

Soundcraft  
**Vi1**™  
**DIGITAL LIVE SOUND CONSOLE**

Soundcraft Vi1 디지털 라이브 콘솔

사용자 설명서





이 제품을 처음으로 사용하기 전에 이 설명서를 주의 깊게 읽어주십시오.

이 장치는 EMC 지침(EMC 2004/108/EC)과 저전압 지침(Low Voltage 2006/95/EC)을 준수합니다.

이 제품은 아래의 안전기준을 승인받았습니다.

IEC 60065:2001 + Amd 1:2005

EN 60065:2001 + Amd 1:2006 +A11:2008

UL 60065-07, CSA C22.1 No 60065-03 + Amd 1:2006

EMC 규격: EN55103-1:2009, EN55103-2:2009

경고: Harman사에 의한 공식승인을 받지 않고 이 장치를 변형 또는 개조할 경우 제품보증에 무효가 됩니다. 승인받지 않은 장치의 작동은 1934년 개정 통신법 302조와 연방규정 47조 1항과 2항에 의해 금지됩니다.

주의: 이 장치는 연방통신법 규정 15조에 준하여, Class B 디지털 장치에 대한 제한사항을 준수하도록 테스트되었습니다. 이 제한사항은 장치설치가 주거환경에서 유해전파간섭을 일으키지 않도록 보호하는 규정입니다. 이 장치는 전자파 에너지를 발생시키고 사용하며 지침에 따라 설치되거나 사용되지 않으면 무선통신에 장애를 일으킬 수 있습니다. 지침에 따르더라도 이러한 전파간섭이 특정 설치상황에서 발생하지 않는다는 보장은 없습니다. 이 장치가 라디오나 TV 수신에 유해전파간섭을 일으키게 되면(장치를 껐다 킴으로써 알 수 있습니다) 다음의 방법을 이용해 간섭을 줄이거나 없애 보십시오.

\*수신 안테나 재조정 또는 재배치하십시오

\*장치와 수신기 사이의 거리를 늘려 보십시오

\*장치를 수신기와 다른 콘센트에 꽂아 보십시오

\*판매자에게 상담하거나 라디오/TV 기술자에게 도움을 청하십시오

더 상세한 정보를 얻으려면 다음의 연락처를 사용하십시오.

Harman International Industries Ltd, Cranborne House, Cranborne Road, Potters Bar, Hertfordshire  
EN6 3JN, UK

전화 : 44(0) 1707 665000 Fax 44 (0)1707 660742

이메일: [soundcraft@harman.com](mailto:soundcraft@harman.com)

# Contents

<b>INTRODUCTION</b>	1 - 1
IMPORTANT SAFETY INSTRUCTIONS.....	1 - 2
SAFETY SYMBOL GUIDE.....	1 - 4
INSTALLATION.....	1 - 5
WORKING SAFELY WITH SOUND.....	1 - 6
WARRANTY.....	1 - 7
Soundcraft Vi1™ FEATURES AND SPECIFICATIONS.....	1 - 8
Audio Channels.....	1 - 8
I/O Capability.....	1 - 8
Miscellaneous.....	1 - 8
Channel Processing.....	1 - 9
Control Surface.....	1 - 9
<b>CONSOLE OVERVIEW</b> .....	1 - 11
Bays.....	1 - 11
Layers.....	1 - 12
Encoders.....	1 - 13
Master Audio Functions.....	1 - 14
Master Control.....	1 - 15
<b>SYSTEM COMPONENTS 2-1</b>	
SYSTEM HARDWARE OVERVIEW.....	2-2
<b>THE CONSOLE REAR CONNECTORS</b> .....	2-3
Mains Power Supply Inlet.....	2-3
Audio And Data Rearcon.....	2-3
<b>OPTIONAL STAGE BOX</b> .....	2-5
Stage Box Description.....	2-5
Card Function Overview.....	2-5
Redundant MADI Cable Operation.....	2-6
Front Panel.....	2-7
<b>OPERATION OVERVIEW 3-1</b>	
GENERAL RULES.....	3-1
CONVENTIONS USED IN THIS MANUAL.....	3-1
<b>SCREENS</b> .....	3-1
Input Screens.....	3-1
Screen Colour Codes.....	3-2
<b>WIDESCREEN VISTONICS™ KNOBS</b> .....	3-3
AUDIO FUNCTION STATES.....	3-3
<b>MOMENTARY/LATCHING CONTROL ACTION</b> .....	3-3
<b>SOLO/SEL KEYS</b> .....	3-4
<b>LABELLING</b> .....	3-4
General.....	3-4
Channel Labels.....	3-5
<b>BUS CONFIGURATION</b> .....	3-6
<b>GANG</b> .....	3-7
General.....	3-7
Creating A Gang.....	3-7
Switching-Off Gang Mode .....	3-7
Clearing A Gang.....	3-7
Gang All Input Channels.....	3-7

## INPUT

4-1

SIGNAL FLOW.....	4-1
INPUT CHANNEL STRIP.....	4-2
INPUT CHANNEL TOUCH FIELDS.....	4-3
Change A Parameter Of An Input Channel.....	4-3
INPUT.....	4-4
INPUT field.....	4-4
GAIN field.....	4-4
TRIM field.....	4-4
LO CUT field.....	4-4
HI CUT field.....	4-5
FORMAT field.....	4-5
PAIRING field.....	4-5
PHANTOM field.....	4-5
PHASE field.....	4-5
IN1 PATCH field.....	4-5
IN2 PATCH field .....	4-5
CH Label field.....	4-5
DLY field.....	4-5
STEREO CONFIGURATION.....	4-6
Pairing of input channels.....	4-6
Pair An input Channel.....	4-6
EQUALISER.....	4-7
General.....	4-7
Equaliser Band Highlight.....	4-8
BAND Field.....	4-8
SHELF Switch.....	4-8
EQUALISER Field.....	4-8
DYNAMICS.....	4-9
General.....	4-9
GATE Function.....	4-9
DE-ESS Function.....	4-11
COMPRESSOR Function.....	4-12
LIMITER Function.....	4-12
MKUP.....	4-12
BUS.....	4-13
General.....	4-13
AUX (Mono).....	4-13
AUX (Stereo).....	4-13
GRP (Mono).....	4-13
GRP (Stereo).....	4-13
Empty.....	4-13
PANNING.....	4-14
General.....	4-14
PAN Function LR Mode.....	4-14
PAN Function LCR Mode.....	4-15
AUDIO FORMAT .....	4-16
General.....	4-16
Input Channels.....	4-16
Mix Busses.....	4-16
Masters.....	4-16
PAN/BAL.....	4-17
INSERT Function.....	4-18
Direct Out Function.....	4-18

<b>OUTPUTS</b>	<b>5-1</b>
SIGNAL FLOW.....	5-1
GENERAL.....	5-2
L,R & C Master Processing.....	5-3
MASTER EQ LINKING (V2.0 Software and above).....	5-4
Default settings.....	5-4
MASTER BAY OUTPUT STRIPS.....	5-5
Bus Master Processing .....	5-6
INPUT BAY STRIP USING [ALL BUSSES].....	5-6
MASTER BAY VISTONICS™ ENCODERS & KEYS.....	5-7
VST Key Function.....	5-7
CHANGING OUTPUT BUS PARAMETERS.....	5-8
Changing A Parameter Of A Bus.....	5-8
EQUALISER.....	5-9
DYNAMIC.....	5-9
PAN.....	5-10
LOW CUT Field.....	5-10
PHASE Field.....	5-10
DLY Field.....	5-10
<b>MATRIX</b>	<b>6-1</b>
SIGNAL FLOW.....	6-1
FUNCTION.....	6-1
Adjusting A Matrix Send Level.....	6-2
MATRIX CONFIGURATION.....	6-2
SOURCE field.....	6-2
MTX Point Field.....	6-3
<b>ENCODERS</b>	<b>7-1</b>
GENERAL INTRODUCTION.....	7-1
CHANNEL ENCODERS.....	7-2
CHANNEL VST ENCODER 1& 2.....	7-3
VST Encoder Priority.....	7-3
Changing Encoder Function.....	7-3
MASTER BAY PANEL ENCODERS.....	7-5
MASTER BAY VST ENCODERS.....	7-5
Master Vistonics Switch Function Panel.....	7-5
<b>LAYERING (FADER PAGES)</b>	<b>8-1</b>
GENERAL .....	8-1
INPUTS.....	8-1
Temporary Layer.....	8-2
User Layers.....	8-2
OUTPUTS.....	8-4
Master Fader section.....	8-4
ALL busses.....	8-5
VST Master Area.....	8-6

**VCA & MUTE GROUPS 9-1**

VCA/MUTE GROUP INDICATION..... 9-1  
MUTE GROUP MASTER SWITCHES ..... 9-2  
VCA CONTROL GROUP BEHAVIOUR..... 9-2  
AUDIO BEHAVIOUR..... 9-2  
ASSIGNING VCAs..... 9-3  
ASSIGNING MUTE GROUPS..... 9-3  
ASSIGNING VCAs AND MUTE GROUPS TO OUTPUT CHANNELS..... 9-3  
VCA GROUPS WHEN AUX SENDS ARE CONTROLLED BY CHANNEL FADERS..... 9-3  
    Procedure..... 9-4

**PATCH SYSTEM**

10-1

SIGNAL FLOW..... 10-1  
OVERVIEW..... 10-2  
GENERAL RULES..... 10-2  
INPUT..... 10-3  
    Patch A Source To An Input Channel..... 10-3  
    Using A Spare Mic For Several Inputs..... 10-4  
OUTPUT..... 10-5  
    Patch a BUS to an OUTPUT..... 10-5  
INSERT..... 10-6  
    Patching An Insert Point To An Input Channel..... 10-6  
    Patching Insert Send Or Return Signals To The Connectors Or MADI Channels..... 10-6  
    Stereo Inserts..... 10-6  
DIRECT OUT..... 10-7  
KEY SIGNAL..... 10-8  
MATRIX..... 10-8  
TIE LINES..... 10-9

**MONITORING**

11-1

SIGNAL FLOW..... 11-1  
FUNCTION..... 11-1  
DESK VIEW..... 11-2  
    SOLO TRIM..... 11-2  
    SOLO BLEND..... 11-2  
    PHONES Volume..... 11-2  
    SETUP..... 11-2  
    Level Meter..... 11-2  
    PFL/AFL Indication..... 11-2  
    ON..... 11-3  
    Monitor Volume..... 11-3  
    Monitor B..... 11-3  
MONITOR SETUP PAGE..... 11-4  
    SOLO Section..... 11-4  
    MNTR A Section..... 11-5  
    MNTR B and HP Sections..... 11-6  
    DLY Field..... 11-6  
MONITOR SETUP SUB-PAGE..... 11-8  
    Output Solo Selection..... 11-8  
SOLO SYSTEM..... 11-10  
    Solo Operation Logic..... 11-11  
    Input Priority Mode..... 11-12  
    Autocancel Behaviour..... 11-13  
    Follow Output Solo Mode..... 11-14

<b>TALKBACK &amp; OSCILLATOR</b>	12-1
DESK VIEW.....	12-1
Setup Key.....	12-1
TB Mic XLR.....	12-1
TB /Osc Level control.....	12-1
Routing the TB signal.....	12-1
SETUP.....	12-2
OSC Section.....	12-2
TB Send Section.....	12-4
TB Return Section.....	12-5
<b>METERING</b>	13-1
Input Channel Meter.....	13-1
Bus Master Meters.....	13-2
Master Output Meters.....	13-2
Monitor Meters.....	13-2
Scale.....	13-2
Meters On The Master Section Screen.....	13-3
Touch Selection.....	13-3
Peak Hold.....	13-4
Ballistics .....	13-4
<b>MAIN MENU</b>	14 - 1
MAIN.....	14 - 1
SECURITY Field.....	14 - 1
BRIGHTNESS Control.....	14 - 1
SHOW.....	14 - 2
GPIO.....	14 - 2
SYNC.....	14 - 3
TIE LINES.....	14 - 3
FX.....	14 - 4
MIDI.....	14 - 4
LOG.....	14 - 5
SETTINGS.....	14 - 6
POINT .....	14 - 6
ENABLE NEXT/LAST.....	14 - 6
DEACTIVATE FADER TOUCH.....	14 - 6
SYSTEM MONITORING.....	14 - 7
Overview.....	14 - 7
DESK.....	14 - 8
LOCAL IO.....	14 - 9
STAGE BOX.....	14 - 10
HIQNET.....	14 - 11

## SNAPSHOTS, CUES and SHOWS 15 - 1

SNAPSHOT FILTERING.....	15 - 1
FRONT PANEL DISPLAY AND CONTROLS.....	15 - 2
SETUP.....	15 - 2
DATA Socket.....	15 - 2
STORE.....	15 - 2
UNDO.....	15 - 3
PREV MODE.....	15 - 3
LAST.....	15 - 3
NEXT.....	15 - 3
The Arrow Keys and RECALL.....	15 - 3
SETUP.....	15 - 4
HIDE SCOPE/SHOW SCOPE Buttons.....	15 - 4
The Cue List Touch-Screen Controls.....	15 - 4
Cue List Display .....	15 - 5
Edit & Control Buttons .....	15 - 6
CUE NUMBERING.....	15 - 8
Snapshot Scope GUI .....	15 - 9
SCROLL CUE LIST.....	15 - 11
SHOW TIMECODES .....	15 - 11
APPLY CHANGES TO SCOPED PARAMS IN SELECTED CUES.....	15 - 12
CUE LIST PAGE - Cue Number Field Touched.....	15 - 13
CUE LIST PAGE - Cue NAME Field Touched.....	15 - 14
CUE LIST PAGE - MIDI Field Touched.....	15 - 16
MIDI OUT Setup.....	15 - 17
CUE LIST PAGE - MIDI Field Touched & Event List Open.....	15 - 19
CUE LIST PAGE - GPIO/Misc Field Touched .....	15 - 20
Global Filter.....	15 - 21
ISO Key Functionality.....	15 - 21
Press & Hold ISO Key Functionality.....	15 - 21
Global Filter ON/OFF switch.....	15 - 21
Edit Global Filter Mode.....	15 - 22
LOAD ISO WITH SHOW.....	15 - 23
MANAGING SHOWS.....	15 - 24
Flash Drive.....	15 - 24
Updating A Show.....	15 - 24
USB Data Storage Device.....	15 - 25
Exporting A Show To A USB Data Storage Device.....	15 - 25
Importing A Show From A USB Data Storage Device.....	15 - 25
Export/Import Channel Labels.....	15 - 25
Export Exception Files.....	15 - 25
RECORDED DATA.....	15 - 26
Settings Recorded Within A Show Snapshot's Show Settings.....	15 - 26
Settings Recorded Within Audio Settings.....	15 - 27
Settings Not Recorded.....	15 - 27
Settings Restored To Their State At the Last Power-Down.....	15 - 27
Show Compatability.....	15 - 27
<b>GPIO (Stagebox only) 16-1</b>	
CONFIGURATION.....	16-1
Screen Touch-Pads.....	16-1
GPI VST Keys & Encoders.....	16-1
GPO VST Keys & Encoders.....	16-2
HARDWARE.....	16-4
Schematic Diagram.....	16-4
Pin Lists.....	16-5



## **SOUNDCRAFT FaderGlow™ 17-1**

GENERAL.....	17-1
Colour Code.....	17-1

## **COPY, PASTE & LIBRARIES 18 - 1**

INTRODUCTION.....	18 - 1
CONSOLE CONTROL KEYS.....	18 - 1
COPY & PASTE PRINCIPLES.....	18 - 2
DATA SELECTION & INDICATORS.....	18 - 2
COPYING CHANNEL OR BUS PARAMETERS.....	18 - 3
COPYING A BUS MASTER INCLUDING ALL CHANNEL SEND LEVELS.....	18 - 3
PARAMETERS NOT INCLUDED IN CHANNEL & BUS COPY MODES.....	18 - 3
CHANNEL COPY: ITEMS NOT INCLUDED IN COPY WITH SEL BUTTON.....	18 - 4
BUS OUTPUT COPY: ITEMS NOT INCLUDED IN COPY WITH SEL BUTTON .....	18 - 4
EXAMPLE: COPYING A WHOLE CHANNEL, INCLUDING THE 'IN1 PATCH' PARAMETER.....	18 - 4
COPYING FX PARAMETERS.....	18 - 4
LIBRARIES.....	18 - 6
NAVIGATING AND MANAGING LIBRARIES.....	18 - 8
COPY TO LIBRARY.....	18 - 9
PASTE FROM LIBRARY.....	18 - 10
EXPORTING AND IMPORTING LIBRARIES.....	18 - 11

## **SOUNDCRAFT Vi1™ FEATURES AND SPECIFICATIONS**

19-1

AUDIO CHANNELS.....	19-1
Max number of simultaneous mixing channels.....	19-1
Insert points.....	19-1
Direct Outputs.....	19-1
Busses.....	19-1
I/O CAPABILITY.....	19-1
CHANNEL PROCESSING.....	19-2
Inputs.....	19-2
Outputs.....	19-2
CONTROL SURFACE.....	19-2
Inputs.....	19-2
Outputs.....	19-2
Misc.....	19-3
Vi1 TYPICAL SPECIFICATIONS.....	19-4

## **Vi1 FX Processor**

20-1

General.....	20-1
LEXICON® Effects.....	20-1
BSS® Graphic Equalisers .....	20-1
LEXICON® Effects Format.....	20-1
FX Overview Page.....	20-2
Snapshot integration.....	20-2
TAP.....	20-2
Assigning FX processors.....	20-4
Channel Insert.....	20-4
Master Insert.....	20-6
Return in Channel section.....	20-8
FX TYPE.....	20-10

FX DESCRIPTIONS.....	20-11
REVERBS.....	20-11
DELAYS.....	20-14
MISC EFFECTS.....	20-15
BSS® Graphic Equalisers.....	20-19
<b>MIDI</b>	21 - 1
Main Menu –MIDI page open & RX Channel list selected.....	21 - 1
DEVICE LISTS.....	21 - 1
Main Menu –MIDI page open & TX Channel list selected.....	21 - 3
Main Menu –MIDI page open & Transmit Device IDs list selected.....	21 - 4
MIDI Event Types.....	21 - 5
<b>TECHNICAL INFORMATION</b>	
<b>BLOCK DIAGRAM</b>	<b>22-1</b>
Soundcraft Vi1 Block Diagram.....	22 - 1



중요 안전수칙

사용설명서를 읽어주십시오

사용지침을 지켜주십시오

주의사항에 유의해 주십시오

모든 사용지침을 따라주십시오

물 근처에서 사용하지 마세요

마른 천으로만 청소하십시오

통풍구를 막지 마십시오. 제조사의 매뉴얼에 따라 설치하십시오.

레디에이터, 히터, 스토브, 전열기구(앰프 포함) 근처에 설치하지 마십시오.

분극 또는 접지 타입 플러그를 안전목적에 어긋나게 사용하지 마십시오. 분극된 플러그는 두 개의 날을 가지고 있는데 이 중 하나는 다른 하나 보다 넓습니다. 접지 타입 플러그에는 두 개의 날과 또 하나의 접지 갈퀴(Prong)이 있습니다. 더 넓은 날 또는 접지 갈퀴는 안전을 위해 제공된 것입니다. 제공된 플러그가 콘센트와 맞지 않으면 반드시 전기기사의 도움을 받아 오래된 콘센트를 교체하십시오.

전원코드를 밟지 않도록 주의하고 특히 플러그, 콘센트, 장치로부터 선이 나가는 부분 등이 눌리지 않도록 하십시오.

제조사가 지정한 추가부속물만 사용하십시오.



제조사에 의해 지정된 카트, 스탠드, 삼발이, 선받받이, 테이블만을 사용하거나 장비와 같이 판매되는 물품들만을 함께 사용하십시오. 카트를 사용할 때는 제품이 뒤집혀 손상되지 않도록 주의를 기울여 주십시오. 번개/태풍시 또는 오랫동안 사용하지 않을 때는 플러그를 빼 놓으십시오.

모든 서비스는 자격을 갖춘 서비스 요원에게 의뢰하십시오. 서비스는 장치가 어떤 형태로든 손상된 경우에 필요하며, 파워 서플라이 코드나 플러그가 손상되거나, 액체가 스며들거나, 물건이 장치에 떨어졌거나, 장치가 비나 습기에 노출되거나, 정상적으로 작동하지 않거나, 장치를 떨어뜨린 경우를 포함합니다.

주의: 제품에 대한 모든 정비와 서비스는 Soundcraft 또는 공식 에이전트를 통해 이뤄지는 것을 권장합니다. Soundcraft는 공식승인을 받지 않은 서비스 요원에 의한 정비, 수리로 인한 어떠한 손해나 손상에 대해서도 책임을 지지않습니다.



경고: 화재나 전기충격의 위험을 줄이기 위해서 장치를 비나 습기에 노출시키지 마십시오.

장치에 물이 떨어지거나 튀지 않도록 하고 화분 등을 포함해 물이 들어있을 수 있는 물건을 장치 위에 올려 놓지 마십시오.

불이 붙은 양초 같은 화재의 원인이 될 수 있는 물건을 장치 위에 올려놓지 마십시오.

경고: 먼지가 매우 많은 환경이나, 인화가능성이 높은 가스나 화학약품 있는 환경에서는 장치를 사용하지 마십시오.

이 장치는 반드시 접지되어야 합니다. 어떤 경우에도 안전접지는 메인 배선과는 분리되어야 합니다.

메인 서플라이 분리 장치는 메인 플러그입니다. 메인 플러그는 장치가 사용 중일 때 언제든지 사용가능하도록 접근이 가능한 곳에 두어야 합니다.

메인 코드 세트의 어떤 부분이라도 손상이 되면 코드 세트 전부를 교체해야 합니다. 다음의 정보를 참고용으로만 사용하십시오.

메인 배선은 다음의 코드에 따라 색깔이 부여돼 있습니다.

접지(그라운드): 녹색과 황색(미국-녹색/황색), 중립(Neutral): 청색(미국-백색), 라이브(HOT):갈색(미국-검정색)

메인배선에서 전선 색깔이 플러그 단말을 나타내는 색깔 마킹과 맞지 않을 수도 있기 때문에 다음의 순서를 따르십시오

\*녹색과 황색 전선은 'E' 표시가 돼있거나 접지  표시가 그려져 있는 플러그 단말에 연결합니다.

\*청색 전선은 'N' 표시가 돼있는 플러그 단말에 연결합니다.

\*갈색 전선은 'L' 표시가 돼있는 플러그 단말에 연결합니다.

플러그가 바뀌지 않도록 주의해서 색깔 코드를 따라야 합니다.

이 유닛은 후면 패널에 표시된 메인전압 범위 안에서 작동될 수 있습니다.

주의: 이 장치는 연방통신법 규정 15조에 준하여, Class A 디지털 장치에 대한 제한사항을 준수하도록 테스트되었습니다. 이 제한사항은 장치설치가 영업환경에서 유해전파간섭을 일으키지 않도록 보호하는 규정입니다. 이 장치는 전자파 에너지를 발생시키고 사용하며 지침에 따라 설치되거나 사용되지 않으면 무선통신에 장애를 일으킬 수 있습니다. 주거지역에서 장치의 작동은 유해전파간섭을 일으킬 가능성이 높으며, 이 경우 사용자는 사용자 부담으로 간섭현상을 교정해야 합니다.

이 Class A 장치는 캐나다 간섭유발 기기에 관한 규정을 준수합니다.

## 안전 표시 가이드

안전을 확보하고 제품보증 무효화를 피하기 위해서 아래의 표시에 대한 모든 설명을 주의깊게 읽으십시오.



**경고:** 화살표 번개표시는 절연되지 않은 위험한 전압이 제품의 표면에 존재할 수 있다는 사실을 사용자에게 알려주기 위한 것입니다. 이 전압은 인체에 전기충격을 줄 정도로 강력할 수 있으므로 주의하십시오.



**주의:** 삼각형 안의 느낌표는 제품 사용설명서에 중요한 작동/보수/서비스 지침이 언급돼 있다는 사실을 사용자에게 알려주기 위한 것입니다.



**주:** 장치의 작동에 대한 유용한 정보와 팁을 포함하고 있습니다.



**헤드폰 안전 경고:** 헤드폰 출력과 모니터링 레벨에 대한 유용한 정보와 팁을 포함하고 있습니다.

## 설치(Installation)

### 일반적인 주의사항

믹싱 콘솔을 과도한 뜨겁거나 차가운 상태, 진동, 먼지, 습기에 영향을 받을 수 있는 상태에서 사용하지 마십시오. 장치의 표면을 닦을 때 액체를 사용하지 마십시오. 부드럽고 마른 천이 가장 좋습니다.

콘솔을 전자기파가 나오는 기기(비디오, 고압전기선 등) 가까이에서 사용하지 마십시오. 연결배선과 샤시안에 흐르는 전압 때문에 오디오의 질이 저하될 수도 있습니다.

주의: 어떤 경우에도 인증을 받은 기사에게 서비스를 의뢰하십시오.

### 제품처리 및 운반

콘솔은 견고한 포장박스에 담겨 출고됩니다. 설치 후에 위치를 변경해야 한다면 제품보호를 위해 이 포장박스를 이용하는 것이 좋습니다. 제품이동 전에 모든 케이블을 확실히 분리시켜야 합니다. 콘솔을 정기적으로 위치변경해야 한다면 플라이트케이스(flightcase)에 설치해야 합니다. 노브, 스위치, 커넥터 등에 무리한 힘을 가하지 않도록 항상 주의해야 합니다.

### 파워케이블

믹서와 함께 공급되는 파워 서플라이 케이블을 항상 사용하십시오. 다른 케이블을 사용하면 제품손상이 발생할 수 있으며 무상수리혜택을 받을 수 없습니다.

경고: 번개가 치거나 메인 전압 변동이 있는 경우에는 즉시 믹서의 전원을 끄고 메인 플러그를 뽑아야 합니다.

### 시그널 레벨(Signal Level)

정확한 INPUT 레벨을 콘솔에 공급하는 일은 중요합니다. 만일 잘못된 레벨이 공급되면, 신호대 잡음비(Signal to noise ratio) 또는 왜곡(Distortion) 제어 성능이 저하될 수 있습니다. 최악의 경우, 내부 회로에 손상이 가해질 수 있습니다. 또한, 모든 밸런스된 INPUT에서 공통모드 DC, AC, RF전압을 가진 소스를 사용해서는 안됩니다. INPUT에 대한 가용 시그널 범위를 줄일 수 있기 때문입니다.  $OdBu=0.775V$  RMS입니다. INPUT/OUTPUT 레벨에 대한 자세한 사항은 스펙(Specification) 항목을 참조하십시오.

### 본체설치(Mains Installation)

#### 일반적인 배선절차

Soundcraft 콘솔의 뛰어난 신호대잡음비 개선기능과 왜곡제어기능을 최대한 이용하기 위해서는 잘못된 설치와 배선이 데스크의 성능을 저하시키지 않도록 주의를 기울여야 합니다. 험(Hum), 버즈(buzz), 불안정성, 라디오 전파간섭은 보통 접지루프와 질이 좋지 않은 접지시스템 때문에 발생합니다. 산업시설이 집중되어 있는 지역에서는 들어오는 메인 접지가 충분하지 않아 모든 오디오 장비에 별개의 기술적인 접지가 이루어져야 합니다. 어떤 경우에도 지역 전기 공급 업체에 문의해 안전규정 위반 여부를 확인하십시오.

험이 전혀 없는 시스템을 성공적으로 설치하려면 설치의 모든 단계에서 기본규칙을 반드시 준수해야 합니다.

## 안전한 사운드 작업

사용자가 시그널을 입력할 때까지 콘솔이 아무런 노이즈를 발생시키지 않더라도 PA 시스템이나 헤드폰을 통해 모니터되었을 때 장기적으로 청력을 손상시킬 수 있는 사운드를 낼 가능성이 충분히 존재합니다.

아래의 표는 작업장에서의 소음노출에 관한 작업안전과 건강관리지침(1926.52)에서 발췌한 것입니다.

### PERMISSABLE NOISE EXPOSURE

DURATION PER DAY, HOURS      SOUND LEVEL dBA SLOW RESPONSE

8	90
6	92
4	95
3	97
2	100
1.5	102
1	105
0.5	110
<0.25	115



이 지침에 따르면 장기간 청취로 인한 청력손상을 최소화할 수 있습니다. 더 오래 들을수록 평균 볼륨도 낮아져야 한다는 것이 기본원칙입니다. 오디오작업을 할 때 주의를 기울이십시오. 잘 알지 못하는 제어장치를 조작할 때는 반드시 모니터를 꺼야 합니다. 당신의 귀가 당신의 직업에서 가장 중요한 도구라는 사실을 기억해야 합니다. 가장 중요한 것은 각각의 파라미터가 사운드에 어떤 영향을 미치는지 찾아내려는 실험정신을 갖는 것입니다. 이렇게 함으로써 창조적 능력이 향상되고 최선의 결과를 얻을 수 있을 것입니다.

권장 헤드폰 임피던스는 50-600 옴입니다.



## 보증

1. Soundcraft는 하르만 인터내셔널 기업 유한회사의 무역부문입니다. 엔드유저는 장비를 처음으로 정규작동시키는 사람을 뜻합니다. 딜러는 엔드유저가 장비를 구입한 Soundcraft 외의 사람을 뜻하며, 딜러는 이 목적으로 Soundcraft 또는 Soundcraft가 승인한 배포자에 의해 인가된 사람이라는 조건을 충족시켜야 합니다.

장비는 이 사용자설명서와 같이 공급되는 기기를 뜻합니다.

2. 장비가 엔드유저에게 배달된 날짜로부터 12개월 이내에 제품의 효율성 그리고/또는 유용성에 현저하게 영향을 줄 정도의 불량 발생하면 장비 또는 결함부품은 딜러 또는 Soundcraft에 반품되어 딜러나 Soundcraft가 수리 또는 교체합니다. 교체되는 모든 부품은 Soundcraft의 재산이 됩니다.

3. 반품되는 장비나 부품의 운송은 엔드유저가 운송(딜러나 Soundcraft로 보낼 때와 받을 때 모두)에 따른 책임과 우편요금을 모두 부담합니다.

4. 이 보증은 다음의 경우에만 유효합니다.

a)장비가 Soundcraft의 설명서 지침에 따라 적절하게 설치된 경우, 그리고

b)엔드유저가 결함발생 이후 14일 이내에 Soundcraft 또는 딜러에게 사실을 일렸을 때, 그리고

c)Soundcraft 공인 직원 또는 딜러 이외의 사람이 장비의 어떠한 부품 교체나 수리 조정에 영향을 주지 않은 경우, 그리고

d)엔드유저가 Soundcraft가 권장하는 목적으로만 장비를 사용하였고, Soundcraft의 사양을 만족시키는 작동 부품만을 사용하였으며, 다른 모든 면에서 Soundcraft의 권장사항에 부합했을 경우,

5. 다음의 결과로 발생하는 결함은 보증 대상이 아닙니다. 잘못되거나 부주의한 조작, 화학적 또는 전지화학적 또는 전기적인 영향, 사고에 의한 손상, 불가항력, 부주의, 전기용량의 부족, 에어컨, 습도조절.

6. 이 보증의 이익은 엔드유저에 의해 양도될 수 없습니다.

7. 소비자인 엔드유저는 이 보증에서 언급된 권리들이 장비의 판매자에 대항해 소비자에게 주어질 수 있는 다른 모든 권리들에 대한 추가분이며, 보증서 내의 권리들이 이 다른 권리들에 영향을 미치지 않는다는 사실을 유의해야 합니다.

## SoundCraft VI1 특징과 스펙

### 오디오 채널(Audio Channels)

최대 동시 믹싱 채널수(Max number of simultaneous mixing channels)

27믹스 버스로 루팅이 64모노 인풋을 가지고 있으며 모노채커플들은 링크돼 스테레오 채널을 구현할 수 있습니다.

### 인서트 포인트(Insert Points)

24 인서트 센드/리턴 커플들이 (사용가능한 I/O을 이용해) 구성될 수 있으며 64개의 인풋이나 27개의 아웃풋 채널중 어떤 채널이라도 할당될 수 있습니다.

### 다이렉트 아웃풋(Direct Outputs)

충분한 I/O이 있을 때, Vi1의 32개의 인풋채널 전부가 내부 버스 루팅에 첨가할 다이렉트 아웃풋을 가질 수 있습니다.

(예: 64채널 옵션인 MADI 카드를 통해서, 아래 참조)

### 버스(Busses)

24 그룹/AUX/매트릭스, 메인 LCR Mix와 LR 솔로 버스들

최대 8 매트릭스 아웃풋이 구성이 가능합니다.

### I/O 성능(I/O Capabilities)

다음의 I/O을 사용할 수 있으며 모든 채널 인풋, 다이렉트 아웃풋, 버스 아웃풋 또는 인서트 포인트로 필요에 따라 패치될 수 있습니다

### 로컬 인풋(Local Inputs)

32 아날로그 마이크/라인 인풋

1 토크백 마이크 인풋(컨트롤 서피스에 마운트되어 있습니다)

2 커플 AES/EBU 인풋(4 채널)

추가적인 광 SC커넥터를 통한 64채널 MADI In

### (옵션)스테이지박스 인풋(Stagebox Inputs)

32 아날로그 마이크/라인 인풋(리모트 게인 컨트롤 포함, PAD, 48V, 프리 A-D 80Hz HPF)

### 스테이지박스 아웃풋(Stagebox Output)

32 아날로그 라인 인풋

### 그밖의 특징(Miscellaneous)

### GPIO 장치(GPIO facility)

스테이지박스에 8 GPIO 인풋과 아웃풋(모든 아웃풋은 교체가능한 끝부분이 있습니다)

### 미디(MIDI)

1 미디 인풋과 2 미디 아웃풋이 컨트롤 서피스 후면에 있습니다.

## 채널 프로세싱(Channel processing)

### 인풋(Inputs)

아날로그 게인(스테이지박스 또는 로컬 마이크 프리앰프의 리모트 컨트롤)

디지털 게인 트림(+18/-36dB)

딜레이(0-100ms)

HPF, LPF(20-600Hz와 1-20kHz로 조절가능)

4 밴드 풀 파라메틱 EQ, HF/LF 션프 모드)

컴프레서(조절가능한 스레시홀드, 어택, 릴리스, 레이쇼, 'auto' 모드가 있는 메이크업 게인)

리미터(조절가능한 스레시 홀드, 어택, 릴리스)

게이트 또는 디에서(De-Esser). 더커로 전환가능한 게이트.

팬-LR 또는 LCR 전환가능

모든 I/O에 패치가가능하고 Tap-Off 지점 선택이 가능한 다이렉트 아웃풋

### 아웃풋(Outputs)

HPF(20-600Hz 사이에서 조절가능)

4 밴드 풀 파라메틱 EQ, HF/LF 션프모드

컴프레서

리미터

딜레이(0-1초)

외부프로세싱을 위한 인서트 포인트

팬(LCR로의 아웃풋 버스)-LR 또는 LCR 전환가능

버스 피드 기능-하나의 버스에서 다른 버스로의 루팅전환 가능

그래픽 EQ 1/3 옥타브(FX 카드 사용시)

할당가능한 Lexicon Multi-FX 프로세서 x8 (FX카드 사용시)

## 컨트롤 서피스(Control surface)

### 인풋(Inputs)

64 인풋에 액세스하기 위해 4개의 고정 레이어, 5개의 구성가능한 레이어에서 전환이 가능한 16 인풋 페이더

Widescreen Vistonics 채널 스트립 인터페이스, 동시에 16 인풋채널을 컨트롤합니다.

페이더 트레이는 무빙 페이더, 뮤트, 솔로, 아이슬레이트와 F(사용자 설정 가능한) 스위치, LED 디스플레이 링이 있는 할당 가능한 로터리 인코더를 하나 가지고 있습니다. 이 인코더는 전체적으로 게인,팬, 게이트 스레시홀드 또는 사용자가 설정가능한 파라미터 2개중 한 개에 할당됩니다.

인풋레벨과 게인 리덕션미터는 각 페이더의 아래에 있습니다.

인풋페이더는 8 VCA(컨트롤 그룹) 매스터 그리고/또는 4 뮤트 그룹에 할당될 수 있습니다.

'Follow Solo' 기능을 이용하면 인풋페이더는 24 그룹/AUX/매트릭스 아웃풋을 컨트롤하기 위해 전환될 수 있으며, 각각의 AUX 센드믹스를 컨트롤할 수도 있습니다. Soundcraft FaderGlow는 페이더가 인풋을 컨트롤하지 않을 때 색깔을 사용해 표시를 해줍니다.

### 아웃풋(Outputs)

8개의 할당가능한 아웃풋 페이더, LR과 C 매스터 페이더, 16개의 할당가능한 로터리 아웃풋 페이더가 있습니다. 아웃풋 페이더는 Soundcraft FaderGlow를 사용해 색깔 코딩이 되어 있습니다.

아웃풋 페이더는 8 VCA(컨트롤 그룹) 매스터 그리고/또는 4 뮤트 그룹에 할당될 수 있습니다.  
아웃풋 프로세싱 컨트롤을 위한 Widescreen Vistonics 인터페이스는 모든 인풋과 아웃풋을 전체미터로 디스플레이해주는 기능이 있으며 스냅샷 큐 리스트와 기기진단정보표시 기능도 있습니다.

#### 그밖의 기능(MISC)

빠른 조절과 셋업을 위해 모든 채널넘버나 아웃풋을 임시링크시키는 갱 모드.

뮤트그룹과 VCA 그룹할당을 위한 컨트롤

버스 센드로 가는 Vistonics 열들을 할당하는 컨트롤(채널 파라미터가 Vistonics로 할당되지 않았을 때)

스냅샷 오토메이션 컨트롤

토크백과 오실레이터 컨트롤

모니터 아웃풋 레벨, 헤드폰레벨, 솔로 트림, 블렌드 레벨을 위한 컨트롤

## 콘솔 개요(Console Overview)

### 베이(Bays)

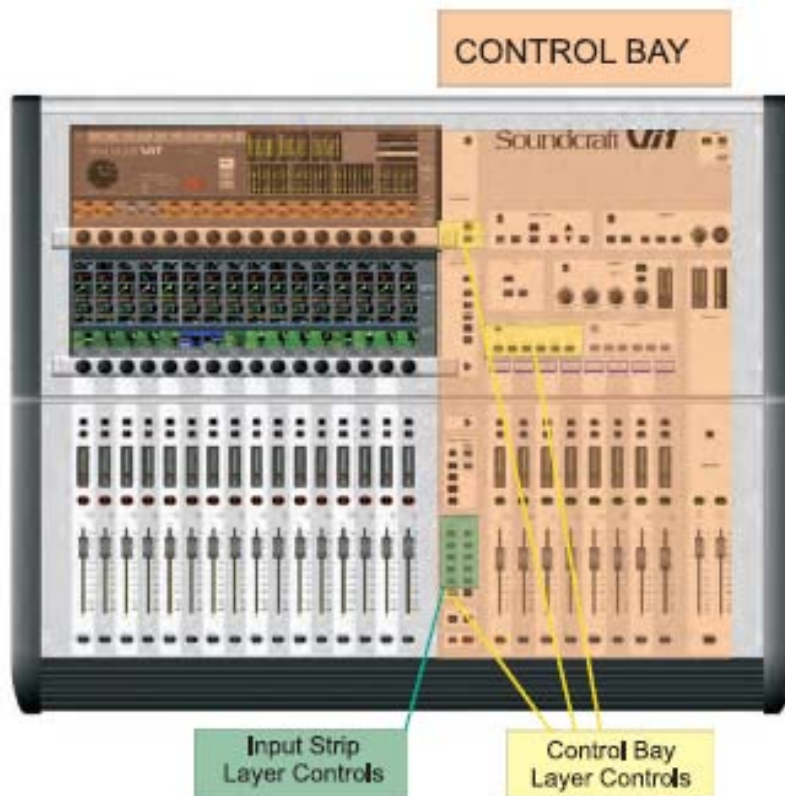
데스크는 1개의 인풋 섹션과 1개의 콘트롤 베이로 구성되어 있습니다.



\* The Input section contains 16 complete Fader strips with full state overview.

\* The Master bay contains 8 Output Fader strips, the Masters and 16 Output encoders that give a total of 27 Output levels that can be directly controlled without changing Layers. General Functions like Snapshot, Monitoring, TB & OSC and so on are also located on the Master bay.

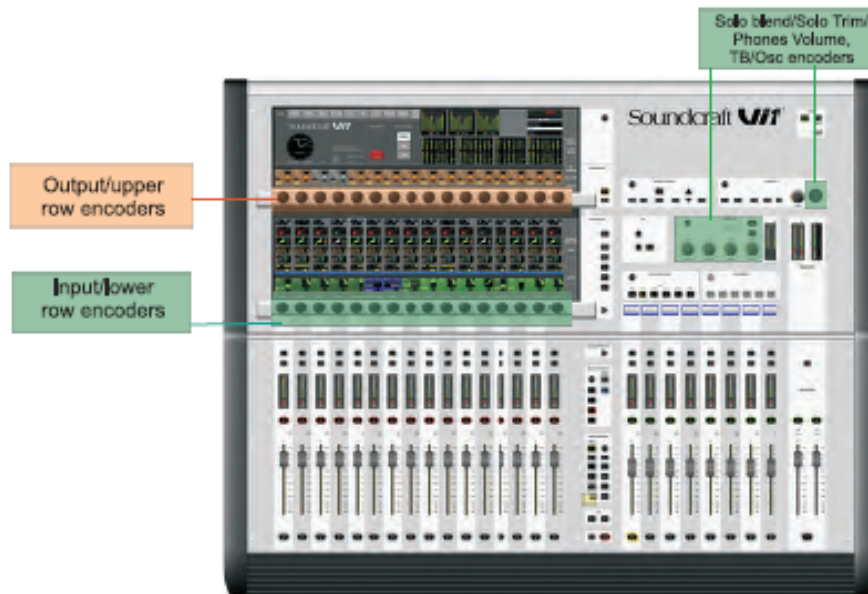
## 레이어(Layers)



The console is able to control up to 64 inputs and 27 mix busses via its 16 input strips, 8 bus master strips and the LCR masters. To do this the console has a number of layers which the user accesses via the layer controls shown above.

Full details are given in chapter 8 of this manual.

## 인코더(Encoders)



\* The Widescreen Vistronics™ upper and lower encoders, are used in different modes, in which they can change in order to show various functions in a context-sensitive way.

\* In normal operation they act as Input channel related controls.

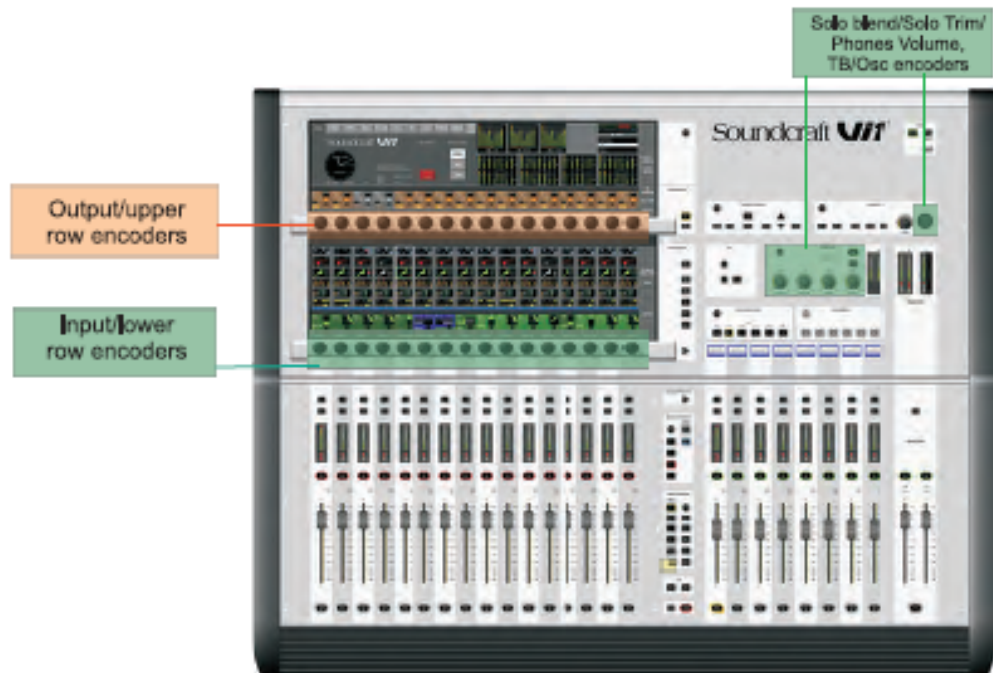
\* The **Channel encoders** are assigned with Input channel related functions.

\* The **output encoders** are normally used as Output faders and are also context sensitive.

\* There are four panel-mounted encoders with LED rings: the TB/OSC Level Control encoder, and the Solo Blend, Solo Trim & Phones Volume encoders. These are dedicated to their respective functions.

A detailed explanation of encoder use is given in chapter 7 of this manual.

## 마스터 오디오 기능(Master Audio Functions)

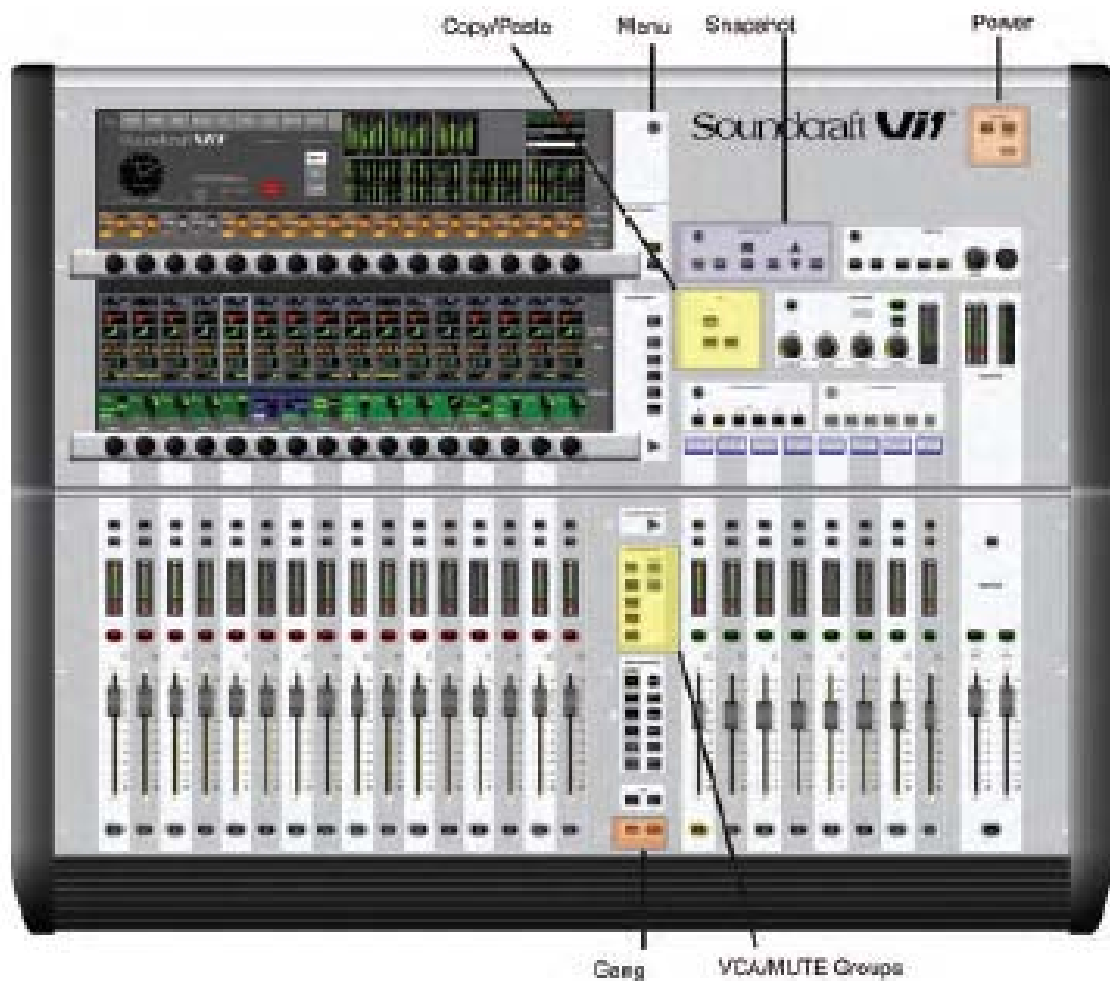


- \* The Widescreen Vistronics™ upper and lower encoders, are used in different modes, in which they can change in order to show various functions in a context-sensitive way.
- \* In normal operation they act as Input channel related controls.
- \* The **Channel encoders** are assigned with Input channel related functions.
- \* The **output encoders** are normally used as Output faders and are also context sensitive.
- \* There are four panel-mounted encoders with LED rings: the TB/OSC Level Control encoder, and the Solo Blend, Solo Trim & Phones Volume encoders. These are dedicated to their respective functions.

A detailed explanation of encoder use is given in chapter 7 of this manual.



## 마스터 컨트롤(Master Control)



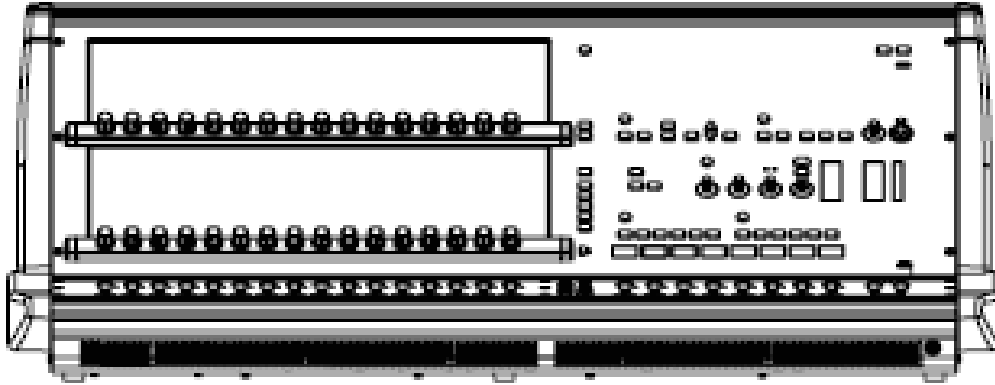
- + VCA/Mute Groups: this functional block contains the VCA (control groups in VCA style) and Mute Group functions.
- + Snapshot allows the console's automated settings to be saved and recalled.
- + Menu opens the Menu page where central configurations can be done.
- + Copy / paste functionality can be used in different modes and speeds up repetitive tasks...
- + Gang is a superb feature that links channels functions together for temporary changes.
- + [Power] switches the Desk on and off.



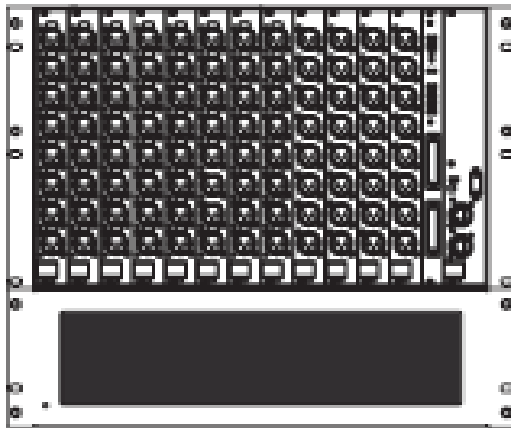
## 시스템 구성요소(SYSTEM COMPONENT)

시스템 하드웨어 개괄(System Hardware Overview-Soundcraft VI1)

Control Surface with I/O



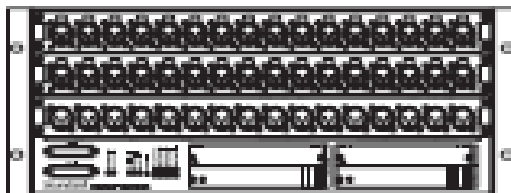
Optional Stage Box (V18 type)



6U Stage Box

3U fan unit

Optional Stage Box (Compact type, planned availability October 2010)



4U Stage Box

콘솔 후면 커넥터(Console Rear Connectors) (다음 페이지 그림을 참조하십시오)

메인 파워 서플라이 인렛(Mains Power Supply Inlet)

메인 인풋은 아래 그림처럼 IEC 커넥터를 통하여 스위치와 함께 위치해 있습니다. 이 인풋을 통해 파워를 프라이머리 PSU로 공급합니다. 추가 프라이머리 서플라이도 표준과 맞습니다. 인렛 커넥터는 아래 그림과 같습니다.



오디오와 데이터 커넥터(Audio and Data Connectors)

마이크/라인 인풋 XLR

이 32 XLR 커넥터는 콘솔의 프라이머리 오디오 인풋입니다.

AES/EBU 인풋 XLRs

2 XLR에는 2쌍(4채널)의 AES/EBU 인풋이 있습니다.

S/PDIF 인풋

S/PDIF(2채널) 인풋을 위한 1개의 RCA Phono 소켓이 있습니다.

라인 아웃풋 XLRs

24개의 버스 아웃풋 XLR(그룹/AUX/매트릭스), 3개의 마스터 아웃풋 XLR, 모니터 A(L,R,C)와 모니터 B(L,R) 아웃풋을 위한 세트당 3개로 구성된 커넥터 2세트

AES/EBU 아웃풋 XLR

2 XLR에는 2쌍(4채널)의 AES/EBU 아웃풋이 있습니다.

S/PDIF 아웃풋

S/PDIF(2채널) 인풋을 위한 1개의 RCA Phono 소켓이 있습니다

미디 커넥터

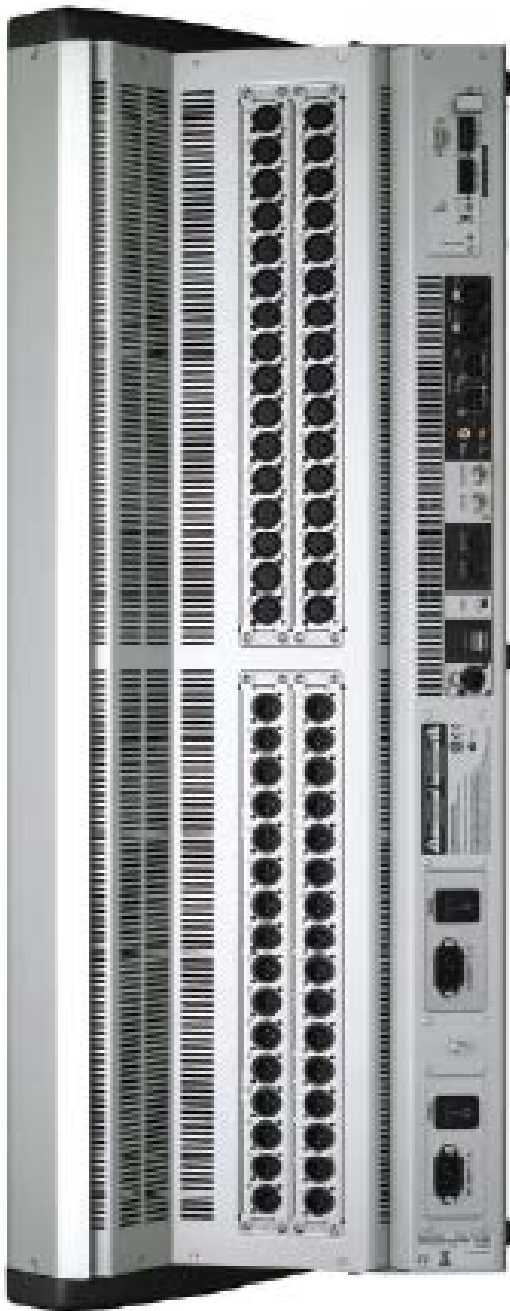
미디 인과 미디 아웃을 위한 통상 쓰이는 5 핀 커넥터가 이 역할을 합니다.

USB 커넥터

외부 키보드, 마우스, 저장장치 등의 연결을 위한 USB 커넥터가 2개 있습니다.

HIQnet 커넥터

XLR로 된 이더콘(EtherCon) 커넥터입니다.



Console Rearview Panel.

## 스테이지박스(MADI 카드로 선택적 확장)

옵션인 스테이지 박스는 표준 D21m MADI 카드를 Vi1 옵션 카드 슬롯에 연결해 사용할 수 있습니다. 6U 하이 오디오 I/O 카드를 위한 12개의 슬롯, GPIO/LED 카드 외에 스테이지박스-콘솔 연결장치를 포함하는 MADI HD 카드도 포함하고 있습니다.

슬롯은 좌측으로부터 A에서 L까지 레이블이 되어 있습니다. 카드에 있는 커넥터들은 위에서 아래로 1에서 8의 번호로 레이블되어 있습니다. 이 레이블링은 사용자가 커넥터를 인풋 채널이나 아웃풋 버스에 연결하고자 할 때 패칭시스템(11장 참조)에 의해 사용됩니다.

프라이머리 파워 공급기와 환기(ventilation) 모니터링 커넥터는 후면 패널에 있습니다.

## 스테이지 박스 설명(Stage Box description)

프라이머리 파워 공급기: 프라이머리 파워공급기는 IEC 인렛 커넥터에 직접 연결되며 100V에서 240V AC를 24V DC로 전환해 풀레인지의 AC인렛을 공급합니다. 스테이지 박스는 보통 두개의 파워공급기에 맞게 되어 있으며 필요시 여분을 파워공급기에 제공합니다.

오디오 I/O 카드: 다음의 카드가 지원됩니다.

각각 8개의 전기 밸런스된 마이크/라인 채널을 제공하는 6개의 마이크/라인 카드. 각각의 카드는 디지털 방식으로 컨트롤되는 아날로그 게인, 20dB 패드, 80Hz 로우컷 필터, 팬텀 파워를 가지고 있습니다.

3개의 라인 아웃풋 카드. 각각 8개의 라인 아웃풋 채널을 제공합니다.

옵셔널 카드(Optional Cards):

AES 인풋 카드. 8개의 AES 인풋 채널을 제공합니다(1개의 마이크/라인 인풋카드 대체)

AES 아웃풋 카드. 8개의 AES 아웃풋 채널을 제공합니다. (1개의 마이크/라인 아웃풋카드 대체)

Aviom 카드. A-Net16 포맷의 16개 아웃풋 채널을 제공합니다.

CobraNet 카드. 32개 인/아웃 채널을 Cobra 네트워크에 제공합니다.

EtherSound카드. 최대 64개의 인/아웃 채널을 EtherSound 네트워크에 제공합니다.

## 카드 기능 개괄(Card Function Overview)

인풋 카드: 인풋카드는 8개의 마이크 앰프, 팬텀파워, 패드, 아날로그 로우패스 필터, 페이즈 리버스 그리고 AD를 핸들링합니다. 이 카드는 내부 ID를 가지고 있으며, 이 ID는 인풋/아웃풋, 아날로그/디지털 여부를 표시합니다. 시스템이 자동으로 카드 구성의 변경을 인식할 수 있다는 뜻입니다.

아웃풋 카드: 아웃풋 카드는 8개의 DA를 핸들링합니다. 이 카드는 파워가 차단되면 아웃풋을 뮤트시키는 릴레이셋을 가지고 있습니다. 이 모듈 타입은 모듈의 내부 ID에 의해 식별됩니다. 보통 24 아웃풋을 제공하는 3개의 아웃풋 카드가 장착되며, 인풋 카드가 제거되면 최대로 64 아웃풋을 제공하는 8개의 카드가 장착될 수 있습니다.

LED/GPIO/STATUS 카드: 컨트롤서피스로부터 원격으로 제어되는 GPIO를 핸들링합니다. 인풋은 광절연체이며 아웃풋은 릴레이 접점입니다. 이 카드는 또한 파워레일, 클럭 상태, IO를 위한 상태 인디케이터를 포함하고 있으며, 카드 구성이 바뀌었을 때 반드시 눌러야 하는 RECONFIG 버튼을 가지고 있습니다.

## MADI HD 링크 카드

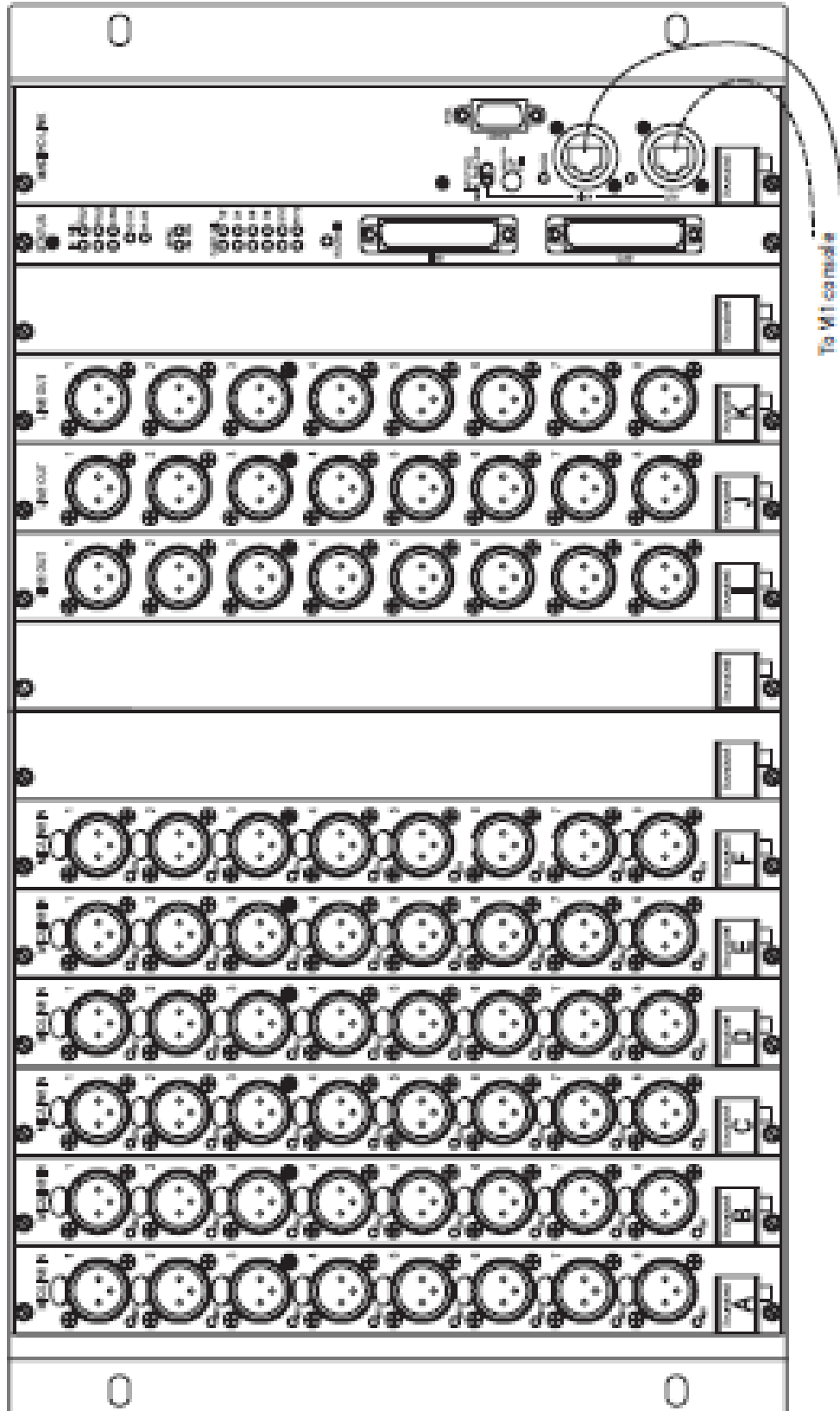
이 카드는 MADI를 통한 Vi1 콘솔과의 오디오/컨트롤 커넥션을 제공합니다. 콘솔에 있는 해당 MADI 카드는 MADI 스트림을 따르는 스테이지박스를 위한 클럭을 전송합니다. 카드의 두번째 인풋은 콘솔에 여분의 커넥션을 제공하는데 사용되거나 두개의 콘솔이 하나의 모니터/FOH 구성을 위해 쓰여질 경우 두번째 시스템에 연결하는데 사용됩니다. MADI 카드는 카드의 LED를 이용해 클럭 상태를 표시합니다. RS422 링크 아웃풋이 또한 장착돼 있어, RS422 데이터가 MADI 스트림 안에 있는 '파이프라인'을 통해 콘솔의 MADI 카드에 있는 해당 포트로부터 전송돼 리모트 RS422 컨트롤을 가능하게 합니다.



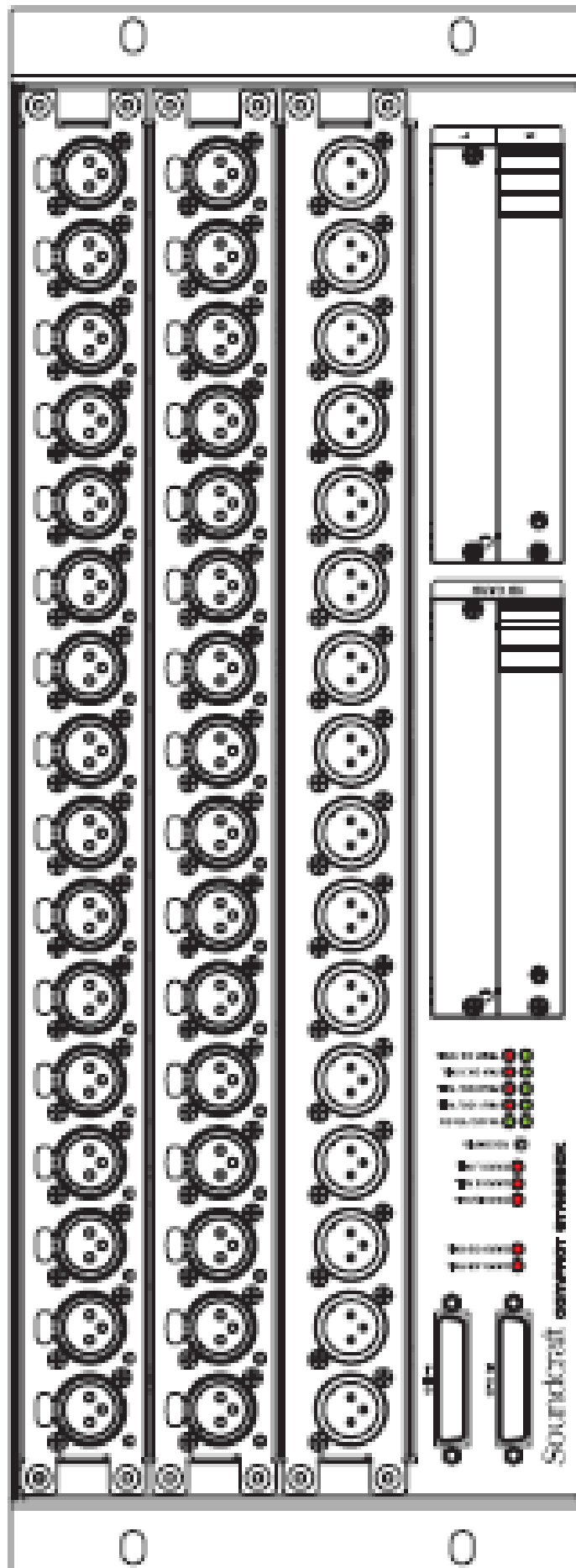
싱글 케이블 작업을 할 때는 어떤 소켓이 사용되는가에 따라 스위치를 반드시 "MAIN" 또는 "AUX"에 맞추어야 합니다. 두개의 케이블로 리던던트 작업을 할 때는 스위치는 반드시 "RED"에 맞추어야 합니다.



프런트 패널(Front Panel)



Optional Stage Box (W16 type) Front Panel.



**Optional Stage Box (Compact type) Front Panel.**

일반적인 지침

\*SETUP 기능상태에서 [SETUP]키를 누르면 즉시 그 기능에서 빠져 나오게 됩니다.

\*Vistonics {EXIT} 버튼은 즉시 그 페이지를 닫게 됩니다.

\*사용자에 의해 만들어진 파라미터 체인지는 즉시 프로세스됩니다.

\*그레이 아웃은 오디오 기능블럭이 바이패스되었다는 것을 보여주기 위해 사용됩니다.

\*블록이 그레이아웃되어도 파라미터의 프리세팅을 허용을 위해 파라미터와 스테이타스를 바꾸는 것이 가능합니다. 예를 들어, 이퀄라이저가 EQ {In} 키로 꺼져도 EQ 필터는 켜지거나 꺼질 수 있으며 파라미터는 변경가능합니다.

이 설명서에서 쓰인 범례

3종류의 괄호가 다음과 같은 컨트롤 타입을 표시합니다.

[     ]은 패널 마운트된 키 또는 인코더를 가리킵니다.

{     }은 Vistonics {VST} 키 또는 인코더를 가리킵니다.

<    >는 터치스크린의 버튼을 가리킵니다.

스크린

인풋 스크린

인풋스크린은 아래와 같이 로지컬 영역과 필드로 나뉘집니다.

System control

Output (Masters) section

VST Area

Input touch-field

EQ touch-field

Dynamics touch-field

Bus 1 to 16

Bus 17-24

Pan and Insert

VST Area

Label area



Figure 3-1: Main Screen Areas and Fields.

스크린 컬러 코드

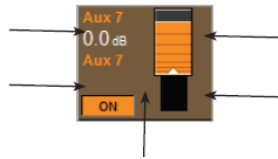
다음의 표는 해당기능에 대응하는 색깔에 관한 것입니다.

<b>Function</b>	<b>Colour</b>
<b>Audio Processing</b>	
Input Functions	Blue
Equaliser	Red
Filter	Dark Blue
Gate,Comp,Lim,De-ess	Green
Pan, Dir Out, Insert	Yellow
Oscillator	Gold
Monitoring	Lilac
<b>Busses</b>	
Aux	Orange
Audio Group	Green
Matrix	Cyan
<b>VCA/MG Indication</b>	
VCA 1..8	Blue
Mute Group Patch	Red
Input Patch	Blue
Output Patch	Red
Control	Grey

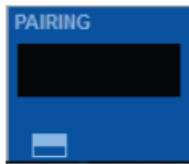
Soundcraft FaderGlow 컬러는 18장을 참조하십시오. Soundcraft FaderGlow는 사용자에게 추가적인 단계의 스테이투스 개괄을 제공하는 기능이며, 작동오류를 현저히 줄일 수 있습니다.

### 와이드스크린 Vistonics 노브(Wide screen Vistonics Knobs)

온 스크린 버튼의 상태는 디스플레이되는 컨트롤 영역 어디를 터치해도 바꿀 수 있습니다.



버튼이 터치영역에서 구성 페이지를 연다면 다음과 같이 보이게 됩니다.



Normal



Page is open

### 오디오 기능상태(Audio Function States)

Dheldh 기능 블록이 비활성화되어 있으면 필드의 배경이 회색으로 바뀌면서 버튼표시기는 더 어두운 색으로 변합니다.

### 순간/걸쇠 컨트롤 액션(Momentary/Latching control Action)

데스크의 키들은 순간적이면서 걸쇠가 걸리는 방식 모두로 작동합니다. 키를 누른 후 약 0.5초 안에 떼면 컨트롤이 걸쇠에 걸리게 됩니다. 키를 더 오랫동안 누른 후 떼면, 떼는 순간 컨트롤이 원래 상태로 돌아갑니다.

Vistonics 영역의 키들도 같은 방식으로 작동합니다.

터치스크린 버튼/영역은 걸쇠모드에서만 작동합니다.

솔로/선택 키(Solo/Select Keys)



[SOLO/SEL] 키는 두가지 모드에서 작동됩니다.

디폴트 기능은 SOLO 패스를 해당 채널이나 버스로부터 모니터링 시스템으로 가도록 해줍니다. 그러나 터치영역이 열려 있을 때 또다른 채널(8채널의 자신의 베이 안에 있는)로부터 [SOLO/SEL]키를 누르면 터치영역 페이지를 새 채널로 옮겨줍니다.

레이블링(Labeling)

일반(General)

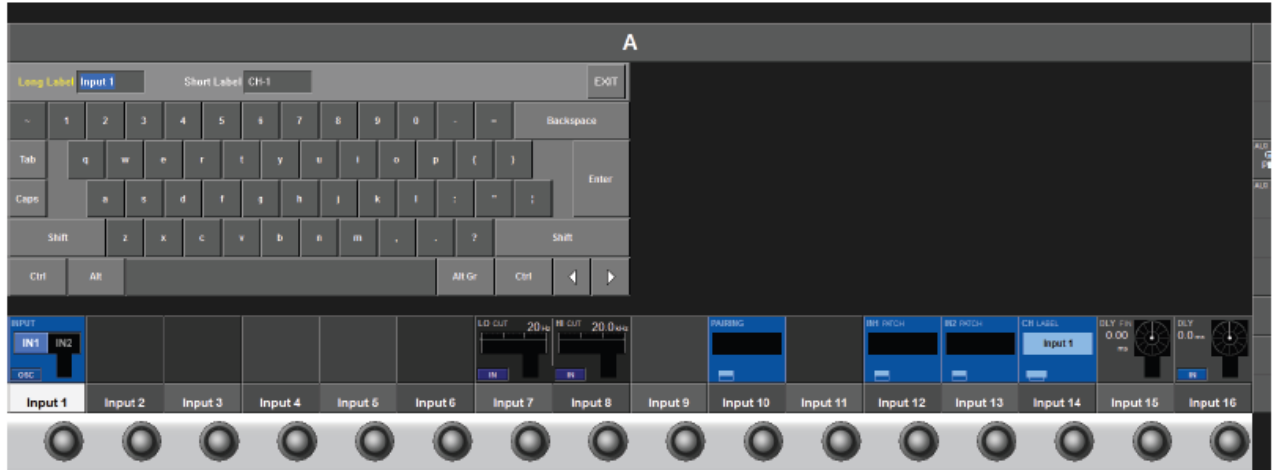
레이블링은 온스크린 키보드나 외부 USB키보드로 할 수 있습니다. 온스크린 키보드는 문맥을 인식(context-sensitive)하며 허용된 문자와 기호만을 나타냅니다.



**Fig 3-3: The On-screen Keyboard.**

## 채널 레이블(Channel Label)

기본 설정으로 채널은 CH-1에서 CH-32로 레이블되어 있습니다. Soundcraft Vi1은 스크린에는 롱 레이블을, LCD에는 쇼트 레이블을 사용합니다. 롱 레이블은 최대 10개의 문자를 포함하며, 쇼트 레이블은 6자 이내로 제한됩니다.



## 채널 레이블 변경(Changing the channel level)

\*인풋페이지를 열려면 <INPUT> 터치필드를 누릅니다.

\*인풋페이지의 {CH LABEL}을 눌러 채널 레이블 페이지로 들어갑니다.

\*긴 이름을 입력합니다(유효한 문자만 가능)

\*필요시 스크린 상의 <Short Label>을 터치하거나 <TAB>을 이용해 짧은 이름을 수정합니다.

\*\*페이지에서 나오려면 <ENTER> 또는 {CH LABEL}을 다시 누르면 됩니다.

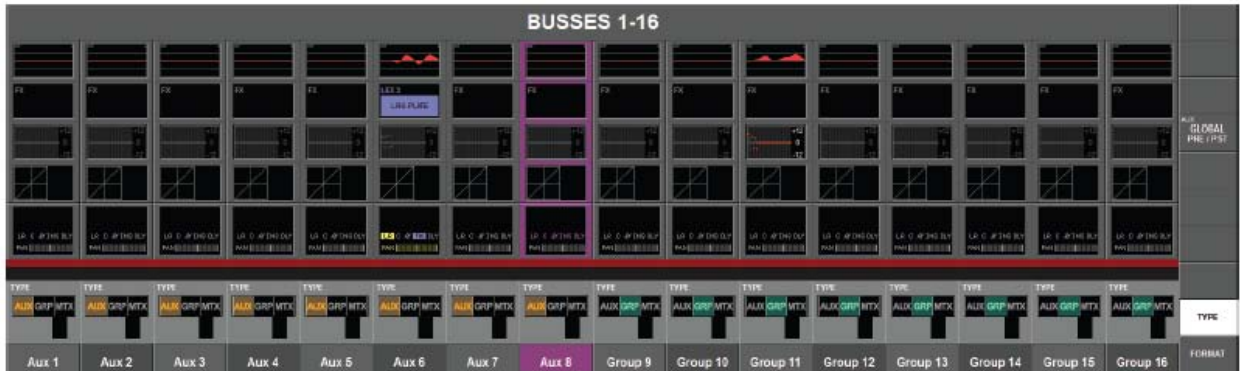
<TAB>은 긴필드와 짧은 필드사이에서 커서를 전환(toggle)합니다.



Vi1에서는 쇼트 레이블이 컨트롤 서피스 어디에도 표시되지 않지만 특정 터치스크린 버튼을 레이블하는데 사용됩니다. (예, 사용자가 정의한 페이더 페이지 셋업 스크린)

## 버스 구성(Bus Configuration)

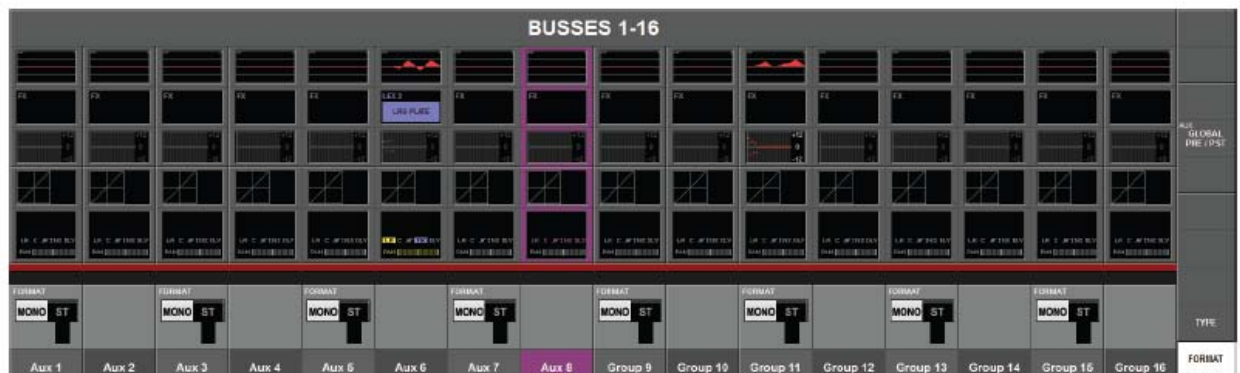
Soundcraft Vi1의 가장 중요한 구성은 버스구성이며, 인풋베이에 있는 [ALL BUSES] 뷰를 사용합니다.



타입 필드는 AUX, GRP, MTX 중 한 값으로 세팅될 수 있습니다. 인코더는 버스 타입을 바꾸는데 사용됩니다. AUX가 선택되고 아래에 보이는 포맷 필드가 스테레오로 세팅되면, {CHPAN} 필드는 자체 팬 컨트롤을 가지기 보다는 스테레오 AUX 센드 시그널이 채널 팬을 따를 수 있도록 합니다.

포맷 필드(홀수 버스만)는 AUX와 Grp 버스를 위해서만 사용가능하며 스크린의 오른쪽 끝에 있는 FORMAT 버튼을 눌러 접근할 수 있습니다.

이 필드는 모노 또는 스테레오로 세팅될 수 있습니다. 인코더는 오디오 포맷 필드의 세팅을 바꿉니다. 이 필드가 스테레오로 세팅되면 다음 짝수 버스는 보이지 않게 됩니다.



ALL BUSES 레이어에서는 24개의 모든 버스가 4개의 인풋 베이에서 좌측에서 우측 방향으로 보여집니다. 즉, 버스 1은 가장 왼쪽 줄에 매핑되는 반면, 버스 24는 컨트롤 서프스의 가장 오른쪽에 매핑됩니다.

Vi1은 다음의 버스타입을 지원합니다.

\*AUX MONO

\*AUX STEREO

\*GROUP MONO

\*GROUP STEREO

\*MATRIX MONO



## 갱(GANG)

### 일반

갱은 같은 방식으로 여러 인풋채널 또는 아웃풋 버스들의 기능에 영향을 주는 조작들을 빠르게 해주는 매우 유용한 방법입니다. 예를 들어, 인풋 채널들이 갱되면 기능의 파라미터 변화가 다른 모든 갱된 채널에 오프셋방식으로 적용됩니다. 또, 갱 안에 있는 로터리 파라미터나 페이더 하나를 조절하면 갱안의 나머지 모든 채널이 오프셋된 값만큼 올라가거나 줄어드는 것입니다. 하나의 스위치를 누르면 현재 스위치가 결과 상태에 있지 않는 다른 모든 채널이 결과상태로 바뀌게 됩니다. 이 시점부터 스위치를 누르면 모든 스위들이 한꺼번에 모드를 바꾸게 됩니다.

### 갱모드 만들기(Creating a Gang)

\*[GANG]을 눌러 갱모드를 액티베이션시키며 [GANG]키는 파란색으로 변하게 됩니다.([GANG]키의 위치는 그림 1-4 를 보십시오)

\*채널의 [SOLO/SEL] 키를 눌러 채널을 추가/제거하십시오. 채널이 갱 안에 있으면 SOLO/SEL키는 파란색이 됩니다.

\*처음과 글 채널의 [SOLO/SEL]을 동시에 눌러서 범위를 더하거나 줄이십시오.

### 갱모드 끄기(Switching-off Gang Mode)

갱모드가 만들어진 후에는 [GANG]키를 끄면 비활성화됩니다. [SOLO/SEL] 키를 누르면 정상 솔로 동작상태로 돌아옵니다. 갱 상태는 저장될 수 있으며 추후의 사용을 위해 언제든지 다시 활성화될 수 있습니다. 갱 멤버세팅은 콘솔의 스냅샷 오토메이션과는 독립적이지만 콘솔이 꺼져 있을 때 저장됩니다.

### 갱 해제하기(Clearing a Gang)

\*켜져 있는 (파란색) [SOLO/SEL]키를 아무거나 누르십시오.

또는

\*[GANG]키를 눌러 갱모드에서 빠져 나옵니다.

### 모든 인풋 채널 갱만들기(Gang All Input Channels)

[GANG]키를 눌렀던 때서 갱모드를 켭니다. 다음, [GANG]키를 계속 누르고 있으면 모든 인풋 [SOLO/SEL] 키들이 파란색으로 변합니다. 이렇게 하면 모든 채널(숨겨진 레이어 포함)이 갱상태로 바뀝니다. 모든 인풋키가 갱되었을 때 그 인풋키들의 [SOLO/SEL]키들은 파란색으로 변합니다.



주의: 갱모드에 들어간다고 해도 이미 활성화된 그 어떤 타입의 솔로도 취소하지 않습니다. 솔로시스템은 갱 모드가 켜졌어도 것처럼 동작합니다. Solo/Sel 스위치에 앰버색(황갈색) 불이 들어오는 것은 갱모드가 활성화됐을 때는 보이지 않습니다.

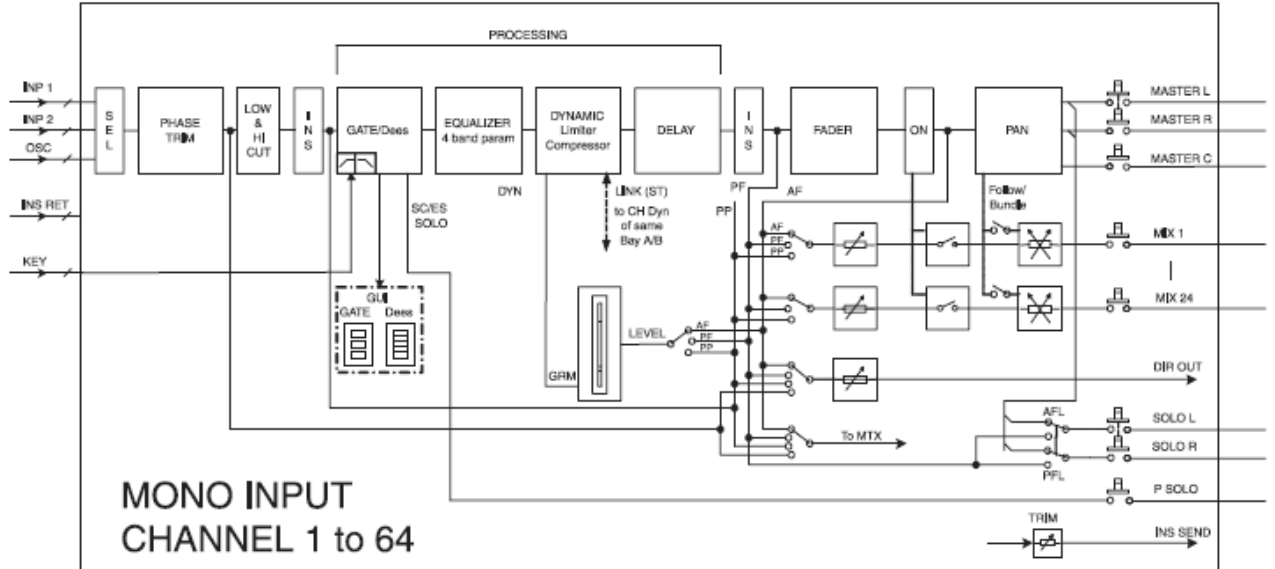


주의: 갱 모드, 특히 GANG ALL이 사용된 후에는 갱을 해제하는 것이 좋습니다.



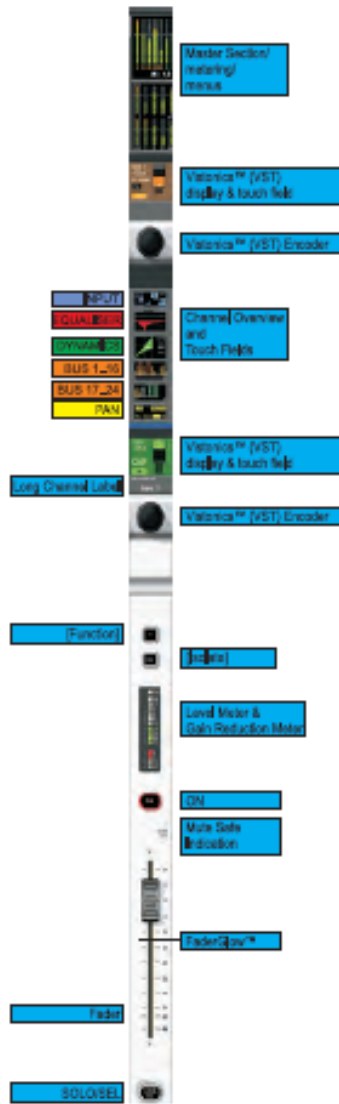
INPUT

## SIGNAL FLOW



채널당 두개의 인서트 포인트 중 반드시 하나만 사용되어야 합니다.

# INPUT CHANNEL STRIP



The Level Meter reads from -36dB to +18db, The GRM (Gain Reduction Meter) reads from -2 to -20dB.

# INPUT CHANNEL TOUCH FIELDS



Input

Equaliser

Dynamics

Bus 1-16

Bus 17-24

Pan

인풋채널의 파라미터 바꾸기(Change A Parameter of an Input Channel)

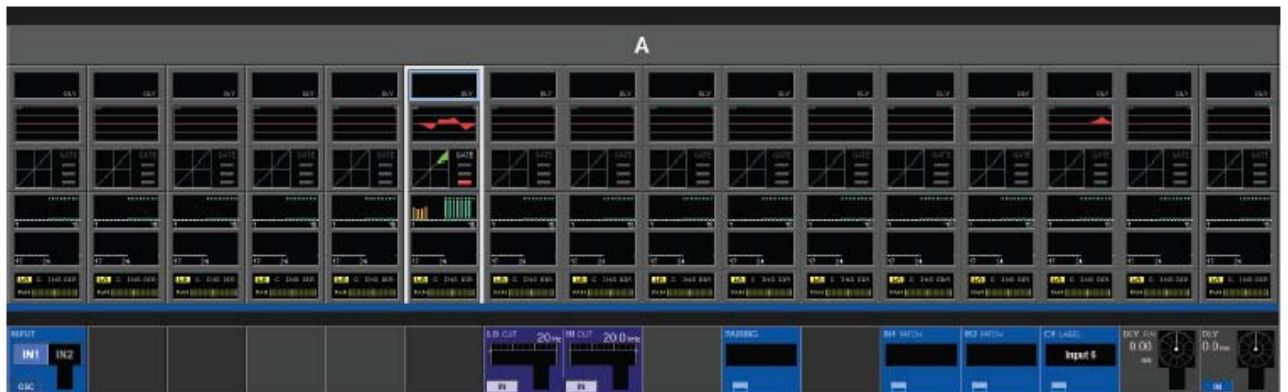
\*원하는 터치필드를 누르면, 해당 VST가 열립니다.

\*파라미터를 바꾸십시오

\*터치필드를 다시 눌러 디폴트 VST뷰로 돌아 가거나

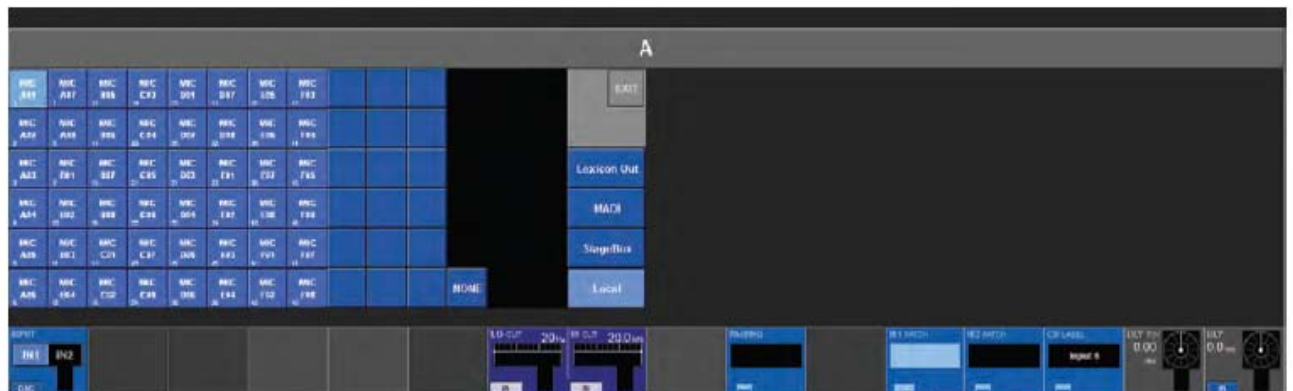
\*또다른 터치필드를 누르십시오

## 인풋(INPUT)



### INPUT field

소스 IN1 또는 IN2를 선택합니다. OSC가 활성화되면, 센트럴 오실레이터가 이 채널에 패치되고 선택터는 비활화됩니다.



{IN1 PATCH} 또는 {IN2 PATCH} VST 구성키를 누르면 인풋 패치 구성 페이지가 열립니다.

### 게인 필드(GAIN field)

{encoder}는 아날로그 인풋 게인을 +5dB에서 +65dB 범위 안에서 조절합니다. {PAD}는 인풋 감도를 20dB 낮춥니다.



주의: Vi6 타입 스테이지 박스가 부착되면, 게인 범위는 +15dB에서 +60dB가 되며 20dB PAD 스위치를 갖게 됩니다.

### 트림 필드(TRIM Field)

인코더는 디지털 인풋 게인을 +18/-36dB 범위로 조절합니다.

{LO CUT}은 프리 AD 컨버터 아날로그 로우 컷 필터를 삽입합니다.(Vi6 스테이지 박스 인풋만)

### 로우 컷 필드(LO CUT field)

인코더는 20에서 600Hz 사이의 로우 컷 프리퀀시를 조절합니다.

{IN} 은 로우컷 필터를 켜고 끕니다.

### **하이 컷 필드(HI CUT field)**

인코더는 1k에서 20kHz 사이의 하이 컷 프리퀀시를 조절합니다.

{IN}은 하이 컷 필터를 켜고 끕니다.

### **포맷 필드(Format Field)**

채널이 페이되어 있으면 인코더는 스테레오 포맷을 다음으로 조정합니다: LR/RL/LL/RR/MONO.

채널이 페어되어 있지 않으면 이 필드는 보이지 않습니다.

### **페어링 필드(Pairing field)**

채널이 페어되어 있으면 페어링된 채널의 레이블이 보여집니다.

{Its VST config button}을 누르면 페어링 구성에 들어가게 됩니다.

### **팬텀 필드(PHANTOM field)**

{48V}은 이 인풋에 패치된 XLR을 위한 팬텀 파워(+48V)를 공급합니다.

### **페이즈 필드(PHASE field)**

{INV}는 이 채널의 페이즈를 역전시킵니다(180도)

### **IN1 패치 필드**

IN1에 패치된 소스 네임을 표시합니다.

{Its VST config button}은 IN1 패치 페이지를 엽니다(10장 참조)

### **IN2 패치 필드**

IN2에 패치된 소스 네임을 표시합니다.

{Its VST config button}은 IN2 패치 페이지를 엽니다(10장 참조)

### **채널 레이블 필드(CH Label field)**

채널 레이블을 표시합니다.

{Its VST config button}은 채널 레이블 구성 페이지를 엽니다.(온스크린 키보드)

### **DLY 필드**

인코더는 0~100mS 범위에 있는 인풋 딜레이를 변경합니다.

{IN}은 딜레이 기능을 활성화시킵니다.

### **DLY FIN 필드**

0.02mS 단위로 인풋딜레이를 미세 조정합니다.

## 스테레오 구성(Stereo Configuration)

### 인풋채널 페어링



4개의 고정 레이어 A,B,C,D의 사용가능한 채널들이 터치스크린에 표시됩니다.

페어링될 채널들은 좌우 이웃 채널이며 인접 레이어의 위아래 이웃입니다. 기존의 페어링된 채널들은 그레이아웃되는 것으로 보여질 것입니다. 레이어 B와 C 사이의 채널들은 페어가 불가능합니다.

힌트: 인풋 채널 [SOLO/SEL]을 선택하거나 인풋 레이어를 변경하면 현재페이지에서 벗어나지 않고도 원하는 채널로 이 페이지를 이동시킬 수 있습니다.

### 인풋채널 한 페어로 만들기

인풋 페이지에서 {PAIRING}을 눌러서 페어링 페이지에 들어갑니다. 페어링 가능한 모든 채널이 표시됩니다.

\*원하는 페어링 채널을 선택합니다. 모든 채널 파라미터는 페어링될 채널들에 복사되며 링크가 설정될 것입니다. 마스터 스크린의 미터 오버뷰는 페어링된 미터를 흰색 직사각형을 둘러싸는 형태로 정보를 보여줍니다.

\*{EXIT} 또는 {PAIRING}으로 페이지를 벗어납니다.

힌트: 다른 페어에서 이미 사용되고 있는 채널과의 페어를 원하면 먼저 기존 페어링을 풀어야 합니다.

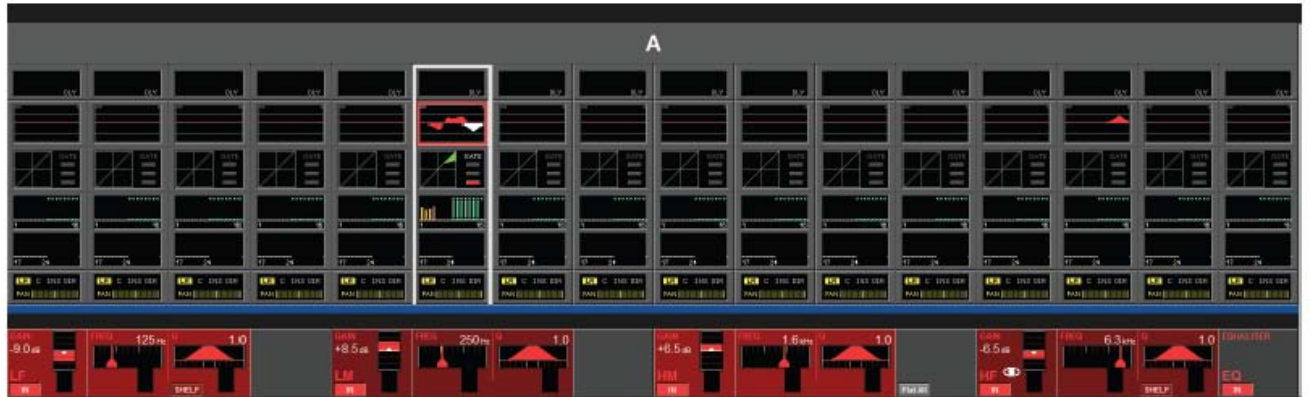
### 페어링된 채널에서의 링크된 파라미터

일반적으로 대부분의 파라미터는 두개의 페어링된 채널 간에 링크돼 있습니다. 그러나 다음의 파라미터는 링크되지 않습니다.

GAIN,TRIM, 48V, PHASE, DELAY, INPUT PATCH, DIRECT OUT PATCH,PAN



## 이퀄라이저



## 일반

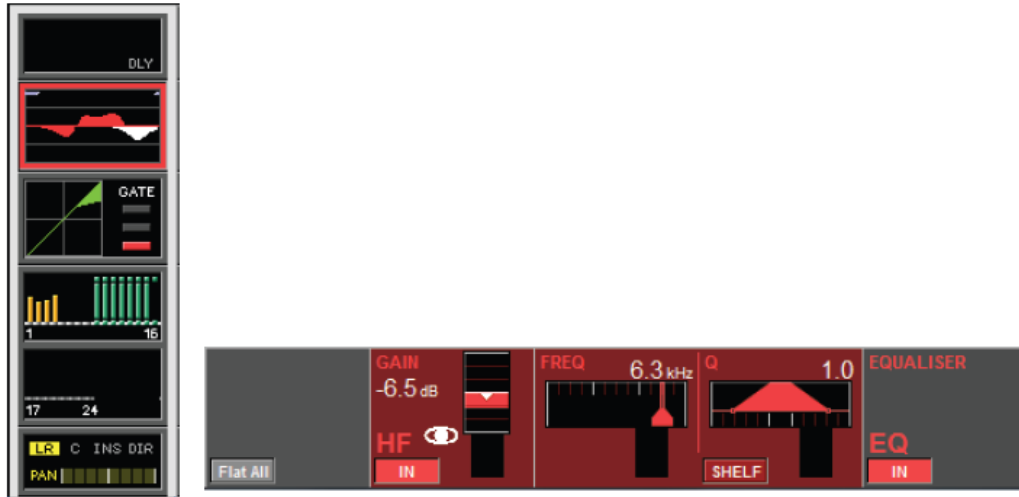
이퀄라이저는 4개의 풀 파라메트릭 밴드를 포함하고 있습니다. 4개의 모든 파라메트릭 이퀄라이저 밴드는 풀 프리퀀시 레인지에서 작동합니다. LF와 HF 밴드는 SHELF 모드에 세팅될 수 있습니다.

이퀄라이저 터치 필드의 빨간색 이퀄라이저 그래프는 전반적인 프리퀀시 커브를 표시합니다.

추가적으로, 이퀄라이저 터치필드의 맨 위에 있는 두 개의 파란색 바는 로우 컷/하이컷 필터 프리퀀시를 나타냅니다.(이 필터들은 INPUT Visonics 페이지 안에서 조정됩니다)

## 이퀄라이저 밴드 하이라이트(Equaliser Band Highlight)

사용자가 하나 또는 그 이상의 파라미터 인코더를 조정하면, 해당 이퀄라이저 밴드는 조정된 밴드만을 표시해주는 흰색 그래프가 빨간색 개괄 그래프 위에 덧씌워지는 형식으로 표시됩니다. 이 기능은 커브의 어떤 부분이 EQ 밴드와 연결돼 있는지 알아내는데 유용합니다. 디스플레이는 페이지를 벗어나면 디폴트 상태로 돌아갑니다.



### 밴드 필드(Band Field)

#### FLAT ALL 스위치

{FLAT ALL}은 4개의 밴드 게인 파라미터를 모두 0dB로 리셋합니다. 스위치를 활성화하기 위해서는 누른 상태에서 1초 동안 있어야합니다.

4개의 밴드 모두는 게인, FREQ, Q 인코더, IN 스위치 하나씩을 가지고 있습니다.

#### 게인(GAIN)

인코더는 +/-18dB 범위에서 게인을 조절합니다. {IN}은 이퀄라이저 밴드를 활성화합니다.

#### FREQ

인코더는 20Hz~20kHz의 범위 안에서 프리퀀시를 조절합니다.

#### Q

인코더는 벨모드에서만 0.7~15 범위에서 Q(폭)을 조절합니다.

#### IN 스위치

{IN}은 이퀄라이저 밴드를 활성화합니다.

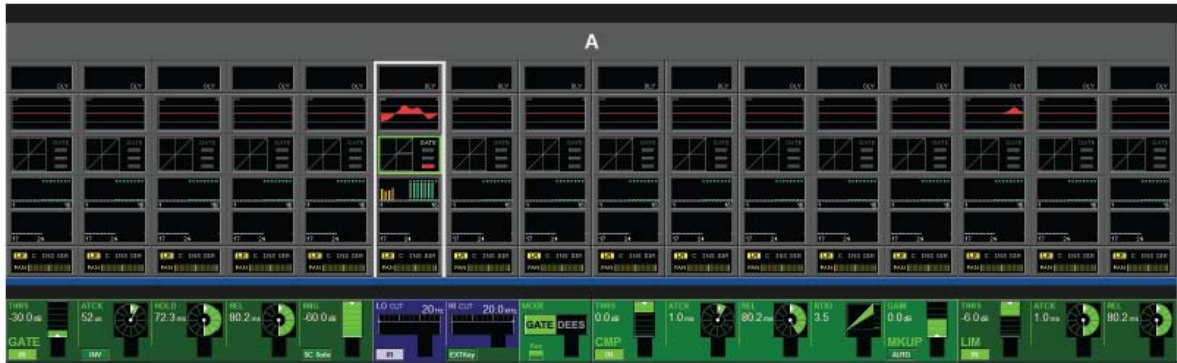
#### 셸프 스위치(SHELF SWITCH)

{SHELF}는 반응특징을 셸프(12dB/oct)로 전환합니다. (HF/LF만)

#### 이퀄라이저 필드

{IN}은 풀 이퀄라이저 섹션을 활성화합니다(필터 없이). 이 준비를 위해 밴드 인 스위치를 포함한 모든 파라미터는 이퀄라이저가 꺼진 상태에서도 세팅될 수 있습니다.

## 다이내믹스(DYNAMICS)



### 일반

다이내믹스 섹션은 키 필터를 가진 게이트, 콤프레서, 리미터로 구성돼 있습니다. 게이트는 디에서(De-esser) 모드에서 동작하도록 세팅될 수 있습니다.

### 게이트 기능(Gate Function)

게이트는 필터와 키 리슨 SOLO(Key Listen SOLO)를 가진 사이드 체인 인풋을 가지고 있으며 덕킹모드에서도 조작될 수 있습니다.

### 상태 표시(State Indication)

게이트 상태는 다이내믹스 터치 필드의 오른쪽에 표시됩니다.

\*ON 녹색

\*HOLD 노란색

\*OFF 빨간색

### THRS 필드

인코더는 스레시홀드 값을 -40dB~+18dB로 조절합니다. {IN}은 게이트를 활성화합니다.

### ATCK 필드

인코더는 어택타임(attack time)을 10  $\mu$ S~957mS 범위 안에서 조절합니다. {INV}는 게이트를 인버스 모드(더킹모드)로 세팅합니다.

### HLD 필드

인코더는 홀드 타임을 2.2mS~2S 범위에서 조절합니다.

### REL 필드

인코더는 릴리스타임(release time)을 2.2mS~3.7S 범위에서 조절합니다.

### RNG 필드

인코더는 증폭약화(attenuation) RNG 값을 0~-60dB 범위에서 조절합니다. {SC SOLO}는 사이드체인 시그널을 솔로 버스로 전환시킵니다.

#### 로우 컷(LO CUT)

인코더는 로우 컷 필터의 사이드 체인 시그널 프리퀀시를 조절합니다. {IN}은 로우컷 필터를 활성화합니다.

#### 라이 컷(HIGH CUT)

인코더는 하이컷 필터의 사이드 체인 프리퀀시를 조절합니다.

{EXT Key}는 외부 키 시그널을 활성화하며, 이 시그널은 아래의 모드 필드와 연결된 {Key} 키를 통해 선택됩니다.

그렇지 않은 경우, 내부 시그널이 게이트를 작동시키는데 사용됩니다.

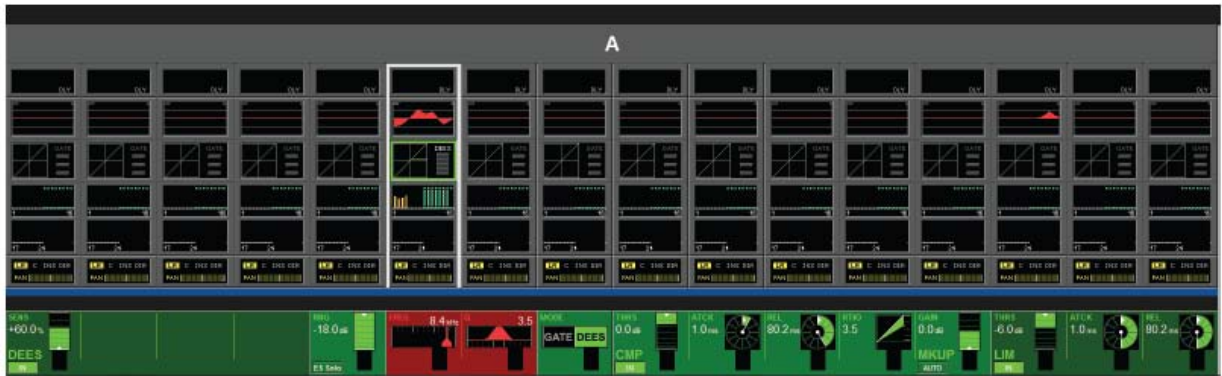
#### 모드 필드(Mode Field)

인코더는 작동모드를 게이트와 디에서 사이에서 전환합니다. {Key} 는 키 시그널 패치 페이지를 엽니다. 10장 참조

## 디에스 기능(DE-ESS FUNCTION)

디에서는 일반적으로 싱어의 목소리에서 치찰음(s 콤포넌트)을 줄이기 위해 사용됩니다. Soundcraft Vi 시리즈는 다이내믹하게 컨트롤되는 필터로 작용하는 디에서 기능을 포함하고 있습니다. 이 필터는 FREQ와 Q 인코더를 사용해 세팅할 수 있습니다.

디에서가 활성화되면, 밴드 안에 있는 시그널이 정해진 스레시홀드를 초과하게 될 때 그 시그널 레벨은 세팅된 밴드 안에서만 줄어들 것입니다.



## 게인 리덕션 미터(Gain Reduction Meter)

디에서 GRM, 5 세그먼트 바 그래프는 스크린의 다이내믹 터치필드의 오른쪽에 있습니다.

## SENS 필드

인코더는 0~100% 사이의 이펙트 감도를 조절합니다

{IN} 은 디에서를 활성화합니다.

## ES SOLO 필드

{ES SOLO}는 필터가 걸린 프로세싱 신호를 솔로버스로 전환시킵니다.

## FREQ 필드

인코더는 다이내믹 디에서 필터의 중앙 프리퀀시를 조절합니다.

## Q 필드

인코더는 다이내믹 디에서 필터의 폭을 를 조절합니다.

## MODE

인코더는 게이트 또는 디에서 중에서 조작모드를 선택합니다.



힌트: 디에서 필터는 미드, 로우, 하이 프리퀀시에 적용될 수 있으며 디에서는 드럼, 베이스 등 다른 악기에서의 레조넌스(공명) 문제를 해결하는데 쓰일 수 있습니다.

컴프레서 기능(Compressor Function)

THRS 필드

인코더는 스레시홀드값을 -40db~+18dB 안에서 조절합니다.

{IN}은 컴프레서를 활성화합니다.

ATCK 필드

인코더는 어택 타임을 0.5mS~98.6mS 안에서 조절합니다.

REL 필드

인코더는 릴리스 타임을 5.5mS~5S 안에서 조절합니다.

레이쇼 필드(RATIO) 필드

인코더는 레이쇼를 1:1 ~ 20:1 범위 안에서 조절합니다.

리미터 기능(LIMITER function)

THRS 필드

인코더는 어택타임을 -40db~18dB 안에서 조절합니다..

{IN}dms 리미터를 활성화합니다.

ATCK 필드

Dlszhejsms 어택타임을 10μS~98.6mS 안에서 조절합니다.

REL 필드

인코더는 릴리스 타임을 5.5mS~957mS 안에서 조절합니다.

MKUP

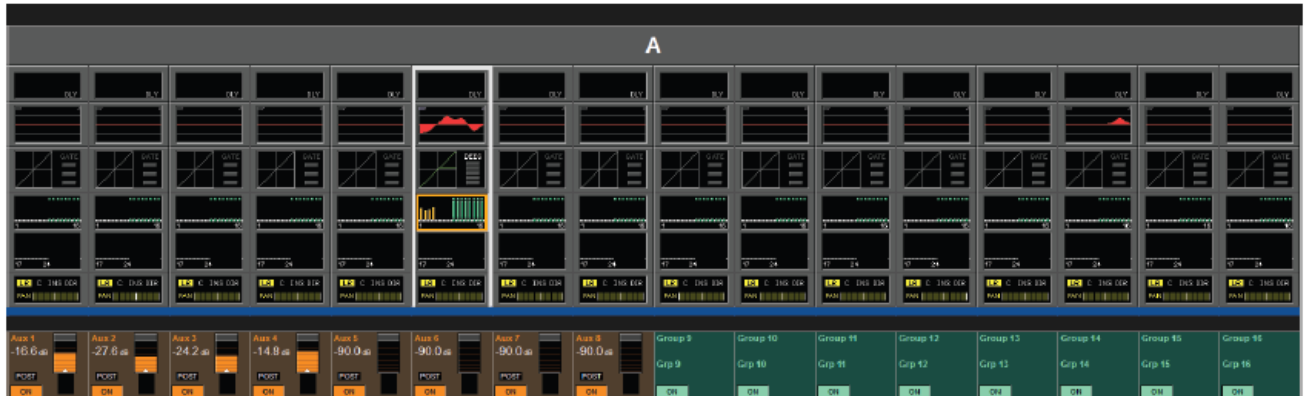
메이크업은 리미터와 컴르레서 섹션으로부터 전체 아웃풋 레벨을 조절합니다.

게인(GAIN)

인코더는 수동으로 아웃풋 레벨을 조절해 게인감소를 상쇄합니다.

{AUTO}는 THRS와 레이쇼 컨트롤 세팅에 따라 아웃풋 레벨을 자동 조절합니다.

## 버스 루팅(BUS ROUTING)



### 일반(GENERAL)

첫번째 버스 페이지는 1-16 버스에 대한 컨트롤을 포함하고 있습니다. 2페이지는 버스 17-24 버스에 대한 컨트롤을 포함하고 있습니다.

이 필드가 보여지는 것은 버스 구성(Bus configuration)에 달려 있습니다.

### AUX(모노)

인코더는 이 버스로 가는 센드 레벨을 조절합니다. Pre는 Pre/post 상태를 나타냅니다. {ON}dms 센드를 활성화합니다.

### AUX(스테레오)

왼쪽 인코더는 양쪽 버스로 가는 센드 레벨을 조절합니다. 오른쪽 인코더는 팬을 이 버스들에 맞춰 조절합니다.

힌트채널이 페어되면 오른쪽 인코더는 밸런스를 버스의 밸런스를 조절합니다. 'follow channel pan' 옵션이 버스 구성에서 활성화되면 오른쪽 인코더는 기능하지 않습니다.

PRE는 pre/post 상태를 나타냅니다. {ON}은 센드를 활성화합니다.

### GRP(모노)

{ON}은 시그널을 이 버스로 루팅합니다.

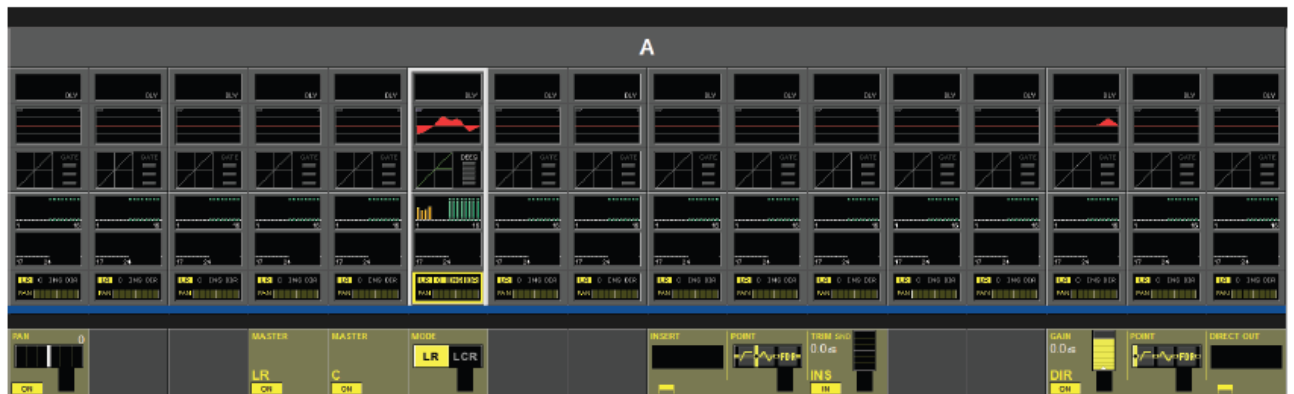
### GRP(스테레오)

{ON}은 시그널을 양쪽 버스로 루팅합니다.

### Empty

버스가 Matrix로 구성되면 이 페이지에서는 보이지 않습니다.

## 패닝(PANNING)



### 일반사항

이 페이지는 인풋 채널의 아웃풋 기능을 포함하고 있습니다. 이 페이지는 패닝, 마스터로 가는 경로, 인서트 포인트와 다이렉트 아웃기능을 담고 있습니다. 팬은 LR 또는 LCR 모드에서 작동합니다. LCR 모드에서 추가적인 Width 기능이 있습니다.

### 팬 기능 LR 모드

#### 팬 필드

인코더는 마스터로 가는 채널 팬을 세팅합니다. 채널이 페어되면 밸런스가 조정될 수 있습니다.

오디오 포맷/팬/패닝에 대해서는 4-17/4-18페이지를 보십시오.

#### 마스터 LR

{ON}는 왼쪽/오른쪽 마스터 버스로 가는 시그널을 루팅합니다.

#### 마스터 C

{ON}은 센터 마스터 버스로 가는 시그널을 루팅합니다.

#### 모드

LR 또는 LCR 사이에서 팬모드를 전환합니다. 이 필드는 스테레오 페어된 인풋에서는 사용할 수 없습니다.



## 팬 기능 LCR 모드

팬 모드(PAN MODE)가 LCRdp 세팅되면 추가 WIDTH 필드가 표시됩니다.(채널이 페어되면 vos 모드를 LCR에 세팅할 수 없습니다)



## 팬 필드(PAN field)

팬 세팅을 표시합니다. 엔코더는 채널팬을 세개의 매스터에 세팅합니다. 오디오 포맷/팬/패닝에 대해서는 4-17/4-18 페이지를 보십시오

## WIDTH 필드

LCR 모드에서 인코더는 왼쪽과 오른쪽 아웃풋으로 보내지는 시그널 추가량의 레벨을 조절합니다.

## 매스터 LCR

{ON}은 LEFT, RIGHT, CENTER 매스터로 가는 채널 시그널을 루팅합니다.

## 오디오 포맷(AUDIO FORMAT)

### 일반사항

Soundcraft Vi1은 3개의 오디오 포맷을 핸들할수 이씁니다.

\*모노

\*스테레오

\*LCR

### 인풋 채널

Soundcraft Vi1 시리즈는 최솫 채널을 최대 64개의 모노 인풋 채널을 포함하고 있습니다. 스테레오 인풋은 동일한 베이에서 두개의 인풋채널을 수평/수직적으로 페어링함으로써 구축됩니다.

수직과 수평 페어링은 동시에 사용될 수 있습니다. 인풋 채널 페어링을 참조하십시오

### 믹스 버스(Mix Busses)

32개의 모노 버스는 모노 또는 홀수/짝수로 페어링된 스테레오 버스로 작동할고록 구성될 수 있습니다.

### 매스터(Masters)

인풋채널의 팬 모드가 LCR모드로 세팅되면 세개의 매스터 L,R,C는 LCR 매스터로 사용될 수 있습니다. 그렇지 않을 경우, L과 R은 스테레오 아웃풋으로 동작하며 C는 독립 모노 매스터로 사용될 수 있습니다.

## 팬(PAN)

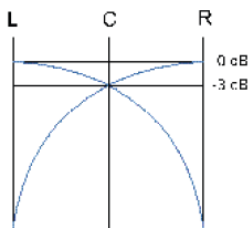
다음의 표는 vos 세팅과 관련한 목표 레벨(destination level)을 보여줍니다.

MODE	Left position		Middle position		Right position	
	Left	Right	Left	Right	Left	Right
PAN OFF	- 3 dB	- 3 dB	- 3 dB	- 3 dB	- 3 dB	- 3 dB
PAN ON	0 dB	- ∞	- 3 dB	- 3 dB	- ∞	0 dB

힌트: 팬 기능이 꺼져 있으면 게인은 인코더를 미들 포지션에 세팅한 했을 때와 동일합니다.

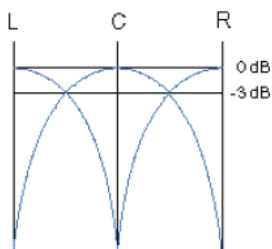
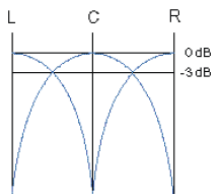
모든 트림(TRIM), 페이더 등이 0dB 포지션에 있으면 L과 R 마스터로부터의 아웃풋은 모노 인풋 시그널보다 3dB 낮습니다.

## 모노 팬

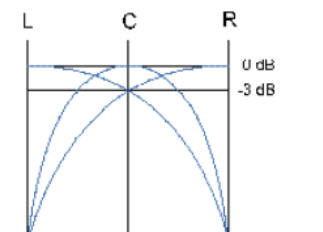


패닝 모드가 LCR에 세팅되면 WIDTH 기능이 활성화됩니다.

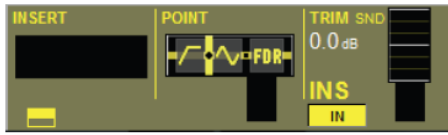
## LCR PAN with WIDTH=0



## LCR PAN with WIDTH = 100



## 인서트 기능(Insert Function)



### 인서트 필드

폴로부터 선택된 인서트의 레이블을 표시합니다.

{Its VST config button}은 인서트 페이지를 엽니다.

인서트 폴 셋업에 대해서는 페이지 10-6을 참조하십시오

### 포인트 필드(Point Field)

인서트가 채널에 배치된 실제 지점을 보여줍니다.

인코더는 다음 사이에서 포인트를 변경합니다.

\*프리 프로세싱(EQ & DYN)

\*프리 페이더

트림 필드(TRIM field)

인코더는 +18dB 레인지에서 인서트 센드레벨을 트림합니다.

{IN}은 인서트를 활성화합니다.

다이렉트 아웃풋 기능

게인필드

인코더는 다이렉트 아웃풋 센드 레벨을 세팅합니다.

{ON}dms 다이렉트 아웃풋을 활성화합니다.

포인트 필드(POINT Field)

다이렉트 아웃풋이 취해지는 채널 시그널 경로에서의 실제 지점을 표시합니다.

인코더는 다음 사이에서 포인트를 선택합니다.

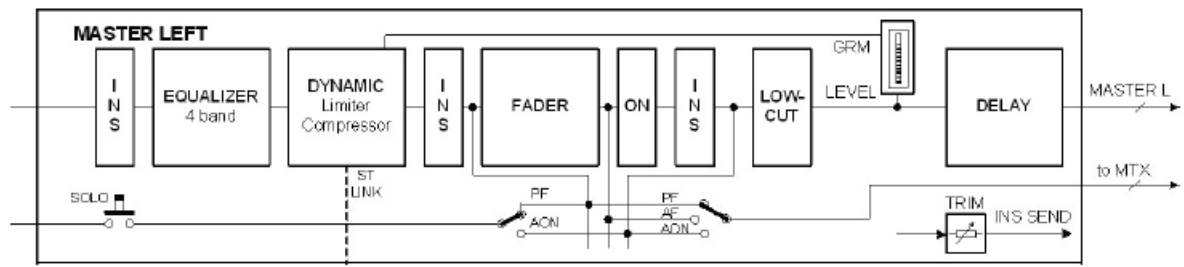
\* 프리 필터/\*프리 프로세싱/\*프리 페이더/\*포스트 페이더

패치 필드(Patch Field)

패치된 아웃풋을 표시합니다.

{VST config button}은 다이렉트 아웃풋 구성 페이지를 엽니다(페이지 10-8을 참조하십시오)

시그널 플로우(SIGNAL FLOW)



**Figure 5-1: The Signal Flow In An LRC Master Or A MIX Master.**



3개의 가능한 인서트 포인트 중에서 매스터 당 1개만이 사용될 수 있습니다.

## 일반사항

LR과 C 매스터는 매스터 베이에서 지정된 매스터 페이더와 항상 함께 조작됩니다.

이 버스들의 파라미터는 매스터 프로세싱 페이지(Master Processing Page)를 통해 컨트롤 됩니다.

Soundcraft Vi1은 다른 24개의 아웃풋 버스의 파라미터에 접근하고, 레벨을 컨트롤하고, 변경하기 위해 다음의 3개의 다른 방법을 허용합니다.

- 매스터 섹션의 아웃풋 스트립을 통해서 필요한 페이더 페이지를 선택하거나
- 아웃풋 스트립 모두를 통해서 [BUSSES 1-16] 과 [BUSSES 17-24]를 사용하거나
- Vistonics 버튼과 매스터 섹션 스크린의 인코더를 통하는 방법.



자세한 정보는 8장의 레이아웃을 참조하십시오.

## L,R & C 매스터 프로세싱(L,R & C Master Processing)



이 페이지는 L,R & C 매스터 페이더 밑에 있는 [SEL]키를 눌러서 접근할 수 있습니다.

매스터 프로세싱 필드는 매스터 스크린의 미터 영역(Meter Area)에서 보입니다.

EQ 파라미터, 다이내믹스, 팬을 변경하기 위해서는 터치 스크린의 적절한 영역이 눌러져야 합니다.

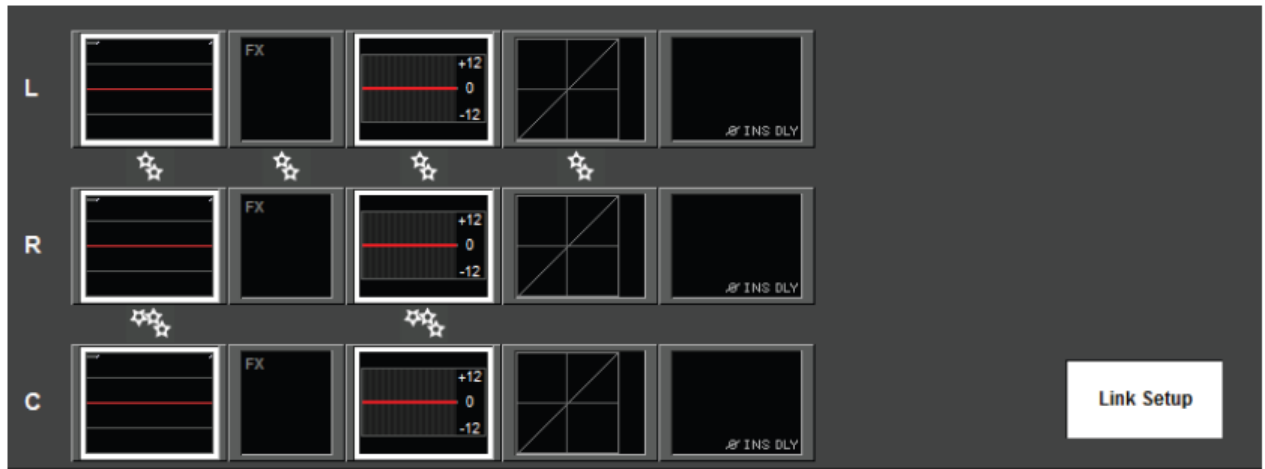


주의: 팬 영역을 선택할 때 페이지는 팬, 매스터 LR, 매스터 C 필드가 나타나지 않는다는 점을 제외하고는 페이지 5-10에 있는 스크린샷과 비슷하게 표시됩니다.



주의: L,R & C 매스터 아웃풋의 아웃풋 레벨은 항상 지정된 페이더에 의해 컨트롤됩니다.

## 매스터 EQ 연결(Master EQ LINKING)



LCR 매스터 버스는 쉬운 조절을 위해 파라메트릭 그리고/또는 그래픽 이퀄라이저 섹션을 연결할 수 있습니다. 왼쪽과 오른쪽 버스가 연결될 수 있으며, 중앙 버스는 연결된 L&R에 추가돼 이 세개의 버스가 한꺼번에 조절될 수 있습니다. 왼쪽과 중앙 또는 오른쪽과 중앙을 연결하는 것을 불가능합니다.

연결 상태는 항상 L과 R 파라메트릭과 그래픽 EQ 터치 영역 사이에 있는 흰색 'gear wheel' 아이콘 한쌍에 의해 표시됩니다.

3개의 'gear wheel' 을 가진 비슷한 아이콘은 C 버스도 연결되었다는 것을 보여줍니다.

EQ 또는GEQ 섹션을 연결 또는 연결해제하기 위해서는,

-LRC 매스터 페이더 밑의 [SEL]을 눌러 매스터 스트립 디스플레이를 엽니다.

-매스터 스트립 디스플레이의 오른쪽 코너 하단에 있는 {LINK SETUP}을 누릅니다.

-EQ의 온/오프 상태를 전환하기 위해 L 또는 R {EQ} 터치필드중 하나를 터치합니다.

링크된 L/R 페어에 C 버스 EQ를 더하거나 빼기 위해 C {EQ}필드를 터치합니다.

-GEQ의 온/오프 연결상태를 전환하기 위해 L 또는 R {GEQ} 터치필드중 하나를 터치합니다.

링크된 L/R 페어에 C 버스 GEQ를 더하거나 빼기 위해 C {GEQ} 필드를 터치합니다.

{LINK SETUP}이 활성화돼 있을 때 링크 상태에 들어가거나 빠져나올 수 있게 해주는 필드는 터치 필드 둘러싼 하이라이트된 흰색 경계선으로 보여집니다.

디폴트 세팅

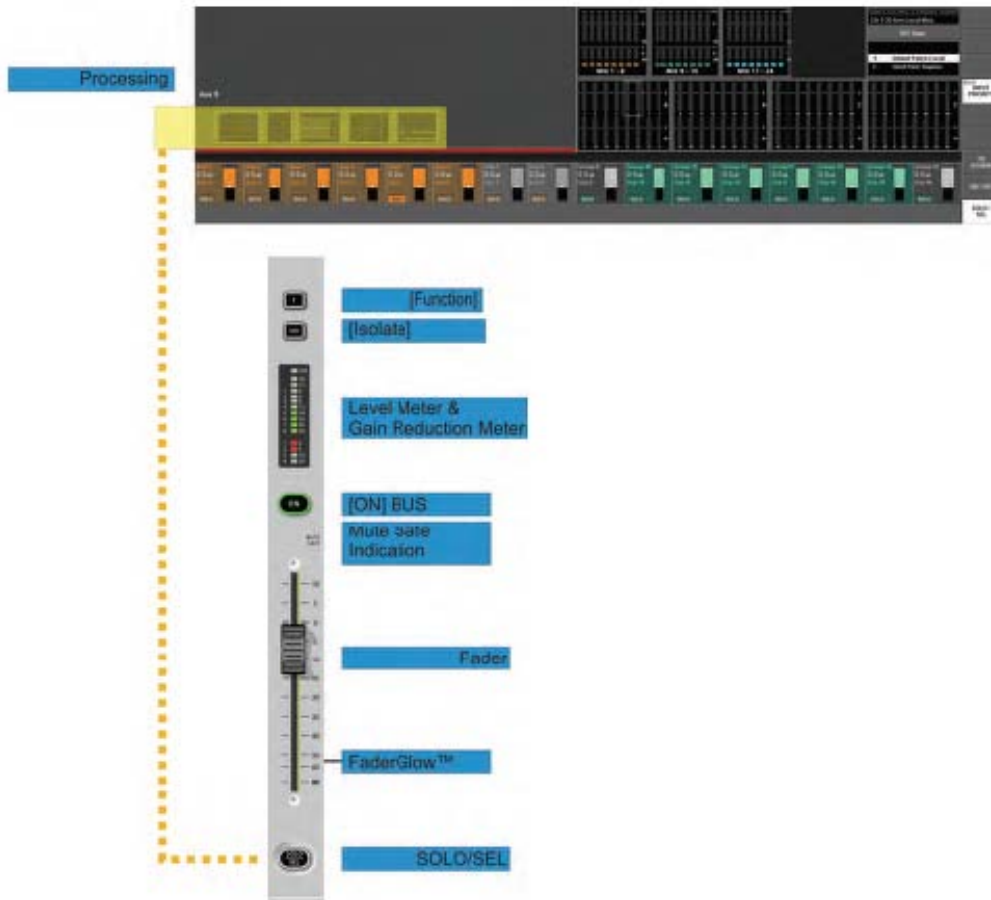
매스터 버스를 위한 EQ와 GEQ 링크의 세팅은 Current Show에 저장됩니다.

콘솔과 함께 제공되는 공장초기값은 링크가 EQ와 GEQ 모두에 대해 L, R 그리고 C 버스 온 상태에 세팅되어 있습니다.



## 매스터 베이 아웃풋 스트립(Master Bay Output Strips)

앞에서 설명된 32 아웃풋 버스의 파라미터의 컨트롤과 변경을 하는 첫번째 방법은 다음과 같습니다.



24개의 가능한 선택 중에서 원하는 아웃풋을 선택하기 위해서는 정확한 매스터 페이더 페이지, VCA, A,B,C,D 가 매스터베이에 처음으로 할당되어야 합니다. 한번 할당이 되면 사용자는 원하는 페이더를 선택해 아웃풋 레벨을 컨트롤합니다. [SOLO/SEL] 키를 누르면 매스터 스크린에서 프로세싱 영역이 열립니다.(위 스크린샷에서 노란색 하이라이트 부분을 보십시오)



힌트: 멀티플 아웃풋 솔로가 활성화되면 마지막으로 눌렀던 매스터 솔로가 디스플레이됩니다.

## 버스 마스터 프로세싱(Bus Master Processing)



버스 마스터 프로세싱은 스크린 위쪽의 인풋 미터 영역에 보여집니다.

EQ 파라미터, 다이내믹스, 또는 팬을 변경시키기 위해서는 터치스크린의 적절한 영역이 눌러져야 합니다. 이 영역이 눌러지면 VST 영역이 인풋 채널 스크린과 비슷한 비슷한 페이지가 열립니다.



힌트: 스테레오 버스는 링크되어 있습니다. 따라서 프로세싱 스트립은 양쪽 채널을 모두 컨트롤하게 됩니다.

### [BUS 1-16]과 [BUS 17-24]를 이용한 인풋 베이 스트립

앞에서 설명된 24 아웃풋 버스의 파라미터를 컨트롤하고 변경하는 두번째 방버은 다음과 같습니다.

[BUS 1-16]또는 [BUS 17-24]키가 활성화돼 있으면, 모든 인풋 베이의 인풋 스트립은 24 아웃풋 버스를 컨트롤하기 하기 위해 전환될 것입니다.

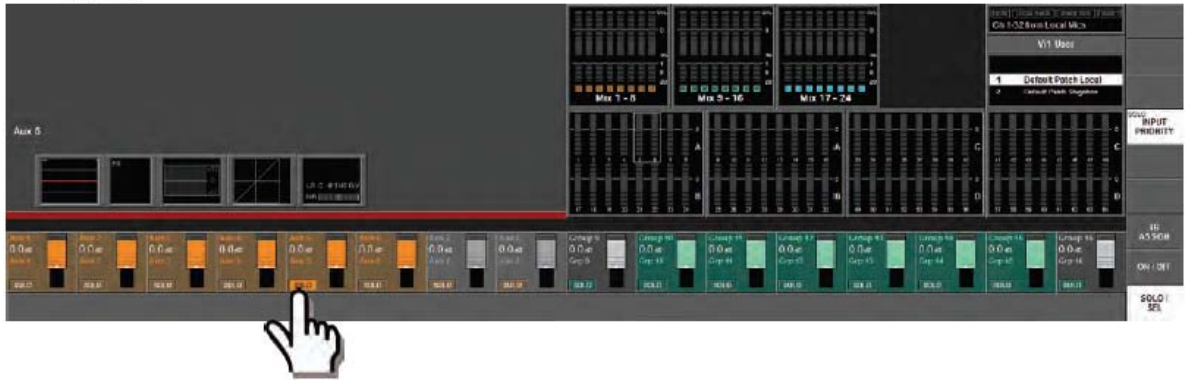
한번 이 과정을 거치면, 사용자는 원하는 페이더를 선택해 원하는 아웃풋 레벨을 컨트롤할 수 있습니다. 추가적으로 VST 인코더는 버스 타입(AUX, Grp, Mtx)과 포맷(모노 또는 스테레오)을 변경하는데 사용될 수 있습니다.

EQ, 다이내믹스 또는 팬의 파라미터를 변경하기 위해서는 요구되는 스트립 위의 터치스크린 상의 적절한 영역이 눌러져야 합니다. 이렇게 함으로서 인풋 채널 프로세싱과 비슷한 페이지가 열립니다.



## 매스터 베이 VISTONICS 인코더와 키

앞에서 설명된 24 아웃풋 버스의 파라미터를 컨트롤하고 변경하는 3번째 방법은 다음과 같습니다.



VST 인코더는 디스플레이되는 아웃풋 버스의 레벨을 컨트롤합니다. 원하는 레인지의 버스를 선택하기 위해서 사용자는 스크린 우측의 [PAGE A] 또는 [PAGE B]를 반드시 눌러야 합니다. [PAGE A]키는 상단부의 버스 1-16을 디스플레이해주며 [PAGE B]는 버스 17-32를 디스플레이합니다.

이 조작을 할 때 {SOLO} VST 키를 누르면 스크린의 좌측상단부의 프로세싱 영역이 열립니다. EQ, 다이내믹스 또는 팬의 파라미터를 변경하려면 터치스크린의 적절한 영역을 눌러야 합니다.

### VST 키 기능

VST 솔로 버튼의 기능은 SOLO/SEL이 디폴트 세팅인 경우에 스크린의 맨 오른쪽 3개의 터치버튼을 통해서 TB 어사인(Assign), ON/OFF, 또는 SOLO/SEL로 세팅될 수 있습니다. 이 기능은 양쪽 페이지에서 ALL Encoders와 동일합니다. [PAGE A] 키는 VST 영역에서 버스 1-16을 디스플레이하며, [PAGE B]는 버스 17-32를 디스플레이합니다.

## 아웃풋 버스 파라미터 변경(Changing output bus parameter)

다음의 페이지는 인풋 스트립({BUSSES 1-16} 또는 {BUSSES 17-24} 레이어)을 이용한 버스 매스터 프로세싱을 예로 보여줍니다. 파라미터 변경은 버스 매스터에 대한 다른 두 접근 방법중 하나가 이용된다면 동일하게 이뤄집니다.

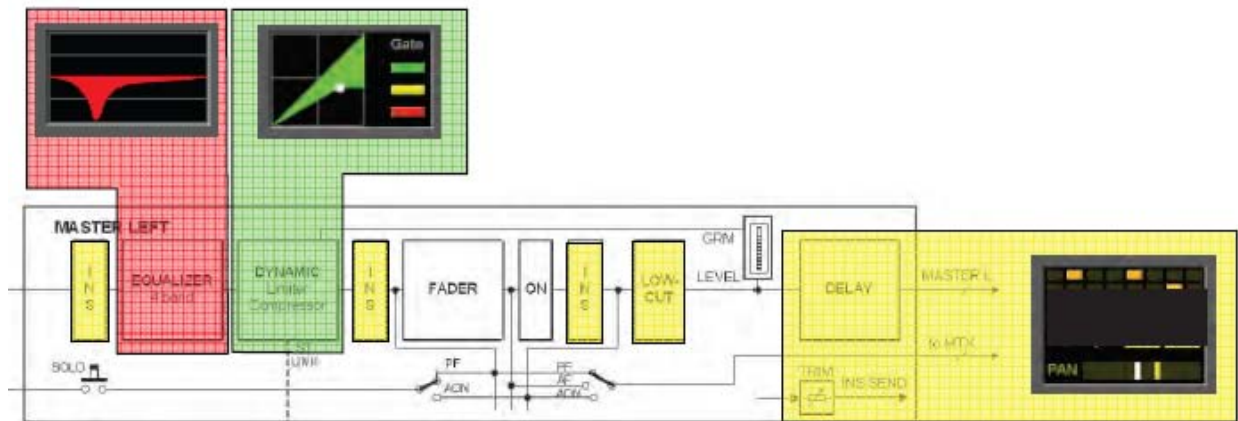
### 버스 파라미터 변경

\*원하는 터치필드를 누르면해당 VST 영역이 열립니다.

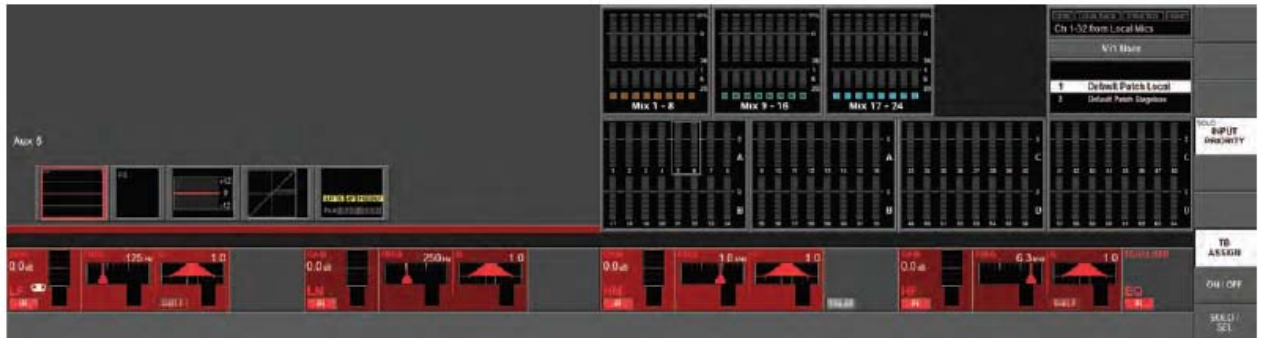
\*파라미터를 바꿉니다.

\*터치필드를 다시 눌러 디폴트 VST뷰로 돌아가거나

\*다른 터치필드를 누릅니다.



## 이퀄라이저



이 컨트롤은 인풋 채널의 EQ와 동일합니다.

VST 인코더와 키 영역은 4 밴드 파라메트릭 EQ가 조절되고 회로로 들어가거나 나오는 것을 허용합니다.

## 다이내믹(DYNAMIC)



이 컨트롤은 인풋 채널의 컨트롤과 동일합니다. 아웃풋 버스를 위한 게이트나 디에서 모드가 없다는 점만 다릅니다.

## 팬(PAN)



팬 섹션과 인서트 섹션을 위한 컨트롤은 인풋 채널의 컨트롤과 유사합니다.



L,R과 C 매스터 버스에서는 팬, 매스터 LR, 매스터 C 필드는 이용할 수 없습니다.

아웃풋 버스에 고유한 추가 기능은 다음과 같습니다.

로우 컷 필드

인코더는 로우 컷 프리퀀시를 20~600Hz 안에서 조절합니다.

{IN}은 로우 컷 필터의 in/out을 전환합니다.

페이즈 필드

{PHASE}는 아웃풋에서 페이즈를 역전시킵니다.

DLY 필드

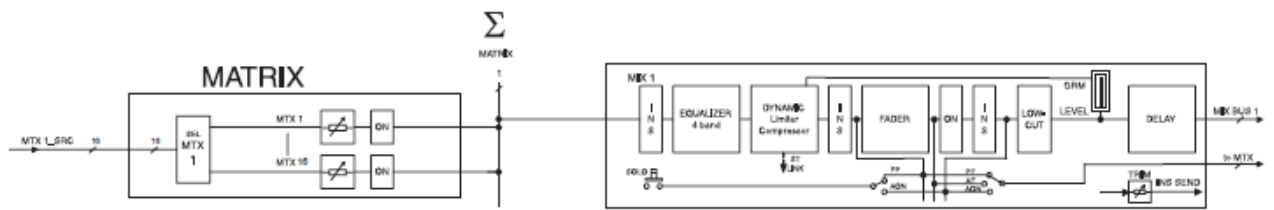
인코더는 아웃풋 딜레이를 0~1000mS 안에서 조절합니다.

DLY FIN 필드

인풋 딜레이를 0.02mS 단위로 미세조정합니다.

시그널 플로우

매트릭스



8개의 매트릭스 경로주 하나만 보입니다.

기능

심플 아웃풋 매트릭스 대신에 SOUNDCRAFT Vi1은 최대 8 아웃풋(모노)를 가질 수 있는 구성가능한 내장 매트릭스를 포함하고 있습니다.

각각의 매트릭스 아웃풋은 16개의 구성가능한 소스들의 집합이며 이퀄라이저, 컴프레서/리미터, 딜레이를 포함한 풀 프로세싱을 포함하고 있습니다.

매트릭스 소스는 버스, 채널,다이렉트 아웃풋 또는 인풋으로부터의 시그널이 될 수 있습니다.

힌트: 각 매트릭스 아웃을 위한 소스도 개별적으로 패치될 수 있으며, 매트릭스는 최대 16인풋, 아웃풋 프로세싱이 있는 8개의 다른믹서로 이용될 수 있습니다.

## 매트릭스 센드 레벨 조절

[BUSSES 1-16] 또는 [BUSSES 17-24]키가 선택되지 않도록 주의하십시오.

매트릭스 마스터에서 [SOLO/SEL]을 누르십시오. 모든 인풋 베이는 매트릭스 컨트리뷰션 뷰로 변경되며 FaderGlow는 매트릭스 컬러(CYAN)로 불이 들어옵니다. 인풋 스트립 [ON]키는 매트릭스 컨트리뷰션 시그널에 대해 ON으로 작용합니다. 페이더는 원하는 소스의 컨트리뷰션 레벨을 조절합니다.(1~16)

## 매트릭스 구성(MATRIX CONFIGURATION)

이 스크린은 매트릭스 마스터의 SOLO/SEL을 누른 후 와이드스크린 Vistonics에서 열립니다.



## 소스 필드(SOURCE FIELD)

패치된 소스를 디스플레이합니다.

온스크린 버튼은 매트릭스 구성 페이지를 엽니다.



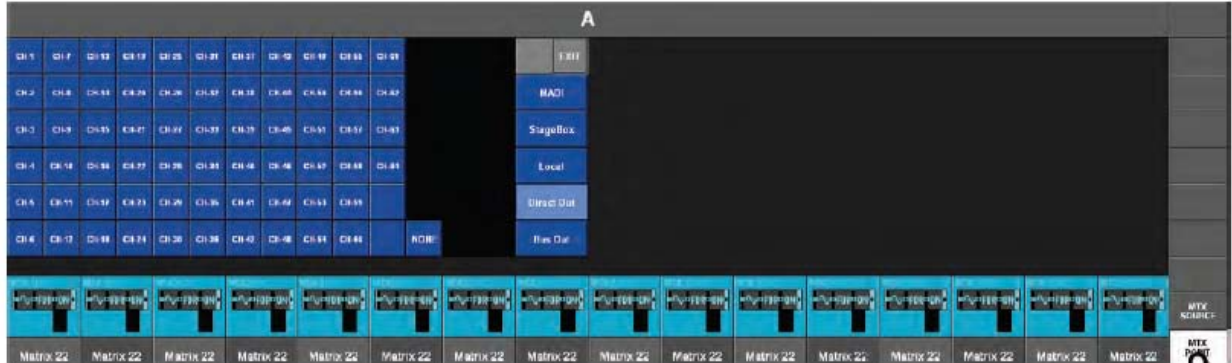
선택된 매트릭스 컨트리뷰션을 위한 소스는 버스 마스터, 채널 다이렉트 아웃풋, 로컬 I/O의 실제 인풋 소스, MADI 카드 또는 스테이지박스로부터 선택가능합니다. 각각의 소스에 대해서 시그널 경로안에서 다양한 포인트를 선택하는 것이 가능합니다. 다음 페이지를 보십시오.





## MTX 포인트 필드

Vistonics 인코더의 기능은 스크린 맨 오른쪽의 [MTX POINT] 터치 필드를 터치함으로써 전환될 수 있습니다. 인코더는 매트릭스 소스 시그널이 취해지는 포인트를 변경합니다.



Which points are available depends on the Source selected.



	Matrix Point setting available					
MTX Source Type	Input	Pre Filter	Pre-processing	Pre Fader	Post Fader	Post ON
Input	*					
Direct OUT		*	*	*	*	
Master Bus				*	*	*



## 인코더

### 일반 사항

각각의 인풋채널 스트립은 와이드스크린 Vistonics 인터페이스 아래쪽 줄에 위치한 하나씩의 인코더를 가지고 있습니다. 이 인코더는 콘솔의 다른 부분의 세팅에 따라 다른 파라미터를 컨트롤할 수 있습니다.

마스터 섹션은 16 VST 인코더와 LED 링이 있는 패널이 마운트된 5개 인코더를 가지고 있습니다: TB/OSC 레벨 컨트롤, 솔로 블렌드, 솔로 트림/폰 볼륨/모니터 레벨 인코더입니다. 이 5개의 인코더는 각각의 기능 전용입니다.



## 채널 VISTONICS 인코더

채널 인코더는 항상 자신의 채널 스트립에서 파라미터를 컨트롤 합니다. 채널 인코더의 기능은 인코더 모드 패널의 [INPUT GAIN], [GATE THRS], [PAN]키를 통해 전체적으로 선택될 수 있습니다.



[USER1]과 [USER2]가 현재 AUX1과 AUX2 레벨을 각각 컨트롤하기 위해 채널 인코더를 세팅하는데 사용되고 있습니다.

힌트: [ALL BUSSES]가 활성화되거나 매트릭스 아웃풋이 솔로됐을 경우, 채널 인코더가 비활성화되고 기능을 하지 않습니다(그러나 이전 기능은 기억됩니다)

## 채널 VST 인코더



### VST 인코더 프라이오리티(우선순위)

우선순위가 더 높은 할당 액션이 일어나면 VST 인코더 기능은 이 매핑으로 즉시 변합니다. 가능한 할당 액션의 우선순위는 다음과 같습니다.

최고 채널 확장 기능(예: EQ, 다이내믹스 등)

아웃풋 솔로 따르기

패스트 어사인

최저 채널 인코더 기능(앞 페이지를 보십시오)



힌트: 어떤 터치필드라도 활성화되면 16 VST 인코더는 확장 채널 기능 파라미터와 함께 할당됩니다.(자세한 설명은 4장으로 보십시오)

### 인코더 기능 변경

VST 인코더에 할당된 기능은 Vistonics 모드 채널을 통해 사용자에게 의해 변경될 수 있습니다.

2개의 [FAST ASSN] 키는 버스기능을 VST 인코더 로우에 임시적으로 할당하는 매우 빠른 방법을 제공합니다. [FAST ASSN]키 중 하나를 누른 상태에서 아웃풋 마스터의 [SOLO/SEL]키중 하나를 누릅니다. (오디오에는 영향이 없습니다. 아웃풋 솔로는 활성화되지 않습니다) VST 인코더의 관련 로우는 이제 아웃풋 마스터에 할당될 것이며 [FAST ASSN]키에 불이 들어올 것입니다.



힌트: AUX로 구성된 아웃풋 마스터만이 인코더를 사용합니다. 그러나 그룹 마스터는 인코더 옆의 VST 버튼을 사용합니다.



힌트: 패스트 어사인 매핑은 [FAST ASSN]을 누르거나 해제해 제거될 수 있습니다. 패스트 어사인은 항상 모든 인풋 스트립에 대해 전체적으로 적용됩니다.



[FLW]키는 인코더 로우에서 FOLLOW SOLO기능을 활성화시킵니다. 아웃풋 SOLO/SEL을 누르면 디폴트나 [USER] 선택을 무시하고 자동적으로 솔로된 아웃풋이 로우로 할당된다는 뜻입니다. 이 FLW 버튼은 인풋 페이더의 FLW 모드를 취소시키며, 그 반대방향으로도 작용합니다.

{PAN} 모드 터치 버튼은 스테레오 페어로 구성된 AUX 버스에만 효과가 있습니다. 이런 페어가 VST 인코더 로우에 할당되고, {PAN} 키가 활성화 상태라면, 인코더는 컨트리뷰션 레벨 보다는 페어 사이에서 팬을 컨트롤하게 됩니다.

{GLOBAL PRE/POST} 터치 버튼은 어떠한 인코더 기능을 위해서도 사용되지 않지만 기능은 기술됩니다. [PRE/POST]키는 채널이 프리 또는 포스트 페이더로 VST 인코더 로우에 할당될 때 사용자가 채널로부터의 AUX 센드를 구성하는 것을 허용합니다.

## 매스터 베이 패널 인코더

매스터 섹션은 LED 링이 있는 4개의 채널 마운트된 인코더를 가지고 있습니다. TB/OSC 레벨 컨트롤, 솔로 블렌드, 솔로 트림/폰 볼륨/모니터 레벨 인코더입니다. 이 인코더들은 각각의 기능 전용입니다. 기능에 대한 기술은 이 사용자 설명서의 9장에 있습니다.

## 매스터 섹션 VST 인코더



매스터 VST 인코더의 디폴트 세팅은 매스터 아웃풋 1-16의 아웃풋 레벨 컨트롤과 같습니다. 매스터 Vistonics 모드 패널의 [PAGE A]키를 눌러 선택할 수 있습니다.(그림 7-6 참조) [PAGE B]를 누르면 매스터 VST 인코더가 매스터 인풋 17-24를 위한 아웃풋 레벨 컨트롤로 할당되게 합니다.

매스터 VST 인코더는 또한 매스터 아웃풋 확장 기능(예 EQ, 다이내믹스)에 할당될 수 있습니다. 매스터 아웃풋 {SOLO/SEL} 키가 터치되면 매스터 VST 스크린안의 프로세싱 영역을 엽니다. 이때 특정 터치 영역이 터치되면 VST인코더는 적절한 확장 기능에 할당됩니다. 이 기능들은 5장에 자세히 설명되어 있습니다.





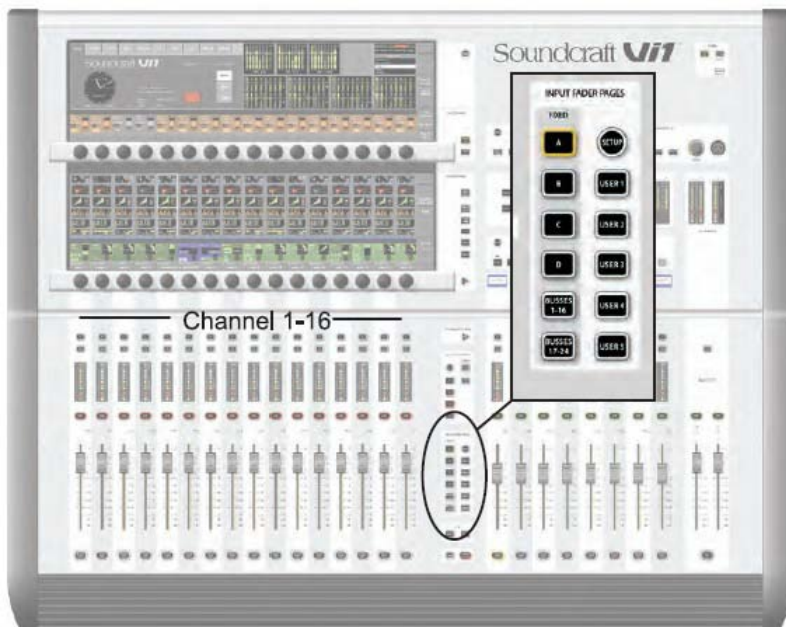
### 일반사항

레이어 또는 페이더 페이지는 사용자가 콘트롤 서피스에서 믹서의 DSP 채널 구조를 다르게 볼 수 있도록 해줍니다.

### 인풋

Soundcraft Vi1의 콘트롤 서피스는 16 페이더 인풋 베이를 가지고 있으며 16 인풋 채널에 대한 상태정보를 전반적으로 직접 액세스할 수 있게 해줍니다.

따라서 64 인풋을 위한 작업을 허용하기 위해서는 4개의 레이어가, 32 인풋 채널이라면 2개의 레이어가 필요합니다. 레이어의 변경은 인풋 페이더 페이지 키 [A],[B],[C],[D]를 눌러서 할 수 있습니다.



추가적으로, 5개의 사용자 구성이 가능한 레이어가 있으며, 레이어에서 페이더가 선택돼 어떤 조합이라도 콘트롤 할 수 있습니다. 예를 들어,

\*서피스에서 임의의 순서로 채널 배열.

\*채널 페이더 옆에 VCA 매스터 페이더 할당

\*모든 5개의 사용자 페이지에서 같은 페이더로 중요한 채널을 할당해 서피스에서 사라지지 않게 하기.

\*사용자 페이지에 페어된 채널의 반만 할당해 페이더 절약하기

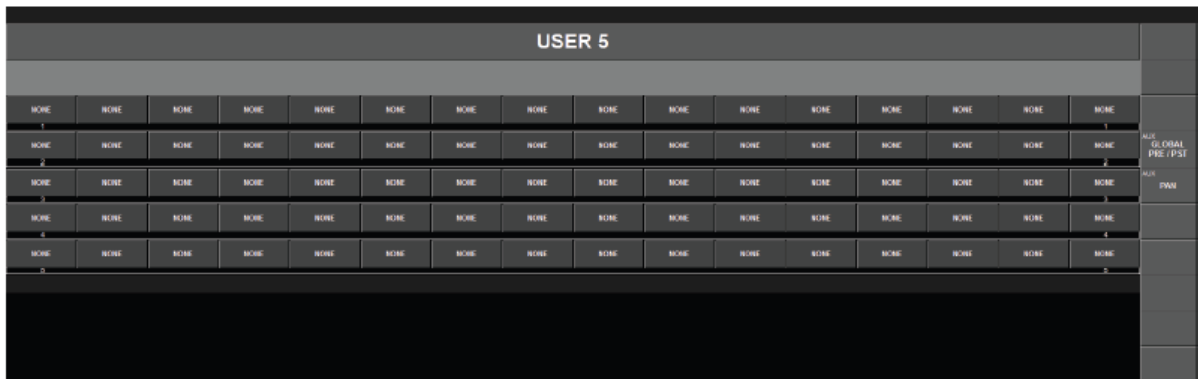
\*스테레오 버스를 위해 한 쌍의 페이더를 쓰는 대신, 스테레오 AUX와 그룹 매스터를 아웃풋 섹션의 하나의 페이더에 할당하기

\*VCA 매스터 페이더를 아웃풋 섹션의 버스 매스터 페이더 옆에 할당하기

사용자 지정 페이지는 1~5까지 만들어질 수 있으며 각각의 페이지는 3개의 고정 레이어에 나타나는 채널들의 어떤 조합도 포함할 수 있습니다. 인풋 채널과 함께 VCA 마스터 페이더를 사용자 지정 페이지 안에 정렬하는 것이 가능합니다. 특정 채널의 사용횟수 제한은 없습니다. 예를 들어, 보컬 채널을 모든 5개의 사용자 지정 페이지에 할당하는 것이 가능합니다. 어떤 사용자 페이지를 선택하더라도 그 채널이 같은 자리에 남아 있다는 것을 의미합니다.

### 사용자 레이어 구성

인풋 페이더 페이지 섹션의 셋업 버튼을 누르면 Vistonics 스크린에 걸쳐 셋업 스크린을 엽니다.



각각의 셋업 스크린은 16 페이더 스트립에 대한 사용자 페이지 1~5를 나타내는 버튼 5줄을 가지고 있습니다. 디폴트 쇼(Default Show)를 로드하면 모든 레이어에 있는 모든 페이더가 디폴트 값 NONE을 갖게 됩니다. 어떤 채널도 아직 사용자 페이지의 페이더에 할당되지 않았다는 뜻입니다.

NONE 버튼을 터치하면 'Channel Select' 스크린이 열리고 사용자가 데스크에 있는 어떤 인풋채널이라도 선택한 페이더에 할당할 수 있는 상태가 됩니다.



스크린의 오른쪽 사이드의 탭이 사용가능한 모든 인풋채널 또는 VCA 마스터가 액세스되도록 해줍니다.

각 채널 선택 버튼은 채널의 '쇼트 레이블' 네임을 버튼 가운데 보여줍니다. 채널의 번호는 고정 레이어 A/B/C/D의 위치에 대응해 좌측 하단에 보입니다.

위에서 보여진 케이스에서 채널 11이 사용자 레이어 5의 스트립 4에 할당되도록 선택돼 있습니다. 채널을 선택하자마자 선택 스크린이 닫히고 셋업 페이지로 돌아가며, 사용자는 할당된 채널을 사용자 레이어 1에서 다음과 같이 볼 수 있습니다.



#### VCA 마스터 페이더를 인풋 스트립에 할당하기

인풋 채널을 선택해 사용자 레이어의 페이더 스트립에 할당하는 것 외에도, VCA마스터를 인풋과 함께 할당하는 것도 가능합니다. 스크린 오른쪽 위의 VCA 탭을 터치하면 8개의 VCA 마스터 페이더가 채널 선택 페이지안에서 디스플레이됩니다.



힌트: 채널이나 VCA를 선택하지 않고 채널 선택 스크린을 연 채로 놔두는 것도 가능합니다. 또한, 데스크 밑 페이더 패널에 있는 Solo/Sel 버튼을 이용해 다른 페이더 스트립으로 스크롤하고 필요한 채널을 선택할 수도 있습니다.

## 아웃풋

버스 마스터는 데스크를 어떻게 사용하는 것이 편리한가에 따라 3가지 방법으로 액세스될 수 있습니다.

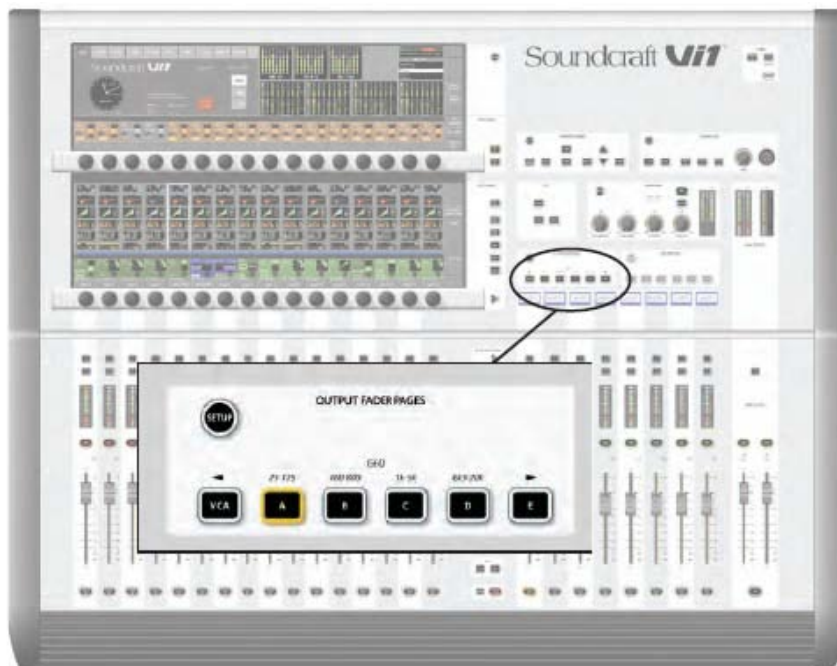
마스터 페이더 스트립을 컨트롤 베이 영역에; 인코더를 VST 마스터 영역에; BUS 1-16과 BUS 17-24 레이어를 인풋베이에 배치하는 방법이 있습니다.

## 마스터 페이더 섹션

마스터 베이에는 6개의 레이어가 있습니다. VCA와 A부터 E까지입니다. 이 레이어들은 다음의 마스터 페이더들 다음과 같이 마스터 베이에 매핑합니다.: VCA는 VCA 1~8을, B는 버스 9~16을, C는 버스 17~24를 매핑합니다.

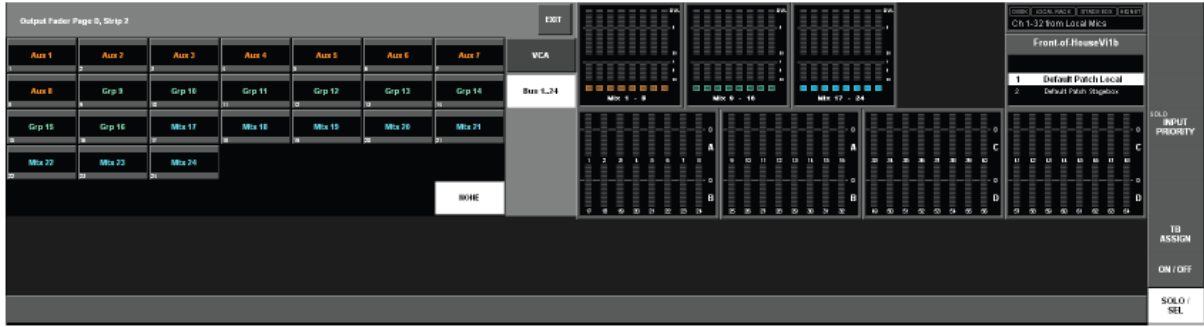
레이어 D와 E는 보통 할당되지 않으며 인풋 레이어로 셋업될 수 있습니다. 실제로 레이어 A,B,C도 사용자 설정돼 우선순위 버스를 보여줄 수 있습니다.

공장 디폴트 프론트-어브-하우스 쇼(Front-of-House Show)에서, 버스 1~8은 AUX로, 버스 9~16은 Groups로, 버스 17~24는 매트릭스로 세팅돼 있습니다. 레이어 구성이 변경되면 새로운 셋업은 사용자 파일에 저장될 수 있습니다.



아웃풋 레이어의 구성을 변경하려면 SETUP 버튼을 누릅니다. 스크린의 좌측 상단에서 어떤 아웃풋버스가 각각의 아웃풋 페이더에 할당되었는지 확인할 수 있습니다.(다음 ㄷ페이지 스크린샷 참조)

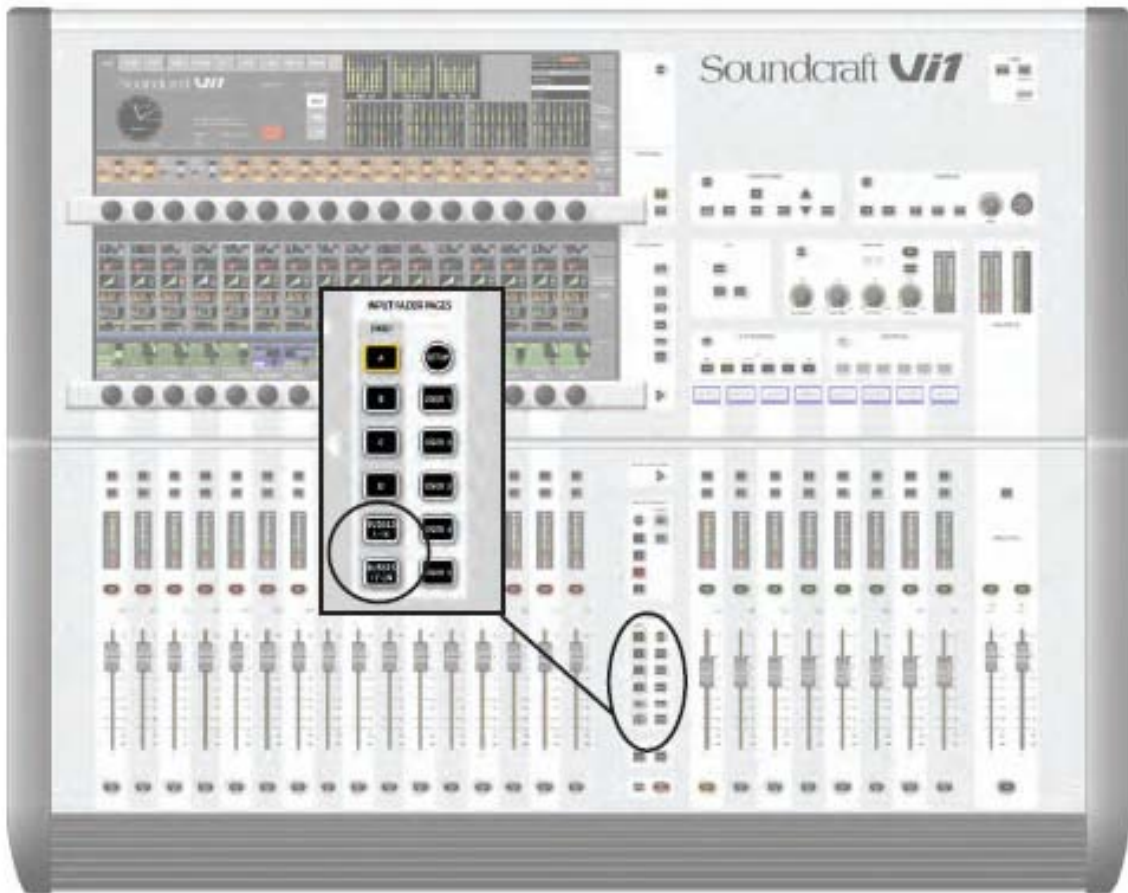
할당을 변경하는 방법은 인풋 페이더 페이지에서 설명된 것과 동일합니다(페이지 8-2 참조)



## ALL BUSSES

[BUSES 1-16] 또는 [BUSES 17-24]가 인풋 페이더 페이지 선택에서 선택되면, 모든 24개의 버스가 2개 레이어의 인풋 페이더 섹션에 할당될 수 있습니다. 이 레이어들은 아웃풋을 비교하거나 버스의 프로세싱을 변경하는 빠른 방법을 제공합니다.

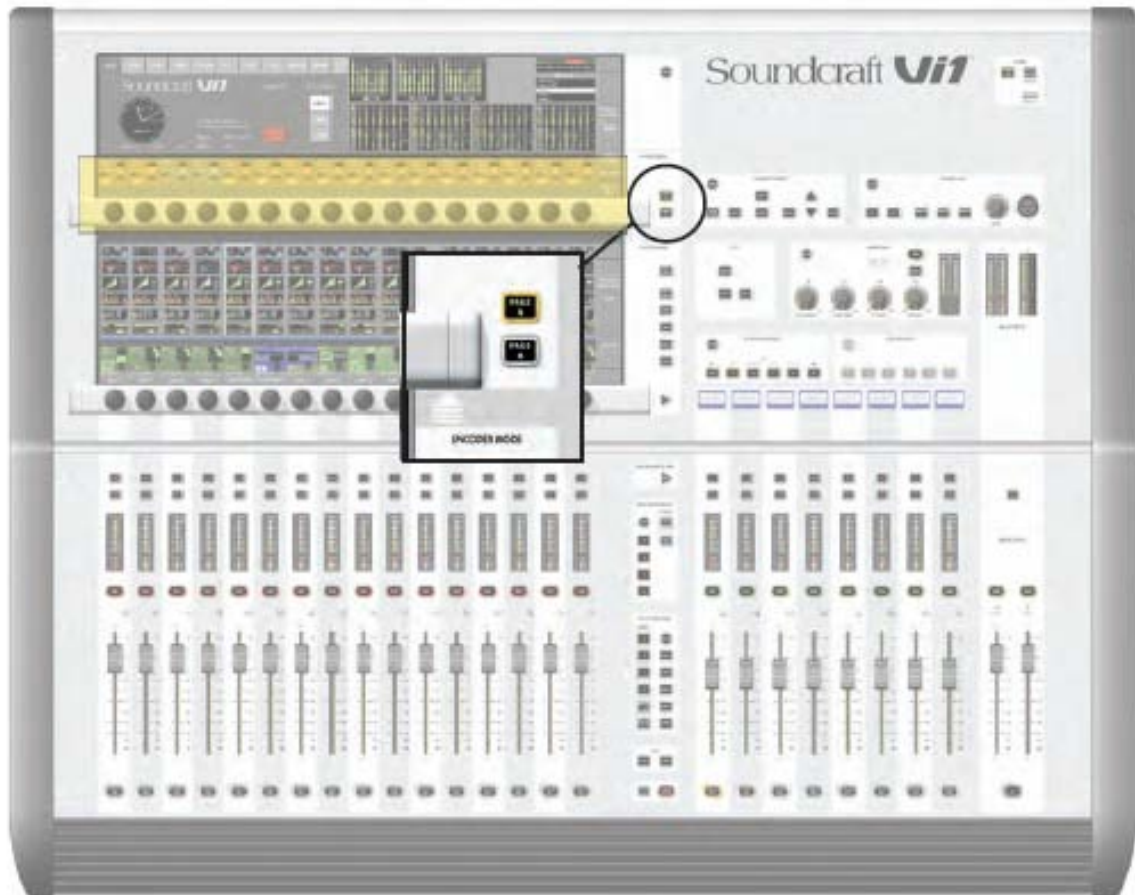
힌트: 버스의 구성, 예를 들어 포맷(모노/스테레오)과 타입(AUX, Grp, 매트릭스)이 이 레이어들에서 핸들링됩니다. 실제로, 이 방법이 포맷과 타입에 액세스하는 유일한 방법입니다.



## VST 마스터 영역

와이드스크린 Vistonics 아웃풋 섹션은 8개의 아웃풋 페이더가 VCA 마스터를 컨트롤하는데 할당된다고 해도 모든 24 버스마스터가 액세스되도록 허용하며, 인풋 페이더는 인풋 채널로 할당됩니다.

인코더에는 2개의 레이어가 있습니다. Page A는 버스 1~16, Page B는 버스 17-24를 디스플레이합니다. 공장 디폴트 프론트-어브-하우스 쇼(Front-of-House Show)에서, 버스 1~8은 AUX로, 버스 9~16은 Groups로, 버스 17~24는 매트릭스로 세팅돼 있습니다.



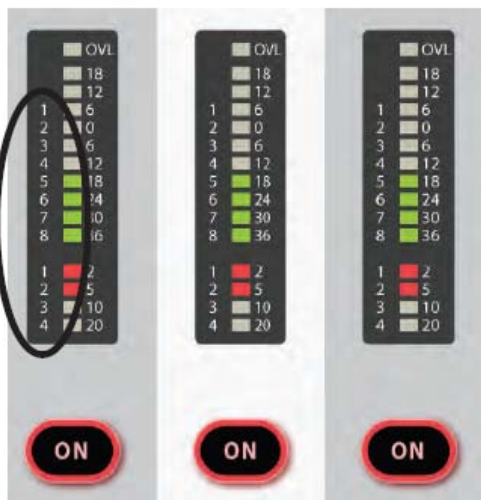
## VCA & 뮤트 그룹

Soundcraft Vi1는 최대 4개의 뮤트 그룹(MG)과 8개의 VCA 매스터를 지원합니다.



### VCA/뮤트 그룹 표시

각 인풋과 아웃풋 스트립 미터는 8 VCA와 4 뮤트 그룹 디스플레이 범례 세트를 가지고 있습니다. 모든 스트립에 대해서 [METER]대신에 디스플레이 [VCA/MG]가 눌러졌을 때 미터 LED에서 VCA와 뮤트 그룹 할당을 보여줍니다.



뮤트 그룹 마스터 스위치

1~4로 레이블된 4개의 스위치가 뮤트 그룹을 활성화합니다.

VCA 컨트롤 그룹 행동(VCA CONTROL GROUP BEHAVIOUR)

최대 8개의 그룹이 생성될 수 있습니다. 하나의 싱글 아웃풋 섹션 블록을 가진 콘솔의 정상 구성에서는 VCA 마스터를 위한 8개의 페이더가 사용가능합니다. 비슷하게 채널과 아웃풋 미터에도 8개의 할당 LEDrkdTmqslk.

오디오 행동(AUDIO BEHAVIOUR)

VCA 그룹이 생성되면 인풋이나 아웃풋 채널을 VCA 마스터에 할당함으로써 다음의 행동이 이어집니다.

\*마스터 페이더 세팅이 그 dB 값을 모든 멤버 채널에 옵셋으로 적용합니다. 멤버 채널의 페이더 위치는 변하지 않습니다.

\*채널이 하나 이상의 VCA 그룹에 할당되면 채널에 적용되는 결과 옵셋은 각 VCA 마스터 페이더의 dB 값의 산술합으로 계산됩니다.  $-\infty$  dB에 도달하는 마스터 페이더는 다른 마스터 페이더 세팅과 상관없이 모든 멤버 채널을  $-\infty$  dB에 세팅합니다. 채널 페이더 세팅과 VCA 마스터 페이더로부터의 옵셋의 합의 결과로 멤버 채널에 적용되는 최대 게인은 +10dB로 제한됩니다.

\*VCA 마스터 페이더의 [On]/off 스위치는 모든 멤버 채널의 ON/OFF 스위치에 대한 리모트 컨트롤로 작용합니다. 채널이 그전에 ON 상태였다면 VCA On/OFF 스위치의 액션으로 OFF상태로 바뀌고, 채널의 ON 스위치는 이 상태를 수동 OFF 상태와 구별하기 위해 빨간색으로 불이 들어옵니다.

VCA 마스터 ON/OFF 스위치는 2개의 상태만 가지며 OFF 상태일때는 항상 빨간색이 들어오고, ON 상태일 때는 녹색불이 들어옵니다.(불이 안들어 오는 상태는 없습니다) VCA 마스터 ON/OFF가 스스로는 원격 뮤트가 안되기 때문이며 빨간불은 뮤트된 VCA 마스터를 식별해내는 것을 도와줍니다.

\*VCA 마스터 페이더의 [SOLO/SEL] 스위치는 모든 멤버 채널의 SOLO 스위치에 리모트 컨트롤로 작용합니다. 그러나 채널의 'SEL' 기능은 활성화되지 않습니다.



## VCA 할당

1. VCA/MUTE GROUP의 [SETUP]를 누르면 파란불이 들어옵니다.
2. [SOL/SEL]키를 눌러 필요한 VCA 마스터를 선택하면, 파란불이 들어옵니다. 아웃풋 페이더 페이지가 VCA를 디스플레이하지 않는다면 [VCA] 페이지를 먼저 선택하는 것이 필요합니다.
3. 선택된 VCA 마스터에 할당될 임의의 채널의 [SOLO/SEL]키를 누릅니다.
4. [SETUP]을 다시 눌러 프로세스를 끝내거나 또다른 VCA 마스터의 [SOLO/SEL]키를 눌러 더 많은 채널을 또다른 VCA 마스터에 할당합니다. 할당된 VCA 그룹은 DISPLAY VCA/MG가 눌러지면 미터상에서 파란색 LED로 표시됩니다.

힌트: VCA 할당후 SETUP 모드가 꺼지지 않으면 채널솔로되지 않습니다.

힌트: VCA 할당은 명목 작동 레벨이나 그 근처에서 채널 또는 그룹 페이더 그리고 할당이 이뤄지는 VCA 마스터에 의해 실현되어야 합니다. 즉, 채널 또는 그룹이 0dB에 있을 때 VCA 마스터가 -40dB에 있다면 VCA 마스터를 채널이나 그룹에 할당하지 마십시오.

## 뮤트 그룹 할당

1. VCA/MUTE 그룹의 [SETUP]키를 누르면 파란색불이 들어옵니다.
2. 원하는 뮤트 그룹 [1-4] 마스터 키를 누르면 빨간불이 들어옵니다. 각 채널의 MUTE/VCA 디스플레이 스트립은 빨간색으로 뮤트 할당을 보여줍니다.
3. 선택된 뮤트 마스터에 할당될 임의의 채널의 [SOLO/SEL] 키를 누릅니다.
4. [SETUP]을 다시 눌러 프로세스를 끝내거나 또다른 뮤트 마스터 키를 눌러 더 많은 채널을 또다른 뮤트 마스터에 할당합니다. 디스플레이 VCA/MG가 선택되면 할당된 뮤트 그룹은 미터 LED에 빨간색으로 표시될 것입니다.

힌트: 뮤트를 할당한 후 SETUP 모드가 꺼지지 않으면 채널은 솔로되지 않습니다.

## 아웃풋 채널에 VCA와 뮤트 그룹 할당하기

VCA 그리고/또는 뮤트 그룹을 24 아웃풋 채널 어디에나 할당할 수 있습니다. (LRC 마스터 아웃풋 제외)

위 두 할당 프로세스의 3단계에서 아웃풋 페이더 페이지 [A]~[C] 중 하나를 선택하고 아웃풋 페이더 밑의[SOLO/SEL] 키를 사용해 VCA 또는 뮤트 그룹에 할당합니다. 주의: VCA그룹을 인풋과 아웃풋 채널 모두에 할당해서는 안됩니다.

## AUX 센드가 채널 페이더에 의해 컨트롤될 때 VCA 그룹

Soundcraft Vi1의 VCA 그룹은 FOH 엔지니어들에 의해 보통 인풋 채널 페이더의 그룹을 컨트롤하는데 사용됩니다. 이 경우 믹싱의 편의를 위해 모노 그리고/또는 스테레오 채널을 싱글 마스터 페이더의 컨트롤 하에 그룹핑하는데 사용됩니다. 멤버 채널은 또한 VCA 마스터 [SOLO/SEL]과 [ON] 스위치를 이용해 솔로되거나 뮤트될 수 있습니다.

모니터 믹스 엔지니어에게 채널 페이더를 컨트롤하는 것은 채널로부터의 AUX 센드를 컨트롤하는 것 다음으로 중요하며, Soundcraft Vi1에서도 VCA 그룹의 기능은 채널 페이더와 AUX 센드 그룹의 컨트롤로 확장돼 왔습니다.

콘솔에서 구성되는 최대 24 모노 AUX 센드가 존재할 수 있기 때문에, 메인 채널 페이더 VCA 그룹 외에도 최대 24 세트의 VCA 그룹(각각 최대 8 그룹 마스터)이 있습니다. 최대 32개의 8 VCA 마스터 페이더 세트가 있을 수 있다는 뜻입니다.

AUX의 VCA 컨트롤은 마스터 페이더 옆에 있는 [FLW]키를 활성화시킴으로만 가능합니다. VST 인코더 로우를 위한 [FLW] 키 페어는 이 기능을 액세스할 수 없다는 사실에 주의해야 합니다. Follow 아웃풋 솔로 기능 때문에 어느 때라도 VCA를 통해 AUX 믹스 하나만을 컨트롤하는 것이 가능합니다.

**절차**

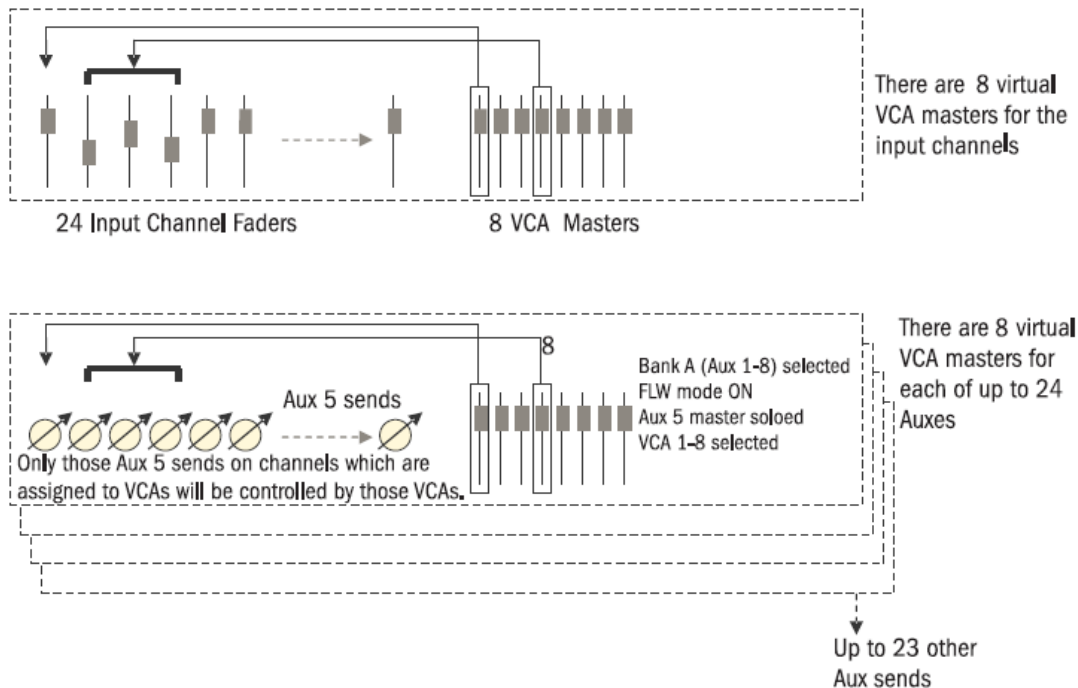
원하는 마스터 페이더 बैं크 [A]~[C]를 선택해 필요한 AUX를 선택합니다. 다른 방법으로, AUX는 마스터 Vistonics 스크린에서 솔로 스위치를 사용해 솔로될 수 있습니다.

[VCA]를 누릅니다. 마스터 페이더를 위한 FaderGlow는 파란색으로 바뀝니다. 페이더는 마스터 섹션에서 디스플레이되고 있는 VCA에 할당된 채널로부터의 AUX 피드에 적용되고 있는 옵션을 보여주기 위해 이동할 것입니다. 이 시점에서 VCA 마스터 [SOLO/SEL] 키는 기능하지 않는다는 점에 주의하십시오. VCA [ON] 스위치는 멤버채널 상의 AUX 센드 ON/OFF를 컨트롤합니다.(채널의 [ON] 스위치는 AUX 센드가 VCA 마스터 [ON] 스위치에 의해 OFF되면 빨간색으로 불이 들어옵니다.)

조절을 위해 또다른 AUX를 선택하려면, 원하는 बैं크 키 [A]~[C]를 누르고 원하는 AUX를 솔로합니다(또는 VST 스크린에서 직접 솔로시키십시오. 그다음 [VCA]또는 [E]를 누릅니다. 벗어나기 위해서는 [SOLO CLEAR]를 누르고 [FLW]를 선택해제하십시오.

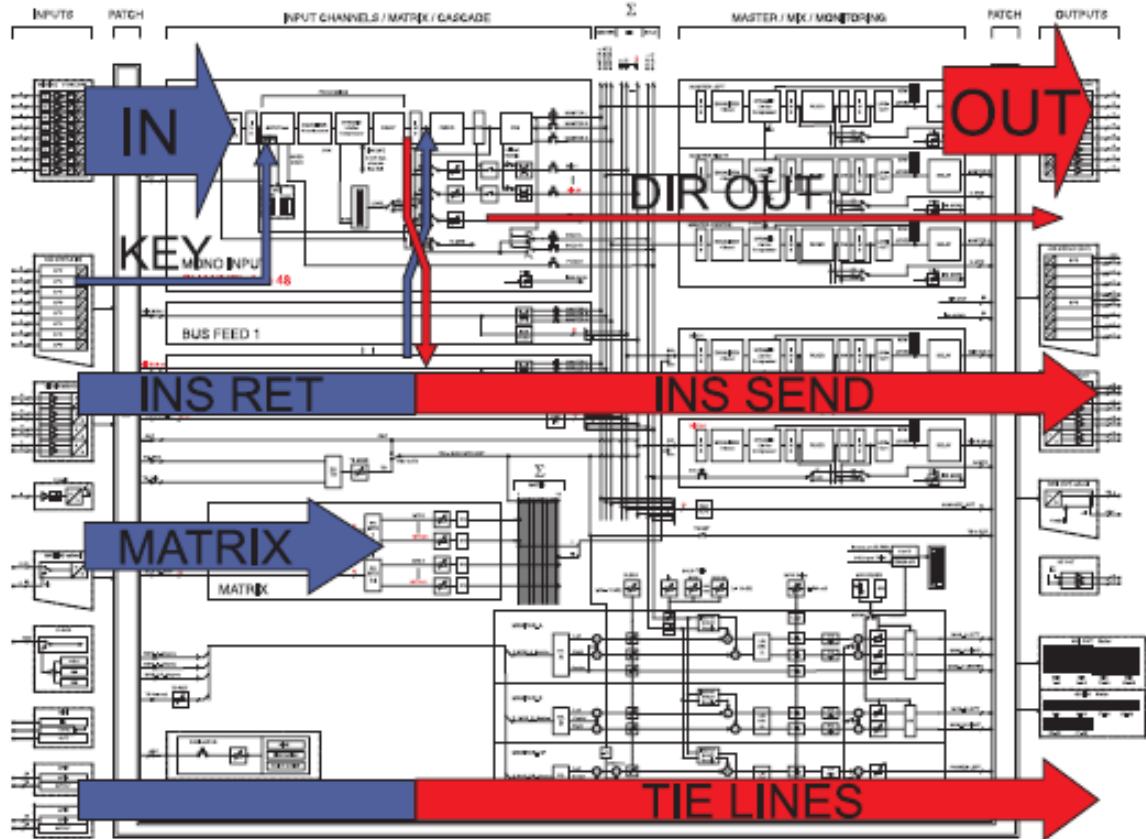
그림 9-3 예에서 인풋 채널 1이 VCA 1에 할당되고, 채널 2,3,4가 VCA 4에 할당되었습니다. VCA를 사용해 인풋 채널로부터의 AUX 5 센드를 컨트롤하려면 다음과 같이 진행합니다.

뱅크 A를 선택, [FLW]를 활성화, [SOLO/SEL]키를 이용해 AUX 마스터 5를 솔로시키기, [VCA] 누르기입니다. VCA 4의 페이더는 이제 인풋채널 2,3,4로부터의 AUX 5 피드를 컨트롤하게 될 것입니다. VCA 1의 페이더는 이제 인풋 채널 1로부터의 AUX 5 피드를 컨트롤할 것입니다.



## 패치 시스템

시그널 플로우



도입

일렉트로닉 '패치베이'는 콘솔의 시그널 경로내 다양한 위치에 존재합니다. 위 다이어그램에서 '파란색'은 콘솔에 도달하는 인풋에 대한 패칭을, 빨간색은 콘솔에서 나가는 시그널에 대한 패칭을 표시합니다. 콘솔 내에서의 패칭을 위한 컨트롤 패널은 위와 같은 범례를 따릅니다.

개괄

Soundcraft Vi1의 패치 시스템은 콘솔의 워크 서피스를 통해 쉽고 지관적으로 액세스를 허용하는 기능그룹들로 나뉘어 있습니다.

다음의 표는 콘솔 워크 시스템 내의 패치기능 위치에 대한 개괄입니다.

Patch Function	Location			
	Input Bay	Input Bay <i>[BUSES1-16]or active [BUSES17-24]</i>	Input Bay <i>MTX [SEL] on master section active</i>	Master Bay <i>[SEL] active</i>
Input	Input section			
Output		Pan section		Pan section
Insert (channel)	Pan section			
Insert (master)		Pan section		Pan section
Direct Out	Pan section			
Key Signal	Dynamics section			Dynamics section
Matrix			Direct access	
Tie Lines	[MENU] then the <TIE LINES> tab			

일반 사항

\*채널 레이블(네임) 엔트리는 패치 구성 근처에 위치합니다.

\*소스 패치는 파란색미녀 데스티네이션 패치는 빨간색입니다.

\*패치 페이지는 패치 구성 버튼을 누르면 스크린 상단에서 열립니다.

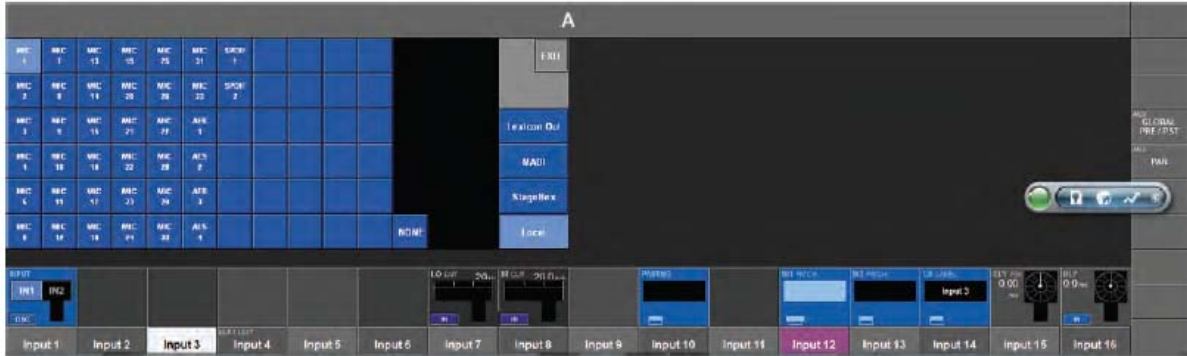
\*패치 페이지는 패치구성 버튼을 다시 누르거나 EXIT버튼을 누르면 닫힙니다

\*소스와 데스티네이션은 위치별로 그룹핑됩니다.(로컬 I/O, 스테이박스, Madi)

\*페이지가 열려 있을 때 다른 채널의 SEL을 누르면 이 채널로 페이지가 이동합니다.

## 인풋

인풋 패치는 커넥터나 MADI 채널을 원하는 인풋채널에 연결시킵니다. 각 인풋 커넥터 시그널은 동시에 하나 이상의 인풋 채널에 패치될 수 있습니다.



인풋 패치 포인트는 IN2과 IN2 패치 구성 버튼을 이용해 가능한 인풋 IN1과 IN2 모두를 위해 개별적으로 세팅될 수 있습니다.

IN2 는 > SPARE MIC 기능을 위해 선택적으로 쓰일 수 있습니다.



채널 레이블 영역의 파란색 작은 A/B는 다른 어떤 채널들이 동일한 시그널을 사용하는지를 보여줍니다. A는 이 채널이 인풋 레이어 A 상에 있는 채널이며, B는 이 채널이 인풋 레이어 B 상에 있는 채널이라는 것을 나타냅니다.

### 소스를 인풋채널로 패치하기

\*원하는 채널의 인풋 필드를 누릅니다

\*IN1 또는 IN2 패치버튼을 누릅니다

\*원하는 인풋 소스를 선택합니다. ->오디오는 즉시 패치될 것입니다.

\* IN1 또는 IN2 패치버튼을 다시 누르거나 스크린의 EXIT 버튼을 눌러 패치페이지에서 벗어납니다.



힌트: NONE을 선택하는 것이 가능합니다. 오디오 소스가 이 인풋에 패치되지 않았다는 뜻입니다. 로케이션 그룹(예: 스테이지박스, 로컬 I/O 등)은 스크린의 오른쪽에서 원하는 그룹을 직접 선택해서 변경할 수 있습니다.

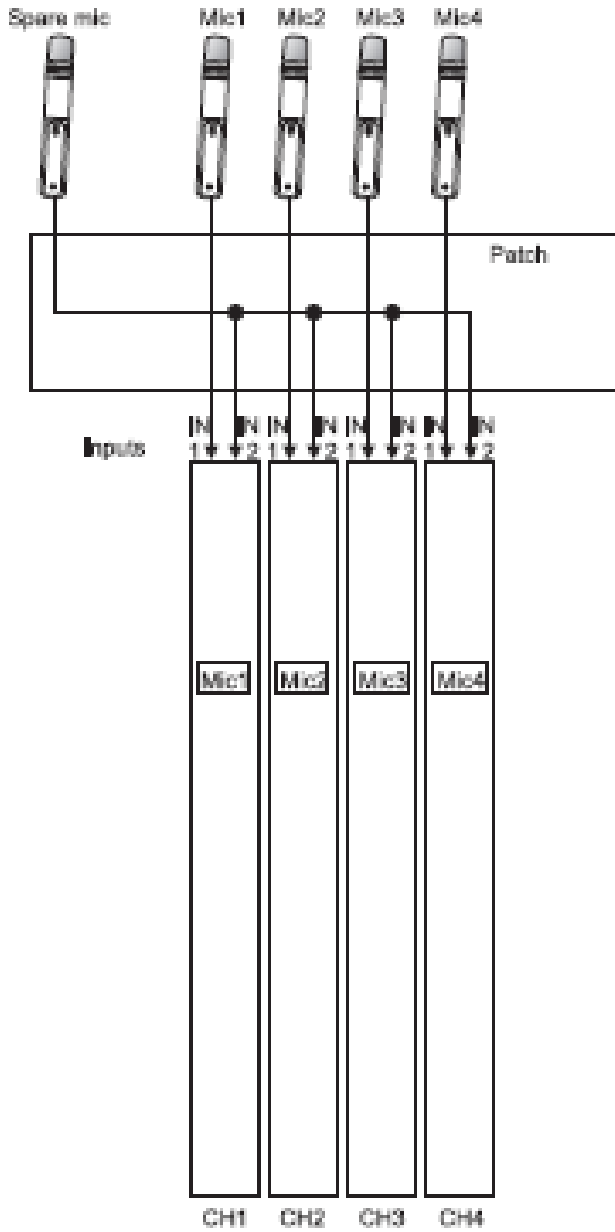


힌트: 채널이 페어된다면 <LEFT>와 <RIGHT>가 올라오고 페어된 채널의 L &R에 대한 인풋패치 사이에서 전환을 할 수 있게 됩니다.

여러 개의 인풋을 위한 스페어 마이크 사용하기

그림 10-4는 4개의 마이크가 각 채널의 IN1 패치를 이용해 4개의인풋 채널로 패치되는 것을 보여줍니다.

스페어 마이크는 IN2 패치를 통해 4 채널 모두로 패치됩니다. 메인 마이크 중 하나가 작동하지 않을 경우 IN1에서 IN2로 적절한 채널 인풋을 변경하는 것은 쉽습니다.



## 아웃풋

아웃풋 패치는 매스터 또는 패치를 아웃풋 커넥터나 MADI 채널로 연결시킵니다. 매스터 또는 버스 아웃 시그널은 동시에 여러 개의 물리적 아웃풋으로 패치될 수 있습니다.



## 버스를 아웃풋에 패치 시키기

아웃풋 패치 구성 페이지에 액세스하는 방법은 2가지가 있습니다. 페이지 10-2에 요약돼 있습니다.

두 방법중 하나의 예를 들면 다음과 같이 진행됩니다

\*매스터 베이의 아웃풋 패이더 페이지 키 [A]-[D] 중 하나를 누릅니다

\*SETUP 또는 메뉴 페이지가 열려 있지 않도록 합니다(메인 메뉴 제외)

\*[SOLO/SEL] 키를 눌러 버스가 아웃풋에 할당되도록 합니다(또는 LR C 패이더 아래 [SEL]키를 눌러 3개의 메인 아웃풋 버스 중 하나를 할당합니다)

\*매스터 섹션 터치 스크린의 PAN 영역을 누릅니다(인풋 미터가 디스플레이되는 영역에 있습니다)

\*{BUS OUT} 패치 버튼을 누릅니다.

\*터치스크린에서 원하는 아웃풋을 선택합니다.

\*추가 아웃풋을 선택합니다.

\* OUT 패치 버튼을 다시 누르거나 스크린의 <EXIT>버튼을 눌러 패치 페이지에서 벗어납니다.



힌트: 패치를 리셋하기 위해 <NONE>을 선택하는 것이 가능합니다.

로케이션그룹(즉, 스테이지박스., 로컬 I/O 등)은 대체 그룹을 직접 선택함으로써 변경할 수 있습니다.



힌트: STEREO 버스를 조절하면 <LEFT> 와 <RIGHT>로 원하는 패치 페이지를 선택할 수 있습니다.

## 인서트



인서트는 최대 24 인서트 센드/리턴 페어를 가진 인서트 풀 내에서 정렬됩니다.

일단 셋업이 되면, 풀 안에 있는 각 인서트는 원하는 인풋 채널이나 마스터 인서트 포인트로 쉽게 패치될 수 있습니다.

인서트 포인트를 인풋 채널로 패치하기

\*데스티네이션 인풋채널의 PAN 터치 필드를 선택합니다.

\*{INSERT} 구성 스크린 영역을 누릅니다. 인서트 페이지가 터치영역에서 열립니다.

\*풀에서 그전에 구성된 인풋과 아웃풋 커넥션 [1]~[24]를 선택합니다.

\*<EXIT>를 누르거나 {INSERT}를 다시 눌러 페이지에서 벗어납니다.

인서트가 채널 안으로 패치되기 전에 물리적 커넥터 또는 센드와 리턴을 위한 MADI 채널이 정의되어야 합니다. 특정 커넥터 페어가 각 장치에 대해 셋업될 수 있으며 쉽게 식별하기 위해 장치 이름을 입력할 수도 있습니다. 인서트 포인트 셋업 페이지에 액세스하려면 <SETUP>을 누르십시오

인서트 센드 또는 리턴 시그널을 커넥터나 MADI 채널로 패치하기

\*<SEND>는 아웃풋 패치페이지를 엽니다. 이때 인서트 센드를 위한 물리적 커넥터를 정의할 수 있습니다.

\*<RET>는 인풋 패치 페이지를 엽니다. 이때 인서트 리턴을 위한 물리적 커넥터를 정의할 수 있습니다.

\*<LABEL>은 키보드 페이지를 엽니다. 이때 인서트를 레이블할 수 있습니다.

\*<EXIT>을 누르거나 INSERT{VST config button}을 다시 눌러 페이지를 벗어납니다.

스테레오 인서트

스테레오 인서트는 짝수 인서트 번호로부터 <LINK>를 이용해 홀수/짝수 기준으로 구성될 수 있습니다.

다음 표는 유효한 포맷 조합을 보여줍니다.

	MONO CHANNEL	PAIRED CHANNEL or STEREO BUS
MONO INSERT	✓	X
STEREO INSERT	✓ audio is fed to both insert sends, returns are down mixed	✓



## 다이렉트 아웃

다이렉트 아웃 패치는 채널 다이렉트 아웃을 아웃풋 커넥터와 연결합니다. 다이렉트 아웃은 동시에 여러 아웃풋에 패치될 수 있습니다.



힌트:채널이 페어되면 <LEFT>와 <RIGHT>가 올라오고 페어된 채널의 L & R 다이렉트 아웃 패치 사이에서 전환이 가능합니다.

## 키 시그널

키 시그널은 채널 다이렉트 아웃 또는 인풋 시그널을 패치로부터 게이트의 키 인풋으로 피드합니다.



## 매트릭스

매트릭스 패치 페이지는 채널 다이렉트 아웃, 인풋 시그널, MADI 채널 또는 마스터 시그널이 매트릭스 아웃풋을 위한 소스가 되도록 연결합니다.



필요한 VST 영역을 누르면 매트릭스 소스 패치 페이지가 열립니다.

## 라인

TIE 라인은 인풋 커넥터로부터 아웃풋 커넥터로의 다이렉트 커넥션입니다. 라인은 프로세싱과 믹싱을 하지 않는 믹서를 통한 경로입니다. 그러므로 어떠한 DSP채널도 다 써버려서는 안됩니다.

TIE 라인 셋업 페이지를 열려면 [MENU]키를 누른 다음, 매스터 영역 터치 스크린의 맨 위에 있는 <Tie Lines>탭을 누르십시오



Soundcraft Vi1은 최대 24 TIE 라인을 지원합니다. 페이지 당 8개씩 배열돼 있습니다. 원하는 페이지는 <1-8>, <9-19>, <17-24>버튼을 이용해 고를 수 있습니다.

<IN>은 인풋 패치 구성 페이지를, <OUT>은 아웃풋 패치 구성 페이지를 엽니다.

예: 오디오 시그널을 스테이지에서 FOH 로케이션으로 보내기

TIE 라인을 셋업하려면,

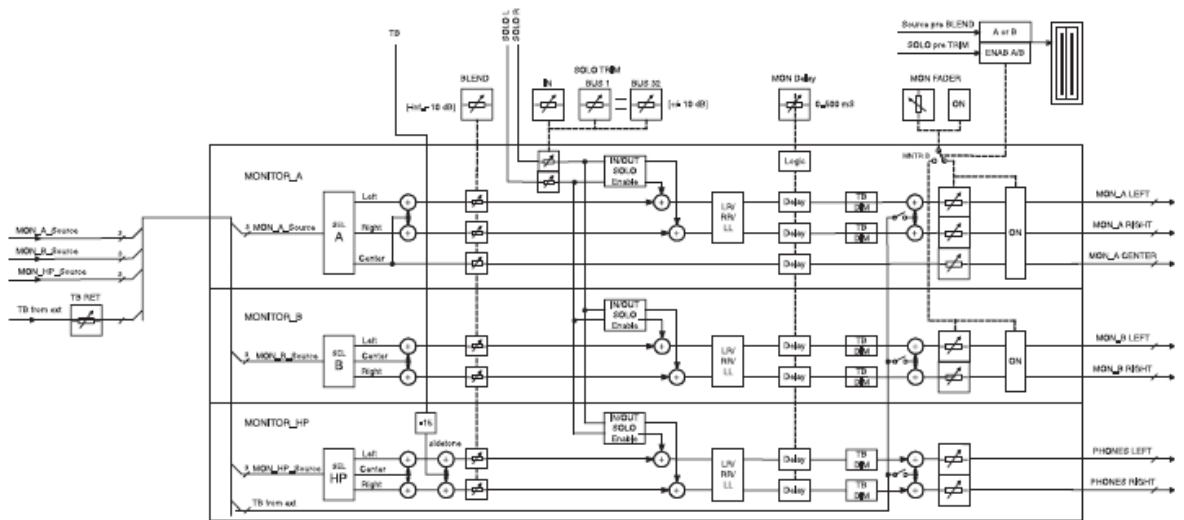
\*스테이지 박스 인풋 커넥터를 프리 TIE 라인 인풋 <IN>(파란색)에 패치시킵니다.

\*TIE 라인을 로컬 랙의 아웃풋 커넥터<OUT>(빨간색)에 패치시킵니다.

\*선택적으로 TIE 라인<LABEL>을 다시 레이블합니다.



## SIGNAL FLOW



기능

Soundcraft Vi의 모니터링 섹션은 3개의 개별적인 모니터링 아웃풋을 갖습니다.

모니터 A      3 채널(LCR) 포맷(C를 무시하면 스테레오로 사용가)

모니터 B      스테레오 포맷

헤드폰      스테레오 포맷

각 모니터링 아웃풋에 대해, 다음의 파라미터가 세팅되거나 구성될 수 있습니다.

소스

인풋 슬로

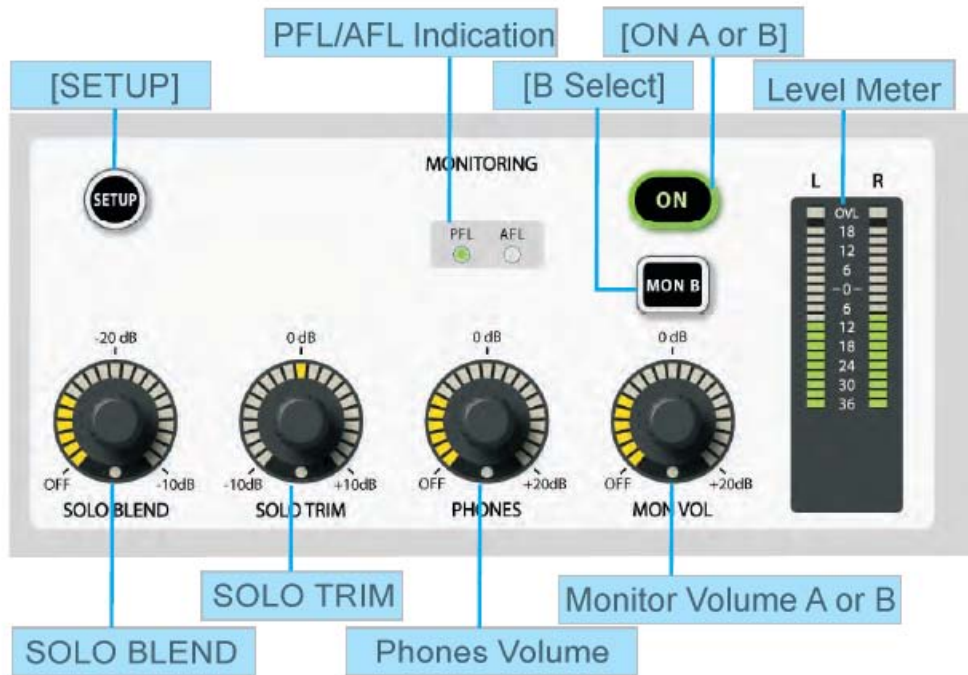
아웃풋 슬로(사용자 구성이 가능한 아웃 슬로 그룹과 함께)

외부로부터의 TB

오디오 포맷(LEFT/RIGHT 채널을 바꾸거나 모노화하는)

2개의 대체 모니터링 소스인 USER A와 USER B는 자유롭게 할당되거나 레이블될 수 이/스합니다. ○; 소스 들은 선호하는 모니터 믹스 또는 샤우트(shout) 투크백 피드를 위해 쓰일 수 있습니다.

데스크 뷰



솔로 트림

+/-10유 범위에서 솔로를 트리밍합니다. 이 컨트롤은 솔로 컨택스트 센세티브(문맥인식)입니다. 전체 인풋 솔로 트림 레벨에 추가로 32 아웃풋의 각각에 대해 다른 트리밍을 세팅할 수 있습니다.

솔로 블렌드

솔로가 동작중일 때 들리는 모니터링 소스 시그널의 백그라운드 레벨을 OFF(-∞)(보통의 콘솔)에서 -10dB로 조절합니다. 백그라운드 레벨이 줄어든 믹스 안에서 솔로가 들리도록 합니다.

폰 볼륨

이 인코더는 헤드폰 볼륨 레벨을 컨트롤하도록 영구적으로 할당되어 있습니다. 헤드폰 아웃풋 소켓은 콘솔의 앞면 팔걸이 아래 위치해 있으며 임피던스가 50-600옴 범위안에 있는 헤드폰을 위해 설계되었습니다.

셋업

셋업이 눌러지면 모니터 셋업 페이지가 매스터 스크린에 디스플레이됩니다. 셋업키는 활성화되었을 때 파란색을 띵니다.

레벨 미터

스테레오 레벨 미터는 모니터 B 스위치를 통해 이뤄지는 선택에 따라 A 또는 B 아웃풋의 레벨을 보여줍니다. 미터는 모니터 볼륨 페이더를 따라 움직입니다.

PFL/AFL 표시

이 두개의 LED는 활성화된 솔로가 PFL이나 AFL일 때 보여집니다.

ON

현재 선택된 모니터(MTR A 또는 MTR B)를 켭니다.

모니터 볼륨

모니터 A 또는 B를 선택해 미터에 디스플레이되고, 페이더에 의해 컨트롤되고, ON 스위치에 의해 켜지고 꺼지도록 컨트롤합니다.

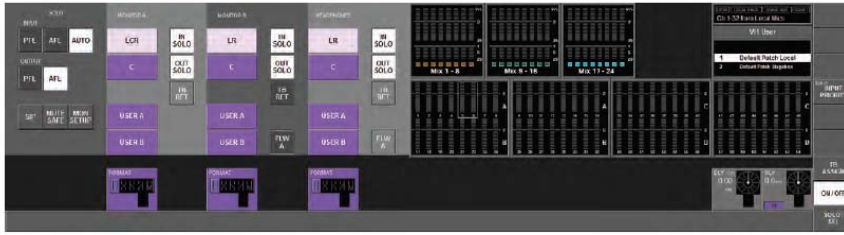
MON B

A 또는 B 모니터가 미터에 디스플레이되도록 선택하고, 페이더에 의해 컨트롤되게 하고, ON 스위치에 의해 켜지고 꺼지도록 컨트롤합니다.



힌트: 모니터 A와 B는 모두 모니터 B 스위치에 의한 선택에 상관없이 계속해서 동작합니다.

## MONITOR SETUP PAGE



### 솔로 섹션

#### 인풋

##### <PFL>

인풋 채널 솔로 모드를 PFL로 세팅합니다.

##### <AFL>

인풋 채널 솔로 모드를 AFL로 세팅합니다.

##### <AUTO>(디폴트)

인풋 채널 솔로 모드를 다음과 같이 자동으로 세팅합니다. 하나의 인풋 솔로가 활성화되면 모드는 PFL입니다. 하나 이상의 인풋 솔로가 동시에 활성화되면 모드는 AFL입니다. (첫번째 인풋 솔로 키를 누른 상태에서 추가 솔로를 선택하십시오)

#### 아웃풋

##### <PFL>

아웃풋 채널 솔로 모드를 PFL로 세팅합니다.

##### <AFL>

아웃풋 채널 솔로 모드를 AFL로 세팅합니다.

#### 기타

##### <SIP>

솔로 인 플레이스 모드를활성화합니다. 사운드체크나 리허설을 할 동안만 쓰이는 기스트랙티브 모드입니다. 채널이 SIP 모드에서 솔로되면 모든 다른 채널들은 스테레오 포지션에서 콘솔의 믹스 아웃풋 뮤트돼 솔로된 채널만 들립니다.

##### <뮤트 세이프>

뮤트 세이프(SIP 단절) 구성 모드를 가동합니다. <Mute safe>가 활성화되면 인풋 채널로부터의 뮤트세이프 상태는 채널의 SEL키로 전환될 수 있습니다. 주어진 채널에 대한 상태는 채널의 뮤트 세이프 LED로 표시됩니다. 이 구성은 셋업 페이지에서 나가면 비활성화됩니다.

##### <MON SETUP>

모니터 세업 하부 페이지로 들어갑니다.(페이지 11-8 참조)



## MNTR A 섹션

### 소스

유저 A, 유저 B, (LCR,C)는 상호 배타적입니다. 그러나 LCR과 C는 믹스될 수 있습니다. NONE도 선택될 수 있습니다.

#### <LCR>

모니터 A 소스를 LCR에 세팅합니다.

#### <C>

모니터 A 소스를 C에 세팅합니다.

#### <유저 A>

모니터 A 소스를 유저 A에 세팅합니다. 예를 들어 2 트랙 리턴에 사용될 수 있습니다

#### <유저 B>

모니터 A 소스를 유저 B에 세팅합니다. 예를 들어 2 트랙 리턴에 사용될 수 있습니다

### 솔로 스위칭

#### <인 솔로>

인풋 솔로 시그널을 모니터 A 아웃풋에 루팅합니다.

#### <아웃 솔로>

아웃풋 솔로를 아웃 솔로 선택에 포함된 버스들로부터 모니터 A 아웃풋으로 루팅합니다.

#### <TB RET>

토크백 리턴 시그널을 모니터 A 아웃풋으로 루팅합니다.

### 포맷 필드

인코더는 리스닝 포맷이 될 다음의 옵션 중의 하나를 선택합니다(아이콘은 리스트의 왼쪽에 보입니다)



LR 레프트 소스를 레플, — 모니터로, 라이트 소스를 라이트 모니터로

RL 레프트 소스를 라이트 모니터로, 라이트 소스를 레프트 모니터로

LL 레프트 소스를 레프트와 라이트 모니터로

RR 라이트 소스를 레프트와 라이트 모니터로

MONO 레프트와 라이트 소스가 합쳐져 레프트와 라이트 모니터로 피드됩니다. 센터 시그널은 영향을 받지 않습니다.

## MNTR B와 HP 섹션

### 소스

유저 A, 유저 B, (LR,C)는 상호 배타적입니다. 그러나 LR과 C는 믹스될 수 있습니다. NONE도 선택될 수 있습니다.

#### <LCR>

모니터 B 소스를 LR에 세팅합니다.

<C>:모니터 B 소스를 C에 세팅합니다.

<유저 A>:모니터 B 소스를 유저 A에 세팅합니다.

<유저 B>: 모니터 B 소스를 유저 B에 세팅합니다.

솔로 스위칭:다음의 4개 필드가 스크린 페이지의 MNTR B와 헤드폰 섹션에 적용됩니다.

<인 솔로>:인풋 솔로 시그널을 모니터 B/헤드폰 아웃풋에 루팅합니다. 어떤 2개의 가능한 필드가 선택되느냐에 의존합니다.

<아웃 솔로>:아웃풋 솔로를 아웃 솔로 선택에 포함된 버스들로부터 모니터 B/헤드폰 아웃풋으로 루팅합니다. 어떤 2개의 가능한 필드가 선택되느냐에 의존합니다.

<TB RET>:토크백 리턴 시그널을 모니터 B/헤드폰 아웃풋으로 루팅합니다. 어떤 2개의 가능한 필드가 선택되느냐에 의존합니다.

<FLW A>:이 옵션은 모니터 B 그리고/또는 헤드폰이 모니터 A를 위한 선택을 따르도록 소스 선택을 강제합니다. FLW가 활성화되면 모니터 B 그리고/또는 헤드폰을 위한 모든 다른 옵션은 비활성화됩니다.

포맷 필드:리스닝 포맷을 선택합니다. 인코더는 리스닝 포맷이 될 다음의 옵션 중의 하나를 선택합니다



.R 레프트 소스를 레플, — 모니터로, 라이트 소스를 라이트 모니터로

RL 레프트 소스를 라이트 모니터로, 라이트 소스를 에프트 모니터로

LL 레프트 소스를 레프트와 라이트 모니터로

RR 라이트 소스를 레프트와 라이트 모니터로

MONO 레프트와 라이트 소스가 합쳐져 레프트와 라이트 모니터로 피드됩니다. 센터 시그널은 영향을 받지 않습니다.

### DLY 필드

인코더는 모니터링 딜레이를 0~2000mS 범위에서 변경합니다. {ON}은 딜레이기능을 활성화합니다. 이 파라미터는 3개의 모든 모니터 회로에 적용됩니다. PA 스피커에서 떨어져서 작동할 때 모니터 딜레이는 헤드폰 그리고/또는 모니터 스피커가 PA 시스템으로부터의 아웃풋에 따라 시간기준 정렬되게 합니다.

		Mon A Source Options						Mon A Audio Out			
		LCR	C	USER A	USER B	IN SOLO	OUT SOLO	TB RET	L	C	R
Normal Monitoring (No SOLO active)		✓							L	C	R
		✓	✓						L+ (C-3dB)	C	R+ (C-3dB)
			✓					don't care	C		C
				✓					USR A L		USR A R
					✓				USR B L		USR B R
Input SOLO is active	don't care					✓	don't care	don't care	The Input channel's signal is routed to the monitor, the LCR buses are configured by its status as a mono or stereo-paired channel. as selected by LCR/C/USR A/USR B		
Output SOLO is active	Note that if the SOLO BLEND control is not at $\infty$ a proportion of the normally-monitored signal will be heard during a Solo activation.					don't care	✓	don't care	The Output channel's signal is routed to the monitor, the LCR buses are configured by its status as a mono or stereo-paired channel. as selected by LCR/C/USR A/USR B		
TB Return is active						don't care	don't care	✓	The TB Return channel's signal is routed to the monitor, the LCR buses are configured by its status as a mono or stereo-paired channel. as selected by LCR/C/USR A/USR B		

		Mon B/H'phones Source Options						Mon B/HP Audio Out		
		LR	C	USER A	USER B	IN SOLO	OUT SOLO	TB RET	L	R
Normal Monitoring (No SOLO active)		✓							L	R
		✓	✓						L+ (C-3dB)	R+ (C-3dB)
			✓					don't care	C	C
				✓					USR A L	USR A R
					✓				USR B L	USR B R
Input SOLO is active	don't care					✓	don't care	don't care	The Input channel's signal is routed to the monitor, the LCR buses are configured by its status as a mono or stereo-paired channel. as selected by LR/C/USR A/USR B	
Output SOLO is active	Note that if the SOLO BLEND control is not at $\infty$ a proportion of the normally-monitored signal will be heard during a Solo activation.					don't care	✓	don't care	The Output channel's signal is routed to the monitor, the LCR buses are configured by its status as a mono or stereo-paired channel. as selected by LR/C/USR A/USR B	
TB Return is active						don't care	don't care	✓	The TB Return channel's signal is routed to the monitor, the LCR buses are configured by its status as a mono or stereo-paired channel. as selected by LR/C/USR A/USR B	

## 모니터 셋업 서브 페이지



### 아웃풋 솔로 선택

아웃풋 솔로 선택은 개개의 아웃풋 솔로가 특정 모니터 아웃풋(모니터 A, B 또는 폰)으로 보내지도록 합니다. 인 이어(in-ear) 모니터 믹서의 솔로가 모니터 B에만 나타나도록 프로그램되어지는 경우 스테이지 모니터링 애플리케이션에 유용합니다. 예를 들어, 인 이어 헤드폰 시스템이 연결된 상태를 말합니다. 이 예에서 기존의 웨지 모니터 믹스는 솔로되었을 때 모니터 A에만 나타나도록 프로그램될 수 있으며, 이 경우 모니터 Asms 웨지 스피커 시스템에 연결될 수 있습니다.

#### A 필드 아웃 솔로 시키기

모니터 A를 위한 아웃 솔로 선택(디폴트 ALL)에 포함된 버스들을 디스플레이합니다. {VST config button}은 아웃 솔로 그룹 구성 페이지를 엽니다.

#### B 필드 아웃솔로시키기

모니터 B를 위한 아웃 솔로 선택(디폴트 ALL)에 포함된 버스들을 디스플레이합니다. {VST config button}은 아웃 솔로 그룹 구성 페이지를 엽니다.

#### HP 필드 아웃 솔로시키기

헤드폰을 위한 아웃 솔로 선택(디폴트 ALL)에 포함된 버스들을 디스플레이합니다. {VST config button}은 아웃 솔로 그룹 구성 페이지를 엽니다.



32 아웃풋은 3개의 모니터링 회로에 대해 각각 아웃풋 모니터 그룹으로부터 스위치 인/아웃될 수 있습니다.<NONE>키는 모두를 선택해제합니다. <EXIT> 는 피스플레이를 전페페이지로 돌아가게 합니다. 선택결과는 VST 영역의 작은 아웃 솔로 영역에 미러링됩니다. 컬러가 각 아웃풋의 타입을 표시합니다: AUX 그룹 또는 매트릭스

## 필드 패치

유저 A에 패치된 소스 네임을 디스플레이합니다. {VST config button}dms 유저 A 패치 페이지를 엽니다.



A 필드 레이블: 유저 A 레이블을 디스플레이합니다. {VST config button}은 유저 A의 내부 키보드를 디스플레이 해주는 레이블 구성 페이지를 열며 유저A 레이블이 편집되게 합니다.

B 필드 패치: 유저B에 패치되는 소스 네임을 디스플레이합니다. {VST config button}는 유저 B 패치 페이지를 열며 유저 A 패치 페이지와 비슷합니다.

B 필드 레이블: 유저B 레이블을 디스플레이합니다. {VST config button}는 내부 키보드를 보여주는 유저 B 레이블 구성 페이지를 열며 유저 B 레이블을 편집되게 합니다.

유저 A와 유저 B 패치 페이지는 대체 모니터 소스가 정상 LR 또는 LCR 믹스로 가도록 허용해 셋업이 될 준비를 시킵니다.

이것은 예를 들어 솔로가 눌러지지 않았을 때(위에서 보는 것처럼 버스 아웃 페이지에서 AUX 버스를 선택 하십시오) 사용자가 선호하는 모니터 믹스를 듣게 만들어 줍니다. 또다른 애플리케이션은 스테이지박스로부터의 인풋이 '사운드' 토크백 라인으로 쓰이는 것을 허용합니다. 관련된 스테이지 박스 인풋이 유저A 또는 유저 B 소스로 사용되면 이것은 데스크 솔로가 모니터되고 있지 않을 때 언제나 모니터될 수 있습니다.

유저 A와 유저 B 소스는 보통 스테레오지만, 모노소스가 위에서 보여진 패치 페이지에서 L과 R 채널에 패치 함으로써 사용될 수 있습니다.

## 페이더 필드의 모니터 볼륨

이 기능을 ON으로 하면 더 직접적인 컨트롤을 확보하기 위해 모니터 볼륨을 매스터 LR과 C 페이더로 할당 하게 됩니다. 모니터 A 볼륨은 LR 매스터 페이더로 할당이 되고 모니터 B 볼륨은 C 매스터 페이더로 할당 됩니다. 모니터 볼륨 인코더는 병렬로 계속 기능하게 됩니다. LR과 C 시그널은 이 기능이 켜지기 전에 있던 레벨 수준에서 유지됩니다. 이 모드에서 이 시그널 조절은 불가능합니다.



힌트: 모니터 디폴트 쇼를 로드할 때 이 파라미터는 자동으로 켜집니다.

## DIM 레벨 필드

인코더는 DIM 레벨을 0과 마이너스 무한대 사이에서 조절합니다. DIM 기능은 리턴 토크백 기능이 GPIO 기능을 통해 활성화되었을 때만 활성화됩니다(16장 참조) 또는 데스크 상의 토크백 버튼(EXT, INT, PRESET 1,2,3) 중 어느 것이라도 눌러도 활성화됩니다.(섹션 12. 토크백과 OSC 참조)

AFL, PFL, SIP

Soundcraft Vi1의 솔로시스템은 비파괴 PFL과 인풋과 아웃풋으로부터의 AFL Solo 가능출력, 사운드체크나 리허설에만 쓰이는 디스트럭티브 솔로 인 플레스 모드 옵션으로 구성됩니다. 솔로 인 플레이스모드는 모니터 셋업 안에서 활성화되어야 하며 솔로 시스템의 작동 모드를 변경합니다.

SIP 모드가 꺼진 경우

\*로컬에서 싱글 인풋을 솔로잉하는 것은 솔로 버스에 PFL 솔로를 생성합니다.

\*모니터 셋업 페이지에서 인풋 솔로 모드가 AUTO에 맞춰져 있으면 하나 이상의 인풋을 로컬에서 솔로잉하는 것(첫번째 SOLO/SEL 스위치를 누른 상태에서 다른 스위치들을 눌러서 가능합니다)은 모든 솔로된 인풋으로부터 솔로 버스에 AFL 솔로를 생성합니다. 하나의 싱글 아웃풋이 솔로되면, 그 솔로는 PFL이 될 것입니다.

\*모노 인풋으로부터의 PFL 피드는 채널 팬과는 독립적이며 센터 팬된 이미지로 솔로 버스에 피드됩니다. 인풋이 스테레오 인풋이라면 PFL피드는 레프트 채널에서 페프트 솔로 버스, 라이트 채널에서 라이트 솔로버스입니다.

\*모노 또는 스테레오 (페어된) 인풋으로부터의 AFL 피드는 스테레오이며 채널팬을 따라갑니다.

\*아웃풋을 솔로하는 것(로컬 수준이거나 VCA 매스터 솔로를 통해서나)은 AFL 솔로를 생성합니다. 포스트 페이드 아웃풋 시그널은 솔로버스로 전환됩니다.

아웃풋이 모노 AUX, 그룹 또는 매트릭스라면 시그널은 레프트와 라이트 솔로버스로 동일하게 피드됩니다.(즉, 센터 팬 된 이미지) 아웃풋이 스테레오 페어로 링크되어 있다면 레프트와 라이트 아웃풋으로부터의 시그널은 각각 레프트와 라이트 솔로로 피드됩니다. 아웃풋 솔로상에서는 컨트롤되는 팬은 없습니다.

\*SIP 모드가 꺼져 있는 모든 경우에 있어서 어떠한 솔로를 작동시켜도 오디오를 솔로버스로 전환할 수 있으며 모니터 섹션은 자동적으로 전환돼 솔로 오디오가 기존 모니터 소스 선택을 대신합니다. 인 솔로 그리고/또는 아웃 솔로가 모니터 셋업 페이지에서 모니터 소스로 선택됐다는 가정을 전제로 작동하는 것입니다.

SIP 모드가 켜진 경우

\*인풋을 솔로하면 솔로되지 않았거나 뮤트 세이프에 세팅된 모든 다른 인풋을 뮤트 또는 디밍되면서 '디스트럭티브' SIP 솔로가 생성됩니다. 그 뒤를 이어 솔로되는 다른 채널들은 뮤트해제될 것입니다. 디밍의 양은 프론트 패널의 솔로 블렌드 컨트롤에 의해 컨트롤됩니다.

\*인풋이 할당된 VCA 매스터를 솔로함으로써 인풋(또는 인풋 그룹)을 솔로하는 것은 VCA 그룹의 모든 인풋에 SIP 솔로를 생성하는 것입니다.

\*인풋 시그널은 솔로버스로 전환되지 않으며 모니터 섹션은 솔로 버스 오디오가 모니터 소스 선택을 덮어쓰도록 전환하지 않습니다.

\*아웃풋을 솔로하는 것은 아웃풋 AFL 솔로를 생성합니다. SIP 모드가 OFF 상태여도 마찬가지입니다. 아웃풋 시그널은 솔로 버스로 전환되고 모니터 섹션은 기존의 모니터 소스를 대체하면서 아웃풋 솔로 오디오가 모니터 상에서 들리도록 전환을 합니다

솔로 작동 로직

솔로 활성화

솔로는 콘솔의 SOLO/SEL 스위치가 눌러졌을 때 활성화되며 다음의 조건을 만족해야 합니다.

\*갱 모드가 비활성화돼 있고

\*VCA Ehsms 뮤트 그룹 셋업 구성 페이지가 열려 있지 않아야 합니다

솔로 해제

\*모든 활성 솔로는 콘솔 마스터 섹션의 순간 SOLO CLEAR 스위치를 누름으로써 해제할 수 있습니다. 이 스위치는 솔로가 활성화되었을 때 불이 들어 옵니다.

\*솔로는 수동으로 끌 수 있습니다.

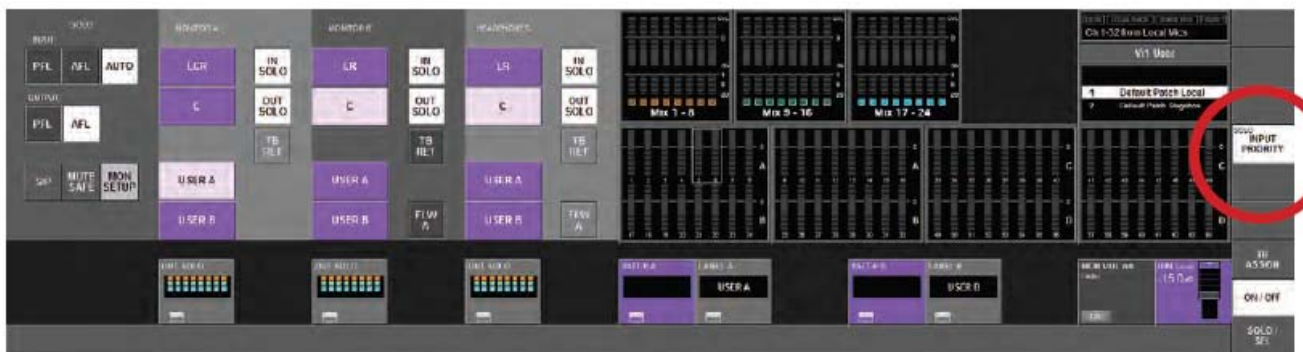
\*솔로는 다른 솔로를 누름으로써 해제될 수 있으며, 이는 오토 캔슬 시스템에 따른 것입니다.



## 인풋 프라이오리티 모드

I/P 우선순위가 인풋 프라이오리티 터치필드를 통해 활성화되면 아웃풋 솔로는 활성상태로 유지되는 한편 인풋 솔로는 임시적으로 '오버더 탑' 상태로 활성화됩니다. 인풋 솔로가 활성화되면 오디오는 아웃풋의 SOLO/SEL 스위치가 붙어 켜진 채로 남아 있어도 솔로 버스의 아웃풋 솔로 오디오를 대체합니다. 인풋 솔로가 비활성화되면 아웃풋 솔로의 오디오는 솔로 버스로 돌아갑니다.

힌트: 인풋 프라이오리티 모드는 보통 모니터 엔지니어에 의해 사용됩니다. 엔지니어들은 아웃풋 솔로를 항상 활성화시킨 채로 작업하는 경향이 있지만 종종 문제를 해결하기 위해 인풋을 솔로할 필요가 있기도 합니다. 인풋 프라이오리티 모드는 인풋 솔로가 비활성화된 후 들리는 아웃풋 솔로로 자동으로 돌아가게 해줍니다.





## 오토캔슬 동작

라이브 사운드 믹싱의 대부분의 경우에는 언제나 한 채널만이 솔로됩니다. 따라서 그 어떤 솔로를 눌러도 그전 솔로를 제거할 수 있도록 하는 오토캔슬이 보편화됐습니다. 오직 하나의 솔로만이 ON 상태일 수 있습니다. 이것은 다음 채널을 솔로하기 전에 솔로를 끌 필요가 없게 해주기 때문에 작업을 빠르게 해줍니다. Soundcraft Vi1은 이 시스템의 최적화된 버전을 보유하고 있습니다. 정상동작 상태에서는 오토캔슬을 허용하면서 사용자가 필요시에 멀티플 솔로를 할 수 있도록 허용합니다. 그렇기 때문에 오토캔슬 On/Off 스위치가 필요 없습니다.

## 인풋 프라이오리티 오프

\*인풋 또는 아웃풋 솔로를 한번 누르면 다른 어떤 활성화된 솔로도 취소가 됩니다.

\*인풋 또는 아웃풋 솔로가 눌린 상태로 있으면(이미 활성화된 상태이건 아니건) 하나 또는 그 이상의 다른 솔로들 또한 눌러지면서 오토캔슬은 바이패스되고 멀티플 솔로가 선택됩니다. 인풋 솔로는 모니터 셋업 페이지에서 인풋 솔로를 위해 오토 모드가 생략되는 경우 PFL에서 AFL로 전환됩니다. 첫번째 솔로가 해제된 후 어떤 솔로를 눌러도 활성화된 솔로를 캔슬할 것입니다.

## 인풋 프라이오리티 온

\*어떤 인풋솔로를 눌러도 다른 활성화된 인풋 또는 VCA 솔로가 캔슬됩니다. 그리고 임시적으로 활성화된 아웃풋 솔로를 덮어 쓸 것입니다.(하지만 취소되지는 않습니다)

\*어떤 아웃풋 솔로를 눌러도 다른 활성화된 아웃풋 솔로를 취소합니다.

\*오토캔슬링은 인풋 또는 아웃풋 솔로를 누른 상태에서 같은 타입의 다른 솔로를 누르면 무효가 됩니다. (이 상태에서 '다른' 타입의 솔로를 누르는 것은 무시됩니다)

## 아웃풋 솔로 따라가기

### 아웃풋 솔로 따라가기의 목적

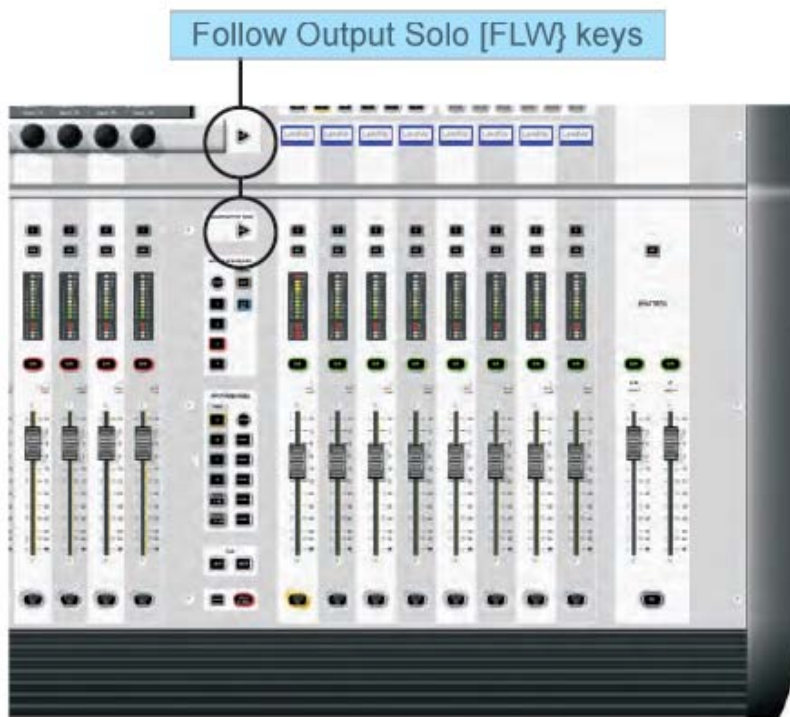
팔로우 아웃풋 솔로[FLW] 키는 사용자가 신속하게 32 아웃풋의 각각에 기여하는 인풋채널을 확인하고 조절할 수 있게 해줍니다.

[FLW] 키는 2개가 있습니다. 하나는 페이더 키이며 다른 하나는 Vistonics 영역 키입니다. 오직 한번에 하나의 키만이 활성화될 수 있습니다.(none을 선택될 수도 있습니다)

\*팔로우 솔로 키가 페이더 또는 Vistonics 인코더를 위한 활성화 상태가 아니면, 그룹 또는 AUX 아웃풋 솔로를 누르면 아웃풋 솔로가 활성화되며 솔로된 아웃풋을 위한 EQ/다이내믹스/MISC 터치 스크린 영역을 스크린의 좌측 상단에 디스플레이 할 것입니다. ( 보통 이 공간은 clock/메뉴 디스플레이가 차지합니다)

\* 팔로우 솔로 키가 페이더 또는 Vistonics 인코더를 위한 활성화 상태에서 그룹 또는 AUX 아웃풋 SOLO/SEL을 누르면 위에서 기술한대로 작동할 것이며 또한 인풋 채널 페이더 또는 인코더를 전환해 솔로된 버스의 컨트리뷰팅 센드에 할당되게 합니다. (다른 몇몇 콘솔의 '페이더 플립'에 해당함)

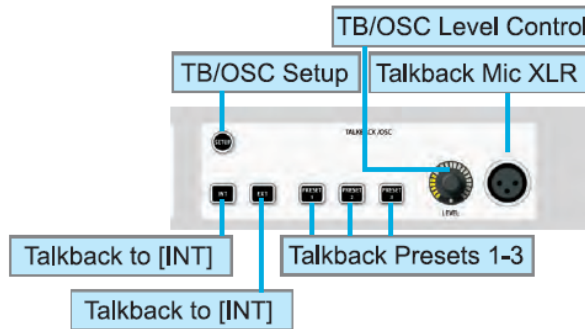
\*매트릭스 아웃풋 Solo/Sel이 눌러지면 팔로우 솔로 모드에 상관 없이 아웃풋 솔로가 활성화되고 매트릭스 아웃풋을 위한 EQ/DYN/Misc 터치 스크린이 디스플레이됩니다. 또한 채널 페이더가 아웃풋에서 솔로된 매트릭스 아웃풋으로 컨트리뷰션 레벨이 할당됩니다.



주의: 더 낮은 [FLW] 키는 VCA가 인풋 채널의 AUX 센드를 컨트롤하도록 허용할 때 추가기능을 가집니다. 자세한 내용은 9장 참조.

## TALKBACK & OSCILLATOR

### DESK VIEW



### Setup Key

셋업 키

[SETUP] 키는 와이드스크린 Vistonics 아웃풋 섹션에서 전용 구성 페이지를 열고 닫으며, 다음의 토크백과 오실레이터 기능에 컨트롤을 허용합니다: 마이크 게인과 3개의 프리셋 버튼을 위한 데스티네이션 루팅, 버스 그리고/또는 폰으로 가는 리턴 TB의 루팅; 오실레이터 웨이브폼, 프리퀀시, 모드와 루팅

프론트 패널에 남아 있는 컨트롤은 토크백 시스템만을 위한 것입니다.

TB 마이크 XLR

콘솔의 프론트 패널에는 1개의 마이크 인풋이 있습니다. 필요시에 팬텀 파워를 위한 스위치가 콘솔의 후면에 있습니다.

TB/OSC 레벨 컨트롤

이 프론트 패널 인코더는 TB 또는 오실레이터 레벨의 리얼타임 컨트롤을 부여합니다. 토크백에 있어서 아날로그 마이크 앰프 게인은 콘솔의 베이스 안쪽에 위치한 pcb에 부착된 인터널 가변 프리셋에 의해 46~66dB 사이에서 변화합니다. 디폴트로 미드레인지 세팅이 되어 있습니다. 오실레이터가 활성화되면 컨트롤은 오실레이터 레벨을 모든 데스티네이션에 맞춰 조절합니다. 레벨 세팅은 TB와 오실레이터에 대해 독립적으로 저장됩니다.

TB 시그널 루팅하기

다음의 키들이 내부 TB 마이크(또는 다른 TB 소스) 시그널을 루팅합니다.

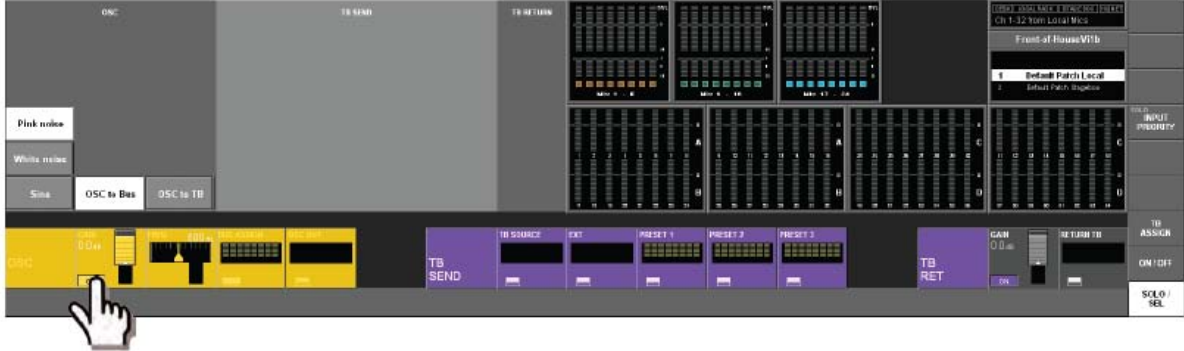
INT: TB 시그널은 프리셀렉트된 아웃풋 버스로 루팅됩니다. 아웃풋 버스는 마스터 섹션의 VST 영역에 있는 {TB} VST 키를 통해 선택됩니다. {TB}키는 마스터 스크린의 맨 오른쪽에 위치한 [TB ASSN] 터치 필드를 선택함으로써 가동됩니다. 아웃풋 버스는 1~16 그리고 17~24의 2개 범위에서 디스플레이됩니다. [PAGE A]와 [PAGE B] 키로 컨트롤됩니다.(표 7-6 참조)

EXT: TB 시그널은 콘솔 로컬 I/O, 스테이지박스 또는 MADI 인터페이스 상에서 어던 아웃풋으로도 루팅될 수 있습니다.

프리셋 1-3: 프리셋 1~3은 사용자 프로그램이 가능한 프레스 투 톡(press-to-talk) 스위치로 특정 아웃풋에 직접 토크할 수 있습니다.

셋업

[SETUP]은 구성 페이지를 엽니다. 이 페이지는 Soundcraft Vi1의 중앙 오실레이터와 토크백 센드/리턴 구성을 포함하고 있습니다.



오실레이터 섹션(OSC Section)

힌트: 오실레이터는 인풋 채널 VST 스크린에서 {OSC} 키를 시용함으로써 인풋 채널에 패치될 수도 있습니다.

<핑크 노이즈>: 웨이브폼을 핑크 노이즈로 세팅합니다.

<화이트 노이즈> : 웨이브폼을 화이트 노이즈로 세팅합니다.

<사인(SINE)>: 웨이브폼을 사인곡선에 세팅합니다.

<OSC to BUS>: 오실레이터를 미리구성된 버스로 피드하며 버스어사인(BUS ASSIGN) 페이지에서 선택합니다.

<OSC to TB>: 오실레이터 시그널이 TB 버스로 루팅되며 TB 시그널을 대체합니다.

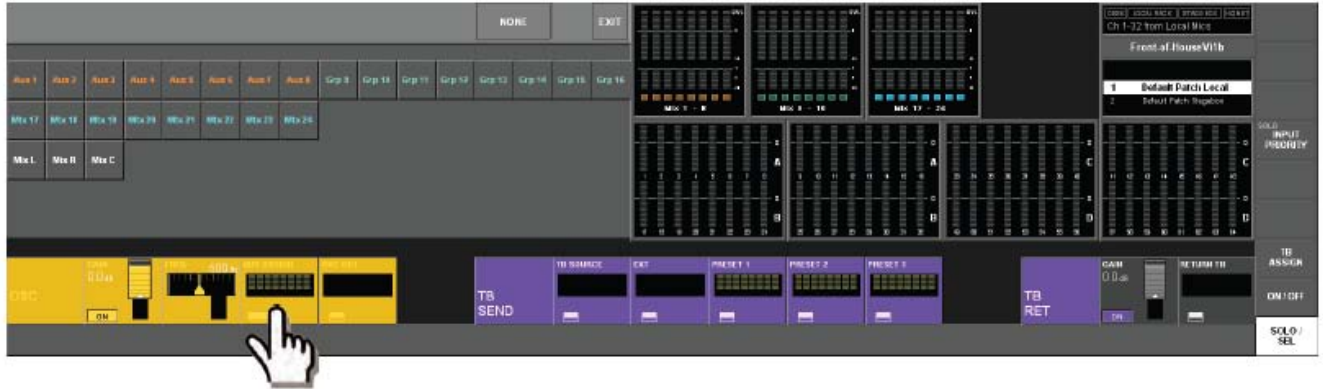
게인 필드(GAIN FIELD) : 인코더는 오실레이터 레벨을 마이너스 무한대에서 +18dB 사이로 조절합니다.

프리퀀시 필드: 오실레이터가 사인에 맞춰져 있으면 인코더는 프리퀀시를 20Hz~20kHz 범위로 조절합니다.

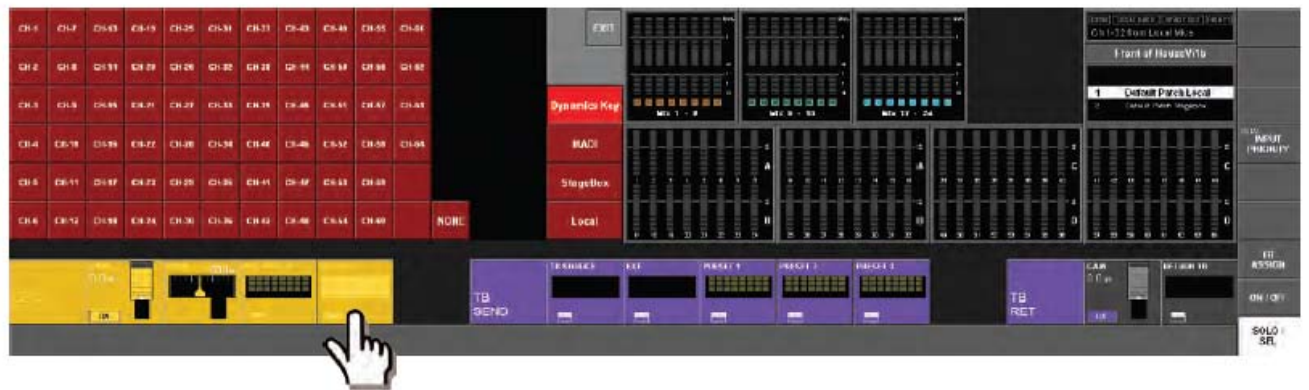
버스 어사인 필드: {VST config button}이 버스어사인 페이지를 엽니다.

OSC 아웃 필드: {VST config button}이 아웃풋 패치 구성 페이지를 엽니다.

## OSC BUSS ASSIGN field



## OSC OUTPUT field



이 페이지는 사용자가 오실레이터를 스테이지 박스 와 로컬렉 아웃풋에, MADI 채널에, 인풋 채널 1~64 다 이네믹스 유닛의 키 인풋에 패치시킬 수 있도록 해줍니다.

사용자는 다음의 터치스크린 버튼 중의 하나를 선택함으로써 적절한 스크린을 선택합니다.: <DYNAMICS KEY>, <MADI>, <STAGEBOX>, <LOCAL>

## TB 센드 섹션

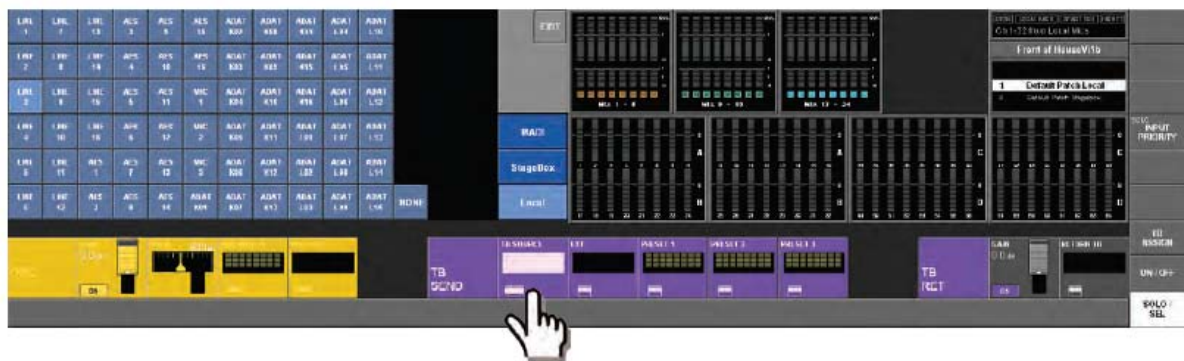
이 섹션은 사용자가 TB 마이크 시그널을 Soundcraft Vi1의 다양한 아웃풋으로 루팅시키게 해줍니다.

## TB 소스 필드

소스 네임을 디스플레이합니다. 아무것도 선택이 안되면 콘솔의 TB 마이크 XLR이 자동선택됩니다. {VST config button}은 TB 소스 패치 구성 페이지를 엽니다.

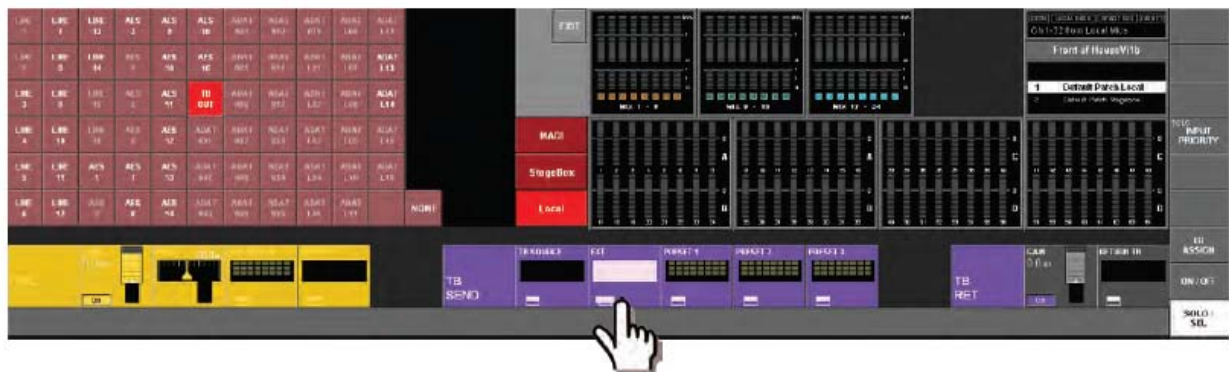
힌트: 소스는 내부 TB 마이크로나 Soundcraft Vi1으로부터의 임의의 마이크론 인풋이 될 수 있습니다.

콘솔의 TB 마이크론 XLR 소켓을 선택하려면 <NONE>를 선택합니다.



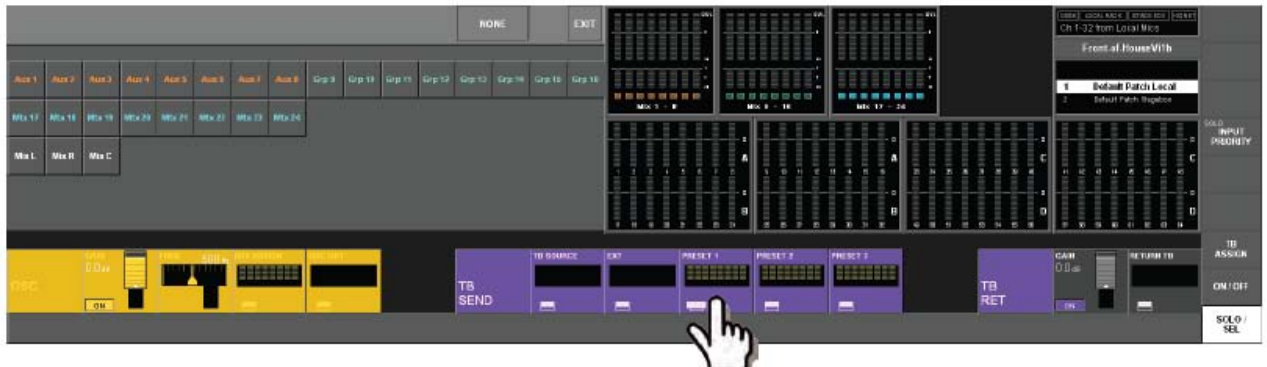
## Ext

{VST config button}은 패치구성 페이지를 엽니다.(그림 12-6 참조). 프론트 패널의 [EXT]키가 선택되었을 때 사용자가 어떤 아웃풋을 사용할 것인가를 선택하게 해줍니다.



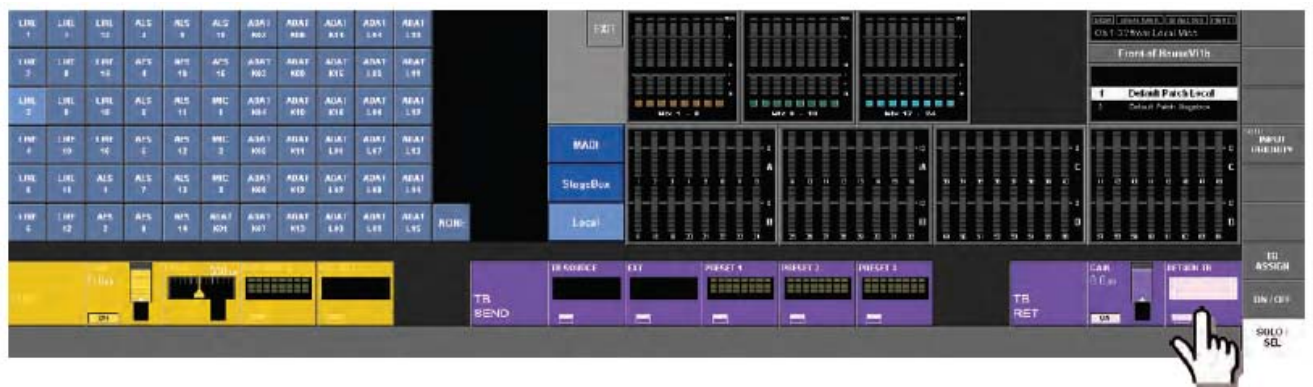
## 프리셋 1~3 필드

은 버스에 프리셋 패치를 셋업하기 위한 구성 페이지를 엽니다.



## TB 리턴 섹션

이 섹션은 콘솔 작동자가 인풋을 모니터 회로로 직접 루팅하게 해주며 현장의 조력자들이 콘솔 작동자에게 직접 말할 수 있게 해줍니다.. 이 기능은 모니터 셋업 페이지를 통해 활성화됩니다. (페이지 11-5)



## 게인

인코더는 TB 리턴 시그널 레벨을 조절합니다. {ON}은 TB 리턴을 활성화합니다.

## 리턴 TB

{VST config button}는 패치 구성 페이지를 열어 TB 리턴 시그널을 위해 사용될 물리적 커넥터를 선택하게 해줍니다.



힌트: 스테이지박스 마이크 인풋을 리턴 TB 소스로 선택해 멀리 떨어져 있는 엔지니어에게 커뮤니케이션을 제공하십시오.





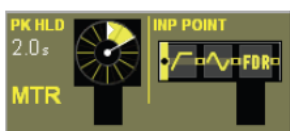
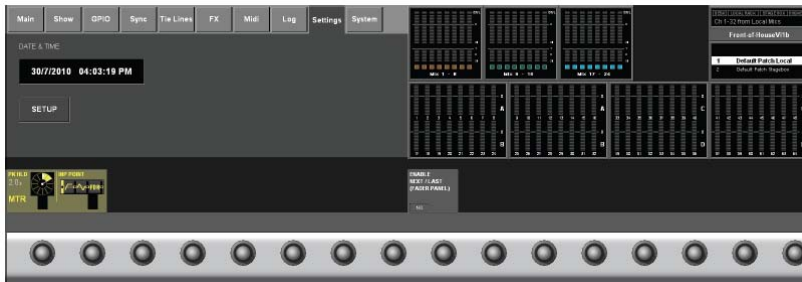
인풋 채널 미터

각 인풋 채널은 인풋 미터를 가지고 있습니다. 미터는 두 부분으로 구성돼 있습니다(그림 13-1 참조): 윗부분은 10 세그먼트 레벨 미터이며 아랫 부분은 4 세그먼트 게인 리덕션 미터(GRM)입니다



레벨 미터는 인풋채널의 선택된 포인트에서 인풋레벨을 보여줍니다. 인풋미터가 인풋

채널 안의 시그널을 측정하는 포인트는 세팅 페이지를 통해 전체적으로 세팅될 수 있습니다. 4가지의 옵션이 있습니다. (아래 참조) 이 페이지는 [MENU] 키를 누른 다음 <Settings> 탭을 누름으로써 액세스됩니다. 두 채널이 수직 페어를 이루고 있으면 미터는 두 값 중에서 높은 쪽을 보여줍니다. GRM은 서로 연동되어 있는 리미터와 컴프레서의 전체 게인 감소를 나타내줍니다.



미터포인트는 아날로그 마이크게인 섹션 다음이지만 지디털트림과 필터 전입니다



디폴트 세팅. 미터포인트는 디지털 트림과 필터 다음이지만 GATE/EQ/DYNAMICS 앞입니다.



미터포인트는 GATE/EQ/DYNAMICS 다음이지만 페이더 앞입니다.



미터포인트는 포스트 페이더입니다.

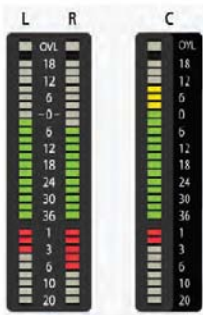
## 버스 매스터 미터



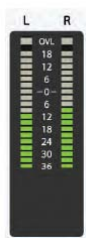
GRM은 연동돼 있을 경우 리미터와 컴프레서의 전반적인 게인 리덕션을 나타냅니다.

## 매스터 아웃풋 미터:

L, R 그리고 C 아웃풋 매스터는 각각 레벨 미터와 게인 리덕션 미터를 갖고 있습니다. L과 R 매스터는 스테레오 미터를 공유합니다.



모니터 미터: 모니터섹션에는 스테레오 레벨 미터가 있지만 모니터와 연계된 GRM은 없다.



## 스케일

레벨미터 스케일은 +18dB~-36dB입니다. 아날로그 라인아웃풋으로부터의 실제 아웃풋 레벨은 4dB 높습니다. 게인 리덕션은 2~20dB 범위에서 표시됩니다.



힌트: Soundcraft Vi1은 풀 플로팅포인트 캘큘레이션을 포함하고 있습니다. 믹서 안의 오디오 시그널이 오버로드될 수 없다는 뜻입니다. 시그널이 매스터 아웃풋 미터에서 너무 높으면 정확한 레벨이 얻어질 때까지 매스터 페이더 레벨을 내려주어야 합니다.

인풋 채널 미터에서는 오버로드(OVL) LED는 오버로드된 아날로그인풋(마이크 프리앰프 클리핑)을 표시합니다. 반면, 매스터 미터에서 오버로드는 풀 스케일(아날로그 아웃풋 스테이지 클리핑)을 표시합니다.

## 매스터 섹션 스텐린의 미터

위쪽 영역은 모든 24 버스채널을 보여주며, 아래쪽은 모든 54 인풋 채널을 보여줍니다. 오버뷰를 강화하기 위해서 인풋레벨은 고정 레이어 A(1~16), 고정레이어 B(17~32), C(33-48), D(49~64)의 4개 열로 나뉘집니다.

스테레오 버스는 바의 아래쪽 끝에 함께 있는 2개의 미터에 의해 표시됩니다. 페어링된 인풋채널들은 희색 보더로 디스플레이되며 수직 또는 수평 페어링을 보여줍니다.



## 피크 홀드

모든 미터(서피스와 스크린 미터에 있는 LED)는 오토 릴리스를 가진 피크홀드를 제공합니다

현재 고정된 피크 홀드 타임(모드미터에 동일)은 세팅 페이지에 있는 PK HOLD 인코더를 통해 조절 가능합니다.

## 볼리스틱스(BALLISTICS)

모든 레벨 미터를 위한 미터링 볼리스틱스는 PPM(Peak Program meter) DIN 스탠다드를 따릅니다. 어택타임이 오디오 샘플 기준( $20.8\mu\text{S}$  @48kHz)인지, 인테그레이션 타임이 없는지에 따라 달라집니다.

GRM은 볼리스틱스가 없습니다. 실제 다이내믹스 컨트롤값을 보여주기 때문입니다.(타임 상수는 다이내믹스 VST 페이지에서 사용자에게 의해 세팅된 값을 따릅니다)



## MAIN MENU

메뉴가 보이지 않을 때(예: 또다른 셋업 버튼이 활성화돼 있거나 아웃풋슬로가 활성화되었기 때문에), [MENU] 키를 누르면 메인 메뉴 페이지로 돌아가며 매스터 섹션의 좌측 상단에 디스플레이합니다.

## MAIN



다른 메뉴 페이지는 스크린 위쪽의 적절한 탭을 터치함으로써 액세스될 수 있습니다. 소프트웨어 릴리스 넘버와 빌드는 Soundcraft 서비스요원에게 지원을 요청할 경우 반드시 알려야 합니다.

### 밝기 조절

사용자는 스크린, 키, FaderGlow에 대해 3단계 밝기를 선택할 수 있습니다.

## SHOW

The screenshot displays the 'SHOW' interface. At the top is a menu bar with buttons for Main, Show, GPIO, Sync, Tie Lines, FX, Midi, Log, Settings, and System. Below the menu, the 'Loaded Show' section shows 'Vi1 User' with buttons for LOAD, NAME, and DEL. A table lists show details: 'Empty Show' (5/6/2010 08:40 PM) and 'Vi1 User' (20/7/2010 10:38 PM). To the right, 'EXT STORAGE' shows 'EXT 1' with buttons for NAME and DEL. At the bottom, there are buttons for 'EXPORT CHANNEL LABELS', 'IMPORT CHANNEL LABELS', and 'EXPORT EXCEPTION FILES', each with a 'GO' button.

SHOW에 대한 전체 설명은 15장에 있습니다.

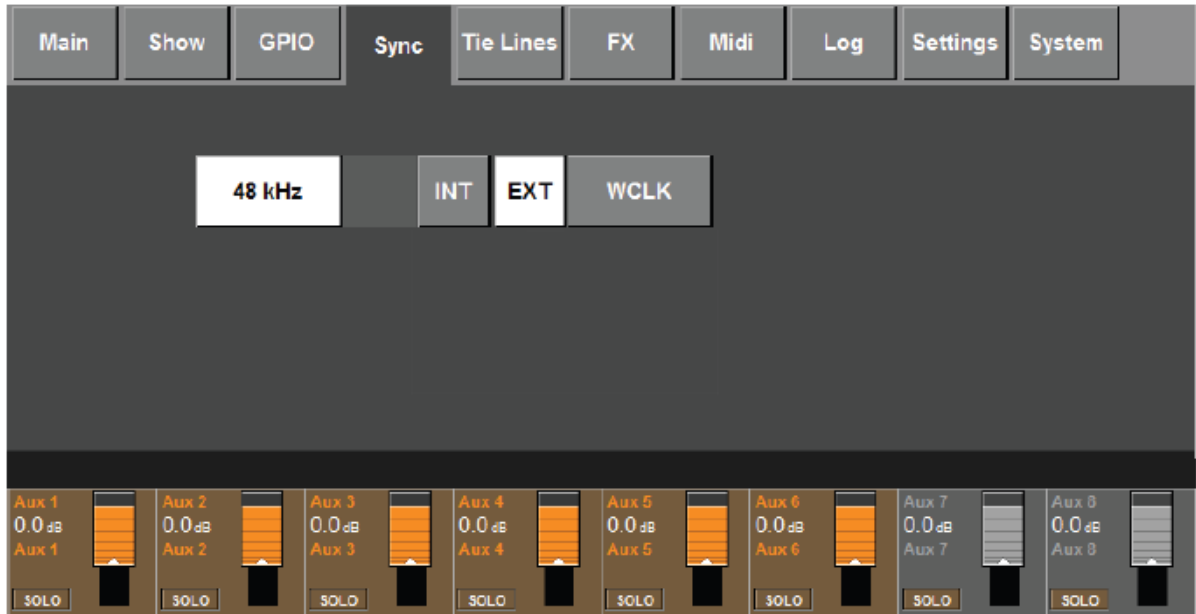
## GPIO

The screenshot displays the 'GPIO' interface. At the top is a menu bar with buttons for Main, Show, GPIO, Sync, Tie Lines, FX, Midi, Log, Settings, and System. Below the menu, there is a table with columns: Pin, Status, Function, Parameter, Polarity, Time, and Edge. The table lists configurations for IP:VGPI:FX Tap 1-3 and OP:VGPO:FX Tap 1-3. To the right of the table are buttons for LOCAL I/O and STAGE BOX. At the bottom, there are buttons for GPI, FUNCTION (F KEY LED), PARAMETER (1), POLARITY (Positive), and EDGE (Both).

Pin	Status	Function	Parameter	Polarity	Time	Edge
IP:VGPI:FX Tap 1	0	F KEY LED	1	Positive	0	Both
IP:VGPI:FX Tap 2	0	F KEY LED	2	Positive	0	Both
IP:VGPI:FX Tap 3	0				0	Rising
OP:VGPO:FX Tap 1	0	F KEY	1		0	Rising
OP:VGPO:FX Tap 2	0	F KEY	2		0	Rising
OP:VGPO:FX Tap 3	0				0	Rising

GPIO에 대한 전체 설명은 18장에 있습니다. GPIO는 옵셔널 Vi6 스테이지 박수가 부착되었을 때만 사용 가능합니다.

## SYNC



현재 콘솔은 인터널 클럭 48kHz로 작동하고 있습니다.

엑스터널 클럭이 콘솔 후면의 WCLK IN BNC 소켓에 연결되어 있으면, 콘솔은 엑스터널 싱크로 전환할 것입니다. 또한 콘솔 후면의 EXT LOCK 표시 LED와 싱크 메뉴 메시지의 EXT WCLK 인디케이터에 불이 들어옵니다.

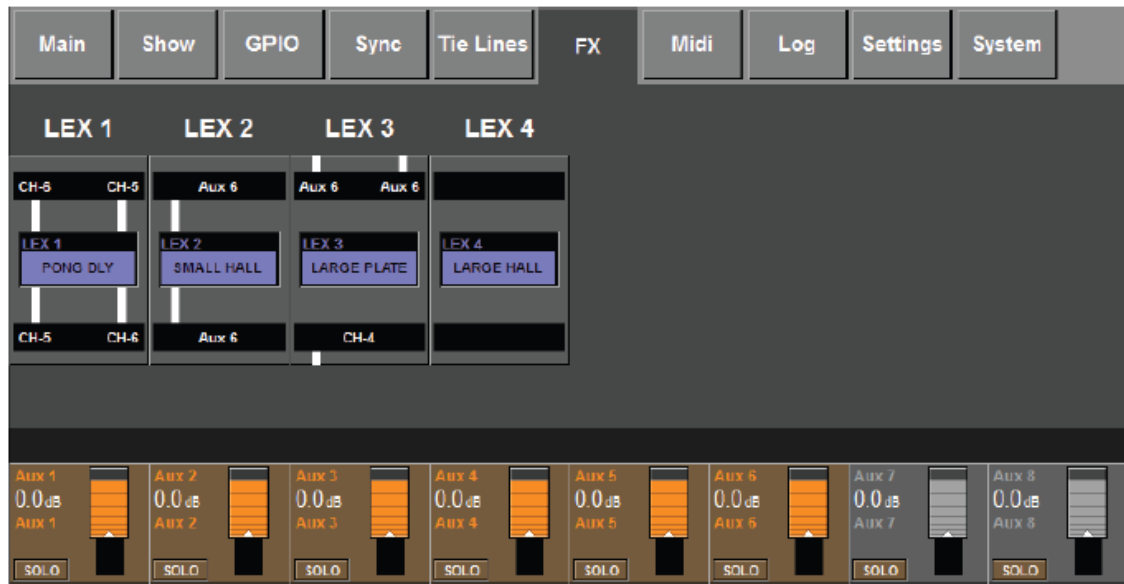
콘솔이 엑스터널 클럭에 대해 LOCK 상태가 되려면 프리퀀시는 48kHz $\pm$ 100ppm( $\pm$ 0.01%)가 되어야 합니다.

## TIE LINES



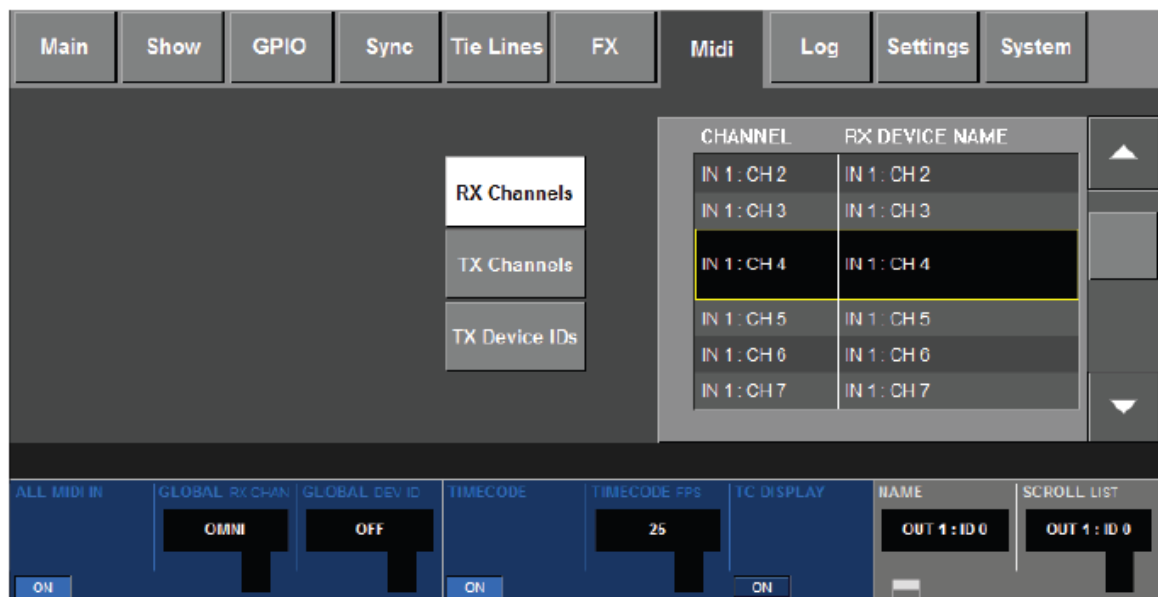
TIE LINE 전체설명은 16장에 있습니다.

## FX



See Chapter 21.

## MIDI



메인 메뉴의 MIDI 페이지는 다음의 요소들로 구성됩니다.

Device Lists for TX MIDI Channel, RX MIDI Channel and TX MIDI Device ID.

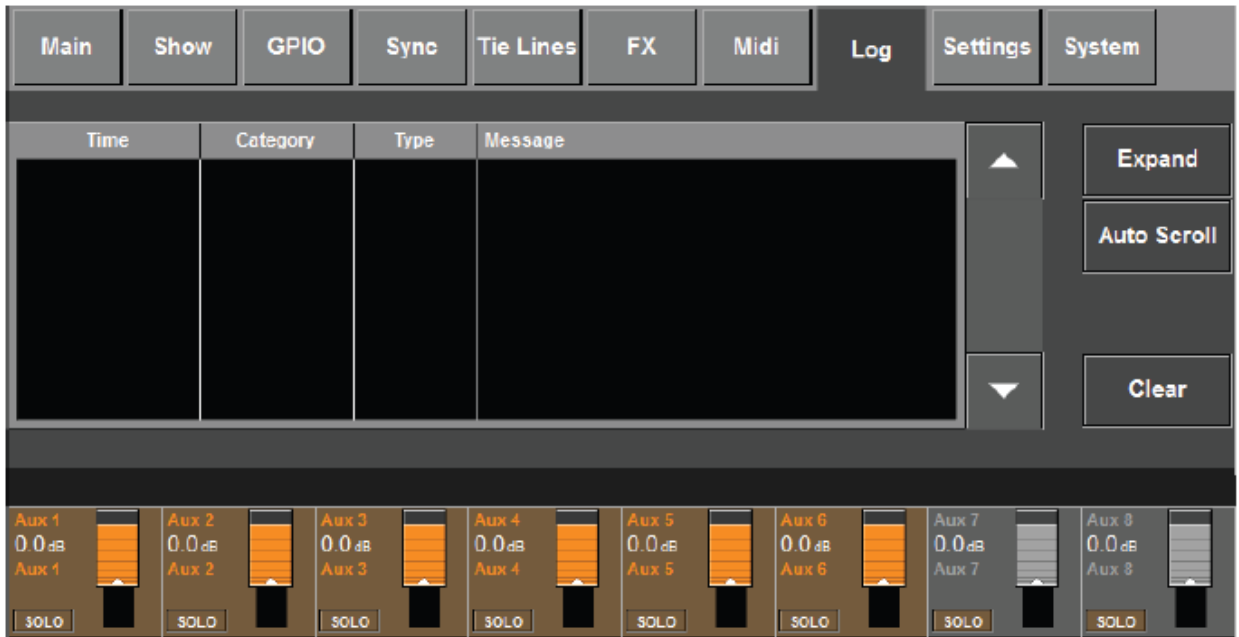
Global MIDI Receive Channel, On/Off and Global Receive MIDI Device ID

Global MIDI Transmit Channel and On/Off switch.

MIDI Timecode RX global On/Off switch and Frame Rate control.



## LOG



이 페이지는 콘솔이 마지막으로 파워 업 된 이후로 발생한 에러를 디스플레이 합니다. 보통 시스템의 다양한 컴포넌트 사이(컨트롤 서피스, 로컬 I/O 스테이박스)의 커뮤니케이션 에러들입니다.

호살표 버튼은 사용자가 리스트를 스크롤 업/다운하게 해줍니다.

<EXPAND> 버튼은 현재 선택된 메시지를 3줄 텍스트로 디스플레이하며, <COMPACT> 버튼은 <EXPAND> 버튼을 대체합니다.

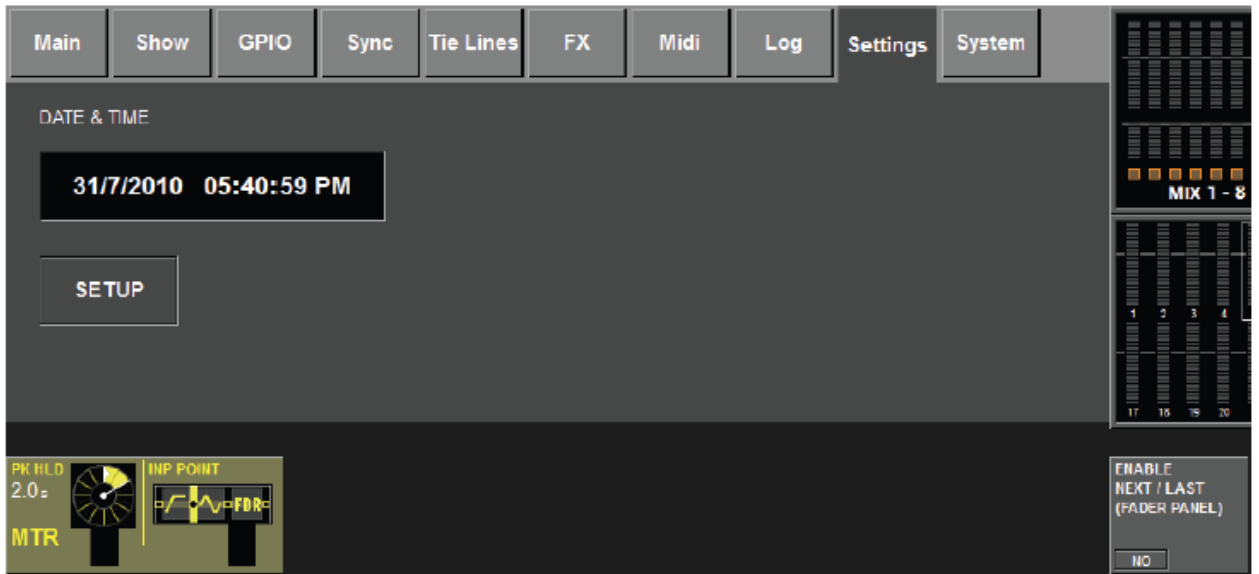
<Auto Scroll>버튼은 가장 최근의 메시지가 현재 선택된 것으로 디스플레이하도록 합니다.

<Clear> 버튼은 로그를 클리어합니다.



힌트: 가장 최근의 메시지도 마스터 섹션의 메인 스크린의 우측 상단, Error Log Display Area(그림 14-11참조)에 표시됩니다. 메시지는 사용자가 로그 페이지를 본 후 메인 스크린에서 사라집니다. 로그 페이지는 위에서 설명한대로 접근하거나 메인 스크린의 Error Log Display Area를 터치해 접근할 수 있습니다.

## SETTINGS



이 페이지는 콘솔의 일반 세팅을 포함하고 있습니다.

### 포인트

인풋 미터가 인풋 채널 안의 시그널을 측정하는 포인트는 {IN POINT} 인코더를 통해 전체적으로 세팅될 수 있습니다. 4가지 옵션이 있습니다. (13장 미터 참조)

### ENABLE NEXT/LAST

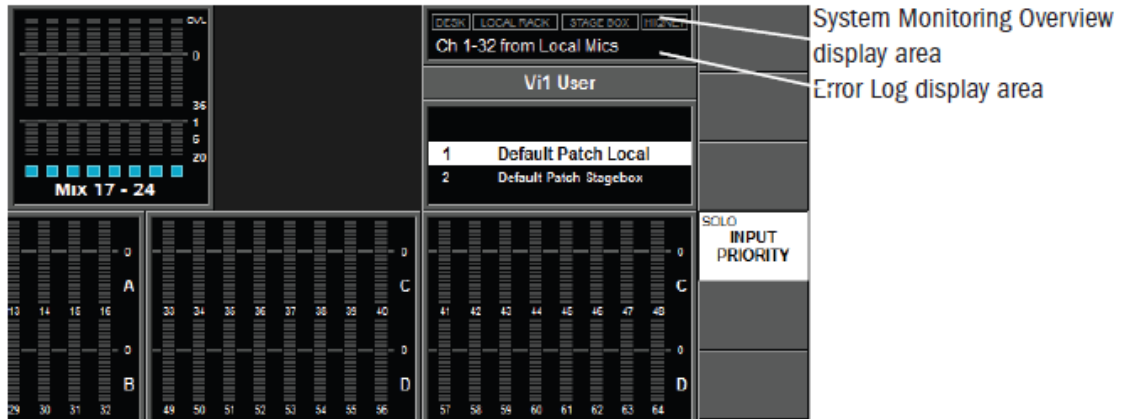
[NEXT]와 [LAST]키는 데스크 프론트 근처 [SOLO CLR]과 [GANG]키 위에서 듀플리케이트(복사)됩니다. 안전을 위해 이 듀플리케이트된 키는 보통 활성화되지 않으며, {NO/YES}키를 통해서 전환되어야 합니다. 한번 키가 활성화되면 쇼가 저장될 때 저장됩니다.

### 날짜와 시간

현재 날짜와 시간이 디스플레이됩니다. 이 정보는 콘솔의 쇼 파일 만들나 저장할 때 파일을 타임스탬프하는데 사용됩니다. {SETUP} 버튼은 날짜와 시간이 편집되도록 해주며 다른 날짜 형식을 선택하거나 12시간 /24시간 포맷 중에 선택할 수 있게 해줍니다.

## SYSTEM MONITORING

### Overview



시스템 모니터링 오버뷰 디스플레이 영역은 마스터 스크린의 우측상단에 위치하며 에러로그 디스플레이 영역은 그 바로 아래 있습니다.

시스템 모니터링 오버뷰 디스플레이 영역 안에서 각각의 하드웨어 디바이스와 HiQnet 네트워크 상태가 컬러 레이블로 표시됩니다. 레이블 컬러는 시스템 모니터링 페이지의 전체 상태를 표시합니다. 녹색 레이블은 이 디바이스가 제대로 작동하고 있음을, 빨간색은 에러가 있음을 표시합니다.

에러와 경고는 에러 로그 디스플레이 영역에 디스플레이 됩니다.



힌트: [MENU]를 누른 다음 <System>을 눌러서 시스템 페이지에 접근하는 것 외에도, 사용자는 시스템 모니터링 오버뷰 디스플레이 영역을 터치할 수도 있습니다.

시스템 페이지가 열리면 오른손 쪽으로 터치 패드를 통해 액세스할 수 있는 DESK, LOCAL I/O, 스테이박스, HiQnet의 4개 서브페이지가 나옵니다:

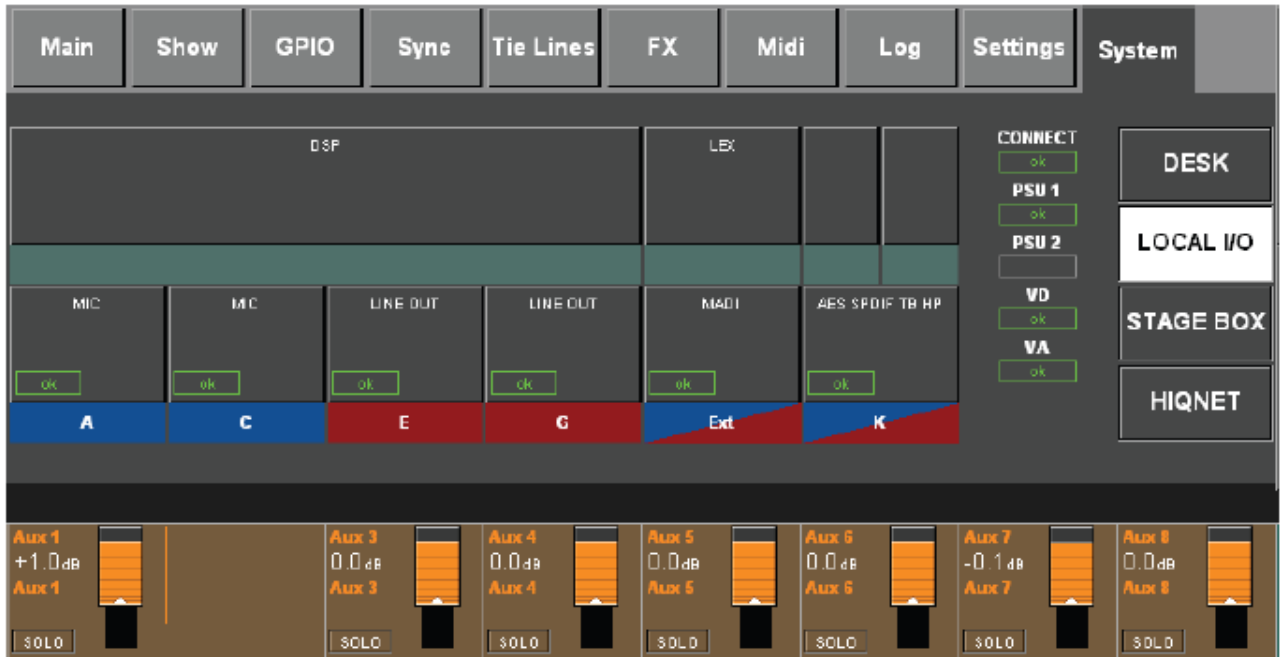
## SYSTEM MENU - DESK



이 페이지는 데스크 베이의 현재 상태를 디스플레이합니다.

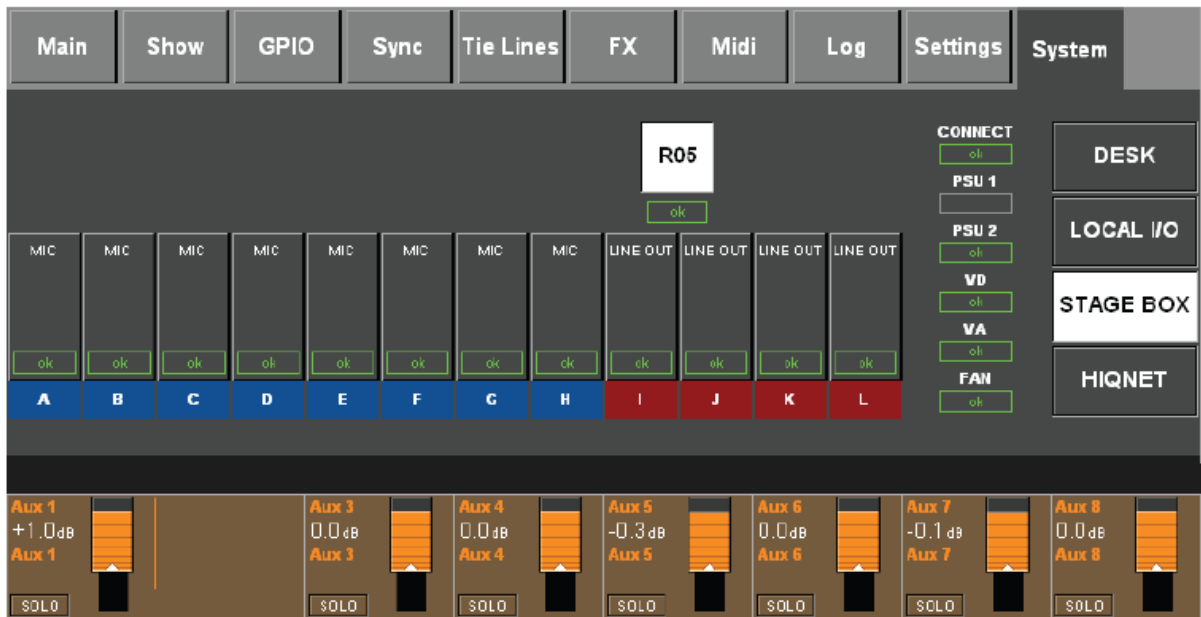
각 베이에 대한 수치 데이터는 현재 각 베이에 설치된 펌웨어의 버전업 넘버를 표시합니다. 이 정보는 서비스 요청시 필요할 수 있습니다.

## LOCAL I/O



이 페이지는 콘솔에 있는 카드의 현재 상태를 그래픽으로 디스플레이해주며 PSU의 상태, 아날로그와 디지털 파워 서플라이 레일의 전압 상태를 보여줍니다. 카드 아래 파란 레이블은 인풋이 있다는 것을, 빨간 레이블은 아웃풋이 있다는 표시입니다.어떤 카드는 인풋과 아웃풋 양쪽을 가지고 있으며 삼각형 안에서 양쪽 컬러가 코드 표시됩니다.

## STAGE BOX



이 페이지는 옵셔널 V16 타입 스테이지박스에 있는 카드의 현재 상태를 그래픽으로 디스플레이해주며 PSU의 상태, 아날로그와 디지털 파워 서플라이 레일의 전압 상태를 보여줍니다. 카드 아래 파란 레이블은 인풋이 있다는 것을, 빨간 레이블은 아웃풋이 있다는 표시입니다.

스테이지박스의 카드 구성이 변하면 (예를 들어, AES 인풋 또는 아웃풋 카드가 아날로그 카드 자리에 부착될 때), 카드 레이블은 스테이지박스 프론트 패널 위의 'RECONFIG' 버튼이 카드를 바꾼 후 눌러졌다면 자동으로 새 카드 타입에 맞춰서 업데이트됩니다.

## HIQNET

Main	Show	GPIO	Sync	Tie Lines	FX	Midi	Log	Settings	System
------	------	------	------	-----------	----	------	-----	----------	--------

State: **disabled**

HiQnet Address:

Serial:

IP address:



DESK

LOCAL I/O

STAGE BOX

HIQNET

HIQNET	HIQNET ADDR	IP CONFIG	IP ADDRESS				
<input type="checkbox"/>	2717	<b>DHCP</b> MAN	0	0	0	0	0

ON

HiQNet {ON}

컨트롤 서피스의 후면에 있는 HiQNet 이더넷 포트를 활성화/비활성화시킵니다.

HiQNet 어드레스

콘솔을 위한 HiQNet 어드레스를 편집하게 해줍니다. HiQNet 네트워크 상의 모든 장비는 고유한 HiQNet 어드레스를 가져야 합니다.

IP 구성: DHCP 또는 MAN

사용자가 콘솔을 위한 IP 어드레스를 수동으로 세팅하기를 원하면 MAN에 세팅합니다. 어드레스를 자동으로 DHCP 서버(예: 네트워크 스위치)에 할당하기를 원하면 DHCP에 세팅합니다.

IP 어드레스와 서브넷 MASK

IP CONFIG 모드가 MAN에 세팅됐다면, IP 어드레스와 서브넷 마스크 컨트롤은 콘솔에 맞춰 세팅될 수 있습니다. 이더넷 네트워크에서 모든 장비는 고유한 IP 어드레스를 가져야 합니다. 서로 커뮤니케이션이 되어야 하는 장치들은 같은 서브넷 상에 있어야 합니다.

주: HiQNet 페이지에서 세팅을 바꿀 때 변화가 적용되기 까지 최대 몇 초의 딜레이가 발생합니다. 인터널 네트워크 인터페이스 하드웨어의 구성 시간 때문에 발생하는 정상적인 현상입니다.





## 스냅샷, 큐 그리고 쇼(SNAPSHOT, CUES AND SHOWS)

스냅샷 시스템은 사용자가 콘솔의 세팅 기록을 저장할 수 있도록 해줍니다. 스냅샷이 저장될 때는 큐의 일부가 됩니다. 큐는 스냅샷과 옴서널 MIDI, GPIO/ HiQNet 이벤트를 포함하고 있습니다. 이 큐는 작동하는 동안 다시 불러올 수 있습니다. 큐는 쇼의 동작 오더 안에서 지워지고 복사되고 이동될 수 있습니다.

큐는 콘솔의 플래시 드라이브에 저장됩니다. 큐의 각 세트는 쇼로 저장됩니다. 쇼는 USB 저장장치에 백업 또는 다운로드 될 수 있습니다.

몇몇 콘솔의 세팅은 큐 안에 저장되지 않지만 쇼의 일부로 기록된다는 점을 주의하십시오. 이 세팅은 쇼 안에서 변화되지 않습니다. 다른 세팅은 전혀 기록되지 않습니다. 기록 리스트, 기록되지 않는 리스트는 이 장 끝부분에 나와 있습니다.

### 스냅샷 필터링

스냅샷 필터링은 특정 스냅샷 파라미터의 선택적 리콜을 의미합니다. 파라미터의 전체 세트는 항상 저장되며 따라서 필터링은 리콜에만 영향을 미칩니다.

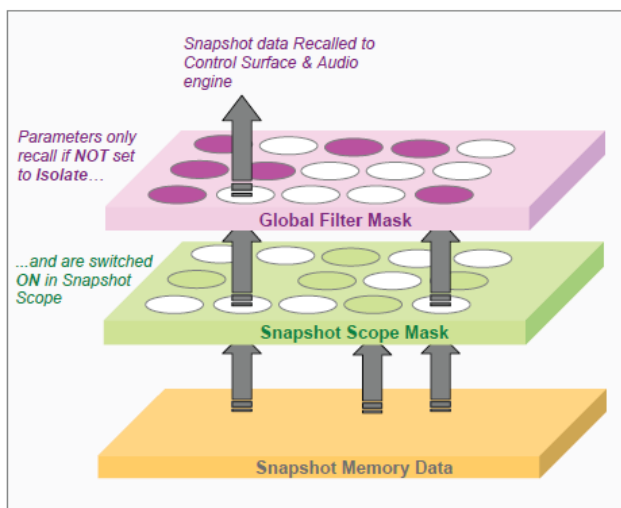
스냅샷 필터링은 아래의 두 타입이 있습니다.

스냅샷 스코프(Snapshot Scope)는 스냅샷으로부터 리콜되는 파라미터를 선택하는 방법입니다. 스냅샷 스코프는 각 스냅샷과 함께 저장됩니다. 이는 특별한 스냅샷이 특정한 기능을 수행하도록 생성되게 해주며 콘솔의 정의된 부분에서만 작용합니다.

글로벌 필터(Global Filter)는 쇼안에 저장되며 모든 스냅샷에 영향을 미칩니다. 채널 스트립 상의 ISO 버튼을 이용해 편집되고 스위치 온/오프될 수 있습니다.

글로벌 필터는 몇몇 파라미터가 리콜되는 것을 멈추기 위한 '이머전시(응급)' 툴로 유용합니다. 예를 들어, 마이크를 놓쳐서 EQ 변경을 해야 하거나, 모든 스냅샷에 모든 파라미터가 디폴트로 세팅된 스피어 채널을 쓸수 밖에 없게 만드는 실수가 이에 해당합니다.

모든 스냅샷 리콜은 차례로 이 두 필터 모두의 대상이 됩니다.(글로벌 필터가 켜져 있다고 가정할 때). 따라서 파라미터가 두 필터 모두 또는 하나에서 필터되면 파라미터는 리콜되지 않을 것입니다.



## 프론트 패널 디스플레이와 컨트롤

현재 로드된 쇼의 큐는 스크린의 우측상단에 디스플레이되는 큐리스트에 디스플레이됩니다. 쇼의 타타들도 또한 디스플레이 됩니다.



The Snapshot/Cue keys are used as described below.



셋업: [SETUP]키는 셋업 페이지가 마스터 스크린에 디스플레이되도록 합니다. 페이지 15-4 참조.

데이터 소켓(메인채널): USB 데이터 저장장치를 수용합니다.

스토어: [STORE]를 누르면 콘솔의 현재 세팅이 새로운 큐로 기록됩니다.

되돌리기(UNDO): [UNDO]를 누르면 [RECALL], [NEXT] 또는 [LAST]를 누른 효과를 취소시킵니다. 이 3개의 키 중 실수로 어떤 키를 눌렀을 때, 콘솔의 이전 세팅이 필요하지만 아직 큐 안으로 기록되지 않았을 때 유용합니다.

### PREV 모드

[PREV MODE]키를 누르면 인코더를 프리뷰 모드에 들어가게 합니다. 이 모드에서 큐는 콘솔 서피스로 리콜 될 수 있지만 오디오 세팅에는 영향을 미치지 않습니다. 더 자세한 내용은 페이지 15-15를 참조하십시오.

## LAST

[LAST]키는 큐리스트에 디스플레이되는 정보와 관련돼 사용됩니다. [LAST]는 이전 큐에 의해 포인트된 어떤 세팅이라도 데스크에 로드되게 합니다. 즉, 데스크는 이전 큐에 따라 유지되는 세팅에 따라 구성됩니다. 이 큐는 리스트에서 현재 큐가 됩니다.

## NEXT

[NEXT]키는 큐리스트에 디스플레이되는 정보와 관련돼 사용됩니다. [NEXT]를 누르면 다음 큐에 의해 포인트되는 어떤 세팅이라도 데스크에 로드되게 합니다. 즉, 데스크는 다음 큐에 따라 유지되는 세팅에 따라 구성됩니다. 이 큐는 리스트에서 현재 큐가 됩니다.

NEXT와 LAST 키는 SOLO CLR과 GANG 키 위인 데스크의 프론트 근처에서 복사됩니다. 안전을 위해서 이 복사된 키는 보통 비활성화되며 MENU/SETTING 페이지를 통해서 켜져야 합니다. 한번 키가 활성화되면 쇼가 저장될 때 저장될 것입니다.

## 화살표키와 리콜

[up arrow]와 [down arrow]키는 큐리스트에 디스플레이되는 정보와 관련돼 사용됩니다. 이 키중 하나를 누르면 리스트가 스크롤 업/다운됩니다. 스크롤되고 있는 어떤 큐도 세팅하지 않습니다.

요구되는 큐가 도달되었을 때 유저는 [RECALL]을 누릅니다. 이 동작은 선택된 큐에 의해 포인트된 어떤 세팅이라도 데스크로 로드되게 해줍니다. 즉, 데스크는 이 큐를 바탕으로 한 세팅에 따라 구성됩니다. 이 큐는 리스트에서 현재 큐가 되며 이 큐 네임은 녹색으로 디스플레이됩니다.

셋업

[SETUP]을 누르면 다음 페이지가 열립니다. 이 페이지는 매스터 스크린의 우측 상단에 있는 큐리스트를 터치해도 열립니다.



### HIDE SCOPE/SHOW SCOPE 버튼

위 스크린의 왼손 사이드가 콘솔에서 보이지 않다면 새로운 사용자를 위해 스크린을 단순화하기 위해 스냅샷 스코프가 숨겨져 있기 때문입니다. 이 컨트롤을 보려면 <SHOW SCOPE>를 누르십시오. 보이기/숨기기 세팅은 쇼에 저장됩니다.

큐 리스트 메인 페이지는 다음의 3개의 메인 섹션으로 나뉩니다.

- 큐리스트 디스플레이 자신
- 큐 리스트와 큐리스트 상의 다양한 편집과 다른 작동과 연계된 터치 버튼 세트
- 각각의 큐에 대해서 다양한 파라미터 그룹이 데스크 스냅샷에 리콜되도록 해주는 방법을 제공하는 스냅샷 스코프 그래픽 유저 인터페이스

### 큐 리스트 디스플레이

큐는 데스크 스냅샷, 다양한 타입의 이벤트, 이부 텍스트 노트의 집합입니다. 이 리스트는 스냅샷이 전송된 이벤트와 결합되고 실행순서로 정렬되게 합니다. 큐리스트는 현재 쇼에 저장됩니다. 이 리스트는 큐 번호(또는 타임코드), 큐네임, 데스크 스냅샷 스테터스(DESK), MIDI 이벤트 스테터스(MIDI), GPIO, HiQNet 이벤트 스테터스(GPIO/misc)를 구성됩니다. 리스트 가운데 노란색으로 된 오버사이즈 엔트리는 현재 선택된 큐를 표시합니다. (이 큐는 현재 리콜되는 큐일 필요 없습니다). 선택된 큐 안에는 큐에 대한 정보를 주기 위해 입력될 수 있는 텍스트노트를 표시하는 공간이 있습니다. 리스트 컬럼들은 큐가 일으키거나 큐를 일으킬 수 있는 다양한 타입의 이벤트를 나타내는 다양한 아이콘을 표시할 수 있습니다.



스냅샷 아이콘: 모든 큐에서 디스플레이되서 큐에서의 데스크스냅샷의 존재를 나타냅니다.

그러나 데스크 스냅샷이 큐안에서 로컬 비활성화되면 그레이아웃됩니다. 데스크 컬럼이 전체적으로 비활성화되었을 때도 역시 그레이아웃됩니다.



MIDI IN/OUT 아이콘: 이 아이콘은 큐에서 유효한 미디 이벤트의 존재를 표시합니다. 파란색 아이콘은 미디 인 이벤트를 나타내며 이 경우 미디 메시지는 큐를 리콜하기 위해 사용될 수 있습니다. 빨간색 아이콘은 하나 또는 그 이상의 미디 이벤트를 나타냅니다. 이 아이콘들은 미디 컬럼이 전체적으로 꺼져 있을 때 또는 미디 인 그리고/또는 미디 아웃이 MENU/MIDI 페이지에서 꺼졌을 때 그레이아웃됩니다.



GPI/GPO/HiQnet 이벤트 아이콘

관련 컬럼에서 디스플레이돼 인커밍 또는 아웃고잉 이벤트가 큐를 위해 세팅되었는지를 표시합니다. 이벤트가 세팅되지 않았다면 아이콘은 나타나지 않습니다. 아이콘은 컬럼이 꺼지면 그레이아웃됩니다. 일반적으로, 파란색 아이콘은 인커밍 이벤트를, 빨간색 또는 노란색 아이콘은 아웃고잉 이벤트를 표시합니다.

큐리스트 컬럼 헤딩 버튼을 이용한 GLOBAL ENABLE/DISABLE

이 컬럼 헤딩은 터치돼 이벤트 컬럼을 비활성화할 수 있습니다.(이 타입의 모든 이벤트는 전체리스트에 대해 비활성화됩니다). 또는 전체 큐 리스트는 Cue #/Cue Name 컬럼 헤딩을 터치함으로써 완전히 비활성화될 수 있습니다. 컬럼 헤딩을 누르면 ENABLE/DISABLE사이에서 전환할 수 있습니다. 큐 리스트 페이지 상의 다른 모든 파라미터에 대해서, 이 버튼들의 상태는 guswo 쇼와 함께 저장됩니다.

<큐 리스트> 컬럼 헤딩 버튼.전체 큐리스트의 리콜을 활성/비활성화합니다. OFF로 세팅되면 큐리스트는 잠기고 큐는 리콜될 수 없습니다. 리스트를 스크롤하고 이벤트를 편집하는 것은 아직 가능합니다. 서피스 상의 [NEXT], [LAST], [RECALL]키만 비활성화됩니다.

<데스크> 컬럼 헤딩 버튼. 모든 큐에 대한 데스크 스냅샷의 리콜을 키고 끕니다. OFF에 세팅되면, 데스크 스냅샷이 개별 큐들 안에서 켜진다고 해도 데스크 스냅샷은 리콜되지 않을 것입니다. 데스크 컬럼이 비활성화된 상태에서 새로운 큐가 생성되면(STORE를 누름으로써), 어떤 데스크 스냅샷도 포함하지 않는 큐가 생성될 것입니다.

<미디> 컬럼 레딩 버튼. 모든 큐에 대해 인커밍과 아웃고잉 미디 이벤트 모두를 활성/비활성화 합니다. Off로 세팅되었을 때는 미디 이벤트가 개별 큐 안에서 켜진다고 해도 미디 메시지는 보내거나 받을 수 없습니다.

<GPIO/Misc>컬럼 헤딩 버튼 모든 큐에 대해 인커밍 GPI와 아웃고잉 GPO 이벤트를 끄고 켕니다. OFF에 세팅되었을 때, GPIO 또는 GPO 이벤트가 개별 큐 안에서 켜지더라도 GPIO 메시지는 보내거나 받을 수 없습니다. HiQnet에 대해서는, HiQnet 이벤트가 개별 큐 안에서 켜져 있다고 해도 어떠한 HiQnet 메시지도 보낼 수 없습니다.

## EDIT & CONTROL 버튼

이 터치 버튼은 a)큐의 생성, 리스트 스크롤링 b) DELETE, MOVE, RENAME 등의 리스트 상의 다양한 편집 작업을 하게 해줍니다. 한번에 하나 이상의 큐 상에서 이러한 작업을 수행하기 위해 Multi select 버튼 세트가 또한 제공됩니다.

### a) 액션 버튼

<스크롤 업/다운> 버튼: 중앙 선택 커서를 통해 큐리스를 위 아래로 이동시킵니다. 이 버튼들은 서피스 상의 UP/DWN 화살표 버튼을 움직여 복사될 수 있습니다. 큐리스트 커서는 서피스 상의 리콜 버튼이 눌러졌을 때 리콜되는 큐를 항상 표시합니다. 메인 큐 리스트는 또한 어떤 것이 마지막으로 리콜된 큐인지를 보여주는 녹색 하이라이트 표시를 포함하고 있습니다.

<뉴 큐> 버튼: 커서가 큐리스트의 끝에 있을 때 뉴 큐를 누르면 디폴트 네임인 큐 xxx를 가진 새로운 큐를 생성합니다. 여기서 xxx는 존재하고 있는 엔트리 넘버 더하기 1입니다. 커서가 리스트에서 다른 포지션에 있다면, 새로운 큐가 리스트의 다음 포지션에 삽입됩니다(큐 넘버링 참조) 위 두경우 모두에서, 데스크 스냅샷이 또한 생성되고 이 큐와 연결이 되며 데스크 스냅샷 enable/disable 상태는 ON이 됩니다.

다른 모든 이벤트 타입의 이벤트 상태서는 disable(OFF)에 세팅되며 어떤 이벤트도 할당되지 않습니다. 스냅샷 스코프의 세팅은 또한 오디오와 서피스 파라미터, 현재 디스플레이되는 세팅과 함께 저장됩니다.

<업데이트 스냅샷> 버튼: 서피스의 현재 상태 스냅샷을 덮어 씌으로써 큐와 연계된 데스크 스냅샷만을 업데이트합니다. 이 액션을 확인하기 위해 대화상자가 나타납니다. 스냅샷 스코프 세팅은 저장하기 위해 눌러야 하는 업데이트 버튼을 필요로 하지 않습니다. 스코프에 대한 변경사항은 즉시 저장됩니다.

### b) 편집 기능 버튼

<NAME> 버튼: QWERTY 키보드를 열어 현재 선택된 큐의 이름을 편집하게 해줍니다. 큐는 생성될 때 'Cue X' 포맷으로 디폴트 네임이 주어집니다. (넘버는 추후의 생성 동작과 함께 자동으로 더해집니다)

<DELETE> 버튼: 현재 선택된 큐를 지웁니다. 확인을 위해 대화상자가 나타납니다.

<DUP> 버튼: 현재 선택된 큐의 복사본을 생성합니다. 복사본은 큐의 모든 속성(즉, 데스크 스냅샷과 이벤트)을 포함합니다 카피본의 이름은 원본과 구별하기 위해 큐 네임의 처음에 (D)가 붙여지며 원본 다음에 배치됩니다. 여러 개의 붙어 있지 않은 큐가 선택되고 DUP 동작이 수행되면 복사본은 원본 뒤에 나타납니다.

<MOVE> 버튼: (래칭-걸쇠) '클릭해서 /끌어오기' 기능을 시뮬레이션합니다. ON으로 래치되면, 스크롤 버튼이나 인코더를 이용함으로써 미리 선택된 큐 또는 인접 큐 그룹이 리스트 안에서 움직여질 수 있습니다. 연속된 범위의 큐들만이 이동가능하다는 사실에 유의해야 합니다. MOVE 동작은 눌러졌을 때 인접하지 않은 큐들의 선택이 활성화돼 있으면 금지됩니다.

<MOVE> 버튼은 켜진후 <DROP>으로 리네임됩니다. <DROP>을 누르면 선택바 위에서 마지막 보이는 큐 다음 포인트에 즉시 큐 또는 큐 그룹을 드롭합니다. 이 옮겨진 큐들의 큐 넘버는 '인서티드 큐' 넘버링 규칙에 의해 다시 계산될 것입니다.(CUE NUMBERING 참조)

### C) 선택 모드 버튼

<SELECT> 버튼: 선택버튼은 하나의 또는 여러 개의 인접/비인접 큐들이 DELETE, DUPLICATE, MOVE 동작을 위해 선택되도록 합니다. PC의 CTL+CLICK에 해당합니다.

SELECT를 터치하면 중앙 현재 큐 선택바의 배경색깔이 검은색에서 옅은 노란색으로 바뀝니다. 큐는 SELECT를 다시 눌러 선택해제할 수 있습니다.

리스트가 하나 선택된 후 또다른 큐로 스크롤되면 노란색 배경이 이전에 선택된 큐 상에서 유지됩니다. 새로운 큐는 이제 중앙 바에서 선택가능하며 SELECT를 다시 누르면 하나를 더할 수 있습니다.

선택된 큐를 해제하려면, 각 큐는 현재 큐 선택 바로 옮긴후 SELECT 버튼을 눌러 선택해제하거나 'SELECT NONE' 후 'SELECT ALL' 동작을 취하면 실행될 수 있습니다. 아래 SELECT 참조

<멀티 셀렉트> 버튼: <MULTI SELECT>버튼을 누르면 래칭 모드로 현재 하이라이트된 큐를 선택하게 됩니다. 그러나 이 경우 컨트롤이나 화살표키를 스크롤하는 동작이 리스트를 스크롤하는데 사용될 수 있으며 연속된 범위의 큐는 그다음 선택될 것입니다.

원하는 개수의 큐가 선택된 후 멀티셀렉트 버튼은 꺼지고 선택 범위는 계속해 작동합니다. 이 범위는 옅은 노란색을 띤 선택된 큐들에 의해 보여질 수 있습니다.

또다른 범위의 큐는(첫번째와 꼭 붙어 있을 필요는 없습니다) 큐 리스트의 다른 부분의 과정을 반복함으로 선택될 수 있습니다. 'SELECTED ITEMS' 필드는 선택된 큐의 넘버를 따라가며 선택한 것의 일부가 보이는 원도 밖에 있을 때 유용합니다.

#### 멀티셀렉트 모드에서 큐 레인지 선택해제하기

기존의 선택된 레인지안의 어떤 큐라도 현재 큐 선택바 밖에 있다면 멀티셀렉트는 스위치 온 되고, 전체 기존 레인지 선택이 취소되며, 새로운 레인지를 선택할 수 있는 준비를 하게 됩니다.

되돌아가 개별 큐들을 선택해제하려면 위에서 설명한대로 <SELECT>버튼을 반드시 사용해야 합니다.

<SELECT ALL>버튼: 리스트안의 모든 큐를 선택합니다. 모든 큐가 선택될 때 버튼은 <SELECT NONE>버튼으로 바뀝니다. 이때 누르면 모든 큐를 선택해제합니다. 그러므로 이 버튼을 두번 누르는 것은 큐리스트안에 존재하는 선택을 모두 해제하는 숏컷으로 사용될 수 있습니다.

Cues Selected 필드: Select 버튼 옆에 숫자가 표시되는데, 큐 중 몇 개가 선택되었는지를 표시합니다.

큐 넘버링

큐 넘버링

리스트의 끝에서 생성되는 새로운 큐는(스토어나 뉴 큐가 눌러질 때의 커서 위치에 따라) 항상 정수가 주어 집니다.

큐를 인서트(기존의 큐를 이동하거나 리스트에서 커서로 새 큐를 생성)하는 것은 항상 십진수 1~2자리의 숫자를 생성시킵니다. 대략 기존 숫자들의 중간값 정도입니다.

```
1.0
2.0  Insert -> 1.5
1.0
1.5  Insert -> 1.25
1.5
```

큐 이동

이동된 큐는 자동으로 다시 넘버링됩니다. 다음의 예는 큐 2와 3이 큐 리스트에서 한 스텝 이동했을 때 넘버링의 변화를 보여줍니다.

레인지르 선택하고 <MOVE>를 누르고, 원하는 포지션으로 스크롤한 다음 <DROP>을 누릅니다. (큐는 다시 넘버링됩니다)

<b>1</b> cue 1	<b>Move Cue 2 &amp; 3 one step up:</b>	<b>1</b> cue 1
<b>2</b> cue 2		<b>4</b> cue 4
<b>3</b> cue 3		<b>4.3</b> cue 2
<b>4</b> cue 4		<b>4.6</b> cue 3
<b>5</b> cue 5		<b>5</b> cue 5

숫자의 일부가 이 동작 루에 복사되면서 끝나면, 이 문제는 오리지널 블록보다 넓은 범위를 선택하고 <RENUMBER CUE LIST>버튼을 눌러 해결할 수 있습니다.

복사된 큐

복사된 큐는 넘버링에 관해서는 새로운 큐로 카운트됩니다.

큐 리넘버링

큐가 이동되거나 큐리스트에서 인서트되면, 큐 넘버는 정수와 십진수 숫자의 혼합이 될 것입니다. REMUMBER CUE LIST {YES}키는 큐를 리넘버합니다. 이 버튼을 누르면 큐리스트(CUE # COLUMN)의 리넘버링을 시작하며 큐는 연속적인 정수로 리넘버됩니다. 주: "큐 리스트를 리넘버 하길 원하십니까". 라는 확인 박스가 뜨고 <YES>와 <NO> 터치버튼이 표시될 것입니다. 이 조작은 취소될수 없습니다.

수동 리넘버링

큐넘버는 NAME 버튼을 눌러 키보드를 연다음 큐를 리네임함으로써 언제든지 수동편집될 수 있습니다. 키보드의 좌측상단 필드에서 큐 넘버를 선택하고 새로운 넘버를 입력합니다. 큐는 주어진 넘버에 따라 적절한 곳으로 이동될 것입니다.



## 스냅샷 스코프 GUI

아래 스크린샷을 참조하십시오. . <HIDE SCOPE>버튼에 주의하고 스크린이 스코프 정보를 나타내지 않으면 <SHOW SCOPE>버튼을 누르십시오



SNAPSHOT SCOPE GUI는 스냅샷 스코프 필터가 전체적으로 편집되도록 해줍니다. 기능 블록이나 파라미터 그룹, 채널에 의해 가능합니다. GUI의 쏘켓 버튼은 ,파라미터 그룹의 <ALL>또는 <NONE>이 스코프에서 빠르게 선택/선택해제되게 합니다.

디스플레이되는 요소들은 세계의 카테고리로 나뉩니다. 인풋채널(파란색 블록), 아웃풋채널(빨간색 블록), FX(회색 블록)입니다. 이 카테고리 안에서 파라미터는 기능 블록에 의해 그룹핑됩니다.

각각의 큐는 자신만의 스냅샷 스코프를 가지고 있으며 각 큐에 대한 스냅샷 스코프의 상태는 큐를스크롤하거나 리콜하면서 SNAPSHOT SCOPE GUI를 보면 알 수 있습니다.

큐는 이 작업을 위해 리콜되지 않는다는데 주의하십시오

각 큐의 스코프는 스톱 필드를 터치함에 의해 쉽게 편집될 수 있습니다. 전체 블록 선택 또는 누르고 있기, 블록을 아래의 VST 인코더로 줌하기 등이 있습니다. 이 경우, 인코더 터치나 VST 버튼이 블록 안의 파라미터 그룹을 선택하는데 사용됩니다.

GUI에서 불이 들어오는 녹색 미니 아이콘은 해당 스냅샷에서의 리콜을 위해 어떤 파라미터 그룹이 활성화되는지를 보여줍니다. 이 미니 아이콘은 항상 실제 채널 스트립에서의 아이콘에 정확하게 대응하지는 않으며, 그대신 파라미터 그룹을 나타낸다는데 유의해야 합니다. 예를 들어 다이내믹스 블록에서는 스레시홀드, 어택, 홀드, 릴리즈, 레인지의 개별적 채널 파라미터를 나타내는 게이트 파라미터 그룹이 있습니다. 이러한 개별 파라미터들은 개별적으로 리콜을 위해 활성화될 수 없으며 파라미터 그룹으로 선택되어야 합니다.

비활성화 상태에서 미니 아이콘들은 기능에 따라 낮은 강도의 컬러로 디스플레이됩니다. (예: 인풋은 파란색, 다이내믹스는 녹색). 그러나 파라미터 그룹이 활성화되는 모든 경우에는 밝은 녹색으로 변합니다.

## 스코프 세팅에 변경내용 저장하기

스냅샷 스코프에 변경내용을 저장하는 것은 다른 뎛크 파라미터와 같은 방법으로 이뤄지지 않습니다. 즉, 스코프에 만들어진 변경내용을 현재 선택된 큐로 세이브하기 위해 <UPDATE SNAPSHOT.>버튼을 누를 필요가 없습니다. 대신, 스코프에 만들어진 변화는 즉시 큐로 세이브됩니다.

<NEW CUE>버튼을 눌러 새로운 큐가 생성될 때, 새로운 큐를 위해 사용되는 스냅샷 스코프 세팅은 스코프 GUI에 현재 디스플레이되는 것과 같아집니다. 큐가 생성된 후 편집될 수 있습니다.

## 멀티플 큐에 걸친 스코프로의 변화

멀티셀렉트 기능을 써서 하나 이상의 큐가 선택되면 스코프 파라미터는 갱신상태에 있는 것처럼 행동합니다. 하나의 큐에서 스코프 파라미터를 변경하는 것은 동일한 파라미터가 다른 선택된 큐에서 변경되도록 합니다.

콘솔 상의 일반적인 갱 작업처럼, 변화되고 있는 파라미터의 원하는 상태로 이미 세팅된 스코프 파라미터는 파라미터가 원래 상태로 돌아가지 않는한 변화하지 않습니다.

## 완전한 기능 블록 선택하기

기능 브럭을 짧게 누르면 블록 안에 있는 모든 파라미터 그룹을 선택하게 됩니다. 모든 미니 아이콘은 밝은 녹색으로 바뀌게 됩니다. 동시에 원하는 만큼 기능블럭을 선택할 수 있습니다.

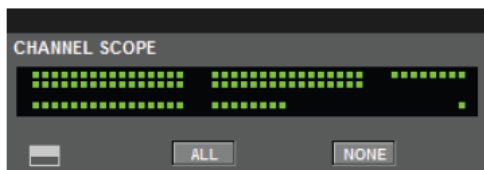
## 기능 블록으로의 줌

기능블럭을 누르고 있으면 VST 인코더상의 줌 페이지가 열리고 블록 안의 개별 요소들이 토글됩니다. 블록 블 흰색 경계는 줌된 선택 상태를 표시합니다. 벗어나려면 . 다시 누르고 기다리면 됩니다.

활성화되었을 때, 기능 블럭 안의 VST 필드와 미니 아이콘 둘다 밝은 녹색으로 바뀝니다.

## 스코프된 파라미터의 채널에 따른 선택


스코프 GUI 바로 밑에는 채널 선택(인풋/아웃풋)이 파라미터 그룹을 위해 정의되도록 하는 VST 인코더 줄이 섹션이 있습니다. 채널 스코프라고 불립니다.

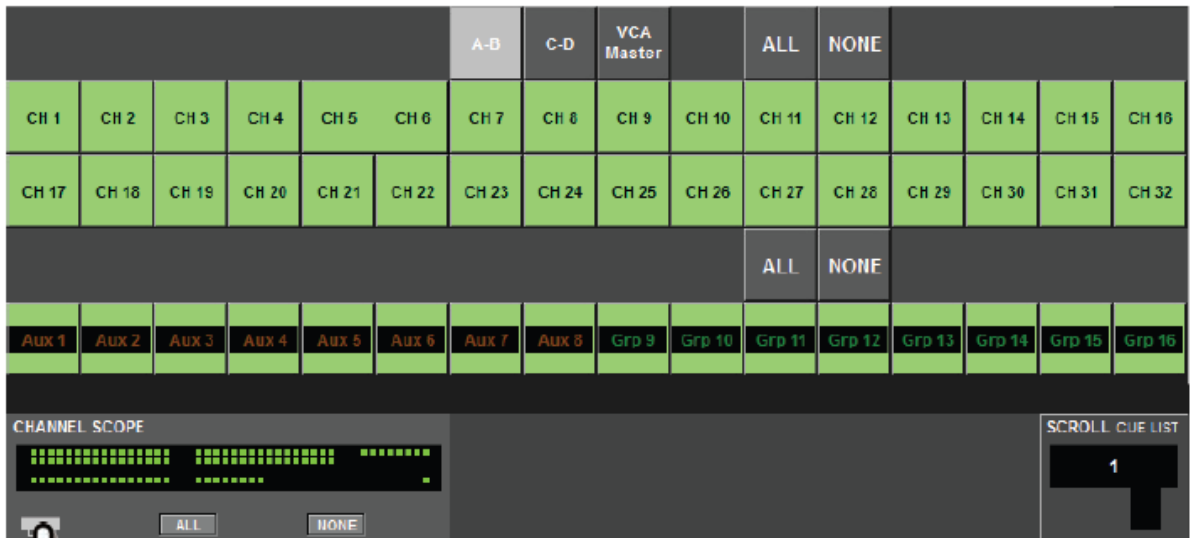


채널 선택 섹션은 스코프 GUI의 파라미터 그룹 선택과 연계해 작동합니다. 파라미터와 채널이 둘다 활성화 된다면 파라미터는 주어진 채널 상의 스냅샷 리콜에서만 활성화될 것입니다.

채널 선택은 그러므로 파라미터 그룹 스테터스에서처럼 각 큐와 함께 저장됩니다. 새로운 큐가 생성될 때, 채널 선택의 디폴트 상태는 ALL ON입니다.

이 채널 선택 GUI는 도트 매트릭스 디스플레이를 사용해 어떤 채널이 선택되었는지에 대한 전체 디스플레이를 하도록 디자인되었습니다. 큐리스트가 스크롤되면서 도트 매트릭스 디스플레이를 보고 어떤 채널들이 어떤 큐 상에 선택되었는지를 알 수 있습니다. 파라미터 그룹이 스코프 GUI의 윗부분에서 보여지는 것과 같은 방식입니다.

 버튼은 인풋 페이더 A,B,C,D/버스 1-16/버스17-24 페이지 각각을 위한 터치스크린에서 이뤄지는 채널 선택을 가능하게 하는 서브페이지를 여는데 사용됩니다. 베이 넘버에 의해 선택됩니다. . 인풋 페이더 베이에 대응하는 베이 넘버는 A,B,C,D와 래칭 인에이블 버튼의 VCA 마스터 로우를 통해 모든 인풋 채널과 모든 버스에 접근할 수 있게 합니다.



VST 섹션의 <ALL>과 <NONE> 버튼은 서브페이지를 열지 않고 모든 채널, 버스, VCA 매스터의 빠른 세팅과 해제를 하게 합니다.

채널과 버스의 SOLO/SEL 버튼은 채널 스코프 서브페이지가 열려 있을 때는 언제나 채널을 선택하는 추가적인 방법으로 작용합니다(솔로 조작은 서브 페이지가 열려있을 경우 항상 중지됩니다)

#### 스크롤 큐 리스트

스크롤 큐 리스트 인코더는 항상 큐리스트의 우측하단에 보이며 터치스크린의 오른손 사이트 상의 스크롤바를 이용해 리스트를 스크롤하는 방법을 대체하는 빠른 방법을 제공합니다.



#### 타임코드 보이기

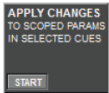
활성화되었을 때, SHOW TIMECODE <ON>키는 트리거 타임코드 값과 함께 큐리스트의 왼편 컬럼의 큐번호를 대체합니다.

#### 타임코드에 의한 분류

많은 큐가 트리거 타임코드 밸류 세트를 가지고 있다면, {SORT BY TIMECODE}키를 눌러서 큐들이 타임코드 순서로 자동 재정렬되도록 할 수 있습니다. 타임코드 트리거 밸류가 없는 큐는 리스트의 끝에 숫자 순서로 모아져 있습니다.

## 선택된 큐에 스코프된 파라미터 적용하기

이 소프트웨어는 서피스에 존재하는 컨트롤 세팅을 큐리스의 다른 큐의 넘버 중 하나 또는 그 이상을 카피하는 기능이 있습니다. 현재 서피스 상태로부터 어떤 컨트롤이 저장될 것인가와 사용자가 이 세팅으로 어떤 큐를 업데이트할 것인가를 정의하는 것이 가능합니다.

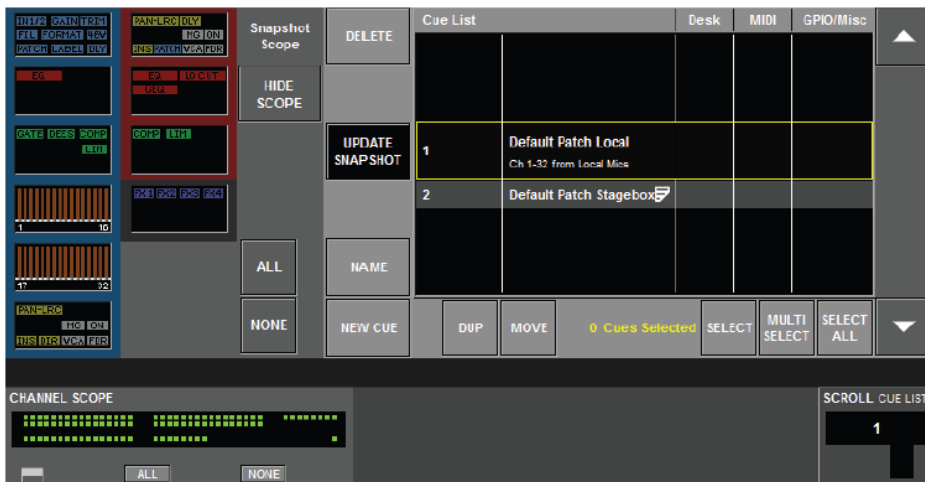


큐에 만들어진 변화는 '절대적(absolute)입니다. 즉 파라미터의 원래 세팅이 새로운 세팅에 의해 대체됩니다.

적용하고자 하는 파라미터가 서피스에서 확실하게 활성화되는지 확인함으로써 프로세스를 시작합니다. 기존에 있는 큐에 저장도리 필요 없습니다.

큐 리스트 아래에 있는 Vistonics 컨트롤의 맨 아래쪽 열에 위치한 APPLY CHANGE 필드에 있는 START 버튼을 누릅니다.

이렇게 하면 큐리스의 왼쪽에 있는 스코프 선택 패널이 나타나며, 다른 큐에 카피할 서피스 상의 파라미터를 선택하는데 사용됩니다. 스코프 패널은 모든 파라미터가 선택해제 되고, 모든 채널이 선택되었을 때 나타난다는 것을 알 수 있으며, 선택 프로세스가 빠르게 할 것입니다. 예를 들어, 채널 24에 있는 채널만 선택되었습니다.

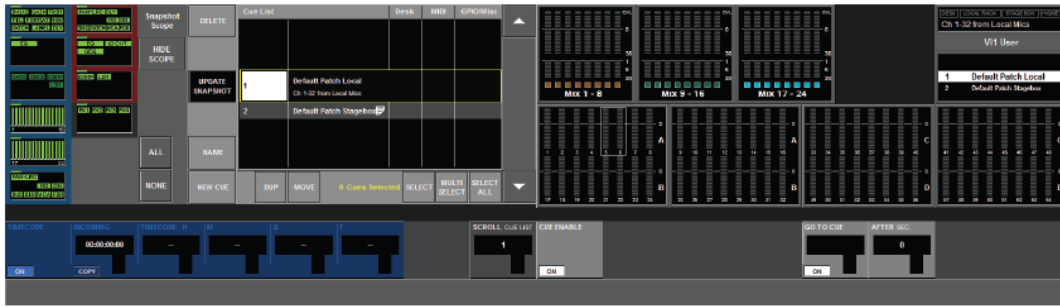


스타트 버튼이 눌러진 후에는 추가 필드가 스타트 버튼의 오른쪽에 나타나는 것을 볼 수 있습니다. 어플라이 체인지에 대한 기본 조작법을 제공하고 어플라이 버튼을 보여줍니다.

일단 스코프 선택 패널에서 파라미터를 선택했다면, 큐 리스트 밑의 SELECT, MULTISELECT 또는 SELECT ALL 을 이용해 업데이트 하고자 하는 큐를 선택하십시오. 선택에 만족하면 APPLY 버튼을 누릅니다. 이 시점에서 변경을 하거나 프로세스를 캔슬할 또 한번의 기회가 있게 됩니다. 선택된 큐에서 스냅샷을 업데이트하기를 원한다는 것을 확인하는 대화상자가 나타나기 때문입니다.

YES를 터치해 작동을 끝내거나 NO를 눌러 선택 페이지로 돌아갑니다. YES를 누르면, 데스크는 큐가 리콜되고 자동업데이트되는 자동화된 과정을 겪게 됩니다. 사용자는 이 과정에서 진행 대화상자를 보게 됩니다. 컨트롤이 서피스 상에서 움직이는 것이 보이지만 어떤 오디오도 이 프로세스 동안 변경되지 않는 점에 주의해야 합니다.

## 큐 리스트 페이지-큐 넘버 필드 터치



하이라이트된 큐 넘버 영역을 터치하면 아래의 Viconics 인코더를 이 큐에 연결된 특정 파라미터가 편집되도록 허용하는 새로운 모드로 전환시킵니다.

CUE ENABLE {ON} 키: 리스트에 있는 큐의 리콜을 활성화/비활성화 시킵니다. OFF에 맞춰졌을 때 [NEXT]와 [LAST]키가 큐를 리콜하기 위해 순차적으로 사용된다면 큐는 리스트에서 점프됩니다. 큐는 또한 서피스 상의 업/다운 화살표 키를 스크롤함으로써 선택될 수 있지만(속성 편집 허용을 위해), [RECALL]키를 눌러서 리콜할 수 없습니다. (즉, 어떠한 스냅샷도 리콜되지 않으며, 어떤 이벤트도 생성되지 않습니다). OFF에 맞춰지면 전체 큐는 큐리스트에서 그레이아웃됩니다.

## 시퀀서

시퀀서 기능은 큐가 리콜된 후 현재 타임 딜레이에서 또다른 큐의 오토 트리거링을 허용합니다. 이 방식으로 큐는 함께 '체인'될 수 있습니다.

GO TO CUE {ON} 키: 시퀀서 기능을 끄고 켵니다.

GO TO CUE 인코더: 셋 타임 인터벌 후에 트리거되는 큐의 큐 넘버를 선택합니다. (이 필드의 넘버는 현재의 큐넘버에 매치됩니다)

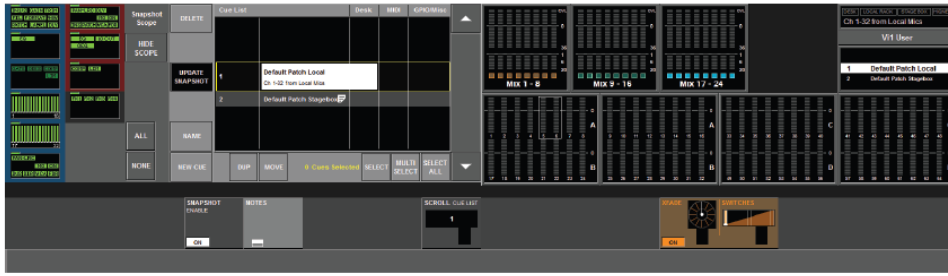
AFTER SEC: 인코더: GO TO 필드에서 얼마간의 타임 딜레이 후 특정된 큐가 리콜되는지를 세팅합니다.

타임코드 인코더: 미디 타임 코드 값이 세팅되도록 해줍니다.(Hrs:Mins:Secs:Frames). 큐는 세 타임 코드가 미디 인에서 수용됐을 때 ON 버튼이 활성화돼 있다면 자동으로 리콜됩니다. 타임코드 트리거링이 일어나기 위해서 활성화되어야 하는 메뉴/미디 페이지 안에는 또한 전체 타임코드 온 스위치가 있습니다. 타임코드 프레임 레이트는 자동으로 감지되며 수용된 타임코드는 인커밍 필드에 디스플레이됩니다.

{COPY} 키는 인커밍 필드의 값을 인코더로 전송합니다.

{STEAL} 키는 전체 타임코드 값이 이미 다른 큐에 할당된 값에 매치되면 활성화됩니다. {STEAL}을 누르면 이 값을 현재 큐로 재할당합니다. 모든 필드의 디폴트 값은 '-'(값 없음)이 됩니다. 값들은 또다른 큐의 값에 매치되면 그레이아웃되는 것으로 보여집니다.

## 큐 리스트 페이지-큐 네임 필드 터치



하이라이트된 큐 네임 영역을 터치하면 아래의 V11stionics 인코더를 편집될 큐에 연결되는 특정 파라미터를 허용하는 새로운 모드로 전환합니다.

스냅샷 인에이블-(ON)키: 이 큐의 데스크 스냅샷의 리콜을 켜고 /급니다. ON에 세팅되어 있지 않을 때 큐리스트에 있는 SNAP 아이콘은 그레이아웃됩니다.

노트 서브 페이지 키: QWERTY 키보드를 열고닫으며 큐리스트 페이지의 하이라이트된 큐 필드안과 (줄여진 폼으로) 메인 컨트롤 베이 VST 스크린의 큐리스트 위의 메시지 영역에 디스플레이될 텍스트 노트가 입력되도록 해줍니다.

## X페이드-스냅샷 크로스페이드

스냅샷 크로스페이드는 데스크 스냅샷의 리콜이 즉각적이기 보다는 미리 정의된 타임 인터벌에 걸쳐 일어나도록 해줍니다. 인터벌은 크로스 페이드 타임 컨트롤을 이용해 0.1~30초 사이에서 어디든 세팅될 수 있습니다. 이 파라미터는 데스크 상의 전체 채널 상에서 모든 파라미터에 적용됩니다.(다른 채널 상에서 다른 크로스페이드를 세팅하는 것은 불가능합니다)

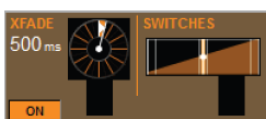
스냅샷에 포함된 데스크의 '가변(Variable)' 오디오 파라미터 대부분은 크로스페이드에 포함되며 예외는 다음과 같습니다.

-EQ와 하이/로우 프리퀀시

-모든 렉시콘 FX 파라미터

모든 스위치된 파라미터와 위에서 리스트된 예외는 크로스페이드의 세계 포인트 중 하나에서 값을 갖게 됩니다. 시작, 중간, 끝입니다. 이는 스위치 컨트롤을 통해 모드 파라미터에 대해 전체적으로 세팅됩니다.

특정 큐를 위한 크로스페이드 타임을 세팅하려면 컨트롤 서피스의 스냅샷 컨트롤에 있는 셋업 버튼을 눌러 큐리스트 페이지를 연 다음, 스크롤 바 또는 업/다운 화살키를 조작해 필요한 큐를 선택하고, 큐리스트의 센터에 있는 현재 선택된 큐의 네임 영역을 터치합니다.



큐리스 아래 X페이드 컨트롤 상에서 선택된 타임은 데스크가 현재 상태에서 선택된 큐에서의 스냅샷으로 변화되는데 필요한 시간이 될 것입니다. 즉, X페이드 타임은 큐를 위한 'IN' 타임으로 간주될 수 있습니다.

각 큐는 X페이드 컨트롤을 이용해 자신의 'IN' 타임셋을 가질 수 있습니다.

크로스페이드 타임은 오/오프 스위치를 이용해 타임에 영향을 주지 않고 비활성화될 수 있습니다. 크로스페이드 타임이 큐를 위해 활성화된다면 데스크 스냅샷 아이콘 옆의 큐 리스트에서 아이콘이 보입니다.

크로스 페이드 사용하기와 '수도다이내믹(Pseudo-dynamic) 큐를 생성하기 위한 큐 변경

크로스페이드 기능과 연계해 큐 체인 기능을 사용하면 '다이내믹' 큐 페이더 자동화로 근접이 일어납니다. 각 큐에서 리콜되는 것을 컨트롤하기 위해 스냅샷 스코프 기능을 사용하는 것은 필요시 다른 채널에서 다른 크로스페이드 타임을 구현하기 위해서도 이용됩니다.

이를 위해서는 필요한 전체 페이더를 여러 개의 섹션으로 나누고, 시작에 끝에 대응하는 큐를 각 섹션에서 만듭니다. 그리고 나서 큐 리스트 안의 'GO TO CUE' 파라미터를 사용해 큐를 체인시킵니다. (이 파라미터를 찾으려면 큐리스트 페이지를 열고 리스트에서 현재 선택된 큐 바의 왼쪽 사이드를 터치하십시오)

스위치

페이드 타임은 모든 채널에 대해 전체적입니다. 그리고 이 컨트롤은 스위치된 파라미터가 페이드의 시작, 중간, 끝에서 변화할지를 결정합니다.

스냅샷 프리뷰 모드

스냅샷 프리뷰 모드는 스냅샷이 DSP코어에서 작동하는 오디오에 영향을 주지 않으면서 콘솔 서피스로 리콜 되도록 해주며, 쇼 동안 큐 안에서 어떤 것이 리콜될 예정인지를 체크하는 유용한 방법을 제공합니다.

데스크가 프리뷰 모드에 있을 때, 컨트롤 서피스는 DSP 코어로부터 효과적으로 오프라인이 됩니다. 존재하는 큐가 리콜되거나 편집되고, 새로운 큐가 생성되도록 하며 오디오에는 영향이 없습니다. 오디오는 프리뷰 모드가 켜지는 순간 활성화 된 세팅으로 계속해서 동작합니다.

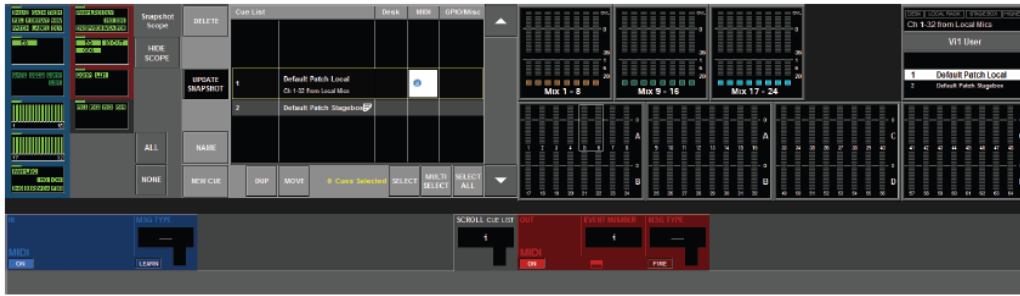
프리뷰 모드가 다시 오프 상태가 될 때, 서피스는 프리뷰 모드가 스위치 온된 순간의 순간에 매치되기 위해 자동으로 점프할 것입니다. 오디오와 다시 한번 싱크가 된다는 뜻입니다.

데스크가 프리뷰 모드에 있을 때 오디오 컨트롤은 불가능합니다. 프리뷰 버튼이 반짝이며 노란색/검은색 줄의 스트립이 경고신호로 모든 인풋 베이 터치스크린의 바닥에 걸쳐 디스플레이됩니다.

프리뷰 모드에 있는 동안 데스크 파라미터에 변화를 주고 유지시키고 싶다면, 존재하는 스냅샷을 업데이트하거나 새 스냅샷을 생성해야 합니다. 그렇지 않으면 변화는 프리뷰 모드에서 벗어날 때 소실될 것입니다.

새로운 쇼 파일로 변경하기 전에 프리뷰 모드를 사용해 오디오를 '락(lock)' 할 수 있습니다. 오디오 세팅은 올드 쇼 상태로 유지되며 프리뷰 모드를 스위치 오프할 때 새로운 쇼 세팅이 오디오에 적용될 것입니다.

## CUE LIST PAGE - MIDI Field Touched



이 페이지는 현재 큐를 트리거해 리콜할 수 있는 고유한 미디 인 메시지를 위한 컨트롤을 셋업합니다. 현재 큐가 리콜되었을 때 보내지는 최대 20 미디아아웃 이벤트에 대한 컨트롤도 셋업합니다.

미디 인 셋업

{ON} 키: 미디 인풋에서 수용되었을 때 이 큐의 리콜을 트리거링하는 것으로부터 선택된 미디 파라미터를 활성화/비활성화합니다. 오프 상태일 때, 현재 선택된 큐는 인커밍 이벤트에 의해 트리거될 수 없습니다. 메인 메뉴/미디 페이지의 ALL MIDI IN {ON}키도 메시지를 받기 위해서 활성화되어야 합니다.

MSG 타입 인코더: 이 큐를 위해 받아지는 미디 메시지의 타입을 정의합니다. 메시지 타입, 디스플레이 방법, RC, TX 또는 양쪽 모두에 대해 사용될지는 페이지 22-5 참조.

VALUE 1 인코더: 선택된 메시지 타입을 위한 Value 1을 세팅합니다. (필드 네임은 선택된 메시지 타입에 따라 실제 파라미터를 반영하기 위해 동적으로 변화할 수 있습니다)

VALUE 2 인코더: 선택된 메시지 타입을 위한 Value 2를 세팅합니다.(필드 네임 위와 같음) Value 2는 모든 타입의 메시지에 적용가능하지는 않으며, 이 경우 엠티 필드가 디스플레이됩니다.

채널 인코더: 이 큐 리콜을 위한 미디 리스닝 채널이 세팅되도록 합니다. 밸류 레인지는 'No Device', 다음은 1~16, 다음은 '글로벌' 입니다. 1~16에 대한 디스플레이되는 밸류는 MIDI RX 디바이스 리스트의 디바이스 네임 필드로부터 취해집니다.(페이지 22-1, 메인 메뉴/미디 페이지 참조). 디바이스 리스트는 선택되는 디바이스를 쉽게 확인할 수 있도록 미디채널이 텍스트 네임으로 매핑되도록 해줍니다.

{REC} 키: 활성화 되었을 때, 데스크의 미디 인풋은모든 채널 상의인커밍 메시지를 '리슨'하며, 지원되는 트리거 이벤트 타입에 매치되는 첫번째 메시지를 받았을 때 받아지는 메시지에 매치하기 위해 자동적으로 채널, Msg 타입과 Value 1&2 필드를 채우게 됩니다. {REC} 키는 유효한 메시지가 받아졌을 때 도는 미디 페이지가 닫힐 때 자동적으로 스위치 오프 상태가 됩니다.(주: SysEx, MMC 또는 MSC 메시지는 REC 기능에 의해 지원되지 않습니다)

{STEAL} 키: 메시지 타입, 채널, 밸류 1, 2(이 모든 파라미터는 반드시 매치돼야 합니다)의 정확한 동일 조합이 또다른 큐에서 트리거로 셋업되었을 때만 나타납니다. 보일 때 {STEAL}키를 누르면 디스플레이된 파라미터를 현재 큐로 즉시 재할당 합니다.

현재 쇼에 저장된 디폴트 세팅은 다음과 같습니다.

On key = OFF

Channel = 'No device'

REC key = OFF

Message Type= blank

Value 1&2 = blank



## 미디 아웃풋 셋업

미디 아웃풋 셋업은 오직 1개의 큐를 위한 이벤트 대신에 전송될 수 있는 최대 20개의 이벤트의 큐당 '이벤트 리스트'가 있다는 점에서 미디인과는 다릅니다.

각각의 이벤트는 미디 아웃 포트 상의 16 미디 채널 어디로도 전송될 수 있습니다.

{ON}키: 현재 선택된 큐가 리콜될 때 현재 선택된 미디 이벤트의 전송을 켜고 끕니다(20개 이벤트 각각에 대해 분리된 값)

메인 메뉴/미디 페이지의 ALL MIDI Out {ON} 키는 메시지가 전송되기 위해서 반드시 켜져야 합니다.

이벤트 넘버 거브 페이지 키: 이벤트 리스트 서브페이지를 엽니다.(페이지 15-19의 스크린샷 참조) VST 인코더를 이용하고 이벤트 넘버를 스크롤함으로써 20개 이벤트가 파라미터 순서로 셋업될 수 있지만, 이벤트 리스트는 모든 20개 이벤트를 더 쉽게 한눈에 볼수 있게 해주며 테이블 형식으로 파라미터를 보게 해줍니다.

MSG 타입 인코더: 선택된 이벤트 넘버를 위해 보내지는 미디 메시지의 타입을 정의합니다. 메시지 타입, 디스플레이 방법, RX, TX 또는 양쪽 모두를 위해 사용될지는 22장을 참조하십시오.

Value 1 인코더: 선택된 메시지 타입을 위해 Value 1을 세팅합니다. (필드 네임은 선택된 메시지 타입에 따라 실제 파라미터를 반영하기 위해 변경될 수 있습니다)

MSG 타입 파라미터는 두가지 케이스가 있습니다.(MMC 로케이트와 SysEx). Value 1 & 2에 의해 수용될 수 없습니다.

이 두 케이스는 또한 채널 파라미터가 디바이스 ID에 의해 대체되고 메인/미디 페이지에서 전체 TX 디바이스 리스트로부터 선택되는 결과를 가져옵니다.

MMC 로케이트 메시지가 타입이 선택되면, VALUE 1&2는 타임코드 세팅을 허용하는 4개의 필드에 의해 대체됩니다.

Sys Ex 메시지가 타입이 선택될 때, Value 1 필드는 QWERTY 자판을 열어 16진법 포맷으로 입력이 되는 스트링을 허용해주는 서프 페이지를 포함하기 위해 변경이 됩니다. 스트링이 VST 필드에서 디스플레이 가능한 캐릭터의 넘버 보다 더 길면, 아래에서 처럼 '...'로 축약됩니다.



채널 인코더: 현재 선택된 이벤트 넘버를 위해 미디 '트랜스미트' 채널이 세팅되도록 해줍니다. 밸류 레인지는 'No Device', OUT 1:1-16 그리고 OUT 2:1-16, '글로벌'이지만 OUT 1:1-16 그리고 OUT 2:1-16을 위해 디스플레이된 밸류는 메인 메뉴/미디 페이지에 있는 미디 디바이스 리스트의 디바이스 네임 필드로부터 취해진 것입니다

디바이스 리스트는 선택되는 디바이스를 더 쉽게 식별해 내기 위해 미디 채널이 텍스트 네임으로 매핑되게 합니다.

선택되는 메시지 타입이 미디 채널 보다는 디바이스 ID를 가진다는 사실에 유의하십시오(MSG 타입이 MMC 로케이트, SysEx 또는 Go to Cue에 세팅된 다음 디바이스 ID가 채널 대신에 디스플레이될 때만 적용됩니다)

{FIRE}키: 눌렀을 때 이 키는 장비 셋업 동안 테스트 목적으로 디스플레이되는 미디 이벤트를 전송합니다. 20 리스트로부터 현재 선택된 이벤트만 전송됩니다.

스크롤 큐 리스트 인코더: EDIT MIDI 페이지가 열려있는 동안 큐리스트가 스크롤되도록 해주며, 이벤트 셋업 이 큐 간에 비교되도록 합니다.

현재 쇼에 저장된 디폴트 세팅은 다음과 같습니다.(20개 이벤트의 각각에 대해서)

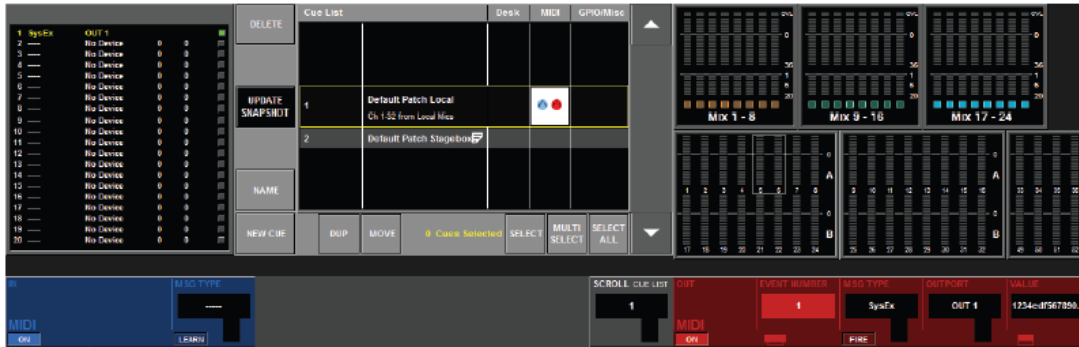
On key = OFF

Channel = 'No device'

Message Type= blank

Value 1&2 = blank

## CUE LIST PAGE - MIDI Field Touched & Event List Open



이벤트 넘버 VST 필드에서 서브페이지 키를 누르면 이벤트 서브페이지가 열리며, 큐리스의 왼쪽에 디스플레이 됩니다.

이벤트는 모든 20개 이벤트가 거의 동시에 전송되더라도 리스트에 나타나는 순서대로 전송됩니다. 그러나 순서는 중요할 수 있습니다. 예를 들어, 플레이백 머신을 타임코드 밸류에 위치시키고 플레이를 시작하고 싶다면, 로케이트 명령이 플레이 명령 보다 먼저 위치해야 합니다.

이 페이지는 현재 선택된 큐를 위해 셋업된 모든 미디 아웃 이벤트를 보이게 해줍니다. (최대 20 이벤트)

{SCROLL CUE LIST}인코더는 이벤트 서브 페이지가 열려 있는 동안 큐 리스트를 스크롤하는데 사용됩니다.

이 방법으로 다른 큐들을 위한 미디 이벤트 셋업을 비교하는 것이 쉬워집니다.

20개 이벤트 이상이 필요하면, 시퀀서 기능(페이지 15-13 참조)이 2개 이상의 큐를 하나의 리콜 명령으로부터 체인시키는데 사용될 수 있습니다.

이 서브페이지는 서브 페이지 키를 누르면 다시 닫힙니다(EXIT 버튼은 없습니다)

큐 리스트 페이지-GPIO/Misc 필드 터치

주: GPIO 기능은 스테이지박스가 부착되거나 GPIO카드가 D21m 옵션 슬롯에 장착되었을 때만 Vi1에서 활성화됩니다.



GPIO {ON} 키: 현재 큐를 리콜링하는 것으로부터 정의된 GPI 시그널 수용을 켜고 끕니다.

버추얼 핀 인코더: 큐 리스트 Virtual GPI Pin이 트리거 소스로 선택되도록 합니다. 버추얼 핀은 반드시 GPIO 페이지의 실제(물리적) 핀에 할당되어야 합니다. 핀이 이미 다른 핀에 의해 사용되고 있으면 버추얼 핀 번호 디스플레이는 회색입니다.

{STEAL} 키: 버추얼 핀이 다른 큐에 이미 할당되었을 때만 디스플레이됩니다. STEAL 버튼을 누르면 버추얼 핀이 현재 큐로 재할당됩니다(경고 대화상자 없음)

물리적 핀(Physical Pin) 필드: 선택된 버추얼 핀에 현재 할당된 물리적 핀 번호를 디스플레이합니다.(디스플레이만) 물리적 핀이 할당되지 않았으면 이 필드는 비어 있습니다.

GPOI {ON}키: 위에서 처럼 작용하지만 아웃고잉 GPO 이벤트를 위한 키입니다. 버추얼 GPO 핀이 반드시 GPIO 페이지에서 셋업되어야 합니다.

GPO 상에서 STEAL 키는 필요없습니다. 여러 개의 큐가 같은 v-핀에 할당될 수 있습니다. 큐당 오직 하나의 v-핀이 있다고 해도, v-핀은 GPIO 셋업 페이지 안의 물리적 핀의 어떤 번호에도 할당될 수 있습니다.

HiQnet 인코더: 큐가 리콜됐을 때 하이큐넷 이더넷 포트로부터의 베뉴 체인지 번호 선택을 허용합니다.

콘솔의 IP 어드레스는 하이큐넷 기능 이용을 위해서 항상 순서대로 셋업되어야 합니다. 이 파라미터들은 메뉴/시스템/하이큐넷 페이지에서 사용가능합니다.(14장 참조)

## 글로벌 필터

### ISO 키 기능

콘솔 인풋과 아웃풋 철 스트립의 [ISO]키는 3개의 상태를 가집니다. 2개의 온 상태와 1개의 오프 상태입니다. 이 키를 누르면 상태를 오프, 온1, 온2, 오프, 온1 등의 순서로 순환시킵니다.

온2 상태는 스트립에서 부분적 단절(Partial Isolation)이 셋업되었을 때만 존재하게 된다는 점에 주의하십시오(프레스 & 홀드 기능 사용은 아래를참조하십시오)

오프 상태(키에 불 들어옴): 어떤 파라미터도 아이솔레이션되지 않음

온 1 상태; (키에 불 들어옴): 풀채널 아이솔레이션-채널/버스 둘레에 보라색 경계

온 2 상태: (키에 불 들어옴): 스트립에 파셜 아이솔레이션 활성화, 다음의 두 방법중 하나를 통해 셋업된 경우: 프레스 & 홀드 또는 EDIT Global Filter Mode. 선택된 개별적 파라미터가 보라색으로 디스플레이됨으로 표시됩니다.

### ISO 키 기능 프레스 & 홀드

파셜 아이솔레이션을 수행하려면, [ISO]키를 누른 상태에서 VST 기능 블록을 짧게 눌러 전체 블록을 선택합니다. 스크린상의 옆으로 넓은 보라색 LED 스타일 인디케이터가 아이솔레이트된 블록 상태를 보여줍니다.

기능블럭이 이미 켜진 상태가 아니라면, 켜진모드를 활성화하기 위해 [ISO] 키를 누른 상태에서 2초 동안 기능 블록을 프레스 & 홀드하는 것이 가능합니다.

기능 블록이 이미 켜져 있다면 개별 파라미터는 터치가 가능하며(또는 인접한 VST 키가 눌러질 수도 있습니다) 파라미터 레이블 텍스트는 선택을 표시하기 위해 보라색으로 변합니다.

기능 블록 터치필드의 파라미터 컬러는 파라미터의 아이솔레이션을 표시하기 위해 보라색으로 변할 것입니다.

### 글로벌 필터 오/오프 스위치

글로벌 필터를 위한 마스터 컨트롤 세트는 큐리스트 스크린의 VST 영역에 위치해 있습니다. 글로벌 필터 매스터 {ON} 키는 모든 채널 상의 전체 글로벌 필터 세팅을 필요시 잠시 끌 수 있습니다.



글로벌 필터 매스터 {ON}키는 콘솔 상의 어떤 ISO 버튼이 눌러도 그 즉시 스위치 온 상태가 됩니다. 글로벌 필터 온이 그다음에 스위치 오프되면 서피스 상의 아이솔레이션 상태와 모든 표시가 제거됩니다(불이 들어온 [ISO]키와 보라색 Vistonics 그래픽 포함). 이 상태는 메모리 안에서 저장돼 나중에 다시 스위치 온할 수 있게 해줍니다.

중간에 [ISO]키를 누르지 않고 글로벌 필터 온 이 다시 스위치온 되면, 필터의 상태는 메모리에서 서피스로 복원됩니다.

### 글로벌 필터 해제

글로벌 필터 (ON)키가 OFF 상태면, [ISO]키 어떤 것을 눌러도 메모리에 남아 있을 수 있는 그전에 세팅된 글로벌 필터가 해제되고 새로 선택된 파라미터로 서피스의 새로운 글로벌 필터를 시작하게 됩니다.

큐리스트에 있는 글로벌 필터 온 스위치는 첫번째 파라미터가 선택될 때 자동적으로 온 상태로 변경됩니다.

글로벌 필터 세팅은 아래와 같이 보라색으로 Vistonics 스크린 상에서 표시됩니다.

인풋 채널 또는 아웃풋 버스 주위의 완전한 보라색 경계+풀채널/버스 아이솔레이션됨

기능블록 좌측상단의 넓은 보라색 LED=완전 기능 블록이 아이솔레이션됨

기능블럭의 좌측상단의 좁은 보라색 LED &기능블럭의 개별 보라색 파라미터=일부 파라미터 아이솔레이션됨

좁은 기능블럭안의 보라색 파라미터 네임=파라미터가 아이솔레이션됨

스크린을 가로지르는 수평 보라색 바(컨트롤 베이 제외)는 전체 콘솔이 EDIT FILTER 모드에 있다는 것을 표시합니다.

주: 아웃풋버스에 할당된 아웃풋 버스가 없으면 보라색 경계는 FX 기능 블록을 포함하지 않게 됩니다.

콘솔의 글로벌 필터는,서피스 대부분의 컨트롤을 잃지 않고 [ISO]키를 사용해서, 콘솔 서피스에서 직접 편집될 수 있다는 점을 기억하십시오.

갱 기능과 관련해 [ISO]키는 채널의 수평 그룹과 기능 블록 또는 개별 파라미터가 아이솔레트(글로벌 필터) 모드 안으로/ 밖으로 세팅될 수 있게 해줍니다.

#### Edit Global Filter 모드

(EDIT) 글로벌 필터키는(그림 15-18 참조) 전체 콘솔을 '동시에 모든 ISO를 프레스 & 홀드'에 해당하는 편집모드로 전환시킵니다. (ISO 키는 계속해서 작동하지만 이 편집모드에서는 'Isolate All on this channel' 기능과 함께 일때만 입니다. 이 모드에서는 실제 프레스 & 홀드 기능은 없습니다-필요하지 않습니다)

이 모드에서 모든 VST 스크린(컨트롤 베이 제외)에 걸친 수평 바는 정상 컬러(파란색 또는 빨간색)에서 보라색으로 바뀝니다. 오디오가 더 이상 VST 스크린으로부터 컨트롤되지 않는다는 것을 표시하기 위해서입니다.

기능 블록 또는 개별 파라미터 선택은 다음과 같이 이뤄집니다: 기능 블록을 짧게 눌러서 전체 블록을 선택하거나(넓은 보라색 인디케이터로 표시됩니다), 기능블럭을 프레스 & 홀드해서 줌 모드에 들어갑니다. 줌모드에서는 개별 파라미터가 터치선택될 수 있습니다(또는 VST키에 의해)

여기서 편집되는 필터 파라미터는 위에서 설명된 "홀딩 다운 [ISO]키"방법에 의해 설정되는 것과 동일합니다.

파라미터를 편집하는데 2가지 방법(로컬에서 ISO 사용 또는 Edit Global Filter 모드를 전체적으로 사용)이 있는 이유는 ISO 방법이 매우 빠르고, 즉각적인 채널 필터링을 허용하는 반면, 아이솔레트 모드로 세팅될 파라미터가 많다면, 전체 콘솔에 걸쳐 필터를 빠르게 세팅한 후 갱모드를 사용하면서 Edit Global Mode를 래칭하는 것이 더 쉽기 때문입니다.

[SEL]키는 채널 전체를 선택해 아이솔레트 모드로 진입시키기 위해 사용됩니다. [ISO]키도 쓰일 수 있습니다.

## SHOW로 ISO 로드하기

(YES)/(NO)키는 새 쇼가 로드되었을 때 사용자가 새로운 글로벌 필터 세팅을 리콜하거나 하지 않게 해줍니다.

이 기능의 목적은 ISO버튼이 새로운 쇼가 로드되었을 때 변경되는 것으로부터 콘솔의 섹션을 보호하는데 이용되도록 해 주는 것입니다. 이 기능은 데스크 아웃풋이 PA 시스템을 위해 셋업되지만 외부 엔지니어가 아웃풋 섹션(또는 예를 들어 인터벌 음악 CD 플레이어)을 변경하지 않고 자신의 쇼를 로드하고 싶은 멀티 밴드 상황에서 유용합니다. ROAD ISO SHOW를 NO로 세팅하고 쇼의 원하는 파트를 ISO로 전환하는 것은 쇼가 아이솔레이트된 파트를 변경하기 않고 로드될 수 있게 해줍니다. 키의 상태는 저장되지 않지만 데스크가 파워업되었을 때 디폴트 값은 YES입니다.

## MANAGING SHOW

쇼를 로드하고, USB 데이터 저장장치로 또는 저장장치로부터의 복사, 그리고 새로운 쇼를 생성하는 작업은 다음의 페이지로부터 이뤄집니다. [MENU]를 누르고 페이지 맨 위의 <SHOW>탭을 눌러 접근할 수 있습니다.(또는 메인 스크린의 우측 상단에 있는 큐리스트 디스플레이 영역 맨 위 쇼네임을 터치할 수도 있습니다.



쇼페이지는 USB가 USB 슬롯에 있을 때만 위의 그림처럼 나타납니다. 외부 메모리가 없으면 스크린의 오른쪽은 비어있으며 Export/Import 컨트롤은 보이지 않습니다. 최대 3개의 저장장치가 연결될 수 있습니다: 하나 이상이 감지되면 추가 버튼이 <EXT1>버튼 오른쪽에 나타나고 원하는 버튼을 누르면 그 장치를 선택하게 됩니다.

### 플래시 드라이브

페이지의 왼쪽은 콘솔의 플래시 드라이브 상에 존재하는 쇼를 디스플레이합니다. 터치스크린의 엷다운 화살표는 사용가능한 쇼 타이틀을 스크롤하는데 사용됩니다. 화살표키를 프레스 앤 홀드하면 스크롤 속도가 빨라집니다. 한번 필요한 쇼가 하이라이트되면, 두배 높이의 노란색으로 아웃라인된 박스안에서, 왼쪽의 3개 버튼이 다음과 같이 사용될 수 있습니다.

<LOAD> 버튼은 선택된 쇼를 콘솔 안으로 로드합니다(주:현재 로드된 쇼의 타이틀이 리스트 위에서 노란색으로 보입니다)

<NAME> 버튼은 사용자 쇼를 네이밍/리네이밍하도록 해줍니다. 온스크린 키보드가 디스플레이됩니다.

### 디폴트 쇼

콘솔은 공장에서 설치된 쇼와 함께 제공됩니다. 정상상태에서는 리스트에서 보이지 않지만, <SHOW DFLT's>버튼을 누르면 보입니다. 디폴트 쇼는 리스트의 맨 위에 있으며 이탤릭체로 보여집니다.<DEL>버튼으로 지우거나 리네이밍될 수 없습니다. 디폴트쇼는 전체 콘솔을 '플랫' 스타팅 포인트로 리셋하게 디자인되었습니다.

### 새로운 쇼 생성하기

사용자는 디폴트 쇼 또는 다른 기존 쇼를 선택할 수 있으며 <SAVE AS>버튼을 사용합니다. 사용자는 새로운 쇼에 대한 이름을 입력하도록 요청되며 온스크린 키보드를 사용합니다. 이 새로운 쇼는 원하는대로 편집될 수 있습니다.





중요: 티폴트 중 하나에 쇼를 기초하려면, 작업 시작전에 반드시 새로운 쇼로 저장해야 합니다. 그렇지 않으면 클러 저장할 수 없게 됩니다. 디폴트 쇼에는 쓰기 방식이 되어있기 때문입니다. 콘솔 셋업을 시작하기 전에 SAVE AS를 사용해 새 쇼를 만드는 것은 좋은 방법입니다.

#### 쇼 업데이트

로드된 쇼는 <SAVE> 버튼을 눌러서 언제든지 업데이트할 수 있습니다. (디폴트 쇼가 로드됐을 때는 안됩니다) 데스크의 상태를 저장하기 위해 큐를 사용하지 않는다면 쇼를 생성한 이후 서피스에 만들어진 변화를 보존하기 위해 쇼를 세이브하는 것이 중요합니다.

#### USB 데이터 저장 장치

페이지의 오른쪽은 설치된 USB에 존재하는 쇼를 디스플레이해줍니다. 보통 프론트 패널 USB 데이터 소켓이 사용되지만 (EXT1), USB를 후면 패널 USB 소켓(EXT2와 EXT3)에 연결해 <EX1><EX2><EX3> 버튼을 이용해 원하는 디바이스를 선택하는 것도 가능합니다. 일단 원하는 쇼가 하이라이트되면 2배 높이 노란색 아웃라인 박스에 왼쪽 2개의 버튼이 다음과 같이 사용될 수 있습니다.

<REN>버튼은 사용자가 쇼를 리네임하게 합니다. 온스크린 키보드가 디스플레이됩니다.

<DEL> 버튼은 USB로부터 쇼를 지웁니다.

#### USB로 쇼 익스포트하기

오른쪽 방향을 가리키는 화살표를 누르면 현재 선택된 쇼가 설치된 USB로 익스포트됩니다. 가장 최근 저장된 날짜와 시간이 양쪽 리스트에서 보입니다.

#### USB로부터 쇼 임포트하기.

왼쪽 방향을 가리키는 화살표를 누르면 USB로부터 현재 선택된 쇼를 임포트합니다. 가장 최근 저장 날짜와 시간이 양쪽 리스트에서 보입니다. 임포트와 익스포트시, 프로그레스를 보여주는 대화상자가 나타납니다. 데이터 손실을 피하기 위해 대화상자가 사라질 때까지 USB를 분리하지 마십시오.

#### 엑스포트/임포트 채널 레이블

이 키들은 사용자가 현재 채널 네임의 히스트를 을 CSV 포맷으로 익스포트하게 해줍니다. 이 파일은 PC 스프레드시트에서 편집가능하며 데스크로 다시 임포트될 수도 있습니다. 파일 네임은 Soundcraft Vi channel labels.csv입니다. 적절한 GO 키를 누르면 즉시 파일을 USB로 익스포트/임포트할 수 있습니다. 이 키들은 USB가 연결되었을 때만 사용가능합니다.

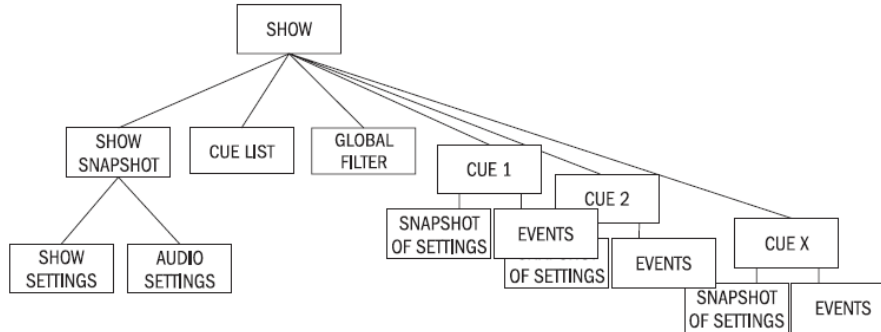
작업인 순간적으로 끝나는 경우에는 대화상자가 표시되지 않습니다.

#### 엑스포트 예외 파일

콘솔의 온 보드 컴퓨터가 오작동을 일으키면 예외 파일이 플래시 디바이스에 자동적으로 쓰이게 됩니다. GO 키를 누르면 이 파일을 연결된 USB로 씁니다. 서비스 요원이 이 파일을 볼 수 있습니다. 이 키는 USB가 연결될 때만 사용가능합니다.

## 기록된 데이터

이전에 설명된대로, 일부세팅은 쇼의 부분으로 기록되며, 다른 부분은 스냅샷의 부분으로, 그리고 일부는 기록되지 않습니다. 다음 다이어그램을 참조하십시오.



쇼는 하나의 숨겨진 쇼 스냅샷을 가지고 있습니다. 이 스냅샷은 자동으로 생성되며, 사용자가 볼 수 없습니다. 쇼는 큐리스트, 쇼 세팅과 오디오 세팅을 가지고 있습니다. 이 데이터 세트는 쇼가 로드됐을 때 변화되는 모든 파라미터를 포함하고 있습니다.

쇼 스냅샷의 오디오 세팅은 스탠더드 스냅샷이 저장할 수 있는 모든 세팅을 포함하고 있습니다. 그 결과로, 쇼 스냅샷은 쇼가 언로드되기 전에 마지막 세팅으로 생각해도 됩니다. 쇼 스냅샷은 큐가 저장되지 않았어도 콘솔의 저체 상태가 쇼와 함께 기록되게 해줍니다.

쇼 스냅샷의 쇼 세팅안에 기록되는 세팅

Monitoring Settings: Monitor Level; Phones Volume; Solo Trims; Solo Blend; Monitor A/B Switch Status; Monitor On/Off Switch Status; Monitor Source Selection Status; Monitor Setup states.

Talkback section의 모든 스위치.

Talkback Settings: Talkback Levels; Talkback setup.

Generator Settings: OSC Level, Type.

Mute Safe Status (Input & Output).

System Preferences: Current Sample Rate; Sample Clock Settings.

Automation Setup States.

VCA / MG Assign View switches status: Currently selected view.

Bus Config States: Bus Formats; Bus Types and Bus Labels.

Channel Pairing States: Stereo Channel pairings (but only when Shows have been saved on the same console type:Vi1).

MIDI Configuration Setup: MIDI Channel names.

ISO switch status (Input & Output). This depends on the setting of the LOAD ISO WITH SHOW parameter in the Cue List page.

O/P Vistonics Lock Mtr switch status.

O/P Vistonics Solo/OnOff/TB switches.

the menu/settings page의 모든 파라미터.

Follow Solo switches.

Mute Group Master switch status.

오디오 세팅 안에 기록되는 세팅

쇼 스냅샷과 모든 스탠다드 큐에 적용됩니다.

콘솔의 모든 Channel\* audio settings: Channel ON; Fader positions; Pan; Channel Parameters (EQ/Dynamics/input/output/ insert).

모든 Channel Bus assigns, levels, Pre/Post states and Channel Labels.

모든 Channel Patch settings.

모든 I/O controls.

\* '채널'은 input, output 또는 Master LRC channel.

기록되지 않는 세팅

PFL/SOLO switch status.

LRC Sel switch status.

모든 round Setup switch status.

User Defined switches (O/P fdr pnl) status.

Snapshot Control section의 모든 스위치 .

Copy/Paste/Undo switch status.

Set Pre/Post modes switch status.

Pan/Level toggle switch status.

Upper & Lower Encoder Row Assign switches status.

Gang Mode switch status.

Solo Clear switch status.

쇼가 로드된 마지막 파워 다운 시의 상태로 복구된 세팅

LOAD ISO WITH SHOW switch status.

쇼 호환성

Vi4와 Vi6 콘솔

Vi1에 세이브된 쇼는 Vi2, Vi4 또는 Vi6에 호드될 수 있습니다. 채널 페어링을 제외한 모든 세팅은 리콜되며, 채널 페어링은 페이더 페이지의 수직 채널 배열이 다르기 때문에 임포트되지 않습니다.

Vi2, Vi4 또는 Vi6에 세이브된 쇼는 Vi1에 로드될 수 있습니다. Vi1에 세이브될 때 64 위의 채널은 무시되며, 쇼로부터 삭제된다. 버스 25-32는 무시됩니다. 페어링 정보는 위에서처럼 무시됩니다.



## 구성(CONFIGURATION)

옵셔널 Vi6 타입 스테이지박스가 장착되면 GPIO 페이지에서 사용자는 Soundcraft Vi1에서 사용가능한 모든 GPIO 채널을 구성할 수 있습니다. GPIO 페이지에 액세스하려면 [MENU]키를 눌러 매스터 섹션 스크린 상의 메인 메뉴 페이지를 연다음 <GPIO>탭을 터치합니다(14장 참조)



스크린 터치패드

<로컬 I/O>

콘솔에서 GPIO를 선택합니다(FX 탭 기능만)

<스테이지 박스>

스테이지박스에서 GPIO를 선택합니다.(8 GPIO)

업/다운 화살표

업/다운 화살표 쌍을 사용해 2개의 리스트를 스크롤할 수 있습니다. 현재 선택된 인풋과 아웃풋 채널이 노란색으로 아웃라인돼 있습니다. GP인풋은 파란색으로 디스플레이되며, GP 아웃풋은 빨간색으로 디스플레이 됩니다.

GPI VST 키와 인코더

GPI 필드

{ON}키는 선택된 GPI 기능을 활성화합니다. GPIO 인풋은 광-아슬레이터를 통합합니다.

기능 필드

이 필드는 인풋 기능을 디스플레이합니다. 인코더는 기능을 선택합니다.

파라미터 필드

이 필드는 파라미터(예: 채널 번호)를 디스플레이합니다. TB 인풋을 위한 파라미터는 없습니다. 인코더는 파라미터를 조절합니다.

#### 폴라리티(극성) 필드

이 필드는 인풋의 폴라리티를 디스플레이합니다. 인코더는 (+)/(-) 사이에서 폴라리티를 변경합니다. 이 필드는 {EDGE} 필드가 BOTH에 세팅됐을 때만 사용가능합니다.

#### 에지 필드

이 필드는 트리거된 에지를 디스플레이합니다. 인코더는 상승/하락/모두 사이에서 트리거된 에지를 조절합니다.

#### GPO VST 키와 인코더

#### GPO 필드

{ON}키는 GPO기능을 활성화합니다. GPIO 아웃풋은 릴레이 컨택트 페어를 통합니다.

#### 기능 필드

이 필드는 아웃풋 기능을 디스플레이합니다. 인코더는 기능을 선택합니다.

#### 파라미터 필드

이 필드는 파라미터(예: 채널 넘버)를 디스플레이합니다. TB 인풋을 위한 파라미터는 없습니다. 인코더는 파라미터를 조절합니다.

#### 폴라리티(극성) 필드

이 필드는 인풋의 폴라리티를 디스플레이합니다. 인코더는 (+)/(-) 사이에서 폴라리티를 변경합니다. 이 필드는 {EDGE} 필드가 BOTH에 세팅됐을 때만 사용가능합니다.

#### 타임 필드

이 필드는 릴레이 펄스 타임을 디스플레이합니다. 이 릴레이 컨택트는 펄스 타임의 끝에서 원래 위치로 돌아갑니다. 인코더는 펄스 실이를 마이크로초 단위로 조절합니다(블랭크 필드는 펄스가 생성되지 않았다는 것을 의미합니다. 즉, 릴레이 컨택트는 새로운 위치에 머물게 됩니다)

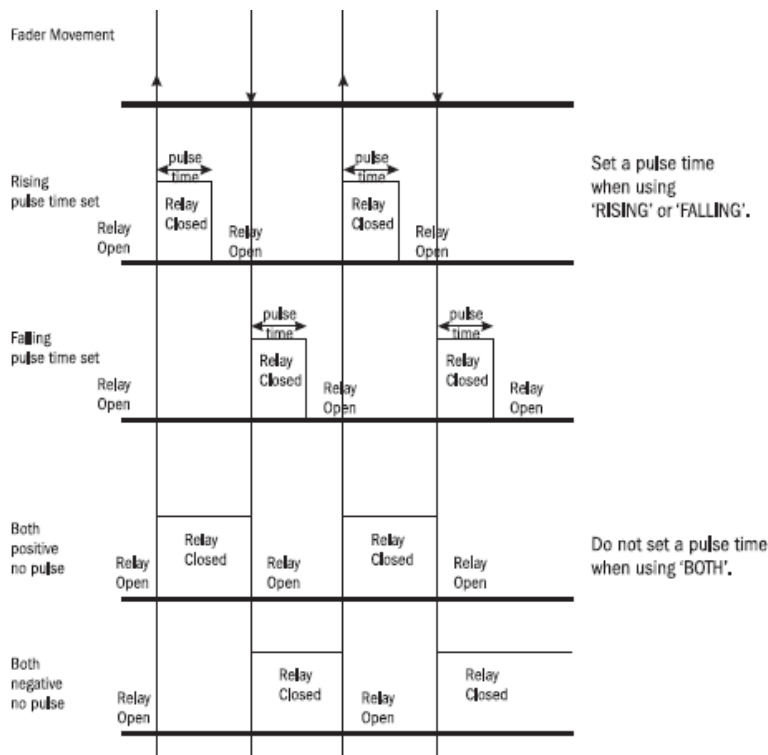
펄스 타임은 EDGE필드가 'RISING' 또는 'FALLING'에 세팅됐을 때만 세팅되는 것이 좋습니다. EDGE 필드가 'BOTH'에 세팅됐을 때 펄스 타임이 세팅되지 않도록 하는 것도 권장됩니다. 페이더 스타트를 이용한 릴레이 조작 타이밍 다이어그램은 그림 16-2를 참조하십시오.

#### 에지 필드

이 필드는 트리거된 에지를 디스플레이합니다. 인코더는 상승/하락/모두 사이에서 트리거된 에지를 조절합니다.

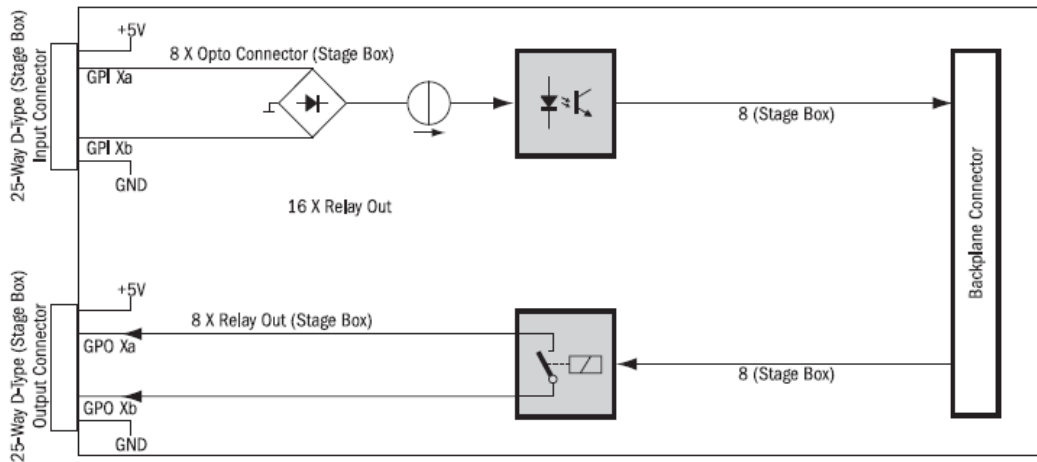
	FUNCTION	PARAMETER	POLARITY	TIME	EDGE
INPUTS	CH MUTE	1-64 (channel)	POSITIVE NEGATIVE		BOTH RISING FALLING
	F KEY LED	1-6 (f key)	POSITIVE NEGATIVE		BOTH RISING FALLING
	TB INPUT		POSITIVE NEGATIVE		BOTH RISING FALLING
	DIM MON	A or B (monitor)	POSITIVE NEGATIVE		BOTH RISING FALLING
OUTPUTS	FDR START	1-64 (channel)	POSITIVE NEGATIVE	0-500mS 0-500mS 0-500mS 0-500mS	BOTH RISING FALLING
	F KEY	1-6 (f key)	POSITIVE NEGATIVE	0-500mS 0-500mS 0-500mS	BOTH RISING FALLING
	TB OUT		POSITIVE NEGATIVE	0-500mS 0-500mS 0-500mS	BOTH RISING FALLING

**Figure 16-1: Summary Of Available Settings.**



**Figure 16-2: Relay timing diagram.**

## HARDWARE Schematic Diagram



완전 절연을 요구하는 범용 애플리케이션에 있어서 GPIO 카드는 통합 전류 싱크(6~24VDC)를 가진 절연 광 커플러 인풋과 SPST 릴레이 컨택트를 사용하는 절연 아웃풋을 제공합니다.

5 VDC와 접지 서플라이 핀이 제공됩니다.

인풋과 아웃풋은 스탠다드 D 타입 커넥터 상에 있습니다(암)

### 인풋

컨트롤 인풋(GPI Xa/b)은 완전히 독립적이며 절연돼 있습니다. 폴라리티와 관계 없이 내부 +5 VDC 서플라이 볼티지 또는 5~24 VDC 외부 볼티지 중 하나와 시용될 수 있습니다. 한 카드의 모든 +5 VDC 핀에 의해 공급되는 총 전류는 600mA를 초과할 수 없습니다.

### 아웃풋

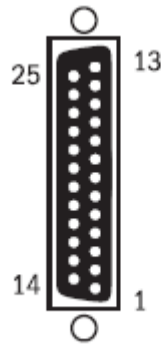
컨트롤 아웃풋(GPI Xa/b)은 완전히 독립적이며, 절연된 릴레이 컨택트이며 활성화됐을 때 닫힙니다. 컨택트 레이팅은 0.5 A(125 VAC), 1 A(30 VDC), 또는 0.3 A(110 VDC)입니다. +5 VDC 서플라이 볼티지 또는 접지 터미널은 릴레이 컨택트와 같이 아웃풋 시그널을 생성하는데 사용될 수 있습니다. 한 카드의 모든 +5 VDC 핀에 의해 공급되는 총 전류는 600mA를 초과할 수 없습니다.



## Pin Lists

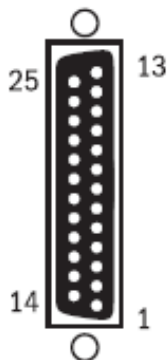
### STAGE BOX

INPUTS



Pin	Signal	Pin	Signal
		13	GND (0V)
25	VCC (+5V)	12	GND (0V)
24	VCC (+5V)	11	GND (0V)
23	VCC (+5V)	10	GND (0V)
22	VCC (+5V)	9	GND (0V)
21	GPI 8b	8	GPI 8a
20	GPI 7b	7	GPI 7a
19	GPI 6b	6	GPI 6a
18	GPI 5b	5	GPI 5a
17	GPI 4b	4	GPI 4a
16	GPI 3b	3	GPI 3a
15	GPI 2b	2	GPI 2a
14	GPI 1b	1	GPI 1a

OUTPUTS



Pin	Signal	Pin	Signal
		13	GND (0V)
25	VCC (+5V)	12	GND (0V)
24	VCC (+5V)	11	GND (0V)
23	VCC (+5V)	10	GND (0V)
22	VCC (+5V)	9	GND (0V)
21	GPO 8b	8	GPO 8a
20	GPO 7b	7	GPO 7a
19	GPO 6b	6	GPO 6a
18	GPO 5b	5	GPO 5a
17	GPO 4b	4	GPO 4a
16	GPO 3b	3	GPO 3a
15	GPO 2b	2	GPO 2a
14	GPO 1b	1	GPO 1a



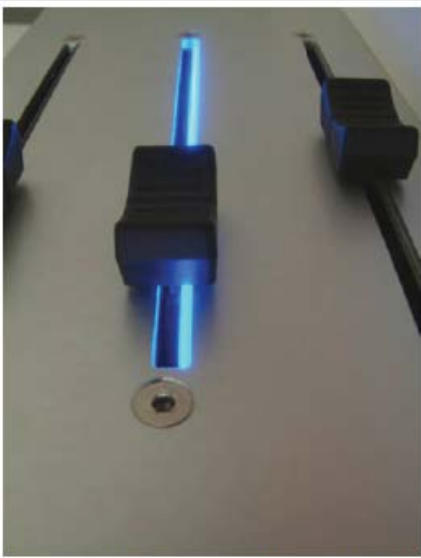
## Soundcraft FaderGlow

### 일반사항

Soundcraft FaderGlow는 상태 표시의 새로운 차원을 제공하고 작동 에러를 현저히 감소시켜주는 뛰어난 기능입니다.

콘솔 상에서 여러 개의 다른 기능이 특정 페이더에 할당될 수 있으며 따라서 어떤 기능이 컨트롤되고 있는지 잊어 버리기 쉽습니다. 특히 페이더를 서둘러 잡을 때가 그렇습니다. Soundcraft FaderGlow의 제1원칙은 특정 페이더에 현재 할당된 가능타입을 표시하는 것입니다.

Soundcraft FaderGlow는 기능을 변경할 수 있는 24개 페이더에 모두에 장착됩니다.



**Figure 17-1: Soundcraft FaderGlow™.**

### Colour Code

FADER OPERATION Soundcraft FaderGlow™ COLOUR

Channel level NONE

AUX send level ORANGE

GRP (fader closed) GREEN

MTX contribution level CYAN

VCA Master 1..8 BLUE



# COPY, PASTE & LIBRARIES

## 도입

카피/페이스트 기능은 수에 관계없이 다른 채널들에 카피/페이스트될 채널, 버스, FX 섹션 또는 프로세싱 요소의 세팅을 하게 해주어 셋업 시간을 절약하고 에러를 줄이는데 도움을 줍니다. 마지막 페이스트 동작은 UNDO 기능으로 빠르게 역전될 수 있습니다. 프로세싱 블록(예:EQ) 또는 프로세싱 블록 내의 개별 파라미터(예:마이크 게인 컨트롤)도 오디오 컨트롤 기능을 위해 사용되는 동일한 Vistonics 스크린 상에서 터치스크린을 통해 선택될 수 있습니다. 채널 또는 버스의 범위도 데스크의 다른 영역으로 카피/페이스트 될 수 있습니다.

라이브러리 기능은 사용자가 데스크 상에서 사용되고 있는 어떤 파라미터 세트라도 선택할 수 있게 해줍니다. 싱글 채널의 EQ 세팅에서부터 드럼 키트를 위해 셋업된 채널 레인지까지 언제든지 인터널 라이브러리에 저장되고 리콜될 수 있게 해줍니다. 라이브러리는 USB로 익스포트하거나 USB로부터 임포트될 수 있으며 사용자만의 포터블 채널과 어떤 Vi 콘솔로도 쉽게 전송할 수 있는 프로세싱 요소 라이브러리를 구축하게 해줍니다.

전체 데스크 세팅이 익스포트되게 해주는 쇼 파일과는 독립적으로 이뤄집니다. 콘솔의 디폴트 라이브러리는 많은 공통 소스를 위한 공장 디폴트 라이브러리 아이템 선택션을 포함하고 있으며, 전체 디폴트 쇼를 리로도하는 것이 바람직하지 않을 때 콘솔을 디폴트 상태로 리세팅하는데 쓰이는 프로세싱 요소와 '플랫' 채널 세트도 가지고 있습니다.



콘솔이 카피 또는 페이스트 모드에 있으면, 노란색 바가 인풋 스크린 영역에 걸쳐 나타나며, 콘솔은 카피/페이스트 모드로 전환됩니다. 이 상태에서 서피스가 선택을 위해 사용됩니다. 이 모드들에서는 Vistonics 스크린으로부터의 채널 스트립 오디오의 컨트롤은 가능하지 않다는데 주의해야 합니다.

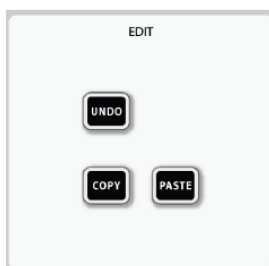
## 콘솔 컨트롤 키

컨트롤 서피스의 EDIT 키는 카피 와 페이스트 모드를 시작하는데 사용됩니다.

[COPY] 모드는 소스를 선택하는데 사용됩니다.

[PASTE] 모드는 데스티네이션을 선택하는데 사용됩니다.

[UNDO]는 이전 세팅을 복원하기 위한 페이스트 동작 후에 눌러질 수 있습니다. 이 작동을 하려면 페이스트가 스위치 오프 되기 전에 [UNDO]를 반드시 눌러야 합니다.



## 카피 & 페이스트 원칙

카피 모드에서는 원하는 아이템을 선택하는 것이 필요합니다. 아이템을 선택하면 아이템들을 클립보드로 옮깁니다. 하나 또는 여러 개의 채널이나 버스가 수집될 수 있으며, 동일한 채널 또는 버스 안으로부터 하나 또는 여러 개의 요소가 수집될 수 있습니다.

## 데이터 선택 & 인디케이터

### 풀 채널



[SEL]키를 눌러서 카피와 페이스트 모드 모두에서 풀채널을 선택할 수 있습니다. 풀 채널의 범위는 첫 번째 채널의 [SEL] 키를 홀드하고 마지막 채널의 [SEL]을 눌러 선택할 수 있습니다. 회색 채널 경계는 전체 채널 선택을 표시하기 위해 노란색 경계로 대체됩니다.



SEL 키는 카피 또는 페이스트 모드에서 솔로보다는 선택으로 기능한다는 것을 표시하기 위해 파란색으로 빛을 냅니다.



카피 모드에서는 기능 블록의 선택이 터치 필드를 누름으로써 전환될 수 있습니다. 전체 기능 블록이 선택되었다는 표시는 필드의 좌측 상단에 위치한 넓은 노란색 인디케이터로 보여줍니다.



파라미터 세트 또는 단일 파라미터가 이 블록으로부터 선택되면 작은 노란색 인디케이터가 디스플레이됩니다.



해당 VST 터치 영역을 터치하면 하나의 파라미터를 선택할 수 있습니다. 이 선택된 상태는 파라미터 레이블에서 노란색 텍스트로 표시됩니다. 모든 파라미터가 개별적으로 선택될 수는 없습니다. 어떤 경우에는 세트 중 하나가 터치되면 파라미터 세트가 자동으로 선택됩니다.



힌트: 터치 필드를 오래 프레스하면 개별 파라미터들이 선택될 수 있는 줌 모드에 들어갈 수 있습니다. 또는 정상적으로 터치 필드를 누르고 줌 모드에 들어감으로써 카피 모드를 활성화하기 전에 줌모드에 들어갈 수 있습니다.

채널 또는 버스 파라미터 카피 하기

[COPY]를 누르면 불이 들어옵니다.

채널 전체에 대해 [SOLO/SEL]을 눌러 채널 파라미터를 수집하거나, EQ같은 기능 그룹을 위한 터치필드를 누르거나 터치필드를 길게 눌러 줌 모드에 진입합니다.

파라미터가 클립보드에 카피됩니다

[PASTE]를 누르면 불이 들어 옵니다. [COPY]는 꺼집니다.

[SOLO/SEL]을 누르거나 채널 상의 임의의 VST 필드를 터치해 데스티네이션 채널을 선택합니다.

클립보드 내용은 즉시 선택된 채널로 카피됩니다.

[PASTE]를 다시 눌러 기능을 끝냅니다.

동일한 과정이 버스에도 쓰여질 수 있습니다. 기능 그룹이나 파라미터를 수집하려면 반드시 ALL BUSSES 페이더 페이지에 있어야 합니다.

올 채널 센드 레벨을 포함한 버스 매트 카피하기

[COPY]를 누르면 불이 들어 옵니다.

[SEL]로 버스 마스터를 선택합니다. 중앙 아웃풋 페이더 섹션(페이지 A-D)이나 ALL BUSSES 페이지에서 이뤄 집니다.

[PASTE]를 누르면 불이 들어 옵니다. [COPY]는 꺼집니다.

중앙 페이지에서 '인클루드 센드 레벨'을 활성화합니다(YES 선택)

[SEL]로 데스티네이션 버스를 선택합니다.

[PASTE]를 눌러 기능을 끝냅니다.



힌트: 버스 카피는 다른 버스 타입 사이에서 수행될 수 있습니다(AUX<>GRP, GRP<>AUX). 이 경우 AUX 센드의 오/오프 상태는 그룹 루팅 오/오프에 해당합니다.

채널과 버스 카피 모드에 포함되지 않은 파라미터

채널 전체, 버스 전체, 채널이나 버스 안의 인풋과 아웃풋 블럭을 카피할 때, 모든 파라미터가 카피되는 것은 아닙니다. 예를 들어, 하나의 채널 전체가 카피될 때, 인풋 패치, 게인, 인서트,다이렉트 아웃 세팅은 카피 되지 않습니다.

아래의 섹션은 SEL 버튼을 이용한 카피를 위해 채널 또는 버스 전체가 선택될 때 포함되지 않는 다양한 파라미터를 보여줍니다.



원하는 필드에서의 터치스크린을 길게 누르고 다양한 파라미터를 선택 또는 선택해제함으로써 채널 카피에 추가 파라미터들을 더하거나 카피로부터 파라미터를 뺄 수 있습니다.

채널 카피: SEL 버튼을 이용한 카피에 포함되지 않는 아이템

Input 1/2 switch

Input 1 & 2 patch

Mic Input Gain

All associated switches (48V, PAD, Phase Inv etc)

Insert Point – all aspects

Direct Output – all aspects

Fader and Mute

VCA & Mute Group Assignment

FX settings

버스 아웃 카피: SEL 버튼을 이용한 카피에 포함되지 않는 아이템

Output patch

Insert Point – all aspects

FX settings

인풋 채널에서 버스로의 AUX 센드 레벨(또는 그룹을 위한 루팅 스위치 스태터스)도 버스 매스트가 카피될 때 항상 카피가 됩니다. 그러나 센드를 페이스트 할지 {INCLUDE SEND LEVEL}키를 페이스트 모드에서 사용하지 않을지를 선택할 수 있습니다.

예: 'IN1 패치' 파라미터를 포함한 채널 전체 카피

[COPY]를 눌러 카미 모드에 진입합니다.

원하는 인풋 채널 상에서 [SOLO/SEL] 버튼을 눌러 클립보드로 선택합니다.

채널 스트립 상의 인풋 터치 필드를 길게 눌러(2초) 인풋 파라미터를 위한 줌모드에 들어갑니다. 트림, 필터, 딜레이 파라미터만을 미리 선택해야 합니다(노란색 텍스트로 표시)

IN1 터치필더의 인코더를 터치해(또는 인접한 VISTONICS 버튼을 눌러) 카피되는 아이템에 패치 파라미터를 추가합니다.

PASTE를 누르고 데스티네이션 채널을 선택해 패치 세팅을 포함하는 선택된 채널을 페이스트합니다.

FX 파라미터 카피 하기

4개의 내부 렉시콘 FX유닛 중 암의 하나로부터의 파라미터 세팅이 하나의 디바이스에서 카피돼 다른 디바이스로 페이스트될 수 있습니다.

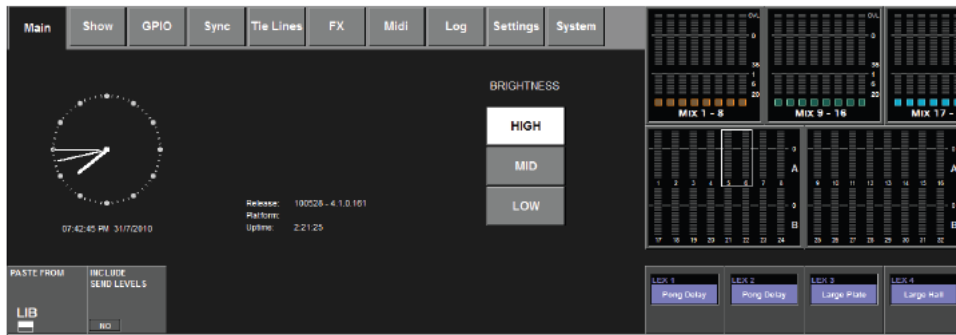


소스와 데스티네이션 유닛 선택을 쉽게 하기 위해서 4개의 FX 선택 스크린이 카피와 페이스 모드 모두에서 VISTONICS 스크린의 위쪽 섹션에 나타납니다. 이 선택은 FX 유닛 옆 관련 VISTONICS 스크린을 터치함으로써 이뤄집니다.

또는, FX 유닛이 채널 또는 버스에 할당돼 채널 또는 버스 스트립에서 보인다면, 소스와 데스티네이션 유닛은 채널 스트립 상의 FX 블록을 터치함으로 선택될 수 있습니다.

현재 활성화된 FX 타입에 연결된 파라미터만이 각 유닛을 위해 카피되고 페이스트 될 수 있습니다. 예를 들어, LEX1이 현재 스몰 홀 FX 타입에 세팅되어 있으면, LEX1이 카피선택이 된 경우, 스몰 홀 파라미터만이 카피됩니다.

세팅이 다른 유닛에 페이스트 될 때 타겟 유닛은 그 FX 타입을 스몰홀로 바꿀 것입니다. 그리고 스몰 홀 파라미터만이 페이스트될 것입니다. 타겟 FX 유닛안의 다른 28개의 FX타입 중 그 어떤 것도 자신의 세팅을 바꾸지 않습니다.



스트립 상에서 할당돼 보이는 상태에서 중앙 스크린에 있는 FX 선택 인코더를 사용하거나 채널 또는 버스 스트립 상의 FX 유닛 아이콘을 터치해 원하는 FX 유닛을 선택합니다.

파라미터가 클립보드로 카피됩니다.

[PASTE]를 누릅니다.

중앙 스크린의 원하는 FX 선택 인코더(또는 인접한 버튼)를 터치하거나,

타겟 채널이나 스트립 상의 터치필드를 누르거나,

타겟 채널 또는 버스 상의 [SOLO/SEL]을 눌러서 데스티네이션 FX 유닛을 선택합니다

클립 보드에 있는 FX 유닛 세팅은 데스티네이션 FX유닛에 즉시 카피됩니다.

-이 동작은 페이스 모드를 벗어나기전 [UNDO]를 눌러 취소될 수 있습니다.

-[PASTE]를 다시 눌러 기능을 끝냅니다.

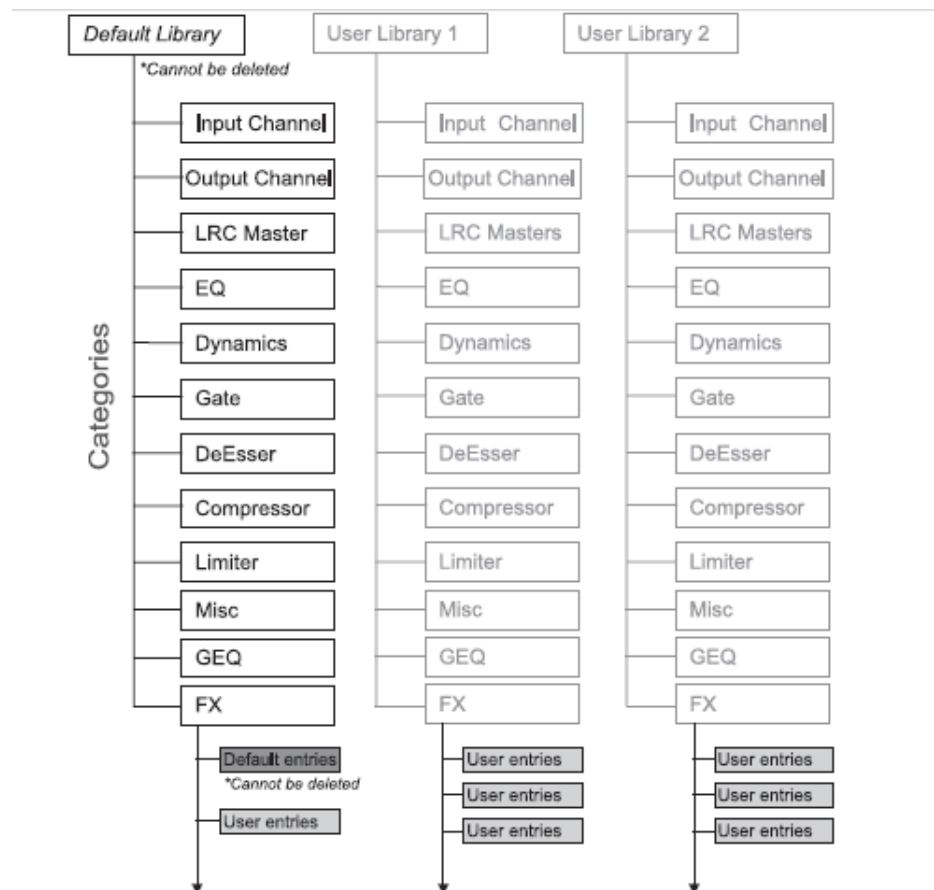
## 라이브러리

라이브러리 기능은 콘솔의 다양한 요소들(예: EQ 섹션, 다이내믹스 섹션 또는 채널 과 버스 전체)이 데스크로부터 카피되돼 라이브러리 시스템에 저장되도록 해줍니다. 나중에 및 아이템들은 라이브러리로부터 콘솔상의 데스티네이션 채널 또는 버스로 불러와 페이스트될 수 있습니다.

전체 라이브러리 또는 개별 엔트리를 USB로 익스포트할 수 있는 기능은 콘솔로부터 저장된 아이템을 추출해 나중에 다른 콘솔로 임포트할 수 있게 해줍니다.

라이브러리 시스템은 콘솔의 내부 플래시 드라이브에 상주하는 폴더 시스템으로 구성됩니다. 폴더 구조는 최상위 레벨 폴더를 포함하도록 프리셋되어 있으며, 최상위 폴더 안에 라이브러리 안에 저장될 수 있는 다양한 타입의 기능에 상응하는 카테고리 불리는 서브 폴더가 존재합니다. (예: EQ, 다이내믹스, 채널 등)

각 카테고리 안에는 엔트리로 불리는 실제 라이브러리 세팅이 저장됩니다. 폴더의 구조와 이름은 고정되어 있으며 수정할 수 없습니다. 폴더 구조는 다음과 같습니다.



## 디폴트 라이브러리

콘솔은 미리 설치된 디폴트 라이브러리와 함께 제공됩니다.

디폴트 라이브러리는 다양한 공통 애플리케이션을 위한 공장 프리셋을 포함하고 있습니다. 이 공장 디폴트 라이브러리 엔트리는 읽기전용이며 삭제되지 않습니다.

디폴트 라이브러리의 디폴트 엔트리는 특별한 업데이트 과정을 통해 업데이트되도록 존재합니다. 새로운, 수정된 또는 추가적인 엔트리들은 공장으로부터 계속 릴리스됩니다. 업데이트는 웹 다운로드를 통해 할 수 있으며 USB에 카피돼 콘솔로 전송될 수 있습니다. 콘솔의 정기적인 소프트웨어 업데이트의 일부일 수 있습니다.

새로운 엔트리는 읽기 전용 공장 디폴트 엔트리와 같이 디폴트 라이브러리에 저장될 수 있습니다. 또는 하나 또는 그 이상의 새 라이브러리가 생성될 수 있으며 이때는 새 라이브러리는 사용자가 저장한 엔트리를 포함하게 됩니다.

## 사용자 라이브러리

디폴트 라이브러리 외에도 필요시 원하는 만큼의 새 라이브러리가 생성될 수 있습니다. 새로운 빈 라이브러리가 생성되거나 기존의 디폴트 라이브러리가 SAVE AS 버튼을 이용해 복사될 수 있으며, 공장 디폴트 엔트리도 포함하는 새로운 라이브러리가 생성될 수도 있습니다. 새로운 빈 라이브러리가 생성될 때, 폴더 구조만이 생성됩니다. 라이브러리 자체는 엔트리를 포함하고 있지 않으며 사용자에게 의해 채워져야 합니다.

생성될 수 있는 라이브러리 또는 엔트리의 수에 대한 유일한 제한은 콘솔의 디스크 가용 공간입니다. 그러나 각 라이브러리 엔트리의 파일 크기는 매우 작습니다. (하나의 채널 엔트리에 대해 일반적으로 100Kb 이하)

데이터 관리를 쉽게 하기 위해 사용자는 콘솔에 자신만의 라이브러리를 만들고, 개인 세팅으로 채운다음, 자신의 USB에 익스포트하는 것이 권장됩니다. 라이브러리는 다음 콘솔로 임포트될 수 있으며, 필요시 추가되거나 다시 익스포트될 수 있습니다(라이브러리 익스포트/임포트 하기 참조)

## 카테고리

카테고리의 리스트는 전 페이지의 다이어그램에서 볼 수 있습니다. 라이브러리 구조 안의 카테고리는 미래 정의되며 사용자에게 의해 변경될 수 없습니다.

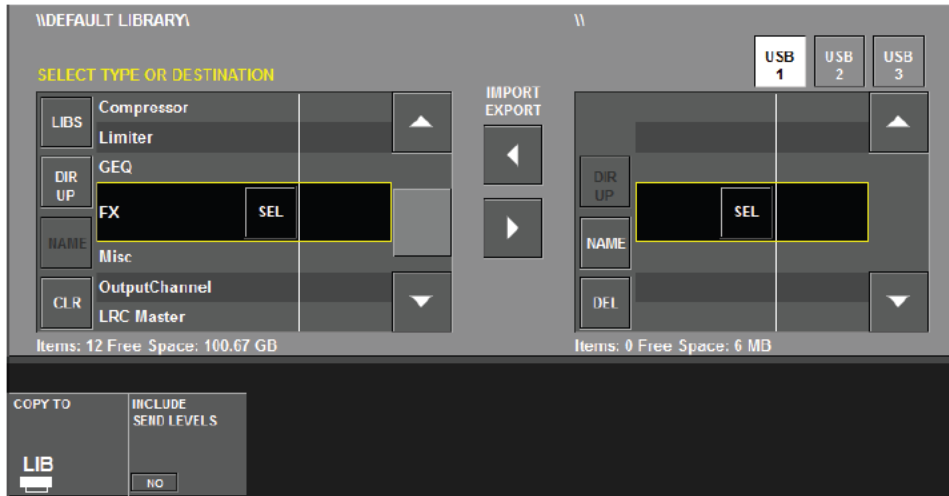
카테고리를 가진 아이템만 라이브러리에 저장된다는 것에 주의해야 합니다. 모든 타입의 파라미터를 라이브러리에 저장하는 것은 불가능합니다. 예를 들어, 인풋 스테이지(게인, PAD등) 또는 채널 스트립의 AUX 센드 파트를 위한 카테고리는 없습니다. 따라서 이 파라미터들은 인풋채널 카테고리를 사용하는 전체 채널 스트립의 일부로서가 아니라면 라이브러리에 저장될 수 없습니다.

## 기타 카테고리

대부분의 카테고리는 같은 이름의 콘솔기능에 직접 대응하지만 기타 카테고리에는 대해서는 더 많은 설명이 필요합니다.

이 카테고리는 채널 또는 버스 파라미터의 조합을 저장하기 위해 존재합니다. 현재, EQ와 다이내믹스 조합만이 기타 카테고리에 저장될 수 있지만, 향후 소프트웨어 업데이트를 통해 자신의 고유 카테고리를 가지지 않는 다양한 채널 파라미터 또는 그 조합 어떤 것이라도 저장할 수 있도록 업데이트 될 것입니다.

## 라이브러리 네비게이션과 관리



라이브러리 상에서 조작을 수행하기 위해서는 COPY TO LIB 페이지 또는 PASTE FROM LIB 페이지가 열려야 합니다. 이를 위해서는 vstonics 스크린의 위쪽 섹션의 좌측 하단에 있는 {LIB}키 후에 [COPY] 또는 [PASTE]를 눌러야 합니다.

타이틀 정보: WWW로 시작하는 스크린의 좌측상단에 텍스트 라인은 항상 어떤 라이브러리와 카테고리가 현재 선택되었는지를 나타냅니다.

{LIBS}는 라이브러리가 현재 카테고리나 엔트리 레벨을 디스플레이하고 있는지에 상관 없이 라이브러리 폴더 구조의 맨위로 점프합니다. 맨 위에 위치해 있을 때 {LIBS}를 누르면 라이브러리 레벨은 이전에 선택된 카테고리 레벨로 다시 돌아가게 됩니다.

{DIR UP}은 한번 누를 때마다 라이브러리 폴더 시스템을 한 스텝씩 이동시킵니다. 라이브러리(맨 위)/ 카테고리/엔트리(맨 아래) 3개의 레벨이 있습니다.

{SEL} 선택 바에 위치해 있는 이 버튼은 다음 레벨로 드릴 다운하는데 쓰입니다. 최상위 LIBS 레벨에서 {SEL} 버튼은 하이라이트된 라이브러리가 로드되도록 선택합니다. 현재 로드된 라이브러리는 이스트에서 노란색 텍스트로 디스플레이되고 있는 이름에 의해 표시됩니다.

{NAME}은 QWERTY 자판을 열어 현재 하이라이트된 라이브러리 또는 엔트리의 이름이 편집되도록 합니다. 카테고리 네임은 편집될 수 없으며 {NAME} 버튼은 이 레벨에서 그레이아웃됩니다.

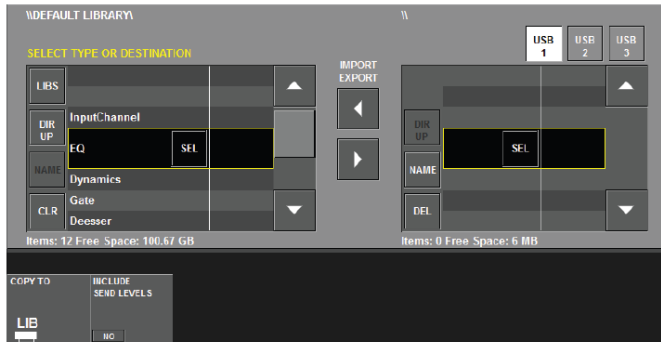
{DEL}는 현재 하이라이트된 라이브러리 또는 엔트리를 삭제합니다. 카테고리 레벨 폴더는 삭제될 수 없기 때문에 {DEL} 버튼은 카테고리 레벨 안에 있을 때 {CLR} 버튼으로 변합니다. {CLR}를 누르면 카테고리 내의 모든 엔트리가 삭제됩니다. 확인 대화 상자가 모든 삭제 또는 해제 동작 전에 디스플레이됩니다.

SAVE AS 버튼: 최상위 라이브러리 레벨에서만 디스플레이됩니다. 현재 로드된 라이브러리의 카피를 새 이름으로 저장합니다. QWERTY자판이 열려 새 이름이 편집될 수 있는 상태가 됩니다.

NEW 버튼: 최상위 라이브러리 레벨에서만 표시됩니다. 디폴트 네임 newLib\_x로 새로운 빈 라이브러리를

생성합니다. 새 라이브러리는 폴더 구조만 포함하고 있으며 엔트리는 갖고 있지 않습니다.

라이브러리에 카피하기



EQ를 라이브러리에 카피하기

-데스크 상의 [COPY]를 누릅니다.

-중앙 스크린의 "COPY TO" 필드에 있는 {LIB}키를 누릅니다.

-인풋 또는 아웃풋 채널 스트립 상의 EQ 터치필드를 누릅니다. 라이브러리는 자동으로 EQ라이브러리로 변경됩니다

-새로운 라이브러리 아이템이 newItem\_x의 이름으로 EQ 카테고리 안에 자동으로 저장됩니다.

-<NAME>을 눌러 QWERTY 자판능 열고 새 아이템을 리네임합니다.

-데스크 상의 [COPY]를 눌러 콘솔을 정상동작상태로 돌립니다.

라이브러리로부터의 페이스트

라이브러리로부터 EQ 페이스트 하기

-데스크 상의 [PASTE]를 누릅니다.

-중앙 스크린 "PASTE FROM" 필드에 있는 {LIB}를 누릅니다.

#### 방법 1

-원하는 라이브러리/EQ와 원하는 라이브러리 엔트리를 리스트에서 선택합니다.

-[SEL] 또는 데스티네이션 채널 상의 EQ 터치필드를 눌러 이퀄라이저 세팅을 그 채널로 로드되게 합니다.

주: 데스티네이션 채널 상에서 어떤 터치필드를 누를것인가는 중요하지 않습니다. 시스템이 EQ가 라이브러리로 부터 선택되어졌다는 것을 이미 알고 있기 때문에, 시스템은 어떤 채널로 페이스트를 할 것인지만 알면 됩니다.

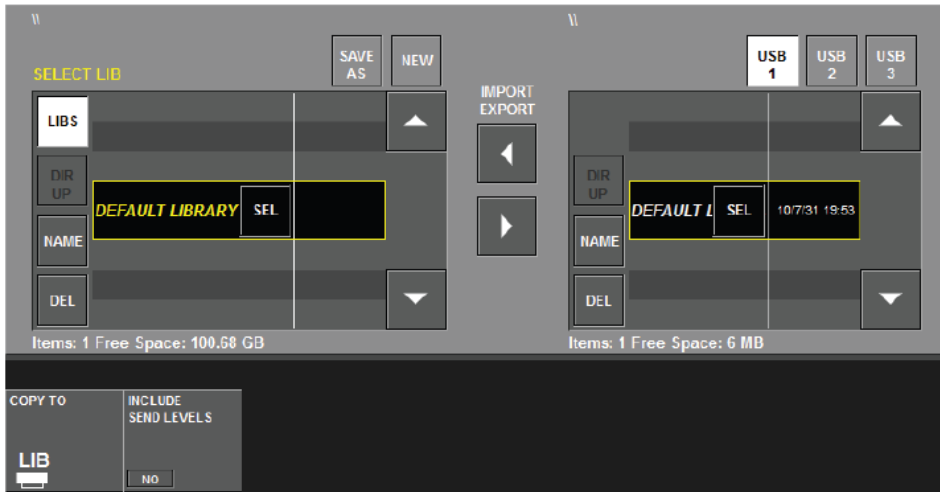
#### 방법 2

-인풋 또는 아웃풋 채널 스트립 상의 EQ필드를 누릅니다. 노란색 마커가 터치필드 경계 안에 나타나 선택을 표시해줍니다.

라이브러리는 자동으로 EQ라이브러리 카테고리로 변경되며 사용가능한 EQ 엔트리가 보이게 됩니다.

-중앙 스크린 상의 라이브러리 리스트 안에 있는 <LOAD>를 눌러 데스크에 EQ를 로드합니다.

## 라이브러리 익스포트와 임포트



USB 메모리 장치가 콘솔의 USB포트 중 하나로 인서트되면 위의 그림처럼 추가 창이 라이브러리 페이지의 오른쪽에서 보이게 됩니다.

이 오른쪽 창은 USB메모리 장치의 내용을 보여주며, 라이브러리가 저장되어 있지으면 초기상태는 비어있을 것입니다. {USB 1-3} 버튼은 하나 이상의 저장장치가 연결될 때 원하는 메모리 장치를 선택하는데 사용됩니다.

### 엑스포팅

#### 전체 라이브러리

라이브러리를 USB 메모리 장치로 익스포트하기 위해서는 {LIBS}버튼을 눌러 콘솔의 내부 라이브러리 구조의 맨 위로 옮겨 간 다음 {SCROLL ARROW}버튼을 이용해 커서를 왼쪽 창의 원하는 라이브러리 상에 위치시킵니다.

두 창 사이의 {RIGHT ARROW}을 눌러 선택된 라이브러리를 USB메모리 장치로 익스포트합니다.

라이브러리를 익스포트하면 USB 스틱에 라이브러리로 불리는 새로운 폴더가 생성되고 전체 라이브러리 폴더 구조가 USB 스틱의 그 폴더로 카피됩니다.

폴더 구조는 외부 컴퓨터와 아카이브/백업 목적으로 만들어진 카피에서 나중에 살펴볼 수 있습니다.

## 엔트리

개별 엔트리를 USB스틱으로 익스포트하려면, 전체 라이브러리 폴더 구조가 이미 스틱 상에 존재해야 합니다.

{DIR UP} 또는 {SEL}버튼을 이용해 내부 라이브러리와 USB 스틱 모두에 있는 커서를 같은 레벨을 보여주는 엔트리로 위치시킵니다.

## 임포트

USB 스틱으로부터 라이브러리 또는 엔트리를 임포트하려면, 커서 {SCROLL DOWN}버튼을 이용해 오른쪽 창에 있는 USB 상의 원하는 라이브러리를 선택합니다.

그 다음 창사이의 {LEFT-ARROW}버튼을 눌러 선택된 라이브러리를 콘솔로 카피합니다.

대화상자가 나타나 카피 조작의 진행상황을 보여줍니다.



## SOUNDCRAFT Vi1™ 특징과 사양

### 오디오 채널

동시 믹싱 채널의 최대 수

Soundcraft Vi1 스탠드얼론: 32 마이크/라인 + 4 AES + 2 S/PDIF + 8 fx RETURNS= 46

스테이지박스 포함 Soundcraft Vi1: 64

### 인서트 포인트

24 인서트 센드/리턴 페어가 구성될 수 있으며(가용 I/O사용) 64 인풋 또는 27 아웃풋 채널 어디에도 할당 가능합니다.

### 다이렉트 아웃풋

모든 인풋 채널은 충분한 I/O가 사용가능하다면 내부 버스 루팅에 추가로 다이렉트 아웃풋을 가질 수 있습니다. (예: 64CH 광학 MADI 카드, 아래 참조)

### 버스

24 GRP/AUX/매트릭스, 메인 LCR 믹스와 LR 솔로 버스

\*최대 8개의 매트릭스 아웃풋이 구성될 수 있습니다.

### I/O 역량

다음의 I/O가 이용가능하며 필요시 어떤 채널 인풋, 다이렉트 아웃풋, 버스 아웃풋 또는 인서트 포인트로 배치될 수 있습니다.

### 콘솔 인풋 과 아웃풋

32 analogue mic/ line inputs

1 Talkback Mic input (컨트롤 서피스에 장착됨)

2 pairs of AES/EBU inputs (= 4 channels)

1 S/PDIF input (= 2 channels)

24 Bus Line outputs

3 Master Line outputs (L, R, C)

2 sets of Monitor outputs ( Main L, R, C; ALT L, R)

2 pairs of AES/EBU outputs (= 4 channels)

1 S/PDIF output (= 2 channels)

### 옵셔널 카드

스테이지 박스 연결 또는 피드를 리코딩하기 위한 광 SC 커넥터 또는 Cat5를 통한 64CH MADI IN.

### MIDI

컨트롤 서피스 후면의 1 MIDI 인풋과 1 MIDI 아웃풋

## 채널 프로세싱

### 인풋

Analogue gain (remote control of local or stage box mic preamp)

Digital Gain Trim (+18/-36dB)

Delay (0-100ms)

HPF, LPF (variable 20-600Hz and 1-20kHz)

4-band fully parametric EQ, shelf mode on HF/LF.

Compressor (variable threshold, attack, release, ratio, makeup gain with 'auto' mode)

Limiter (variable threshold, attack, release)

Gate or De-Esser. Gate switchable to ducker.

Insert point for external processing.

Pan – LR or LCR switchable.

Direct Output, patchable to any I/O and with selectable tap-off point.

### 아웃풋

HPF (variable 20-600Hz)

4-band fully parametric EQ, shelf mode on HF/LF.

Compressor

Limiter

Delay (0-1sec)

Insert point for external processing.

Pan (Output bus to LCR) – LR or LCR switchable.

Graphic EQ 1/3-octave

할당가능한 Lexicon Multi-FX processors x4

## 컨트롤 서피스

### 인풋

최대 64 인풋에 액세스 할 수 있게 해주는 4개의 고정, 5개의 사용자 구성이 가능한 레이어에서 전환가능한 16 인풋 페이더

Widescreen Vistronics™ 채널 스트립 인터페이스, 컨트롤 16 인풋 채널 .

페이더 트레이는 자동으로 움직이는 페이더, 뮤트, 솔로, 아이솔레이트, 그리고 (사용자 정의) 스위치를 포함합니다.

인풋 레벨 과 게인 리덕션 미터는 각 페이더 위에 위치합니다.

인풋 페이더는 8 VCA (컨트롤 그룹) 매스터 그리고/또는 4개 뮤트 그룹에 할당될 수 있습니다.

인풋 페이더는 전환가능한 'FOLLOW SOLO' 기능을 이용해 모든 24 그룹/AUX/매트릭스 아웃풋을 컨트롤하기 위해 전환될 수 있거나 개별 AUX 센드 믹스를 컨트롤할 수 있습니다. Soundcraft FaderGlow는 페이더가 인풋을 컨트롤하지 않을 때 확실하게 표시를 합니다.

### 아웃풋

8개의 할당가능한 아웃풋 페이더, 2개의 전용 LR과 C 매스터 페이더, 16개의 할당가능한 로터리 아웃풋 페이더. 아웃풋 페이더는 Soundcraft FaderGlow를 이용해 컬러코드됩니다.

아웃풋 페이더는 8개의 VCA(컨트롤 그룹) 매스터 그리고/또는 4개의 뮤트 그룹에 할당될 수 있습니다.

기타

빠른 조절과 셋업을 위한 채널의 임시 링크용 갱 모드

뮤트 그룹과 VCA 그룹 할당을 위한 컨트롤

버스 센드로의 VISTONICS 열 할당을 위한 컨트롤(채널 파라미터가 VISTONICS로 선택되지않았을 때)

스냅샷 오토메이션 컨트롤

토크백과 오실레이터 컨트롤

모니터 아웃풋 레벨, 폰 레벨, 솔로 트림, 블렌드 레벨을 위한 컨트롤

카피 & 페이스트 컨트롤

# Soundcraft Vi1™ 사양

## Frequency Response

Stagebox Mic input to Line output +0/-1dB, 20Hz-20kHz

AES/EBU In to AES/EBU Out +0/-0.2dB, 20Hz-20kHz

## T.H.D. & Noise

22Hz-22kHz <0.01% @ 1kHz

Local Mic In (min gain) to Local Line Out <0.003% @ 1kHz

Stagebox Mic In (min gain) to Local Line Out <0.020% @ 1kHz

Local Line In to Line Out <0.003% @ 1kHz

Mic Input E.I.N. <-126dBu (150 Ohm source)

22Hz-22kHz bandwidth, unweighted

Residual Noise -95dBu

Stagebox line output; no inputs routed, Mix fader @0dB

CMRR 80dB @ 1kHz

Stagebox Mic input

Sampling Frequency 48kHz

## Latency

Stagebox Mic Input to Local Line output < 2ms @48kHz

AES/EBU Input Sample Rate 32-108kHz (with SRC enabled)

DSP resolution 40-bit floating point

## Internal clock

Accuracy < +/-50ppm

Jitter < +/-5ns

External Sync BNC Wordclock in, out

## Input & Output Levels

Mic Inputs +23dBu max

Line Inputs +22dBu max

Line Outputs +22dBu max

Nominal Operating Level 0dBu (-18dBFS)

## Input & Output Impedances

Mic Inputs 2k $\Omega$

All other analogue Inputs >10k $\Omega$

Line Outputs <75 $\Omega$

AES/EBU Outputs 110 $\Omega$

Oscillator 20Hz to 20kHz/Pink/White Noise, variable level

Channel HP filter 20Hz-600Hz, 18dB per octave

Channel LP filter 1kHz-20kHz, 18dB per octave

EQ (Inputs and bus Outputs) HF: 20Hz-20kHz, +/-18dB, Q= 0.3-8.7 or shelving

Hi-Mid: 20Hz-20kHz, +/-18dB, Q=0.3-8.7

Lo-Mid: 20Hz-20kHz, +/-18dB, Q=0.3-8.7

LF: 20Hz-20kHz, +/-18dB, Q= 0.3-8.7or shelving

Metering Internal 10-segment LED bargraphs plus 4-segment gain reduction meters for all inputs and Outputs.

Peak hold variable from 0-2s.

Mains Voltage operating range 90-264V, 47-63Hz, autoranging

Mains Power Consumption

Vi1 Console: 155W

Weights (without flightcases)

Vi1 Console: 35kg (77lb)

Operating Temperature Range 0°C - 45°C (32°F - 113°F)

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

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



## Vi1 FX 프로세서

### 일반사항

Soundcraft Vi1은 4개의 강력한 렉시콘 이펙트 프프세싱 유닛과 27개의 하이 퀄리티 BSS 30 밴드 그래픽 이퀄라이저를 가지고 있습니다.

### 렉시콘 이펙트

각 이펙트 유닛은 어떤 아웃풋/메인 매스터 버스 또는 인풋 채널로 인서트되거나 AUX 센드로부터 피드돼 FX 리턴으로 인풋 채널에 패치될 수 있습니다.

각 FX 유닛은 최대 30개의 다른 전문적인 렉시콘 이펙트를 지원합니다.

이펙트 파라미터는 서피스 상에 위치한 Widescreen Vistronics 스크린을 통해 FX가 인서트되거나 패치되는 곳에 따라 쉽게 변경될 수 있습니다. 추가적으로, 파라미터는 메인 메뉴의 FX 오버뷰 페이지에서 보거나 변경될 수 있습니다.

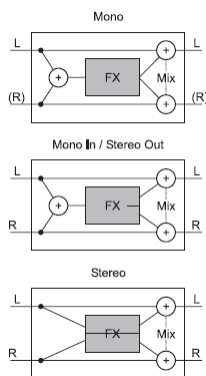
4개의 이펙트 유닛으로부터의 모든 파라미터, 모든 이펙트 타입을 위한 모든 파라미터는 데스크 스냅샷에 저장됩니다.

### BSS 그래픽 이퀄라이저

27 BSS 30-밴드 그래픽 이퀄라이저는 영구적으로 24개의 아웃풋 버스와 3개의 메인 매스터에 할당돼 있습니다. GEQ로부터의 모든 파라미터는 데스크 스냅샷에 저장됩니다.

### 렉시콘 이펙트 포맷

선택되는 이펙트 타입에 따라, FX 프로세서는 내부적으로 다음 3개의 포맷 중 하나로 작동합니다.



FX 프로세서는 항상 스테레오 인풋과 아웃풋을 가집니다. FX 타입이 모노 인풋만 요구하면 왼쪽과 오른쪽 시그널은 합쳐집니다. FX타입이 모노 시그널만 아웃풋하면 아웃풋 시그널은 왼쪽과 오른쪽 아웃풋 모두에 배분됩니다.

믹스 파라미터는 원래(DRY) 시그널과 이펙트(WET) 시그널의 비율을 조절합니다.

## FX 오버뷰 페이지

오버뷰 페이지에서 모든 FX 프로세서는 동시에 보여지고 조절될 수 있습니다. 조절을 위해 사용가능한 파라미터는 선택되는 FX의 타입에 의존하게 됩니다. 이펙트와 관련된 컨트롤에 대한 설명은 이 장의 11페이지에서 시작되는 섹션에 있습니다. FX 오버뷰 페이지에 들어가려면 [MENU]를 누르고 FX 탭을 선택하십시오.

박스 상의 하얀 색 수직 바는 할당 모드를 나타냅니다: 인서트 모드에서는 하얀색 바가 안에 있습니다.(아래 예 LEX1=채널 인서트, LEX2=마스터 인서트). 패치 모드에서는 흰색 바가 밖에 있습니다(아래 예 LEX3=패치). 바는 둘 다 밖에 있거나 둘 다 안에 있어야 합니다.

하얀색 수직바는 모노 또는 스테레오 포맷이 사용되고 있으면 각각 FX 프로세서를 위한 표시를 합니다. 아래의 예에서 LEX1은 스테레오 포맷에 있으며 다른 모든 것들은 모노 포맷에 있습니다.



힌트: FX 프로세서의 할당은 볼 수 있지만 이 페이지로부터 변경될 수는 없습니다.

어떤 FX 프로세서라도 할당하기 전에 어느 프로세서가 자유로운지 알아내기 위해 이 페이지를 보아야 합니다. 다른 어떤 곳에서 사용하기 위해 프로세서의 할당을 해제해야 한다면 사용자는 새 위치에 리패칭하기 전에 모든 패치를 할당해제하는 것이 중요합니다.

## 스냅샷 통합

4개의 프로세서 각각을 위한 이펙트 타입으로부터의 모든 파라미터는 콘솔 스냅샷에 저장됩니다. 베이직 임플리멘테이션에서 4개의 FX 프로세서 각각은 완전 아이슬레이션됩니다.

## TAP

TAP 템포(키 누르기를 사용한 템포 싱크)를 제공하는 각 이펙트에 대해, 좌측 하단의 키가 TAP 버튼으로 사용됩니다.

## F1-6 키를 FX TAP TEMPO로 할당하기

라이브 상황에서는 콘솔 서피스에서 항구적으로 쉽게 접근할 수 있는 큰 버튼으로부터 TAP 기능을 쉽게 컨트롤할 수 있다는 것이 큰 도움이 된다. 모니터 섹션 아래 커다란 F1-6키가 이 목적으로 사용됩니다.



버추얼 핀(VGPI와 VGPO)은 F키와 F키 LED를 콘솔의 내부기능에 할당하는데 사용됩니다.

현재 4개 렉시콘 FX 유닛 중 임의의 것의 버튼을 F1-6 키를 할당해 리모트 컨트롤 하는 것이 가능합니다.

렉시콘 유닛으로부터의 템포 시그널은 현재 템포의 표시하기 위해 F키 LED로 할당될 수 있습니다.

#### TAP 기능으로의 F키 할당 변경

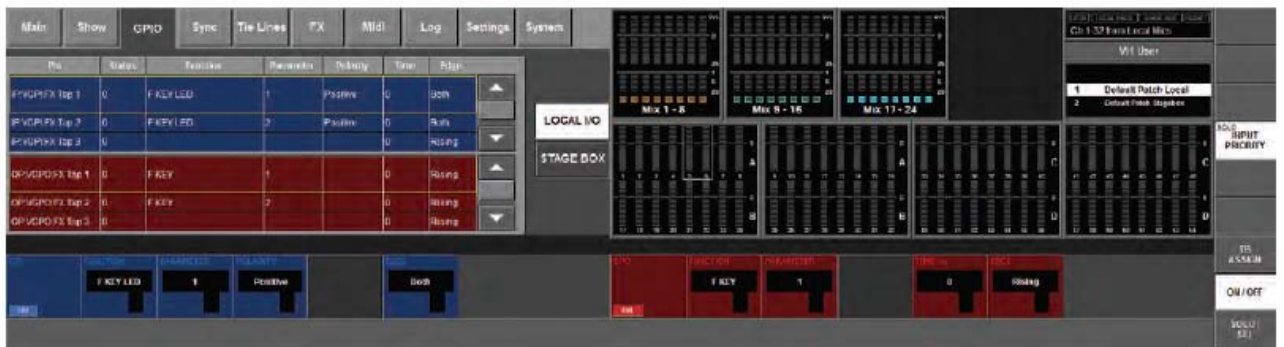
첫번째 두 렉시콘 유닛 LEX1과 LEX2는 디폴트로 F1과 F2에 할당된 딜레이 버튼을 가지고 있습니다. 이 세팅이 읽기 전용의 공장 디폴트 쇼안에 저장되기 때문입니다.

더 많은 FX 유닛의 TAP 기능을 F키로 할당하기 위해서는 다음과 같이 진행합니다.

-[MENU]버튼을 누르고 {GPIO} 메뉴 탭을 선택합니다.

-{LOCAL I/O} 버튼을 확실하게 선택하고 인풋과 아웃풋 섹션을 VGPI와 VGPO 핀 세팅까지 스크롤해 내려갑니다. LEX3을 위해서는 VGPI LEX TAP3과 VGPO LEX TAP3을 선택합니다.

- 아래 그림에서 보여지는대로 VGPI와 VGPO를 위한 파라미터를 세팅하고 인풋과 아웃풋이 스위치 온되었는지 확인합니다.



다른 FX 유닛에 대해서도 비슷한 과정이 적용됩니다. 모든 4개의 FX 유닛은 이 방법을 이용해 F1-6 버튼 어떤 것에도 할당될 수 있습니다. 세팅은 현재 쇼를 세이브하면 저장됩니다.

FX MFHTPTJ GKFEKD

Vi1은 FX 프로세서를 패치하는 3가지 다른 방법을 지원합니다.

-인풋 채널에 인서트

-버스 마스터에 인서트

-FX 리턴으로 패치

채널 인서트

이 모드는 채널 이펙트를 위해사용됩니다.



인풋 채널안에 FX 프로세서 인서트

원하는 인풋 채널을 위한 채널의 <PAN> 영역을 터치합니다.

[INSERT]키를 눌러 인서트 풀 선택 페이지를 엽니다.

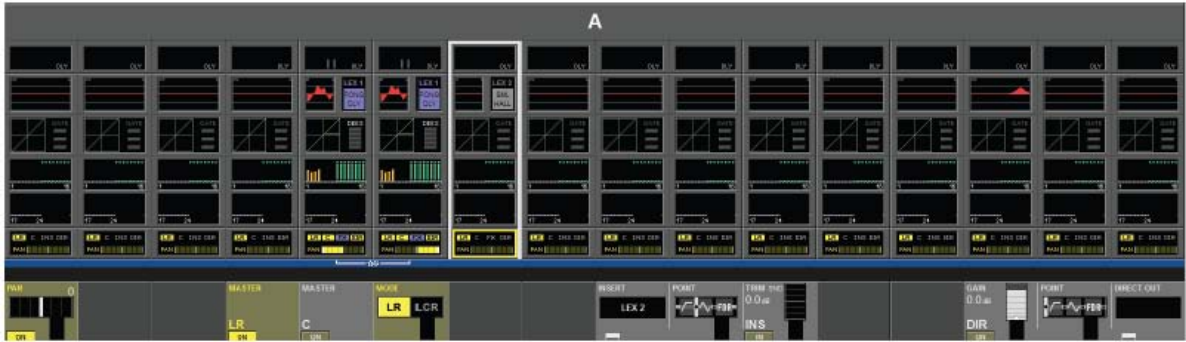
원하는 FX 프로세서를 선택합니다. 프로세서가 사용중이면, 대화상자가 나타나 프로세서를 현재 위치에서 이동할지를 묻습니다.



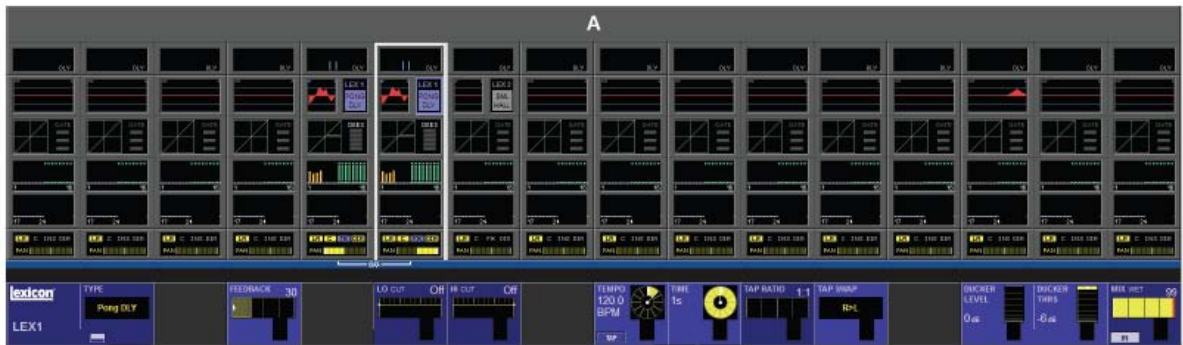
<EXIT>키를 누르면 아래와 비슷한 페이지로 돌아갑니다.

스크린의 EQ 영역이 이제 FX 프로세서 아이콘과 공유된다는 점을 유의하십시오.

<PAN> 영역을 누르면 스크린이 정상 디스플레이 모드로 돌아 갑니다.



FX 프로세서는 스크린 상의 FX 프로세서 아이콘을 눌러 조절합니다. 조절을 위해 이용가능한 파라미터는 선택되는 FX의 타입에 의존합니다. 이펙트와 연계된 컨트롤에 대한 설명은 이 장의 13 페이지에서 시작되는 섹션에 있습니다.



## AUX 마스터 인풋

이 작동 모드는 리턴 시스널을 위한 인풋 채널을 루스하게 하지 않으면서 리버브 이펙트를 사용하는 세련된 방법입니다.

이 모드에서 FX 프로세서는 AUX 마스터에 insert되며, AUX 마스터는 메인 마스터에 할당됩니다. (LR)



FX의 인풋 게인은 insert 센드 트림 컨트롤로 조절가능하며 이펙트 양은 마스터 페이더로 조절 가능합니다.



힌트: AUX 마스터를 FX 리턴처럼 사용할 수 있습니다. FX 유닛으로부터의 아웃풋 상에서 사용될 수 있는 EQ와 다이내믹스가 있기 때문입니다. (insert 포인트를 프리 프로세싱으로 세팅해야 합니다)

AUX 마스터 버스에서 FX 프로세서 insert 하기

[BUSSES 1-16] 또는 [BUSSES 17-24]를 누릅니다.

원하는 AUX 버스 상의 <PAN> 영역을 누릅니다.

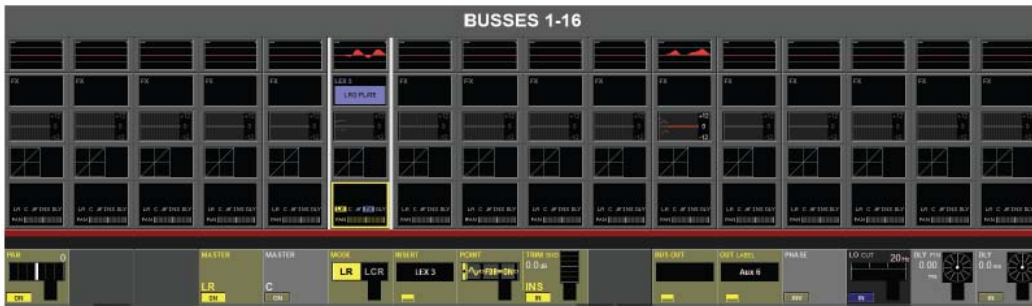
[INSERT] 키를 눌러 insert 풀 선택 페이지를 엽니다.



<FX> 버튼을 누르면 FX 선택 옵션이 열립니다.

원하는 FX 프로세서를 선택합니다. 프로세서가 사용중이면, 대화상자가 현재의 위치로부터 이동할 것인지를 묻습니다.

<EXIT>버튼을 눌러 아래와 비슷한 페이지로 들어갑니다. FX 프로세서가 AUX에 할당될 때 FX 프로세서 아이콘이 스크린의 FX영역에 나타나는 것에 유의하십시오.



{LR}을 눌러 FX 신호를 메인 마스터 버스에 루팅시킵니다.

FX 아웃풋 상의 EQ와 다이내믹스를 사용하기 위해 인서트 {POINT}를 선택 프리 프로세싱합니다.

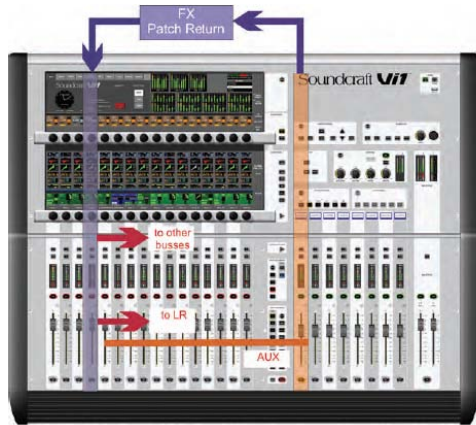
<PAN>영역을 눌러 스크린을 정상 디스플레이 모드로 돌립니다.

FX 프로세서는 스크린 상의 FX 프로세서 아이콘을 눌러서 조절될 수 있습니다. 조절을 위해 사용가능한 파라미터는 선택되는 FX의 타입에 의존하게 됩니다. 이펙트와 연계된 컨트롤에 대한 설명은 이 장 11페이지에서 시작하는 섹션에 있습니다.



## 채널 섹션 내 리턴

리버브 이펙트를 위한 전형적인 작동입니다. AUX 마스터의 아웃풋은 FX 유닛의 인풋에 패치되며, FX 유닛의 아웃풋은 모노 또는 리버브 내용을 메인 마스터나 다른 데스티네이션으로 믹스하는 2개의 페어된(스테레오) 인풋 채널에 패치됩니다.

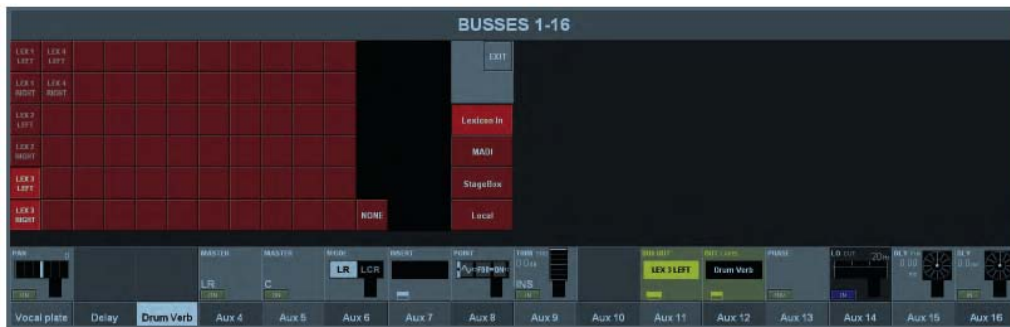


AUX 마스터로부터 인풋섹션으로 FX 프로세서를 패치하려면,

[BUSSES 1-16] 또는 [BUSSES 17-24]키를 누릅니다.

원하는 AUX 마스터 버스 상의 <PAN> 영역을 누릅니다.

[BUS OUT]키를 눌러 아웃풋 패치 페이지(그림 21-12 참조)를 엽니다. <LEXICON IN>을 눌러 FX 선택옵션을 엽니다.



AUX 버스가 모노이면, 사용자는 레프트와 라이트 렉시콘 패치를 둘다 선택해야 합니다.

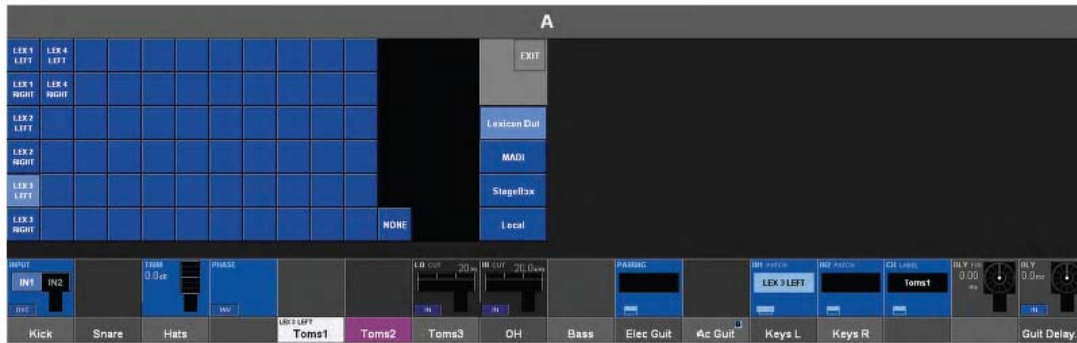
AUX 버스가 스테레오이면, 사용자는 레프트 버스 아웃을 레프트 렉시콘 인으로 패치하고 라이트 버스를 라이트 렉시콘 인으로 패치해야 합니다. (라이트 버스는 이경우에 자동으로 패치됩니다)

원하는 FX 프로세서를 선택합니다. 프로세서가 사용중이면, 현재 위치로부터 프로세서를 이동할지를 묻는 대화상자가 뜹니다. <EXIT>를 누릅니다.

고정 페이더 페이지 [A],[B],[C] 또는 [D]키를 눌러 원하는 인풋 채널 बैं크를 선택합니다.

원하는 인풋 채널 상에서 <INPUT> 영역을 누릅니다.

[IN1 PATCH]를 눌러 인풋 패치 페이지를 엽니다(그림 21-13 참조). <LEXICON OUT>을 눌러 FX 선택 옵션을 엽니다.



원하는 FX 프로세서를 선택합니다. 프로세서가 사용중이면, 현재 위치로부터 프로세서를 이동할지를 묻는 대화상자가 뜹니다. <EXIT>를 누릅니다.

## FX 타입

4개의 FX 프로세서의 각각에 대해서 개별 FX 타입이 선택될 수 있습니다.

FX 타입은 다음의 카테고리로 나뉩니다.

-REVERB

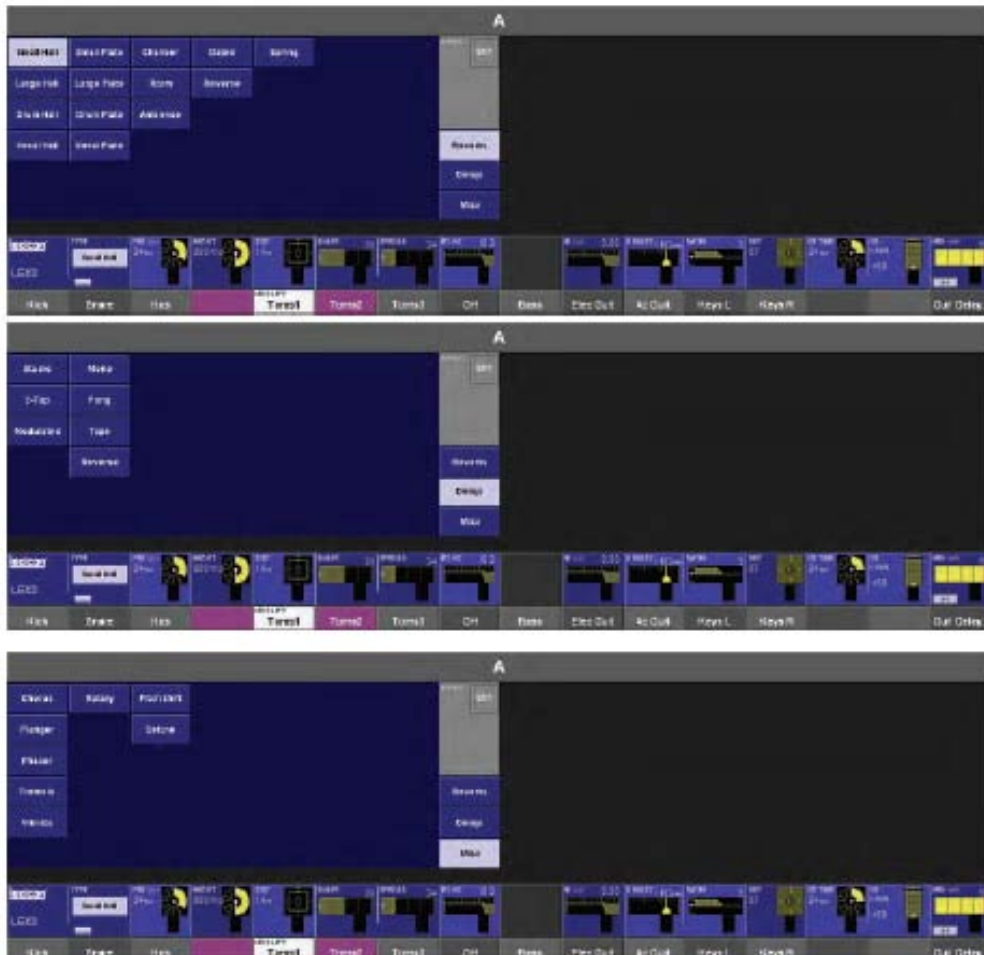
-DELAY

-MISC

이펙트와 연계된 컨트롤에 대한 설명은 이 장의 11 페이지에서 시작되는 섹션에 있습니다. 이 페이지는 {TYPE}버튼을 눌러서 열립니다.



힌트: FX타입을 선택하면 항상 이 타입을 위한 사용자 파라미터 세팅이 로드됩니다.





## FX 설명

Vi 시리즈 엑시콘 FX는 REVERB, DELAYS, MISC의 세 카테고리로 나뉩니다.

### 리버브:

리버브는 둘러 싸인 공간에서 우리가 소리를 감지하는 방법에 의해 생성되는 복잡한 이펙트입니다. 음파가 물체나 경계에 맞닥뜨리게 되면 음파는 그냥 멈추지 않습니다. 사운드의 일부는 물체에 의해 흡수되지만 대부분의 사운드는 반사되거나 발산됩니다. 둘러 싸인 공간에서는 리버브가 크기, 모양, 벽의 재료 등 공간의 많은 특징에 의존합니다. 눈을 감고도 벽장, 라커룸, 대형 공연장 사이의 차이점을 쉽게 알 수 있습니다. 리버브는 어쿠스틱 경험의 자연적인 구성요소이며 대부분의 사람들이 리버브가 없으면 뭔가 빠져 있다는 느낌을 받습니다.

### 홀 리버브-스테레오(작은 홀, 넓은 홀, 드럼 홀, 보컬 홀)

홀 리버브는 콘서트홀의 음향효과를 에뮬레이트하기 위해 디자인되었습니다. 크기와 특징 때문에 홀은 가장 자연스러운 소리가 나는 리버브이며 직접 사운드 뒤에 남아 앰비언스와 스페이스를 더하고 소스는 변하지 않도록 설계되었습니다. 이 이펙트는 상대적으로 낮은 이니셜 에코 밀도를 가지고 있으며 기간 경과에 따라 밀도는 올라갑니다. 보컬 홀과 드럼홀 리버브는 이 목적을 위해 맞춤설계되었습니다. 보컬홀은 낮은 발산비율을 가지고 있는데 목소리처럼 부드러운 초기 트랜센트를 가진 프로그램 재료와 잘 맞아들어갑니다. 드럼홀은 발산비율이 높은 세팅을 가지고 있는데 드럼이나 퍼커션 악기에서 나오는 빠른 트랜센트 시그널을 부드럽게 해주는데 필요합니다 일반 악기와 보컬 애플리케이션에 추가로, 홀프로그램은 믹스의 분리된 트랙에 같은 퍼포먼스에 속한다는 느낌을 주는데 있어서 좋은 선택입니다.

### 플레이트 리버브-스테레오(스몰 플레이트, 라지 플레이트, 드럼 플레이트, 보컬 플레이트)

플레이트 리버브는 팽팽한 스프링에 매달린 금속의 크고 얇은 판입니다. 플레이트에 부착된 트랜스듀서는 플레이트를 진동시키는 시그널을 전송하면서, 사운드가 크고 오픈된 공간 안에서 나타나도록 만듭니다. Vi 시리즈 FX 유닛의 플레이트는 하이 이니셜 디퓨전, 상대적으로 밝고 색깔있는 사운드를 만들어 냅니다. 플레이트 리버브는 음악의 일부로 들리도록 디자인되었으며, 이니셜 사운드를 부드럽고 두껍게 만듭니다. 플레이트 리버브는 팝 뮤직, 특히 퍼커션을 강화하기 위해 자주 쓰입니다.

### 체임버 리버브

역사적으로 녹음 스튜디오 체임버는 방의 다양한 부분에서 앰비언스를 모으기 위해 스피커와 마이크가 들어차있는 이상하게 만들어진 방이었습니다. 체임버 프로그램은 컬러가 거의 없고 상대적으로 차원이 없는 리버브를 만들어 냅니다. 이니셜 디퓨전은 홀 프로그램과 비슷합니다. 그러나 크기와 공간에 대한 느낌은 훨씬 덜합니다. 이 특성은 디케이 테일의 낮은 컬러와 결합돼 이 프로그램을 다양한 재료에서 유용하게 만듭니다. 특히 말할 때 나오는 목소리에 대해 체임버 프로그램은 로우 컬러를 가진 소리크기를 현저하게 증가시켜줍니다.

### 룸 리버브-스테레오

룸은 매우 작은 방을 뛰어넘어 잘 에뮬레이션해주며 대화와 연설에 유용합니다. 룸은 또한 일렉기타 앰프 리코딩 같은 하이에너지 시그널을 풍부하게 할 목적으로 잘 사용하면 실용적입니다.

앰비언스 리버브-스테레오:앰비언스는 눈에 띄는 디케이 없이 중소형 사이즈의 룸 효과를 시뮬레이션하는데 사용됩니다. 목소리, 기타, 퍼커션을 위해 자주 스입니다.

게이티드 리버브-모노 인/스테레오 아웃: 게이티드 리버브는 금속 플레이트 같은 리버브를 게이트 장치를 통해 피딩함으로써 생성됩니다. 디케이 타임은 인스턴트로 세팅되는 반면 홀드 타임은 지속시간과 사운드가 변합니다. 게이티드 리버브는 리버브가 갑자기 중단될 때까지 디케이 없이 매우 일정한 사운드를 제공합니다. 이 프로그램은 스네어나 톰스 같은 퍼커션에 잘 작용합니다.

리버스 리버브:일반 리버브와 반대 방식으로 작용합니다. 일반 리버브가 처음에는 들리는 가장 큰 시리즈의 리플렉션을 가지며 시간이 가면 조용해지는 반면, 리버스 리버브는 가장 부드러운 처음에 들리는 리플렉션을 가지며(본질적으로 리버브의 테일), 갑자기 중단되기 전까지 점점 더 소리가 커집니다.

스프링 리버브-모노 인/스테레오 아웃:스프링 리버브는 스프링 세트에 연결된 압전 크리스탈 페어에 의해 생성됩니다. 하나는 스피커로 다른 하나는 마이크로 행동합니다. 스프링의 특징인 '보잉'이 많은 클래식 락과 라커빌리 기타 사운드의 중요한 구성요소입니다.

#### 리버브 컨트롤

프리 딜레이: 소스 시그널과 리버브의 시작 사이의 추가 타임 딜레이를 생성합니다. 이 컨트롤은 자연적인 공간에서의 타임 딜레이를 정확하게 흉내내도록 의도되지 않았습니다. 리버브의 빌드업이 단계적이며 이니셜 타임갭이 상대적으로 짧기 때문입니다. 대부분의 내추럴 이펙트에 있어서, 프리 딜레이 값은 10~25 밀리초 범위 안에서 설정되어야 합니다. 그러나, 믹스가 매우 바쁘고 과도하게 클러터되면, 프리 딜레이 타임을 늘리는 것은 믹스를 맑게 하고 각각의 악기를 서로 분식하는데 도움을 줄 수 있습니다.

미드 RT: 리버브가 들리는 시간의 양을 컨트롤합니다. 더 높은 세팅은 더 큰 어쿠스틱 환경과 보통 연결된 리버브 타임을 늘리지만 명확도는 줄어든 수 있습니다. 더 낮은 세팅은 리버브 타임을 줄이며 더 작은 공간 또는 더 미세한 이펙트를 원할 때 사용되어야 합니다.

사이즈: 사이즈는 (디퓨전에 의해 컨트롤 되는)이니셜 피리어드 후 디퓨전 빌드업 속도를 세팅합니다. 사이즈 컨트롤은 리버브 사운드를 매우 크게에서 매우 작게로 변경시킵니다. 일반적으로, 다른 어떤 것을 조절하기 전에 생성되는 어쿠스틱 스페이스의 근사 사이즈에 컨트롤을 세팅하십시오. 미터에 나오는 사이즈는 대략 스페이스의 가장 긴 디멘과 같습니다. 오디오는 사이즈가 변경될 때 잠시 뮤트됩니다.

디퓨전: 이니셜 에코 덴시티(밀도)를 컨트롤합니다. 디퓨전을 높게 세팅하면 이니셜 에코 덴시티가 높아지며 낮게 세팅하면 이니셜 덴시티가 낮아집니다. 실제 상황에서는, 불규칙한 벽이 높은 디퓨전능 일으키며 크고 평평한 벽이 낮은 디퓨전을 일으킵니다. 드럼과 퍼커션을 위해서는 더 높은 디퓨전 세팅을 시도해 보십시오.

## 쉐이프와 스프레드

홀 리버브에서 쉐이프와 스프레드는 같이 작용해 리버브의 전체적인 앰비언스를 컨트롤합니다. 쉐이프는 리버브 엔벨로프의 외형(contour)를 결정합니다. 쉐이프가 맨 밑으로되면, 리버브는 폭발적으로 빌드되며 디케도 빨리 됩니다. 쉐이프가 진행되면서 리버브는 더 천천히 빌드업되고 스프레드에 의해 설정된 시간 동안 서스테인됩니다. 쉐이프가 중간에 있으면, 리버브 엔벨로프의 빌드업과 유지는 큰 콘서트홀을 에뮬레이션합니다(스프레드가 최소한 반 정도 올라가 있고 사이즈가 20미터 이상이라고 치면). 낮은 스프레드 세팅은 엔벨로프의 시작에서의 리버브의 빠른 시작을 일으키며, 서스테인은 거의 없거나 전혀 없습니다. 더 높은 세팅은 빌드업과 서스테인 모를 스프레드 아웃합니다.

## RT 하이 컷

RT 하이컷은 6dB/옥타브 로우 패스 필터가 리버브된 시그널을 감쇄시키는 주파수 위 쪽으로 프리퀀시를 세팅합니다. 높은 프리퀀시는 이 파라미터로 해제되며, 더 자연스러운 리버브를 발생시킵니다. 이 파라미터를 위해 낮은 프리퀀시를 세팅하는 것은 오디오가 리서클레이팅되면서 오디오를 감쇄시키기 때문에 리버브 타임을 실제로 줄일 수 있습니다.

## 하이 컷

리버브 테일에서 하이 프리퀀시의 양을 조절합니다. 더 높은 프리퀀시 세팅은 하이 프리퀀시 리스폰스를 증가시키며, 더 밝은 리버브를 생성합니다. 낮은 프리퀀시 세팅은 더 많은 베이스 프리퀀시를 강조하는 더 어두운 리버브를 생성합니다.

## 베이스 부스트 프리퀀시

Mid Rt에서 로우 Rt로의 전환이 일어나는 프리퀀시를 설정합니다. 이 컨트롤은 부스트하고 싶은 로우 프리퀀시 보다 적어도 두 옥타브 높게 세팅되어야 합니다. 예를 들어, 100Hz에서 시그널을 부스트하려면 베이스 부스트 프리퀀시를 400Hz에 세팅하십시오. (이 세팅은 고전 음악에 잘 작용합니다). 크로스오버는 로우 프리퀀시를 부스트하려면 400Hz 근처에서 가장 잘 작용하며, 로우 프리퀀시를 커팅하기 위해서는 1.5 kHz 근처에서 가장 잘 작용합니다.

## 베이스 부스트 비율

베이스 부스트는 베이스 부스트 프리퀀시 밑의 프리퀀시를 부스트하거나 커팅합니다. 부스트 또는 필요한 커팅의 양은 프로세스되는 재료에 크게 의존합니다.

ER 타임: 리버브 얼리 리플렉션이 일어나기 전의 시간의 양을 조절합니다.

ER 레벨: 리버브 안에서의 얼리 리플렉션의 레벨을 조절합니다.

피드백 딜레이: 이 파라미터를 변경하면 플레이트 리버브의 공명 프리퀀시를 변경합니다

피드백 레벨: 플레이트 리버브의 프레즌스(현장감)와 프로미넌스를 조절합니다.

보양: 스프링 리버브의 고유 파라미터로 스프링 래들의 양을 늘리거나 줄이도록 디자인돼 있습니다. 스프링 래들은 스프링 탱크 리버브의 물리적 특징입니다.

## 딜레이

딜레이는 처음 발생후 짧은 시간 동안 사운드를 반복합니다. 딜레이는 아웃풋이 인으로 다시 피드되면(피드백) 에코가 됩니다. 이렇게 되면 싱글 리피트는 리피트 시리즈가 되고, 마지막 리피트 보다 약간 부드럽게 됩니다.

스튜디오 딜레이-스테레오:스튜디오 딜레이는 최대 1초간의 스테레오 딜레이를 특징으로 하며 시그널이 인풋에 존재할 때마다 딜레이 아웃풋을 감쇄시키는 빌트인 더커를 제공합니다. 원래의 시그널이 딜레이 리피트에 의해 흐려지는 것을 방지하기 위해 쓰일 수 있습니다.

2 탭 딜레이-스테레오: 2 탭 딜레이는 각 탭(tap)이 딜레이 타임과 관련해 개별적으로 세팅될 수 있는 조절 가능한 풍(pong) 딜레이로 가장 잘 설명될 수 있습니다. 2개의 탭은 1~100%로부터의 실제 딜레이 타임의 계산된 퍼센티지입니다. (예를 들어, 딜레이 타임이 500ms인 상태에서 탭1이 50%에 세팅되고, 탭2가 100%로 세팅되면, 탭 1 타임은 250ms, 탭 2 타임은 500ms가 될 것입니다) 탭 퍼센티지의 좁은 스페이싱은 딜레이의 스테레오 이미지를 넓히는 반면 더 넓은 탭 스페이싱은 리드믹 딜레이 라인을 생성할 수 있습니다.

모듈레이티드 딜레이 스테레오: 모듈레이티드 딜레이는 딜레이 리피트시 코러스 효과를 생성하는 LFO(로우 프리퀀시 오실레이터)에 의해 강화됩니다. 기타와 '특별한 무엇'을 요하는 악기 패시지를 위한 훌륭한 딜레이입니다.

### 모노 딜레이-모노 인/스테레오 아웃

모노 딜레이는 가장 깨끗하고, 가장 정확한 딜레이 프로그램입니다. 팬된 아웃풋을 가진 최대 1초의 모노 딜레이이며 내장된 더킹 기능입니다.

풍 딜레이-모노 인/스테레오 아웃: 이 딜레이는 딜레이 리피트를 왼쪽에서 오른쪽으로 패닝합니다. 그동안 인풋 시그널은 원래(중앙) 위치에 남게 됩니다.

테이프 딜레이-모노 인/스테레오 아웃: 디지털 시대 이전에는 딜레이가 촘촘하게 스페이싱된 녹음 헤드와 플레이백 헤드를 가진 특별한 테이프 녹음기를 사용해 만들어 졌습니다. 이 딜레이 이펙트는 테이프가 녹음 헤드와 플레이백 헤드 사이의 공간을 움직이면서 만들어졌으며 딜레이 타임은 테이프 돌아가는 속도를 변경함으로써 조절됐습니다. 뮤지컬 사운드가 나긴 하지만, 와우와 플러터가 결합되면서 하이 프리퀀시가 상당 부분 손실되고 오우 프리퀀시도 어느 정도 손실된다는 것이 이딜레이하면 생각나는 요소들입니다.

리버스 딜레이-모노 인/스테레오 아웃: 이 딜레이는 테이프 딜레이를 통해 거꾸로 플레이를 하고 그 이펙트를 리코딩하면서 테이프를 뒤집는 오래된 스튜디오 트릭을 에뮬레이트합니다. 이 딜레이는 부드러움에서 큰 소리로 빌드업되면, 딜레이가 시그널 이전에 오는 느낌을 만들어 냅니다.

## 딜레이 컨트롤

### 템포

템포 버튼에 의해 탭되는 실제 딜레이 타임. 이 타임은 BPM(beats per minute)에서의 템포로 표현됩니다. 템포는 들리는 실제 딜레이 타임을 세팅하기 위해 딜레이 타임과 연동돼 작용합니다.

## 딜레이 타임

템포에 관련된 딜레이 타임의 길이를 컨트롤합니다. 레인지의 중간에서는 딜레이 리피트는 템포 버는과 강크상태입니다. 더 낮은 값은 더 빠른 리피트를 생성하는 반면, 더 높은 값은 리피트 간의 시간을 늘립니다.

## 피드백

딜레이 아웃풋으로 딜레이 아웃풋 시그널을 다시 피딩함에 의해 딜레이 리피트의 수를 컨트롤합니다. 일련의 딜레이 리피트를 생성하며, 안들릴 때까지 리피트가 조금씩 감쇄됩니다. 세팅값이 높을수록 더 많은 리피트를 생성하며 세팅값이 낮을수록 리피트의 수를 줄입니다. 이 노브가 시계방향으로 완전히 돌려지면, 리피트 홀드를 인계하지합니다. 딜레이 리피는 무한 루프를 돌며 플레이백되지만 더 이상의 인풋 시그널이 딜레이 이펙트 안으로 도입되지는 않습니다. 리피트 홀드는 스튜디오, 모노 그리고 풍 딜레이에서만 사용가능합니다.

로우 컷 필터: 이 레벨 이하의 프리퀀시는 감쇄됩니다

하니 컷 필터: 이 레벨 이상의 프리퀀시는 감쇄됩니다.

## 더커 스레시홀드

스튜디오, 모노, 풍 딜레이는 '더킹'기능을 제공합니다. 이 기능은 인풋 시그널이 존재할 때 딜레이 리피트가 변량(0~18dB)에 의해 감쇄되게 합니다. 퍼포먼스가 잠시 멈추면서 딜레이 시그널 레벨은 노멀 세팅으로 돌아갑니다. 예를 들어, 보컬리스트가 노래를 하고 있는 동안, 딜레이의 레벨은 낮춰진 상태로 유지되지만 잠시 멈출 때에는 리피트의 레벨이 올라가 보컬 프레이즈에 부드러운 테일을 제공합니다. 더커 스레시홀드는 인풋 시그널이 더킹이 커트인하기 위해 있어야 하는 레벨을 설정합니다. 스레시홀드가 높아질수록, 더킹이 일어나기 위해 시그널은 더 커져야 합니다.

더커 레벨: 더커 레벨은 시그널이 스레시홀드를 초과했을 때 감쇄의 양을 설정합니다. 0dB는 더킹 없음, 18dB는 딜레이된 시그널에 대한 더킹의 최대량입니다.

스미어(Smear): 테이프와 리버스 딜레이에서만 사용가능하며, 이 파라미터는 "스미어"의 양 또는 시그널 저하와 프리퀀시 손실의 양을 컨트롤합니다. 세팅이 높을수록 각 딜레이 리피트는 원래 시그널과 비교했을 때 분별성을 더 많이 상실하게 됩니다.

레벨 1 & 2: 탭1과 탭2의 아웃풋 레벨을 조절합니다.

팬 1 & 2: 탭1과 탭2의 스테레오 필드 안에서 팬 위치를 조절합니다.

## 모드 뎀스:

모듈레이티드 딜레이에서 모듈레이션의 강도 즉 "뎀스(depth)"를 컨트롤합니다. 세팅값이 낮을수록 더 미세한 코러스 이펙트가 생성되는 반면, 값이 높을수록 딜레이 리피트의 더 화려한 코러스가 생성됩니다.

## 기타 이펙트

기타 카테고리는 우선적으로 모듈레이티되며 피치를 변화시키는 이펙트를 제공합니다.

코러스-스테레오: 코러스는 하나가 영향을 받지 않고 다른 하나가 시간을 두고 매우 조금씩 피치면에서 변하게 하면서 두 개 이상의 시그널을 결합해 화려하고 팍찬 소리를 만들어 냅니다. 코러스는 보통 트랙을 살찌우고 오리지널 톤을 컬러링하지 않으면서 기타에 힘찬 소리를 더합니다. 코러스는 보컬 트랙을 두껍게 하기 위해서 주의해서 사용되어야 합니다.

플랜저-스테레오: 이 이펙트는 원래 두개의 테이프 리코더에서 두개의 동일한 프로그램을 동시에 리코딩과 재생한 다음 손의 압력을 테이프 릴의 플랜지에 가해 첫번째를 느리게 하고 그다음을 또 느리게함으로써 만들어졌습니다. 결과는 일련의 변화하는 페이즈 취소와 강화였으며 특징은 스위칭, 터널링, 페이딩 사운드입니다.

페이저-스테레오: 페이저는 로우 프리퀀시 오실레이터(LFO)를 이용, 자동으로 프리퀀시 노치(notch)를 시그널 시펙트럼의 위/아래로 움직여 진동하는 "콤 필터" 타입 이펙트를 만들어 냅니다. 이 이펙트는 키보드(특히 패드 프리셋)과 기타에 매우 유용합니다.

#### 트레몰로/팬-스테레오(wet만)

트레몰로/팬은 시그널 진폭에서 리드미한 변화를 만들어 냅니다. 트레몰로는 페이즈를 0도로 세팅함으로 얻어질 수 있으며 양쪽 채널의 진폭에 동시에 영향을 미칩니다. 페이즈가 180도로 세팅되면, 오토패너 이펙트가 생성되며, 한 채널의 진폭이 높아지면서 다른 채널의 진폭은 낮아집니다. 1Hz 아래의 스피드 세팅이 이경우 권장됩니다.

비브라토-스테레오(wet만): 비브라토는 특정 레이트에서 오리지널의 시그널을 샷과 플랫폼으로 부드럽게 변화시킴으로써 얻어집니다. 페이즈는 양쪽 채널의 피치가 같이 모듈레이트될지 반대방향으로 될지를 컨트롤합니다.

로터리-모노 인/스테레오 아웃(wet만): 로터리 스피커 캐비닛은 일렉트로닉 극장과 교회 오르간을 위한 웅장한 브브라토/콰이어 효과를 제공하도록 디자인됐습니다. 가장 잘 알려진 로터리 스피커는 레슬리 모델 122로, 두개의 반대 방향으로 회전하는 요소를 가지고 있습니다. 하이 프리퀀시 혼과 느리고 빠른 스피드를 가진 로우 프리퀀시 로터입니다. 회전하는 요소들이 스피드를 바꾸면서 내는 소리는 마술적입니다. 소용돌이치고 공간감이 있는 이펙트는 기술하기 어렵지만 분명히 인식할 수는 있습니다. 로터리 이펙트는 레슬리 스타일 캐비닛을 본따 만들어집니다. 인풋 시그널은 하이와 로우 프리퀀시 밴드로 나뉘집니다. 로테이션 이펙트는 피치 전환, 트레몰로, 팬의 싱크로나이즈된 조합에 의해 생성됩니다. 물리적인 캐비닛처럼, 하이(혼)와 로우(로터) 프리퀀시는 반대방향으로 회전됩니다. 혼과 로터 스피드는 독립적이며 오리지널 기계 부품의 관성을 시뮬레이트하기 위한 가속/감속 기능이 있습니다. 오르간 음악을 위한 필수요소로서, 로터리는 또한 기타와 일렉트릭피아노 리듬 파트에 효과적입니다. 실제로, 이 프로그램은 모든 사운드 소스를 위한 코러스와 트레몰로 이펙트 대체가 될 수 있습니다.

피치 쉬프트-스테레오: 이 이펙트는 인풋 시그널의 프리퀀시 스펙트럼을 이동시킴이다. 사운드의 피치를 변경하는 것은 미묘한 디튜너로부터 2 옥타브 레인지 올드내리는 풀 인터벌 쉬프트까지 넓은 폭의 에펙트를 생성합니다. 피치 쉬프트 이펙트는 크로마틱 쉬프트입니다. 스케일의 모든 음이 같은 인터벌에 의해 쉬프트됩니다. 피치 쉬프트는 기타 트랙, 모노포닉 신디 라인 또는 특별한 보컬 이펙트를 위한 매우 유용한 도구입니다.

## 디튠-스테레오

디튠은 오리지널 소스의 피치가 약간 이동된 버전을 더하며, 사운드를 두껍게 해줍니다. 특히 '더블 트래킹'을 효과적으로 시뮬레이션합니다. 이 이펙트는 또한 코러스 이펙트의 훌륭한 대체가 되며 코러스 레이트에 의한 오디오 스위프 없이 코러스의 풍부함을 더합니다. 하나의 아웃풋 상에서 디튠을 조금 올려 세팅하고 다른쪽에서는 내려 세팅하고 두개의 아웃풋을 맨 왼쪽 오른쪽으로 패닝함으로써, 모노 소스로부터 와이드 스테레오 시그널을 생성하는데 유용합니다.

## 모듈레이티드 이펙트 컨트롤

스피드: 모듈레이티되는이펙트가 사이클된 스피드를 세팅합니다.

딤스: 이펙트의 강도를 스케일합니다. 이 컨트롤은 LFO의 아웃풋에만 영향을 미칩니다. 개별 웨이브폼의 아웃풋에는 영향이 없습니다.

보이스: 추가 코러스 보이스의 수를 컨트롤합니다.

리젠: 인풋으로 다시 피딩되는 모듈레이티된 시그널의 양을 컨트롤하면서, 피드백을 생성합니다. 양이 높을수록 시그널에 더 많은 공명을 더합니다.

디퓨전: 리버브에서 디퓨전과 비슷한 타임 스무딩 이펙트를 생성합니다. 디퓨전은 코러스에 약간의 온기를 더하는 미묘한 이펙트입니다.

프리딜레이: 플랜지 이펙트를 생성하는 두개의 시그널 사이의 오프셋 양을 결정합니다. 값이 낮을수록 더 타이트한 이펙트가 생성되고, 높을수록 더 극적인 "우싱(whooshing)" 소리가 납니다.

웨이브폼(파형): 모듈레이티된 이펙트에 의해 쓰이는 웨이브 패턴을 선택합니다.

페이지: 진폭이나 딤스(깊이) 변화가 왼쪽과 오른쪽 아웃풋에서 동시에 일어날지— 번갈아서 일어날지를 컨트롤합니다.

페이지 스테이지: 4, 8 또는 12 상태 페이지 쉬프터 사이에서 선택합니다.

스테레오 스프레드: 로터리 이펙트의 스테레오 이미징을 증가 또는 감소시킵니다.

드라이브: 로터리 스피커 이펙트의 프리앰프 섹션에 오버드라이브 게인을 제공합니다.

미니멈 스피드: 이펙트가 진동되는 최소 속도를 세팅합니다.

맥시멈 스피드: 이펙트가 진동되는 최대 속도를 세팅합니다.

도플러: 로테이션하는 스피커의 물리현상에 의해 생성되는 도플러 피치 이펙트를 증가 또는 감소시킵니다

쉬프트 1&2: 오리지널 시그널 소스로부터의 피치 쉬프트 또는 디튠 쉬프트의 양을 결정합니다. 개별 음들과 가장 잘 작용합니다.

딜레이 1&2: 피치 쉬프트와 디튠 이펙트에서 피치 쉬프트 또는 디튠 이펙트가 들리기 전의 딜레이 타임을 세팅합니다.

피드백 1&2: 쉬프트된 시그널이 폭포식 아르페지오 타입 이펙트를 위해 피치 쉬프트와 디튠의 딜레이 라인을 통해 다시 보내지는 양을 조절합니다.

팬 1&2: 2 탭 딜레이의 각 탭을 위한 스테레오 필드에서 팬 위치를 설정합니다.



## BBS 그래픽 이퀄라이저

Vi1은 총 27개의 하이퀄리티 BBS 그래픽 이퀄라이저를 사용합니다.

24개의 버스와 3개의 메인 매스터에는 각각 BBS FCS-960에 기초해 제작된 30 밴드 그래픽 이퀄라이저가 장착돼 있습니다.

GEQ의 어떤 부분이라도 처음 액세스하려면 [BUSSES 1-16] 또는 [BUSSES 17-24]키를 누르십시오. <GEQ Field>를 터치하면 GEQ 페이지가 열리고 8개 아웃풋 섹션 페이더의 FaderGlow 컬러가 빨간색으로 변합니다. 8개의 아웃풋 섹션 페이더는 GEQ 프리퀀시로 레이블되어 있으며, 개별 밴드의 게인을 컨트롤합니다. 컨트롤 범위는 +/- 12dB입니다.



힌트: 페이더가 디폴트인 0dB 위치에서 이동되면 페이더 위의 [ON]키가 빨간색으로 바뀝니다. 빨간색 [ON]키를 누르면 페이더가 0dB 위치로 리셋됩니다.



다른 방법으로는, 컨트롤 베이의 아웃풋 버스를 솔로시키십시오. 이렇게 하면 스크린의 좌측 상단에 아웃풋 채널 스트립을 불러올 수 있습니다. 위에서 설명된 바와 같이, 페이더 상의 GEQ에 액세스하려면 아웃풋 채널의 <GEQ> 필드를 터치하십시오.

<GEQ Field>가 터치되면, 매스터 베이의 스크린이 여기서 보이는 것처럼 나타납니다.



이 스크린 상에는 2개의 사용가능한 컨트롤이 있습니다.

플랫 올

30개 밴드 모두의 게인을 0dBfh 세팅합니다.

GEQ {IN}

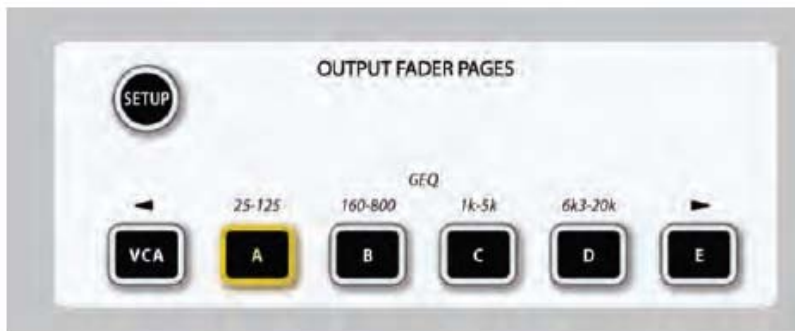
GEQ를 켭니다. 아웃풋의 <GEQ Field>안의 그래프의 색깔이 스위치가 켜지면 빨간색으로 변합니다.

8ro 아웃풋 섹션 페이더 상에서 30개 GEQ 밴드에 액세스하기

GEQ는 서피스의 컨트롤 베이안에 있는 8개의 페이더에만 할당되며, 모든 인풋 페이더가 인풋 채널을 컨트롤하게 합니다.

스몰 모드에서 GEQ의 30개 밴드에 액세스하려면, 한번에 8개 밴드의 페이지에서 프리퀀시 밴드를 스크롤하는 것이 필요합니다.

이 페이지는 콘솔의 컨트롤 베이에 위치한 아웃풋 페이더 페이지 버튼에 의해 컨트롤되며 스몰 GEQ가 활성화되어있는 동안 다른 모드에서 동작합니다. (스몰 GEQ가 활성화되어 있는 동안 아웃풋 페이더페이지를 전환하는 것은 불가능합니다)



아웃풋 페이더 페이지 버튼은 스몰 GEQ모드에서 다음의 기능을 가집니다:

VCA: 4개 밴드 단위로 페이지를 왼쪽으로 스크롤하고 다음 눌림이 있을 때까지 반복합니다.

A: 25 - 125Hz 범위 선택

B: 160 - 800Hz 범위 선택

C: 1kHz - 5kHz 범위 선택

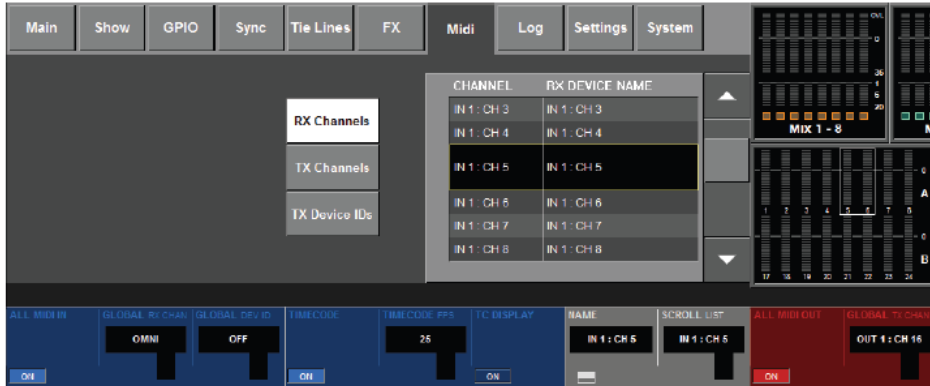
D: 6.3kHz - 20kHz 범위 선택

E: 4개 밴드 단위로 페이지를 오른쪽으로 스크롤하고 다음 눌림이 있을 때까지 반복합니다.

VCA와 E버튼은 2개의 프리퀀시 페이지 사이에 떨어지는 GEQ 커브의 일부를 조절하거나 보는데 유용합니다. 버튼들은 한번 누를 때마다 반페이지씩(4 밴드) 뷰를 이동시킵니다. 디스플레이된 프리퀀시 페이지가 두개의 고정된 페이지의 "중간"에 있을 때 두개의 인접한 페이지 버튼에 불이 들어옵니다.

## 미디

### 메인 메뉴-미디 페이지 열기와 RX 채널 리스트 선택



메인 메뉴의 미디 페이지는 다음의 요소를 포함하고 있습니다.

- Device Lists for TX MIDI Channel, RX MIDI Channel and TX MIDI Device ID.
- Global MIDI Receive Channel, On/Off and Global Receive MIDI Device ID
- Global MIDI Transmit Channel and On/Off switch.
- MIDI Timecode RX global On/Off switch and Frame Rate control.
- Display Timecode On/Off.

### 디바이스 리스트

디바이스 리스트는 모든 사용가능한 미디 채널을 디스플레이하는 매핑 테이블입니다.(RX 16, TX 16) 또한 연결된 디바이스에 따라 사용자가 정의한 이름이 각 채널을 위해 입력되도록 해줍니다. 128개의 디바이스 ID가 이름들로 매핑되도록 하게 해주는 세번째 테이블도 있습니다.(MMC와 MSC를 제외하고는 미디채널과 비슷합니다)

각각의 부착된 디바이스가 자신만의 미디채널 또는 디바이스 ID를 할당받기 때문에, 사용자는 큐리스트에 에디트 미디 페이지에서 실제 디바이스 이름을 볼 수 있으며, 필요한 디바이스를 선택하기도 쉬워집니다.

디바이스 네임 필드는 디폴트로 미디 채널 필드와 동일한 텍스트로 채워져 있습니다. 즉,

'Channel 1' - 'Channel 16' (for RX).

'Channel 1 OUT1 - Channel 16 OUT1'

디바이스 네임의 세팅은 쇼로 저장되며 콘솔 전체 공통입니다(개별 큐 당이 아닙니다)

<RX CHANNELS>, <TX CHANNELS> 그리고 <TX DEVICE ID>버튼은 3개의 디바이스 리스트 중 하나를 선택해 보고 이름을 편집할 수 있게 해줍니다.

네임 서브페이지는 QWERTY 자판을 영어 디폴트 디바이스 네임이 편집되도록 해줍니다.

스크롤 리스트 인코더는 선택된 리스트를 빠르게 스크롤하게 해줍니다.

리스트는 아래/위로 모두 스크롤됩니다. 즉, RX의 경우, 채널 1에서 16까지 스크롤 다운할수도 있고,

채널 16에서 1로 스크롤 업할수도 있습니다.(또는 TX의 경우, 아웃 1:1에서 아웃 1:16으로). 디바이스 ID 리스트의 경우에 특정값을 가집니다. 0에서 127의 밸류 레이지가 존재합니다.(127은 ALL로 디스플레이되며 이름을 편집할 수 없습니다)

#### 글로벌 VST 인코더

이 인코더는 위의 채널 리스트에 연결돼 있지 않습니다. 인코더는 추후의 추가를 위해 왼쪽의 공간을 클리어 상태로 놔두기 위해 리스트 아래에 즉시 배치됩니다.

미디 인: 스크린의 파란색 영역은 미디 인풋과 연결된 파라미터를 컨트롤합니다.

ON 버튼: 미디인을 위한 버튼을 전체적으로 활성화시킵니다. 이 버튼이 꺼져 이/스르면, 미디 인으로부터의 수용은 불가능합니다.

글로벌 RX CHAN VST 인코더:콘솔에 글로벌 리시브 미디 채널을 세팅합니다. 이 채널은 큐 리스트 미디 RX 채널 파라미터에 의해 참조될 수 있습니다. 글로벌 리시브 미디 채널은 또한 추후에 콘솔이 큐리스트 트리거링과 연계되지 않은 미디메시지를 받아야 하는 경우에 사용될수 있습니다. 그럼에도 불구하고 여기서 세팅된 밸류 세트는 사용가능한 리시브 채널의 하나로서 큐 리스트 미디페이지 안으로부터 선택될 수 있습니다.

밸류 범위 : OFFm 1-16, OMNI(옴니 모드는 모든 채널 수용을 의미합니다)/디폴트 밸류: 옴니

글로벌 RX 디바이스 아이디 VST 인코더: 콘솔을 위해 글로벌 리시브 미디 디바이스 ID를 세팅합니다. 이 디바이스 ID는 MSC 'GOTO CUE' 트리거 메시지를 위한 디바이스 ID 중 하나로 큐 리스트 미디 인 페이지에서 선택될 수 있습니다. 또한 큐 트리거링과 연결되지 않은 미래의 기능에서 콘솔에 의해 MMC 또는 MSC 명령이 받아져야 할 경우에 디바이스 ID가 콘솔을 위해 세팅되게 해주는데 사용될 수 있습니다.

밸류 범위: OFF, 0-127/디폴트 밸류: 127

글로벌 타임코드 온/오프 VST 인코더: 미디 타임코드의 수용을 활성화/비활화합니다. 미디 타임코드는 큐를 위한 트리거로 세팅될수 있지만 이 파라미터가 오프에 세팅되면, 각 큐안의 개별 타이코드 오/오프 스위치가 온에 세팅된다고 해도, MTC로 그 어떤 큐도 리콜할 수 없습니다.

글로벌 타이코드 프레임 레이트 VST 인코더: 전송되고 수용되는 미디타임코드에 대해 내부 세팅값을 위한 프레임 레이트가 세팅되도록 합니다. 큐 트리거링을 위한 인커밍 타임코드의 프레임 레이트는 자동으로 감지됩니다. 프레임 레이트 파라미터는 데스크 상의 모든 타임코드 엔트리 필드의 프레임 파라미터 값 범위에만 영향을 미칩니다.(즉, 터치되는 에디트 큐 넘버 필드, 터치되는 에디트 미디 필드 그리고 MMC 로케이트 TX 이벤트 셋업)

밸류 범위: 24, 25, 30 FPS의 불연속 값/디폴트 밸류: 25

TC .ELTMVMFFPDL {ON}키: 스위치온 되었을 때, 컨트롤 베이 스크린의 메인 페이지 상의 쇼 네임 대신 인커밍 미디 타임코드 값과 자동감지되는 프레임 레이트가 디스플레이됩니다.

미디 아웃: 스크린의 빨간색 영역은 미디 아웃풋과 연결된 파라미터를 컨트롤합니다.

ON 버튼: 미디 아웃을 위한 전체 활성화 버튼으로 작용합니다. 이 버튼이 오프 상태일 때 미디 아웃로봇주터의 전송은 불가능합니다.

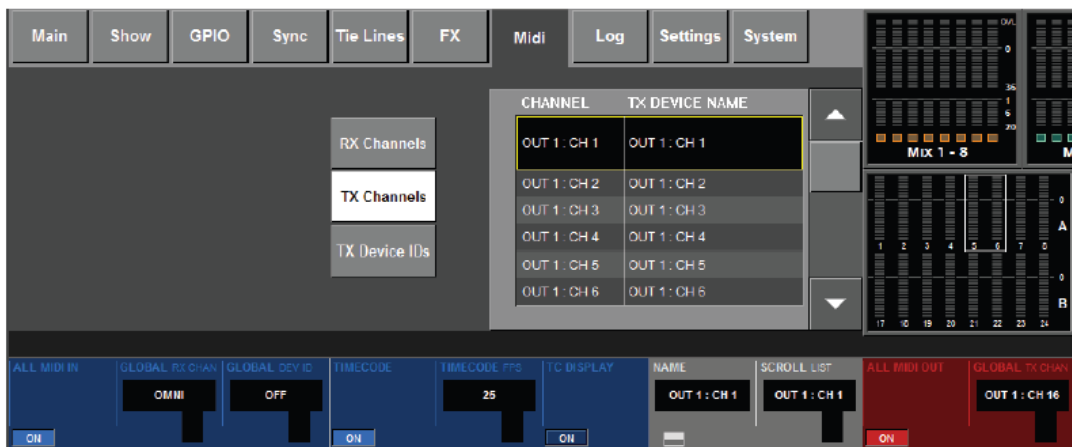
글로벌 TX 채널 VST 인코더:

콘솔을 위한 글로벌 트랜스미트 미디 채널을 설정합니다. 현재는 사용되지 않지만 미디 메시지를 페이더와 다른 데스크 컨트롤로부터 전송하는 미래의 기능을 위해 사용될 수도 있습니다.

밸류 범위: OFF, OUT 1:1-16/ 디폴트 밸류: OFF

메뉴/미디 페이지의 모든 파라미터는 현재 쇼에 저장됩니다.

메인 메뉴-미디 페이지 열기와 TX 채널 리스트 선택

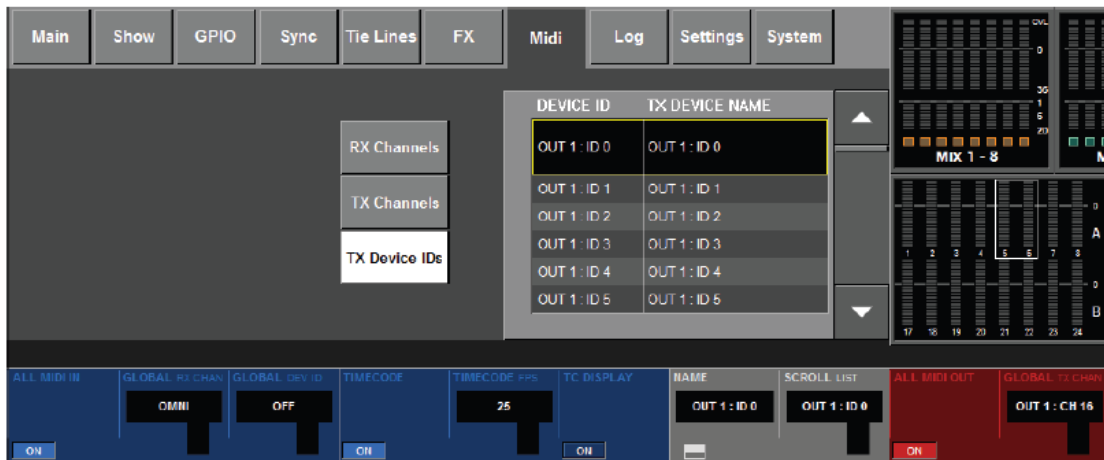


선택된 트랜스미트 채널 버튼으로 디바이스리스트 보이기

네임 서브페이지 버튼은 QWERTY 자판을 열어 디폴트 디바이스 네임이 편집되게 합니다. 편집되지 않은 상태의 네임은 포맷을 가집니다.

- OUT1: Channel 1
- OUT1: Channel 2
- ||
- V
- OUT1: Channel 16

메인 메뉴: 미디 페이지 열기 & 트랜스미트 디바이스 선택



트랜스미트 디바이스 ID 버튼 선택 상태에서 보이는 디바이스 리스트

네임 서브페이지 버튼은 QWERTY 자판을 열어 디폴트 디바이스 네임이 편집되게 합니다.

디바이스 ID 127

미디 디바이스 ID와 함께, 숫자 127은 모든 연결된 디바이스에 전송하기 위해 남겨둔 특별한 케이스입니다. 따라서 숫자 127을 위한 디바이스 네임은 'ALL'로 고정돼 있으며 사용자가 편집할 수 없습니다.

Event Type	Display as:	Value 1, data range Value 2, data range	Cue List	
			TX	RX
Note On	Note On	Note value, 0-127	Yes	Yes
		Velocity 0-127	Yes	No
Program Change	Prog Chng	Program No., 0-127	Yes	Yes
		-		
Controller	Controller	Controller No., 0-127	Yes	Yes
		Value, 0-127		
SysEx String	SysEx	User-defined text string, transmitted as entered.	Yes	No
		-		
MIDI Show Control: GO TO CUE#	Go To Cue	Cue #, No. of cues in the cue list.	Yes	Yes
		-		
MIDI Machine Control (MMC): STOP,PLAY, FF, RW, EJECT, CHASE, PAUSE	MMC Stop MMC Play MMC Pause MMC FF MMC RW MMC Eject MMC Chase	DEVICE ID#, 0-127	Yes	No
		-		
MIDI Machine Control (MMC): LOCATE	MMC Loc	DEVICE ID#, 0-127	Yes	No
		Timecode value, Hrs:min:sec:frames		
MIDI Timecode (MTC)	MTC	Timecode value, Hrs:min:sec:frames	Yes	Yes
		-		

BLOCK DIAGRAM Soundcraft VI1™

