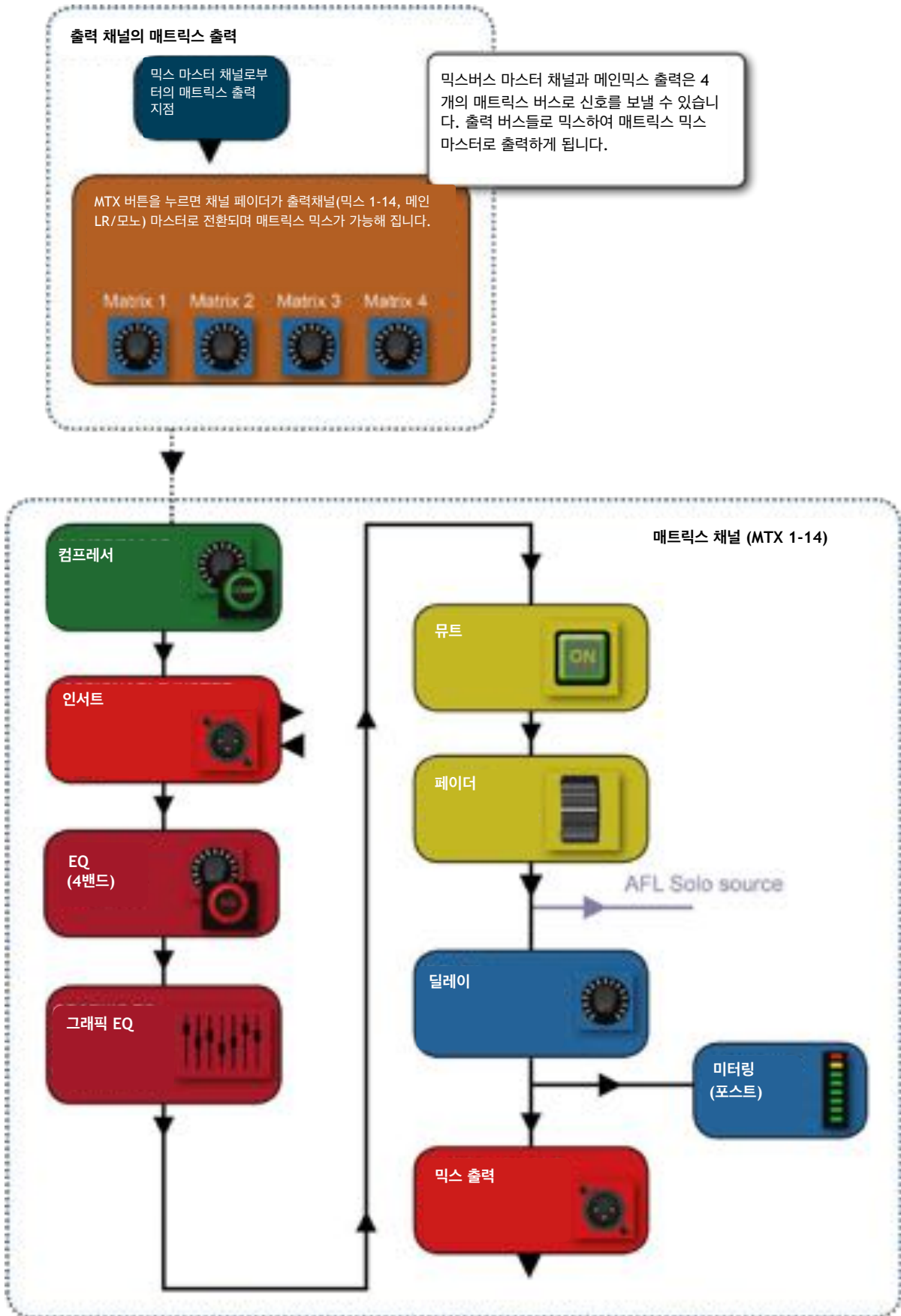
포스트 페이더, 포스트 EQ, 프리 다이내믹에서 선택



출력 패치

특정 아날로그 / 디지털 출력을 이 DSP 채널로 선택 패치

채널 & 버스 > 매트릭스 출력



채널 & 버스 > 매트릭스 출력 > 설정

MATRIX 03 SETUP	
General	
- Matrix Name	MTX 03
- Isolate	Disabled
- Matrix Width	Stereo
Patching	
- Output Patch 01 Left	Unused
- Output Patch 01 Right	Unused
- Output Patch 02 Left	Unused
- Output Patch 02 Right	Unused



이름

선택된 매트릭스 버스 이름 설정

터치 스크린을 사용하여 QWERTY 자판으로 입력



분리 (Isolate)

오토메이션 리콜에서 이 채널을 분리(고립, Isolate) 설정



매트릭스 폭 (MTX Width)

매트릭스 버스의 스테레오/모노 선택

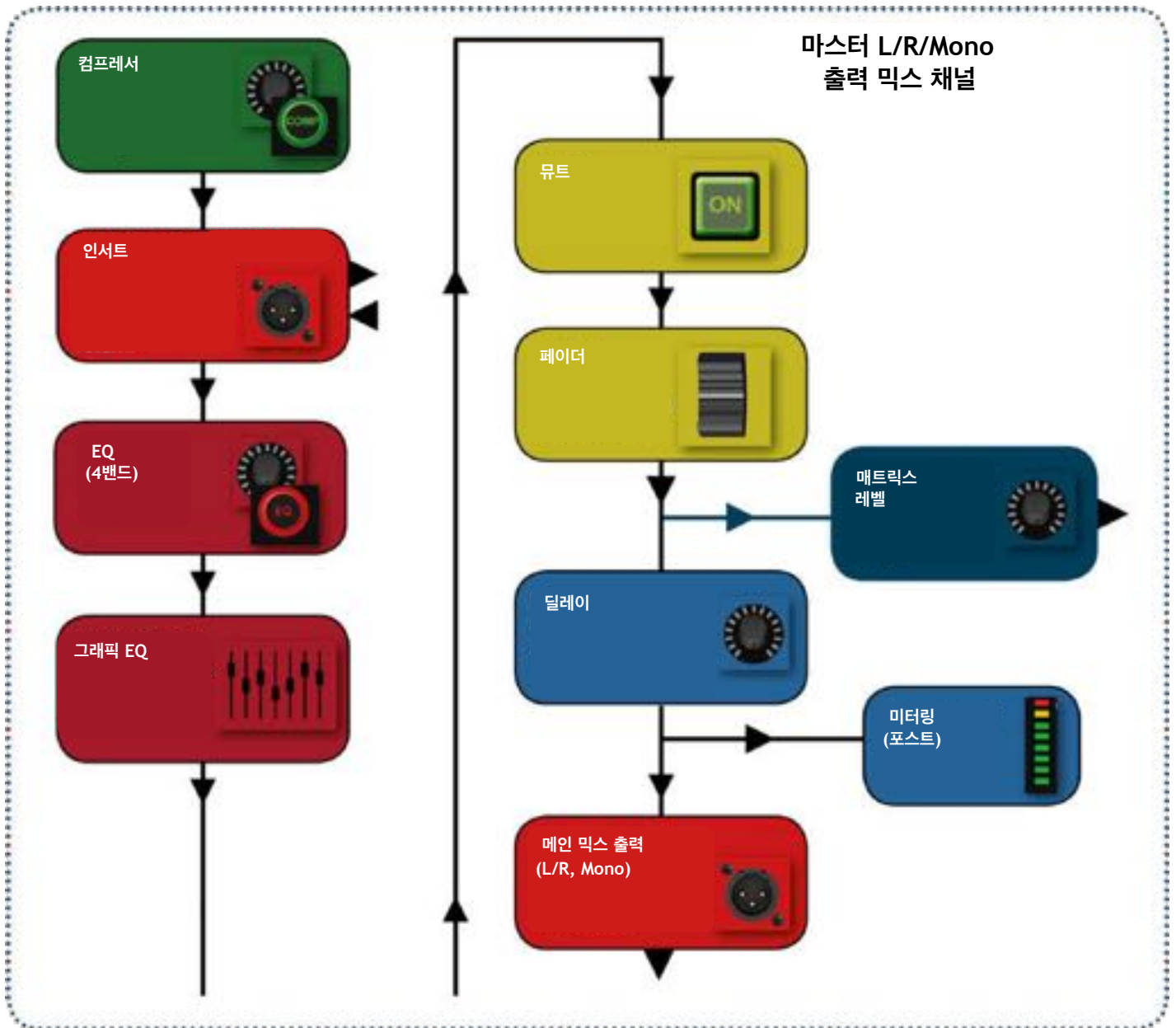


출력 패치

특정 아날로그 / 디지털 출력을 이 DSP 채널로 선택 패치

채널 및 버스 > 메인 믹스 출력

메인 L/R/모노 버스와 마스터 태널은 메인 믹스 출력과 입력채널로부터 믹스된 최종 믹스 버스 마스터 채널입니다. 모노 버스는 LCR 팬 모드에서 센터로 작동합니다.



채널 및 버스 > 메인 믹스 출력 > 설정

MAIN LEFT & RIGHT SETUP	
General	
- Main LRC Name	L&R
- Isolate	Disabled
Patching	
- Patch 01	O/P 15
- Patch 02	AES Out01



이름

메인 출력 버스 이름 설정
터치 스크린을 사용하여 QWERTY 자판으로 입력



분리 (Isolate)

오토메이션 리콜에서 이 채널을 분리(고립, Isolate) 설정

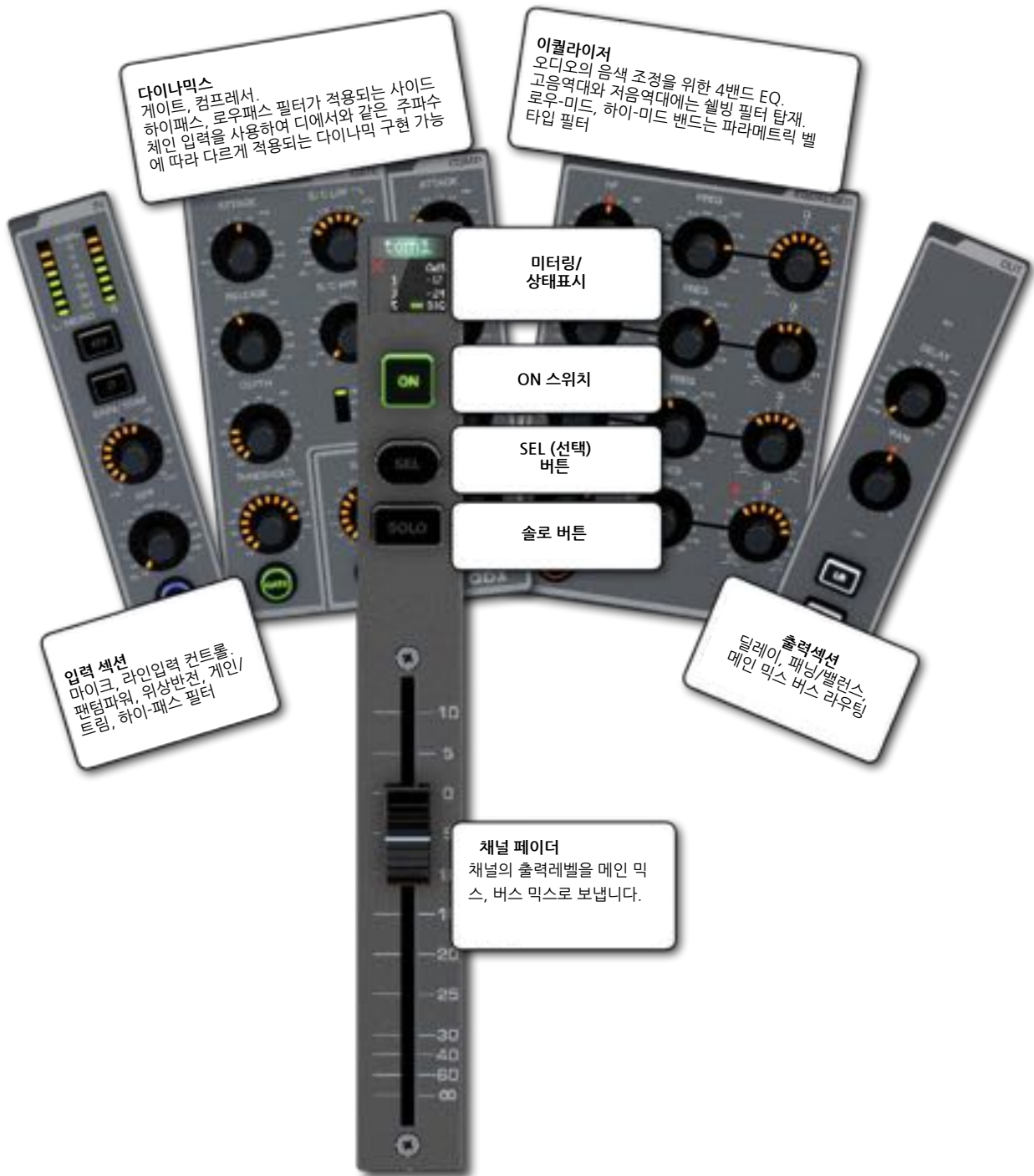


출력 패치

특정 아날로그 / 디지털 출력을 이 DSP 채널로 선택 패치

채널 구성요소

입력과 출력(버스 마스터) DSP 채널은 컨트롤 채널과 ACS를 통해 다양한 DSP 요소들로 신호처리가 이루어집니다. 이번 장에서는 이러한 구성요소와 그 컨트롤 방법들에 대해 알아보겠습니다. 한가지 기억할 것은 어떤 경우에는 특정 DSP 요소들이 비활성화 되거나 특정한 채널 종류에서만 작동하는 경우도 있다는 점입니다. (예를 들면 마스터 출력 채널은 게이트를 갖고 있지 않습니다)



DSP 구성요소 > 평선 포커스 (Function Focus)

평선 포커스 기능은 ACS 에서 조작하는 컨트롤과 설정의 세부 수치를 조작할 때 자동으로 터치스크린에 정확한 값으로 보여주는 기능입니다.

예를 들어, 딜레이를 조작할 때, ms(밀리세컨드), 피트, 미터로 정확하게 보여고, EQ의 경우 필터 'Q'를 Q와 밴드 대역폭(옥타브)로도 함께 보여주는 것입니다.

평선 포커스 디스플레이는 조작하는 동안에 화면에 고정하여 보여줍니다.



평선 포커스
채널의 파라미터를 조정할 때 터치스크린에 절대 값과 관련정보들을 보여줍니다.

DSP 구성요소 > ACS 구성요소

ACS 는 현재 선택된 채널의 값을 보여주고, 원하는 컨트롤을 할 수 있도록 합니다. 논리적인 표현보다는 보다 쉽고 직관적으로 컨트롤할 수 있도록 구성되었습니다.



각 기능별로 전용 컨트롤 섹션이 있고, 각 컨트롤 별로 이름과 스케일이 표시되어 있습니다. 마치 아날로그 믹서에서 보던 것처럼 표시되어 있습니다.

정확한 값은 조작하는 동안 평선 포커스 기능으로 터치 스크린에 표시됩니다.





입력 섹션은 주로 입력채널에 필요한 기능들이 모여 있습니다. 예를 들면 팬텀 파워, 마이크/라인 레벨과 같은 것들입니다. 미터링은 모든 DSP 채널에 적용되고, 하이패스 필터는 믹스 버스 마스터 채널에도 적용가능합니다.



미터링

채널의 신호 레벨을 dBfs 스케일로 보여줍니다.



스테레오 채널은 두개의 바그래프를 사용하고, 모노 채널은 L/Mono 바그래프를 사용합니다. 스케일은 디지털 '풀 스케일'을 사용하여 0dBfs는 클리핑 되기 직전의 최대 신호 크기입니다. 미터는 프리 모드로 보여지며 (AD 컨버팅 후단, 다른 채널 프로세싱 전단), 최적의 게인을 조정할 수 있습니다. 출력/버스 채널 미터링 소스는 포스트 모드입니다.



48V 팬텀 파워

48V 팬텀 파워를 켜거나 끕니다. Turn 48V phantom power supply on or off.



48V 팬텀파워가 필요한 콘덴서 마이크 등에 사용합니다. 길게 누르고 있으면, 호출 모드가 활성화 됩니다. 이 기능과 관련해서는 섹션 8.3을 참고하여 주십시오.



DSP 구성요소 > ACS > 입력



위상 반전

신호의 위상을 반전시킵니다. (180도)

이 버튼을 길게 누르고 있으면 호출 모드가 작동됩니다. 자세한 내용은 섹션 8.3을 참고하여 주십시오.



게인 / 트림

입력 채널의 마이크 게인 또는 라인 트림을 조정합니다.

입력 종류에 따라 기능이 달라집니다. 마이크 게인 (-5dB~+58dB)는 AD 변환 이전의 아날로그 영역에서 적용됩니다. 마이크 입력에 대해서 적용 되고, 라인 입력 트림은 AD 변환 이후 (-10dB ~ +16dB)의 영역에서 적용됩니다.



하이패스 필터 주파수

하이패스 필터의 컷-오프 주파수를 설정합니다.



하이패스 필터 스위치

하이패스 필터 활성화/비활성 스위치

이 버튼을 길게 누르고 있으면 호출 모드가 작동됩니다. 자세한 내용은 섹션 8.3을 참고하여 주십시오.



DSP 구성요소 > ACS > 게이트



게이트는 스레숄드 이하 레벨의 신호에 대해서 소리를 급격히 감쇄시키는 프로세서입니다. 예를 들어, 노이즈 플로 또는 배경 노이즈보다 조금 큰 레벨을 스레숄드로 설정하면 게이트는 메인 입력으로 신호가 들어오지 않는 동안 작동하게 되어 노이즈가 적게 들리도록 합니다.

게이트는 사이드체인 필터를 포함하고 있어 주파수 범위에 따라 반응할 수 있습니다. 예를 들어, 디에서와 같이 특정 음역대에서만 작동하는 게이트를 만들고자 할 때 활용할 수 있습니다.



어택

게이트의 어택 시간을 조정
최대 감쇄치까지 도달하는데 걸리는 시간



릴리즈

게이트의 릴리즈 시간을 조정
리미트 이후 최소 감쇄치까지 걸리는 시간



DSP 구성요소 > ACS > 게이트



깊이

게이트의 깊이값을 조정
게이트가 닫혔을 때 감쇄의 총량



스레숄드

게이트의 스레숄드를 조정
게이트가 작동하기 시작하는 시그널 레벨



사이드체인 로우패스 필터(S/C LPF)

사이드체인의 로우패스 필터 값을 조정



사이드체인 하이패스 필터(S/C HPF)

사이드체인의 하이패스 필터 값을 조정



게이트 상태 표시 LED

게이트의 작동상태를 표시

오픈 (비활성화) : 입력 시그널이 스레숄드보다 크게 입력됨
홀드 : 게이트가 열려 있지만, 스레숄드보다는 작은 레벨 신호가 입력됨. 곧 게이트가 닫힘
셧 : 게이트가 닫힌 상태. 입력 신호 레벨이 스레숄드보다 작음



7.2.3 :
ACS 컴프레서 섹션

DSP 구성요소 > ACS > 컴프레서



컴프레서는 설정한 스레숄드보다 큰 신호가 입력 될 경우 다이내믹 레인지를 줄여 신호의 크기가 일정하게 되도록 조정하는 장치입니다.

본 기기의 컴프레서에는 자동으로 컴프레서 출력 신호의 크기를 조정해주는 '자동 메이크 업 게인' 기능이 포함되어 있습니다.

피크레벨의 증가 없이 라우드니스의 증가를 위해 컴프레서를 사용하거나 입력 신호의 다이내믹을 제어 하기 위해 컴프레서를 사용합니다.



어택

컴프레서의 어택 시간 조정

스레숄드 이상의 신호가 입력되었을 때 설정된 최대치로 감쇄가 일어나기까지 걸리는 시간.



릴리즈

컴프레서의 릴리즈 시간 조정

감쇄가 일어났다가 원래의 신호 크기로 돌아오는데 까지 걸리는 시간



DSP 구성요소 > ACS > 컴프레서



게인

컴프레서의 메이크업 게인을 조정

컴프레싱으로 인한 레벨 손실을 보상



스레숄드

컴프레서의 스레숄드를 조정

컴프레서가 사전에 설정된 비율만큼 감쇄하기 시작하는 레벨



비율 (레이쇼, Ratio)

컴프레서의 레이쇼를 조정

컴프레서가 작동했을 때와 아니었을 때 출력레벨의 압축(감쇄) 비율입니다.
비율이 높을수록 더 많이 컴프레싱 됩니다.



게인 리덕션 미터

컴프레서가 작동하면서 줄어든 게인의 총량을 표시



컴프레서 ON/OFF

컴프레서 활성/비활성화 스위치

이 버튼을 길게 누르고 있으면 호출 모드가 작동됩니다. 자세한 내용은 섹션 8.3을 참고하여 주십시오.



DSP 구성요소 > ACS > 이퀄라이저



채널 이퀄라이저 섹션은 신호의 음색 균형을 위해 사용됩니다. 본 기기의 EQ 는 4개 밴드의 풀 파라메트릭 EQ로 저음역과 고음역은 Bell/셸빙 전환이 가능합니다. EQ를 조작하는 동안 메인 메뉴의 EQ 버튼을 누르면 EQ 커브를 확인할 수 있습니다.



고음역대 레벨 (HF Level)

고음역대의 부스트/감쇄 레벨을 조정



고음역대 주파수 (HF Freq)

고음역대 필터의 중심주파수를 조정



고음역대 Q (HF Q)

고음역대의 Q를 조정하고, 벨/셸빙 필터 전환

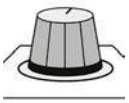


DSP 구성요소 > ACS > 이퀄라이저



중고역대 레벨 (HI MID Level)

고음역대의 부스트/감쇄 레벨을 조정



중고역대 주파수 (HI MID Freq)

중고역대 필터의 중심주파수를 조정



중고역대 Q (HI MID Q)

중고역대의 Q를 조정



중저역대 레벨 (LO MID Level)

중저역대의 부스트/감쇄 레벨을 조정



중저역대 주파수 (LO MID Freq)

중저역대 필터의 중심주파수를 조정

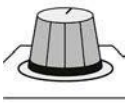


DSP 구성요소 > ACS > 이퀄라이저



중저역대 Q (LO MID Q)

중저역대의 Q를 조정



저음역대 레벨 (LF Level)

저음역대의 부스트/감쇄 레벨을 조정



저음역대 주파수 (LF Freq)

저음역대 필터의 중심주파수를 조정



저음역대 Q (LF Q)

저음역대의 Q를 조정하고, 벨/셸빙 필터 전환



EQ On/Off 스위치

채널 EQ 활성화/비활성 스위치

이 버튼을 길게 누르고 있으면 호출 모드가 작동됩니다. 자세한 내용은 섹션 8.3을 참고하여 주십시오.



DSP 구성요소 > ACS > 출력부



출력 섹션은 모든 채널의 출력과 관련한 세부 기능을 포함합니다. 딜레이, 팬(또는 밸런스)은 모든 채널에 적용되고, LR과 MONO 버튼은 입력채널과 버스 마스터 출력 채널의 경로 지정을 할 수 있습니다.(매트릭스 마스터 채널 제외)



딜레이

선택된 DSP 채널의 딜레이를 조정

ACS 단위는 밀리세컨드입니다. 터치스크린에 평선 포커스 기능으로 피트와 미터 또한 표시됩니다.



파노라마 (PAN)

DSP 채널, 버스 채널의 좌우 팬을 조정하여 메인 LR/Mono 경로를 지정합니다.



DSP 구성요소 > ACS > 출력부



LR (메인 출력 좌우 경로 지정)

선택된 채널의 메인 출력 경로를 LR로 지정합니다.



M (메인 출력 모노 경로 지정)

선택된 채널의 메인 출력 경로를 모노로 지정합니다.



DSP 구성요소 > 컨트롤 채널



컨트롤 채널은 가장 중요한 컨트롤 기능과 표시장치를 포함하고 있습니다. 컨트롤 채널 레이어는 페이더 버튼 그룹(페이더 레이어)로 선택됩니다. 컨트롤 채널의 위치는 터치 스크린 메뉴의 페이더 설정(FADER SETUP) 메뉴에서 지정할 수 있습니다. (섹션 3.2.1 참고)



채널 이름 / 기능

글자와 상태 컬러로 표시



컨트롤 채널 또는 페이더의 현재 기능이 LCD 창에 색깔과 함께 이름이 글자로 표시됩니다. 예를 들어 그래픽 EQ로 설정되면 각 페이더별 지정된 중심주파수와 적색으로 표시됩니다.



게이트 닫힘 (X)

선택된 채널의 게이트가 닫혀있음을 표시



DSP 구성요소 > 컨트롤 채널



개인 리덕션 미터

선택된 채널의 컴프레싱에 의한 개인 리덕션 미터 표시

1, 5, 10 (dB) 단위로 감쇄량 표시



ON

채널 및 페이더 레이어의 종류에 따라 기능이 다르게 부여됩니다. 길게 누르고 있으면 모멘터리 액션으로 작동하게 됩니다.



SEL (선택 버튼)

이 컨트롤 채널을 선택



페이더

신호 레벨을 조정

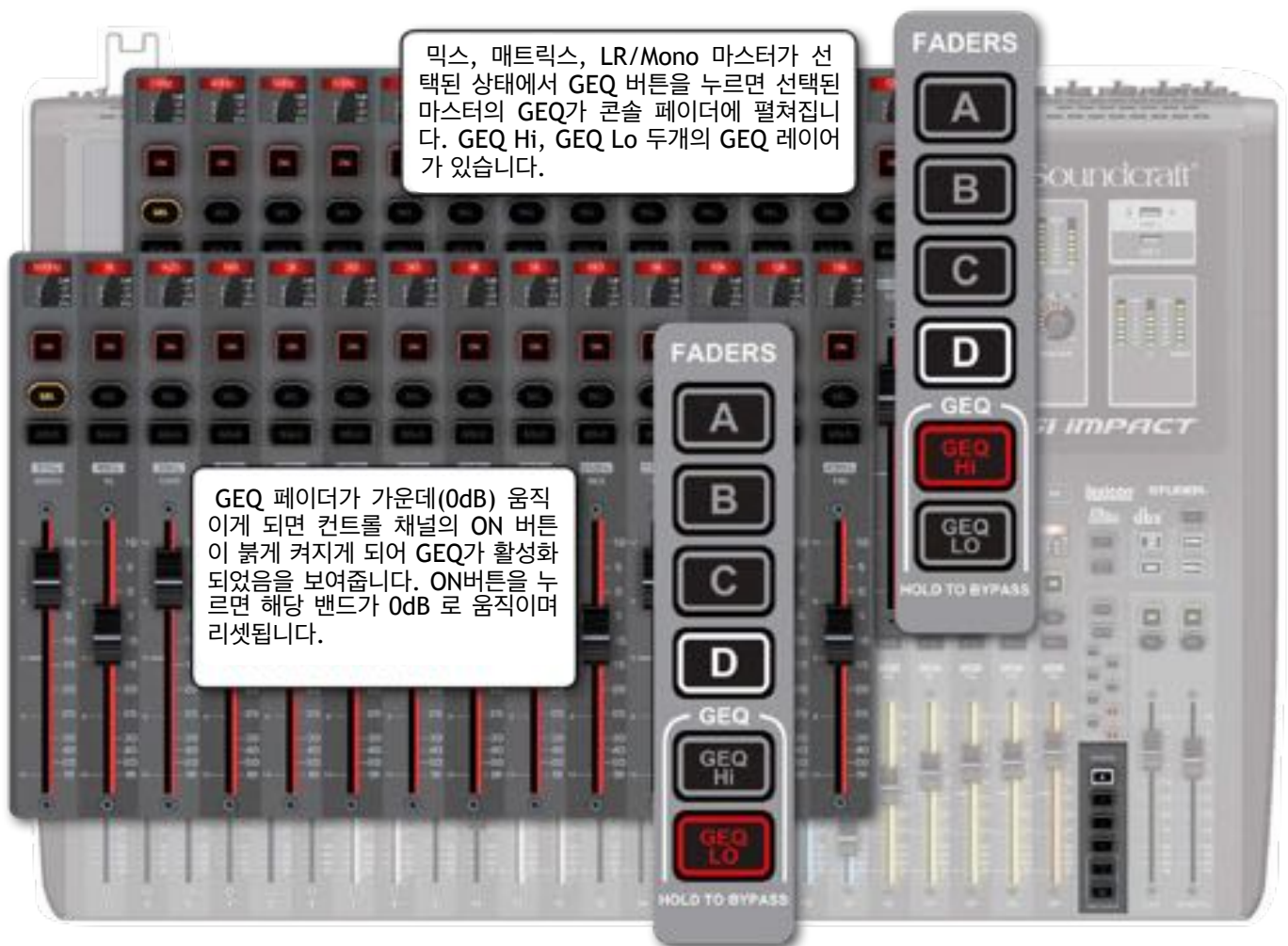
오디오 채널 / VCA 마스터.

팔로우 모드 (tOTEM 버튼이 눌리진 상태) 에서는 믹스버스 출력의 센드 페이더로 작동.
GEQ 모드 : GEQ 밴드 게인



DSP 구성요소 > 그래픽 EQ (GEQ)

28밴드 그래픽 이큐는 모든 출력 마스터 채널에서 사용가능합니다. 믹스버스, 매트릭스 버스, 메인 L/R/Mono 마스터 등 모든 출력 마스터에 GEQ 를 동시에 적용할 수 있습니다.



DSP 구성요소 > 그래픽 EQ (GEQ)



GEQ HI

GEQ 고음역 밴드 (800Hz - 16kHz) 를 컨트롤 페이더로 조정



GEQ LO

GEQ 저음역 밴드 (31Hz - 630Hz) 를 컨트롤 페이더로 조정



ON (적색)

적색으로 점등되면 GEQ 페이더 위치가 가운데가 아닙니다. 버튼을 한번 더 누르면 해당 밴드가 초기화 됩니다.



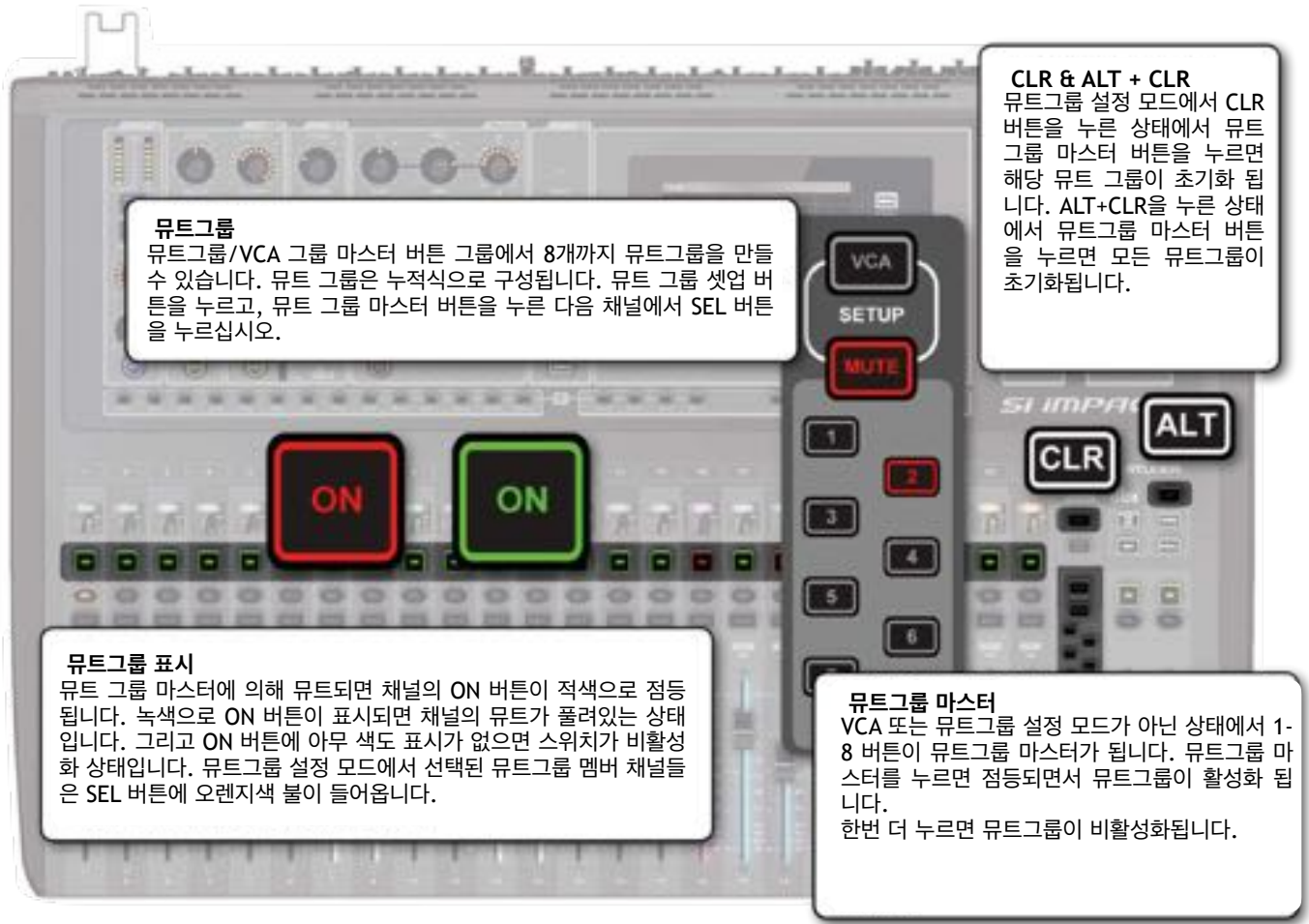
CLR + GEQ

활성화 되어 있는 GEQ를 초기화

CLR 버튼을 누른 채 GEQ HI 또는 GEQ LO 버튼을 누릅니다.



믹스 기능 > 뮤트 그룹



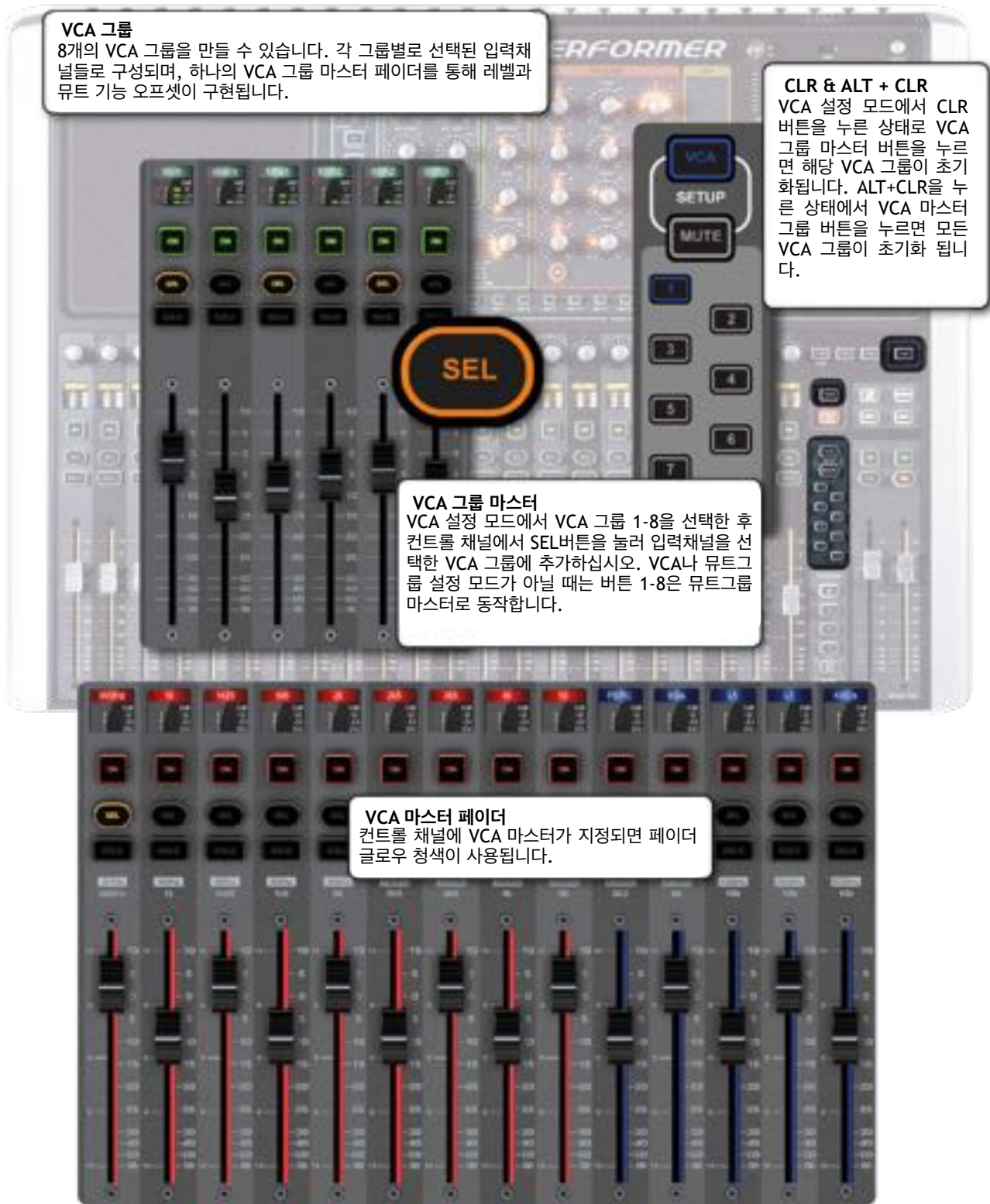
뮤트그룹
 뮤트그룹/VCA 그룹 마스터 버튼 그룹에서 8개까지 뮤트그룹을 만들 수 있습니다. 뮤트 그룹은 누적식으로 구성됩니다. 뮤트 그룹 셋업 버튼을 누르고, 뮤트 그룹 마스터 버튼을 누른 다음 채널에서 SEL 버튼을 누르십시오.

CLR & ALT + CLR
 뮤트그룹 설정 모드에서 CLR 버튼을 누른 상태에서 뮤트 그룹 마스터 버튼을 누르면 해당 뮤트 그룹이 초기화됩니다. ALT+CLR을 누른 상태에서 뮤트그룹 마스터 버튼을 누르면 모든 뮤트그룹이 초기화됩니다.

뮤트그룹 표시
 뮤트 그룹 마스터에 의해 뮤트되면 채널의 ON 버튼이 적색으로 점등됩니다. 녹색으로 ON 버튼이 표시되면 채널의 뮤트가 풀려있는 상태입니다. 그리고 ON 버튼에 아무 색도 표시가 없으면 스위치가 비활성화 상태입니다. 뮤트그룹 설정 모드에서 선택된 뮤트그룹 멤버 채널들은 SEL 버튼에 오렌지색 불이 들어옵니다.

뮤트그룹 마스터
 VCA 또는 뮤트그룹 설정 모드가 아닌 상태에서 1-8 버튼이 뮤트그룹 마스터가 됩니다. 뮤트그룹 마스터를 누르면 점등되면서 뮤트그룹이 활성화됩니다. 한번 더 누르면 뮤트그룹이 비활성화됩니다.

믹스 기능 > VCA그룹



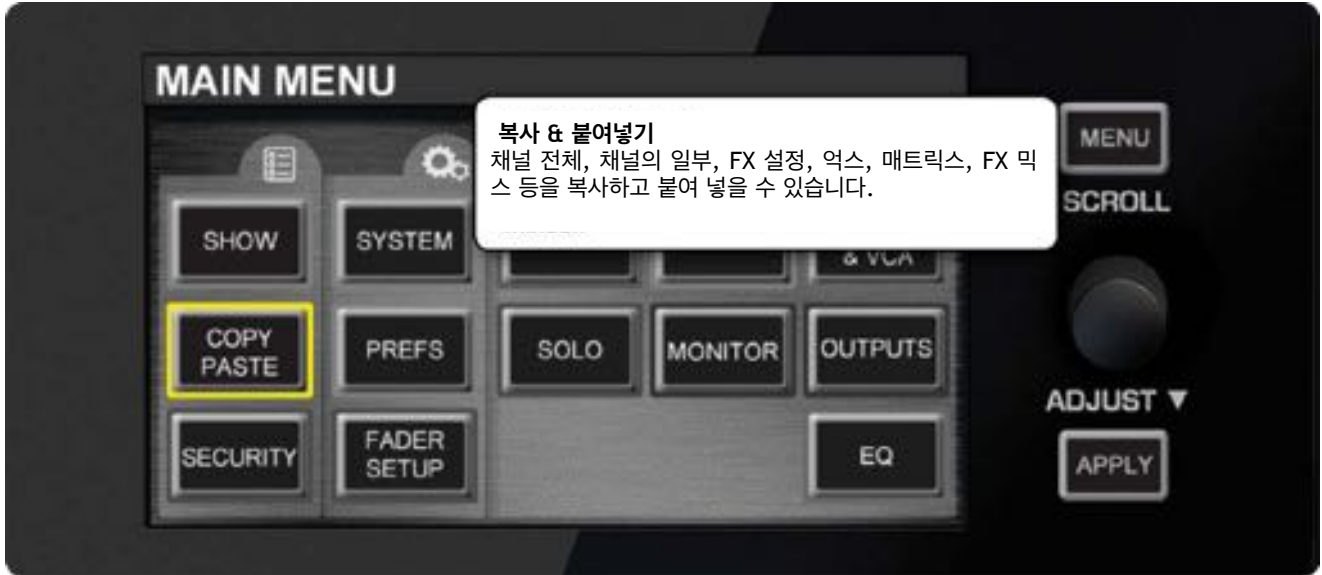
VCA 그룹
8개의 VCA 그룹을 만들 수 있습니다. 각 그룹별로 선택된 입력 채널들로 구성되며, 하나의 VCA 그룹 마스터 페이더를 통해 레벨과 뮤트 기능 오프셋이 구현됩니다.

CLR & ALT + CLR
VCA 설정 모드에서 CLR 버튼을 누른 상태로 VCA 그룹 마스터 버튼을 누르면 해당 VCA 그룹이 초기화됩니다. ALT+CLR를 누른 상태에서 VCA 마스터 그룹 버튼을 누르면 모든 VCA 그룹이 초기화 됩니다.

VCA 그룹 마스터
VCA 설정 모드에서 VCA 그룹 1-8을 선택한 후 컨트롤 채널에서 SEL버튼을 눌러 입력채널을 선택한 VCA 그룹에 추가하십시오. VCA나 뮤트그룹 설정 모드가 아닐 때는 버튼 1-8은 뮤트그룹 마스터로 동작합니다.

VCA 마스터 페이더
컨트롤 채널에 VCA 마스터가 지정되면 페이더 글로우 청색이 사용됩니다.

믹스 기능 > 복사와 붙여넣기



터치스크린 메인 메뉴의 COPY/PASTE 버튼을 누르거나, 복사/붙여넣기 모드가 활성화 된 상태에서 채널 또는 버스를 선택하게 되면, 그 선택에 대한 상태가 콘솔의 클립보드로 캡처가 됩니다. 만약 채널을 선택했다면, 게인과 팬텀파워를 제외한 채널의 프로세싱이 카피됩니다. 만약 믹스 버스를 선택했다면 버의 믹스 상태가 복사됩니다.



복사/붙여넣기 (COPY PASTE)

콘솔의 클립보드에 선택한 요소를 복사합니다.

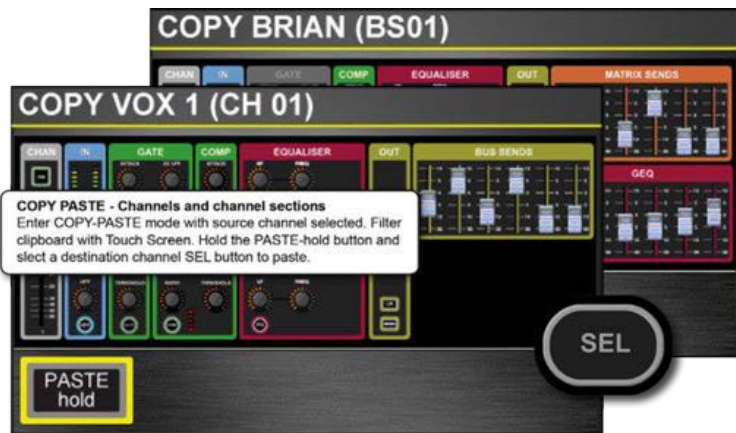


붙여넣기 - 길게 누르기

길게 누른 상태에서 붙여넣기 할 대상을 선택합니다.

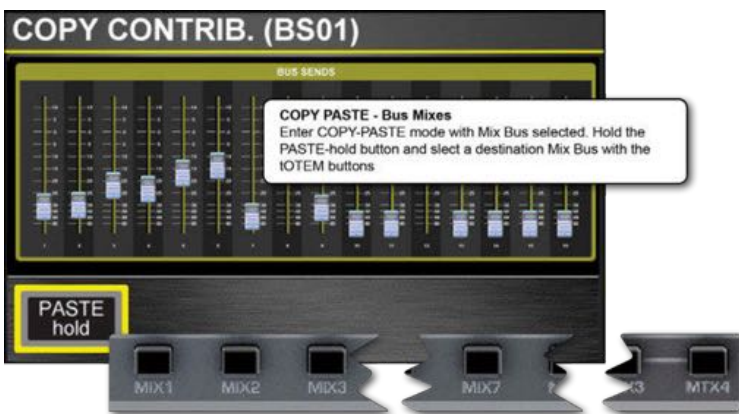


믹스 기능 > 복사와 붙여넣기



DSP 채널 복사

DSP 채널(입력 채널 또는 믹스/매트릭스 버스 마스터)이 선택되어 있는 상태에서, 복사 모드는 그래픽 이큐를 포함한 ACS 모드로 표시 됩니다. 터치스크린에서 개별적으로 선택하고자 하는 섹션을 터치하여 복사 과정에서 제외할 수 있습니다. 단일 선택을 하는 경우, 터치스크린에서 해당 섹션을 길게 누르십시오. 채널과 채널 안에서 선택한 요소를 붙여넣기 하려면 PASTE-HOLD 버튼을 누른 상태에서 다른 채널을 선택하면 됩니다.



믹스 버스 복사

토템 버튼을 선택하여 믹스, 매트릭스, FX 버스믹시를 복사할 수 있습니다. 예를 들어, 믹스1의 믹싱레벨을 믹스2로 복사하고자 한다면, 복사-붙여넣기 버튼을 눌렀을 때, 믹스가 터치스크린에서 보이는 것처럼 복사가 됩니다.

다른 버스에 붙여 넣기 위해서는 PASTE-Hold 버튼을 누른 상태에서 원하는 믹스의 토템 버튼을 누르십시오.



FX 복사하기

4개의 렉시콘 이펙터간 셋팅을 복사하기 위해서는 복사 모드에서 FX 버튼을 누르십시오. 이때 화면에 4개의 프로세서를 볼 수 있습니다.

복사하기 원하는 섹션이 선택되면 파란색으로 불이 들어옵니다.

붙여 넣기 위해서는 PASTE-hold 버튼을 누른채 원하는 FX 토템 버튼을 누르시면 됩니다.

믹스 기능 > 인테로게이트



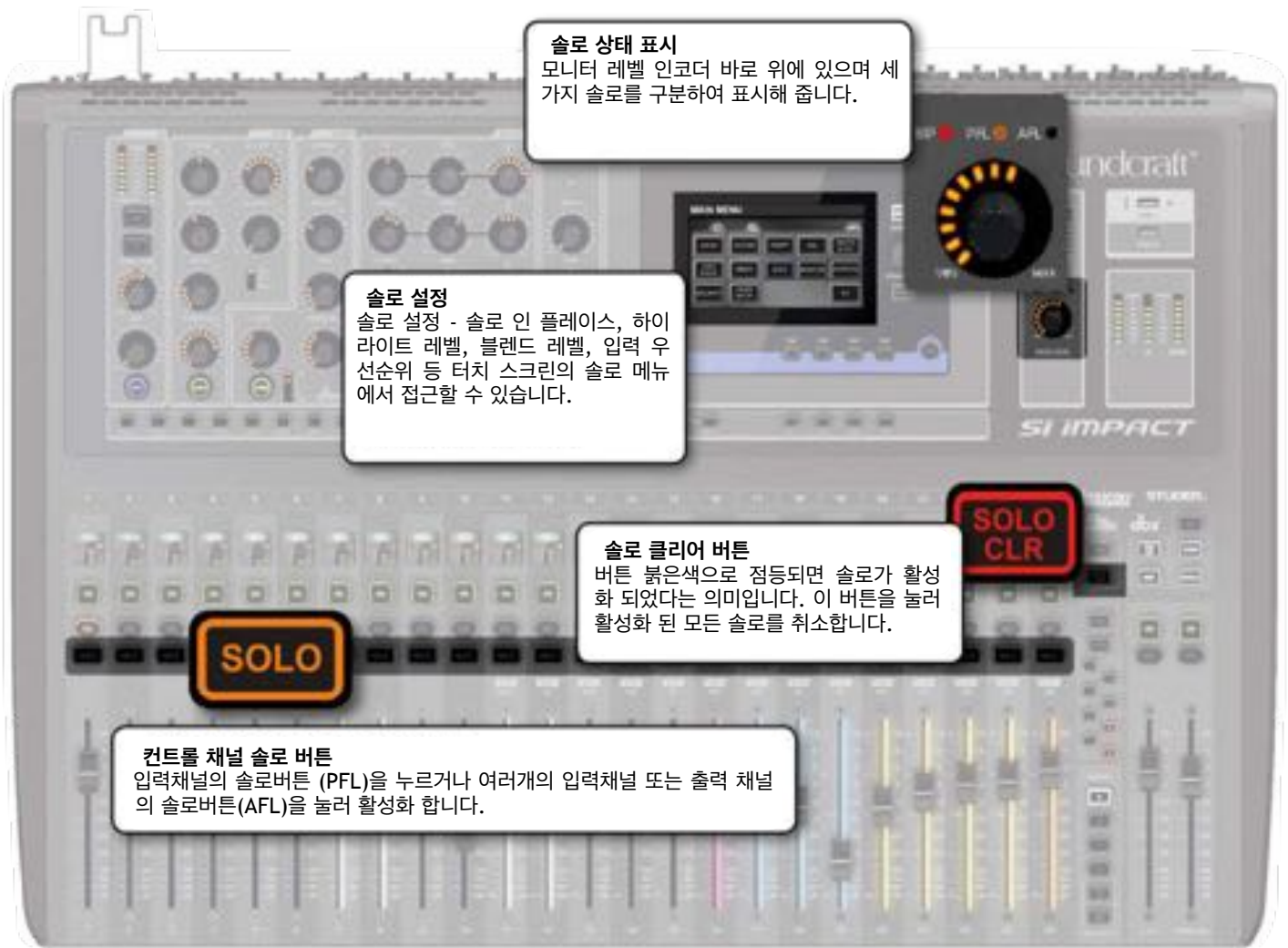
오디오 인테로게이트는 아래 버튼들에서 작동합니다.

- 48v ON/OFF
- 위상 반전 ON/OFF
- 하이패스 필터 IN/OUT
- 게이트 IN/OUT
- 컴프레서 IN/OUT
- EQ IN/OUT
- LR 라우팅 ON/OFF
- MONO 모노 ON/OFF

- 1) 인테로게이트 하기 원하는 페이더 레이어를 선택하십시오.
- 2) 원하는 기능(HPF, GATE, EQ 등)의 ACS 버튼을 길게 누르십시오.
- 3) 적용하고자 하는 채널들의 SEL 버튼을 눌러 선택하십시오. 활성화 되면 해당 버튼에 점등이 됩니다.
- 4) ACS 버튼을 누르고 있는 상태에서, 페이더 레이어를 변환하면서 채널의 SEL 버튼을 눌러 선택할 수 있습니다.

믹스 기능 > 솔로 시스템

솔로 기능은 개별 채널을 모니터링하고 체크하거나 채널의 그룹을 빠르게 솔로 채널 경로로 지정하여 모니터링 시스템 또는 메인믹스 출력(솔로 인 플레이스-SIP)을 들을 수 있도록 합니다.



믹스 기능 > 솔로 시스템



솔로 상태 표시

솔로 모드와 상태를 표시합니다.

한개의 입력채널만 솔로 활성화 하면 PFL, 한개 이상의 입력채널의 솔로 버튼을 누르거나 출력 채널의 솔로 버튼을 누르면 AFL로 작동합니다.



SOLO (터치 스크린)

솔로 설정 메뉴를 엽니다.



솔로-인-플레이스

솔로 인 플레이스(SIP) 모드 활성화/비활성화 스위치



하이라이트 레벨

하이라이트가 활성화 되어 있는 동안에는 하이라이트 되지 않은 솔로 채널의 레벨을 감쇄합니다.



믹스 기능 > 솔로 시스템



블렌드 레벨

PFL 또는 AFL이 활성화 된 동안, 프라이머리 모니터 소스의 레벨을 감쇄합니다.



입력 우선권

Allow input Solos to temporarily override an output AFL.
출력 AFL 보다 입력 솔로가 우선하도록 합니다.



솔로 트림

±10dB 솔로버스 트림 레벨을 조정합니다.
모니터 레벨 컨트롤과 독립적인 레벨입니다.



팔로우 솔로 선택

팔로우 솔로 선택 모드 활성화/비활성화
이 기능이 활성화 되면, 솔로 버튼을 눌렀을 때 DSP 채널이 함께 선택되어 SEL 버튼을 누른것 처럼 작동합니다.



입력 솔로 모드

입력 솔로 모드를 오토, AFL, PFL 중에 설정합니다.



솔로 자동 취소 모드

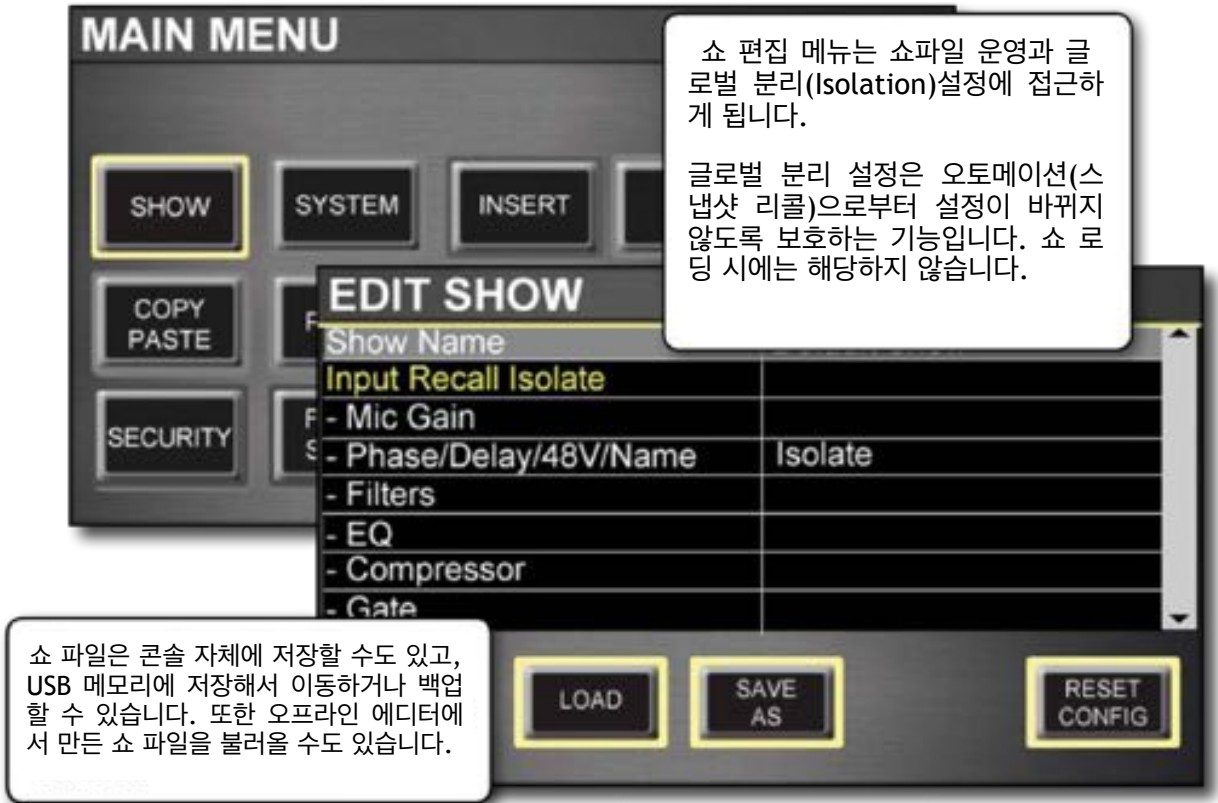
솔로 자동 취소 모드 활성화/비활성화
이 기능이 활성화 되면, 솔로 버튼을 누르면 이미 활성화 되어 있던 솔로가 취소됩니다.

쇼, 큐 리스트, 스냅샷

콘솔의 파일 시스템은 쇼 시스템으로 가장 기본이 되는 파일입니다. 쇼 파일은 모든 콘솔의 설정과 큐리스트를 포함하고 있습니다. 큐 리스트에는 불러올 수 있는 큐가 콘솔 설정을 스냅샷으로 저장되어 있습니다. 또한 오토메이션 기능도 포함되어 있습니다.



쇼, 큐 리스트, 스냅샷 > 쇼



쇼 편집 메뉴는 글로벌 분리 필터 설정 접근도 제공합니다. 분리 시스템은 콘솔의 오토메이션 (스냅샷 리콜) 에서 파라미터들이 변하지 않도록 오토메이션과 분리하는 역할을 합니다.



새 쇼 만들기

새로운 쇼를 만듭니다.

새로운 쇼를 만들면 모든 큐와 연관된 이벤트 등이 지워집니다. 그러나 이름, 오디오 세팅, 패치 등은 그대로 유지 됩니다.



삭제

쇼 파일 또는 폴더를 삭제

어플라이 버튼을 눌러 확인해야 삭제가 이루어집니다. 시스템은 삭제와 관련한 동작에 앞서 사용자에게 확인을 요청합니다.



쇼, 큐 리스트, 스냅샷 > 쇼



불러오기

저장된 쇼를 불러옵니다.

콘솔에 저장(MMC)된 파일 또는 USB 메모리에 저장된 파일을 불러옵니다.



새 이름으로 저장

현재 쇼를 다른 이름으로 저장합니다.



시스템 구성 초기화

시스템 구성을 모두 지우고 새로 만듭니다.



쇼 이름

현재 사용 중인 쇼 이름

Touching the value field will bring up a QWERTY keyboard for editing the name of the show. Press the APPLY button to confirm.



글로벌 분리 필터

오토메이션 시스템에 의해 리콜되지 않도록 파라미터를 분리할 수 있습니다.

모든 파라미터는 아이슬레이션 설정과 관계없이 스냅샷에 저장됩니다.

기억하십시오 : INPUTS & VCA 과 OUTPUTS 메뉴에서 채널 마다 분리설정을 할 수 있습니다.



렉시콘 이펙터

콘솔에 4개의 렉시콘 이펙터 프로세서가 기본 포함되어 있습니다. 각 이펙터에는 29개의 사용가능한 알고리즘이 준비되어 있습니다. 각 이펙터 유닛은 고유한 FX 센드 버스와 스테레오 리턴 경로가 지정되어 있습니다.



FX 토렘 버튼이 눌러져 있다면, FX 버튼을 눌러 렉시콘 프로세서 페이지를 열 수 있습니다. 터치 스크린을 사용하거나 인코더를 사용하여 프로세서를 선택하십시오.

터치 스크린과 스크롤/조정 인코더를 함께 사용하여 파라미터 페이지를 선택하고 파라미터들을 조정하십시오.

FX 버튼은 렉시콘 이펙터 메뉴를 터치스크린에서 볼 수 있도록 합니다. 복사하기 모드에서는 소스 프로세서를 선택하게 됩니다.

렉시콘 이펙터

저장

4개의 이펙터 유닛의 모든 파라미터와 모든 이펙터 타입은 콘솔의 스냅샷에 저장됩니다. 섹션 9.2를 참고하십시오.

복사하기

설정들은 프로세서 간에 복사하고 붙여넣을 수 있습니다. 터치 스크린에서 복사 메뉴를 누른 후, FX 버튼을 눌러 렉시콘 컨트롤 그룹을 여십시오. 터치 스크린에 4개의 프로세서가 보일 것입니다. 하나를 복사 한 후에, PASTE-Hold 버튼을 누른 채 붙여넣기 할 다른 프로세서를 터치하면 복사가 완료 됩니다.

컨트롤

페이지와 파라미터들은 터치스크린 상에서 직접 선택할 수 있습니다. 파라미터를 조정하고 간단히 선택할 때에는 터치 스크린과 함께 스크롤/조정 인코더를 사용하면 더욱 편리합니다.



FX 버튼

FX 스크린 접근

FX 버튼은 렉시콘 이펙터 메뉴를 터치스크린에서 볼 수 있도록 합니다. 복사하기 모드에서는 소스 프로세서를 선택하게 됩니다.



조정/스크롤 인코더

인코더를 사용하면 화면을 직접 터치하지 않고 조정과 선택을 할 수 있습니다.



탭

탭 딜레이 / 템포 설정

4개의 프로세서에 탭 템포/딜레이 시간을 조정하기 위해 탭 버튼이 준비되어 있습니다. 기능이 활성화 되면 버튼이 푸른색으로 반짝이고, 설정된 템포로 반짝이게 됩니다.



렉시콘 이펙터 > 리버브

잔향(리버브, reverb)은 폐쇄된 공간에서 일어나는 복잡한 효과입니다. 소리 파동이 물체 또는 경계면과 만나면, 그냥 멈춰지지 않습니다. 어떤 소리는 물체에 흡수되지만, 대부분의 소리는 반사되어가 분산되어 퍼집니다. 닫힌 공간에서, 잔향은 공간의 크기, 모양, 마감재의 재질 등의 많은 요소에 의해 발생하게 됩니다.

큰 공연장과 탈의실 정도의 차이를 생각하시면 쉽게 이해할 수 있을 것입니다. 잔향은 음향의 자연스러운 요소이고, 대부분의 사람들은 잔향이 사라지면 뭔가 빠졌다고 느끼게 됩니다.

홀 리버브 (Halls)

SMALL HALL, LARGE HALL, DRUM HALL, VOCAL HALL

홀 리버브는 콘서트홀(오케스트라와 청중이 들어갈 만한 큰 공간)의 음향환경을 재현한 것입니다. 크기와 홀의 특성은 가장 자연스러운 잔향음의 요소로서 직접음 뒤에 남는 소리를 디자인 한 것입니다. 일반적으로 낮은 초기 에코가 점차 줄어드는 소리의 특성이 있습니다.

보컬 홀과 드럼홀은 특별한 특성을 살린 이펙터입니다. 보컬홀은 사람 목소리와 같이 부드러운 초기 트랜지언트가 갖는 부드러운 확산을 특징으로 합니다. 드럼 홀은 퍼쿠션 악기와 드럼 등에서 찾을 수 있는 빠른 트랜지언트를 특성으로 하는 높은 확산을 갖고 있습니다.

일반적인 악기와 보컬에 적용한다면 Hall 프로그램은 믹스에 좋은 선택이 될 것입니다.

플레이트 리버브 (Plate Reverbs)

SMALL PLATE, LARGE PLATE, DRUM PLATE, VOCAL PLATE

플레이트 리버브는 스프링에 매달린 크고 얇은 철판이 둘러싼 공간을 재현한 것입니다. 철판의 떨림에서 나오는 소리가 전달도비니다. 플레이트 리버브는 부드럽고 두꺼운 소리를 갖고 있는 음악에 어울립니다. 플레이트 리버브는 팝 음악에서 퍼쿠션에 사용되기도 합니다.

체임버 리버브 (Chamber Reverb)

역사적으로 레코딩 스튜디오 체임버에 스피커와 엠비언스 마이크를 설치하여 만들어낸 리버브입니다. 초기 확산은 홀 프로그램과 비슷하지만 크기와 공간에 더 영향을 받습니다. 이 감쇄의 늦은 음색적 특성은 이 프로그램을 다양한 음원에서 유용하게 사용됩니다. 특히 연설 목소리에서 체임버 프로그램은 낮은 음색의 라우드니스를 증가시켜 주는 효과를 줍니다.



렉시콘 이펙터 > 리버브

룸 리버브 (Room Reverb)

대화나 스피치 환경에 적당한 작은 방 환경을 잘 재현한 이펙터입니다. 룸 리버브는 일렉기타 앰프 레코딩과 같이 높은 에너지를 갖는 신호를 녹음 할 때에도 유용합니다.

앰비언스 리버브 (Ambience Reverb)

앰비언스는 특징적인 음향 감쇄가 없는 중소 사이즈의 방을 재현하는데 사용됩니다. 사람 목소리, 기타, 타악기 등에 사용됩니다.

스프링 리버브 (Spring Reverb)

스프링 리버브는 스프링 세트로 간단히 구성된 한 쌍의 압전체 (하나는 스피, 하나는 마이크로 작동하는)의 연결로 구성되었습니다. 이 이펙터의 스프링에서 발생하는 매력적인 특성은 많은 클래식 락과 락 성향의 기타 사운드의 중요한 요소입니다.

리버스 리버브 (Reverse Reverb)

리버스 리버브는 일반적인 리버브와는 반대로 작동합니다. 일반적인 리버브가 점점 줄어드는 잔향음을 갖고 있다면, 리버스 리버브는 처음에는 작고 부드러운 반사음을 갖고 있지만 점점 커지는 특성을 갖고 있습니다.

렉시콘 이펙터 > 딜레이

딜레이는 처음 소리가 난 후 짧은 시간에 소리가 반복해서 나는 것입니다. 출력이 다시 입력으로 돌아올 때 딜레이는 에코가 됩니다.

스튜디오 딜레이 (Studio Delay)

스튜디오 딜레이는 1 초까지의 스테리오 딜레이와 입력신호가 들어올 때 딜레이 출력을 줄여주는 내장 덕커를 제공합니다. 이 기능은 딜레이가 반복됨에 따라 탁해지는 것으로부터 원음을 지켜줍니다.

2-탭 딜레이 (2-Tap Delay)

2탭딜레이는 각 탭이 독립적으로 딜레이 시간을 조정하는 팡(pong)딜레이로 쉽게 설명할 수 있을 것입니다. 2개의 탭은 실제 딜레이 타임을 1-100%까지의 퍼센트 계산으로 작동합니다. (예. 만약 딜레이 시간을 500ms, 탭 1 은 50%, 탭 2 는 100%로 설정하면 탭 1 은 250ms, 탭 2 는 500ms 가 됩니다). 탭 퍼센트의 좁은 간격 설정은 스테레오 이미지를 넓게 만들어 줍니다. 반면 넓은 탭 간격은 리듬 딜레이 라인을 만들어 줍니다.

모듈레이트 딜레이 (Modulated Delay)

모듈레이트 딜레이는 딜레이의 반복으로 코러스 효과를 주는 LFO(저음역 오실레이터)에 의해 만들어집니다. 이는 기타와 악기에서 많이 사용되는 딜레이입니다.

모노 딜레이 (Mono Delay)

모노 딜레이는 깔끔하고, 딜레이 프로그램 중 가장 딜레이답다고 할 수 있습니다. 1 초까지의 딜레이 시간과 내장 덕킹 기능이 제공됩니다.

팡 딜레이 (Pong Delay)

팡 딜레이는 모노 입력(가운데 위치한)을 좌 우로 딜레이 반복하는 효과를 줍니다.

테이프 딜레이 (Tape Delay)

디지털 이전 시절에, 딜레이는 닫힌 공간에서 테이프 녹음과 재생의 반복하는 특별한 테이프 레코더를 사용하여 만들어지기도 했습니다. 이 딜레이는 레코드 헤드와 플레이백 헤드 간의 테이프 이동을 통해 만들어집니다. 딜레이 시간은 테이프 루프의 시간을 바꾸는 것으로 조정합니다. 매우 음악적인 소리와 와우(WOW), 고음역대 손실이 수반된 떨리는 소리, 어떤 경우에는 저음역대의 확장 등이 테이프 딜레이의 특징입니다.

리버스 딜레이 (Reverse Delay)

이 이펙터는 테이프의 뒤집히면서 거꾸로 플레이 되는 테이프 오렌 스튜디오의 딜레이의 트릭을 재현했습니다. 부드러운 소리부터 큰 소리까지 만들어 낼 수 있습니다.

렉시콘 이펙터 > 그 외 이펙터 (Misc)

MISC 카테고리에서는 모듈레이션 이펙터와 피치(pitch, 음정)의 변화를 사용하는 이펙터를 제공합니다.

코러스 (Chorus)

코러스는 원음과 음정을 변화 시킨 두 개 또는 그 이상의 신호들을 합쳐 풍성하고 가득 찬 소리를 만들어 줍니다. 코러스는 트랙을 만들어 주고 기타의 원래 음색이 배제한 채 기타 음을 더하고자 할 때 사용됩니다. 코러스는 보컬 트랙을 더욱 두껍게 만들어 줄 때 사용하기도 합니다.

플랜저 (Flanger)

플랜저는 두개의 테이프레코더에서 두개의 독립적인 소리를 플레이 하고 녹음하는 것을 시뮬레이션하여 만들어졌습니다. 테이프 릴의 테두리를 눌러 첫번째 기기의 속도를 느리게 한 후 다른 기기를 같은 방식으로 조작합니다. 결과는 특징적인 훅 하는 소리, 터널 속에 있는 듯한 소리, 강도가 변하는 소리가 음의 상쇄간섭과 보강간섭의 연속으로 나타납니다.

페이저 (Phaser)

페이저는 오실레이팅 콤플터 타입효과를 만들고, 저음역 오실레이터로 신호의 스펙트럼을 높이거나 낮춰 주파수를 자동으로 변화시킵니다.

트레몰로 (Tremolo)

트레몰로/팬은 시그널 진폭에서 리듬의 변화를 만들어줍니다. 트레몰로는 위상을 0 도에 설정하여 진폭의 변화를 동시에 주어 효과를 만들어 냅니다. 만약 위상을 180 도로 설정하면, 한 채널이 올라갈 때 다른 채널은 내려가게 되어 자동 패너 (AutoPanner)가 만들어집니다.

진동 (Vibrato)

비브라토는 일정한 비율로 원음의 부드럽게 음정을 높이거나 낮추어 만들어냅니다.

로터리 (Rotary)

로터리 스피커 캐비닛은 전기음향을 사용하는 극장이나 교회 오르간의 장엄한 비브라토/코러스 효과를 내기 위해 만들어졌습니다. 가장 잘 알려진 로터리 스피커는 Lesile Model 122 로 두 개의 구성 요소(고음역과 스피커 혼과 저음 로터)가 서로 반대로 회전 작동하는 스피커입니다. 소리는 회전 속도를 조절하면 마법같이 변화합니다.

음정변화 (Pitch Shift)

피치 쉬프트는 입력신호의 주파수 스펙트럼을 변화합니다. 음정의 변화는 위 아래 도 옥타브 범위의 넓은 효과를 만들어냅니다. 피치 쉬프트 이펙터는 크로마틱 쉬프터(같은 스케일로 음정을 변화시키는)입니다. 피치 쉬프트는 기타 트랙과 모노 신디라인, 특별한 보컬효과가 필요할 때 매우 유용합니다.

디튠 (Detune)

디튠은 약간의 음정변화를 주어 소리를 두껍게 만들어줍니다. 이는 더블 트래킹의 효과를 만들어 냅니다. 코러스 이펙트를 대체하기에 훌륭하고, 코러스 비율에 의해 야기되는 쓸리는 소리 없이 코러스의 풍성함을 더해줍니다. 모노 음원을 스테레오로 만들어주는 것으로도 유용하게 사용할 수 있습니다.

시스템 설정

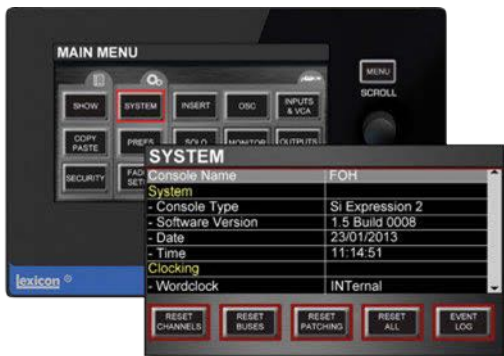
시스템 설정은 터치스크린의 메인 메뉴의 PREFERENCES, SYSTEM, SECURITY 에서 확인/조정 할 수 있습니다.



11.1: 기본설정 (PREFS)

PREFS 메뉴는 주로 LED와 LCD(디스플레이, 버튼 등)의 밝기 조정에 대한 것입니다.

또한 게인이 변해도 다이렉트 아웃 레벨은 변하지 않도록 해주는 D.O.G.S. 모드의 활성화 여부도 이 메뉴에서 이루어집니다.



11.2: 시스템

시스템 메뉴는 콘솔 자체에 대한 정보를 제공합니다. 콘솔의 이름, 시간, 날짜, 워드클락, 네트워크 설정 등이 이에 해당합니다. 시스템 메뉴는 채널, 버스, 패치, 이벤트 로그 등에 대한 초기화 기능도 제공합니다.



11.3: 보안

콘솔을 소수의 허가받은 사람만 조정할 수 있도록 할 수 있습니다. 사용자 프로필 등록을 통해 콘솔의 여러 기능들을 잠글 수 있습니다. 콘솔이 잠기면, 보안 메뉴에서 사용자를 선택하고 비밀번호를 입력한 후에 콘솔을 사용할 수 있습니다.

11.4: 소프트웨어 업데이트

USB 메모리 스틱을 사용하여 업데이트 합니다.

11.5: 리셋 콘솔

USB 메모리 스틱을 사용하여 업데이트 합니다.

시스템 설정 > 기본 설정



LED 밝기

콘솔 전체의 LED 밝기를 조정합니다.

인코더 레벨, 미터링, 상태 표시 LED 등이 포함됩니다.



페이더 글로우 밝기

페이더 글로우의 밝기를 조정합니다.



스크린 밝기

터치스크린 밝기를 조정합니다.



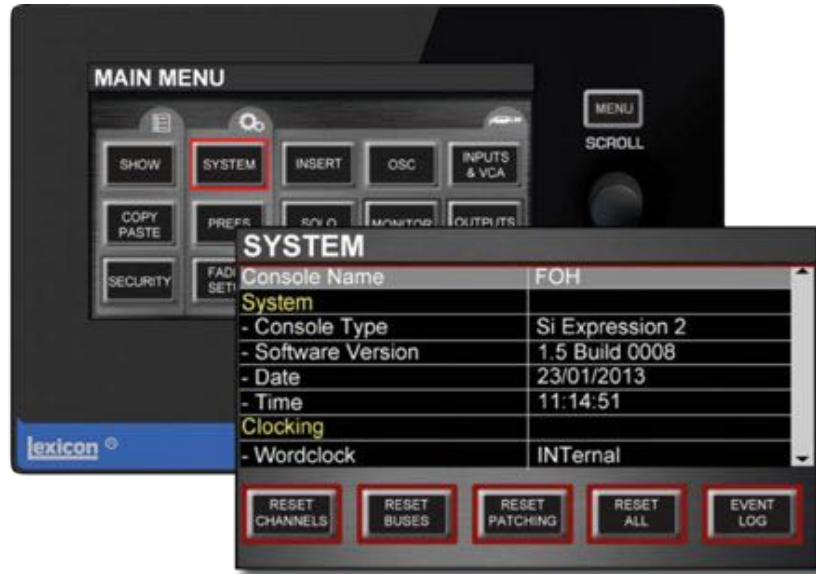
채널 LCD 밝기

채널 LCD 스크린의 밝기를 조정합니다.



시스템 설정 > 시스템 메뉴

시스템 메뉴는 콘솔 자체에 대한 정보를 제공합니다.
 콘솔의 이름, 시간, 날짜, 워드클락, 네트워크 설정 등이 이에 해당합니다.
 시스템 메뉴는 채널, 버스, 패치, 이벤트 로그 등에 대한 초기화 기능도 제공합니다.



채널 초기화

입력 오디오 채널을 공장 초기화 합니다.

입력 채널의 파라미터를 포함하여 이름, 채널 타입(모노/스테레오) 등이 초기화 됩니다. 하지만 패치는 초기화 되지 않습니다. 시스템이 사용자에게 확인 요청을 합니다.



버스 초기화

오디오 출력 채널(버스 마스터)를 공장 초기화 합니다.

출력 채널의 파라미터를 포함하여 이름, 채널 타입(모노/스테레오) 등이 초기화 됩니다. 하지만 패치는 초기화 되지 않습니다. 시스템이 사용자에게 확인 요청을 합니다.



패치 초기화

시스템 패치를 공장 초기화 합니다.

시스템이 사용자에게 확인 요청을 합니다.



시스템 설정 > 시스템 메뉴



전체 초기화

모든 파라미터와 패치를 공장 초기화 합니다.

시스템이 사용자에게 확인 요청을 합니다.



이벤트 로그 기록

세부 시스템 이벤트 기록 페이지입니다.

문제 발생시 해결할 때 유용하며 기술지원 인력에게도 매우 유용합니다.



콘솔 이름

콘솔 이름

터치 스크린의 QWERTY 자판을 이용하여 기입



워드클락

내부, 외부, 옵션 카드 중에서 선택



맥 어드레스

미디어 액세스 컨트롤 주소로 별도로 수정할 수는 없습니다.



IP 주소 레졸루션

네트워크 상 콘솔의 IP 주소 방식을 설정합니다. DHCP와 수동이 가능합니다.



IP 주소

네트워크 상 콘솔의 IP 주소를 설정합니다.



시스템 설정 > 보안

콘솔을 소수의 허가받은 사람만 조정할 수 있도록 할 수 있습니다. 사용자 프로필 등록을 통해 콘솔의 여러 기능들을 잠글 수 있습니다. 콘솔이 잠기면, 보안 메뉴에서 사용자를 선택하고 비밀번호를 입력한 후에 콘솔을 사용할 수 있습니다.



특수 사용자를 정의하는 것은 프로필 메뉴에서 가능합니다. 각 사용자 정보는 각 프로필에 연동됩니다. 사용자 와 프로필 편집은 관리자 모드로 로그인 해야만 가능합니다.

기억하십시오 : 비밀번호를 잊어버리면 쉽게 복구되지 않습니다. 공장 출하시 기본 관리자 비밀번호는 'password'입니다.



사용자 추가

관리자 리스트에 사용자를 추가합니다.



사용자 편집

선택된 사용자 정보를 편집합니다.



시스템 설정 > 보안



사용자 삭제

선택된 사용자 정보를 삭제합니다.



프로필

프로필 메뉴에 접근합니다.

사용자와 프로필을 연동하거나 프로필을 추가할 때 사용합니다.



잠금

콘솔을 잠급니다.

잠긴 이후에는 사용자를 선택하고 비밀번호를 입력해야만 콘솔을 사용할 수 있습니다.

주의 : 비밀번호를 잊어버리면 쉽게 복구되지 않습니다.



사용자 선택

현재 목록에서 사용자를 선택합니다.





Si 임팩트 소프트웨어는 전면 패널의 USB 포트를 통해 이루어집니다. 자세한 지시 사항은 각 소프트웨어 배포 패키지에 포함된 설명을 따르십시오. 하지만 ‘일반적인’ 절차는 아래 목록을 참고하십시오.

1. USB 메모리의 루트 디렉토리에 압축해제 하십시오. 2개 또는 3개의 파일이 보일 것입니다. (impact.bin, info.xml, impactFader.hex) 경우에 따라 릴리즈 노트도 포함될 수 있습니다.
2. 콘솔 후면의 전원 스위치를 사용하여 콘솔의 전원을 끄고, USB 메모리를 제거하십시오.
3. 콘솔 후면의 BOOT LOADER 버튼을 누른 채 전원 스위치를 사용하여 콘솔을 켜십시오. 소프트웨어 로더가 화면에 나타날 것입니다.
4. USB 메모리를 삽입하고 메뉴 키를 누르십시오.
5. 인코더를 사용하여 info.xml 파일을 선택하십시오.
6. LOAD 버튼을 누르십시오. 소프트웨어 로딩이 시작될 것입니다.
7. 바 그래프가 100%가 될 때까지 기다리십시오. USB 메모리를 제거하기 전에 체크(v) 표시가 나타날 때 까지 기다리십시오.

노트 : 항상 화면의 안내와 릴리즈 노트를 따르십시오.

시스템 설정 > 콘솔 초기화

다음 절차를 따르면 콘솔을 공장 출고 당시로 초기화 하고, 내장 SD 카드를 포맷하게 됩니다. 콘솔 내 데이터(쇼 파일)를 유지하길 원하시면 절대 하시 마십시오.

데이터의 삭제 없이 파라미터들과 설정을 공장 초기화 하는 방법으로 시스템 메뉴의 초기화 옵션을 사용할 수도 있습니다.

기억하세요 : 모든 설정, 큐, 사용자, 프로필, 쇼 파일 모두 지워집니다.

1. 콘솔을 끈 상태에서 시작합니다. 콘솔이 부팅될 때까지 전원 버튼을 약 5초 동안 누르고 계십시오.
2. Loader 화면이 나올 때까지 메뉴 버튼을 누르세요.
3. LR, MONO, FX1 키를 동시에 누르십시오. 업데이트 페이지가 열릴 것입니다.
4. 터치 스크린에서 CLEAR SD CARD 버튼을 누르십시오.
5. 콘솔을 다시 시작하십시오.

Soundcraft® *Si iMPACT*

User Guide v1.4

For Soundcraft Si Impact Console



Soundcraft®
by HARMAN

INFORMATION

**IMPORTANT**

Please read this manual carefully before using your mixer for the first time.

This equipment complies with the EMC directive 2004/108/EC and LVD 2006/95/EC.

This product is approved to safety standards:
IEC 60065:2005 (Seventh Edition) +A1:2005
EN60065:2006 +A1:2006 +A1:2008
UL60065 2012 7th Edition
CAN/CSA-E60065-03 + A1: 2006
And EMC standards
EN55103-1: 2009 (E2)
EN55103-2: 2009 (E2)

Warning: Any modification or changes made to this device, unless explicitly approved by Harman, will invalidate the authorisation of this device. Operation of an unauthorised device is prohibited under Section 302 of the Communications act of 1934, as amended, and Subpart 1 of Part 2 of Chapter 47 of the Code of Federal Regulations.

NOTE: This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- * Reorient or relocate the receiving antenna
- * Increase the separation between the equipment and the receiver
- * Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- * Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

For further details contact: Harman International Industries Ltd, Cranbourne House, Cranbourne Road, Potters Bar, Hertfordshire EN6 3JN, UK. Telephone +44 (0)1707 665000 Fax: +44 (0)1707 660742 email: soundcraft@harman.com

© Harman International Industries Ltd. 2014 All rights reserved
Parts of the design of this product may be protected by worldwide patents.
Part No. 5059376
Rev 1.0
E&OE September 2014

Soundcraft is a trading division of Harman International Industries Ltd. Information in this manual is subject to change without notice and does not represent a commitment on the part of the vendor. Soundcraft shall not be liable for any loss or damage whatsoever arising from the use of information or any error contained in this manual. No part of this manual may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted, in any form or by any means, electronic, electrical, mechanical, optical, chemical, including photocopying and recording, for any purpose without the express written permission of Soundcraft.

Harman International Industries Limited
Cranborne House, Cranborne Road, Potters Bar, Hertfordshire, EN6 3JN, UK
Tel: +44 (0)1707 665000
Fax: +44 (0)1707 660742
<http://www.soundcraft.com>

CONTENTS**1.0 AN INTRODUCTION TO Si IMPACT**

- 1.1: Safety
- 1.2: Warranty
- 1.3: Specifications

2.0: GETTING STARTED

- 2.1: Console Overview
- 2.2: Parts Of The Console
- 2.3: FaderGlow

3.0: ASSIGNABLE CONTROLS

- 3.1: Fader Layers
- 3.2: Control Channels
 - 3.2.1: Control Channel Assignment
- 3.3: Assignable Channel Strip
- 3.4: tOTEM (Fader Follow)

4.0: TOUCH SCREEN OPERATION

- 4.1: Main Menu

5.0: INPUTS & OUTPUTS

- 5.1: Patching
 - 5.1.1: Soundweb Patching/Control
- 5.2: Default Patching
- 5.3: ViSi Connect I/O (Option Cards)
 - 5.3.1: Option Cards
 - 5.3.2: Stageboxes
- 5.4: MADI-USB Card
 - 5.4.1: MADI-USN Setup
 - 5.4.2: USB PC Driver

6.0: CHANNELS & BUSSES

- 6.1: Input Channels
 - 6.1.1: Input Setup
- 6.2: Mix Outputs
 - 6.2.1: Mix Outputs Setup
- 6.3: Matrix Outputs
 - 6.3.1: Matrix Outputs Setup
- 6.4: Main Mix Outputs
 - 6.4.1: Main Mix Outputs Setup
- 6.5: FX Busses

7.0: DSP Elements

- 7.1: Function Focus
- 7.2: ACS / Channel Strip Elements
 - 7.2.1: ACS Input
 - 7.2.2: ACS Gate
 - 7.2.3: ACS Compressor
 - 7.2.4: ACS Equaliser
 - 7.2.5: ACS Output
- 7.3: Control Channel
- 7.4: Graphic EQ (GEQ).

8.0: MIX FEATURES

- 8.1: Mute Groups
- 8.2: VCA Groups
- 8.3: Copy And Paste
- 8.4: Audio Interrogate
- 8.5: Solo System
- 8.6: Monitoring
- 8.7: CLR & ALT + CLR

9.0: SHOWS, CUELISTS, AND SNAPSHOTS

- 9.1: Shows
- 9.2: Cuelist & Snapshots
 - 9.2.1: Edit Cue

10.0: LEXICON FX

- 10.1: Reverbs
 - 10.1.1: Reverb Parameters
- 10.2: Delays
 - 10.2.1: Delay Parameters
- 10.3: Misc FX
 - 10.3.1: Misc FX Parameters

11.0: PREFERENCES, SYSTEM, SECURITY

- 11.1: Preferences
- 11.2: System Settings
- 11.3: Security Settings
 - 11.3.1: Add/Edit User
 - 11.3.2: Profiles
- 11.4: Software Updates
- 11.5: Reset Console

12.0: OSCILLATOR**APPENDIX 01: NO SOUND?**

A Trouble Shooting Guide.

*For clarity, this manual uses section references rather than page numbers.
In some instances, one section reference may extend to several pages.*

INTRODUCTION TO IMPACT

The Soundcraft Si impact is a compact digital console optimised for live sound. It's powerful, yet simple to use, with intuitive controls, consistent colour-coded feedback, and rapid parameter access. Features such as analogue, MADI, and USB I/O as standard, motorised faders, the Assignable Channel Strip (ACS), tOTEM fast mix access buttons, and VCAs, mean that any aspect of the performance can be served to the surface in an instant, with analogue-style control of its comprehensive feature-set.



- Recallable GB mic inputs with locking connectors and phantom power indicators.
- 24 XLR and 8 Combo XLR/Jack inputs, 16 XLR analogue line outs, AES out, Wordclock, Headphones out.
- HiQnet Ethernet Port and compatibility (Venue Events, Soundweb Control).
- Ships with 64 x 64 MADI-USB I/O card fitted, plus 32 x 32 option card slot, fully compatible with all ViSi Connect series cards and Soundcraft Stageboxes.
- Up to 40 channels to mix (32 Mono input channels, 4 Stereo input channels).
- Soundcraft 4-band British EQ on all inputs and outputs.
- Soundcraft Dynamics available on all channels.
- Delay available on all channels.
- BSS™ Graphic EQ on all Mix, Matrix, and Main Bus Masters.
- Quad Lexicon™ FX processors.
- Fader Glow™ illumination on all faders for at-a-glance display of current fader function.
- D.O.G.S. (Direct Out Gain Stabiliser) technology.
- tOTEM™ (The One Touch Easy Mix) system for fast fader

assignment of all Mix, Matrix, and FX Send busses - create mixes quickly and easily.

- Assignable Control Strip (ACS) for instant access to all channel parameters.
- Colour touch screen interface for patching, routing, show set-up and security settings.
- Comprehensive Show, Snapshot, and Cuelist system with USB storage.
- 4 user-assignable fader layers.
- 4 Matrix mixes that can operate in mono or stereo.
- 14 Aux-style Mix Busses, 6 of which can operate in mono or stereo.
- 8 Mute Groups.
- 8 VCA Groups
- Comprehensive input, output, gain reduction and status metering/monitoring.
- Independent Main Mono/Centre and Left/Right busses.
- Ultra hard-wearing, polycarbonate-covered control surface resists wear and tear.

SAFETY NOTICES

For your own safety and to avoid invalidation of the warranty please read this section carefully.

Important Symbols



Cautions

Alerts the user to the presence of important operating and maintenance (servicing) instructions in the literature accompanying the appliance.



Notes

Contain important information and useful tips on the operation of your equipment.



Warnings

Alerts the user to the presence of uninsulated 'dangerous voltage' within the product's enclosure that may be of sufficient magnitude to constitute a risk of electric shock to persons.



Headphones Safety Warning

Contains important information and useful tips on headphone outputs and monitoring levels.



THIS UNIT MUST BE EARTHED

Under no circumstances should the mains earth be disconnected from the mains lead.

The wires in the mains lead are coloured in accordance with the following code:

- Earth: Green and Yellow (Green/Yellow - US)
- Neutral: Blue (White - US)
- Live (Hot): Brown (Black - US)

As the colours of the wires in the mains lead may not correspond with the coloured markings identifying the terminals in your plug, proceed as follows:

The wire which is coloured Green and Yellow must be connected to the terminal in the plug which is marked with the letter E or by the earth symbol.

The wire which is coloured Blue must be connected to the terminal in the plug which is marked with the letter N.

The wire which is coloured Brown must be connected to the terminal in the plug which is marked with the letter L.

Ensure that these colour codings are followed carefully in the event of the plug being changed.

This unit is capable of operating over a range of mains voltages as marked on the rear panel.

The internal power supply unit contains no user serviceable parts. Refer all servicing to a qualified service engineer, through the appropriate Soundcraft dealer.

WARNINGS

- **Read** these instructions.
- **Keep** these instructions.
- **Heed** all warnings.
- **Follow** all instructions.
- **Clean** the apparatus only with a dry cloth.
- **Do not** install near any heat sources such as radiators, heat resistors, stoves, or other apparatus (including amplifiers) that produce heat.
- **Do not** block any ventilation openings. Install in accordance with the manufacturer's instructions.
- **Do not** use this apparatus near water.
- **Do not** defeat the safety purpose of the polarized or grounding type plug. A polarized plug has two blades with one wider than the other. A grounding type plug has two blades and a third grounding prong. The wide blade or the third prong are provided for your safety. When the provided plug does not fit into your outlet, consult an electrician for replacement of the obsolete outlet.
- **Protect** the power cord from being walked on or pinched particularly at plugs, convenience receptacles and the point where they exit from the apparatus.
- **Only** use attachments/accessories specified by the manufacturer.
- **Unplug** this apparatus during lightning storms or when unused for long periods of time.
- **Refer** all servicing to qualified service personnel. Servicing is required when the apparatus has been damaged in any way such as power-supply cord or plug is damaged, liquid has been spilled or objects have fallen into the apparatus, the apparatus has been exposed to rain or moisture, does not operate normally, or has been dropped.
- **Use** only with the cart, stand, tripod, bracket, or table specified by the manufacturer, or sold with the apparatus. When the cart is used, use caution when moving the cart/apparatus combination to avoid injury from tip-over.
- **No** naked flame sources, such as lighted candles or cigarettes etc., should be placed on the apparatus.
- **No user serviceable parts.** Refer all servicing to a qualified service engineer, through the appropriate Soundcraft dealer.



- **It is recommended that all maintenance and service on the product should be carried out by Soundcraft or its authorised agents. Soundcraft cannot accept any liability whatsoever for any loss or damage caused by service, maintenance or repair by unauthorised personnel.**



- **WARNING: To reduce the risk of fire or electric shock, do not expose this apparatus to rain or moisture. Do not expose the apparatus to dripping or splashing and do not place objects filled with liquids, such as vases, on the apparatus. No naked flame sources, such as lighted candles, should be placed on the apparatus.**

- **Ventilation should not be impeded by covering the ventilation openings with items such as newspapers, table cloths, curtains etc.**

WARNINGS



ADVICE FOR THOSE WHO PUSH THE BOUNDARIES

Although your new console will not output any sound until you feed it signals, it has the capability to produce sounds which, when monitored through an amplifier or headphones, can damage hearing over time.

Please take care when working with your audio — if you are manipulating controls which you don't understand (which we all do when we are learning), make sure your monitors are turned down. Remember that your ears are the most important tool of your trade, look after them, and they will look after you.

Most importantly — don't be afraid to experiment to find out how each parameter affects the sound — this will extend your creativity and help.



NOTE: This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class A digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference when the equipment is operated in a commercial environment. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instruction manual, may cause harmful interference to radio communications. Operation of this equipment in a residential area is likely to cause harmful interference in which case the user will be required to correct the interference at his own expense.

This Class A digital apparatus meets the requirements of the Canadian Interference-Causing Equipment Regulations.

Cet appareil numérique de la Classe A respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.



NOTE: The packaging, in which your console arrived, forms part of the product and must be retained for future use.

WARRANTY

1 Soundcraft is a trading division of Harman International Industries Ltd.

End User means the person who first puts the equipment into regular operation.

Dealer means the person other than Soundcraft (if any) from whom the End User purchased the Equipment, provided such a person is authorised for this purpose by Soundcraft or its accredited Distributor.

Equipment means the equipment supplied with this manual.

2 If within the period of twelve months from the date of delivery of the Equipment to the End User it shall prove defective by reason only of faulty materials and/or workmanship to such an extent that the effectiveness and/or usability thereof is materially affected the Equipment or the defective component should be returned to the Dealer or to Soundcraft and subject to the following conditions the Dealer or Soundcraft will repair or replace the defective components. Any components replaced will become the property of Soundcraft.

3 Any Equipment or component returned will be at the risk of the End User whilst in transit (both to and from the Dealer or Soundcraft) and postage must be prepaid.

4 This warranty shall only be available if:

- a) The Equipment has been properly installed in accordance with instructions contained in Soundcraft's manual.
- b) The End User has notified Soundcraft or the Dealer within 14 days of the defect appearing; and
- c) No persons other than authorised representatives of Soundcraft or the Dealer have effected any replacement of parts maintenance adjustments or repairs to the Equipment; and
- d) The End User has used the Equipment only for such purposes as Soundcraft recommends, with only such operating supplies as meet Soundcraft's specifications and otherwise in all respects in accordance Soundcraft's recommendations.

5 Defects arising as a result of the following are not covered by this Warranty: faulty or negligent handling, chemical or electro-chemical or electrical influences, accidental damage, Acts of God, neglect, deficiency in electrical power, air-conditioning or humidity control.

6. The benefit of this Warranty may not be assigned by the End User.

7. End Users who are consumers should note their rights under this Warranty are in addition to and do not affect any other rights to which they may be entitled against the seller of the Equipment.

INTRODUCTION > SPECIFICATIONS

Si IMPACT TYPICAL SPECIFICATIONS**• Frequency Response**

- Mic / Line In to any Output: +/-1.5dB, 20Hz-20kHz

• T.H.D.

- Mic Sensitivity -30dBu < 0.01% @ 1kHz

• Noise

- Residual noise -86dBu

- Mic Input E.I.N. 22Hz - 22kHz, Unweighted. (max gain)

-126dBu (150Ω source)

- Mix noise, masters at unity < -86dBu

- 1 input to mix at unity gain -84dBu

- CMRR mic @1KHz (max gain) -80dBu

• Crosstalk (@ 1kHz)

- Channel ON attenuation <120dB

- Channel Fader attenuation <120dB

- Mic – Mic -100dB @ 1KHz, -85dB@10kHz

- Line – Line -100dB @ 1KHz, -85dB@10kHz

• Input Gain

- Mic Gain -5dB – 58dB integrated pad design, 1dB steps

- Line Trim -10dB - +16dB

• Gate

- Threshold -60dBfs - -6dBfs

- Depth -60dB - -3dB

- Attack 0.1ms – 200ms

- Release 20ms – 500ms

- Side-chain HPF 22Hz – 2.5kHz

- Side-chain LPF 160Hz – 20kHz

• Compressor

- Threshold -52dBfs - -6dBfs

- Ratio 1:1 – 20:1

- Attack 0.1ms – 200ms

- Release 5ms – 900ms

- Makeup Gain 0dB – 24dB

• EQ

- All Bands 22Hz – 20kHz, +/-15dB Q 6-0.3

- Shelf (HF) 800Hz – 20kHz, +/-15dB

- Shelf (LF) 20Hz – 500Hz, +/-15dB

- HPF 40Hz – 1kHz

• Delay

- User adjustable delay 1sample – 500ms

• GEQ

- 31Hz – 16KHz 1/3 octave

• Digital I/O

- External Word Clock In range 48kHz +/-7Hz (internal systems), +/-3Hz with stageboxes.

- Word clock out jitter +/- 7ns

- Analogue out for 0dBfs +21.5dBu

- Converter resolution 24-bit

- DSP resolution 40-bit floating point

• Latency

- Mic In to Line Out <0.8 ms

- Analogue in to AES out <0.6 ms

- Stagebox Mic In to Stagebox <0.9mS

• Input & Output Levels

- Mic Input +22dBu max

- Line Input +22dBu max

- Mix Output +21.5dBu max

- Headphones (@150Ω) 300mW (recommended impedance 75 to 200Ω)

• Input & Output Impedances

- Mic Input 3kΩ

- Line Input 10kΩ

- Outputs 150Ω (balanced), 75Ω (unbalanced)

- Word Clock used as Output 50Ω

- Word Clock used as Input 4K7Ω

- AES Output 110Ω

• USB

- Max current 500mA

• Power

- Consumption (typical) <130w

- AC Input voltage range 88-264VAC auto sensing

- AC Frequency range 47-63Hz

• Operating Conditions

- Operating Temperature Range 5°C to 45°C

- Humidity 0%-90%, non condensing Ta=40°C (104°F)

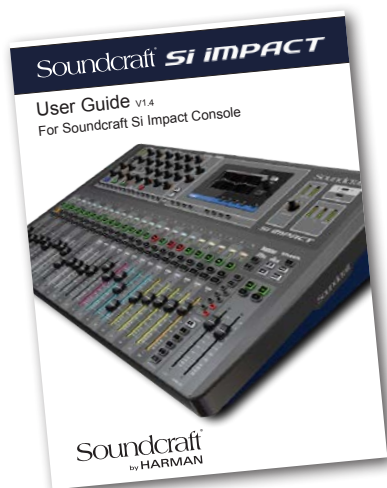
- Storage Temperature Range -20°C to 60°C (-4°F to 140°F)

E & OE.

Soundcraft reserves the right to change specifications without notice.

STARTING OFF - AN INTRODUCTION TO THIS MANUAL

Anyone with minimal audio experience should be able to operate the Si Impact console without reading too much of this manual, though we do recommend you take the time to go through it. An excellent place to start would be the feature list on the introductory page (chapter reference 1.0), which will familiarise you with all of the main possibilities, facilities, and functions.



PDF

If you're reading the PDF version of the manual, you can use the thumbnail view and links from the Contents page to navigate quickly.

GETTING STARTED > OVERVIEW

The Si Impact console offers an incredible amount of flexibility and ease-of-use for its relatively compact size. To achieve this, there are several assignable features it is advisable you understand before using the console for performance.

Assignability

Assignability means that one button can *assign* a function to many other buttons. For example, pressing a Control Channel SEL button *assigns* that channel's entire channel strip and associated controls to the Assignable Channel Strip (ACS) section. In this way, the ACS can take the place of many sets of repeated controls.

In addition, the console has 14 Mix busses, four stereo Matrix busses, and four internal FX send busses, most conveniently accessed with the tOTEM controls, which assign their respective bus mixes to the console faders.

For full detail on the Si Impact's assignable controls, please see section 3.

Also note that the MIX 1-14 Busses and Bus masters serve the same function as Auxiliary Mix busses and masters.

Physical I/O, DSP Channels, Control Channels

Because the console has inputs and outputs that can be patched anywhere, and DSP channels that can be controlled by any Control Channel, these elements are considered separate in this manual.

Section 5 deals with the console's patching system, which connects physical inputs and outputs to DSP channels. **Section 6** deals with DSP channels (Input Channels, Mix busses and masters, and so on), routing, and channel-type-specific settings. **Section 7** deals with the assignable control channels (console surface controls) and the channel processing elements that they control.

Section 8 (Mix Features) deals with console performance functions that sit outside the assignable channel structure, such as Mute Groups, VCA Groups, Copy And Paste, the interrogation function, the Solo system, and so on.



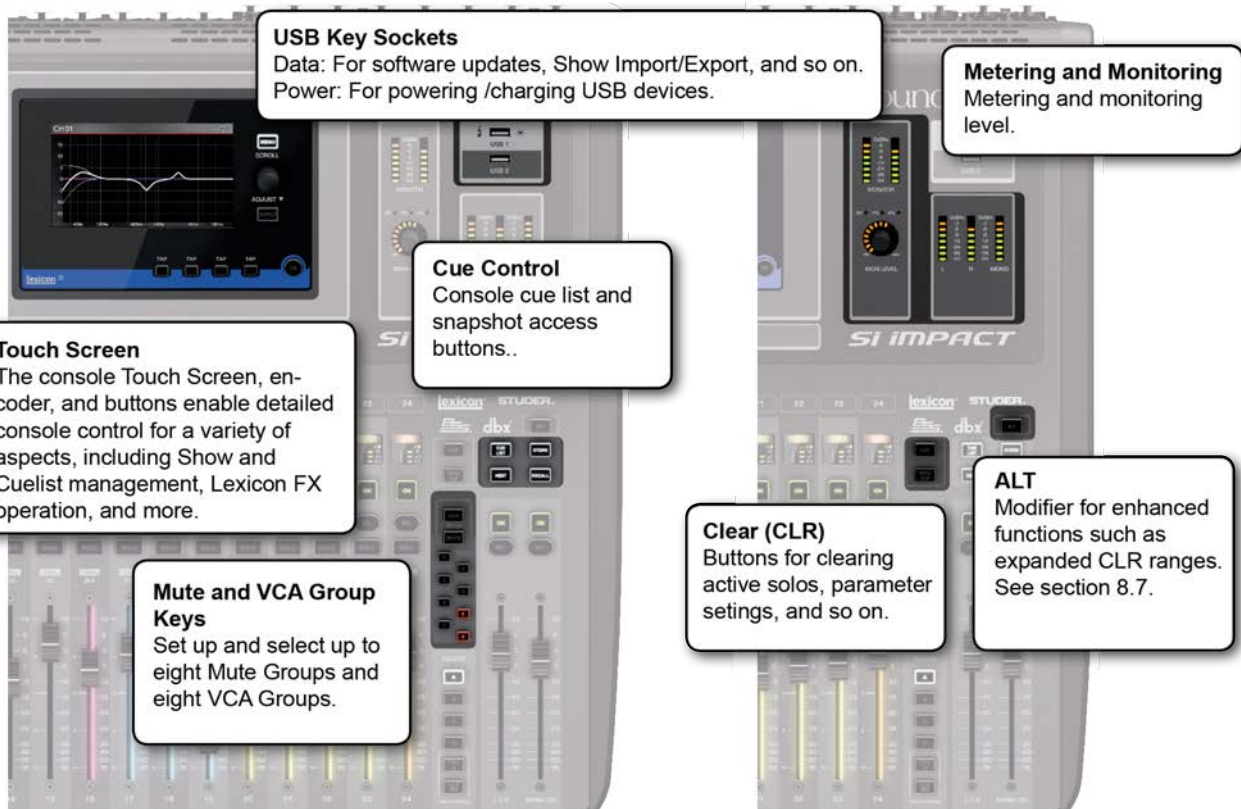
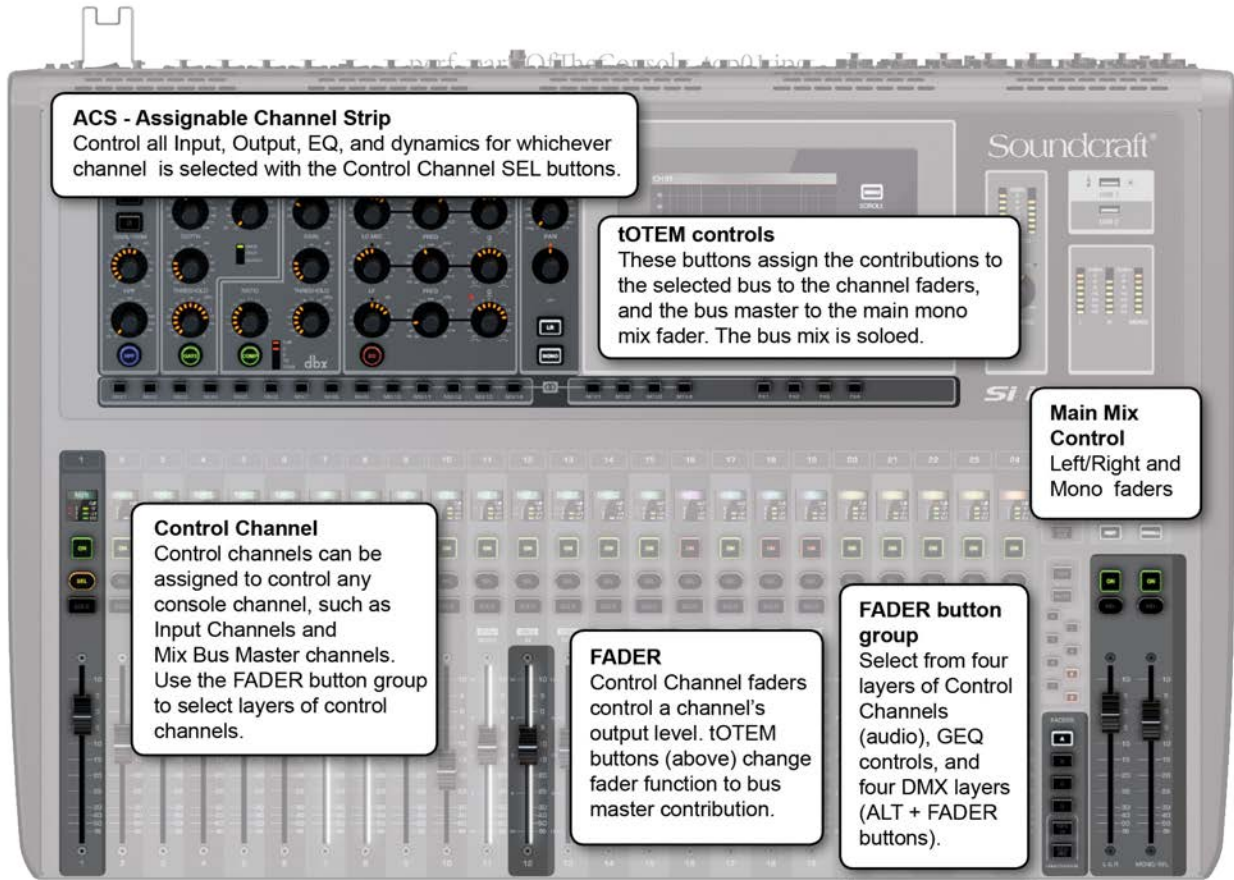
Touch Screen

The console Touch Screen has a simple, one-layer menu structure. The main menu is the default screen and can always be accessed by pressing the MENU button next to it. The Main Menu options are clearly labelled and lead to simple menus or special functionality, such as a QWERTY keyboard for text input etc. Please see Chapter 4 for more detail on the Main Menu options. The individual Menus themselves are dealt with in the relevant chapter references (For example, the INPUTS menu is dealt with in the Input Channels reference).

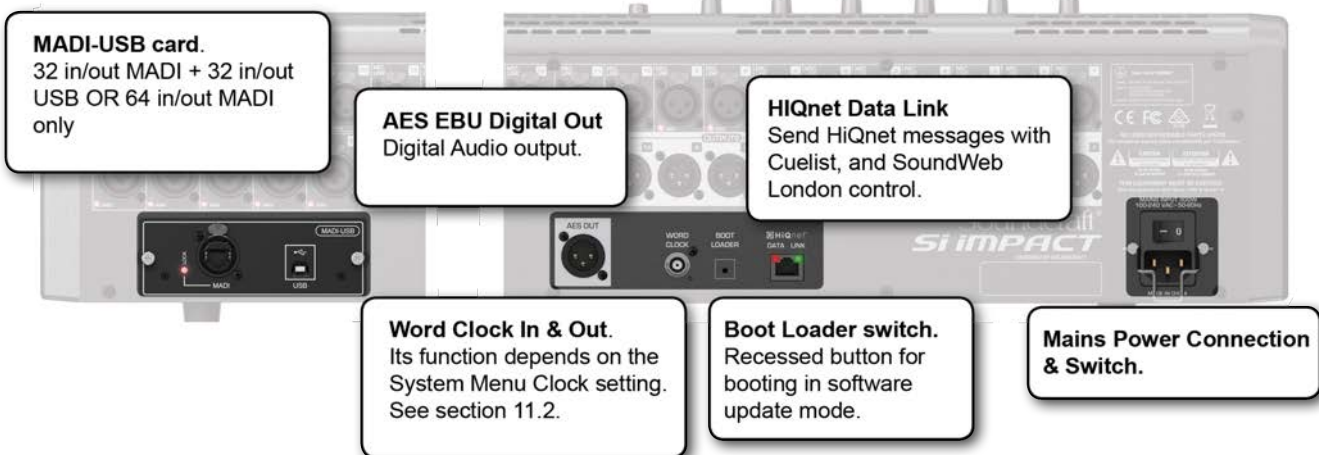
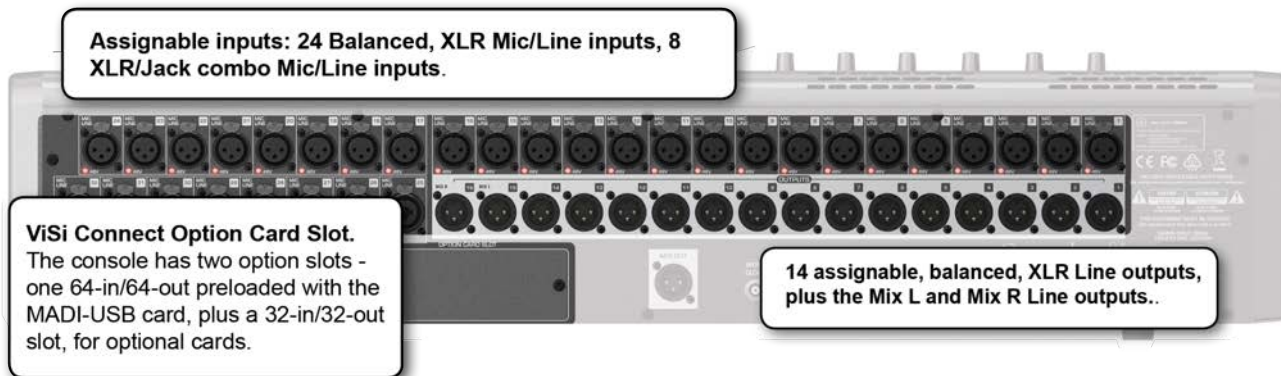
Power

Use the power switch on the rear of the console to turn the console on and off. To boot into software update mode, hold down the recessed Boot Loader switch when turning on.

GETTING STARTED > PARTS OF THE CONSOLE



GETTING STARTED > PARTS OF THE CONSOLE



GETTING STARTED > FADERGLOW

Soundcraft FaderGlow™ is a unique feature that gives the user an additional level of status indication, and can significantly reduce operating errors.



Several different functions can be assigned to the console faders, so it can be easy to lose track of which function is currently being controlled, especially when grabbing a fader in a hurry. The main principle of FaderGlow is to indicate the current fader function with colour, so more immediate recognition is possible. Soundcraft FaderGlow is fitted to all console faders that can change their function.

The Si Impact FaderGlow colours are:

YELLOW: MIX 1-14 PRE-FADE bus master or contribution.

GREEN: MIX 1-14 POST FADE bus master or contribution

ORANGE: MATRIX master or matrix contribution.

CYAN: Stereo Input patched as an FX return or contribution.

MAGENTA: Stereo Input patched as a line source other than FX.

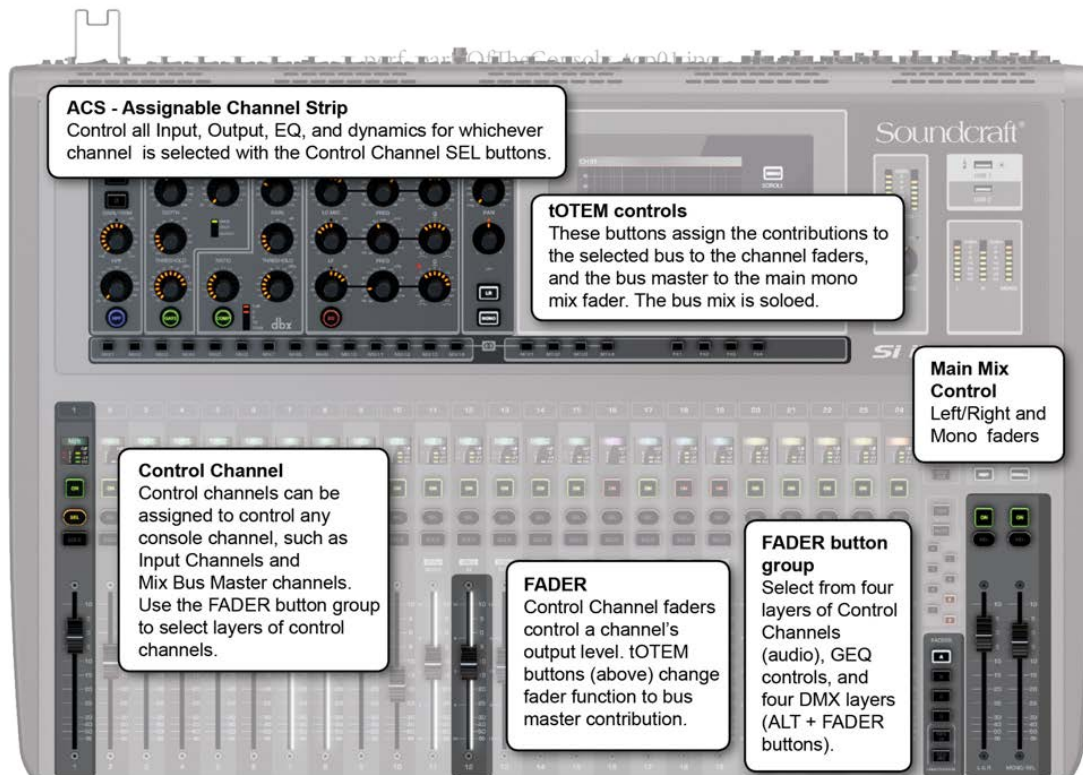
WHITE: Linked Mono Input Channel.

RED: GEQ (Graphic Equaliser).

BLUE: VCA Group Master.

ASSIGNABLE CONTROLS

At the heart of the Si Impact is a group of assignable controls that make the console easier and faster to navigate and operate. Assignable controls work by changing the function of sections of the console surface. In this way, a single control can do several jobs, depending on the mode the console is working in. It is important that you understand the assignable controls on the console in order to use it effectively - especially the way in which the FADERS and tOTEM buttons together determine the functionality of the Control Channels and Faders.



The main assignable controls on the console are:

Control Channels

These are the vertical strips containing a Fader, Encoder, Status/Meter screen, plus the SOLO, SEL, and ON switches. They are assigned to control real input and output channels as well as GEQ bands and bus Masters. A group of Control Channels makes a Fader Layer.

Fader Layers (Selected with the FADERS button group)

Switch between whole layers of Control Channels. There are four DSP Control Channel Fader Layers and two GEQ (Graphic EQ) Fader Layers.

Assignable Channel Strip (ACS)

Used to control nearly all parameters on the active channel. Press a Control Channel SEL button to 'focus' the ACS.

tOTEM

'The One Touch Easy Mix' system used to assign Mix, Matrix, and FX Send busses to the Control Channel Faders.

3.1: FADER LAYERS

ASSIGNABLE CONTROLS > FADER LAYERS

The are four main Fader Layers on the Impact console, selected by the FADERS button group (A, B, C, and D) to the right of the Control Channels. The additional buttons in this group assign Graphic EQ bands across the faders for convenient control.

Fader Layer 'A' selected.
Default is Mono Input Channels.

Fader Layer 'B' selected.
Default is Mono and Stereo Inputs.

Fader Layer 'C' selected.
Default is Mix and VCA Masters.

Fader Layer 'D' selected.
Default is Matrix Master Channels.

'GEQ Hi' Layer selected.

'GEQ Lo' Layer selected.

The Fader Layer selection buttons (FADERS) to the right of the console faders choose layers of Control Channels. Each control channel is assigned to a real channel (inputs, mix masters, matrix masters), or to VCA masters.

The console has default assignments, though all are configurable by the user. Fader Glow colours will help signpost assignments where applicable.

An orange Fader Layer button indicates an active DMX Fader Layer - press the button again to return to audio control layers.

Each layer is made up of 24 Control Channels, plus the Left/Right and Mono/Centre main mix Control Channels.

By default, Layers A and B are assigned to input channels, with the Stereo input channels on the right hand end of layer B; Layer C is assigned to Mix Master channels; and the first four Control Channels of Layer D are assigned to the Matrix Master channels.

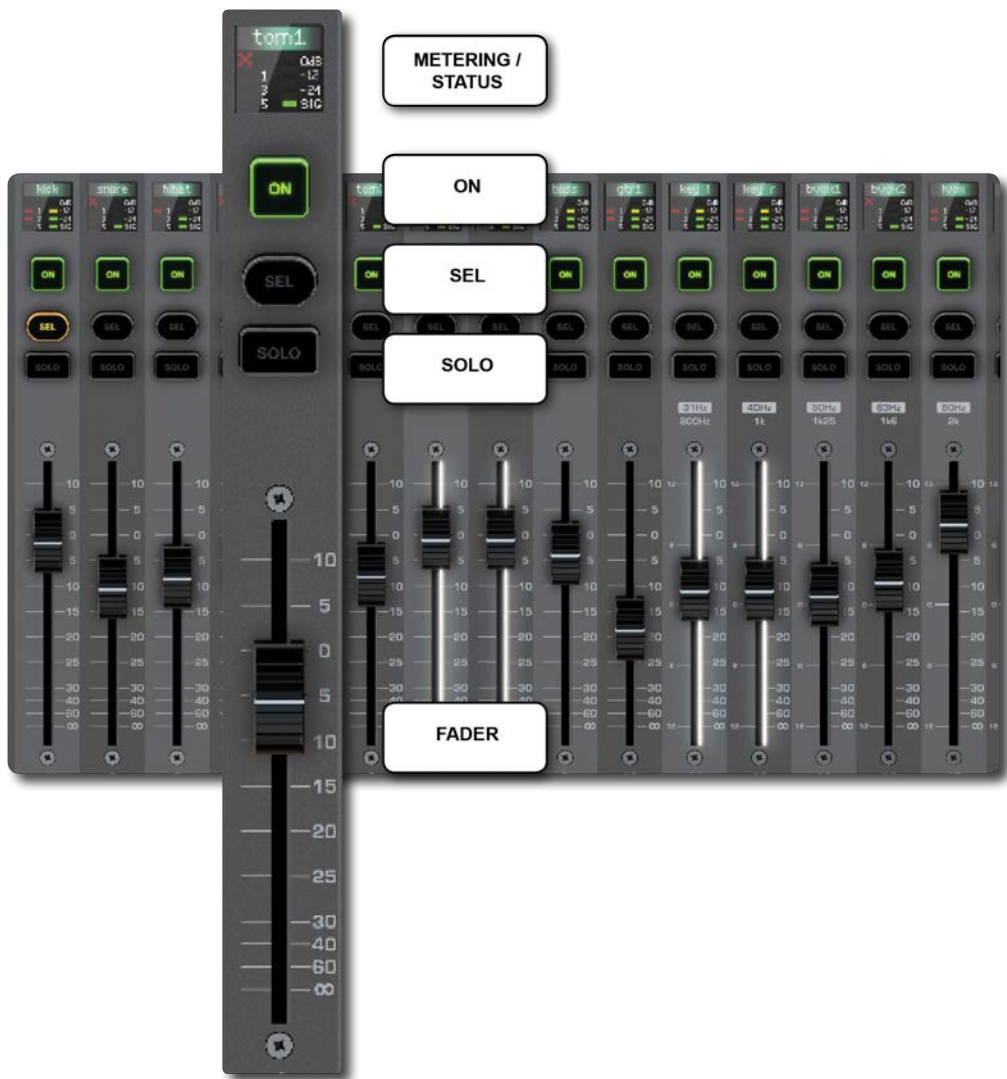
These assignments are user configurable in the FADER SETUP Touch Screen menu (see the Control Channel Assignment section 3.2.1).

3.2: CONTROL CHANNELS

ASSIGNABLE CONTROLS > CONTROL CHANNELS

A Control Channel is an assignable Channel Strip for DSP channels, with Fader, indicators, plus ON, SOLO, and SEL buttons. The SEL button is used to focus the Assignable Channel Strip (ACS) on that channel. The DSP channel controlled by a Control Channel is determined by the current Fader Layer (FADERS button group) and assignment (FADER SETUP Touch Screen menu).

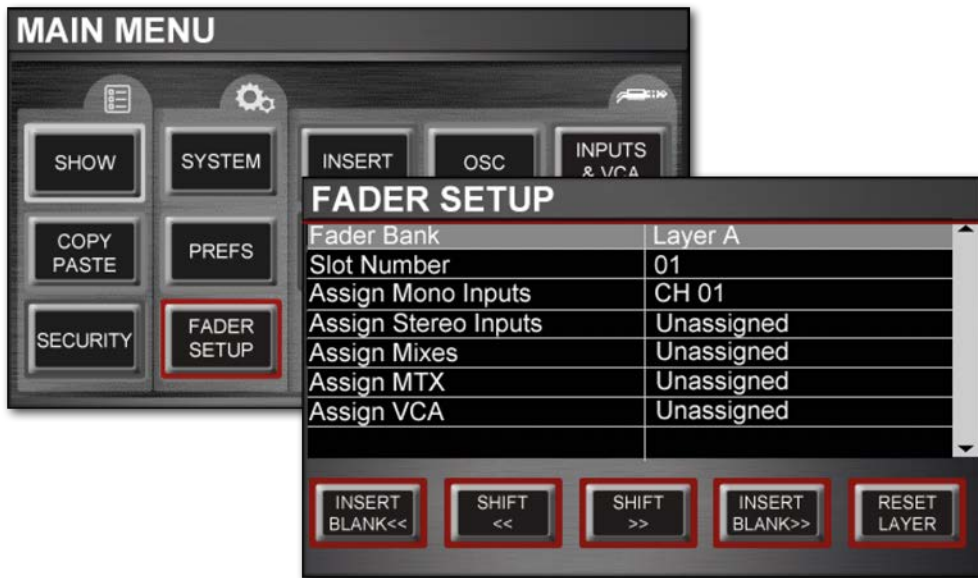
For more information on the individual controls, see section 7.3.
Control Channel assignment is dealt with in 3.2.1.



3.2.1: CONTROL CHANNEL ASSIGNMENT

CONTROL CHANNELS > ASSIGNMENT

Control Channel Assignment is accessed via the FADER SETUP button in the Touch Screen Main Menu. Select the Control channel using the Fader Layer and SEL buttons in the usual way - the current Fader Bank and Slot Number cannot be edited in the FADER SETUP menu.



A DSP channel or VCA Master can be assigned to more than one Control channel, though you cannot assign more than one channel or VCA Master to a single Control Channel.



Fader Bank

Shows the currently selected Fader Layer.

This parameter cannot be edited in the menu - use the FADER button group to switch Fader Layers.



Slot Number

Shows the currently selected Slot Number (Control Channel Number) in current Fader Layer.

This parameter cannot be edited in the menu - use the Control Channel SEL buttons to choose a Slot/Control Channel Number.



Assign Mono Inputs

Assign a Mono Input channel to the currently selected Control Channel.

Touching the value field will bring up a scrollable list of available Mono Input Channel names.

3.2.1: CONTROL CHANNEL ASSIGNMENT

CONTROL CHANNELS > ASSIGNMENT



Assign Stereo Inputs

Assign a Stereo Input channel to the currently selected Control Channel.

Touching the value field will bring up a scrollable list of available Stereo Input Channel names.



Assign Mixes

Assign a MIX Master channel to the currently selected Control Channel.

Touching the value field will bring up a scrollable list of available MIX Master Channel names.



Assign MTX

Assign a Matrix Master Channel to the currently selected Control Channel.

Touching the value field will bring up a scrollable list of available Matrix Master Channel names.



Assign VCA

Assign a VCA Master Channel to the currently selected Control Channel.

Touching the value field will bring up a scrollable list of available VCA Masters 1 - 8.



RESET LAYER

Reset the currently selected Fader Layer to its default Control Channel Assignments.

You will be asked to confirm this action as it will destroy any custom assignments on the current Fader Layer.



CONTROL CHANNELS > ASSIGNMENT



INSERT BLANK

Insert a blank Control Channel into the currently selected Control Channel Slot and shift the others to the left or right.



Choosing INSERT BLANK >> (right), for example, will push all Control Channels to the right of the currently selected slot, one slot to the right. The rightmost control channel will be lost. You will be asked to confirm this action.



SHIFT

Shift the currently selected channel allocation to the left or the right, as long as there is an unassigned slot available.



SHIFT>> and/or SHIFT<< will only be available when an adjacent unassigned Control Channel slot is available in the direction of the Shift.

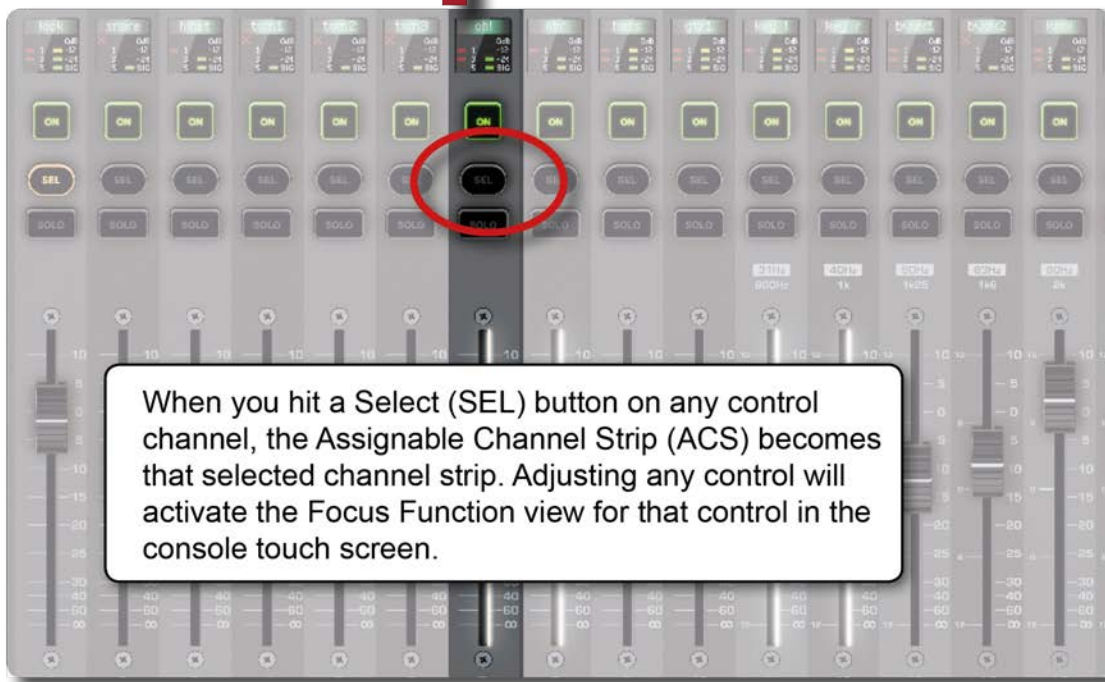
3.3: ASSIGNABLE CHANNEL STRIP

ASSIGNABLE CONTROLS > ACS

By pressing the SEL (Select) button on any available DSP channel, you assign that channel's parameters to the ACS. From the ACS you can control all input, EQ, dynamics, and output functions available to the selected channel. Adjusting an ACS control will trigger the 'Function Focus' feature and the console Touch Screen will reflect any changes you make in greater detail, as you make them.

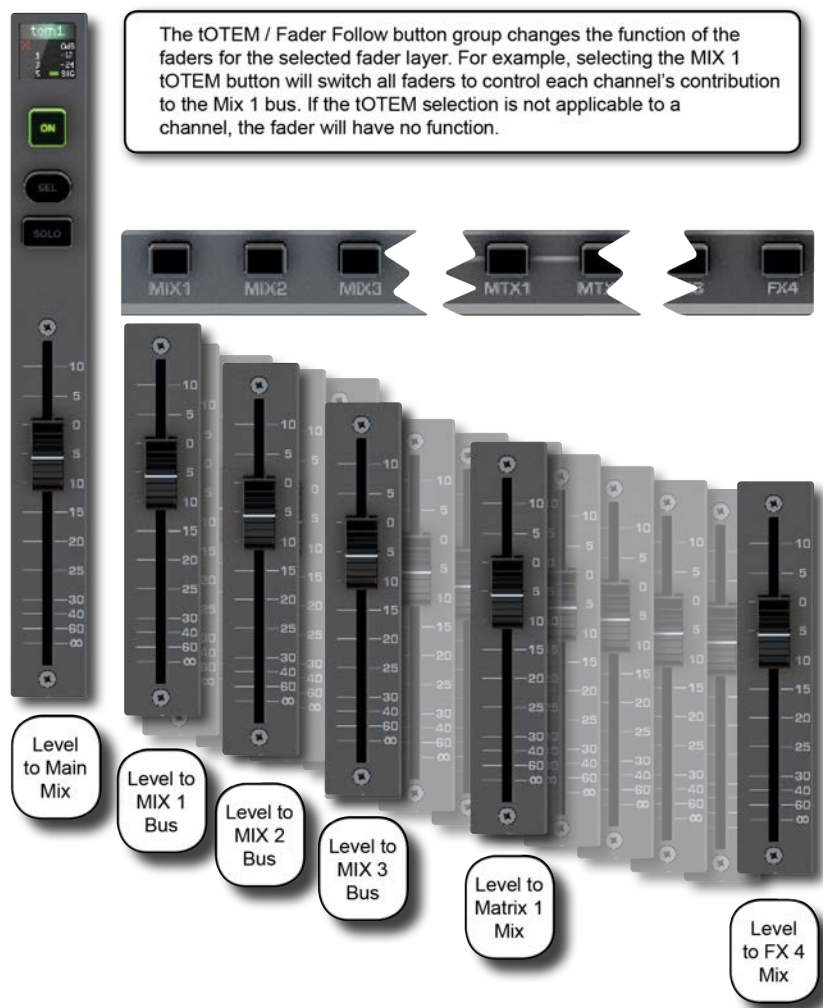
You cannot select (SEL) a Control Channel that does not control a DSP channel (VCA, for example).

For more information on the ACS controls and processing elements, see section 7.2.



ASSIGNABLE CONTROLS > tOTEM (FADER FOLLOW)

tOTEM (The One Touch Easy Mix) buttons MIX 1-14, MTX 1-4, FX 1-4, situated just below the ACS, make up the FADER FOLLOW button group and allow rapid access to bus contributions from channels in any current Fader Layer.



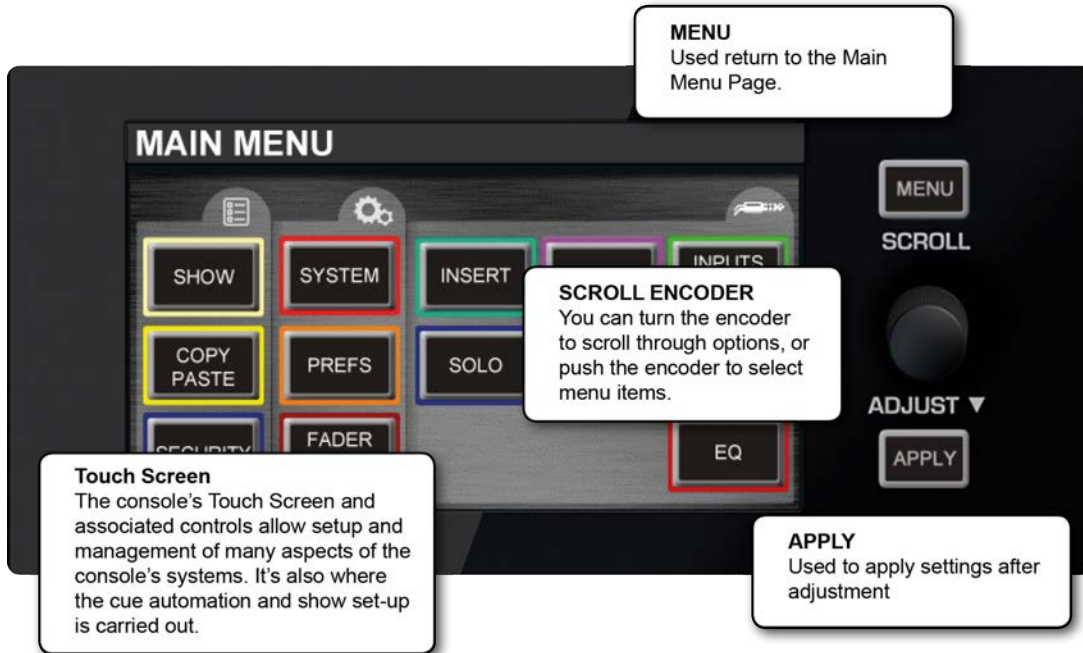
If your current fader layer is the default 'A' layer (all input channels), then pressing the MIX 1 tOTEM button will assign all channel faders to control the Mix 1 sends for those channels and the Mono control channel fader to control of the Mix 1 Master. This allows one-touch access to complete bus mixes.

In addition, when a tOTEM button is pressed all existing solos will be cleared, the selected bus will be soloed, and the ACS will be assigned to the selected bus master channel.

If a tOTEM button is selected that is not applicable to a channel type, then the fader will have no function (selecting a Matrix (MTX) bus contribution for an input channel, for example).

TOUCH SCREEN

The console colour Touch Screen can be used through direct touch, or in conjunction with the Scroll Encoder and MENU / APPLY buttons. It provides access to System settings and preferences, Copy/Paste and cue list / Show functionality, as well as settings for inputs, outputs monitoring, the solo system, plus a frequency response-type display of the 4-band EQ.



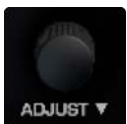
MENU

Access the Touch Screen Main Menu.



Encoder

Scroll or adjust parameters, and select value fields.



Turn the Encoder to navigate a menu; press the Encoder to select a value field for adjustment, then turn the encoder again to adjust the value field.



APPLY

Apply the set value, where applicable.



The Apply button will illuminate white when required to confirm values.

TOUCH SCREEN > MAIN MENU

The Touch Screen Main Menu can be accessed at any time by pressing the MENU button next to the Touch Screen. From here you can navigate to any of the settings menus.



SHOW

Show File operations and global Isolate settings, console RESET CONFIG function.

New show, load, reset functions for show files. Isolate settings are used to isolate parameters from show recalls. See section 9.1 - Show Storage and recall - for more detail. The RESET CONFIG function forces the console to re-discover and reset the I/O configuration.



COPY PASTE

Used to copy and paste settings between channels.

Press copy to copy to clipboard, then press and hold PASTE-HOLD and use the SEL buttons to Paste. See Reference 8.2 for more detail.



SECURITY

Console Admin settings and selective 'lock-out'.

See section 11.3 for more detail.



TOUCH SCREEN > MAIN MENU



SYSTEM

System information, HiQnet and IP addressing, selective console reset functions, and the Event Log.



Use the system menu to reset channels, busses, patching, and the whole console. See section 11.2 for more detail.



PREFS

Brightness settings and D.O.G.S. system (Direct Out Gain Stabiliser) On/Off.



When enabled, D.O.G.S. Adjusts the direct output level from each channel inversely to any manual change of a mic gain control. See section 11.1 for more detail.



FADER SETUP

Assign DSP channels to Control Channel slots.



Use FADER SETUP to create custom Fader Layers. See section 3.2.1 for more detail.



INSERT

Setup and patching of the four available insert sends and returns.



See section 5 - Inputs & Outputs - For more information. Remember, an insert interrupts signal flow, so if an insert is assigned to a channel, the signal must have a return path.



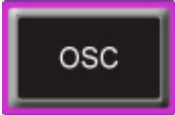
SOLO

Solo system settings.



Options include Highlight, Blend, and Solo Trim levels, as well as Solo In Place and Input Priority On/Off. See section 8.4 for more information.

TOUCH SCREEN > MAIN MENU



OSC

Settings and operations for the built in Oscillator.

Routing, waveform, frequency, and output options. See section 13 for more detail.



MONITOR

Settings for the monitoring systems.

Delay, patching, and Mono Check. See section 8.5 for more information.



INPUTS & VCA

Input channel or VCA Master-specific settings.

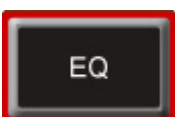
The Menu will change depending on whether an Input channel or a VCA Master is selected. For INPUTS, the menu will show Naming, patching, Channel Isolate, Mix contribution routing, and so on. See section 6.1.1 for more information. For VCA, the Menu will show VCA Name. See section 8.7 for more information.



OUTPUTS

Output channel-specific settings.

The menu will show Naming, patching, bus routing, and so on. See section 6.2.1 for more detail.



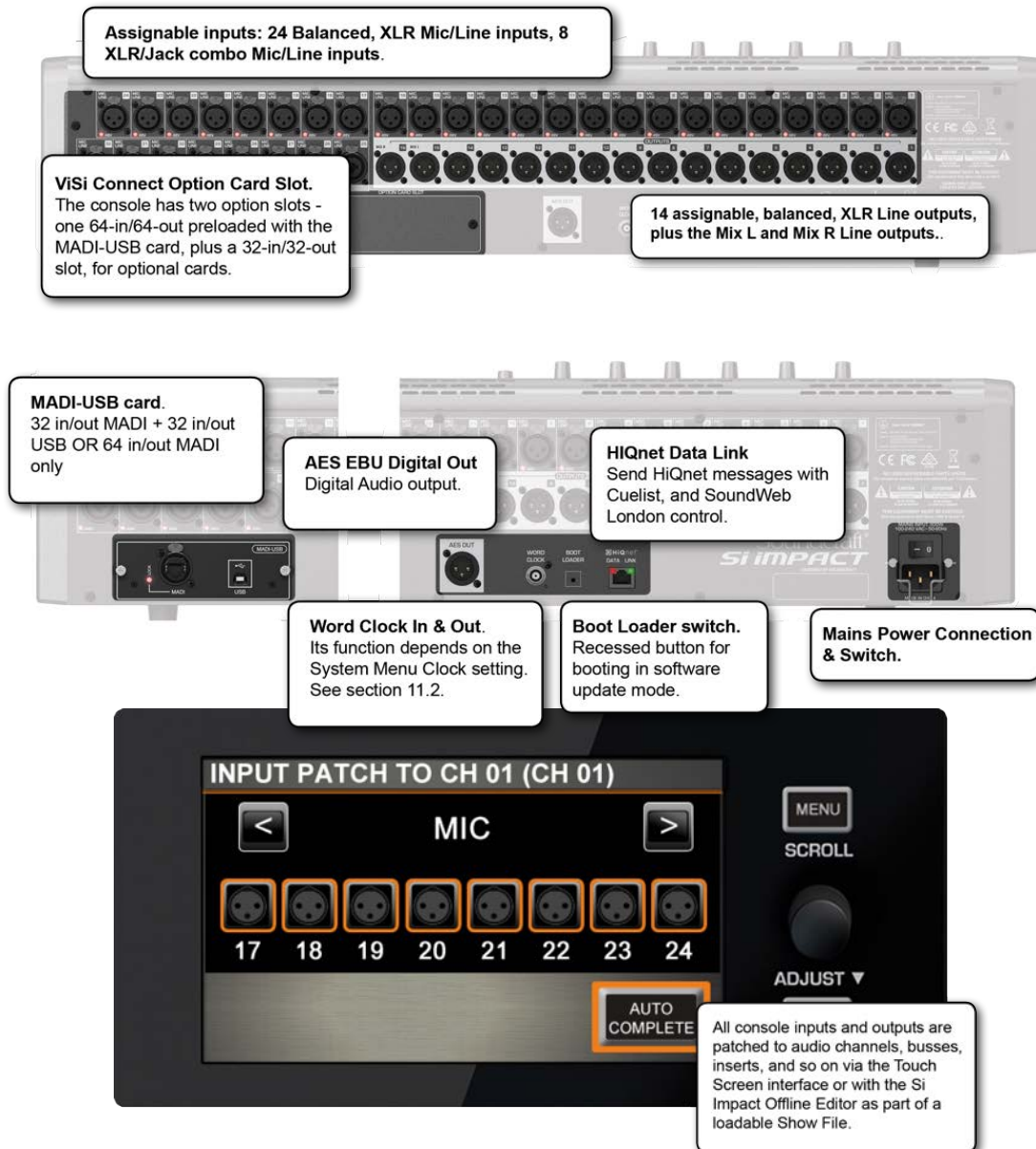
EQ

Graphic representation of the EQ for the selected channel.

Simply touch the EQ Touch Screen button to see the frequency response graphic - incorporates the HPF and 4-band EQ, but not the Graphic EQ. See section 7.2.4 for more on the ACS EQ section.

INPUTS AND OUTPUTS

The console has an assignable patching system for all inputs and outputs. In other words, any DSP Channel input or output can be assigned a physical input or output. At its simplest, this might mean that the input to Channel 1 is patched to MIC01 (the first local mic/line XLR socket).



The console does have a factory default patching configuration, which is used whenever the console is reset to its default (SYSTEM menu > RESET PATCHING or RESET ALL)..

Additionally, the console has two ViSi compatible option card slots - one is preloaded with the MADI-USB 64-in / 64-out expansion card, the other has 32-in / 32-out expansion capability. The first uses DIGITAL IN 1 - 64 & DIGITAL OUT 1-64; the second uses DIGITAL IN 65-96 & DIGITAL OUT 65-96). Both can be used with a wide range of ViSi I/O cards, or a Soundcraft Stagebox (with the MADI card).

INPUTS AND OUTPUTS > PATCHING

When patching an input or output, you will be presented with an I/O selection screen. The current patch is shown with an orange tick over the relevant patch icon.



Scroll left or right through the available options and select from the labelled patch icons. The system will only show option cards if they are fitted, or if the show was *created* on a console with expansion cards fitted, or if the show was created with option cards in the offline editor.

The internal Stereo FX returns are shown as available inputs - these are assigned by default to Stereo Input channels 5-8.

You can use console SEL buttons to choose other channels while the patching screen is open.

Stereo Channels

The Impact's four stereo inputs are patched as returns from the internal Lexicon FX by default. When stereo channels are patched, the system will allow you to choose consecutive odd/even pairs. In any patching menus, the odd-numbered channel will be listed as the current patch. For example, if the Stereo Input channel ST 01 shows LINE IN1 in the Input Patch menu item, then the left channel will be patched to LINE IN1 and the right channel will be patched to LINE IN2. In the patching screen, both LINE IN 1 and LINE IN2 patch icons will be shown with ticks.

NOTE: Stereo channels can only be line level or digital inputs, or FX returns - not microphone inputs.

Auto Complete

To have the system automatically patch multiple channels press the AUTO COMPLETE button; this will increment the input by 1 and patch by 1 until a logical 'group' of patches is complete.

This logical 'group' idea exists to prevent AUTO COMPLETE overwriting too many channels and mix buses, or physical inputs and outputs. The auto complete boundaries are nominally grouped in eights (e.g. mic inputs 1-8, mic inputs 9-16, input channels 17-24, input channels 25-32).

However, Auto Complete groups may be smaller if there are fewer than eight channels available in that type. For example, if you start Mix Bus 9 patched to Line Out 9 then press AUTO COMPLETE, the process will stop at Mix Bus 14 to Line Out 14. However if you started with Mix Bus 1 to Line Out 9 then press AUTO COMPLETE, the process will stop at Mix Bus 8 to Line Out 16.

INPUTS AND OUTPUTS > PATCHING

Patching for the various inputs and outputs on the console can be accessed as follows:

Input Patch

Source for an Input Channel. Input Channel selected > INPUTS & VCA menu.

Direct Output Patch

Direct output from an Input Channel. Input Channel selected > INPUTS & VCA menu

Bus Master Output

Two available outputs from each Mix, Matrix, Left/Right, or Mono Master Channel. Bus Master selected > OUTPUTS menu. In LCR Panning Mode, Mono Master Channel is the Centre Channel.

Oscillator Patch

Physical output for Oscillator signal. OSC menu.

Monitor Patch

Physical stereo output for Monitor line output. MONITOR menu.

Insert Patch

Inserts are set up in the INSERT menu. Use the INSERT ASSIGN menu to assign insert points to channels, and use the INSERT SETUP button on the same screen to assign insert sends and returns to physical outputs. Currently, digital inputs are available for insert return, not the console analogue inputs.

NOTE: Patch changes are stored per cue. Having made any patch changes the cue must be stored or updated to make the change permanent.

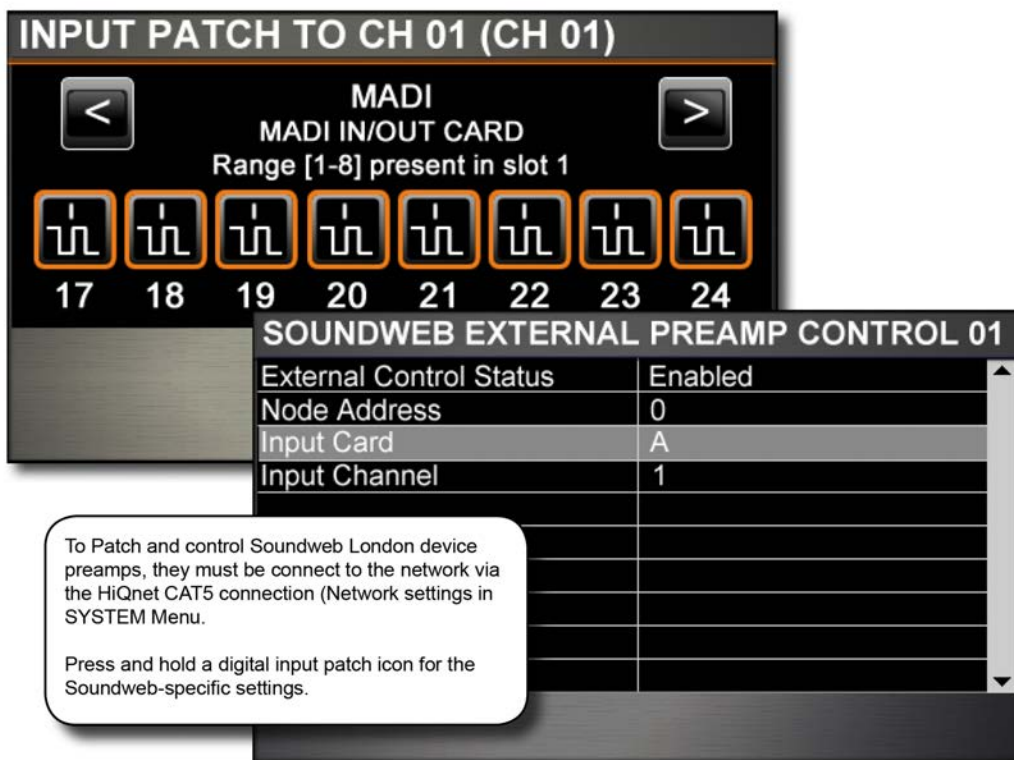
D.O.G.S. - Direct Output Gain Stabiliser System

D.O.G.S. is a tool to help maintain stored gain structure between channel input and direct output when multiple devices are sharing a single source. In other words, it prevents Direct Output levels from changing when a Mic Gain is changed - so any feeds taken from the console remain stable.

When enabled, D.O.G.S. adjusts the direct output level from each channel inversely to any manual change of a mic gain control (across a change of +16/-10dB) on that channel.

You can enable or disable D.O.G.S in the Preferences Menu via PREFS. See section 11.1.

The console can control BSS Soundweb London devices' preamp controls via Harman's HiQnet protocol. When a digital audio transport card (Dante, BLU Link, Cobranet, etc.) is installed and your Si console is connected to a network with Soundweb London devices via the HiQnet port on the back of the console, you can now bring up the SOUNDWEB LONDON EXTERNAL PREAMP control.



Soundweb External Preamp Control device setup is saved in show files and Mic Gain and 48V values can be recalled with snapshots. Snapshot recall of these values can also be disabled with the ISOLATE feature

Network Settings

The first step to configuring Soundweb London devices is setting up the IP settings in the SYSTEM menu on your Si console. The Soundweb London device and the console must be on the same subnet in order to communicate. See chapter reference 11.2 for more detail.

Control Access

Press and hold a digital input patch icon to add Soundweb London external preamp control to that channel. This will bring up the Soundweb London Control Menu (see below).

Note: Soundweb London preamps are controlled in 6dB increments. Trim control can be performed in 1dB increments.



External Control Status.

Disable / Enable Soundweb London Preamp control for this patch.

If enabled, this will activate MIC GAIN* and 48V control from the console on that input channel for the associated Soundweb London device. If Disabled, it will deactivate the MIC GAIN and 48V control from the console, but will keep all the settings (Node Address, Input Card, Input Channel) and the last set gain value.



Node Address

Set the Soundweb London devices' node address to send and receive HiQnet values to your Si console.

The node address can be found and adjusted in London Architect and Audio Architect software platforms. It is important to note that the Node Address value in the Si console must be given in decimal format rather than hexadecimal format.



Input Card

Select an input card on the Soundweb London device.

There are four fixed entries: A, B, C, D. Choosing A, for example, will allow you to control one of the input channels on the Soundweb London's A input card.



Input Channel

Select an input channel on the selected card and device.

INPUTS AND OUTPUTS > DEFAULT PATCHING

The default patching for the Si Impact console - also shows default Fader Layers in brackets.
The console patching can be reset to default via the SYSTEM menu. VCA master assignments are also shown for convenience, though there is no audio patching for these.

- XLR Mic/Line In 1-24 > Channels 1-24 (Fader Layer A, slots 1-24).
- XLR/Jack Combo Mic/Line In 25-32 > Fader Channels 25-32 (Fader Layer B, slots 1-8).
- Unassigned faders x 12 > Fader Channels 33-44 (Fader Layer B, slots 9-20).
- Stereo FX Returns 1-4 > Stereo Input Channels 1-4 (Fader Layer B, slots 21-24).

- MIXES 1-14 > Analogue Line Out 1-14 (Fader Layer C slots 1-14).
- FX SEND MASTERS 1-4 > To Internal FX 1-4 (Fader Layer C slots 15-18).
- MTX 1-4 > Not Assigned (Fader Layer D slots 1-4).
- Main L&R > Analogue Line Out 15-16 (Master L&R Fader).
- MONO > Not Assigned (MONO/SEL Fader).

- VCA Group Masters 1-8 > (Fader Layer C slots 15-22)

INPUTS AND OUTPUTS > ViSi CONNECT

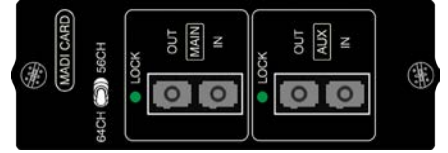
The console has two ViSi CONNECT compatible option card slots - one with 64-in / 64-out expansion capability (DIGITAL IN 1 - 64 & DIGITAL OUT 1-64) and the other with 32-in / 32-out DIGITAL IN 65-96 & DIGITAL OUT 65-96). The first is pre-loaded with the MADI-USB card, which allows both Soundcraft Stage boxes and USB-equipped computers/devices to be connected. The second slot is available for use with a wide range of ViSi I/O cards. Currently available ViSi modules are shown 5.3.1. More detailed instructions for the installed MADI-USB card are detailed in 5.4



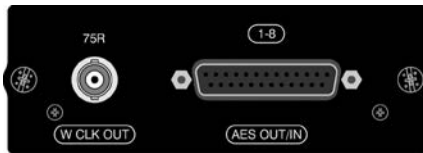
The ViSi Connect I/O is patched in the same way as the normal system I/O - via the INPUTS & VCA, OUTPUTS, OSC, INSERT, and MONITOR menus, depending on what type of source or destination you are patching. The option card inputs are labelled DIGITAL IN 1-64 (card 1), DIGITAL IN 65-128 (card 2). The option card outputs are labelled DIGITAL OUT 1-64 (card 1) and DIGITAL OUT 65-96 (card 2).

See the *Soundcraft Si Option Slot & Option Card User Guide* for detailed instructions on card installation and configuration.

INPUTS AND OUTPUTS > ViSi CONNECT > CARDS



- Single Port CAT5 MADI
- Dual Port CAT5 MADI (redundant link)
- Dual Port Multi-Mode SC Optical MADI (redundant link)



- AES 3 XLR (4ch in, 4ch out on XLRs)
- AES D-Type (8ch in, 8ch out, 25-way D-SUB connector)



Multi Digital Card (32 in / 32 out - FireWire for Mac, USB or FireWire for PC, plus 8 in / 8 out ADAT optical).



Dante (64 x 64 interface to Dante digital audio network)

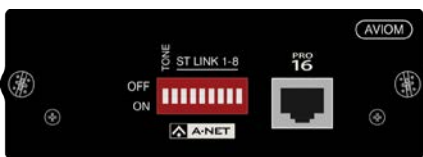


Riedel RockNet

INPUTS AND OUTPUTS > ViSi CONNECT > CARDS



BLU Link (32 x 32 interface to Soundweb London digital audio bus)



Aviom® A-Net (16 output channels, CAT5 - Pro-16 head)



CobraNet™ (Up to 32 in and 32 out)



MADI-USB (32 in/ 64 out MADI + 32 in/out USB, OR 64 in/out MADI + 32 USB out only. Connect Soundcraft Stagebox plus a PC or Mac. See section 5.4 for more detail.

INPUTS AND OUTPUTS > ViSi CONNECT > STAGEBOXES

Using the fitted MADI-USB card, the Si Impact can be connected to A variety of additional I/O, including the Soundcraft Stageboxes.



Soundcraft Mini Stagebox

Two variations of a smaller Stagebox for general use when modular I/O is not required.

The Mini Stagebox 32 (3U) provides 32 analogue inputs and 8 analogue line outputs, with 4 pairs of AES outputs, providing a total I/O capacity of 32 inputs and 16 outputs, with the Mini Stagebox 16 (2U) model providing 16 analogue inputs and 8 line outputs making a 16 x 8 matrix. They connect to any of the Soundcraft Si Series and Vi Series consoles via a MADI card fitted to the option card slot.



Soundcraft Compact Stagebox

A high density of I/O connections in only 4U of rack space. The modular unit is fully configurable but is offered with a standard configuration of 32 mic/line inputs, 8 line outputs, 8 channels of AES/EBU outputs and 2 expansion slots for standard Studer D21m I/O cards. The D21m is the I/O architecture for Studer as well as Soundcraft digital mixing systems and allows connection to most popular digital formats, including CobraNet®, AVIOM A-Net®16, Ethersound, ADAT and RockNet. A MADI recording interface can also be fitted to the expansion slots.

INPUTS AND OUTPUTS > MADI-USB CARD



The Soundcraft MADI-USB Combo card offers digital audio connection between an Si series console and Apple Mac or PC with a USB port, as well as any of the Soundcraft range of Stageboxes via Soundcraft’s proprietary Cat 5 MADI connection.

Audio capability across the USB link is 32 channels in and 32 channels out at 48KHz, switchable between digital output channels 1-32 and 33-64. The Cat 5 MADI port can be used simultaneously with up to 32 inputs and 64 outputs (Digital output channels 1-64). However, more MADI inputs are possible at the expense of the USB inputs, which would give 64 MADI inputs, 64 MADI outputs, and 32 USB outputs (NO USB inputs).

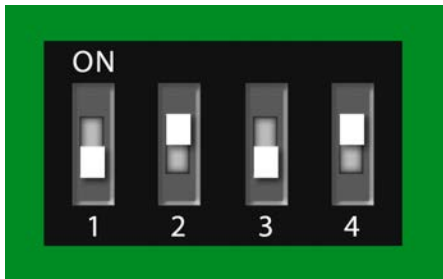
NOTE: By Default, the Si Impact card is set-up to handle 32 USB channels in and out (channels 33-64), plus 32 MADI channels in and 64 MADI channels out (channels 1-64). If you require a different configuration, you must change the DIP Switch settings on the card itself.

Connection and setup of the card to a PC is made simple with the use of the Soundcraft digital audio driver and associated control panel. USB connection to a Mac requires no extra software or drivers.



USB Cable

The USB port on the MADI-USB combo card is the ‘B type’ connector. USB host devices normally use the rectangular ‘A type’ connector. As such, a ‘A type to B type’ USB cable is required.



DIP Switches - Card Configuration

DIP switches on the card provide extra flexibility depending on the application.

The standard (factory) configuration is as follows:

- DIP 1 OFF: Master (Internal) Synchronisation
- DIP 2 ON: 32 USB Out (channels 32-64)
- DIP 3 OFF, DIP 4 ON: 32 USB In (channels 32-64), 32 MADI In (Channels 1-32)

This allows for 32 USB inputs and outputs for PC and Mac recording and playback, plus 32 MADI inputs and 64 MADI outputs (for connection to a Soundcraft Stagebox, for example).

DIP Switch 1: Sync - Master / Slave

This alters the syncing interaction between the MADI-USB Combo card and the mixer. As standard, the card should be set to sync to the mixer and so, switch 1 should be set OFF. To connect two consoles together using two MADI-USB Combo cards, for a master/slave type operation, the card within the master console should be set to sync to the Mixer (switch 1 OFF), and the slave console/card set to sync to the Card (Switch 1 ON). The consoles will then need to be set to INTernal and OPTion clocking respectively.

DIP Switch 2: USB Out Range

This determines what channels (console output paths) the USB is sent out from on the USB portion of the option card. OFF is channels 1-32, ON (default) is channels 33-64.

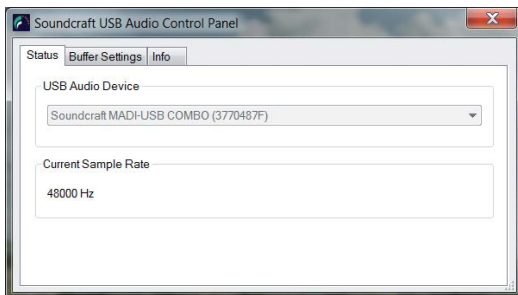
DIP Switches 3 & 4: USB / MADI In Range

Together these switches determine the input range and positions of the MADI and USB streams. You can also set the card to 64 channels of MADI in using these switches.

- 3 OFF 4 OFF: Input Channels 1-64 MADI (no USB in)
- 3 OFF 4 ON (default): Input Channels 33-64 USB, Input Channels 1-32 MADI
- 3 ON 4 OFF: Input Channels 1-32 USB, Input Channels 33-64 MADI
- 3 ON 4 ON: Input Channels 1-64 MADI (no USB in)

INPUTS AND OUTPUTS > MADI-USB CARD > PC DRIVER

To use the MADI-USB Combo Card on PCs additional drivers are necessary. Soundcraft's MADI-USB Combo card audio drivers can be found on the Soundcraft website (www.soundcraft.com). The install package includes WDM and ASIO drivers for low-latency operation with a control panel to configure driver settings for best performance. You do not need additional drivers for Mac.

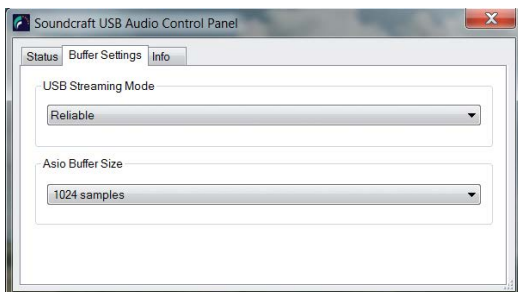


Before you install the PC drivers, insert the MADI-USB Combo Card into the console, connect the PC to the MADI-USB Combo card and boot the console. Once the drivers are installed, shortcuts for the control panel are available on the desktop or under all programs, Harman Pro, Soundcraft, Multichannel USB Audio.

When the card is connected to the computer, task-bar icons will indicate a device has been detected and clicking the icon will open the appropriate control panel. When the drivers are installed

onto your PC, you will need to restart your machine for the install process to be complete.

The Soundcraft Audio Driver settings can be found in the Soundcraft USB Control Panel. Within this menu, there are options to adjust the streaming mode of the MADI-USB Combo Card and the buffer size from 64 samples up to 8192 samples.



Recommended buffer size will vary depending on application, however higher buffer sizes should be used when monitoring from the DAW is not necessary. For most live recording applications, a standard buffer size of 1024 samples is enough to ensure reliable operation and clean audio.

The streaming mode settings modify the behaviour of the USB driver for maximum optimisation when set in conjunction with the buffer size setting. The buffer size modifies the amount of audio data that is stored before being released into the application. A

large buffer size results in higher latency to your DAW. A small buffer size reduces the latency to your DAW but can cause audio glitches and errors.

To adjust the buffer size of the MADI-USB Combo card, both the streaming mode and the buffer size settings need to be set correctly corresponding to one another.

For example, by setting the streaming mode to 'Reliable' and then the buffer size to 1024 samples, the system will then be running at 1024 samples and the audio will be clean. For lower buffer sizes, the streaming mode should be set to 'Low Latency' and the buffer size to 128 samples.

A mismatch between Streaming mode and buffer size could cause artefacts in the audio and could corrupt the audio recording. A mismatched buffer setting such as setting the streaming mode to 'Reliable' and the buffer size to 64 samples would result in distorted audio in your recording.

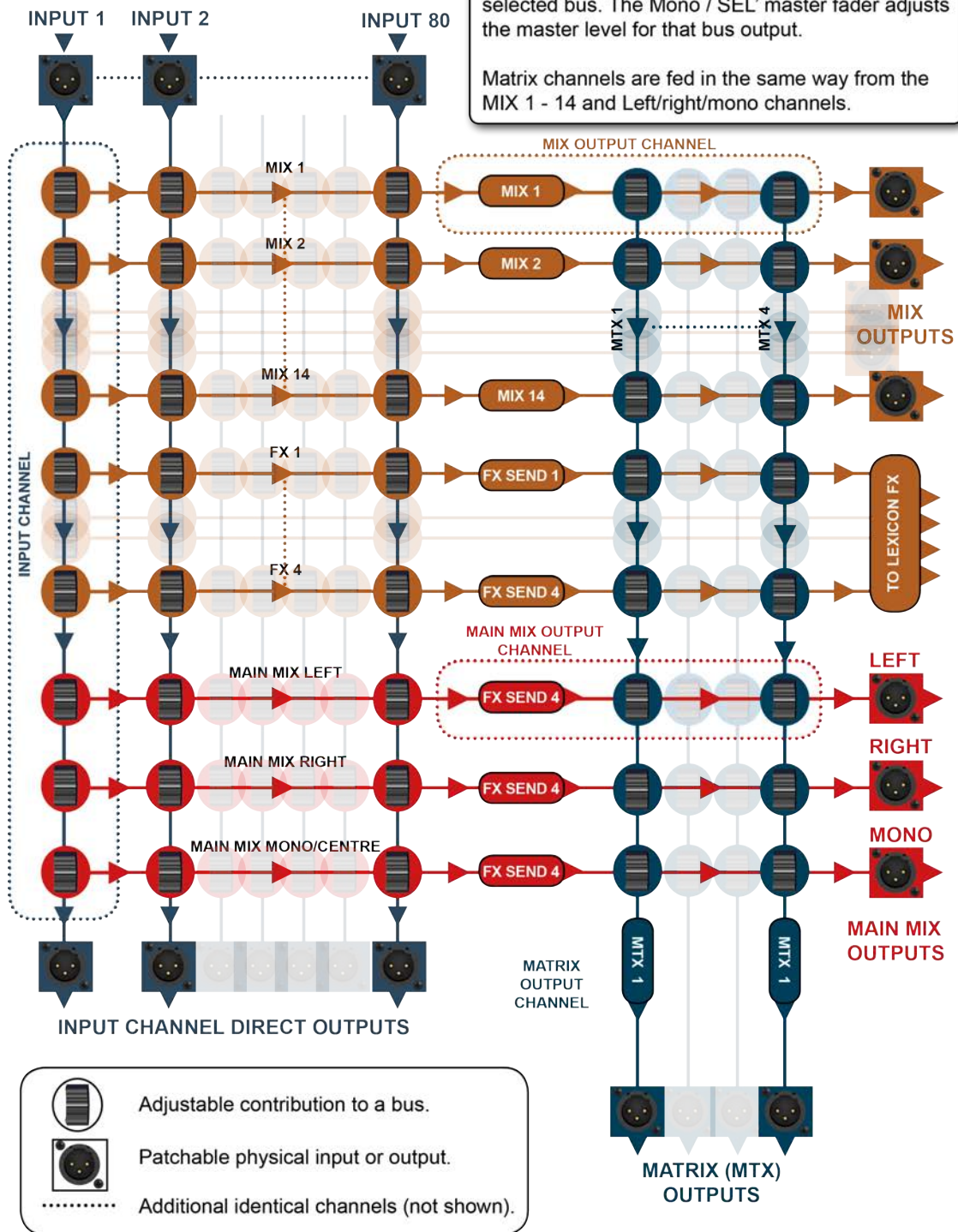
To avoid artefacts and to produce a reliable recording you should select the appropriate buffer size for the streaming mode. When a mismatch occurs, a dialogue will appear at the bottom of the control panel menu with instructions of where to go from the current setting to make a compatible setup.

6.0: CHANNELS & BUSSES

CHANNELS & BUSSES

The Si Impact console has several basic channels and busses. These are mono and stereo input channels, mono and stereo Mix Busses and MIX output master channels (MIX 1-14), internal FX send mix busses (FX 1-4), stereo Matrix mix busses and Matrix output master channels (MTX 1-4), and the main Left, Right, and Mono/Centre mix master channels.

Input, Mix, and Matrix Routing



Mix Master channels (MIX 1 - MIX 14) are auxiliary mix busses fed from the input channels. When you select a MIX 1 - 14 bus button, every input channel's fader adjusts that channel's contribution to the selected bus. The Mono / SEL' master fader adjusts the master level for that bus output.

Matrix channels are fed in the same way from the MIX 1 - 14 and Left/right/mono channels.

CHANNELS & BUSSES > INPUT CHANNELS

Input channels receive either external input from instruments, microphones, and so on, or they receive input from the internal Lexicon FX units (FX Return - Stereo Input Channels 1-4).

Input channels can be mono (64 available: CH 01 - CH 64), stereo (4 available: ST 1 - ST 4 - FX Returns by default), or mono-linked (assigned in odd/even stereo pairs of mono Input Channels), and can be patched to any microphone, line, or digital inputs. Mono inputs do not have a FaderGlow colour. Mono-linked channels use FaderGlow white, and Stereo FX returns from the internal FX units use FaderGlow cyan. If patched externally, stereo input channels use FaderGlow pink.

Input channels can contribute to any or all of the MIX 1-14 Mix busses (which feed the Mix Bus Master channels), the Main L&R and Mono/Centre mix busses, or to the FX send busses - which get routed to the internal Lexicon FX. There are three 'taps' for these bus contributions - Pre Dyn (Pre Dynamics), Post EQ, and Post Fader.

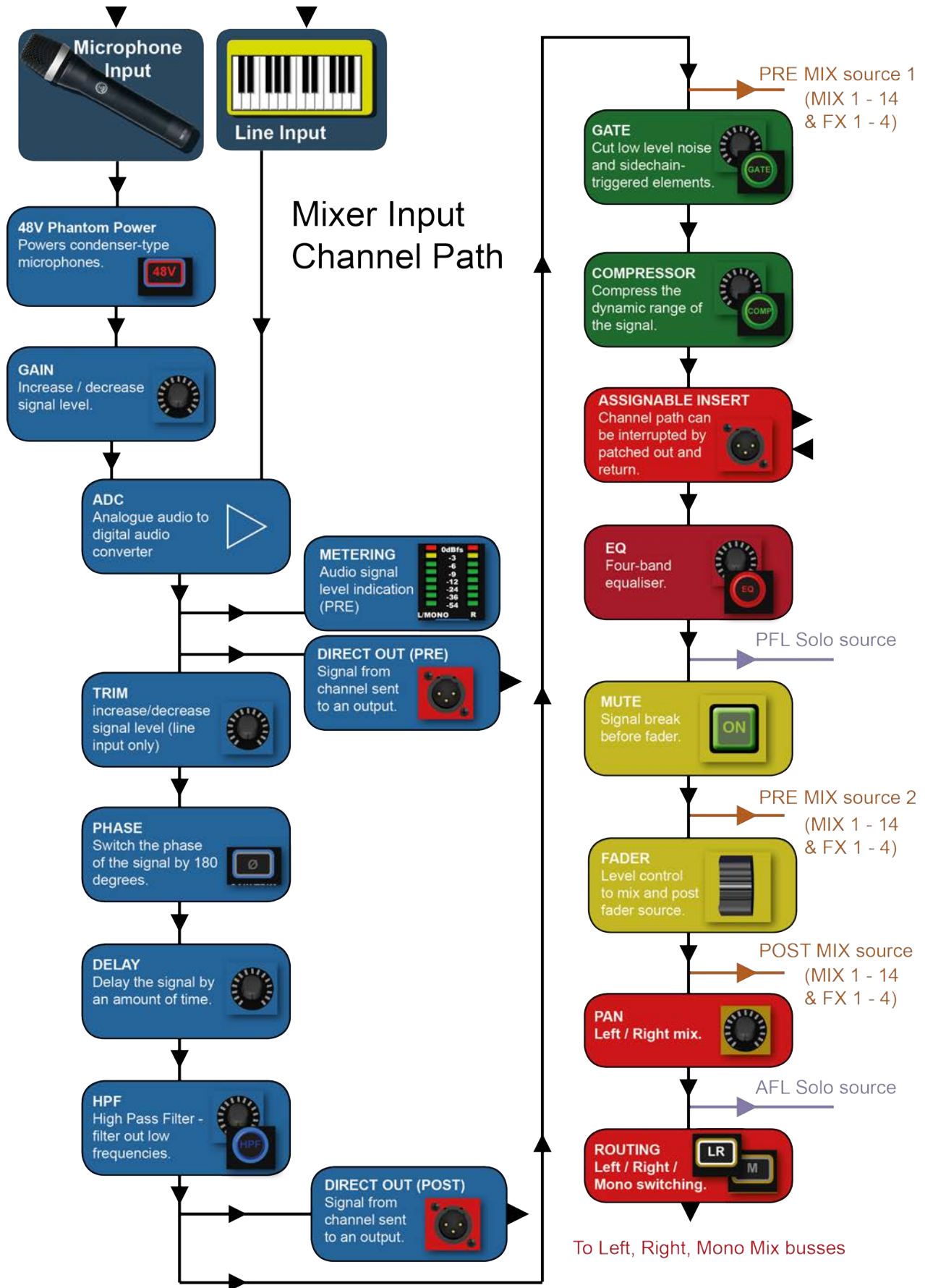
The levels of these contributions are accessed via the tOTEM buttons.

Please note, Input Channels can not contribute to the Matrix (MTX) busses, so the MTX FADER FOLLOW buttons are not applicable for Control Channels assigned to Input Channels.

There are various input-specific options, found via the Touch Screen Main Menu INPUTS button. These offer channel naming, linking, Pre/Post routing options for Mix busses and direct outputs, and physical input and Direct Output patching. See section 6.1.1.

NOTE: For LCR Panning, LCR Panning Mode must be set in the INPUTS & VCA Menu. The Mono output patch is the Centre output patch, and Mono routing must be enabled in the ACS (Assignable Channel Strip) OUTPUT section with the MONO button (can be done in Interrogate mode for speed).

CHANNELS & BUSSES > INPUT CHANNELS



CHANNELS & BUSSES > INPUT CHANNELS > SETUP

There are various input-specific options, found via the Touch Screen Main Menu INPUTS button. These offer channel naming, linking, LR or LCR Panning / routing, Pre/Post routing options for Mix Busses and Direct Outputs, and physical input and Direct Output patching.

CH 01 SETUP	
General	
- Input Name	CH 01
- Isolate	Disabled
- Type	Mono
- Pan Mode	LCR
- LCR Pan Width	0%
- DirectOut Pre/Post	Unused
Patching	
- Input Patch	MIC 01
- DirectOut Patch	Unused



Name

Name the selected input channel.

When the Name field is selected, a QWERTY keyboard will appear on the Touch Screen so you can enter the desired name.



Isolate

Isolate this channel from automation playback.

When a new cue is loaded, this channel will not be affected and its setting will not be changed. However, current channel settings are still stored when a cue is stored.
Please note: To prevent conflict, Isolation function does not include 48V and pre-amp gain.



Type

An input channel can either be Mono, Linked, or Stereo.

Stereo channels on this console are fixed as ST1 - ST4 and therefore the Type parameter is not editable. Mono Channels can be linked in consecutive Odd/Even pairs. Linked mono channels act in unison though the 48V and phase buttons, and the Delay, Gain, and Pan controls remain independent.



Pan Mode

Set Pan mode for this channel to LR (Left Right) or LCR (Left Centre Right).

Routing/Panning for the Main Mix Bus. In LCR mode the Main Mono Mix Bus is used as the Centre channel. Mono routing must be enabled in the ACS (Assignable Channel Strip) OUTPUT section for this to work.

CHANNELS & BUSSES > INPUT CHANNELS > SETUP



LCR Pan Width

Set the proportion of centre channel signal sent to Left And Right.

Adjust the pan law when in LCR mode is active to increase/decrease the contributions to the LR and Mono buses when panning.



DirectOut Pre/Post

Choose whether the Direct Output patch is sourced Pre Filter or Post Filter.

Post Filter is immediately after the HPF (High Pass Filter) but before the main EQ and Dynamics processing stages. Pre Filter is immediately after the Analogue To Digital conversion, before the Trim, Phase, and Delay stages. There must be a patched DirectOut for this option to be functional.



Input Patch

Choose an analogue or digital input for this input channel.

Touching the value field will bring up the standard Patching setup on the Touch Screen. For more detail, please see section 5 - Inputs & Outputs.



DirectOut Patch

Choose an analogue or digital output for this channel's Direct Output.

Touching the value field will bring up the standard Patching setup on the Touch Screen. For more detail, please see section 5 - Inputs & Outputs.



Set Global Post/Pre

Set a global routing for all Mix bus contributions from the input channel.

You can choose from all three bus 'taps': All Post Fader, All Post EQ, or All Pre Dyn. Alternatively, the Pre- or Post-fader routing can be set individually for the each Mix Bus contribution further down the menu. This setting can be overridden by the Output Bus setup.



MIX 1-14 Pre/Post

Set individual Pre- or Post-Fade routing to Mix Busses 1-14.

Choose from Post Fader, Post EQ, or Pre Dyn.

CHANNELS & BUSSES > MIX OUTPUTS

All contributions to a Mix Bus are summed into Mix Bus Master DSP Channels (MIX 1-14). They have various uses, including feeding auxiliary effects, as monitoring mixes, or creating unique mixes for zoned areas, contribution to the main mix, and more. All output channels include a Graphic EQ.

Mix Busses can be mono (MIX 1-14) or stereo (MIX 9 -14) and they receive input from the each of the MIX 1-14 buses. In other words, Mix Master 1's input is the sum of the contributions to the MIX 1 Bus (from the Input channels).

Mix Master channels can contribute to the Matrix (MTX) 1-4 busses, the Main LR and Mono mix buses (via the Fader) and be patched to a physical output. Contributions to the Matrix busses are accessed via the tOTEM buttons when a Mix Master Control Channel is selected.

You can access Mix Master channels via the Fader Layers (FADERS) button group or by selecting the bus mix via the tOTEM buttons. The Fader Layer C is the default layer for the Mix Masters, though remember that control channels can be assigned to any channel you require.

All Mix Master channels include a Graphic Equaliser, though do not use the ACS mic/line input controls (48V, trim), and they do not have a Gate processing element.

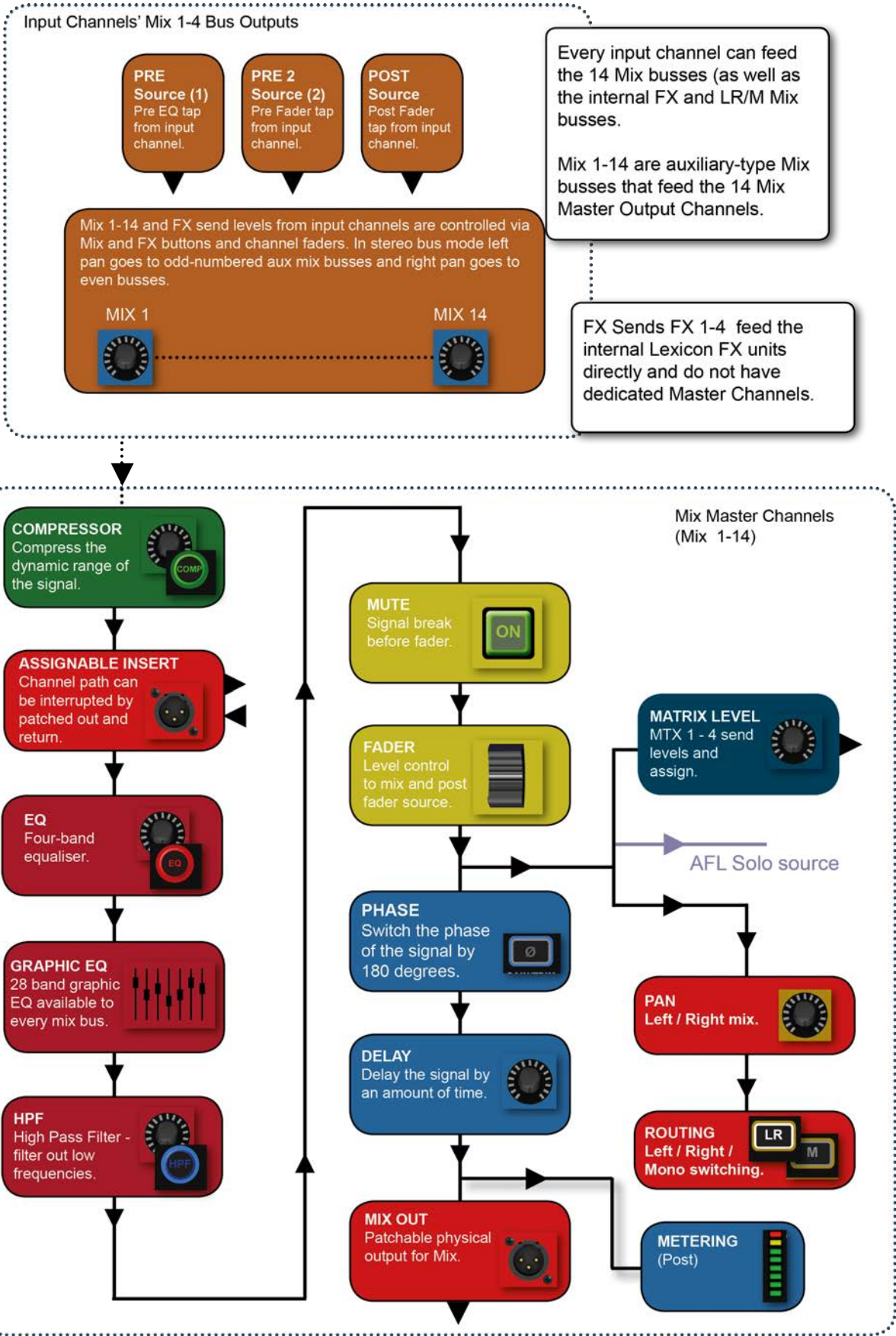
Please note, Mix Masters cannot contribute to the FX 1-4 busses, or themselves, so the MIX, and FX FADER FOLLOW buttons are not applicable for Control Channels assigned to Mix Masters.

There are various output-specific options, found via the Touch Screen Main Menu OUTPUTS button. These offer channel naming, isolate, routing options, width (stereo/mono), and physical output patching. See section 6.2.1.

NOTE: For LCR Panning, LCR Panning Mode must be set in the OUTPUTS Menu. The Mono output patch is the Centre output patch, and Mono routing must be enabled in the ACS (Assignable Channel Strip) OUTPUT section with the MONO button.

6.2: MIX OUTPUTS

CHANNELS & BUSSES > MIX OUTPUTS



CHANNELS & BUSSES > MIX OUTPUTS > SETUP

There are various Mix Output-specific options, found via the Touch Screen Main Menu OUTPUTS button. These offer channel naming, isolate, LR / LCR panning and routing Pre/Post routing options, width (stereo/ mono) and physical output patching.

MIX 10 SETUP	
General	
- Mix Name	MIX 10
- Isolate	Disabled
- Mix Width	Stereo
- Pan Mode	LCR
- LCR Pan Width	0%
Bus Sends	
-Set Mix Sends Pre/Post	Click To Select
Pre Fader Source	Post EQ
Patching	



Name

Name the selected Mix Bus.

When the Name field is selected, a QWERTY keyboard will appear on the Touch Screen so you can enter the desired name.



Isolate

Isolate the Mix Bus Master Channel from automation playback.

When a new cue is loaded, this channel will not be affected and its setting will not be changed. However, current channel settings are still stored when a cue is stored.



Mix Width

Select Mono or Stereo width for this Mix Bus.

Note, only Mix busses 7-14 can be switched to stereo. Mix busses 1-8 are mono only.



Pan Mode

Set Pan mode for this channel to LR (Left Right) or LCR (Left Centre Right).

Routing/Panning for the Main Mix Bus. In LCR mode the Main Mono Mix Bus is used as the Centre channel. Mono routing must be enabled in the ACS (Assignable Channel Strip) OUTPUT section for this to work.

CHANNELS & BUSSES > MIX OUTPUTS > SETUP



LCR Pan Width

Set the proportion of centre channel signal sent to Left And Right.

Adjust the pan law when in LCR mode is active to increase/decrease the contributions to the LR and Mono buses when panning.



Set Mix Sends Pre/Post

Set the pre/post routing for all contributions to this Mix Bus.

This setting can override settings made in the Input Channel Setup. The options are Post Fade, Post EQ, or Pre Dyn.



Contribution Pan Mode

Choose a pan mode for all contributions to this bus.

The bus must be set to Stereo Width for this setting to be active. Choose from Independent Pan Control, Bus Follows Channel Pan (contributions to this bus will be panned the same as each input channel's Pan control), or Bus Inverts Channel Pan (Contributions to this bus will be panned opposite to each channel's Pan control).



Output Patching

Choose specific analogue or digital outputs for this DSP Channel.

Touching the value fields will bring up the standard Patching setup on the Touch Screen. Two outputs can be allocated, with individually patchable left and right connections. For more detail, please see section 5 - Inputs & Outputs.

CHANNELS & BUSSES > MATRIX OUTPUTS

The Matrix busses feed the Matrix Master channels. Matrix Busses can be used for many things, including a convenient way to send the same Mix to several monitor destinations at differing levels; or to use as an alternative main mix of mix groups to feed additional front of house zones.

Matrix Master channels receive their input from the Matrix (MTX) 1-4 busses, which can be fed by the MIX 1-14 Master channels and/or the Left, Right, and Mono main mix outputs.

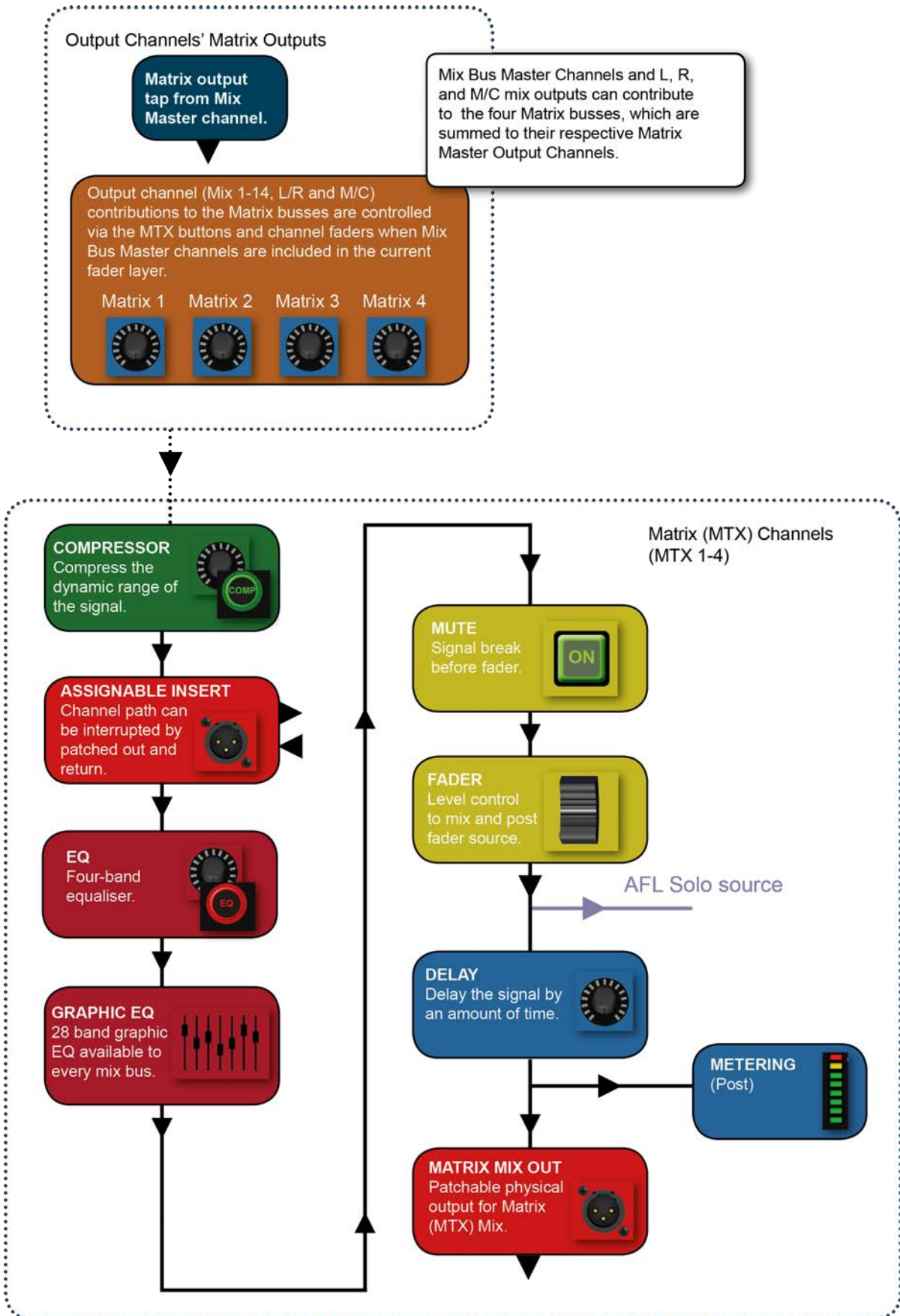
The Matrix busses and masters are stereo, and the Matrix Master channels have two patchable stereo outputs each (Left and Right of both outputs are interdependently patchable).

All Matrix channels include a Graphic Equaliser, though do not use the ACS mic/line input controls (48V, Gain/Trim, Phase), and they do not have a Gate processing element.

Please note, Matrix Masters can not contribute to the MIX 1-14 busses, FX 1-4 busses, the Left/Right and Mono/Centre Main Mix busses, or themselves, so the MIX, FX, and MTX FADER FOLLOW buttons are not applicable for Control Channels assigned to Matrix Masters.

There are various Matrix output-specific options, found via the Touch Screen Main Menu OUTPUTS button. These offer naming, isolate, width, and physical output patching. See section 6.3.1.

CHANNELS & BUSSES > MATRIX OUTPUTS



CHANNELS & BUSSES > MATRIX OUTS > SETUP

There are various Matrix output-specific options, found via the Touch Screen Main Menu OUTPUTS button. These offer naming, isolate, width, and physical output patching.

MATRIX 03 SETUP	
General	
- Matrix Name	MTX 03
- Isolate	Disabled
- Matrix Width	Stereo
Patching	
- Output Patch 01 Left	Unused
- Output Patch 01 Right	Unused
- Output Patch 02 Left	Unused
- Output Patch 02 Right	Unused



Name

Name the selected Matrix Bus.

When the Name field is selected, a QWERTY keyboard will appear on the Touch Screen so you can enter the desired name.



Isolate

Isolate the Matrix Master DSP Channel from automation playback.

When a new cue is loaded, this channel will not be affected and its setting will not be changed. However, current channel settings are still stored when a cue is stored.



Matrix Width

Choose Mono or Stereo type for the Matrix Master Output.



Patching

Choose specific analogue or digital outputs for the Master Output Channel.

Touching the value fields will bring up the standard Patching setup on the Touch Screen. Two outputs can be allocated, with individually patchable left and right connections. For more detail, please see section 5 - Inputs & Outputs.

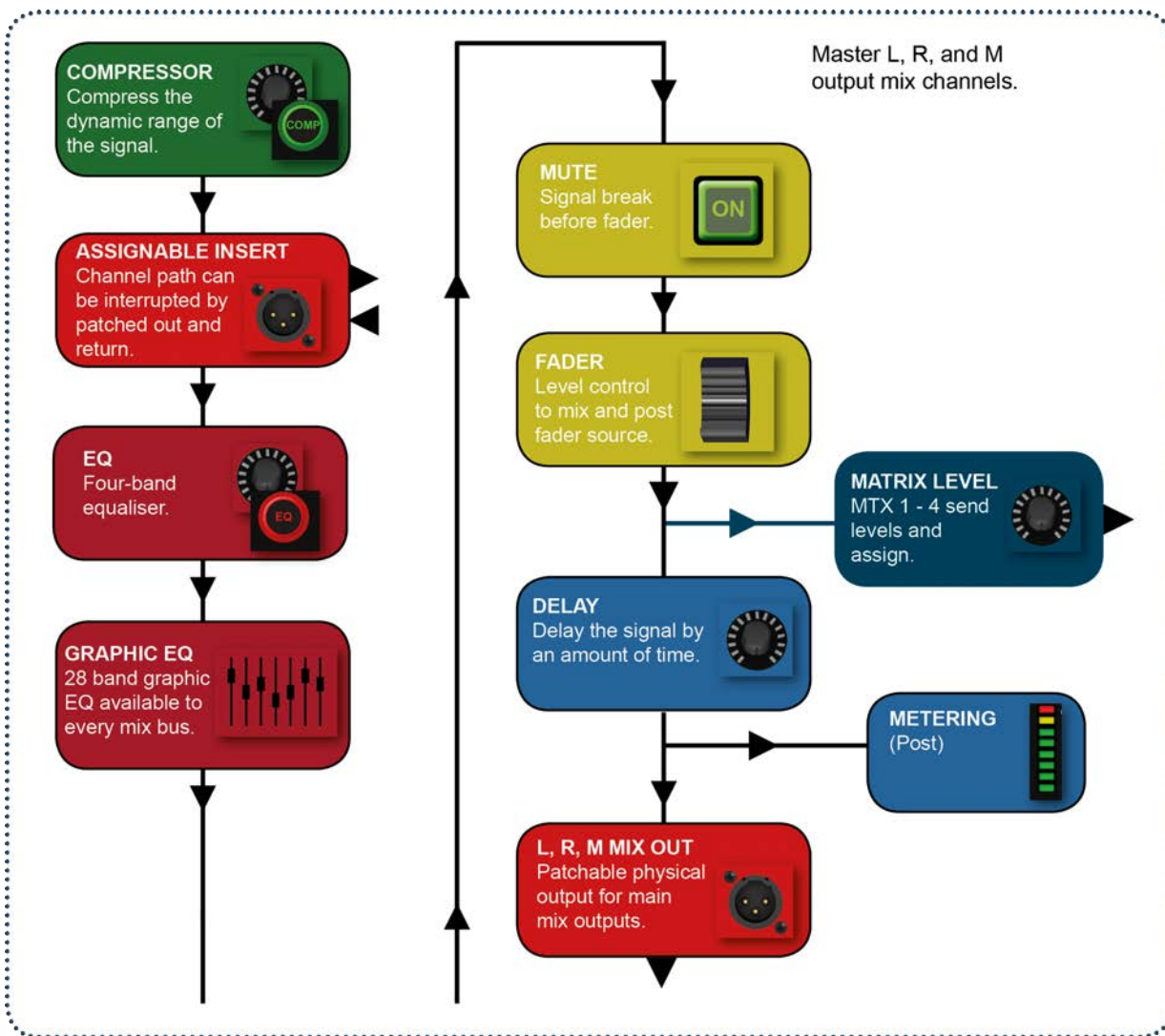
CHANNELS & BUSSES > MAIN MIX OUTPUTS

The Main Left, Right, and Mono/Centre Busses and Master Channels are used for the main mix output and receive their inputs from the Input Channels and Mix Bus Master channels. The Mono bus is the Centre bus when the Panning Mode of contributing channels is set to LCR, and Mono routing is enabled.

The Left and Right busses feed the main Left/Right stereo output channel, which is permanently assigned to the Left/Right Control Channel. The Mono bus feeds the main Mono/Centre output channel that, during normal operation, is controlled by the MONO/SEL control channel (though that channel is assigned to Bus Masters when a tOTEM selection is active).

The Left/Right and Mono/Centre channels include a Graphic Equaliser, though do not use the ACS mic/line input controls (48V, Gain/Trim, Phase), and they do not have a Gate processing element.

There are various Main Left/Right and Mono/Centre-specific options, found via the Touch Screen Main Menu OUTPUTS button. These offer naming, isolate, and physical output patching.



CHANNELS & BUSSES > MAIN MIX OUTS > SETUP

There are various Main LR and M-specific options, found via the Touch Screen Main Menu OUTPUTS button. These offer naming, isolate, and physical output patching.

MAIN LEFT & RIGHT SETUP	
General	
- Main LRC Name	L&R
- Isolate	Disabled
Patching	
- Patch 01	O/P 15
- Patch 02	AES Out01



Name

Name the selected Main Output Bus.

When the Name field is selected, a QWERTY keyboard will appear on the Touch Screen so you can enter the desired name.



Isolate

Isolate the Main Output Master DSP channel from automation playback.

When a new cue is loaded, this DSP channel will not be affected and its setting will not be changed. However, current channel settings are still stored when a cue is stored.



Patching

Choose specific analogue and digital outputs for this DSP Channel.

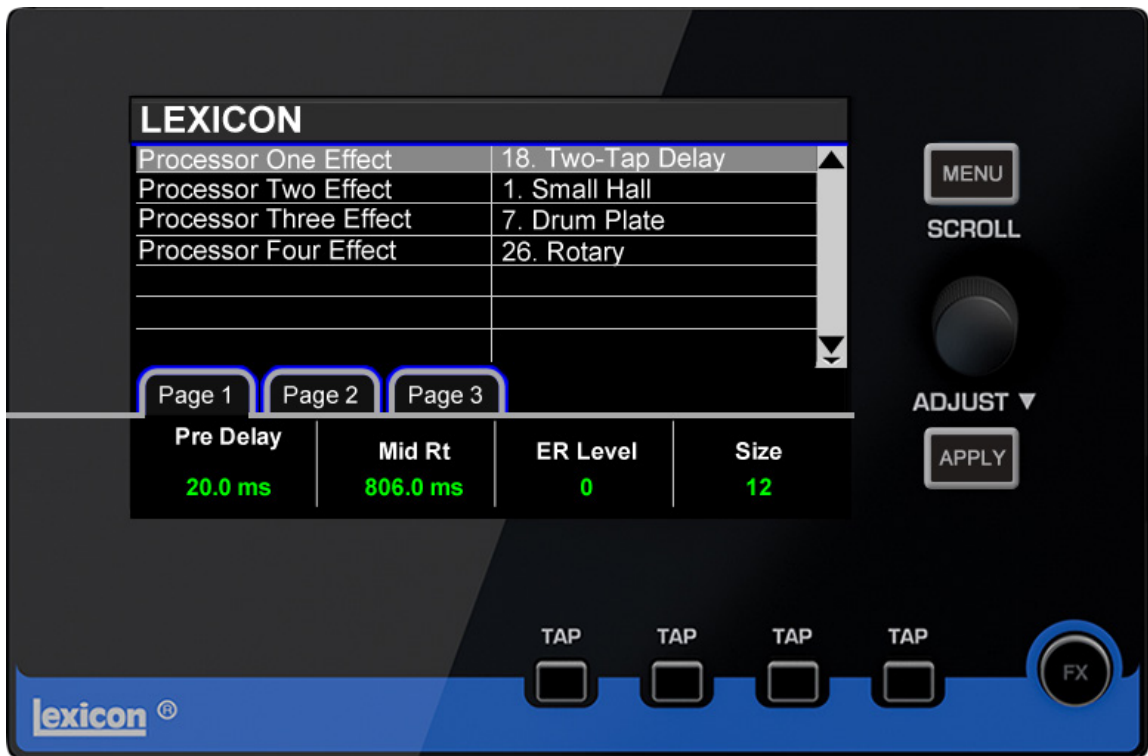
Touching the value fields will bring up the standard Patching setup on the Touch Screen. Two outputs can be allocated for both the L&R (Left and Right) and the M (Mono) channels. For more detail, please see section 5 - Inputs & Outputs. The Mono output patches are also the Centre output patching when using LCR panning.

CHANNELS & BUSSES > FX Busses

The FX Send busses (FX 1-4) are used exclusively to feed the internal Lexicon FX units. They receive input from the Input Channels. Those contributions are accessed via the FX 1-4 tOTEM buttons.

Management of the Lexicon FX is enabled via the FX button (Lexicon FX setup) near the touch screen.

Please see section 10 for more details.



CHANNEL ELEMENTS

Input and output (Bus Master) DSP channels share many common DSP processing elements and controls via the Control Channel and Assignable Control Section (ACS). This chapter explains those elements and their controls. Please note, some elements will not be available (will be unlit and inactive) on certain channel types (Master Output Channels have no Gate section, for example).

DYNAMICS
A Full featured dynamics section with gate and compressor. A sidechain input with hi- and lo-pass filters allows frequency-dependent control for functions like de-essing, persussion gates, and so on.

EQUALISER
A Four-Band EQ for detailed control over the tone of your audio. The High and Low frequency bands are shelving filters, while the Lo-Mid and Hi-Mid bands are fully parametric 'bell' type filters.

Metering
Channel signal level and status indication.

ON
Channel active / mute.

SEL
Select Channel.

SOLO
Solo this channel.

INPUT SECTION
Mic and line input control, including phantom, gain / trim, phase invert, and hi-pass filter.

OUTPUT SECTION
Delay, panning / balance, plus Left / Right and Mono main mix bus routing.

Channel Fader
Channel's output level to Mix, or bus contribution when used with the TOTEM buttons.

DSP ELEMENTS > FUNCTION FOCUS

Function Focus allows pinpoint adjustment of any controls and settings by automatically detailing the value of both the control you are currently adjusting and any other controls in its group, plus the channel name and alternate units for the same control.

For example, DELAY is illustrated in ms (milliseconds), feet, and meters, while EQ filter 'Q' is shown as both Q and bandwidth (octaves).

The Function Focus display can be 'pinned' (displayed even when the control is inactive) to the screen by touching it while it is displayed. Touching it again will unpin it.



Function Focus
When you adjust channel parameters, the Touch Screen shows absolute value, plus other relevant information and values.

DSP ELEMENTS > ACS ELEMENTS

The Assignable Channel Strip (ACS) follows the currently selected DSP Channel and provides almost all of the controls relating to that. It is broken down into logical sections, making it easy to identify control groups and functions at a glance.



There is a dedicated control for each function and each control has a dedicated label and scale, just as you would find on an analogue mixer

The exact value of any control will be shown on the Touch Screen using the Function Focus feature (see section 7.1) as you adjust them.



The input section mainly provides the features required for input channels such as phantom power and mic/line level. Metering is applicable to all DSP channel types, and HPF (High Pass Filter) is available in Mix Bus Master Channels.



Metering

Signal level in channel shown as dBfs

Stereo channels use both L and R bargraphs, mono channels use the L/MONO bargraph. The scale is relative to digital 'full scale', so 0dBfs is the maximum before clipping. For input channels, the meter source is 'PRE' (just after the analogue-to-digital conversion but before the rest of the channel processing) so you can adjust for optimum Gain. The output/bus channel metering source is 'POST' (just before the physical output).



48V Phantom Power

Turn 48V phantom power supply on or off.

This only works for Input Channels patched to mic inputs and supplies the 48V necessary to polarise condenser (capacitor) microphones. Pressing and holding the key will activate Interrogate mode for this function (see the Mix Features section 8.3).





Phase Invert

Invert signal phase (180 degrees).

Pressing and holding the key will activate Interrogate mode for this function (see Mix Features 8.3).



GAIN/TRIM

Adjust mic gain or line trim for input channels.

The control changes its function depending on the selected input. Mic Gain (-5dB - +58dB) is applied in the analogue domain, before analogue-to-digital conversion. It is only applicable to Microphone inputs. Line input trim is applied after conversion (-10dB/+16dB).



HPF Frequency

Adjust the cut-off (-3dB) frequency of the High Pass Filter.

This filter 'cuts' low frequencies according to an 18dB/Oct slope that turns down just before the cut-off frequency. Use it to filter out low frequency 'rumble' and clean up live microphone feeds, for example.



HPF On/Off

Switches the High Pass Filter on and off.

Pressing and holding the key will activate Interrogate mode for this function (see Mix Features 8.3).



DSP ELEMENTS > ACS > GATE



A Gate is a threshold-driven gain reduction process normally used to attenuate a signal when its level falls below the Threshold. Setting the Threshold just above a noise floor or background noise, for example, will allow the Gate to attenuate the source during periods when the main input (voice, instrument etc) is silent.

This gate includes a Sidechain Filter section. This allows you to control what frequency range is compared to the threshold level. For instance, you could limit the sidechain range to only 'Ess' vocal frequencies. In conjunction with a carefully set threshold this would act as an effective 'broadband' De-Esser.



ATTACK

Adjust the Attack time of the Gate

The time taken for the limiter to reach full attenuation.



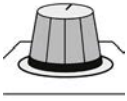
RELEASE

Adjust the Release time of the Gate

The time taken for the limiter to return to zero attenuation after limiting.



DSP ELEMENTS > ACS > GATE



DEPTH

Adjust the Depth value of the Gate

The amount of attenuation applied when the gate is closed.



THRESHOLD

Adjust the threshold of the Gate

The signal level of the sidechain at which the gate is activated.



S/C LPF

Adjust the Sidechain Low Pass Filter

This filter cuts out high frequencies.



S/C HPF

Adjust the Sidechain High Pass Filter

This filter cuts out low frequencies.



Gate Status LEDs

Indicate the current operating status of the gate

OPEN (inactive - the gate is passing signal and audio is above the threshold), HOLD (the gate is passing signal but audio is below the threshold, the gate will close soon), SHUT (audio is below threshold and the gate is closed - the audio is attenuated according to the DEPTH control value).



GATE On/Off

Switch the gate process On and Off

Pressing and holding the key will activate Interrogate mode for this function (see Mix Features 8.3).





A compressor is a threshold driven process used to reduce the dynamic range of a signal by applying gain reduction when the signal level exceeds the threshold and applying 'make-up gain' to keep the overall level consistent.

You can use compression to increase the apparent loudness of a signal without increasing the peak level, or to control overly dynamic sources.



ATTACK

Adjust the Attack time of the Compressor

The time it takes for the compression function to reach full attenuation after the threshold has been reached. The slower the attack time, the 'softer' the compression for less audible 'pumping' (abrupt, repetitive changes in level).



RELEASE

Adjust the Release time of the compressor

The time it takes for the attenuation (compression) to return to zero after the signal has returned to below the threshold. Longer release times will soften the compression and reduce audible 'pumping' (abrupt, repetitive changes in level).



DSP ELEMENTS > ACS > COMPRESSOR



GAIN

Adjust the make-up gain of the Compressor

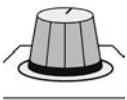
Gain applied after the compressor to account for level lost in compression.



THRESHOLD

Adjust the Threshold level of the compressor

When the signal exceeds the threshold, it will be attenuated according to the ratio setting.



RATIO

Adjust the Ratio value for the Compressor

The ratio between the amount that the normal signal level has exceeded the threshold and the level above threshold it will be attenuated to. For example, if the threshold is set at -10dB and the ratio is set to 2:1, when a signal level of 0dB (10dB above threshold) comes in, it will be attenuated to -5dB (5dB above threshold, which is 10dB divided by 2). In the same instance, if the ratio was 5:1 then the signal would be attenuated to -8dB, which is 2dB above threshold (10dB divided by 5). Essentially, the higher the ratio, the more the signal is 'squashed'.



Gain Reduction Meter

Indicates amount of gain reduction currently being applied by the compression process.



COMP On/Off

Switch the compression process on or off.

Pressing and holding the key will activate Interrogate mode for this function (see the Mix Features 8.3).



DSP ELEMENTS > ACS > EQUALISER



The channel EQ (Equaliser) section is used for sculpting the tonal (frequency-based) balance of the signal. The Impact EQ has four fully parametric, full range bands - LF and HF have switchable bell/shelf modes. You can check the EQ 'curve' via the Touch Screen Main Menu EQ button.



HF Level

Adjust the boost/attenuation of the HF shelving filter.



HF FREQ

Adjust the centre frequency of the HF shelving filter.

The filter will boost or cut the signal at this frequency by the amount set by HF Level. The cut-off frequency will be lower, according to the filter slope.



HF Q

Adjust the Q of the HF filter and switch bell/shelf mode.

The HF band is normally bell-shaped. When Q is turn to maximum, shelf mode is enabled and the shelving LED will light. Q is 'magnification' at resonance, and is inversely proportional to bandwidth. For an equaliser it is useful to think of it simply as a bandwidth control (the width of the 'bell' in the case of a bell-shaped filter). That is, the higher the Q, the lower the bandwidth - or the more 'focussed' the filter. Bandwidth (in octaves) is shown on the Touch Screen with the Function Focus feature.



DSP ELEMENTS > ACS > EQUALISER



HI MID Level

Adjust the boost/attenuation of the HI MID filter.

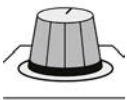


HI MID FREQ

Adjust the centre frequency of the HI MID filter.



Frequencies above and below this, within the bounds of the Q setting will be affected by the HI MID level control. That is, Q effectively sets the 'width' (bandwidth) of the filter's bell shape and FREQ sets the frequency at the centre of the bell shape.



HI MID Q

Adjust the Q of the HI MID Filter



Q is 'magnification' at resonance, and is inversely proportional to bandwidth. For an equaliser it is useful to think of it simply as a bandwidth control (the width of the 'bell' in the case of a bell-shaped filter). That is, the higher the Q, the lower the bandwidth - or the more 'focussed' the filter. Bandwidth (in octaves) is shown on the Touch Screen with the Function Focus feature.



LO MID Level

Adjust the boost/attenuation of the LO MID filter.



LO MID FREQ

Adjust the centre frequency of the HI MID filter.



Frequencies above and below this, within the bounds of the Q setting will be affected by the LO MID level control. That is, Q effectively sets the 'width' (bandwidth) of the filter's bell shape and FREQ sets the frequency at the centre of the bell shape.

7.2.4: ACS EQUALISER SECTION

DSP ELEMENTS > ACS > EQUALISER

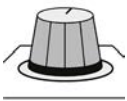


LO MID Q

Adjust the Q of the LO MID Filter

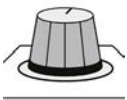


Q is 'magnification' at resonance, and is inversely proportional to bandwidth. For an equaliser it is useful to think of it simply as a bandwidth control (the width of the 'bell' in the case of a bell-shaped filter). That is, the higher the Q, the lower the bandwidth - or the more 'focussed' the filter. Bandwidth (in octaves) is shown on the Touch Screen with the Function Focus feature.



LF Level

Adjust the boost/attenuation of the LF 'bell' filter.



LF FREQ

Adjust the cut-off frequency of the LF 'bell' filter.



Frequencies above and below this, within the bounds of the Q setting will be affected by the LF level control. That is, Q effectively sets the 'width' (bandwidth) of the filter's bell shape and FREQ sets the frequency at the centre of the bell shape.



LF Q

Adjust the Q of the HI MID Filter and switch bell/shelf mode.



The LF band is normally bell-shaped. When Q is turn to maximum, shelf mode is enabled and the shelving LED will light. Q is 'magnification' at resonance, and is inversely proportional to bandwidth. For an equaliser it is useful to think of it simply as a bandwidth control (the width of the 'bell' in the case of a bell-shaped filter). That is, the higher the Q, the lower the bandwidth - or the more 'focussed' the filter. Bandwidth (in octaves) is shown on the Touch Screen with the Function Focus feature.



EQ On/Off

Switch the EQ process for this channel On and Off.



Pressing and holding the key will activate Interrogate mode for this function (see Mix Features 8.3).

DSP ELEMENTS > ACS > OUTPUT



The outputs section contains features specific to the outputs of all channels. Delay and Pan (or balance) are applicable to all channel types, while LR and MONO/CENTRE routing is specific to input and Mix Bus Master output channels (not Matrix master channels).



DELAY

Adjust the delay applied to this DSP Channel.



ACS units are milliseconds, though the Touch Screen will show feet and meters as well, with the Function Focus feature.



PAN

Adjust the Pan (or balance for stereo channels) of the DSP Channel or Bus routing to the main LR bus.



The Pan control operates as a channel-to-Left/Right, Mix Bus-to-Left/Right, or as a balance control when the Left/Right Master Channel is selected.

DSP ELEMENTS > ACS > OUTPUT



LR (Main Left Right Bus Routing)

Route the selected channel to the Main Left/Right Stereo Bus.

Any channels routed to LR will be summed into the Main LR Master Output Channel, controlled by the L&R Control Channel.



M (Main Mono / Centre Bus Routing)

Route the selected channel to the Main Mono/Centre Bus.

Any channels routed to M will be summed (Mono) into the Main M/C Master Output Channel, controlled by the M Control Channel.



DSP ELEMENTS > CONTROL CHANNEL



Control channels contain the primary performance controls and indicators. Layers of Control Channels (assigned to various 'actual' channels) are selected using the FADERS (Fader Layers) button group. Control channel positions are assigned to channels using the Touch Screen FADER SETUP menu (see section 3.2.1).



Channel Name / Function

Text screen, plus status colour



The text, and the colour of the LCD change depending on the current function of the control channel or fader. For example, normal audio channels will show the channel name and FaderGlow colour, while a GEQ assigned to the faders will show centre frequencies on a red background.



Gate Closed (X)

Indicates the selected channel's gate is closed.



DSP ELEMENTS > CONTROL CHANNEL



Gain Reduction Meter

Indicates gain reduction for the selected channel.

These are the three LEDs on the left side labelled 1, 5, 10 (dB of attenuation).



Level Meter

Indicates audio level for the selected channel - dBfs



ON

ON key function is dependant on the channel type and selected fader layer. A long press of this button will use 'Momentary' behaviour.

Audio channel/ bus master: Turns channel on (Green) or off (Unlit). When the channel is muted by a Mute group or VCA Group master, the ON button will be red.

Follow Mode (tOTEM button selected): Switches the send from that channel to the selected bus on or off.

GEQ Mode (GEQ HI or GEQ LO FADERS button selected): Resets the GEQ band to 0dB. ON button will be red when a GEQ band is 'active' (non-zero).

In Audio Channel or with a tOTEM button active, holding an INACTIVE On button down will make the switch 'momentary' (it will turn off again when you release it). This facilitates talkback (input channel) and audition bus (MIX/MTX) functionality.



SEL

Select this Control Channel.

In normal operation this selects the channel or mix master channel, switching the ACS to that channel and focussing the Touch Screen onto that channel. In other modes, the SEL keys are used to select channels for inclusion or functionality, such as Mute Group setup or during an Interrogate operation.



DSP ELEMENTS > CONTROL CHANNEL



SOLO

Press to Solo this DSP Channel (Input Channel, Mix Bus Master, Matrix Master).

See section 8.4 for more information of the console's Solo system.



FADER

Adjust signal level.

Audio channel / VCA level.

FOLLOW MODE (tOTEM button selected): Send level form channel to selected bus.

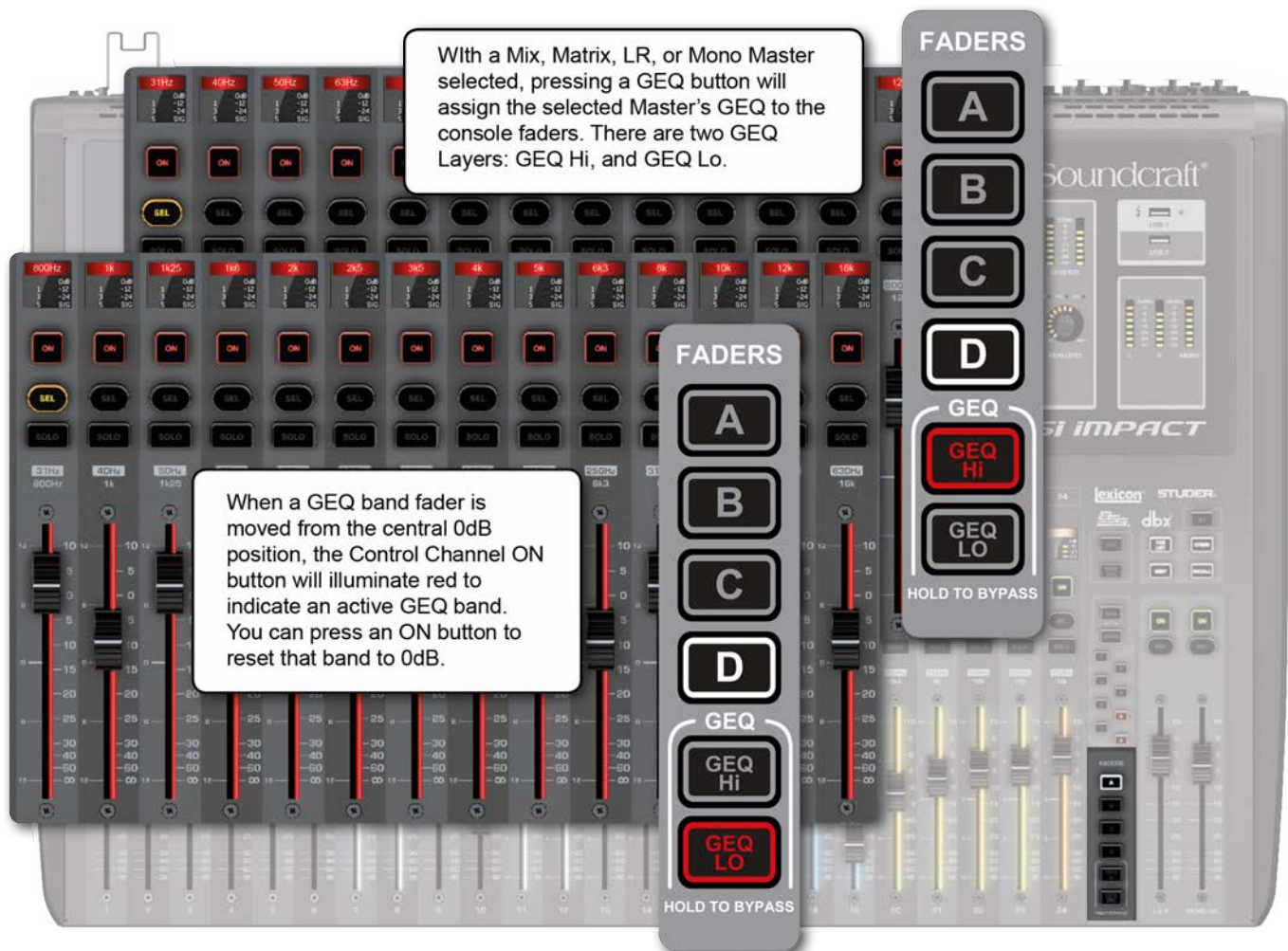
GEQ Mode (GEQ HI or GEQ LO FADERS button selected): GEQ band gain.

The console uses motorised faders to recall position when switching Fader Layers and so on.
If a Control Channel is unassigned, the fader will resist movement.



DSP ELEMENTS > GRAPHIC EQ (GEQ)

28-Band Graphic Equalisers (GEQs) are available to all Output Masters on the console: Mix Bus, Matrix Bus, and Left/Right and Mono/Centre Bus Masters. All Masters can run GEQs simultaneously.



When any output channel is selected, the GEQ LO and GEQ HI buttons (FADERS button group) will assign 14 bands to the Control Channel Faders, colour-coded with red FaderGlow. Faders are centre (0dB position) detented with in use as GEQ bands.

The Bands for High and Low GEQ sections are marked above the relevant Faders and Function Focus will activate when a band is adjusted.

When a band is moved from its zero position (0dB) the Control Channel ON button will light red to show that band is active. You can press a red ON button to 'zero' that band.

A channel's Graphic EQ setting does not affect the Touch Screen EQ response graphic (EQ Main Menu button).

DSP ELEMENTS > GRAPHIC EQ (GEQ)



GEQ HI

Press to assign the 14 'high' GEQ bands (800Hz - 16kHz) to the Control Channel Faders.



An output channel (Mix Bus, Matrix Bus, LR / Mono bus masters) must be selected for this button to have any effect.



GEQ LO

Press to assign the 14 'low' GEQ bands (31Hz - 630Hz) to the Control Channel Faders.



An output channel (Mix Bus, Matrix Bus, LR / Mono bus masters) must be selected for this button to have any effect.



ON (red)

Lighted red to indicate an active (non-zero) GEQ band. Press to 'zero' that band.

This ON button mode is only active while GEQ is assigned to the faders.



CLR + GEQ

'Zero' all bands in the active GEQ.

Hold CLR and press either the GEQ HI or GEQ LO buttons to 'zero' (set to 0dB) all bands (both high and low).



FADER

Adjust the level of the assigned GEQ band.

The GEQ scale is shown on the left of the fader - +/-15dB, above and below a centre detented 0dB position. GEQ FaderGlow is Red. The centre frequency of each band is shown in the Channel Name LCD.



MIX FEATURES

Si Impact Mix Features include mix functions outside the normal audio signal path: Mute Groups, VCA Groups, Copy and Paste, Interrogate, the Solo system, Monitoring, and the CLR and ALT + CLR facilities.

8.1: Mute Groups

Set up groups of channels that can be muted with a single button press. You can create up to eight mute groups, operated by the Mute/VCA Group Master buttons 1-8. While not in VCA setup mode, the buttons are Mute Group selectors. Mute groups are cumulative, so activating a second Mute Group Master will add those channels to the number of muted channels.

8.2: VCA Groups

Set up groups of channels with faders controlled by a VCA Master fader (which is assigned to a Control Channel). You can create up to eight VCA Groups using the VCA SETUP button and the Mute/VCA group Master buttons 1-8.

8.3: Copy & Paste

Copy then Paste whole channels, channel sections, FX settings, and Mix bus, FX send, and Matrix bus mixes. Press the PASTE button in the Touch Screen Main Menu to begin the process.

8.4: Audio Interrogate

Interrogate and change the status of ACS button across every channel simply by pressing and holding that button. For example, check the status of all channels in one go! Press and hold the button to enter Interrogate mode.

8.5: Solo System

Listen to individual channels on the monitor mix or main mix (Solo In Place). The automatic solo mode function chooses PFL or AFL depending on where one or more channels are soloed.

8.6: Monitoring

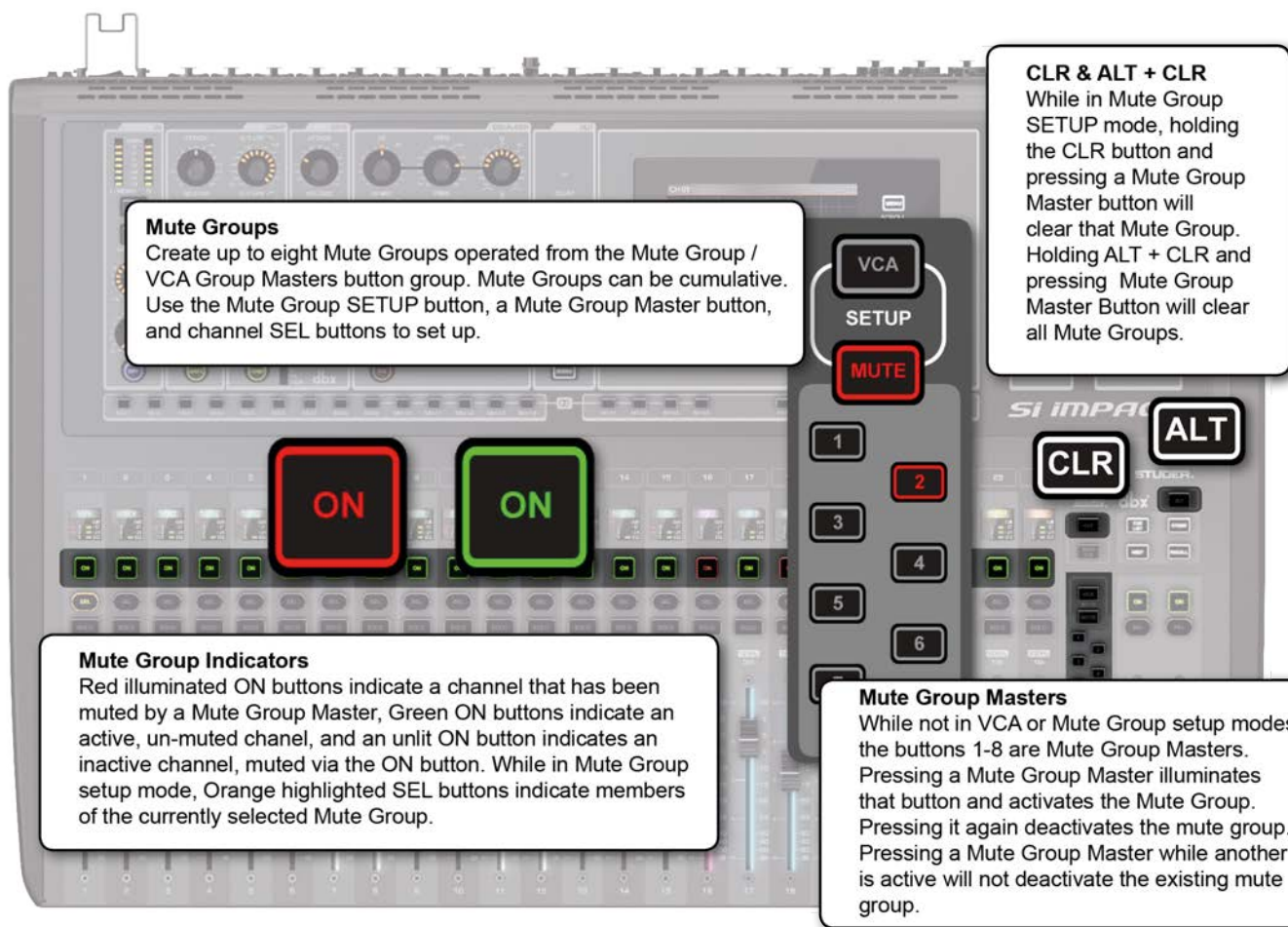
The Engineer's mix. Solo system integration, delay, mono check, and patchable outputs,

8.7: CLR & ALT + CLR

Special modifier buttons for clearing or resetting individual channel settings or settings across the whole console.

MIX FEATURES > MUTE GROUPS

Mute Groups enable group-muting of selected channels at any time. Create up to eight Mute Groups operated from the Mute/VCA Group Masters button group 1-8. Mute Groups can be cumulative. While not in VCA or MUTE setup modes, the buttons are always Mute Group Masters.



Mute Groups
Create up to eight Mute Groups operated from the Mute Group / VCA Group Masters button group. Mute Groups can be cumulative. Use the Mute Group SETUP button, a Mute Group Master button, and channel SEL buttons to set up.

CLR & ALT + CLR
While in Mute Group SETUP mode, holding the CLR button and pressing a Mute Group Master button will clear that Mute Group. Holding ALT + CLR and pressing Mute Group Master Button will clear all Mute Groups.

Mute Group Indicators
Red illuminated ON buttons indicate a channel that has been muted by a Mute Group Master, Green ON buttons indicate an active, un-muted channel, and an unlit ON button indicates an inactive channel, muted via the ON button. While in Mute Group setup mode, Orange highlighted SEL buttons indicate members of the currently selected Mute Group.

Mute Group Masters
While not in VCA or Mute Group setup modes, the buttons 1-8 are Mute Group Masters. Pressing a Mute Group Master illuminates that button and activates the Mute Group. Pressing it again deactivates the mute group. Pressing a Mute Group Master while another is active will not deactivate the existing mute group.



MUTE - Mute Group Setup

Enter Mute Group SETUP mode or hold Interrogate Mute Groups



This mode allows you to configure Mute Group assignments in conjunction with the Mute Group Masters' buttons 1-8. The button illuminates Red when active.

To 'Interrogate' Mute Groups, press and hold this button. The Channel Name screens on any Control Channels that are members of a Mute Group will glow red and display the Mute Group Master.



Mute Group Master

Select a Mute Group



Press a Mute Group Master button to activate or deactivate a Mute Group either in normal or SETUP mode. In normal operation, Mute Groups can be selected cumulatively.

MIX FEATURES > MUTE GROUPS



SEL

Select Control Channels.

While in Mute Group SETUP mode, with a Mute Group Master active, use the Control Channel SEL buttons to choose which channels should belong to that Mute Group. Orange highlighted SEL buttons indicate members of the currently selected Mute Group.



CLR

Clear Selection.

While in Mute Group Setup mode, holding the CLR button and pressing a Mute Group Master button will clear that Mute Group.



ALT + CLR

Clear all.

While in Mute Group Setup mode, holding ALT + CLR and pressing Mute Group Master Button will clear all Mute Groups.



ON

Mute status indication.

Red illuminated ON buttons indicate a channel that has been muted by a Mute Group Master, Green ON buttons indicate an active, un-muted channel, and an unlit ON button indicates an inactive channel, muted via the ON button.



MIX FEATURES > VCA GROUPS

VCA Groups allow you to control groups of Input Channels from a single VCA Master. For example, you could put the whole drum kit under the control of a single VCA Master, or if you have a multiple mics on a guitar cabinet you could set the ratios with individual channels and then create a Guitar VCA Master - move the VCA Master Channel and all Group Member levels will be 'offset' from current levels by the VCA Master level.

Mute Groups

Create up to eight VCA Groups. Each one is a group of selected Input channels, with a group fader level offset and Mute function operated from single VCA Group Master Faders.

CLR & ALT + CLR

While in VCA Group SETUP mode, holding the CLR button and pressing a VCA Group Master button will clear that VCA Group. Holding ALT + CLR and pressing a VCA Group Master Button will clear all VCA Groups.

SEL

VCA Group Masters

While in VCA Set-up mode, with a VCA Group 1-8 selected, use Control Channel SEL buttons to add Input channels to the selected VCA Group. While not in VCA or Mute Group setup modes, the buttons 1-8 are Mute Group Masters.

VCA Master Faders

A Control Channel assigned as a VCA Master will use FaderGlow Blue.



MIX FEATURES > VCA GROUPS

The Si Impact has eight VCA Groups available, setup with the VCA Setup button and the Mute/VCA button Group. Simply press the VCA Setup button, select a VCA Master 1-8, then use the SEL buttons to allocate channels to the group.

- Channels can be members of more than one VCA group.
- You can clear VCA Groups with the CLR (single Group) and ALT + CLR (All Groups) modifiers.
- You can name VCA Masters by selecting a VCA Master Control Channel then touching the Touch Screen Main Menu INPUTS & VCA menu.
- Active controls on a VCA Group Master are the Fader and the On (Mute) controls.
- VCA Masters 1-8 are available for allocation to Control Channels in the same way as other channel types (see section 3.2.1 for more on this) - FaderGlow colour Blue.
- See below for all VCA set-up controls, and VCA Group Master Control Channel controls.

NOTE: The VCA master fader works as an offset to the current channel faders (does not move the member faders), so it's a good idea to set group members, and the Master to nominal levels. When assigned, VCA Master Faders start at 0dB.



VCA - VCA Group Setup

Enter VCA Group SETUP mode or hold Interrogate VCA Groups.



This mode allows you to both create and clear (CLR) VCA Groups. The button illuminates Red when active. Choose a VCA Group button 1-8 to set it up.

To 'Interrogate' VCA Groups, press and hold this button. The Channel Name screens on any Control Channels that are members of a VCA Group will glow blue and display the VCA Group Master numbers.



VCA Group Master

Select a VCA Group.

When VCA Setup mode is active, use buttons 1-8 to choose a VCA Group to set up. Use the Control Channel SEL buttons to activate / deactivate VCA group members.



SEL

Select Control Channels.

While in VCA Group SETUP mode, with a VCA Group Master number button selected, use the Control Channel SEL buttons to choose which channels should belong to that VCA Group. Orange highlighted SEL buttons indicate members of the currently selected VCA Group.



MIX FEATURES > VCA GROUPS



CLR

Clear Selection.

While in VCA Group Setup mode, holding the CLR button and pressing a VCA Group Master button 1-8 will clear that VCA Group.



ALT + CLR

Clear all.

While in VCA Group Setup mode, holding ALT + CLR and pressing a VCA Group Master Button 1-8 will clear all VCA Groups.



ON

VCA Group / Mute status indication.

Red illuminated ON buttons indicate a channel that has either been muted by a VCA Master or a Mute Group Master. Green ON buttons indicate an active, un-muted channel, and an unlit ON button indicates an inactive channel, muted via the ON button.



VCA Master Fader

Offset the level of VCA Group Member Channels.

The VCA Master Faders, by default, are allocated to Fader Layer C. They can be assigned to another other Control Channel via the FADER LAYERS menu (see section 3.1).

A VCA Master offsets the level of all members of the VCA Group. The Member faders will not move.



MIX FEATURES > COPY AND PASTE

This facility allows almost any processing section to be copied easily and quickly from a channel or bus and pasted to another channel or bus. You can also copy and paste the internal Lexicon FX settings and Aux, FX Send, and Matrix mixes.



When you press COPY PASTE (Touch Screen Main Menu), or when you reselect a channel or bus while the COPY PASTE mode is active, the console's clipboard captures the state of that selection. If you have a channel selected, that channel's processing (except GAIN or 48V status') is copied; if you have a bus mix selected via the FADER FOLLOW (tOTEM) buttons, that bus mix is copied.



COPY PASTE

Copies the selected element to the console's clipboard.

Select a channel or Mix Bus to copy those to the clipboard. FX settings are selected by pressing the FX button while in Copy-Paste mode.



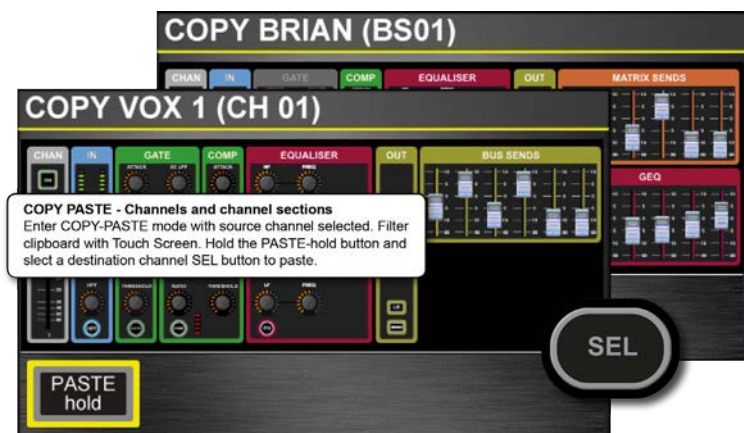
PASTE-HOLD

Hold and select a destination to paste the clipboard.

To paste DSP Channel settings, touch a SEL button, to paste a complete Mix Bus mix, touch a tOTEM (FADER FOLLOW) button, and to paste FX settings, touch the corresponding FX 1-4 tOTEM button (see following examples).



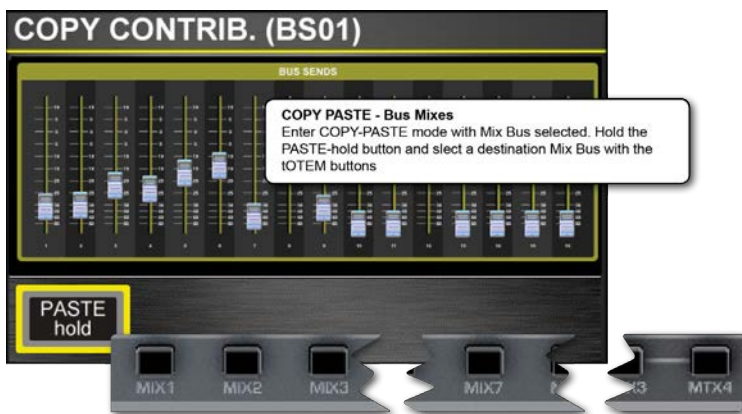
MIX FEATURES > COPY AND PASTE



DSP Channel COPY-PASTE

With a DSP channel (Input Channel or Mix/Matrix Bus Master) selected, COPY PASTE mode will display a version of the ACS (with GEQ for Bus Masters). By touching sections in this Touch Screen display you can remove individual sections from the paste operation. To select a single section only, touch and hold that section in the Touch Screen.

To paste channels and channel selections, touch and hold the PASTE-hold Touch Screen button and choose another channel with its Control Channel SEL button.



Mix Bus COPY-PASTE

With a tOTEM button selected you can use COPY PASTE mode to copy and paste an entire MIX, MTX, or FX Bus Mix. For example, you could copy the MIX 1 contribution levels from all Input Channels and paste those levels as a MIX 2 mix). When you touch COPY PASTE, the mix to be copy-pasted will be shown in the Touch Screen display.

To paste a Bus mix, touch and hold the PASTE-hold Touch Screen button and choose another Bus mix via with the tOTEM buttons.



FX COPY-PASTE

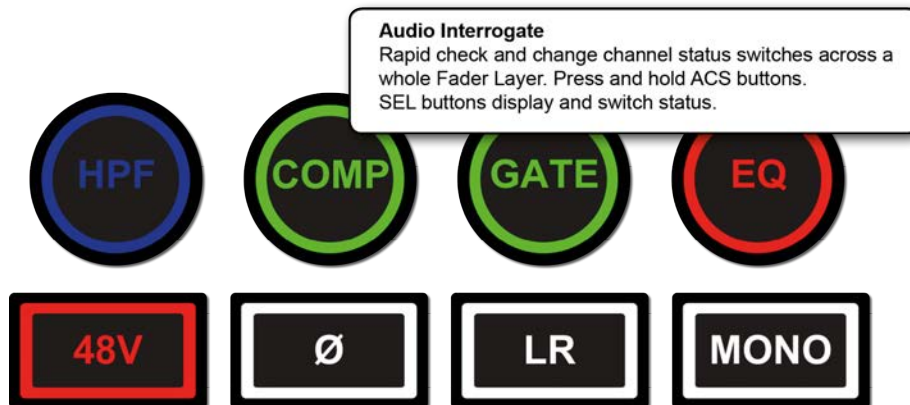
To copy and paste settings between the four Lexicon processors, start by pressing the round FX button while in COPY-PASTE mode. This will display the four processors in the Touch Screen.

Select the processor you want to COPY - it will be highlighted in blue.

To paste, press and hold the Touch Screen PASTE-hold button, the select another processor with the four FX tOTEM buttons - FX 1 - FX 4.

MIX FEATURES > AUDIO INTERROGATE

Audio Interrogate is a powerful method of checking and changing a particular switch status across all channels on the currently selected fader layer. For example, you can check at a glance which channels are routed to the main LR mix bus and change that status rapidly for all visible channels.



Audio Interrogate works for all status buttons on the Assignable Channel Strip:

- 48v ON/OFF
- Phase Reverse ON/OFF
- HPF IN/OUT
- GATE IN/OUT
- COMPRESSOR IN/OUT
- EQ IN/OUT
- LR routing ON/OFF
- MONO routing ON/OFF

To Interrogate an ACS switch status:

- 1) Select a Fader Layer (FADERS) relevant to the switch status you wish to interrogate (for example, to interrogate LR routing of input channels, the current Fader Layer must include input channels).
- 2) Press and hold the ACS button for the chosen function (HPF, GATE, EQ, LR, and so on).

The SEL (Select) buttons of any channels where that function is active will light.

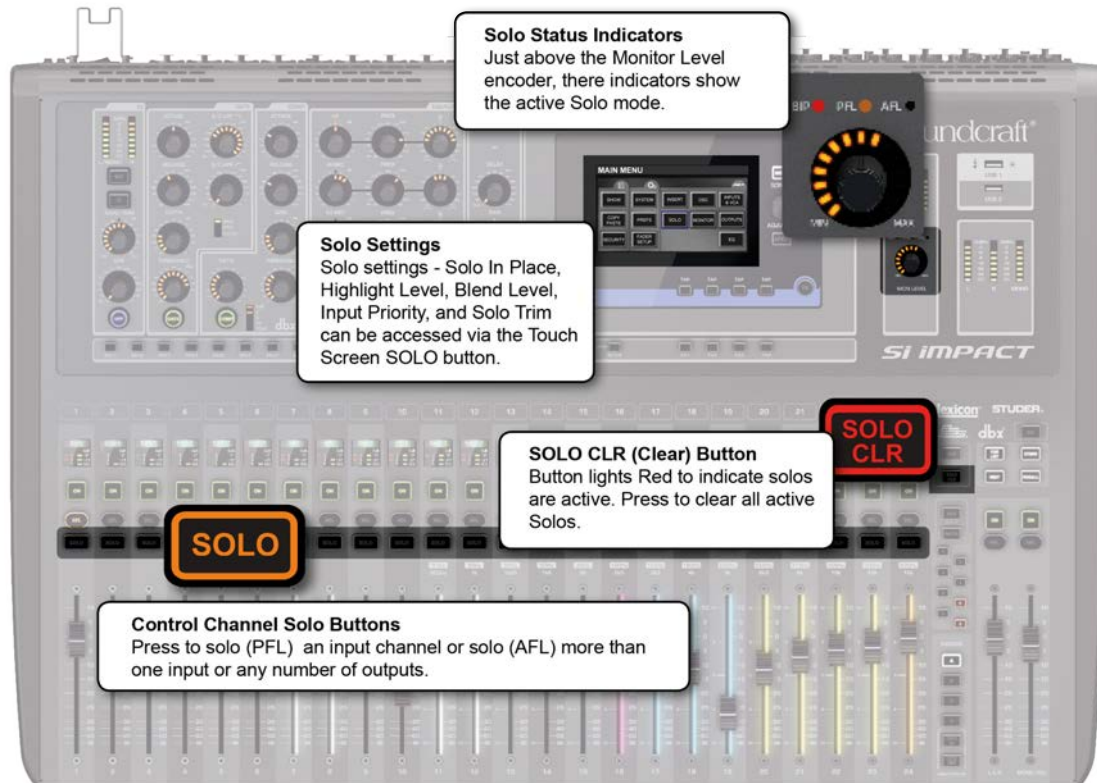
- 3) While holding the relevant ACS button, you can use the SEL buttons across that Fader Layer to change the status for each channel.

For example, if you select a Fader Layer containing input channels and you hold the 48V button down, the SEL buttons of any channels that have 48V Phantom Power enabled will illuminate. If you continue to hold the 48V button, you can then press the channel SEL buttons across the Fader Layer to toggle 48V on or off for each channel.

*** Mute and VCA Group Interrogate:** Mute and VCA Groups can be interrogated by holding the VCA or MUTE setup buttons. The Channel Name LCD screens will show group members with colour and group numbers. You cannot change Mute or VCA Group settings via interrogate (see sections 8.1 and 8.2).

MIX FEATURES > SOLO SYSTEM

Solo provides a way of monitoring and checking individual channels and groups of channels quickly by routing only the 'soloed' channels either to the monitoring system (normal operation) or to the main mix outputs (Solo In Place - SIP).



There are two main types of SOLO: PFL (Pre Fade Listen) and AFL (After Fade Listen). The difference between the two is the 'tap' where the solo source is taken from in the selected channel - pre- or post-fader. You can set whether Solos 'accumulate' (pressing a Solo button does not cancel other Solos) or 'Auto-Cancel' (pressing any solo cancels any other active solo) in the Solo Settings Menu.

The console has an 'AUTO' Input Solo mode (default) that uses intelligent automatic soloing to provide the best source for any given task or SOLO key operation. If only a single input channel is soloed then PFL routing will be used. If two or more input channels or any output channel are soloed then AFL routing will be used. You can also set the Input Solo Mode as PFL only, or AFL only.

Highlight and Blend settings in the Solo Settings menu allow control 'background' levels. 'Highlight' allows a soloed channel to stand out by attenuating other soloed channels by the required amount. It is activated by pressing and holding a Solo button. 'Blend' sets an attenuation level for the whole monitor source so you can dial in a certain amount of background with any soloed channels.

Solo In Place (SIP) is a Solo mode that routes the soloed signal to the main mix outputs. This can be useful, for example, during sound check where you want to quickly select specific sources for checking. The Solo In Place mode is activated via the Solo Settings Menu (Touch Screen) to prevent accidental activation during performance.

WARNING: Solo In Place Mode will interrupt the Main Mix outputs. Do not activate during performance.

MIX FEATURES > SOLO SYSTEM



SOLO

Press to solo the assigned channel

Normal button behaviour is 'latching' (press on - press off). Press and hold a SOLO button for momentary (non-latching) behaviour. Press and hold an active SOLO button to use the Highlight feature, which highlights a soloed channel by attenuating other soloed channels. SOLO buttons light up orange when active.



SOLO CLR

Press to clear any active solos.

Button lights up Red to show there are active solos.



Solo Status Indicators

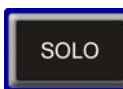
Indicators light to show Solo mode / status.

If only a single input channel is soloed then PFL routing will be used. If two or more input channels or any output channel are soloed then AFL routing will be used.



SOLO (Touch Screen)

Access Solo settings menu.



Solo In Place

Switch Solo In Place (SIP) mode On or Off.

Solo In Place routes soloed signals to the main mix outputs rather than the monitor outputs, so it should not be activated during performance. An SIP logo is shown at the top of the Touch Screen when active.



Highlight Level

The attenuation level of the unhighlighted soloed channels while Highlight is active.

With more than one active Solo, press and hold an active SOLO button to use the Highlight feature.

MIX FEATURES > SOLO SYSTEM



Blend Level

The attenuation level of the primary monitor source while a PFL or AFL is active.

The default setting is $-\infty$ (- infinity) resulting in complete mute of the normal monitor source.



Input Priority

Allow input Solos to temporarily override an output AFL.

When active, this allows convenient monitor and control of contributions to a mix. If all active solos are cleared the system reverts to monitoring the active output AFL solos.



Solo Trim

± 10 dB of trim to the level of the Solo bus to the monitor system.

This control is independent of the main monitor level control.



Select Follows Solo

Enable or Disable 'Select Follows Solo' Mode.

When enabled, pressing a Solo button will also select that DSP channel, as if you had pressed the SEL button. It will, for example, assign the ACS to that channel's audio parameters. It will always choose the last DSP Channel soloed.



Input Solo Mode

Set the Input Solo Mode to Auto, AFL, or PFL.

In Auto Mode the console chooses Pre-fade Listen solo (PFL) when only one Input Channel is soloed, or After-Fader Listen (AFL) when more than one Input Channel is soloed. In AFL or PFL mode, only those solo types are used. The PFL bus takes its feed from a DSP channel before the Fader and Mute button; the AFL bus takes its feed from a DSP channel after the Fader and Panning stages.



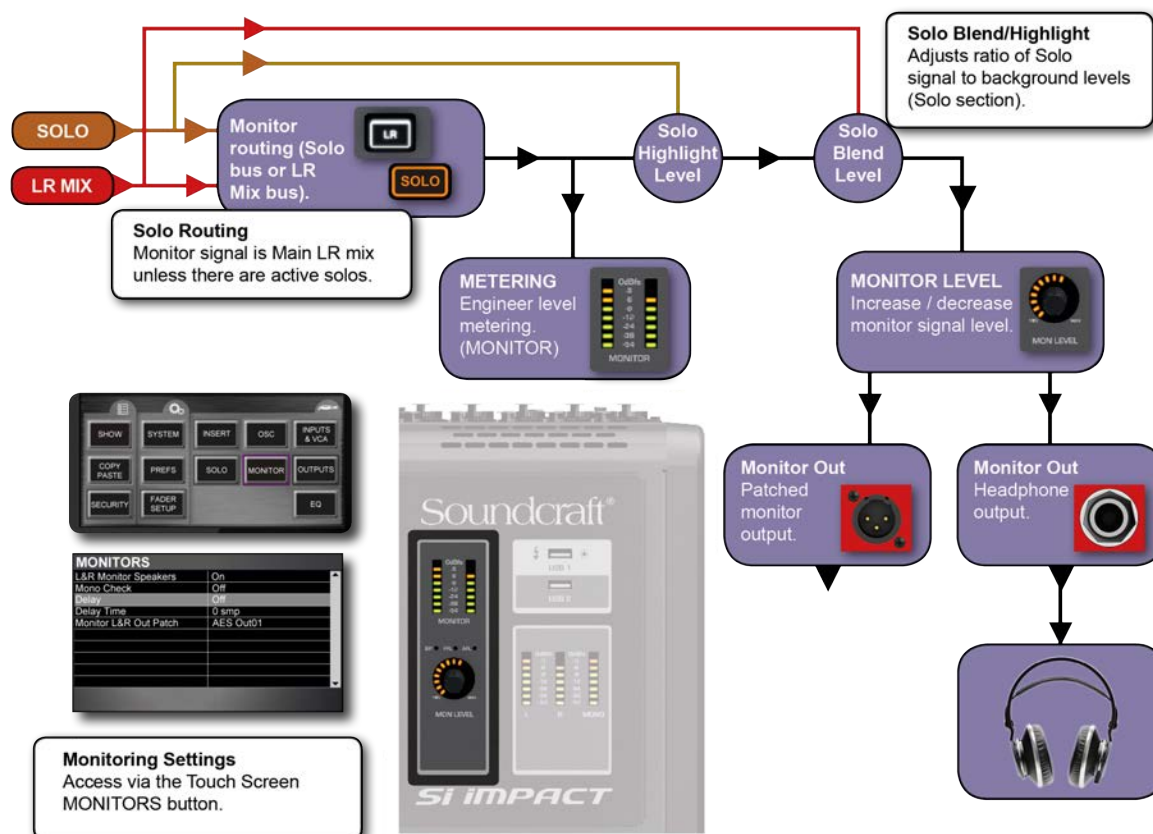
Solo Auto Cancel Mode

Enable or disable the Solo Auto Cancel Mode.

When enabled, pressing any Solo button will cancel any other active Solo (exclusive).

MIX FEATURES > MONITORING

The Si Impact monitoring system is comprehensive, yet simple. The monitoring source (active monitor signal) will normally be the main LR mix, though will switch to any selection made in the Solo system - AFL or PFL busses.



The active monitor signal is always available on the headphones output (located below the front of the console near fader 1). Monitoring level is normally controlled by the MON LEVEL encoder, though Main Fader and Mon Level Encoder functionality can be swapped using the LR/Mon Level Swap parameter in the Monitor Settings Menu. There is also a parallel Monitor Output Patch available allowing the engineer to connect control room speakers or headphone distribution, for example.



MON LEVEL

Adjust the overall monitoring signal level.



MONITORS

Indicates level in the engineer's monitor system

This is normally the LR signal but may be PFL/AFL, or other signal as set in the MONITOR system menus. The scale is dBfs (full scale, digital), so the 0dB level is at clipping.



MIX FEATURES > MONITORING

MONITORS	
L&R Monitor Speakers	On
Mono Check	Off
Delay	Off
Delay Time	0 smp
Monitor L&R Out Patch	AES Out01

Monitoring Settings Menu

You access the Monitor Settings menu by touching the MONITOR Touch Screen button from the Main Menu.



L&R Monitor Speaker

Enable / disable the Monitor Output patch.

Patching for the monitor output is specified in the separate Monitor L&R OutPatch menu item below.



Mono Check

Outputs a mono sum of the stereo monitor signal.

This adds left and right monitor outputs together. A mono check is important when compatibility with mono playback devices is required - some delays and stereo processing can cause mono issues that will not necessarily be obvious when listening in stereo.



Delay

Enable / disable the monitor output delay.

The monitor output delay can be used to synchronise the monitor output with, for example, the Front Of House output, which can be subject to system and distance delays, making monitoring in the same environment difficult.



Delay Time (samples, milliseconds)

Set the Monitor Output delay time.

At 96 Samples, the parameter unit changes to milliseconds (ms)



Monitor L&R Out Patch

Set the physical patching for the monitor output signal.

The Monitor Output patch is additional to the headphones output.



LR/Mon Level Swap

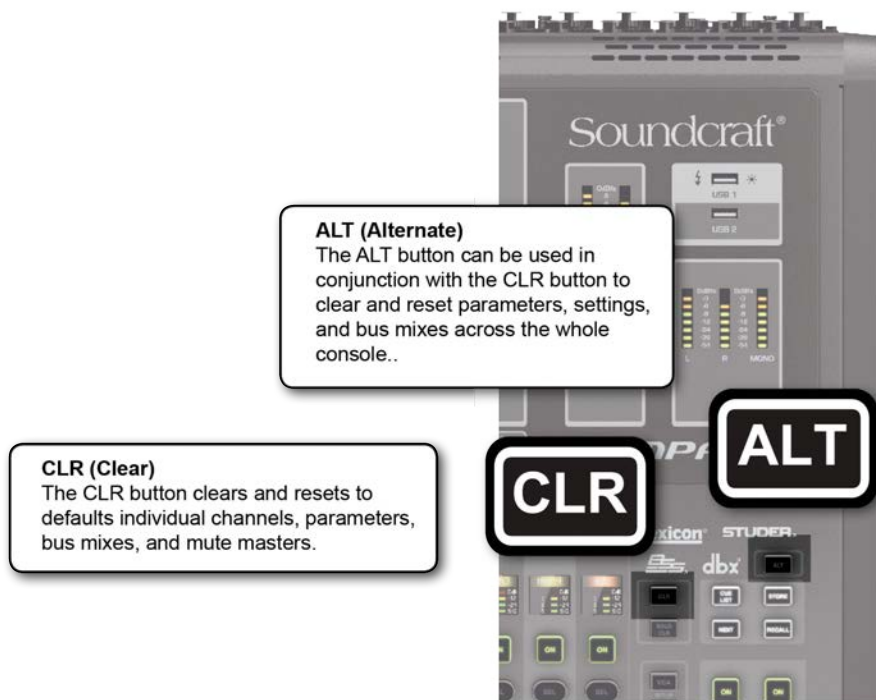
Enable or disable the LR/Mon Level Swap function.

When enabled, this parameter causes the main LR fader to control Monitor level, while the Mon Level Encoder controls the main LR level.

MIX FEATURES > CLR & ALT+CLR

The CLR (Clear) button located to the right of the Channel Faders area is used in conjunction with individual input channels, output channels, channel parameters, and mutes to clear or reset to default.

The ALT button (above-right of LRM Mix faders) can be used in conjunction with the CLR button to clear or reset parameters, channels, and bus mixes across the whole of the console.



CLR Functions

CLR + SEL button (Channels)

Reset all audio parameters within the channel or bus to the factory defaults (does not affect functions such as SOLO, bus type, names patching and mute assignment, or preamp gain).

CLR + HPF (ACS)

Reset HPF setting for the currently selected channel back to default.

CLR + EQ (ACS)

Reset all EQ section parameters for the currently selected channel.

CLR + GATE (ACS)

Reset all Gate section parameters for the currently selected channel.

CLR + COMP (ACS)

Reset all COMPRESSOR parameters for the currently selected channel.

MIX FEATURES > CLR & ALT+CLR

CLR + GEQ HI/LO (FADERS)

Reset all Graphic EQ levels to 0dB for the currently selected channel. Only works where GEQ is available (output / bus channels).

CLR + tOTEM (FADER FOLLOW) button

Reset all contributions and ON status from channels or buses to the selected bus back to factory defaults.

CLR + Mute Master 1-8

While in MUTE setup mode: Clear channel mute assignments to the selected Mute Master.

CLR + VCA Master 1-8

While in VCA setup mode: Clear Fader assignments to the selected VCA Master.

ALT + CLR Functions**ALT + CLR + SEL**

Reset all audio parameters in all like-for-like channels across the whole console (does not affect functions such as SOLO, bus type, names patching and mute assignment, or preamp gain).

ALT + CLR + EQ

Clear all EQ section parameters across the whole console (on ALL channels).

ALT + CLR + HPF

Reset all High Pass Filters across the whole console to default.

ALT + CLR + COMP

Clear all Compressor section parameters across the whole console.

ALT + CLR + GATE

Clear all GATE section parameters across the whole console.

ALT + CLR + PHASE

Resets the phase to Off across the whole console.

ALT + CLR + LR

Resets all LR routing to Off across the whole console.

ALT + CLR + MONO

Resets all MONO routing to Off across the whole console.

MIX FEATURES > CLR & ALT+CLR**ALT + CLR + Any MIX tOTEM button (MIX 1-14)**

Resets all channels' contributions to all 14 Mix busses to zero. It Does not affect the Auxiliary Mix bus master channels or master levels.

ALT + CLR + Any FX tOTEM button (FX 1-14)

Resets all channels' contributions to all four Lexicon FX Send busses to zero. It Does not affect the FX Send bus master channels or master levels.

ALT + CLR + Any MTX tOTEM button (MTX 1-14)

Resets all channels' contributions to all four Matrix busses to zero. It Does not affect the Matrix bus master channels or master levels.

ALT + CLR + Any Mute Master Button

While in MUTE setup mode: Clear channel mute assignments to all Mute Masters.

ALT + CLR + Any VCA Master Button

While in VCA setup mode: Clear channel fader assignments to all VCA Masters.

Other ALT Button Functions

Though not related to the CLR (Clear) function, the following ALT functions are included for completeness, though they are also included in the relevant sections of this manual.

ALT + ON

Sets the selected mix send (fader) to unity.

ALT + NEXT

Scrolls and activates the previous cue in the cue list.

SHOWS, CUELIST, AND SNAPSHOTS

The console file system uses the Show as it's basic file. The Show contains all console settings, plus the Cuelist. The Cuelist contains recallable Cues that contain Snapshots of console settings, plus automation functionality (HiQnet events).

MAIN MENU

SHOW SYSTEM INSERT

COPY PASTE SECURITY

EDIT SHOW

Show Name

Input Recall Isolate	
- Mic Gain	
- Phase/Delay/48V/Name	Isolate
- Filters	
- EQ	
- Compressor	
- Gate	

LOAD SAVE AS RESET CONFIG

The EDIT SHOW menu provides access to all the Show File operations and global isolate settings.

Note: Global Isolate settings protect existing settings from being affected by the automation (snapshot recall), not Show loading.

Shows can be saved on the console itself, or to a USB memory stick for transfer and backup. You can also load shows created in the Offline Editor software.

CUE LIST - "Cue 1" active

001	Show Default	
002	Emergency	
003	Cue 1	
004	Cue 2	
005	Cue 3	

UPDATE EDIT CUE MOVE ^ MOVE v DELETE

MENU SCROLL ADJUST APPLY

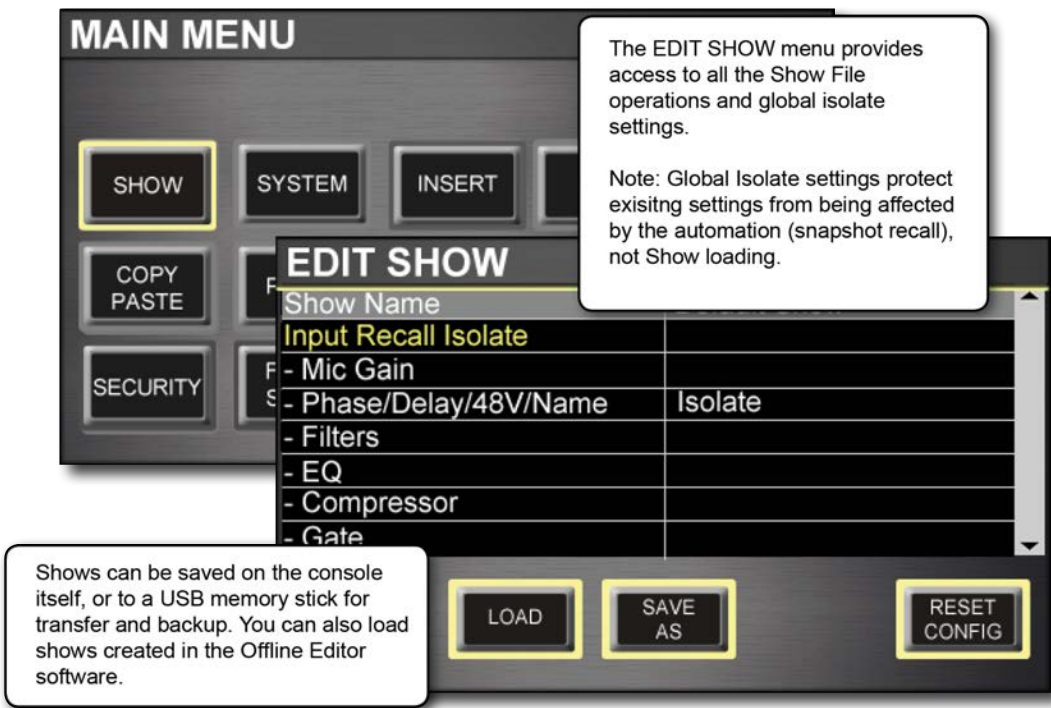
The Cuelist columns are Cue Number, Snapshot Name, and HiQnet Enabled.

Pressing the CUE LIST button will bring up the Cuelist Touch Screen interface with more details Cuelist and Cue editing functionality.

The Cuelist button Group controls the Cuelist navigation, snapshot storage and cue recall. ALT+NEXT will scroll and activate the previous cue.

SHOWS, CUELIST, SNAPSHOTS > SHOWS

A Show is an entire console setup including Cuelist and associated Snapshots. Shows can be saved, loaded, and created in the EDIT SHOW Touch Screen Menu. You can also reset the I/O configuration of the console through the EDIT SHOW Touch Screen Menu. The console's USB port allows external storage of Shows, as well as transfer between systems and the Offline Editor software.



The EDIT SHOW menu also provides access to the Global Isolate filter settings. The Isolate system allows you to isolate parameters from console automation (snapshot recall rather than Show loading).



NEW SHOW

Create a new Show.

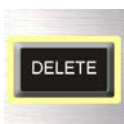


A new show deletes all cues and their associated events but retains names, audio settings, patches, and similar since there is a high probability these will be re-used in the 'new show'. The system will provide a warning the action will overwrite the current show and allows the action to be aborted.



DELETE

Initiates the deletion of a Show File or Folder.



This button brings up the file navigation screen so you can navigate to the file or folder you wish to delete. Pressing the APPLY button will confirm the deletion. The system will require an additional confirmation of the action before any delete action is invoked and allows the action to be aborted. It is not possible to delete a folder containing files.

SHOWS, CUELIST, SNAPSHOTS > SHOWS



LOAD

Initiate the Load Show process.



You can navigate the internal file system (MMC) or USB key (if present) and select a Show File to load by pressing the APPLY button. The system will provide a warning that the action will overwrite the current show and allows the action to be aborted.



SAVE AS

Initiate the process of saving the current show.



When you press SAVE, the QWERTY keyboard is shown with the current show name. You can continue the save action with the current name (and overwrite) or change the name to create a new show file. Press APPLY to confirm the name and navigate the file system to confirm the save location.



RESET CONFIG

Re-establish the system configuration.



Clears the console database of any option cards or external I/O systems that may have been attached to the console then forces a 're-discovery' of any installed option cards or connected I/O system, such as a Soundcraft Stagebox. The system will provide a warning that the action will overwrite the current configuration database and allow the action to be aborted.



Show Name

Name the current show.

Touching the value field will bring up a QWERTY keyboard for editing the name of the show. Press the APPLY button to confirm.



Global Isolate Filters

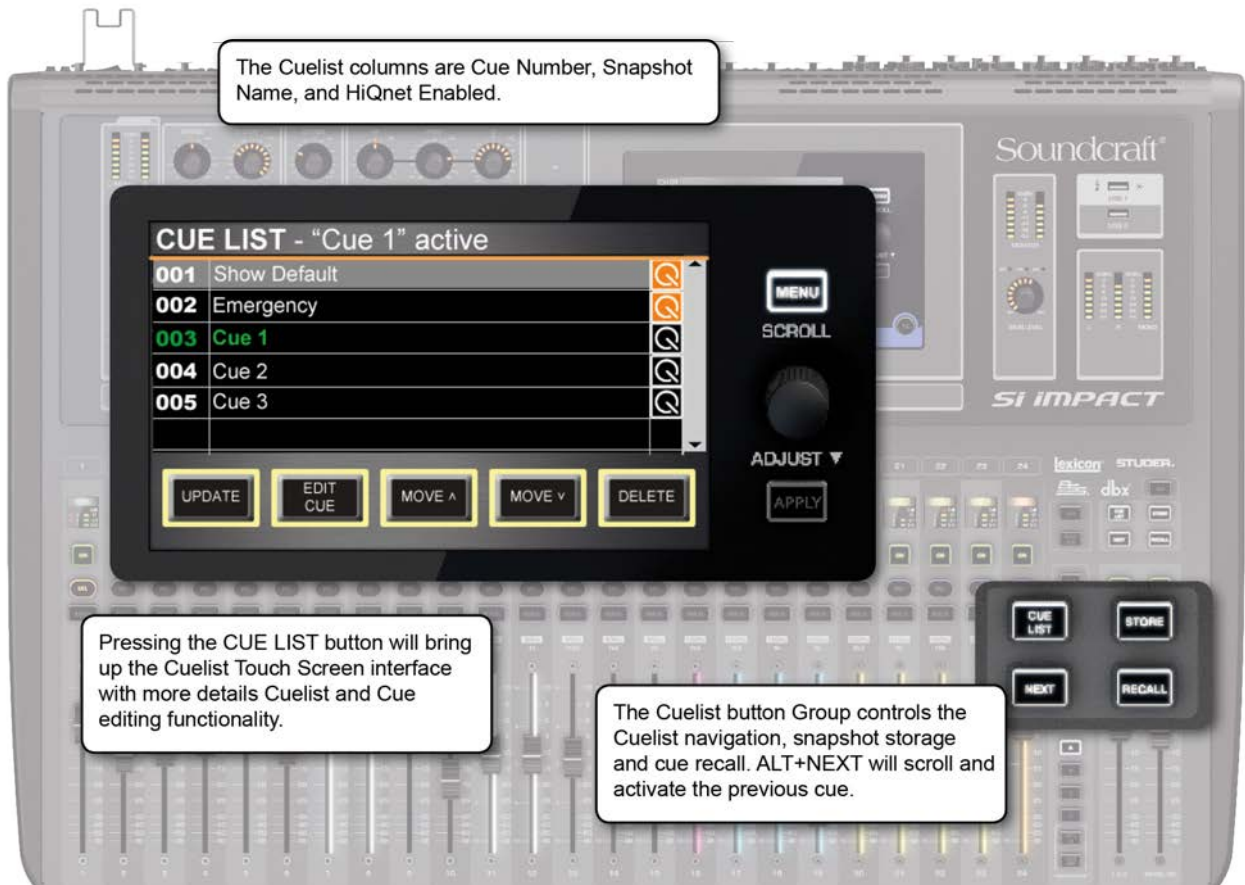
Select and Isolate parameters from recall by the automation system.

If a parameter or group of parameters are set to 'Isolate', they will not be changed from the current setting when a new snapshot is recalled, even if the snapshot has a different setting. Isolate settings for individual channels are available via the INPUTS and OUTPUTS menu. NOTE: All parameters are saved with a snapshot, regardless of the any Isolate settings.

Please note: There are also per-channel Isolates in the INPUTS & VCA and OUTPUTS menus.

SHOWS, CUELIST > CUELIST & SNAPSHOTS

The Si Impact incorporates a comprehensive Cuelist and Snapshot automation system for fast access to preset console states and for working with other performance systems via Harman’s HiQnet.



A snapshot is a ‘picture’ of the entire console state - all settings, patching, routing, and so on. A cue is essentially a snapshot of the console’s state, plus a HiQnet Transmit (send a HiQnet venue preset event).

When you store a cue, you also take a snapshot to be stored with that cue. The console’s Cuelist is a list of cues that can be recalled when required. The Cuelist is stored within a Show (see 9.1).

The primary snapshot/cue controls are the Cuelist button group: CUE LIST, STORE, NEXT, and RECALL. These are located just above the main Left/Right and Mono Master Control Channels. The CUE LIST button gives access to the detailed Cuelist editing and functionality on the Touch Screen.

Please Note: Isolate filters (isolating parameters and channels from automation / Cue recall) are set elsewhere. The Global Isolates are available in the SHOW menu, and channel isolates are set in the INPUTS / OUTPUTS menus.

SHOWS, CUELIST > CUELIST & SNAPSHOTS



CUE LIST

Bring up the Cuelist screen in the console Touch Screen.



This gives access to Cuelist editorial, and Cue editing functionality. There are four columns in the main Cuelist: Cue Number, Snapshot Name, and HiQnet Status. Cues are colour-coded according to: Green text: Currently loaded / Current Cue; White text: NEXT Cue (will be loaded with NEXT button); Grey Text: Inactive Cue; Grey Highlight/Cursor: RECALL Cue (will be loaded with the RECALL button or by pressing the Touch Screen Encoder).



STORE

Store the current snapshot in the Cuelist.



The Snapshot will be added to the end of the Cuelist and named automatically "Unnamed Snapshot n" where 'n' is the snapshot's numbered position in the Cuelist. Remember that the number in the snapshot name and the order of snapshots can change, so the number in the snapshot name and the Cue number will not necessarily correlate after re-ordering and re-naming.



RECALL

Load the currently highlighted Cue



Pressing the Touch Screen Encoder will also load the currently highlighted Cue.



NEXT

Load the Next Cue.



The Next Cue will be shown in white text in the Cuelist.



ALT + NEXT

Load the previous Cue.



The previous cue will be the one numerically previous to the currently selected one. That is, if Cue Number 5 is active, the 'previous' Cue will be Cue Number 4 - not the previously loaded Cue, if that is different.

SHOWS, CUELIST > CUELIST & SNAPSHOTS



UPDATE

Update the currently active Cue with the current Snapshot.

Useful for editing Cues as they are used. When you press UPDATE confirmation will be required in the Touch Screen as the action will overwrite the current Cue.



EDIT CUE

Edit the Cue details in the Touch Screen.

Includes Snapshot Name and HiQnet settings. See section 9.2.1 for more detail.



MOVE UP

Move the currently highlighted Cue up one in the Cue List.

This action affects the currently highlighted Cue, which is not necessarily the currently active Cue. 'Up' means 'to the next lower numbered Cue Number'.



MOVE DOWN

Move the currently highlighted Cue down one in the Cue List.

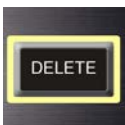
This action affects the currently highlighted Cue, which is not necessarily the currently active Cue. 'Down' means 'to the next higher numbered Cue Number'.



DELETE

Delete the currently highlighted Cue.

This action affects the currently highlighted Cue, which is not necessarily the currently active Cue. Confirmation will be required in the Touch Screen.



SHOWS, CUELIST > CUELIST & SNAPSHOTS



HiQnet Status

Highlighted orange if there is an active HiQnet transmit active in the Cue.



SHOWS, CUELIST > CUELIST > EDIT CUE

By touching the EDIT CUE Touch Screen button in the Cue List display you access more detail, including the Cue Name, and HiQnet automation parameters. HiQnet is a network protocol, developed by Harman Pro for communications and control between audio system components. The console can send HiQnet venue presets when Cues are recalled.

EDIT CUE	
Cue Name	Snapshot 1
HiQnet Transmit	
- Venue Recall	Off
- Venue Number	1



Cue Name

Edit the name of the current Snapshot / Cue.

Brings up the Touch Screen QWERTY keyboard for entering / editing the Cue Name.



HiQnet Venue Recall

Set Venue Recall On or Off for the Cue. Console network settings, including IP settings and HiQnet Enable and Address options can be found in the Touch Screen SYSTEM menu - reference chapter 11.

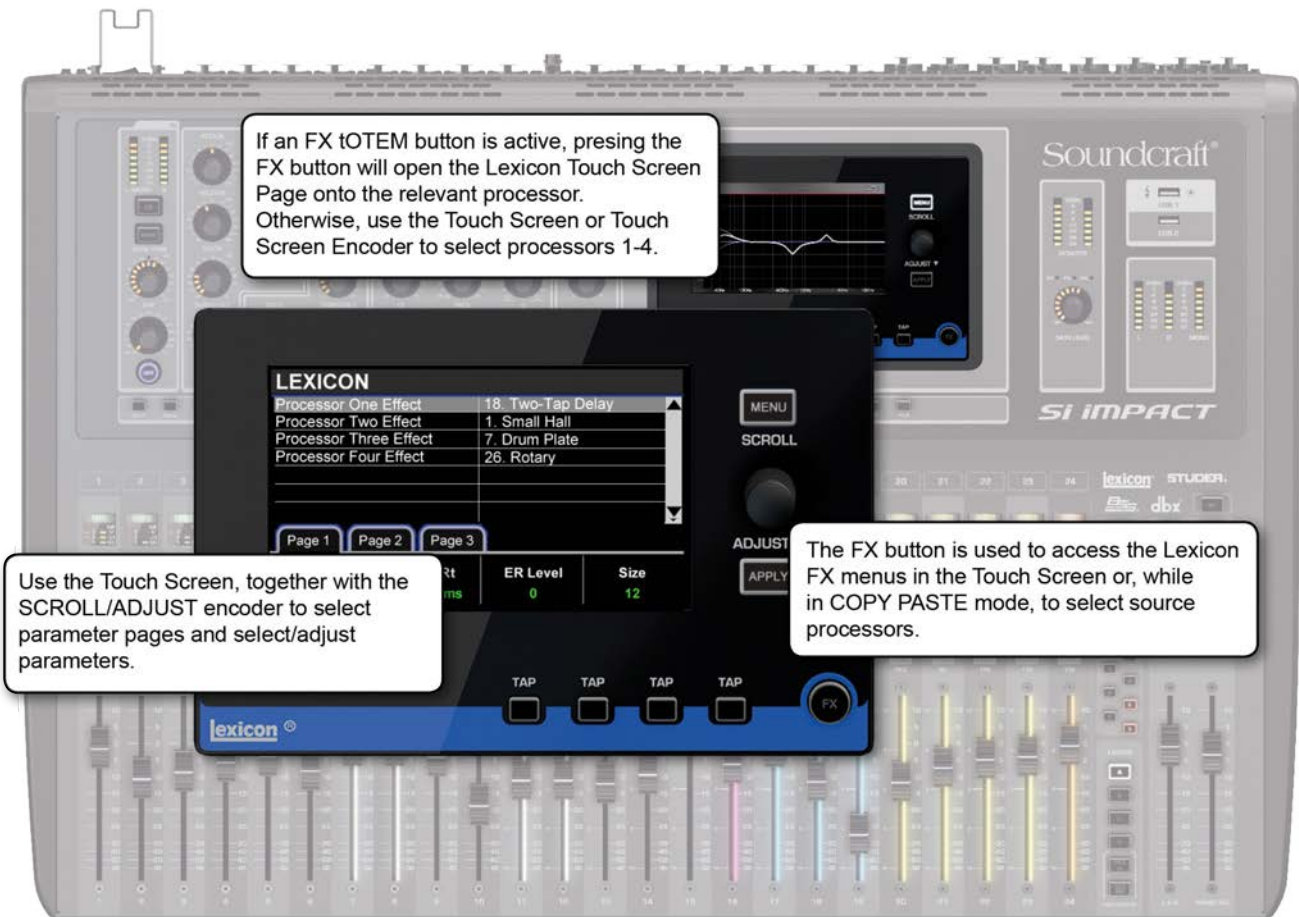


HiQnet Venue Number

Set the transmitted Venue number for this Cue.

LEXICON FX

The console comes with four Lexicon FX processors, each with 29 available algorithms. Each FX unit has its own dedicated FX Send Bus, and stereo return path.



Send Routing

Every input channel can contribute to the FX 1-4 send busses, which correspond to the FX unit 1-4 inputs.

Contributions are controlled in the same way as Mix bus contributions, via the FX 1 - 4 tOTEM buttons, which assigns each channel's contribution to the selected bus to its fader. The Stereo Return channel is assigned to the MONO/SEL Control Channel on the right hand end of the console.

Return Routing

The Stereo Input channels, ST 1 - ST 4 are, by default, patched to the Lexicon FX unit 1-4 returns (as per the console's default set-up). For example, Stereo Input ST 1 is patched to LEX-RT1 (FX Processor 1, Lexicon Return Channels 1 and 2); Stereo Input ST 2 is patched to LEX-RT3 (FX Processor 2, Lexicon Return Channels 3 and 4), and so on.

Patching for the Stereo Input channels is via the OUTPUTS Touch Screen menu.

LEXICON FX

Storage

All Parameters from the four FX Units and for all FX Types are stored with console Snapshots. See chapter reference 9.2 for more on the Cuelist and Snapshots.

Copy Paste

Settings can be copied and pasted between processors using the console COPY PASTE function. Touch COPY PASTE in the Touch Screen Main Menu, then press the FX button in the Lexicon control group. The Touch Screen will show the four processors - touch one to copy, then press and hold PASTE-HOLD and touch another processor to Paste.

Control

Pages and parameters are selected directly on the Touch Screen. To adjust a parameter simply select it on the Touch Screen and turn the SCROLL/ADJUST encoder.



FX

Access FX Screen

Access the Lexicon FX menus in the Touch Screen or, while in COPY PASTE mode, select processors for Copy / Paste function.



ADJUST/SCROLL (Touch Screen Control)

Can be used instead of touch to select an FX processor, or adjust a selected parameter.

Parameter adjustment: Touch the parameter on the screen, then adjust with the ADJUST/SCROLL encoder.



TAP

Tap delay/tempo setting.

Used for processors 1-4 to tap the tempo / delay time for relevant algorithms 1-4. The keys light blue when the function is available, and flash in time with the set tempo.

NOTE: The resulting tempo is based on an average interval between all taps, up to five seconds apart. In order to restart the measurement you need to wait five seconds without tapping.



LEXICON FX > REVERBS

Reverberation (or “reverb” for short) is the complex effect created by the way we perceive sound in an enclosed space. When sound waves encounter an object or boundary, they don’t just stop. Some of the sound is absorbed by the object, but most of the sound is reflected or is diffused. In an enclosed space, reverb is dependent on many features of that space, including the size, shape and the type of materials that line the walls. Even with closed eyes, a listener can easily tell the difference between a cupboard, a locker room and a large auditorium. Reverb is a natural component of the acoustic experience, and most people feel that something is missing without it.

Halls

SMALL HALL, LARGE HALL, DRUM HALL, VOCAL HALL

A Hall reverb is designed to emulate the acoustics of a concert hall – a space large enough to contain an orchestra and an audience. Because of the size and characteristics, Halls are the most natural-sounding reverbs, designed to remain “behind” the direct sound – adding ambience and space, but leaving the source unchanged. This effect has a relatively low initial echo density which builds up gradually over time.

Vocal Hall and Drum Hall reverbs are specifically tailored for those uses. Vocal Hall has a lower overall diffusion which works well with program material that has softer initial transients like a voice. Drum Hall has a higher diffusion setting which is necessary to smooth out faster transient signals found in drums and percussion instruments.

In addition to general instrumental and vocal applications, the Hall program is a good choice for giving separate tracks in a mix the sense of belonging to the same performance.

Plate Reverbs

SMALL PLATE, LARGE PLATE, DRUM PLATE, VOCAL PLATE

A Plate reverb is a large, thin sheet of metal suspended upright under tension on springs. Transducers attached to the plate transmit a signal that makes the plate vibrate, causing sounds to appear to be occurring in a large, open space. The Plates in the Vi4 FX units model the sound of metal plates with high initial diffusion and a relatively bright, coloured sound. Plate reverbs are designed to be heard as part of the music, mellowing and thickening the initial sound. Plate reverbs are often used to enhance popular music, particularly percussion.

Chamber Reverb

Historically, recording studio chambers were oddly shaped rooms with a loudspeaker and set of microphones to collect ambience in various parts of the room. Chamber programs produce even, relatively dimensionless reverberation with little colour change as sound decays. The initial diffusion is similar to the Hall programs. However, the sense of size and space is much less obvious. This characteristic, coupled with the low colour of the decay tail, makes these programs useful on a wide range of material - especially the spoken voice, to which Chamber programs add a noticeable increase in loudness with low colour.

LEXICON FX > REVERBS**Room Reverb**

Room produces an excellent simulation of a very small room which is useful for dialogue and speech applications. Room is also practical when used judiciously for fattening up high energy signals like electric guitar amp recordings.

Ambience Reverb

Ambience is used to simulate the effect of a small or medium sized room without noticeable decay. It is often used for voice, guitar or percussion.

Spring Reverb

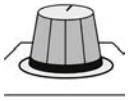
A Spring reverb is created by a pair of piezoelectric crystals—one acting as a speaker and the other acting as a microphone—connected by a simple set of springs. The characteristic ‘boing’ of a spring is an important component of many classic rock and rockabilly guitar sounds.

Reverse Reverb

Reverse reverb works in the opposite fashion from normal reverb. Whereas a normal reverb has the loudest series of reflections heard first that then become quieter over time, the Reverse reverb has the softest reflections (essentially the tail of the reverb) heard first, and then grows louder over time until they abruptly cut off.

Spring Reverb

A Spring reverb is created by a pair of piezoelectric crystals—one acting as a speaker and the other acting as a microphone—connected by a simple set of springs. The characteristic ‘boing’ of a spring is an important component of many classic rock and rockabilly guitar sounds.



PRE DLY - Pre Delay

Adjust time delay between the source signal and the onset of reverberation.

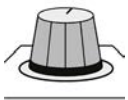
This control is not intended to precisely mimic the time delays in natural spaces, as the build-up of reverberation is gradual, and the initial time gap is usually relatively short. For the most natural effect, the Pre Delay values should be set in the range of 10-25 milliseconds. However, if a mix is very busy or overly cluttered, increasing the Pre Delay time may help clarify it, and set each instrument apart from each other.



Mid RT - Mid Range Reverb Time

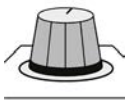
Adjust the amount of time the mid-range reverb can be heard.

Higher settings increase reverberation times which are usually associated with larger acoustical environments, but can decrease intelligibility. Lower settings shorten reverb times and should be used when a smaller apparent space or a more subtle effect is desired.



ER Level - Early Reflections Level

Adjust the level of early reflections within the reverb.



ER Time - Early Reflections Time

Adjust the amount of time before reverb early reflections occur.



Size

Build-up rate of diffusion after the initial period (which is controlled by Diffusion).

The Size control changes reverb sound from very large to very small. Generally, set this control to the approximate size of the acoustic space being created, before adjusting anything else. The size in meters is roughly equal to the longest dimension of the space. Audio is temporarily muted when Size is changed.



RT High Cut

Rt HC sets the frequency above which a 6dB/octave low-pass filter attenuates the reverberated signal.

It does not attenuate the reflections. High frequencies are often rolled off with this parameter, resulting in more natural-sounding reverberation. Setting a low frequency for this parameter can actually shorten the reverb time, as it damps the audio as it recirculates

LEXICON FX > REVERBS > REVERB PARAMETERS



Shape

Adjust the 'contour' of the reverberation envelope.

With Shape all the way down, reverberation builds explosively, and decays quickly. As Shape is advanced, reverberation builds up more slowly and sustains for the time set by Spread. With Shape in the middle, the build-up and sustain of the reverberation envelope emulates a large concert hall (assuming that Spread is at least halfway up, and that Size is 30 meters or larger).



Spread

Adjust reverb onset and sustain.

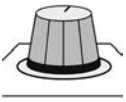
Low Spread settings result in a rapid onset of reverberation at the beginning of the envelope, with little or no sustain. Higher settings spread out both the build-up and sustain.



Diff - Diffusion

Initial echo density.

High settings of Diffusion result in high initial echo density, and low settings cause low initial density. In a real-world situation, irregular walls cause high diffusion, while large flat walls cause low diffusion. For drums and percussion, try using higher Diffusion settings.



Bass Bst - Bass Boost

Boost or cut frequencies below the Bass Boost Frequency (the transition point from Mid Rt to Low Rt).

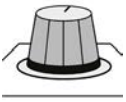
The amount of boost or cut required is highly dependent on the material being processed.



RT Hi Cut - Reverb Time High Cut

Set the frequency of a 6dB/octave low-pass filter on the reverberated signal.

It does not attenuate the reflections. High frequencies are often rolled off with this parameter, resulting in more natural-sounding reverberation. Setting a low frequency for this parameter can actually shorten the reverb time, as it damps the audio as it recirculates.



Hi Cut

Adjust the amount of high frequency content in the reverberation tails.

Higher frequency settings increase high frequency response, creating brighter reverbs; lower frequency settings create darker reverbs with more bass frequency emphasis.



Hi Cut

Adjust the amount of high frequency content in the reverberation tails.

Higher frequency settings increase high frequency response, creating brighter reverbs; lower frequency settings create darker reverbs with more bass frequency emphasis.

LEXICON FX > DELAYS

Delays repeat a sound a short time after it first occurs. Delay becomes echo when the output is fed back into the input (feedback). This turns a single repeat into a series of repeats, each a little softer than the last.

Studio Delay

The Studio Delay features up to 1 second of stereo delay and offers a built-in ducker that attenuates the delay output whenever signal is present at the input. This can be used to keep the original signal from being muddled up by delay repeats.

2-Tap Delay

The 2-Tap Delay is probably best described as an adjustable pong delay where each tap can be individually set in relation to the delay time. The 2 taps are a calculated percentage of the actual delay time from 1-100% (for example, if the delay time is 500ms and Tap 1 is set to 50% and Tap 2 is set to 100%, Tap 1 time would be 250ms and Tap 2 time would be 500ms). Narrow spacing of the tap percentages can widen the stereo image of the delay while wider tap spacing can create rhythmic delay lines.

Modulated Delay

The Modulated Delay is enhanced by an LFO (low frequency oscillator) that produces a chorusing effect on the delay repeats. This is a great delay for guitar and instrument passages that need that “special something.”

Mono Delay

The Mono Delay is the cleanest, most accurate of the delay programs, with up to 1 second of mono delay with panned output, and the built-in ducking feature.

Pong Delay

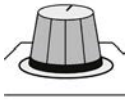
This delay effect pans the delay repeats from left to right, while the input signal remains at its original(centre) position.

Tape Delay

In the days before digital, delays were created using a special tape recorder in which the magnetic recording tape was looped, with closely-spaced recording and playback heads. The delay effect was created by the tape moving in the space between the record and playback heads – while delay time was adjusted by changing the speed of the tape loop. Although very musical-sounding, wow and flutter combined with a significant loss of high frequencies, and to some extent also low frequencies, are all elements commonly associated with tape recordings.

Reverse Delay

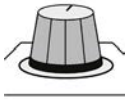
This delay effect emulates the old studio trick of flipping a tape over, playing it backwards through a tape delay, and recording the effect. The delays build up from softer to louder – creating the sensation that the delays come before the signal.



Dly Time - Delay Time

Controls the length of the delay time relative to Tempo.

At the middle of its range, delay repeats are synchronous with the Tempo button; lower values create faster repeats, while higher values increase the time between repeats.



Feedback

Controls the number of delay repeats by feeding the delay output signal back into the delay input.

This creates a series of delay repeats, each slightly attenuated until they become inaudible. Higher settings create more repeats; lower settings reduce the number of repeats. When this knob is turned fully clockwise, it engages Repeat Hold – delay repeats play back in an infinite loop, but no further input signal is introduced into the delay effect. Repeat Hold is available only on Studio, Mono and Pong Delay.



Hi Pass

Frequencies below this are filtered / removed.



Lo Pass

Frequencies above this are filtered / removed.



Duck Lvl - Duck Level

Set the input signal level at which ducking occurs.

Studio, Mono and Pong delays only. Ducking causes delay repeats to be attenuated by a variable amount when an input signal is present. As the performance pauses, the delay signal level returns to its normal setting. This allows the delay to remain as an effect, but not clash with the original signal. For example whilst a vocalist is singing, the level of delay is kept down, but in the pauses the level of the repeats is brought up to provide a smooth tail to the vocal phrases. The Ducker Threshold sets the level at which the input signal has to be at for ducking to cut in – the higher the threshold, the louder the signal has to be for ducking to occur.



Duck Thr - Duck Threshold

Ducking attenuation amount.

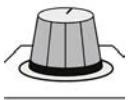
Ducker Level sets the amount of attenuation once the signal has exceeded the threshold. 0dB is no ducking, 18dB is the maximum amount of ducking to the delayed signal.



Smear

Ducking attenuation amount.

Available only for Tape and Reverse Delays, this parameter controls the amount of “smear,” or signal degradation and frequency loss. The higher the setting, the more each delay repeat loses intelligibility compared to the original signal.



Ratio - Tap Ratio

Controls the Tap ratio of left and right outputs relative to the Delay time.

Specific to the Pong Delay effect, this controls the delay time offset between left and right taps, expressed as a ratio of left to right time difference. In the centre the taps have the same time (1:1).



Swap - Tap Swap

Swaps the delay time tap offset set by the Tap Ratio.

Specific to the Pong Delay effect - reverses the offset set by the Tap Ratio control.



Depth - Modulation Depth

Control the intensity of modulation, or “depth” in the Modulated Delay.

Lower settings produce a more subtle chorus effect, while higher values give a more lush chorusing of the delay repeats.



Pan - Tap Pan

Adjust the pan positions in the stereo field of Tap 1 and Tap 2.



Mix

Ratio of Wet to Dry signal.

100% is fully wet (effect) signal; 0% is fully dry (original) signal.

The MISC category provides primarily modulated and pitch-varying effects.

Chorus

Chorus creates a lush, full sound by combining two or more signals together where one is unaffected and the other signals vary in pitch very slightly over time. Chorus is commonly used to fatten up tracks and to add body to guitars without colouring the original tone. Chorus can also be used with discretion to thicken a vocal track.

Flanger

This effect was originally created by simultaneously recording and playing back two identical programs on two tape recorders, then using hand pressure against the flange of the tape reels to slow down first one machine, then the other.

Phaser

The Phaser automatically moves frequency notches up and down the spectrum of the signal by means of a low frequency oscillator (LFO), creating an oscillating “comb filter” type effect. This effect is very useful on keyboards (especially pad presets) and guitars.

Tremolo

Tremolo/Pan creates rhythmic changes in signal amplitude. Tremolo is obtained by setting Phase to 0 degrees, and affects both channels' amplitude simultaneously. If the Phase is set to 180 degrees, an AutoPanner effect is generated, with the amplitude of one channel being raised whilst that of the other channel is lowered.

Vibrato

Vibrato is obtained by smoothly varying the pitch of the signal just sharp and flat of the original at a determined rate. Phase controls whether the pitch of both channels is modulated together, or in an opposite direction.

Rotary

Rotary speaker cabinets were designed to provide a majestic vibrato/choir effect for electronic theatre and church organs. The most well known rotary speaker is the Leslie™ Model 122, which has two counter-rotating elements: a high-frequency horn and a low-frequency rotor with slow and fast speeds.

Pitch Shift

This effect shifts the frequency spectrum of the input signal. Altering the pitch of a sound produces a wide range effects - from subtle detunes to full interval shifts up or down a two octave range. The Pitch Shift effect is a chromatic shifter, meaning all notes of the scale are shifted by the same interval. Pitch Shift is very useful with guitar tracks, monophonic synth lines, or where special vocal effects are needed.

Detune

Detune adds a slightly pitch-shifted version of the original source, thickening the sound. This creates a particularly effective simulation of “double-tracking.” Also a great alternative to the Chorus effect, adding the richness of a chorus without the audible sweep caused by the chorus rate.



Speed

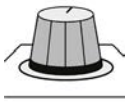
Sets the speed at which the modulated effect cycles.



Depth - LFO Depth

Scales the intensity of the effect.

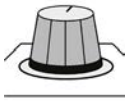
This control affects the output of the LFO only. It has no effect on the outputs of the individual waveforms.



Voices - Number Of Voices

Controls the number of additional Chorus voices.

Higher amounts add more richness to the Chorus effect.



Regeneration

Controls the amount of modulated signal being fed back into the input, creating feedback.

Higher amounts add more resonance to the signal.



Diff - Diffusion

Creates a time-smoothing effect similar to diffusion in reverb.

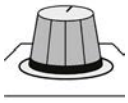
Diffusion can be a subtle effect to add a little warmth to the chorus.



Pre Dly - Pre Delay

Determines the amount of offset between the two signals that create the flange effect.

Lower values create a tighter effect, higher values result in a more extreme “whooshing” sound.



Waveform

Selects the wave pattern used by the modulated effect.

Select from sine wave, triangle wave, Stepped Triangle, and random.



Phase

Controls whether amplitude or depth change occurs in both left and right outputs simultaneously or alternates between left and right outputs.

This control affects the output of the LFO only. It has no effect on the outputs of the individual waveforms.



Phs Stgs - Phase Stages

Selects between a 4-, 8-, or 12-state phase shifter.



Spread - Stereo Spread

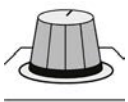
Increases or decreases the stereo imaging of the Rotary effect.



Drive - Overdrive Gain

Adjust overdrive gain to the preamp section of the rotary speaker effect.

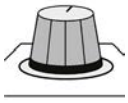
Diffusion can be a subtle effect to add a little warmth to the chorus.



Rot Min

Sets the minimum speed at which the LF Speaker will rotate.

Rotary effect only: The speed limits are used when the speed parameter is changed from Slow to Fast.



Rot Max

Sets the maximum speed at which the LF Speaker will rotate.

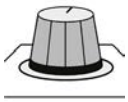
Rotary effect only: The speed limits are used when the speed parameter is changed from Slow to Fast.



Horn Min

Rotary effect only: Minimum speed of the HF rotary horn.

The speed limits are used when the speed parameter is changed from Slow to Fast.



Horn Max

Rotary effect only: Maximum speed of the HF rotary horn.

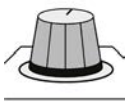
The speed limits are used when the speed parameter is changed from Slow to Fast.



Doppler

Increases or decreases the Doppler pitch effect.

The Doppler effect is a rise and fall in pitch experienced by an observer when a sound source is moving towards or away from them, due to a compressed or expanded wavefront.



Shift 'n'

Determines the amount of pitch shift or detune shift from the original signal source.

Diffusion can be a subtle effect to add a little warmth to the chorus.



Delay 'n' - Shift Delay

Sets the delay time before the pitch shift or detune effect is heard in the Pitch Shift and Detune effects.

Rotary effect only: The speed limits are used when the speed parameter is changed from Slow to Fast.



Fdbk 'n' - Feedback

Adjusts how much of the shifted signal is sent back through the delay line in Pitch Shift and De-tune.

For creating cascading arpeggio-type effects.



Pan 'n'

Sets the pan position in the stereo field for each tap in the 2-Tap Delay or each channel of the pitch shift/detune effects.

Allows the stereo width to be increased by panning versions of the original signal that have been shifted slightly up and down, to left and right channels respectively.



Mix

Ratio of Wet to Dry signal.

100% is fully wet (effect) signal; 0% is fully dry (original) signal.

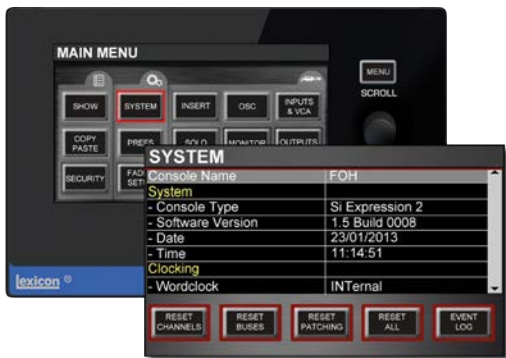
SYSTEM SETTINGS

System Settings are accessed via the Touch Screen Main Menu and appear under the Menu **PREFERENCES, SYSTEM, and SECURITY.**



11.1: Preferences (PREFS)

The PREFS Menu is mainly concerned with LED and LCD (display, buttons etc) brightness and adjustments. This is also where you enable or disable the D.O.G.S. (Direct Output Gain Stabiliser) mode so gain changes at mix pre-amps don't affect the Direct Outputs levels.



11.2: SYSTEM

The System menu provides information about the console itself, as well as offering settings for the console name, date, time, wordclock, and network settings (for HiQnet and Soundweb functionality). The System Menu also provides reset functions for channels, busses, patching, and 'all', as well as the Event Log.



11.3: SECURITY

This console can be set to allow specific access privileges to a number of users. You can lock-out a variety of console functions, as defined in User Profiles. When LOCK is set in the Security menu, a user selection and valid password are required to operate the console.

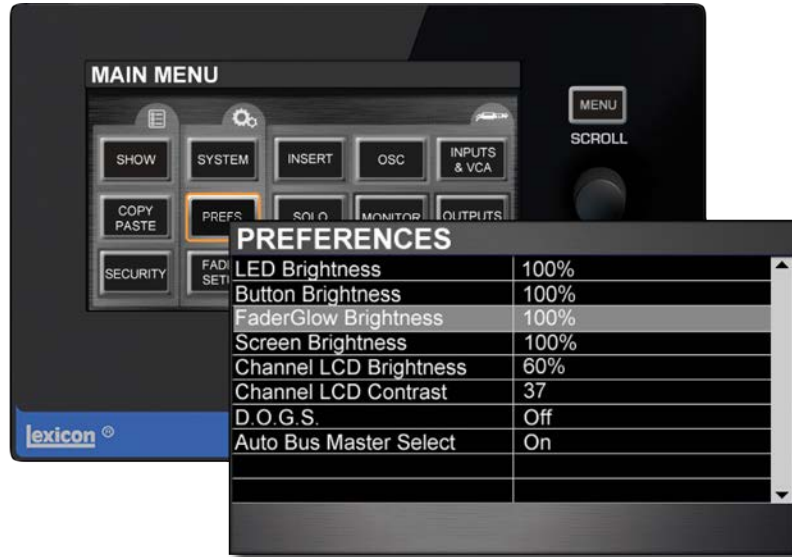
11.4: SOFTWARE UPDATE

Update from a USB Memory Stick.

11.5: RESET CONSOLE

SETTINGS > PREFERENCES

Preferences include console brightness settings and the D.O.G.S. (Direct Out Gain Stabiliser) system enable.



LED Brightness

Adjust the brightness of LEDs across the console.

This includes all Encoder level indicators, metering, and status LEDs.



FaderGlow Brightness

Adjust the FaderGlow brightness across the console.

This includes all colour fader lighting.



Screen Brightness

Adjust the Touch Screen brightness.



Channel LCD Brightness

Adjust the Brightness of the Channel LCD Screens

SYSTEM SETTINGS > PREFERENCES



Channel LCD Contrast

Adjust the contrast of the Control Channel LCD screens.



D.O.G.S.

Enable / Disable Direct Out Gain Stabiliser system.

D.O.G.S. is a tool that prevents Direct Output levels from changing when a Mic Gain is changed - so any feeds taken from the console remain stable. That is, it maintains stored gain structure between channel input and direct output when multiple devices are sharing a single source.

When enabled, D.O.G.S. adjusts the direct output level from each channel inversely to any manual change of a mic gain control (across a change of +16/-10dB) on that channel.

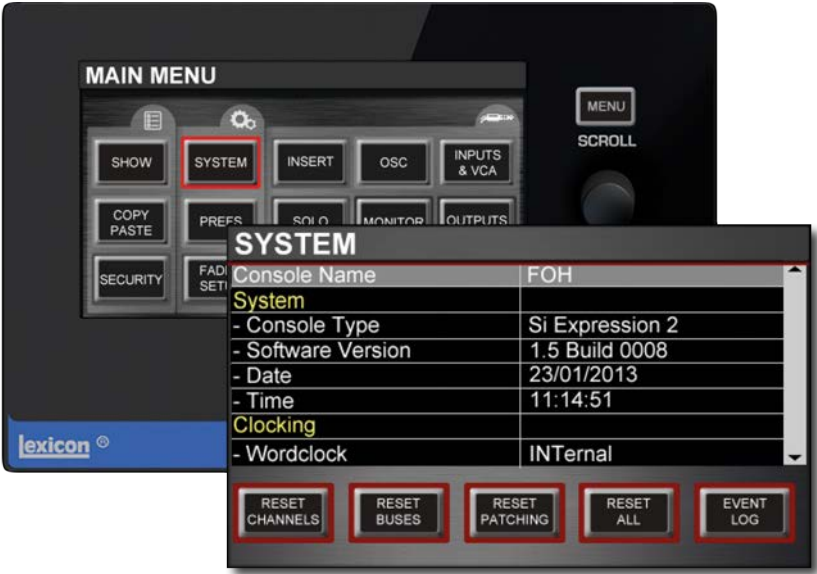


Auto Bus Master Select

Disable to prevent the Assignable Channel Strip switching to Bus Master control when a tOTEM button is selected. Default is On.

SYSTEM SETTINGS > SYSTEM MENU

The System menu provides information about the console itself, as well as offering settings for the console name, date, time, wordclock, and network settings (for HiQnet and Soundweb functionality). The System Menu also provides reset functions for channels, busses, patching, and 'all', as well as the Event Log.



RESET CHANNELS

Reset all Input audio channels to factory default.

Includes all Input Channel audio parameters, channel name and channel type(Mono/Linked). It does not include patching. You will be asked to confirm this action in the Touch Screen.



RESET BUSES

Reset all Output audio channels (Bus Masters) to factory default.

Includes all Bus Master audio parameters, bus name and bus type(Mono/Stereo). It does not include patching. You will be asked to confirm this action in the Touch Screen.



RESET PATCHING

Reset all system patching to factory default.

You will be asked to confirm this action in the Touch Screen.



SYSTEM SETTINGS > SYSTEM MENU



RESET ALL

Reset all parameters including names and patches to factory default.

You will be asked to confirm this action in the Touch Screen.



EVENT LOG

A log of specific system events.

Can be useful for trouble shooting and for technical support staff.



Console Name

Name the console

Touch / select the value field to bring up a QWERTY keyboard to edit the Name.



Console Type

Console Model - Read Only



Software Version

Current software version - Read only.



Date

System Date.

Touch or select to bring up a date editor in the Touch Screen.

SYSTEM SETTINGS > SYSTEM MENU



Time

System Time.

Touch or select to bring up a time editor in the Touch Screen.



Wordclock

Choose an Internal, External, or Option card wordclock reference.

The console can be set as Word Clock Slave (EXternal or OPTION) or Master (INTernal). When set to EXternal the console will attempt to clock from an incoming word clock to the rear panel Word Clock connection. If successful, a CLOCK icon displayed on the title bar. If there is no valid signal the icon is shown with an exclamation mark and the console will run from its internal clock until external clock returns. When set to OPTION, the console will use an installed option card as its reference. The console has a single word clock connector, which operates as an output when set to INTernal and as an input when set to EXternal.



MAC Address

The Media Access Control address. Read Only.



IP Address Resolution

Set IP resolution to DHCP (Dynamic) or Manual.

When you set the IP resolution to manual, you will have to enter a valid IP address in the IP Address field.



IP Address

The IP Address of this console on the network.

If IP Resolution is set to DHCP (Dynamic) then this value is read-only. Up to software version 1.6 the console is limited to IPv4 Private Network address ranges: 10.0.0.0-10.255.255.255, 172.16.0.0-172.31.255.255, or 192.168.0.0-192.168.255.255. IP address changes require a console reboot to take effect.



Subnet Mask

Used to specify the subnet for this device.

If IP Resolution is set to DHCP (Dynamic) then this value is read-only.

SYSTEM SETTINGS > SYSTEM MENU



HiQnet Enabled/Disabled

Turn HIQnet capability On or Off.

This console can transmit HiQnet Venue Events on the network along with cue recalls. Please see chapter reference 9.2 for more detail. The console can also control Soundweb London Device Pre amp devices directly via HiQnet - see chapter reference 5.1.1 for more detail.



HiQnet Address

The HiQnet address of this device.

SYSTEM SETTINGS > SECURITY MENU

This console can be set to allow specific access privileges to a number of users. You can lock-out a variety of console functions, as defined in User Profiles. When LOCK is set in the Security menu, a user selection and valid password are required to operate the console.



Access privileges are defined in the PROFILES menu. Each user is assigned a Profile when they are created. Editing of users and profiles is only available when logged-on as the administrator.

Please note: Passwords cannot be easily recovered if lost or forgotten. The factory default Administrator user has a password of “password” (lower case”).



ADD USER

Add a User to the Administrator list.

A ‘User’ is a person / administrator account (a ‘profile’ is a set of access privileges assigned to a User). When selected, the Touch Screen will display the Add User menu. See chapter reference 11.3.1 for more detail.



EDIT USER

Edit the selected User.

When selected, the Touch Screen will display the Edit User menu. See chapter reference 11.3.1 for more detail.



SYSTEM SETTINGS > SECURITY MENU



DELETE USER

Delete the selected User.

The system will ask for confirmation in the Touch Screen to confirm this action.



PROFILES

Access the Profiles Menu.

Use the Profiles Menu to add and edit profiles that can be assigned to users.



LOCK

Lock the console.

After locking, the console will require a User selection and associated password for operation. NOTE: Passwords cannot be easily recovered if lost or forgotten.



User Select

Select A User from the current list.

You can or select a User to log-in as that user. The Touch Screen will display a User / Password entry screen for that purpose.

SYSTEM SETTINGS > SECURITY > ADD / EDIT USER

The Add and Edit User menus require similar information - User Name, Profile, and Password. Profiles can be created and/or edited in the Edit Profile menu (see chapter reference 11.3.2 for more detail).



User Name

Name the User.

Touching or selecting the value field brings up a QWERTY keyboard in the Touch Screen.



Profile

Profile Name.

Use the Profiles Menu to add and edit profiles that can be assigned to users. A 'profile' is a set of access privileges assigned to a User (a 'User' is a person / administrator account).



Password

Choose a password for this user.

Touching or selecting the value field brings up a QWERTY keyboard in the Touch Screen.

SYSTEM SETTINGS > SECURITY > ADD / EDIT USER



CANCEL

Cancel the current User creation or edit without saving any altered values.

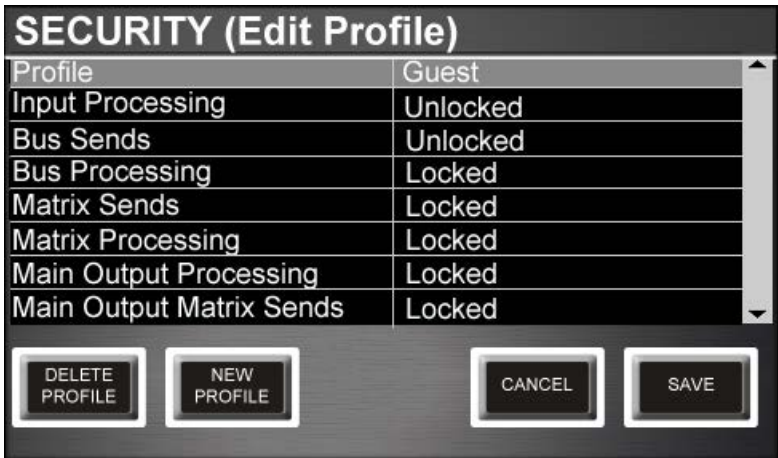


SAVE

Save the current User.



A profile defines the access privileges of a console User. Many functional aspects of the console can be denied to users, according to the Profile. The access categories are: Input Processing, Bus Sends, Bus Processing, Matrix Sends, Matrix Processing, Main Output Processing, Main Output Matrix Sends, Main Output On Faders, GEQ, Fader Layer A, Fader Layer B, Fader Layer C, Fader Layer D, FX, Touch Screen, and Cue List.



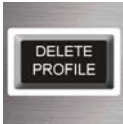
NOTE: If a Cue recall will change an aspect of console functionality that is locked, but Cue List functionality is not locked, the Cue will still be recalled as normal.



DELETE PROFILE

Delete the currently selected Profile.

The system will ask for confirmation in the Touch Screen.



NEW PROFILE

Create a new access Profile.

Touching this option will bring up a QWERTY keyboard in the Touch Screen to name the new Profile. When you press the APPLY button, the screen will change to the Profile options menu.



SYSTEM SETTINGS > SECURITY > PROFILES



CANCEL

Cancel the current Profile creation or edit without saving any altered values.



SAVE

Save the current Profile.

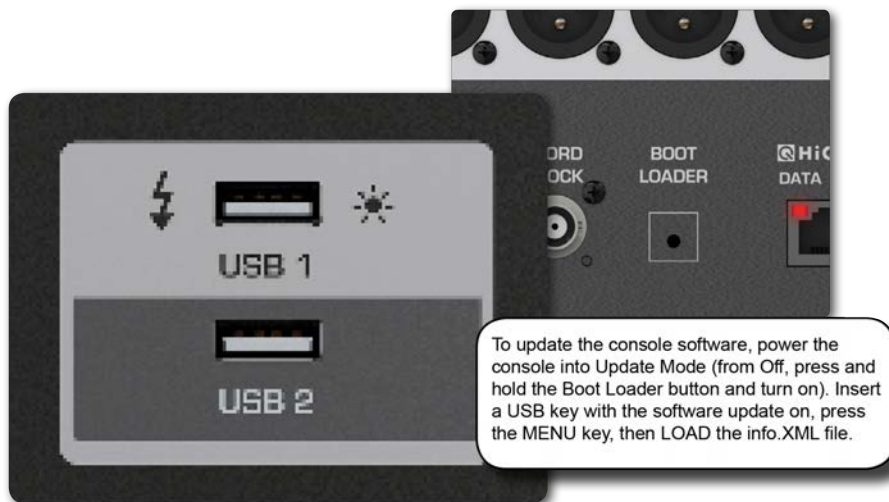


Profile

Select a profile to view or edit.

Touch or select the value field to select a Profile. You can only edit profiles when logged on as the Administrator.

SYSTEM SETTINGS > SOFTWARE UPDATE



The Si Impact software is updated via the USB data port on the front panel. Details and special instructions for any release will be included with the software release package; however, the 'normal' procedure is listed below for reference:

1. Unzip the files to a USB key in the root directory, you should have two or three files: impact.bin; info.xml; impactFader.hex (optional, see release notes).
2. Switch the console off using the Power switch on the rear of the console. Remove any USB keys.
3. Press and hold the recessed BOOT LOADER button on the rear of the console (use a thin, blunt tool to access it) while you turn the console on using the power switch. A Software Loader screen will appear.
4. Insert the USB stick and then press the MENU key.
5. Select the info.xml file using the adjust encoder. The LOAD button at the bottom right of the touch screen window will appear when a valid selection is made.
6. Press the LOAD button. Software will begin loading.
7. Wait until both progress bars have reached 100%, and the 'tick' symbol has appeared to the right of each progress bar, before removing the USB stick.

NOTE: Always follow on-screen instructions and release notes as updates to fader firmware or similar may require additional user input.

SYSTEM SETTINGS > RESET CONSOLE

The following procedure will restore the console back to the factory defaults and re-format the internal SD card. DO NOT do this if you wish to keep saved data (Shows).

You can use the RESET options in the SYSTEM menu to set parameters and settings back to factory default without destroying data.

Remember: All settings, cues, users, profiles and shows will be lost.

1. Starting with the console off, hold the POWER key for ~5 seconds until the console starts.
2. Press the MENU key once the loader screen appears.
3. Press the LR, MONO and FX1 keys together, this opens the update page.
4. Press the CLEAR SD CARD button on the touch screen.
5. Restart the console.

OSCILLATOR

The console's internal Oscillator is a signal generator provided for various test purposes. It can generate either a sine wave or pink noise (equal power per octave) and has various routing options to Mix and Matrix busses, as well as a patchable physical output.



It is not possible to route directly to the console's LR and MONO buses, though you can route the Oscillator signal to a Mix bus master then use the LR and MONO routing keys.

Oscillator patching is stored in Snapshots; Oscillator settings default to Off following a power cycle.



Route To MIX / MTX

Route the oscillator signal to individual Mix and Matrix busses.

Oscillator routing to each bus has to be enabled using the SOLO button on that Bus Master.



Route To All

Route the oscillator to all Mix and Matrix busses.



Level

Set the Oscillator signal level.

OSCILLATOR



Frequency

Set the frequency for the Oscillator's Sine output.



Type

Set the signal type for the Oscillator output.

Either Sine Wave or Pink Noise (Full spectrum, equal power per octave).



Oscillator Out Patch

Set a physical output for the Oscillator signal

Touching or selecting the value field will bring up a normal patching screen in the Touch Screen. See Section 5.0 for more details.

NO SOUND?**A Troubleshooting Guide.**

One of the most common problems experienced with mixing consoles is finding that an input isn't appearing at an output. There are many possible reasons for this, but the best way to troubleshoot it is to first make sure the Control Channel is set up correctly, then to go through the signal path and work out where the 'break' is...

You can check the exact audio path of any signal by referring to the signal path diagrams in Chapter 6.

Are Solos inactive?

If the SOLO CLR button is lit red, then there a channel is soloed and all other channels may be muted.

This shouldn't affect a main Left/Right or Mono output unless Solo In Place is enabled in the SOLO menu. Also, if Solo mode is 'Auto' the system may be switching to AFL - with faders down you will lose signal. Switch Solo Mode in the SOLO menu.

Clear all active Solos by pressing the SOLO CLR button

Are the Control Channel, Input Channel, and Input Patch correct?

The physical input should be patched to an Input Channel, and that Input Channel should be controlled by a Control Channel.

For example, by default (factory settings) Mic/Line Input 1 is patched to mono Input Channel CH 01, which is controlled by the Control Channel in Slot 1, Fader Layer A. The other default patches are listed at 5.2.

You can check which Control Channel is controlling which Input Channel in the FADER SETUP menu (See 3.2.1).

You can check which physical input is patched to an Input Channel by selecting the relevant Control Channel. The Input Patch menu item (INPUTS from main Touch Screen Menu) will show the currently patched physical input. See reference 5.1 for more patching detail.

Is there anything on the meters?

By checking the Input and Output path meters, you should be able to localise a problem to a large extent.

The Input channel metering comes after the Mic/Line input but before the rest of the Input Channel. Therefore, if the input signal is valid, the input is patched correctly, you have selected the correct Control Channel (SEL button), and you have applied enough Gain, you should see a level indication on the meters in the IN section of the Assignable Channel Strip (7.2.1).

Output Channel metering is tapped just before the physical output patch.

Are they 'in phase'?

Phase is only likely to cause an issue if coherent signals are applied to more than one channel and they are both routed the same way. For example, you might be using a test signal, or using two channels for the same signal.

You can check if phase is an issue by switching the Phase by 180 degrees on ONE of those channels (use the PHASE button for that audio channel in the IN section of the ACS - 7.2.1). If the audio comes back, then look for the cause of the phase issue - it may be that a balanced connection has been wired incorrectly, for example.

NO SOUND?

Is the Gate shut?

It is possible for an incorrectly set Gate process to stop all signal.

This happens most often when the threshold is set too high and the signal never gets loud enough to 'open' the Gate. You can easily check this by turning the Gate process off with the GATE button in the GATE section of the ACS (7.2.2).

If there is an Insert Point assigned, is the signal returned?

An insert point interrupts the signal flow by patching in a physical output and a physical input. If the signal is not being returned at the Insert Return (or there is no Insert Return patch) then signal will stop there.

The easiest way to check is to check the INSERT page from the Touch Screen Main menu. If the problem channel has an Insert Point assigned, check that both the Insert Send and Return for that Insert Point have valid patches and that the signal is being returned (from an external processor, for example). Reference section 5.1 has specific information on Insert patching.

Is the Channel on and unmuted?

If a Control Channel ON button is either not lit, or is illuminated red (part of an active Mute Group) then this will mute the signal. Turn off the relevant Mute group or press the ON button to correct the problem.

The basic ON button operation is described in section 7.3, while Mute Groups are covered in section 8.1.

Is the Fader up?

The Fader need to be set high enough when routing to any post-fade destination. If your problem output route is set pre-fader, then this will not affect anything.

You can check the Pre/Post routing of any Mix Bus from an Input Channel in the INPUTS menu - Per Mix Post/Pre (6.1.1).

Is the channel panned to a valid output?

If a signal is panned to the right and no right output exists - either because it isn't patched, or because there is another problem with the right-hand path - then no signal will be heard.

Set Pan to the middle to make sure this isn't a problem.

NO SOUND?

Is the Signal Routed to a valid output bus or channel?

Routing can cover LR and Mono routing, as well as Mix bus routing.

This will depend on the particular instance. If the issue is no output at the main LR or mono outputs for example, then check that the signal is routed using the LR and/or MONO buttons in the ACS OUT section (7.2.5). If the issue is with a Mix Bus or Matrix output, then check contribution to that bus is turned up (see the tOTEM section 3.5).

Is the Output Master Channel Path valid?

Almost exactly the same checks as above can be done on the Output Master Channel, whether it's a MIX, MATRIX, or LR / M Master.

For detailed path troubleshooting check the signal path diagrams in section 6, as the path order may be slightly different, otherwise run through the same checks as above but for the Output channel.

Is the Output Patch Valid?

To check the physical output patch, select the relevant Bus Master Channel and then go to the OUTPUTS menu in the Touch Screen.

There are two ways to access an Output Master Channel: Either press the relevant tOTEM button (the MONO/SEL Control channel becomes the Master and is selected automatically) or choose the correct Fader Layer and Select (SEL button) the channel.
