



DIGITAL MIXING SYSTEM

**RIVAGE**

PM SERIES

사용설명서

# 목차

## 관련 설명서 소개 23

---

관련 설명서 소개 ..... 23

## 컴포넌트 구조 24

---

음질 조절기 ..... 24  
디지털 믹싱 콘솔 ..... 33  
RIVAGE PM Editor 소개 ..... 35  
DSP 엔진 ..... 36  
I/O 랙 ..... 38  
RY 카드 ..... 42  
HY 카드 ..... 43

## 각 부분의 명칭과 기능(CS-R10, CS-R10-S, CSD-R7) 45

---

선택 채널 부분 ..... 45  
INPUT/A.GAIN/SILK/D.GAIN/DELAY ..... 47  
EQUALIZER ..... 49  
LPF/HPF ..... 50  
DCA/MUTE/INSERT ..... 51  
DYNAMICS ..... 52  
MIX/MATRIX SENDS ..... 53  
UTILITY 부분 ..... 55  
SCENE MEMORY 부분 ..... 57  
USER DEFINED KEYS/KNOBS 부분 ..... 59  
터치 스크린 부분(베이 L, 베이 C) ..... 61  
채널 스트립 부분(베이 L, 베이 R, 베이 C) ..... 63  
[TOUCH AND TURN] 노브/레이어 선택 ..... 66  
음질 조절기의 전면 패널 ..... 68  
음질 조절기의 후면 패널 ..... 70

NETWORK 커넥터 사용 관련 주의사항 .....	75
<b>각 부분의 명칭과 기능(CS-R5,CS-R3)</b>	<b>77</b>
<hr/>	
선택 채널 부분 .....	77
DYNAMICS .....	78
GAIN .....	79
EQUALIZER .....	80
UTILITY 부분 .....	81
SCENE MEMORY 부분 .....	83
USER DEFINED KEYS 부분 .....	85
터치 스크린 부분 .....	87
채널 스트립 부분 .....	90
전면 패널 .....	98
후면 패널 .....	100
<b>패널의 기본 작동법</b>	<b>104</b>
<hr/>	
기본 터치 스크린 작동 .....	104
상단 패널의 기본 작동법 .....	105
종료(전원 끄기 절차) .....	106
기타 편리한 기능 .....	107
화면 사용자 인터페이스 .....	108
터치 스크린 보기 .....	112
이름 입력 .....	117
도구 버튼 사용 .....	119
기본 설정으로 파라미터 재설정 .....	121
2개의 설정 비교 .....	122
라이브러리 사용 .....	124
라이브러리에서 프리셋 불러오기 .....	125
라이브러리 화면(Recall) .....	126
라이브러리에 설정 데이터 저장 .....	127
라이브러리 화면(Store) .....	128
라이브러리에서 설정 데이터 삭제 .....	129

라이브러리 화면(Delete) ..... 130  
페어 설정 ..... 131  
SELECTED CHANNEL VIEW 화면에서 페어링 설정 또는 해제 ..... 134

**화면 개요 136**

---

SELECTED CHANNEL VIEW 화면 소개 ..... 136  
OVERVIEW 화면 소개 ..... 151

**빠른 안내 159**

---

기본 시스템 ..... 159  
카드(선택 품목) 설치 ..... 161  
기기 ID 할당 ..... 167  
장치 연결 ..... 169  
시스템 전원 켜기 ..... 171  
워드 클록 설정 ..... 172  
TWINLANe 네트워크에 채널 할당 ..... 173  
입력 포트 패칭 ..... 177  
출력 포트 패칭 ..... 179  
HA(헤드 앰프)의 아날로그 게인 지정 ..... 181  
STEREO 버스로 신호 라우팅 ..... 182

**네트워크 및 연결 186**

---

TWINLANe 네트워크 소개 ..... 186  
TWINLANe 네트워크 카드 연결 ..... 187  
RPIO 내부의 신호 흐름 ..... 189  
연결 소개 ..... 191  
듀얼 콘솔 정보 ..... 194  
TWINLANe 미러링 ..... 195  
DSP 미러링 소개 ..... 197  
파라미터 미러링 ..... 200  
DSP 미러링 작동 확인 ..... 201  
RPIO622/222를 워드 클록 Leader로 설정 ..... 202

DSP 사이의 GPI 연결을 통한 강제 전환 ..... 203  
Dante 소개 ..... 204  
Dante 네트워크에 연결 ..... 205  
Dante 오디오 네트워크의 DSP 미러링 기능 ..... 206  
RIVAGE PM 시리즈의 워드 클럭 ..... 207  
샘플링 레이트 컨버터(SRC) 소개 ..... 208  
컴퓨터 연결 소개 ..... 209

**베이 210**

---

베이 소개 ..... 210  
페이더 및 페이더 레이어 ..... 211  
선택 채널 개념 ..... 215  
Bay Link ..... 219

**시스템 설정 225**

---

SETUP 화면 소개 ..... 225  
SYSTEM SETUP 필드(SETUP 화면) ..... 226  
USER SETUP 필드(SETUP 화면) ..... 227  
FILE 필드(SETUP 화면) ..... 228  
MAINTENANCE 필드(SETUP 화면) ..... 229  
CONSOLE STATUS 필드(SETUP 화면) ..... 230  
PANEL SETTINGS 필드(SETUP 화면) ..... 232  
SYSTEM CONFIG ..... 233  
SYSTEM CONFIG 온라인 설정 ..... 234  
컴포넌트 간 설정 데이터 동기화 ..... 235  
DEVICE SYNC 화면 ..... 236  
컴포넌트 선택 및 설정 ..... 237  
SYSTEM 탭 ..... 238  
HY SLOT 탭 ..... 241  
TWINLANE 네트워크에 (I/O 랙이 사용할) 채널 할당 ..... 243  
I/O 랙 설정 팝업 창 ..... 244  
TWINLANE 네트워크에 DSP 엔진에서 사용될 채널 할당 ..... 247

DSP 팝업 창 .....	248
TWINLANE CONFIGURATION 팝업 창 .....	250
SYSTEM CONFIG [CS1] 팝업 창 .....	252
각 컴포넌트의 내부 파라미터 편집 .....	253
RY16-ML-SILK의 내부 파라미터 편집 .....	254
RY16-DA 및 음질 조절기의 OMNI OUT에 대한 내부 파라미터 편집 .....	256
RY16-AE의 INPUT 1-8/INPUT 9-16 및 음질 조절기 후면 패널의 AES/EBU INPUT 1-8에 대한 내부 파라미터 편집 .....	258
RY16-AE의 OUTPUT 1-8/OUTPUT 9-16 및 음질 조절기 후면 패널의 AES/EBU OUTPUT 1-8에 대한 내부 파라미터 편집 .....	260
MY CARD INPUT의 내부 파라미터 편집 .....	262
MY CARD OUTPUT의 내부 파라미터 편집 .....	263
음질 조절기의 OMNI IN에 대한 내부 파라미터 편집 .....	264
HY128-MD 카드에 대한 설정 .....	266
SYSTEM CONFIG 오프라인 설정 .....	270
I/O 랙 장착(오프라인) .....	271
SYSTEM CONFIG 팝업 창(오프라인) .....	273
카드의 유형 및 수 지정(오프라인) .....	274
RY CARD SELECT 팝업 창 .....	275
MY CARD SELECT 팝업 창 .....	276
HY CARD SELECT 팝업 창 .....	277
DELAY COMPENSATION .....	278
DELAY COMPENSATION 팝업 창 .....	279
워드 클럭 .....	281
WORD CLOCK 팝업 창 .....	282
네트워크 .....	284
NETWORK 화면: FOR MIXER CONTROL 탭 .....	285
NETWORK 화면: IMMERSIVE SOUND 탭 .....	287
Dante 오디오 네트워크 설정 .....	288
HY SLOT 창 .....	289
DANTE SETUP 팝업 창 .....	291
Dante 메시지 .....	293

I/O 랙 장착 .....	298
DEVICE SELECT 팝업 창 .....	299
DEVICE LIST .....	300
SUPPORTED DEVICE .....	301
DVS 또는 MANUAL .....	302
I/O 랙 패칭 .....	303
I/O 랙 원격 제어 .....	306
HY SLOT 창 .....	308
DANTE I/O DEVICE [I/O] 화면 .....	310
I/O DEVICE 화면: HA .....	311
I/O DEVICE 화면: WIRELESS .....	312
BUS SETUP(MIX 버스 및 MATRIX 버스에 대한 기본 설정) .....	314
BUS SETUP 페이지 .....	315
SEND POINT (INPUT) (각 입력 채널에 대한 전송 지점 지정) .....	316
SEND POINT 페이지 .....	317
믹스 마이너스 .....	319
BUS SETUP 팝업 창 .....	321
MIX MINUS OWNER 팝업 창 .....	322
믹스 마이너스 바의 SEND 표시 .....	323
SURROUND SETUP(서라운드 모드 지정) .....	324
SURROUND SETUP 화면 .....	326
SELECTED CHANNEL VIEW 화면(SURROUND) .....	327
OVERVIEW 화면(SURROUND) .....	328
SURROUND PAN 1CH 화면 .....	329
SURROUND PAN CH1-36/ CH37-72/ CH73-108/ CH109-144 화면 .....	331
DOWNMIX 화면 .....	332
SURROUND MONITOR 화면 .....	333
SURROUND MONITOR SETTINGS 팝업 창 .....	335
MONITOR SOURCE 팝업 창(SURROUND) .....	337
MONITOR SOURCE 팝업 창(SURROUND) .....	338
SURROUND CUE SETTING 팝업 창 .....	339
PHONES 팝업 창 .....	340

## **패치 341**

---

입력 채널 I/O 기기 부분 .....	341
입력 채널 믹싱 엔진 부분 .....	343
입력 포트 패칭 .....	347
엔진 간 패칭 충돌 시 표시 .....	348
INPUT 패치 창 .....	351
출력 채널 믹싱 엔진 부분 .....	353
출력 채널 I/O 기기 부분 .....	359
출력 포트 패칭 .....	360
OUTPUT 패치 창 .....	361
이름 변경 .....	363
PATCH/NAME 화면 .....	364
NAME/ICON EDIT 팝업 창 .....	365
PORT-PORT .....	366
PORT-PORT 패치 창 .....	368
PORT NAME 탭 .....	369
SUB IN .....	371

## **모니터 373**

---

모니터링 소개 .....	373
모니터 기능 사용(상단 패널) .....	375
모니터 기능 사용 .....	376
모니터 소스 .....	378
MONITOR 화면 .....	379
MONITOR SETTINGS 팝업 창 .....	381
MONITOR SOURCE 팝업 창 .....	384
MONITOR SOURCE SELECT 팝업 창(INPUT) .....	385
MONITOR SOURCE SELECT 팝업 창(OUTPUT) .....	386
MONITOR SOURCE SELECT 팝업 창(DIRECT INPUT) .....	387
INPUT PATCH 팝업 창 .....	388
모니터 신호에 플러그인 삽입 .....	389



MONITOR SETTINGS 팝업 창(삽입) .....	390
MONITOR INSERT 팝업 창 .....	391
INSERT MOUNT 화면 .....	392
큐 소개 .....	393
큐 모드 및 솔로 모드 소개 .....	396
큐/솔로 그룹 소개 .....	397
CUE OPERATION 모드 .....	399
큐 기능 사용 .....	400
MONITOR 화면(큐) .....	402
CUE 팝업 창 .....	404
CUE SETTINGS 팝업 창 .....	407
OUTPUT PATCH 팝업 창 .....	408
솔로 기능 사용 .....	409
SOLO SAFE 팝업 창 .....	411
오실레이터 소개 .....	413
오실레이터 사용 .....	414
오실레이터 신호 대상 .....	415
MONITOR 화면(오실레이터) .....	416
OSCILLATOR 팝업 창 .....	417
토크백 소개 .....	420
토크백 사용(상단 패널) .....	421
토크백 사용 .....	422
MONITOR 화면(토크백) .....	424
TALKBACK SETTINGS 팝업 창 .....	426
TALK GROUPS 팝업 창 .....	429
TALKBACK ASSIGN 팝업 창 .....	430
PHONES 소개 .....	431
PHONES 사용 .....	432
MONITOR 화면(PHONES) .....	433
PHONES 팝업 창 .....	434
RTA 사용 .....	436
RTA 전용 팝업 창 사용 .....	437

MONITOR 화면(RTA) ..... 438  
RTA 팝업 창 ..... 439  
채널 파라미터에 대한 HPF/EQ 팝업 창 사용 ..... 441  
삽입된 GEQ에 대한 GEQ 팝업 창 사용 ..... 442  
삽입된 PEQ에 대한 PEQ 팝업 창 사용 ..... 443

**미터 444**

---

미터 영역 ..... 444  
METER 화면 작동 ..... 446

**CH 파라미터 451**

---

GAIN/SILK 소개 ..... 451  
선택 채널 부분을 통한 GAIN/SILK 조절(CS-R10, CSR10- S, CSD-R7) ..... 452  
선택 채널 부분을 통한 GAIN 조절(CS-R5) ..... 454  
OVERVIEW 화면을 통한 GAIN/SILK 조절 ..... 456  
GAIN/SILK 팝업 창 ..... 457  
SELECTED CHANNEL VIEW 화면을 통한 GAIN/SILK 조절 ..... 459  
게인 보정이 켜져 있을 때 TWINLANe 네트워크상에서 전송되는 신호의 레벨 ..... 460  
EQ 소개 ..... 461  
EQUALIZER 부분(CS-R10, CSR10- S, CSD-R7) ..... 462  
선택 채널 부분을 통한 EQ 조절(CS-R10, CSR10- S, CSD-R7) ..... 464  
EQUALIZER(CS-R5, CS-R3) ..... 465  
선택 채널 부분을 통한 EQ 조절(CS-R5, CS-R3) ..... 467  
OVERVIEW 화면을 통한 EQ 조절 ..... 468  
SELECTED CHANNEL VIEW 화면을 통한 EQ 조절 ..... 469  
EQ 팝업 창(CH 1-72, CH 73-144, MIX, MTRX/ST) ..... 470  
EQ 팝업 창(1ch) ..... 471  
터치 EQ 화면 ..... 475  
다이내믹스 소개 ..... 477  
DYNAMICS 부분 ..... 478  
선택 채널 부분을 통한 다이내믹스 프로세서 조절 ..... 479  
OVERVIEW 화면을 통한 다이내믹스 프로세서 조절 ..... 480

다이내믹스 필드 .....	481
SELECTED CHANNEL VIEW 화면을 통한 다이내믹스 프로세서 조절 .....	482
DYNAMICS 1/2 팝업 창(1CH) .....	483
DYNAMICS 1/2 팝업 창(CH 1-72, CH 73-144, MIX, MTRX/ST) .....	486
삽입 소개 .....	488
선택 채널 부분을 사용하여 INSERT 설정 실시(CS-R10, CS-R10-S, CSD-R7에만 해당) .....	489
INSERT 부분 .....	491
OVERVIEW 화면을 사용하여 INSERT 설정 실시 .....	492
SELECTED CHANNEL VIEW 화면을 사용하여 INSERT 설정 실시 .....	493
INSERT 화면 .....	494
OUTBOARD 화면 .....	495
INSERT/D.OUT 팝업 창(1CH) .....	496
INSERT/D.OUT 팝업 창(12CH INSERT 1, 12CH INSERT 2) .....	497
채널에 외부 장치 삽입 .....	498
입력 채널의 직접 출력 .....	500
INSERT/D.OUT 팝업 창(1CH/D.OUT) .....	501
INSERT/D.OUT 팝업 창(12CH/D.OUT) .....	502
동시에 여러 개의 DIRECT OUT 패치 .....	503
DIRECT OUT 페이지 .....	504
딜레이 소개 .....	506
DELAY 부분(CS-R10, CSR10- S, CSD-R7) .....	507
선택 채널 부분을 통한 딜레이 조절(CS-R10, CSR10- S, CSD-R7) .....	508
OVERVIEW 화면을 통한 딜레이 조절 .....	509
SELECTED CHANNEL VIEW 화면을 통한 딜레이 조절 .....	510
DELAY 팝업 창(12ch) .....	511
DELAY 팝업 창(CH 1-72, CH 73-144, MIX, MTRX/ST) .....	513
DELAY SCALE 팝업 창 .....	514
DELAY TIME 팝업 창 .....	515
SENDS TO 사용 .....	516
SENDS FROM 사용 .....	518
MIX/MATRIX SEND 부분(CS-R10, CSR10- S, CSD-R7) .....	519

선택 채널 부분을 사용하여 전송 레벨 설정 실시(CS-R10, CS-R10-S, CSD-R7) ..	521
SENDS TO 팝업 창 .....	522
SENDS FROM 팝업 창 .....	524
페이더를 사용하여 전송 조정(SENDS ON FADER 모드) .....	525
SENDS ON FADER 팝업 창 .....	526
터치 스크린 부분을 사용하여 전송 레벨 설정 실시(CS-R5) .....	527
SENDS/USER DEFINED KNOB 팝업 창 .....	529
빠른 데이터 복사 기능 사용 .....	531
OVERVIEW 화면이나 SENDS TO/SENDS FROM 팝업 창에서 Quick Data Copy 기능 작동 .....	532
PARAMETER COPY 팝업 창 .....	533
HPF/EQ 및 DYNAMICS 1/2 팝업 창에서 Quick Data Copy 기능 작동 .....	534
PARAMETER SET 팝업 창 .....	535
SELECTED CHANNEL VIEW 및 TO STEREO 팝업 창에서 Quick Data Copy 기능 작동 .....	536
PARAMETER SET 팝업 창 .....	537
TO STEREO 부분을 통해 조절 .....	538
TO STEREO 부분 .....	539
ST 모드 및 LCR 모드 .....	540
STEREO 버스로 신호 전송 .....	542
TO STEREO 팝업 창 .....	543
신호 흐름 .....	546
SIGNAL FLOW 팝업 창 .....	547

## **채널 작업 549**

---

DCA/음소거 그룹 라이브러리 소개 .....	549
DCA 소개 .....	550
DCA에 채널 할당(특정 DCA에 속하게 될 채널 선택) .....	551
DCA에 채널 할당(특정 채널이 속하게 될 DCA 선택) .....	552
DCA 사용 .....	553
OVERVIEW 화면에서 DCA 상태 목록 확인 .....	554
DCA 사용 .....	555

DCA ROLL-OUT .....	556
DCA GROUP ASSIGN 창(ALL DCA) .....	557
DCA ASSIGN 팝업 창 .....	558
DCA/MUTE ASSIGN 창(1CH) .....	559
음소거 그룹 소개 .....	560
음소거 그룹에 채널 할당(특정 음소거 그룹에 속하게 될 채널 선택) .....	561
음소거 그룹에 채널 할당(특정 채널이 속하게 될 음소거 그룹 선택) .....	562
음소거 기능의 일시 해제 .....	563
MUTE GROUP ASSIGN 창(ALL MUTE) .....	564
DCA/MUTE ASSIGN 창(1CH) .....	566
채널 링크 .....	567
채널 링크 작동 .....	568
CH LINK 팝업 창 .....	569
임시 링크 .....	570
임시 채널 링크 구성 .....	571
채널 파라미터 복사 .....	572
CH COPY 팝업 창 .....	573
CH COPY PRESET 팝업 창 .....	575
채널 파라미터 이동 .....	577
CH MOVE 팝업 창 .....	579
채널 파라미터 초기화 .....	580
CH DEFAULT 팝업 창 .....	581
복사할 파라미터 .....	582

## **GEQ/PEQ/Automixer 585**

---

그래픽 EQ, 파라메트릭 EQ 및 Automixer .....	585
그래픽 EQ(GEQ) 사용 소개 .....	586
파라메트릭 EQ(PEQ) 소개 .....	587
Automixer 소개 .....	588
GEQ에 대한 DSP 리소스 관리 .....	589
선택 채널 부분을 통해 채널에 GEQ/PEQ 삽입 .....	591
INSERT 화면 .....	593

MOUNT GEQ/PEQ 화면 .....	594
GEQ ASSIGNMENT 팝업 창 .....	595
OVERVIEW 화면을 통해 채널에 GEQ/PEQ 삽입 .....	596
SELECTED CHANNEL VIEW 화면을 통해 채널에 GEQ/PEQ 삽입(CS-R10, CS-R10-S, CSD-R7) .....	597
31BandGEQ 사용 .....	598
GEQ/PEQ EDIT 화면 .....	600
Flex15GEQ 사용 .....	602
8BandPEQ 사용 .....	604
GEQ/PEQ EDIT 화면(8BandPEQ) .....	605
Automixer 소개 .....	607
Automixer 작동 원리 .....	608
채널에 Automixer 삽입 .....	609
GEQ RACK 화면 .....	610
GEQ MOUNT 팝업 창 .....	611
GEQ RACK 화면 .....	612
Automixer 파라미터 조절 .....	613

## **플러그인 616**

---

플러그인 소개 .....	616
플러그인 사용 .....	621
RACK&REC 화면의 PLUG-IN RACK 페이지 .....	622
RACK&REC 화면의 PLUG-IN ALLOCATION 페이지 .....	623
RACK MOUNT 팝업 창 .....	625
PLUG-IN ASSIGNMENT 팝업 창 .....	626
PLUG-IN 화면 .....	627
플러그인 파라미터 조절 .....	628
REV-X 플러그인 파라미터 조절 .....	630
SP2016 파라미터 조절 .....	632
VSS4HD 플러그인 파라미터 조절 .....	635
Main 페이지 .....	635
Color 페이지 .....	638

NonLin2 플러그인 파라미터 조절 ..... 640

Bricasti Design Y7 Stereo Reverb Processor 플러그인 파라미터 제어 ..... 642

Analog Delay 플러그인 파라미터 조절 ..... 644

Max100 플러그인 파라미터 조절 ..... 646

Dual Phaser 플러그인 파라미터 조절 ..... 647

Vintage Phaser 플러그인 파라미터 조절 ..... 649

H3000 Live 플러그인 파라미터 조절 ..... 650

Rupert EQ 773 플러그인 파라미터 조절 ..... 652

Rupert EQ 810 플러그인 파라미터 조절 ..... 653

Portico 5033 플러그인 파라미터 조절 ..... 655

EQ-1A 플러그인 파라미터 조절 ..... 656

Equalizer601 플러그인 파라미터 조절 ..... 657

Dynamic EQ 플러그인 파라미터 조절 ..... 659

Dynamic EQ4 플러그인 파라미터 조절 ..... 662

Rupert Comp 754 플러그인 파라미터 조절 ..... 664

Rupert Comp 830 플러그인 파라미터 조절 ..... 667

Portico 5043 플러그인 파라미터 조절 ..... 669

Portico 5045 플러그인 파라미터 조절 ..... 670

U76 플러그인 파라미터 조절 ..... 671

Opt-2A 플러그인 파라미터 조절 ..... 672

Comp276 플러그인 파라미터 조절 ..... 673

Buss Comp 369 플러그인 파라미터 조절 ..... 674

MBC4 플러그인 파라미터 조절 ..... 678

DaNSe 플러그인 파라미터 조절 ..... 681

P2MB 플러그인 파라미터 조절 ..... 683

OpenDeck 플러그인 파라미터 조절 ..... 686

탭 템포 기능 사용 ..... 688

이펙트 및 템포 동기화 ..... 690

**녹음** **692**

---

2트랙 USB 레코더 ..... 692

USB 플래시 드라이브에 오디오 녹음 ..... 693

RECORDER 화면 .....	696
USB 플래시 드라이브에서 오디오 파일 재생 .....	698
RECORDER 화면 .....	700
재생 모드 패턴 .....	702
제목 목록 편집 .....	703
RECORDER 화면 .....	704
멀티트랙 녹음 및 가상 음향 점검 .....	705
가상 음향 점검(VSC) 중 신호 흐름 .....	708
USB 메모리 레코더에 대한 신호 흐름 .....	709
레코더의 입력/출력에 채널 할당 .....	710
RECORDER 화면 .....	711
INPUT PATCH 팝업 창 .....	713
OUTPUT PATCH 팝업 창 .....	714
가상 음향 점검 .....	715
Dante 소개 .....	716
멀티트랙 녹음 및 가상 음향 점검을 위한 패치 .....	717
RECORDING PATCH 화면 .....	718
컴퓨터의 DAW를 사용하여 녹음 또는 재생 .....	720
Dante Accelerator 구성 .....	721
Dante Virtual Soundcard(DVS) 구성 .....	722
Dante 컨트롤러 구성 .....	723
DAW 소프트웨어 설정 .....	724
오디오 녹음 및 재생 .....	725
NUENDO Live .....	726
NUENDO Live SETUP 화면 .....	727
NUENDO Live 화면 .....	730

## **Scene 메모리 732**

---

메모리 개념도 소개 .....	732
Scene 메모리 소개 .....	734
SCENE MEMORY 부분의 키 사용 .....	737
Scene 저장(SCENE MEMORY 부분의 키 사용) .....	739



SCENE STORE 화면 .....	741
자동으로 Scene 번호 및 이름 제시 .....	743
Scene 업데이트(SCENE MEMORY 부분의 키 사용) .....	744
Scene 불러오기(SCENE MEMORY 부분의 키 사용) .....	745
SCENE 필드 .....	747
Scene 저장(SCENE LIST 화면 사용) .....	748
SCENE LIST 화면 .....	750
Scene 불러오기(SCENE LIST 화면 사용) .....	752
USER DEFINED 키를 사용하여 Scene 불러오기(Direct Recall 기능) .....	753
Scene 메모리 정렬 .....	756
SCENE LIST 화면 .....	757
Scene 메모리 편집 소개 .....	759
Scene 삭제(DELETE) .....	760
Scene 복제(DUPLICATE) .....	761
Scene 번호 및 제목 변경(RENAME) .....	762
Focus 기능 소개 .....	763
Focus 기능 사용 .....	764
FOCUS 필드 .....	765
SCENE SETUP (FOCUS) 팝업 창 .....	766
Fade 기능 사용 .....	770
FADE TIME 필드 .....	771
SCENE SETUP (FADE TIME) 팝업 창 .....	772
Scene 불러오기와 동시에 외부 장치로 제어 신호 출력(GPI OUT) .....	773
GPI 필드 .....	775
Scene 불러오기와 동시에 오디오 파일 재생(PLAYBACK LINK) .....	776
PLAYBACK LINK 필드 .....	778
PLAYBACK LINK 팝업 창 .....	779
전체 붙여넣기 기능 사용 .....	780
GLOBAL PASTE 화면 .....	782
GLOBAL PASTE PARAMETERS 화면 .....	784
Recall Safe 기능 소개 .....	787
Recall Safe 기능 사용 .....	788

RECALL SAFE 화면 .....	789
이벤트 목록 생성 .....	792
EVENT LIST 화면 .....	793
이벤트 자동 배열 .....	796
EVENT LIST EDIT 팝업 창 .....	797
MANUAL을 사용하여 이벤트 목록에서 scene 불러오기 .....	798
EVENT LIST 화면 .....	799
Isolate 기능 소개 .....	800
미리보기 모드 사용 .....	801
미리보기 모드 사용(SCENE MEMORY 부분의 키 사용) .....	802
미리보기 모드 사용(SCENE LIST 부분의 키 사용) .....	803
미리보기 모드의 기능 소개 .....	804

## **오버레이 806**

---

오버레이 기능 사용 .....	806
선택 채널 부분(오버레이) .....	807
상단 패널의 키 및 노브를 사용하여 오버레이 기능 제어 .....	811
터치스크린을 통해 오버레이 기능 제어 .....	812
OVERLAY SETTING 화면 .....	813
오버레이 작동 중 패널 및 터치스크린 표시의 예 .....	815

## **파일 816**

---

SAVE/LOAD .....	816
설정 파일로 처리되는 데이터 .....	817
USB 플래시 드라이브에 RIVAGE PM 시리즈 설정 저장 .....	819
SAVE SELECT 화면 .....	821
USB 플래시 드라이브에서 파일 불러오기 .....	824
LOAD SELECT 화면 .....	826
LOAD SELECT 화면 .....	828
LOAD SELECT 화면 .....	829
불러오기 소개 .....	832
USB 플래시 드라이브에 저장된 파일 편집 .....	833

SAVE/LOAD 팝업 창 .....	834
파일 정렬 및 파일 이름/설명 편집 .....	836
파일 목록 상단에 위치한 Sort 버튼 .....	837
파일 복사 및 붙여넣기 .....	838
파일 삭제 .....	839
디렉토리 생성 .....	840
CSV 파일 내보내기 .....	841
CSV EXPORT/IMPORT 팝업 창 .....	843

## **Theater 모드 844**

---

Theater 모드 .....	844
Theatre 모드 설정 구성 방법 .....	845
DSP 엔진에 대한 Theatre 모드 설정 구성 방법 .....	847
SELECTED CHANNEL VIEW 화면(Theatre 모드) .....	848
Theatre 모드에서 추가된 표시등 .....	849
OVERVIEW 화면 .....	850
액터 라이브러리 설정 구성 방법 .....	851
액터 라이브러리 화면 .....	852

## **AFC IMAGE 컨트롤 854**

---

AFC IMAGE 설정 .....	854
NETWORK 화면: IMMERSIVE SOUND 탭 .....	855
SELECTED CHANNEL VIEW 화면 .....	857
IMMERSIVE SOUND 팝업 창(1CH) .....	858
IMMERSIVE SOUND 팝업 창(OBJ1-36, OBJ37-72, OBJ73-108, OBJ109-128) .....	859
AFC IMAGE 필드 .....	860

## **사용자 설정 861**

---

Preference 설정 .....	861
SURFACE SETTINGS1 .....	862
SURFACE SETTINGS2 .....	864

SCREEN SETTINGS .....	867
MISC .....	869
채널 스트립 부분: CUSTOM [1]/[2] 키 사용(CS-R10, CSD-R7) .....	870
채널 스트립 부분: [CUSTOM] 키 사용(CS-R5, CS-R3) .....	871
사용자 페이더 बैं크 및 마스터 페이더 .....	872
CUSTOM FADER BANK 팝업 창 .....	874
USER DEFINED KNOBS 부분 .....	876
USER DEFINED 노브에 기능 할당 .....	877
USER DEFINED KNOBS 팝업 창 .....	879
USER DEFINED 노브에 할당할 수 있는 기능 .....	880
채널 스트립 부분 .....	884
채널 스트립 인코더에 기능 할당 .....	887
USER DEFINED 키 부분 사용(CS-R10, CSD-R7) .....	890
USER DEFINED 키 부분 사용(CS-R5, CS-R3) .....	891
USER DEFINED 키에 기능 할당 .....	894
USER DEFINED 키에 표시된 내용 변경 .....	895
USER DEFINED KEYS 팝업 창 .....	896
USER DEFINED KEY LABEL 팝업 창(CS-R10, CSD-R7) .....	899
USER DEFINED KEY LABEL 팝업 창(CS-R5, CS-R3) .....	900
USER DEFINED 키에 할당할 수 있는 기능 .....	901
Alternate 기능 사용 .....	910

## **MIDI/GPI 911**

---

MIDI 소개 .....	911
기본 MIDI 설정 .....	912
MIDI/GP 창(MIDI SETUP 페이지) .....	914
MIDI SETUP 팝업 창 .....	916
Program Change를 사용하여 Scene 불러오기 .....	917
MIDI/GPI 창(PROGRAM CHANGE 페이지) .....	920
MIDI PROGRAM CHANGE 팝업 창 .....	921
Control Changes를 사용하여 파라미터 조절 .....	922
MIDI PROGRAM CHANGE 팝업 창 .....	924

MIDI/GPI 창(CONTROL CHANGE 페이지) .....	925
GPI 소개 .....	926
GPI IN 사용 .....	928
GPI 페이지 .....	930
GPI OUT 사용 .....	931
GPI 페이지 .....	933
FADER START 사용 .....	934
FADER START 페이지 .....	935
시간 코드 .....	937
GPI OUT 기능 .....	938

## **유지보수 939**

---

펌웨어 버전 .....	939
펌웨어 업데이트 .....	940
페이더 조정 .....	941
터치 스크린 패널의 감지 지점 조정(CS-R10, CS-R10-S, CSD-R7) .....	943
터치 스크린 패널의 감지 지점 조정(CS-R5, CS-R3) .....	945
출고시 기본 설정으로 기기 초기화 .....	946
INITIALIZATION 페이지 .....	947
입력/출력 게인 조정 .....	948
PORT TRIM 페이지 .....	949
시스템 로그 .....	950
SYSTEM LOG 페이지 .....	952
시스템 덤프(CS-R10, CS-R10, CSD-R7) .....	953
DSP-RX 정보 .....	954

## **콘솔 상태 955**

---

내부 클록 날짜 및 시간 설정 .....	955
DATE/TIME 팝업 창 .....	957

## **패널 설정 958**

---

터치 스크린, LED, 채널 이름 화면 및 램프의 밝기 지정 .....	958
---	-----

콘솔 잠금 ..... 960  
PASSWORD 팝업 창 ..... 962  
콘솔 잠금 해제 ..... 963  
CONSOLE LOCK 화면 이미지 지정 ..... 964

## **RIVAGE PM Editor 및 RIVAGE PM StageMix 설정 965**

---

RIVAGE PM Editor 소개 ..... 965  
온라인 모니터링/작동 ..... 966  
PM Editor 시작 화면 ..... 969  
오프라인 편집 ..... 970  
편집한 믹싱 데이터 동기화 ..... 972  
RIVAGE PM Editor 화면 작동 ..... 974  
About RIVAGE PM Editor 화면 ..... 976  
METER 화면(전체 화면)에서 페이더 작동(RIVAGE PM Editor) ..... 978  
파일 저장 및 불러오기(RIVAGE PM Editor) ..... 979  
PM Editor 초기화 ..... 980  
RIVAGE PM StageMix 소개 ..... 981  
음질 조절기의 네트워크 설정 ..... 982  
iPad의 네트워크 설정 ..... 984

## **메시지 985**

---

메시지 ..... 985  
화면 표시 메시지 ..... 992

# 관련 설명서 소개

## 관련 설명서 소개

RIVAGE PM 시리즈와 관련된 설명서는 다음과 같이 구성됩니다.

### 책자로 된 설명서

[RIVAGE PM10 시스템 구성 가이드](#)

[RIVAGE PM7 시스템 구성 가이드](#)

RIVAGE PM 시리즈에 대한 개요를 제공하고, 장치 연결에서 음향 생성까지 시스템 설치 방법을 단계별로 설명합니다.

### 각 장치의 설명서

각 장치의 설명서는 해당 장치의 부품 이름과 기능에 대해 설명합니다.

각 설명서는 해당 장치와 함께 포장되어 제공됩니다.

### 온라인 설명서

RIVAGE PM 시리즈 사용설명서(본 문서)

본 설명서는 음질 조절기 및 디지털 믹싱 콘솔에 표시되는 화면과 기능에 대해 상세히 설명합니다.

개요 부분에서는 주로 개략적인 정보를 제공하며 RIVAGE PM 시리즈를 숙지할 때 필요한 개념을 설명합니다.

작업 부분에서는 특정 절차와 작업에 대해 설명합니다.



### RIVAGE PM Editor 설치 가이드

이 설명서는 RIVAGE PM Editor의 설치 방법을 설명합니다.



### RIVAGE PM StageMix 사용자 가이드

이 설명서는 RIVAGE PM 시리즈 시스템을 무선으로 제어할 수 있는 iPad 애플리케이션에 대해 설명합니다.

### 주

모든 설명서는 Yamaha 웹사이트에서 다운로드할 수 있습니다. 필요한 경우, Yamaha 웹사이트에 상시 게시되는 업데이트된 설명서 정보를 확인할 수 있습니다.

<https://download.yamaha.com/>

# 컴포넌트 구조

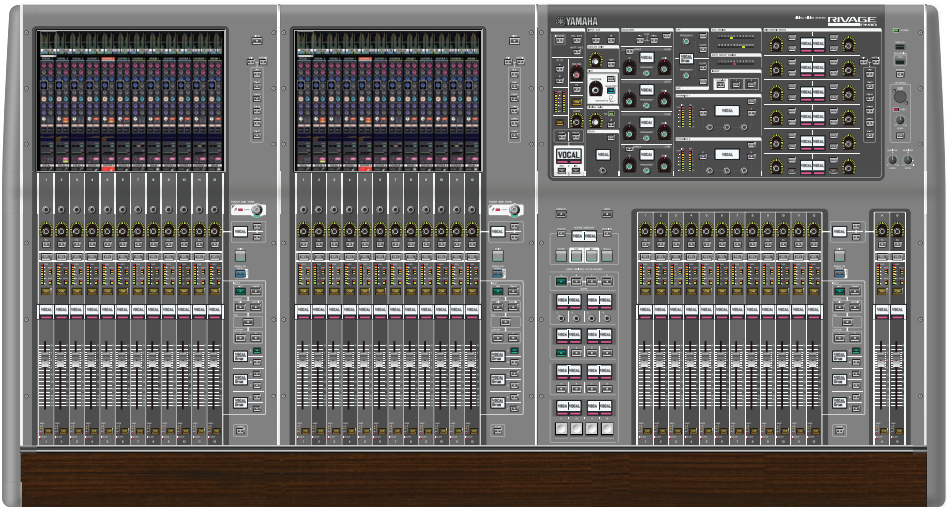
## 음질 조절기

CS-R10 음질 조절기로 DSP 엔진의 모든 기능을 제어할 수 있습니다. 믹싱, 라우팅, 메모리 기능, 시스템 설정 등과 같은 모든 오디오 신호 작업을 제어할 수 있습니다. 제공되는 기능은 다음과 같습니다.

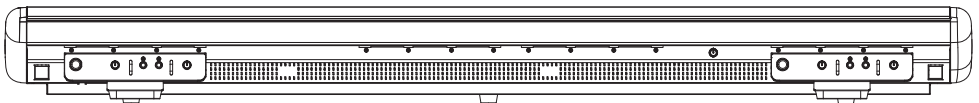
- CS-R10 및 CS-R5의 경우 총 38개의 페이더(12개의 채널 x 3개의 패널 + 2개의 채널)
- CS-R10-S의 경우 총 26개의 페이더(12개의 채널 x 2개의 패널 + 2개의 채널)
- 전통적인 Yamaha 디지털 믹싱 콘솔 요소를 물려받은 완전한 기능을 갖춘 선택 채널 부분
- 대형 LCD 패널에서 터치로 작동시킬 수 있는 사용이 간편한 사용자 인터페이스
- 아웃보드 기어 또는 CD 플레이어 연결용 오디오 입력/출력 잭(로컬 I/O) 및 외부 장치 제어용 컨트롤 I/O 커넥터(MIDI/GPI) 장착
- 추가 장비 없이 라이브 녹음을 제작하고 배경 음악 또는 음향 이펙트를 재생하는 2트랙 USB 레코더 기능
- 리던던시 전력을 공급하는 내부 전원 공급장치 2개

### CS-R10

상단 패널



전면 패널



후면 패널





컴포넌트 구조 > 음질 조절기

잭 목록

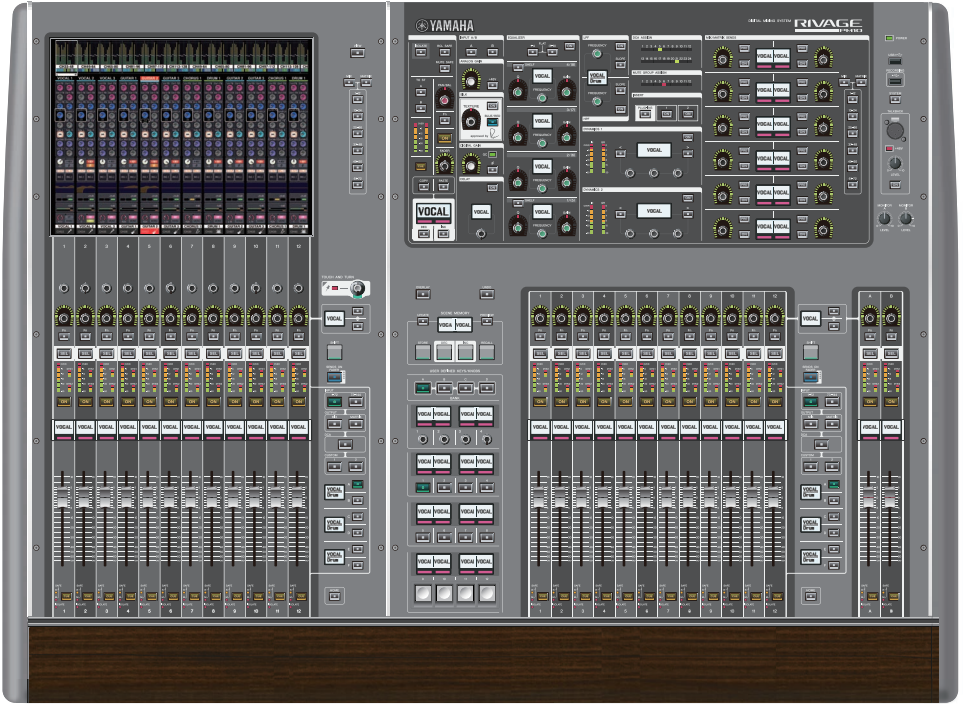
잭	커넥터	잭 번호
OMNI IN (ANALOG)	XLR-3-31 유형	8
OMNI OUT (ANALOG)	XLR-3-32 유형	8
AES/EBU IN	XLR-3-31 유형	4
AES/EBU OUT	XLR-3-32 유형	4
TO ENGINE(콘솔 네트워크)	etherCON CAT5e	2
WORD CLOCK OUT	BNC	1
MIDI IN	DIN 5P	1
MIDI OUT	DIN 5P	1
PHONES	TRS 1/4"(6.35mm)	4 (전면)
TALKBACK	XLR-3-31 유형	1
USB	TYPE A USB	1(상단) 3 (후면)
RECORDING	TYPE A USB	1
GPI	D-SUB 25P(암)	1
VIDEO OUT	DVI-D	1
NETWORK (PC)	etherCON CAT5	1
LAMP	XLR-4-31 유형	4
AC INLET	V 잠금형	2

슬롯 목록

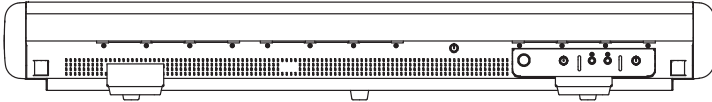
슬롯	번호
MY CARD SLOT	2

## CS-R10-S

### 상단 패널



### 전면 패널



### 후면 패널



컴포넌트 구조 > 음질 조절기

잭 목록

잭	커넥터	잭 번호
OMNI IN (ANALOG)	XLR-3-31 유형	8
OMNI OUT (ANALOG)	XLR-3-32 유형	8
AES/EBU IN	XLR-3-31 유형	4
AES/EBU OUT	XLR-3-32 유형	4
TO ENGINE(콘솔 네트워크)	etherCON CAT5e	2
WORD CLOCK OUT	BNC	1
MIDI IN	DIN 5P	1
MIDI OUT	DIN 5P	1
PHONES	TRS 1/4"(6.35mm)	2 (전면)
TALKBACK	XLR-3-31 유형	1
USB	TYPE A USB	1(상단) 3 (후면)
RECORDING	TYPE A USB	1
GPI	D-SUB 25P(암)	1
VIDEO OUT	DVI-D	1
NETWORK (PC)	etherCON CAT5	1
LAMP	XLR-4-31 유형	3
AC INLET	V 잠금형	2

슬롯 목록

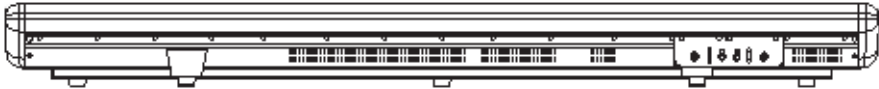
슬롯	번호
MY CARD SLOT	2

## CS-R5

### 상단 패널



### 전면 패널



### 후면 패널



컴포넌트 구조 > 음질 조절기

잭 목록

잭	커넥터	잭 번호
OMNI IN (ANALOG)	XLR-3-31 유형	8
OMNI OUT (ANALOG)	XLR-3-32 유형	8
AES/EBU IN	XLR-3-31 유형	2
AES/EBU OUT	XLR-3-32 유형	2
TO ENGINE(콘솔 네트워크)	etherCON CAT5e	2
MIDI IN	DIN 5P	1
MIDI OUT	DIN 5P	1
PHONES	TRS 1/4"(6.35mm)	2 (전면)
USB	TYPE A USB	1(상단) 3 (후면)
RECORDING	TYPE A USB	1
GPI	D-SUB 25P(암)	1
NETWORK (PC)	etherCON CAT5	1
LAMP	XLR-4-31 유형	3
AC INLET	V 잠금형	2

슬롯 목록

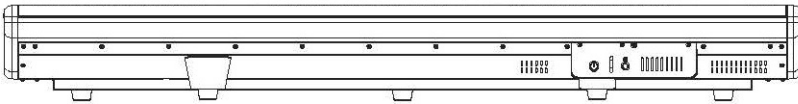
슬롯	번호
MY CARD SLOT	2

## CS-R3

### 상단 패널



### 전면 패널



### 후면 패널



후면 패널

잭	커넥터	잭 번호
OMNI IN (ANALOG)	XLR-3-31 유형	8
OMNI OUT (ANALOG)	XLR-3-32 유형	8
TO ENGINE(콘솔 네트워크)	etherCON CAT5e	2
MIDI IN	DIN 5P	1
MIDI OUT	DIN 5P	1
PHONES	TRS 1/4"(6.35mm)	1 (전면)
USB	TYPE A USB	1(상단) 3 (후면)
RECORDING	TYPE A USB	1
GPI	D-SUB 25P(암)	1
NETWORK (PC)	etherCON CAT5	1
LAMP	XLR-4-31 유형	2
AC INLET	V 잠금형	2

슬롯 목록

슬롯	번호
MY CARD SLOT	2

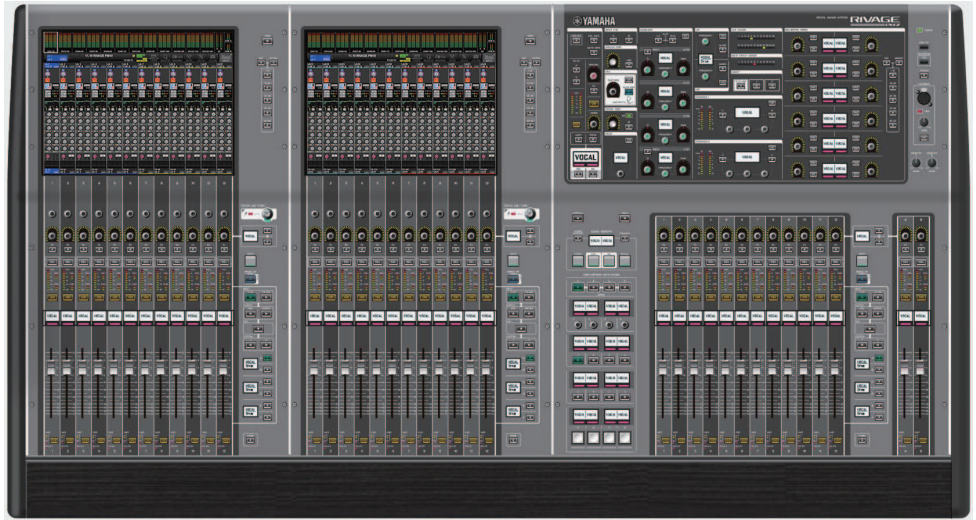


## 디지털 믹싱 콘솔

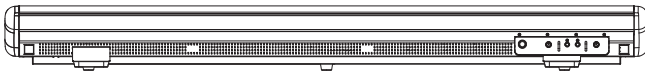
믹싱, 라우팅, 메모리 기능, 시스템 설정 등과 같은 모든 오디오 신호 작업을 제어할 수 있습니다. 이 기기에는 오디오 처리의 120입력, 60믹스, 24매트릭스, 2스테레오 채널을 처리하는 내장 DSP 엔진이 탑재되어 있습니다.

### CSD-R7

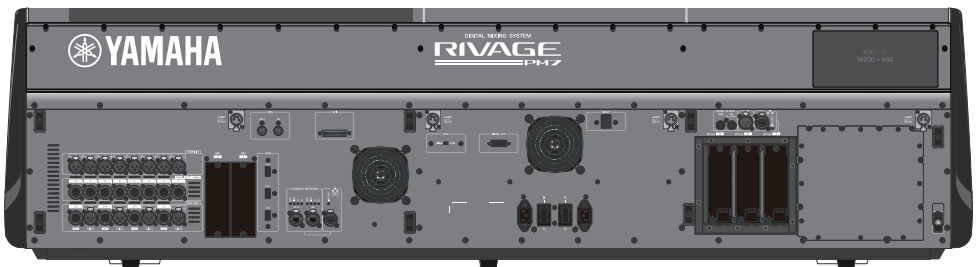
상단 패널



전면 패널



후면 패널



책 목록

책	커넥터	책 번호
OMNI IN (ANALOG)	XLR-3-31 유형	8
OMNI OUT (ANALOG)	XLR-3-32 유형	8

잭	커넥터	잭 번호
AES/EBU IN	XLR-3-31 유형	4
AES/EBU OUT	XLR-3-32 유형	4
WORD CLOCK IN	BNC	1
WORD CLOCK OUT	BNC	1
MIDI IN	DIN 5P	1
MIDI OUT	DIN 5P	1
PHONES	TRS 1/4"(6.35mm)	2 (전면)
TALKBACK	XLR-3-31 유형	1
USB	TYPE A USB	1 (상단) 3 (후면)
RECORDING	TYPE A USB	1
GPI	D-SUB 25P(암)	1
VIDEO OUT	DVI-D	1
NETWORK (PC)	etherCON CAT5	1
NETWORK	etherCON CAT5	1
TC IN	XLR-3-31 유형	1
LAMP	XLR-4-31 유형	4
AC INLET	V 잠금형	2

슬롯 목록

슬롯	번호
MY CARD SLOT	2
HY CARD SLOT	3

**HY 카드 슬롯 소개**

각 HY 카드 슬롯 1-3은 256-인/256-아웃입니다. TWINLANe 네트워크 카드는 HY 카드 슬롯 1에서만 작동하며, 멀티트랙 녹음 기능은 HY 카드 슬롯 3에서만 작동합니다.

## RIVAGE PM Editor 소개

이 애플리케이션 소프트웨어를 사용해 음질 조절기에서 사용 가능한 것과 동일한 기능을 이용할 수 있습니다. 사용자의 컴퓨터를 사용해 RIVAGE PM 시리즈 설정을 미리 준비하여 오프라인 편집을 실행하고, 해당 설정을 모니터링 및 조정할 수 있습니다(온라인 모니터링/작동). RIVAGE PM Editor가 설치된 컴퓨터(본 설명서 다른 부분에서는 PM Editor로 표현)를 DSP 엔진이나 음질 조절기에 연결할 수 있습니다. DSP 엔진에 연결하면 음질 조절기 없이 전체 시스템을 제어할 수 있습니다. 따라서 음질 조절기에 문제가 발생할 경우에도 컴퓨터를 백업으로 사용할 수 있습니다.

소프트웨어에 관한 자세한 내용은 다음 Yamaha Pro Audio 웹사이트를 참조하십시오.

<http://www.yamahaproaudio.com/>

Editor 다운로드 또는 설치 방법과 다양한 세부 설정에 관한 내용은 위에 명시된 웹사이트 또는 다운로드 소프트웨어 프로그램에 제공되는 설치 안내서를 참조하십시오.

## DSP 엔진

믹싱 및 플러그 인과 같이 RIVAGE PM 시리즈의 모든 오디오 처리 기능을 실행하는 DSP 엔진입니다. 이 기기는 HY 카드 슬롯 4개와 MY 카드 슬롯 2개 그리고 외부 장비용 컨트롤 입력/출력 커넥터가 있으며, 리던던시 전력을 공급하는 2개의 전원 공급장치가 내장되어 있습니다.

### DSP-R10, DSP-RX, DSP-RX-EX

전면 패널



\* DSP-RX에는 DSP-RX-EX의 전면 패널 하부 중앙에 부착된 EX 배지가 부착되지 않습니다.

후면 패널



잭 목록

잭	커넥터	잭 번호
TO CONSOLE(콘솔 네트워크)	etherCON CAT5e	2

잭	커넥터	잭 번호
WORD CLOCK IN	BNC	1
WORD CLOCK OUT	BNC	1
NETWORK (PC)	etherCON CAT5	1
NETWORK	etherCON CAT5	1
MIDI IN	DIN 5P	1
MIDI OUT	DIN 5P	1
TC IN	XLR-3-31 유형	1
GPI	D-SUB 25P(암)	1
REMOTE	D-SUB 9P(수)	1
FAULT OUTPUT	Euroblock 3P	1
AC INLET	V 잠금형	2

슬롯 목록

슬롯	번호
MY CARD SLOT	2
HY CARD SLOT	4

**HY 카드 슬롯 소개**

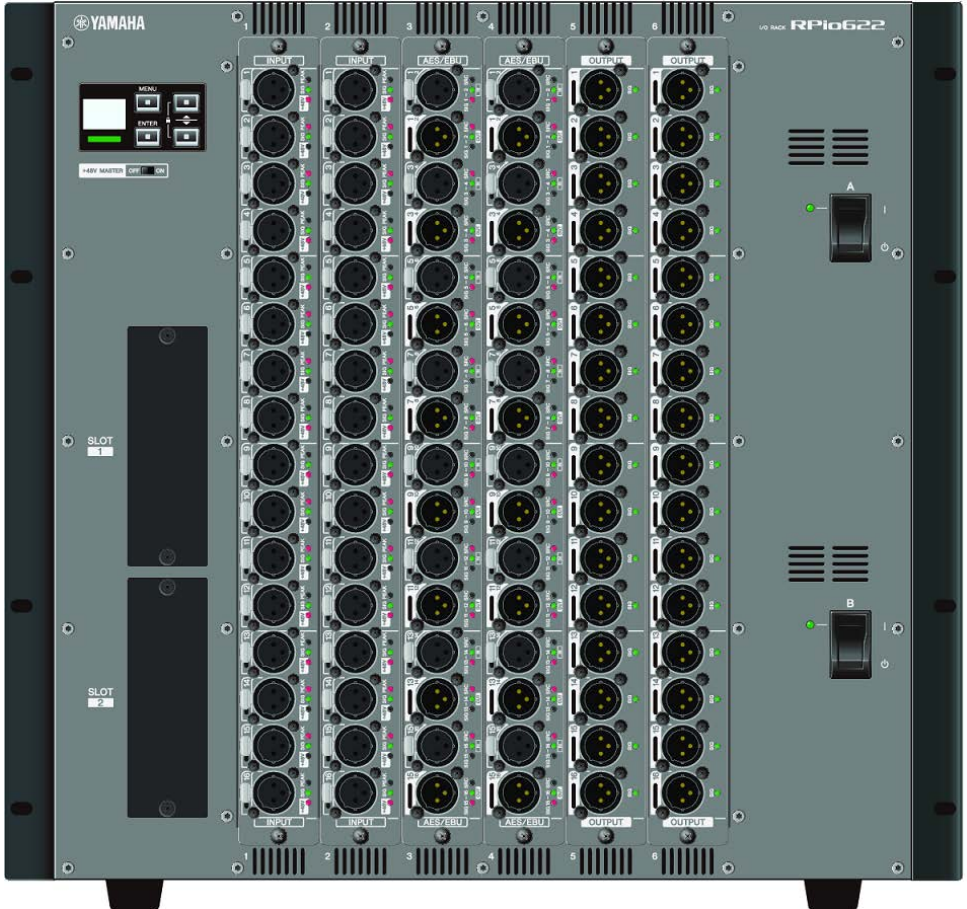
각 HY 카드 슬롯 1-4는 256-인/아웃입니다. TWINLANe 네트워크 카드는 HY 카드 슬롯 1 또는 2에서만 작동하며, 멀티트랙 녹음 기능은 HY 카드 슬롯 4에서만 작동합니다.

## I/O 랙

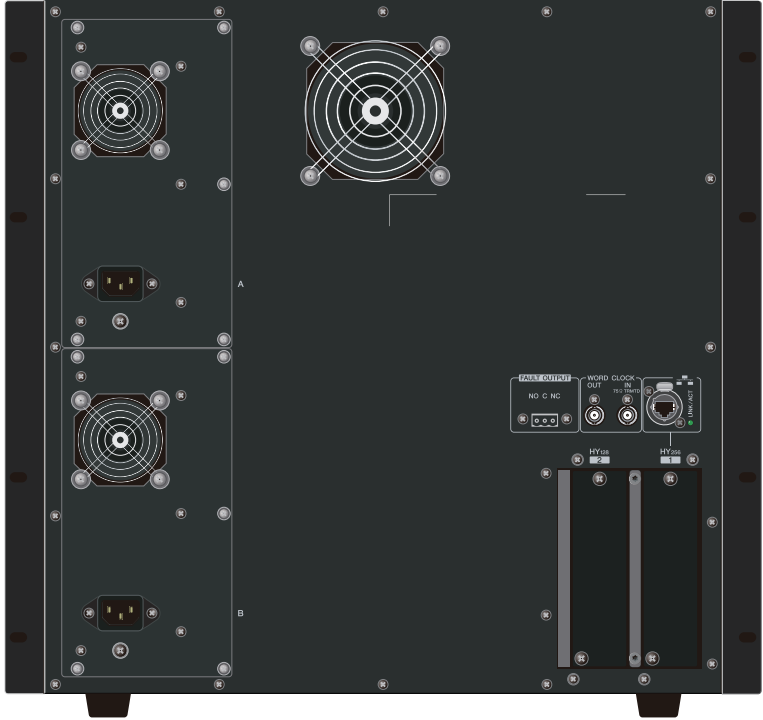
HY 카드 슬롯 1에 설치된 TWINLANe 네트워크 카드를 통해 DSP 엔진과 신호를 주고 받는 AES/EBU를 포함한 다양한 아날로그 오디오 신호와 디지털 오디오 신호의 입력/출력용 I/O 랙입니다. 리던던시 전력을 공급하는 2개의 전원 공급장치가 내장되어 있습니다.

### RPio622

전면 패널



후면 패널



잭 목록

잭	커넥터	잭 번호
WORD CLOCK IN	BNC	1
WORD CLOCK OUT	BNC	1
NETWORK	etherCON CAT5	1
FAULT OUTPUT	Euroblock 3P	1
AC INLET	V 잠금형	2

슬롯 목록

슬롯	번호
RY CARD SLOT	6
MY CARD SLOT	2
HY CARD SLOT	2

HY 카드 슬롯 소개

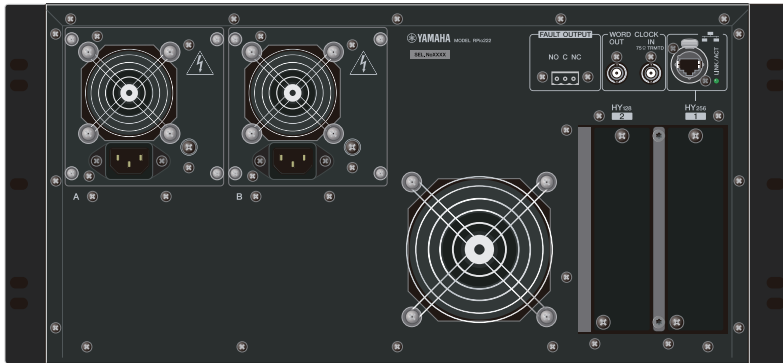
I/O 랙의 HY 카드 슬롯 1은 TWINLANe 네트워크 카드 전용입니다. HY 카드 슬롯 2는 Dante/MADI용입니다. HY 카드 슬롯 1은 256-인/아웃이고 HY 카드 슬롯 2는 128-인/아웃입니다.

## RPio222

### 전면 패널



### 후면 패널



### 잭 목록

잭	커넥터	잭 번호
WORD CLOCK IN	BNC	1
WORD CLOCK OUT	BNC	1
NETWORK	etherCON CAT5	1
FAULT OUTPUT	Euroblock 3P	1
AC INLET	V 잠금형	2

### 슬롯 목록

슬롯	번호
RY CARD SLOT	2
MY CARD SLOT	2
HY CARD SLOT	2



컴포넌트 구조 > I/O 랙

### **HY 카드 슬롯 소개**

I/O 랙의 HY 카드 슬롯 1은 TWINLANe 네트워크 카드 전용입니다. HY 카드 슬롯 2는 Dante/MADI용입니다.  
HY 카드 슬롯 1은 256-인/아웃이고 HY 카드 슬롯 2는 128-인/아웃입니다.

## RY 카드

RY 카드는 16채널 입력/출력 카드입니다. 이 카드는 샘플링 주파수와 상관없이 16채널 입력/출력을 지원합니다.

### ■ 마이크/라인 아날로그 입력 카드(RY16-ML-SILK)

새로 개발된 마이크 프리앰프와 디지털 영역에서 모델링된 Rupert Neve Designs의 “Silk” 처리 기능이 있는 16채널 마이크/라인 아날로그 입력 카드입니다. SILK 프로세싱에 관한 자세한 내용은 “[입력 채널 I/O 기기 부분](#)” (p.341)을 참조하십시오.



### ■ 아날로그 출력 카드(RY16-DA)

16채널 아날로그 출력 카드입니다. 레벨 설정 스위치를 이용해 각 채널의 최대 출력 레벨을 +15dBu, +18dBu, +24dBu 사이에서 전환할 수 있습니다. 자세한 내용은 카드의 사용설명서를 참조하십시오.



### ■ AES/EBU 입력/출력 카드(RY16-AE)

16-인/16-아웃 AES/EBU 형식 디지털 입력/출력 카드입니다. 샘플링 레이트 컨버터가 입력과 출력 모두에 내장되어 있습니다. 자세한 내용은 카드의 사용설명서를 참조하십시오.



## HY 카드

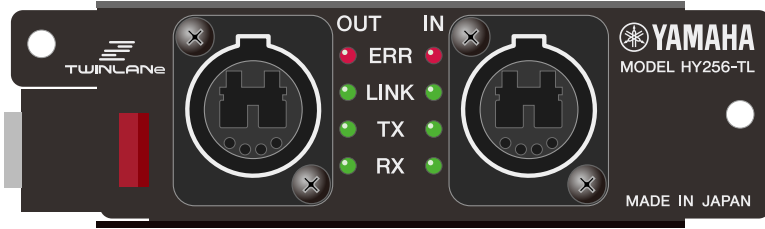
HY 카드를 사용하여 디지털 오디오 신호와 제어 신호로 된 여러 채널을 전송할 수 있습니다.

### ■ TWINLANe 인터페이스 카드

Yamaha 독점 TWINLANe 오디오 전송 네트워크 프로토콜을 지원하는 256-인/256-아웃 인터페이스 카드입니다.

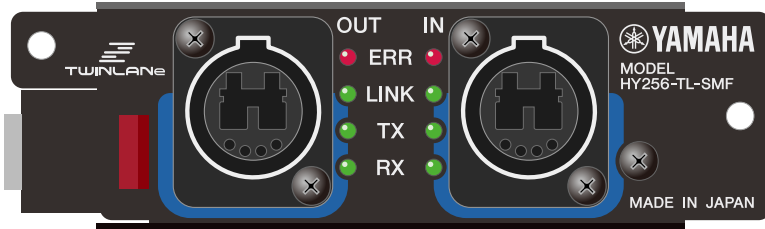
#### HY256-TL

Neutrik의 opticalCON DUO 같은 다중 모드 광섬유 케이블을 사용하여 최대 300m 간격으로 배치된 장치들 사이의 송신을 지원합니다.



#### HY256-TL-SMF

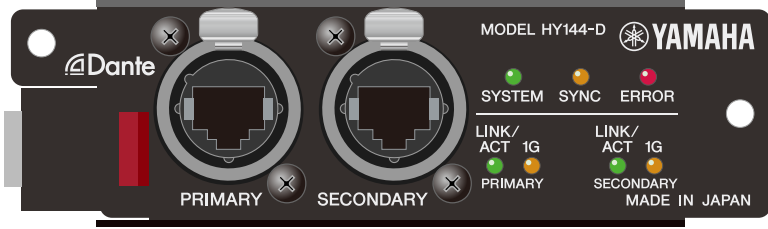
Neutrik의 opticalCON DUO 같은 단일 모드 광섬유 케이블을 사용하여 최대 2km 떨어진 장치들 사이의 송신을 지원합니다.



### ■ Dante 인터페이스 카드

#### HY144-D

Audinate에서 제작한 Dante 디지털 오디오 네트워크 프로토콜을 지원하는 인터페이스 카드입니다. 샘플링 주파수 96kHz에서 오디오 신호로 된 채널을 최대 144개까지 전송할 수 있습니다. CAT5e 이상의 이더넷 케이블을 사용하면 100미터까지 전송할 수 있습니다.



### HY144-D-SRC

이 인터페이스 카드는 용도에 따라 선택할 수 있는 5개의 SRC 모드 옵션을 탑재하고 있으며, Dante 디지털 오디오 네트워크를 지원하는 HY 카드 슬롯에 사용되는 144채널 디지털 I/O 카드입니다.



## ■ 오디오 인터페이스 카드

### HY128-MD

이 오디오 인터페이스 카드는 MADI 신호의 최대 128-인/128-아웃 채널을 전송하고 수신하며, 2개의 광섬유 라인과 2개의 동축 라인을 통해 리던던시 연결부를 지원합니다.



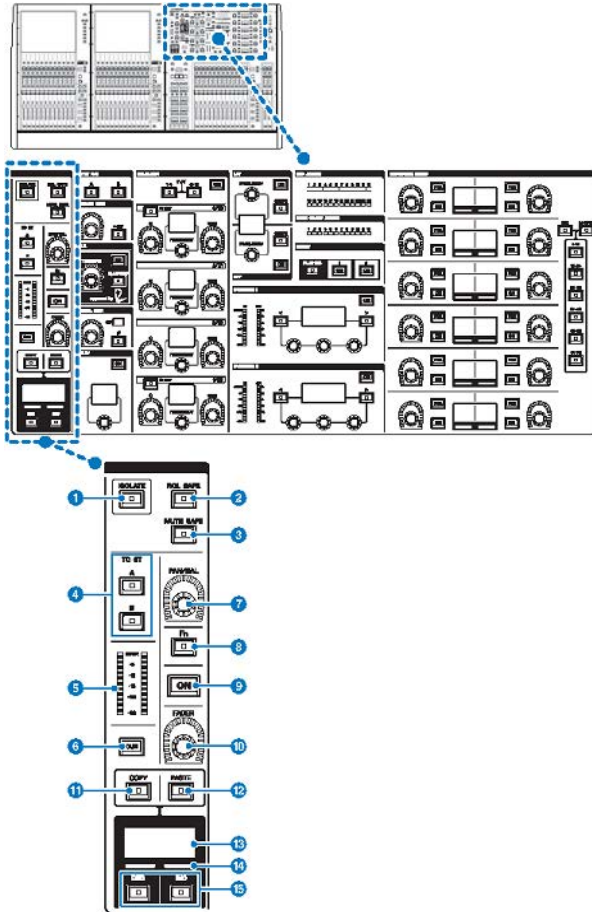
### 주

- I/O 카드 설치에 관한 자세한 내용은 호스트 장치와 함께 제공된 사용설명서를 참조하십시오.
- I/O 카드 설정에 관한 자세한 내용은 I/O 카드의 사용설명서를 참조하십시오.
- 시스템에서 사용할 수 있는 I/O 카드에 관한 최신 정보는 다음 Yamaha 프로 오디오 웹사이트에서 확인할 수 있습니다.
  - <http://www.yamahaproaudio.com/>

# 각 부분의 명칭과 기능(CS-R10, CS-R10-S, CSD-R7)

## 선택 채널 부분

선택 채널의 파라미터를 조정합니다.



### 1 [ISOLATE] 키

Isolate 기능을 켜거나 끕니다. Isolate 기능을 사용하면 Scene 또는 라이브러리 불러오기 작업으로부터 채널을 보호할 수 있습니다. 또한 “차단” 채널이 DCA, 음소거 그룹 또는 다른 범주에 속하는 경우 이 채널은 해당 그룹의 컨트롤로 인해 영향을 받지 않습니다.

2 **[RCL SAFE] 키**

RECALL SAFE를 켜거나 끕니다. Recall Safe 기능은 Scene 불러오기 작업 시 채널의 특정 파라미터를 보호합니다.

3 **[MUTE SAFE] 키**

MUTE SAFE를 켜거나 끕니다. Mute Safe 기능은 음소거 작업 시 채널을 보호합니다.

4 **TO ST [A]/[B] 키**

채널에서 스테레오 버스 A 또는 B로 전송된 신호를 켜거나 끕니다.

5 **LED 미터**

채널의 신호 레벨을 표시합니다.

6 **[CUE] 키**

채널 큐 전송을 켜거나 끕니다.

7 **[PAN/BAL] 노브**

스테레오 버스에 전송된 신호의 패닝/밸런스를 설정합니다.

8 **[Fn] (기능) 키**

미리 할당된 기능을 실행합니다.

9 **[ON] 키**

채널을 켜거나 끕니다.

10 **[FADER] 노브**

채널 페이더 레벨을 조정합니다.

11 **[COPY] 키**

채널 파라미터를 복사합니다.

12 **[PASTE] 키**

복사된 채널 파라미터를 붙여넣습니다.

13 **채널 이름 화면**

채널 번호와 이름 및 페이더 레벨을 나타냅니다.

14 **채널 색상 표시등**

채널의 색상을 나타냅니다.

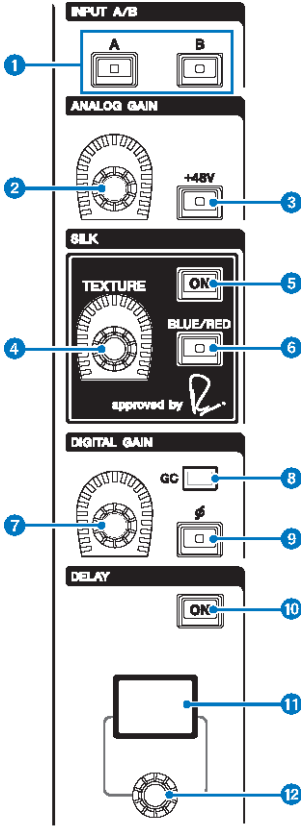
15 **[INC]/[DEC] 키**

채널을 전환하여 파라미터를 편집합니다.

# INPUT/A.GAIN/SILK/D.GAIN/DELAY

## INPUT/A.GAIN/SILK/D.GAIN/DELAY

선택 채널의 파라미터를 조정합니다.



- 1 INPUT [A]/[B] 키**  
선택된 입력 채널의 입력 소스를 전환합니다.
- 2 [ANALOG GAIN] 노브**  
헤드 앰프의 아날로그 게인을 설정합니다.
- 3 [+48V] 키**  
팬텀 전원(+48V)을 켜거나 끕니다.
- 4 SILK [TEXTURE] 노브**  
SILK 프로세싱 강도를 조정합니다.

5 **SILK [ON] 키**

SILK 기능을 켜거나 끕니다. SILK 프로세싱은 특정 채널에만 적용되어 믹스 내부에서 관련 부분을 활성화시키거나, 모든 채널에 적용되어 전반적인 믹스에 깊이와 원근감을 더합니다.

6 **SILK [BLUE/RED] 키**

2개의 SILK 문자(BLUE와 RED)를 서로 전환합니다. “BLUE”는 견고함과 힘, “RED”는 반짝이는 에너지를 냅니다.

7 **[DIGITAL GAIN] 노브**

채널의 디지털 게인을 설정합니다.

8 **GC 표시등**

GC(GAIN COMPENSATION)가 활성화되면 켜집니다.

9 **[Φ] 위상 키**

입력 신호의 위상을 반전시킵니다.

10 **DELAY [ON] 키**

딜레이를 켜거나 끕니다.

11 **DELAY 화면**

딜레이 값을 나타냅니다.

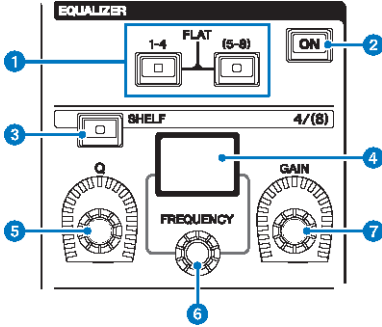
12 **[DELAY] 노브**

딜레이 값을 설정합니다.



# EQUALIZER

선택 채널의 파라미터를 조정합니다.



**1 EQUALIZER [1-4]/[(5-8)] 키**

설정하고자 하는 EQ 대역을 전환합니다. [1-4]와 [5-8] 키를 동시에 누르면 모든 대역의 게인이 0(FLAT)으로 설정됩니다.

**2 EQUALIZER [ON] 키**

EQ를 켜거나 끕니다.

**3 EQUALIZER [SHELF] 키**

피킹 필터를 셸빙 필터로 전환합니다.

**4 EQ 화면**

각 EQ 대역의 파라미터를 나타냅니다.

**5 EQUALIZER [Q] 노브**

Q값을 지정합니다.

**6 EQUALIZER [FREQUENCY] 노브**

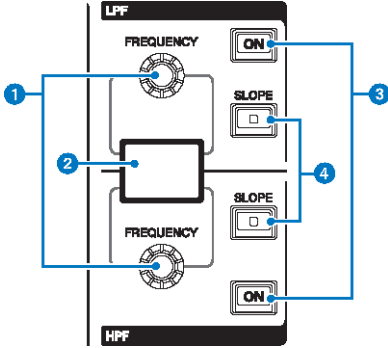
주파수를 설정합니다.

**7 EQUALIZER [GAIN] 노브**

게인을 설정합니다.

## LPF/HPF

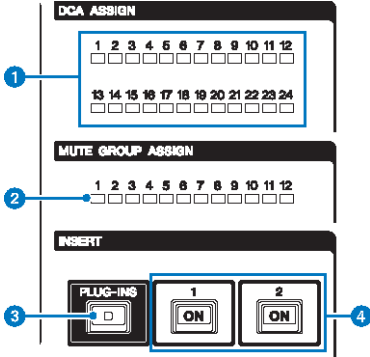
선택 채널의 파라미터를 조정합니다.



- 1 LPF/HPF [FREQUENCY] 노브**  
각각 LPF 및 HPF의 차단 주파수를 지정합니다.
- 2 LPF/HPF 화면**  
LPF 및 HPF 설정을 나타냅니다.
- 3 LPF/HPF [ON] 키**  
각각 LPF 및 HPF를 켜거나 끕니다.
- 4 LPF/HPF [SLOPE] 키**  
각각 LPF 및 HPF의 슬롭을 전환합니다.

# DCA/MUTE/INSERT

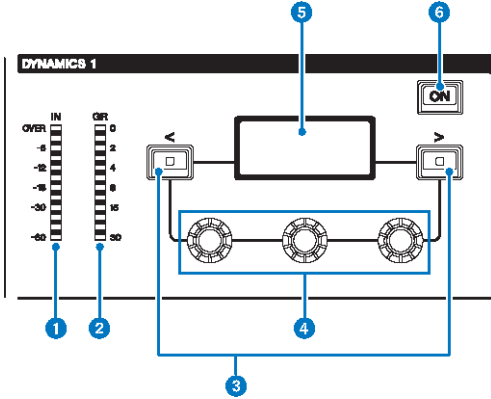
선택 채널의 파라미터를 조정합니다.



- 1 DCA ASSIGN LED**  
지정된 DCA를 나타냅니다.
- 2 MUTE GROUP ASSIGN LED**  
지정된 음소거 그룹을 나타냅니다.
- 3 INSERT [PLUG-INS] 키**  
삽입된 플러그인의 파라미터 설정 화면을 불러옵니다.
- 4 INSERT 1/2 [ON] 키**  
각각 INSERT1과 INSERT2를 켜거나 끕니다.

# DYNAMICS

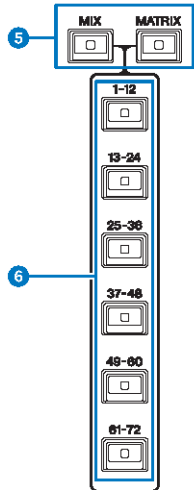
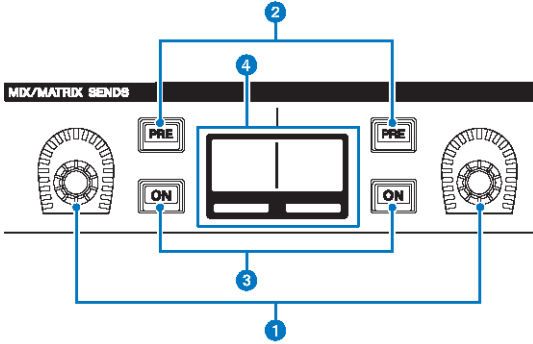
선택 채널의 파라미터를 조정합니다.



- ❶ **DYNAMICS 1/2 IN LED**  
다이내믹 입력 레벨을 나타냅니다.
- ❷ **DYNAMICS 1/2 GR LED**  
다이내믹 게인 감소량을 나타냅니다.
- ❸ **DYNAMICS 1/2 [<]/[>] 키**  
DYNAMICS 화면에 표시된 파라미터를 전환합니다.
- ❹ **DYNAMICS 1/2 설정 노브**  
DYNAMICS 화면에 표시된 파라미터를 설정합니다.
- ❺ **DYNAMICS 1/2 화면**  
다이내믹 파라미터를 나타냅니다.
- ❻ **DYNAMICS 1/2 [ON] 키**  
다이내믹을 켜거나 끕니다.

## MIX/MATRIX SENDS

선택 채널의 파라미터를 조정합니다.



- 1 MIX/MATRIX SENDS 노브**  
관련 버스의 전송 레벨을 조정합니다.
- 2 MIX/MATRIX SENDS [PRE] 키**  
PRE와 POST 사이에서 전송 지점을 전환합니다. 키에 불이 들어오면 전송 지점이 PRE로 설정됩니다.
- 3 MIX/MATRIX SENDS [ON] 키**  
관련 버스로 전송되는 전송 신호를 켜거나 끕니다.
- 4 MIX/MATRIX SENDS 화면**  
관련 버스를 나타냅니다.

5 **MIX/MATRIX SENDS [MIX]/[MATRIX] 키**

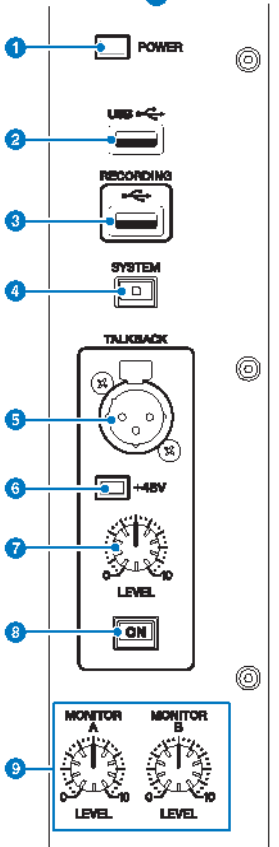
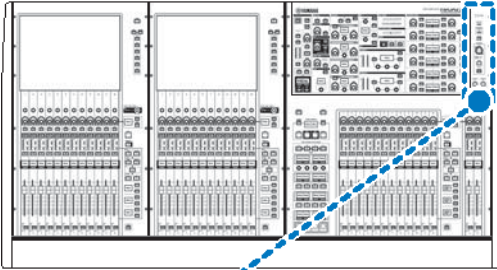
전송 대상 버스의 유형을 전환합니다.

6 **MIX/MATRIX SENDS [1-12]/[13-24]/[25-36]/[37-48]/[49-60]/[61-72] 키**

전송 대상 버스의 बैं크를 선택합니다.

# UTILITY 부분

UTILITY 부분은 상단 패널에 위치해 있습니다.



**1 POWER 표시등**

기기의 AC 전원이 ON으로 켜지면 점등됩니다. 전원 스위치 A와 B가 모두 켜져 있으면 이 표시등이 녹색으로 켜지지만, 전원 스위치 A 또는 B 중 하나만 켜져 있으면 빨간색으로 켜집니다. RIVAGE PM 시리즈가 시작되지 않으면 주황색으로 켜집니다.

**2 USB 포트**

USB 장치(마우스, 키보드나 USB 플래시 드라이브)를 연결할 수 있습니다. USB 플래시 드라이브를 사용해 시스템의 내부 데이터를 저장하고, 저장된 데이터를 시스템에 불러옵니다.

**USB 플래시 드라이브 형식**

FAT16 및 FAT32 형식이 지원됩니다.

**쓰기 방지**

일부 USB 플래시 드라이브는 부주의로 인한 데이터 삭제를 방지하는 쓰기 방지 기능을 제공합니다. 사용 중인 USB 플래시 드라이브에 중요한 데이터가 저장되어 있을 경우 실수로 삭제되지 않도록 하기 위해 쓰기 방지 기능을 사용할 것을 권장합니다. 반대로 데이터를 USB 플래시 드라이브에 저장하기 전에는 USB 플래시 드라이브의 쓰기 방지 설정이 꺼졌는지 확인해야 합니다. 시스템에서 사용되는 USB 드라이브에 관한 최신 정보는 다음 Yamaha 프로 오디오 웹사이트를 참고하십시오.

<http://www.yamahaproaudio.com/>

**주의사항**

- 데이터 저장, 로딩이나 삭제 등 기기가 데이터에 접근 중일 때 전원을 끄거나 USB 커넥터에서 USB 플래시 드라이브를 분리하지 마십시오. 그렇게 할 경우 플래시 드라이브가 손상되거나, 기기나 미디어 장치의 데이터가 손실될 수 있습니다.

**3 RECORDING 포트**

USB 플래시 드라이브를 연결해 오디오 파일을 녹음하고 재생합니다. 지원되는 파일 형식에는 WAV 및 MP3가 포함됩니다. 시스템에서 사용되는 USB 드라이브에 관한 최신 정보는 다음 Yamaha 프로 오디오 웹사이트를 참조하십시오.

<http://www.yamahaproaudio.com/>

**4 [SYSTEM] 키**

이 키를 누르면 RIVAGE PM 시리즈 관련 정보가 터치 스크린에 표시됩니다. 키를 2초 이상 누르고 있으면 콘솔의 전원이 꺼집니다. 기기의 전원을 끄기 전에 콘솔의 전원을 끄십시오.

**5 TALKBACK 잭**

토크백 마이크를 연결할 수 있는 밸런스형 XLR-3-31 잭입니다.

**6 +48V 표시등**

+48V 팬텀 전원이 TALKBACK 잭에 공급되면 켜집니다.

**7 TALKBACK [LEVEL] 노브**

TALKBACK 잭에 연결된 마이크의 입력 레벨을 조정합니다.

**8 TALKBACK [ON] 키**

토크백 기능을 켜거나 끕니다.

이 키를 누르고 있는 동안에는 토크백 기능이 계속 켜지지만 놓으면 꺼집니다.

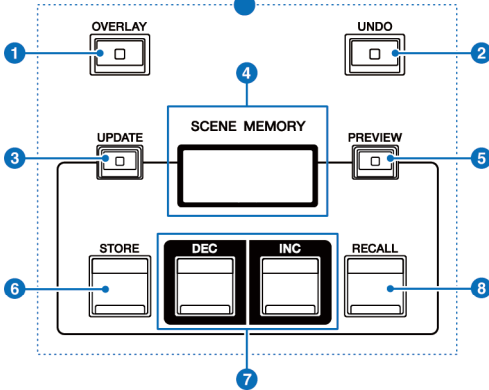
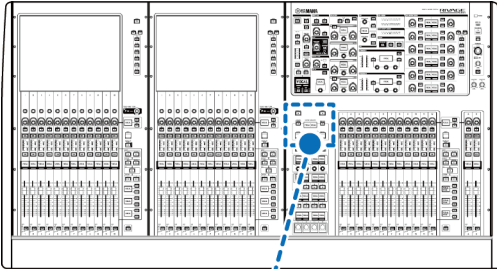
**9 MONITOR A/B [LEVEL] 노브**

모니터링 신호의 출력 레벨을 조정합니다.



## SCENE MEMORY 부분

상단 패널에 위치한 이 부분을 사용하면 Scene 메모리와 모니터링 작업을 제어할 수 있습니다.



### 1 [OVERLAY] 키

이 버튼을 누르면 OVERLAY SETTING 화면이 나타납니다. [SHIFT] 키를 누른 상태에서 [OVERLAY] 키를 누르면 오버레이가 켜지거나 꺼집니다. 오버레이가 켜져 있을 때 [OVERLAY] 키를 누르고 있으면 Overlay Edit 모드로 설정됩니다.

### 2 [UNDO] 키

가장 최근에 실시한 저장, 불러오기 또는 업데이트 작업을 취소합니다. [UNDO] 키를 눌러 작업을 취소한 후 [UNDO] 키를 다시 누르면 취소된 작업을 “재개”할 수 있습니다.

**주**

작업을 취소하여 새로운 Scene을 저장할 수 없습니다.

### 3 [UPDATE] 키

(가장 최근에 불러오거나 저장한) 현재 Scene을 현재 믹스 데이터로 덮어써서 Scene 데이터를 업데이트합니다.

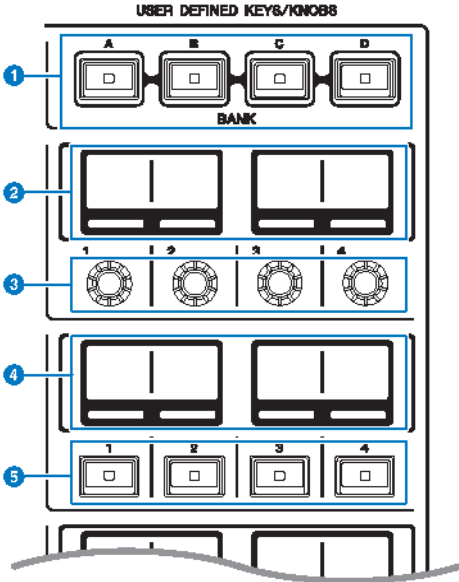
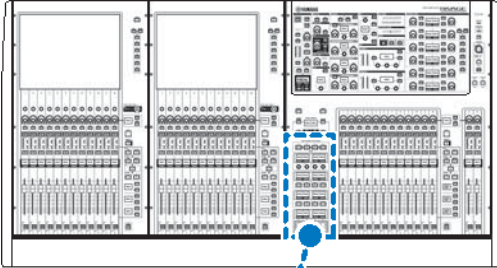
### 4 SCENE MEMORY 화면

선택한 Scene 메모리를 나타냅니다.

- 5 **[PREVIEW] 키**  
미리보기 모드를 켜거나 끕니다.
- 6 **[STORE] 키**  
현재 믹스 데이터를 선택한 Scene 메모리에 저장합니다.
- 7 **[INC]/[DEC] 키**  
저장하거나 불러오려는 Scene의 Scene 번호를 선택합니다.
- 8 **[RECALL] 키**  
Scene 메모리에서 저장된 Scene을 불러옵니다.

## USER DEFINED KEYS/KNOBS 부분

USER DEFINED KEYS/KNOBS 부분은 상단 패널에 위치해 있습니다.



- 1 USER DEFINED [A]/[B]/[C]/[D] BANK 키**  
USER DEFINED 노브나 USER DEFINED 키에 बैंक([A], [B], [C] 또는 [D])를 선택합니다.
- 2 USER DEFINED KNOBS 화면**  
USER DEFINED 노브에 할당된 기능을 나타냅니다.

각 부분의 명칭과 기능(CS-R10, CS-R10-S, CSD-R7) > USER DEFINED KEYS/KNOBS 부분

③ **USER DEFINED KNOBS [1]/[2]/[3]/[4]**

사용자가 할당한 기능을 조절합니다.

④ **USER DEFINED KEYS 화면**

USER DEFINED 키에 할당된 기능을 나타냅니다.

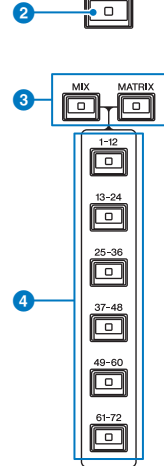
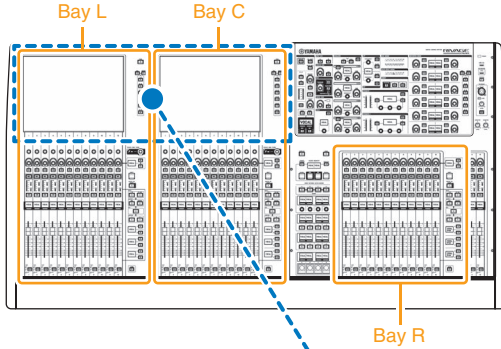
⑤ **USER DEFINED KEYS [1]-[12]**

사용자가 할당한 기능을 조절합니다.

각 부분의 명칭과 기능(CS-R10, CS-R10-S, CSD-R7) > 터치 스크린 부분(베이 L, 베이 C)

## 터치 스크린 부분(베이 L, 베이 C)

터치 스크린 부분은 상단 패널에 위치해 있습니다.



### 베이

베이는 터치 스크린 부분 및 채널 스트립 부분 맞은편에 위치한 12개의 페이더 그룹으로 구성됩니다. CS-R10 및 CSD-R7은 3개의 베이로 구성되고 CS-R10-S는 2개의 베이로 구성됩니다. 각 베이를 개별적으로 제어할 수 있습니다.

① 터치 스크린

손가락 터치로 메뉴나 설정 파라미터를 선택해 작업할 수 있는 터치 스크린입니다. 여러 지점을 동시에 터치해 기기를 조작할 수 없습니다.

**주의사항**

- 손톱 등 날카롭고 뾰족한 물체를 사용해 터치 스크린을 조작하지 마십시오. 스크린에 스크래치가 생겨 터치 스크린이 작동하지 않을 수 있습니다.

**주**

터치 스크린이 지저분해지면 부드러운 마른 천으로 닦으십시오. 운송 중 보호를 위해 터치 스크린에 부착한 투명 필름을 사용하기 전에 반드시 벗겨내십시오.

② [VIEW] 키

OVERVIEW와 SELECTED CHANNEL VIEW 화면을 불러오고 서로 전환합니다.

③ [MIX]/[MATRIX] 키

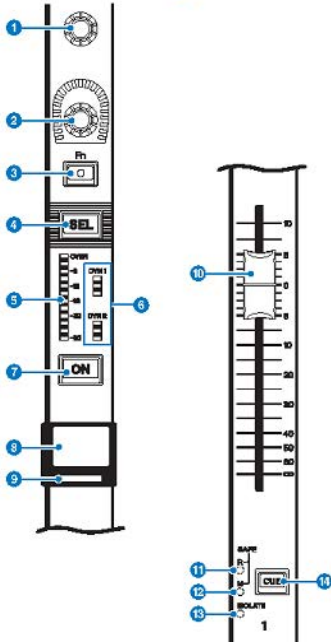
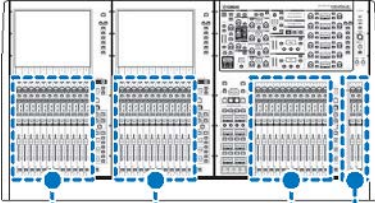
OVERVIEW 화면에 표시된 전송 대상 버스 유형을 지정합니다.

④ [1-12]/[13-24]/[25-36]/[37-48]/[49-60]/[61-72] 키

화면에 표시된 전송 대상 버스의 बैं크를 선택합니다.

## 채널 스트립 부분(베이 L, 베이 R, 베이 C)

채널 스트립 부분은 상단 패널에 위치해 있습니다.



### 1 화면 인코더(베이 L 및 C만 해당)

터치 스크린에서 현재 선택된 노브를 제어합니다. 노브 기능은 현재 표시된 화면에 따라 달라집니다.

## 2 채널 스트립 인코더

채널의 게인, 팬 및 기타 파라미터를 조정합니다. 5가지 파라미터 기능(다음 목록에서 선택)을 이 인코더에 할당한 뒤 [UP]/[DOWN] 키를 사용해 기능을 선택할 수 있습니다.

- PAN/BALANCE
- ANALOG GAIN
- DIGITAL GAIN
- AUTO A.G./D.G.
- SELECTED SEND
- MIX1 SEND-MIX72 SEND
- MATRIX1 SEND -MATRIX36 SEND
- HPF FREQUENCY
- LPF FREQUENCY
- DYNAMICS1 THRESHOLD
- DYNAMICS2 THRESHOLD
- DELAY
- SILK TEXTURE
- SURROUND L-R PAN
- SURROUND F-R PAN
- SURROUND DIV
- SURROUND LFE

## 3 [Fn] 키

사용자에 의해 할당된 기능을 실행합니다. 다음 기능 중에서 하나를 할당할 수 있습니다.

- INPUT A/B
- ISOLATE
- ALTERNATE CUE
- ENCODER PARAMETER
- GC ON/OFF
- SURROUND CUE
- EQ A/B
- DYNAMICS1 A/B
- DYNAMICS2 A/B
- VSC ON

## 4 [SEL] 키

채널 스트립 부분이나 화면을 통해 제어되는 채널을 선택합니다. 채널을 선택하면 키 LED가 켜집니다.

## 5 LED 미터

채널 레벨을 나타냅니다.

## 6 다이내믹 LED

다이내믹 1과 2의 상태를 나타냅니다.

## 7 [ON] 키

채널을 켜거나 끕니다. 채널이 켜지면 키 LED에 불이 들어옵니다. SENDS ON FADER 모드에서 이 키는 각 채널에서 현재 선택된 MIX/MATRIX 버스로 전송되는 신호의 켜짐/꺼짐 스위치로 작동합니다.



각 부분의 명칭과 기능(CS-R10, CS-R10-S, CSD-R7) > 채널 스트립 부분(베이 L, 베이 R, 베이 C)

**8 채널 이름 화면**

채널 이름, 페이더 레벨 등을 나타냅니다.

**9 채널 색상 표시등**

채널의 색상을 나타냅니다. OFF를 포함한 11개 옵션 중에서 채널 색상을 선택할 수 있습니다.

**10 페이더**

터치형 100mm 모터 페이더입니다. SENDS ON FADER 모드에서 이 페이더는 각 채널에서 현재 선택된 MIX/MATRIX 버스로 전송되는 신호의 전송 레벨을 조정합니다.

**11 SAFE R 표시등**

채널이 Recall Safe로 설정되면 불이 켜집니다.

**12 SAFE M 표시등**

채널이 Mute Safe로 설정되면 불이 켜집니다.

**13 ISOLATE 표시등**

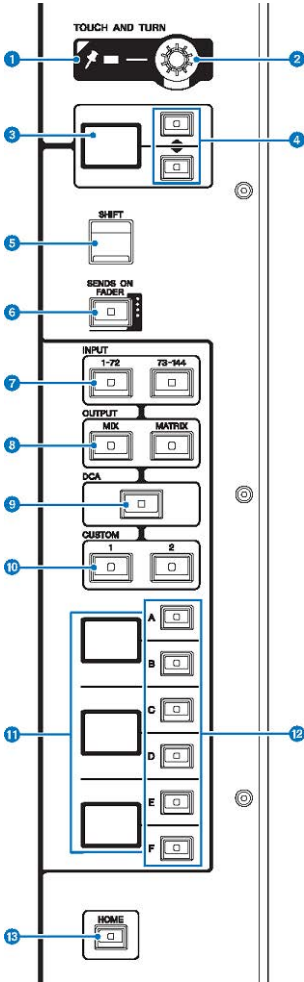
채널이 “차단”되면 불이 켜집니다.

**14 [CUE] 키**

큐에 대한 채널을 선택합니다.

## [TOUCH AND TURN] 노브/레이어 선택

상단 패널에 위치한 이 부분을 사용하면 [TOUCH AND TURN] 노브를 작동하고 레이어를 선택할 수 있습니다.



### 1 PIN 표시등

[TOUCH AND TURN] 노브의 피닝 기능이 ON으로 켜지면 불이 들어옵니다. (이 기능은 향후 업데이트 시 지원됩니다.)

### 2 [TOUCH AND TURN] 노브

터치 스크린에서 터치하는 노브의 파라미터를 조절합니다.

### 3 채널 스트립 인코더 화면

채널 스트립 인코더에 할당된 기능을 나타냅니다.

**4 UP [▲]/DOWN [▼] 키**

채널 스트립 인코더를 사용하여 조절하려는 기능을 선택합니다.

**5 [SHIFT] 키**

다른 키와 결합해 특정 기능을 실행합니다. 자세한 내용은 RIVAGE PM 시리즈의 특수 키 명령 목록을 참조하십시오.

**6 [SENDS ON FADER] 키**

SENDS ON FADER 모드를 켜고 끕니다.

**7 INPUT [1-72]/[73-144] 키**

입력 레이어를 선택합니다.

**주**

INPUT [1-72] 키와 INPUT [73-144] 키를 동시에 눌러 INPUT 145-288 채널 레이어를 선택합니다. 다시 이 두 키를 동시에 눌러 INPUT 1-144 레이어를 선택합니다.

**8 OUTPUT [MIX]/[MATRIX] 키**

출력 레이어를 선택합니다.

**9 [DCA] 키**

DCA 레이어를 선택합니다.

**10 CUSTOM [1]/[2] 키**

사용자 레이어를 선택합니다. 각 사용자 레이어마다 최대 5개의 사용자 페이더 뱅크를 지정할 수 있습니다(총 60개의 레이어). CUSTOM [1] 및 [2] 키를 사용하면 이 뱅크 중 2개에 바로 액세스할 수 있습니다. CUSTOM [1]과 CUSTOM [2]를 함께 눌러 사용자 모드로 설정합니다. 그러면 사용자 페이더를 지정하고 나머지 세 뱅크에 액세스할 수 있습니다.

**11 레이어 화면**

선택된 레이어를 나타냅니다.

**12 레이어 선택 [A]/[B]/[C]/[D]/[E]/[F] 키**

레이어를 선택합니다.

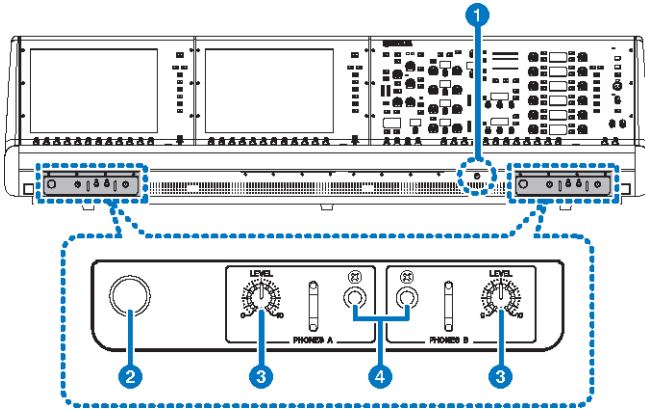
**13 [HOME] 키**

설정 그룹을 불러옵니다 이 키를 계속 누르고 있으면 다음 설정이 저장됩니다.

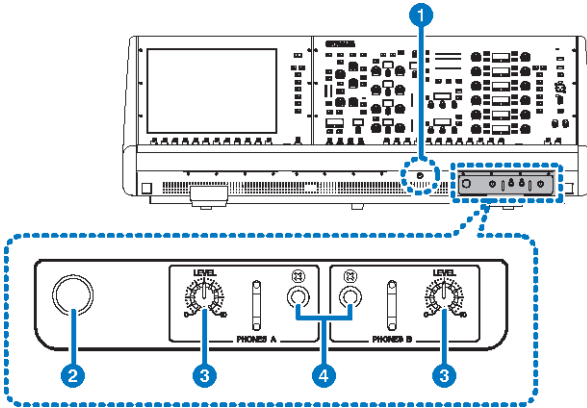
- 현재 화면
- 선택된 채널/화면의 파라미터
- 선택된 레이어

## 음질 조절기의 전면 패널

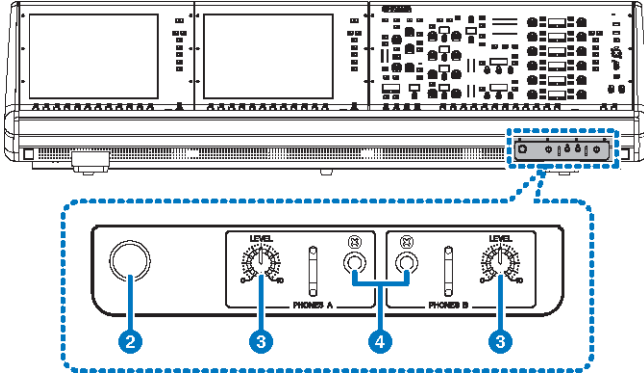
### CS-R10



### CS-R10-S



## CSD-R7



### 1 밝기 컨트롤 노브

콘솔 아래 조명의 밝기를 조정합니다.

### 2 헤드폰 걸이

노브를 잡아 당긴 후 시계 반대 방향으로 돌리면 헤드폰 걸이를 사용할 수 있습니다. (헤드폰 걸이가 제자리에 잠김) 헤드폰 걸이를 빼려면 노브를 시계방향으로 돌려 잠금 해제한 후 안쪽으로 밀어넣습니다.

### 3 PHONES A/B [LEVEL] 노브

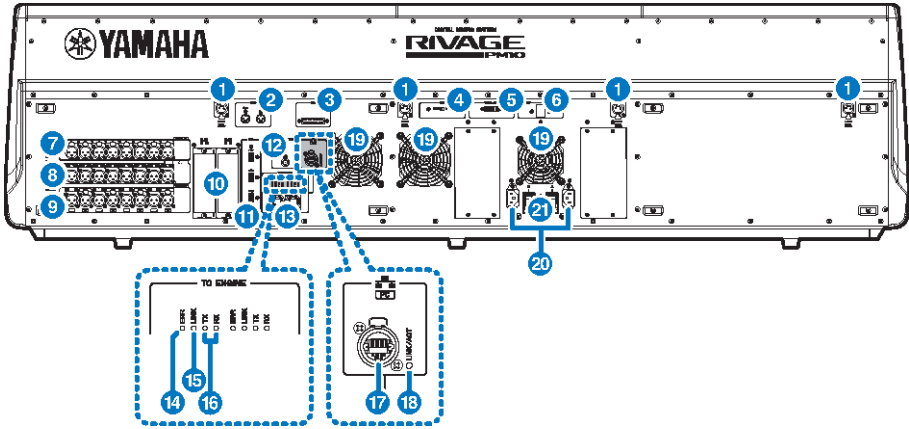
PHONES OUT 잭에서 출력되는 신호 레벨을 각각 조정합니다.

### 4 PHONES A/B 출력 잭

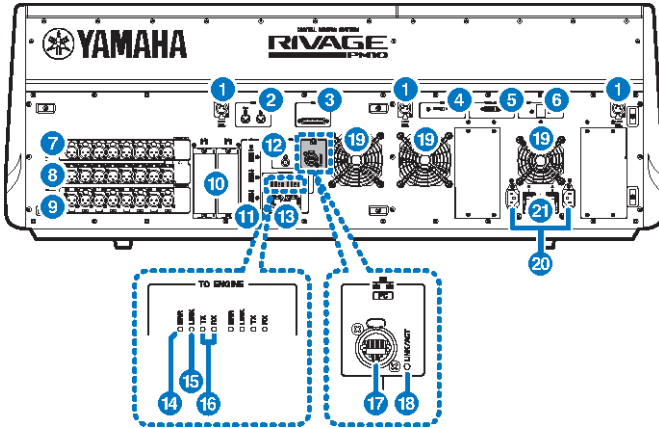
MONITOR 또는 CUE 신호를 모니터링하기 위한 헤드폰 잭입니다.

## 음질 조절기의 후면 패널

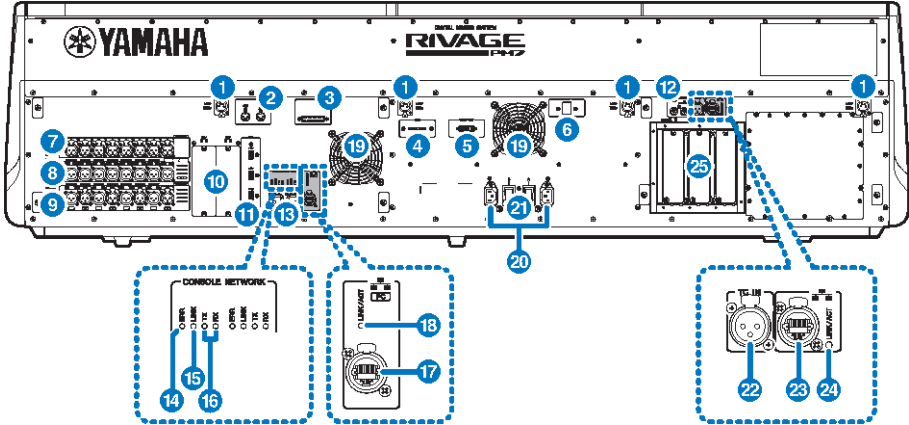
### CS-R10



### CS-R10-S



## CSD-R7



### 1 LAMP 잭

4핀 암 XLR 출력 커넥터는 기기와 함께 제공되는 Yamaha LA1L 거위 목 모양의 램프에 전원을 공급할 때 사용됩니다 (CS-R10, CSD-R7: 4 잭, CS-R10-S: 3 잭).

### 2 MIDI OUT/IN 잭

외부 MIDI 장치와 MIDI 메시지를 송수신하는 데 사용되는 커넥터입니다.

### 3 GPI 커넥터

GPI가 장착된 외부 장치와 통신(8-인, 8-아웃)할 수 있도록 하는 D-서브 25핀 암 커넥터입니다.

### 4 [FAN] 스위치

내장 냉각 팬을 HIGH 또는 LOW로 작동하도록 설정합니다.

#### 주

기기가 처음 출하될 때는 LOW로 설정되어 있습니다. 기기가 지정된 주위 온도 범위 내에서 작동될 경우에는 LOW 설정이나 HIGH 설정을 사용할 수 있습니다. 팬 소음이 문제가 되지 않는 경우, 주위 온도가 높거나 기기가 직사광선을 받을 경우에는 주위 온도가 지정 작동 범위에 들더라도 HIGH 설정을 권장합니다.

### 5 VIDEO OUT 커넥터

외부 디스플레이 모니터(XGA 1024x768 이상)를 이 DVI-D(듀얼 링크) 커넥터로 연결합니다.

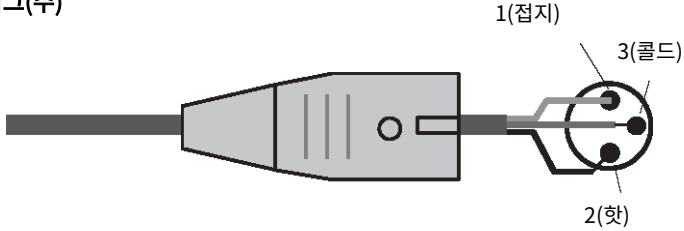
### 6 [RESET] 스위치

음질 조절기를 재설정합니다. 오디오를 방해하지 않고 음질 조절기의 컨트롤(화면, 표시등 및 컨트롤 키와 노브)만 재시작됩니다. 음질 조절기가 조작에 응답하지 않는 경우 이 스위치를 사용하십시오.

### 7 OMNI IN 잭

라인 레벨 장치나 마이크에서 나오는 아날로그 오디오 신호를 입력하기 위한 밸런스형 XLR-3-31 암 입력 잭입니다. SILK 디지털 프로세싱을 특징으로 합니다.

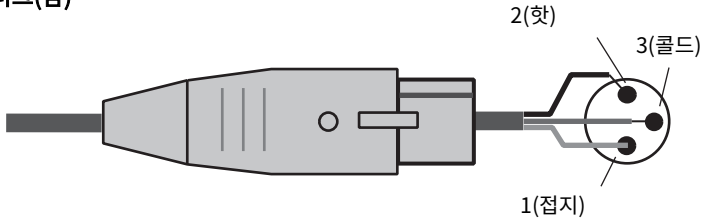
### XLR 플러그(수)



### 8 OMNI OUT 잭

아날로그 오디오 신호를 전송하는 밸런스형 XLR-3-32 수 출력 잭입니다.

### XLR 플러그(암)



### 9 AES/EBU 잭

샘플링 레이트 컨버터가 입력과 출력 잭에 모두 내장된 것이 특징입니다.

#### IN

AES/EBU 형식의 디지털 오디오 신호를 수신하는 밸런스형 XLR-3-31 암 입력 잭입니다.

#### OUT

AES/EBU 형식의 디지털 오디오 신호를 출력하는 밸런스형 XLR-3-32 수 출력 잭입니다.

### 10 MY 카드 슬롯

선택 품목인 Mini-YGDAI I/O 카드를 여기에 설치해 I/O 포트를 확장합니다.

### 11 USB 포트

플래시 드라이브, USB 마우스나 USB 키보드 등의 USB 저장 장치를 연결합니다.

### 12 WORD CLOCK OUT 커넥터(CS-R10, CS-R10-S)

워드 클럭 신호를 외부 장치에 전송할 때 사용되는 BNC 커넥터입니다.

### WORD CLOCK OUT/IN 커넥터(CSD-R7)

외부 장치와 워드 클럭 신호를 주고 받을 때 사용되는 BNC 커넥터입니다. WORD CLOCK IN 커넥터는 안쪽에서 75Ω 저항기로 종단 처리되어 있습니다.



**13 TO ENGINE OUT/IN 커넥터(CS-R10, CS-R10-S), CONSOLE NETWORK 커넥터(CSD-R7)**

이더넷 케이블(CAT5e 이상) 권장됨)을 통해 링 위상에서 기기를 콘솔 네트워크에 연결하는 RJ-45 커넥터입니다.

**주**

STP(차폐 연선) 케이블을 사용하여 전자기 간섭을 방지하십시오. 전도성 테이프 등으로 플러그의 금속 부분을 STP 케이블 실드와 연결하여 전기가 통하게 하십시오. Neutrik etherCON CAT5 호환 RJ-45 플러그가 있는 이더넷 케이블을 사용할 것을 권장합니다. 표준 RJ-45 플러그를 사용해도 됩니다. 장치 간 케이블 길이는 최대 100미터까지 가능합니다. 실제 최대 거리는 사용되는 케이블에 따라 다를 수 있습니다.

**14 ERR 표시등**

오류가 발생하는 경우 이 표시등이 켜지거나 빨간색으로 깜박입니다. 이 경우, Yamaha 구입처에 문의하십시오.

**15 LINK 표시등**

네트워크 상태에 따라 이 표시등이 깜박이거나 켜집니다.

<p><b>녹색(깜박임)</b></p>	<p>콘솔 네트워크로 연결할 준비를 하고 있습니다. 깜박임이 계속되는 경우, 시스템 작동이 적절하게 이루어지지 않습니다. 다음 조치를 취한 후에도 문제가 지속되면 Yamaha 구입처에 문의하십시오.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• RIVAGE PM 시리즈의 전원을 끈 후 다시 켭니다.</li> <li>• 케이블이 올바르게 연결되었는지 확인합니다.</li> <li>• 케이블이 확실하게 삽입되어 있는지(고정되어 있는지) 확인합니다.</li> <li>• 다른 케이블로 교체합니다.</li> </ul>
<p><b>녹색(계속 켜진 상태)</b></p>	<p>콘솔 네트워크에 제대로 연결되었습니다.</p>

**16 TX/RX 표시등**

TO ENGINE OUT/IN 커넥터에서 데이터가 전송되거나(TX) 수신될 때(RX) 해당 표시등이 녹색으로 깜박입니다.

**17 NETWORK 커넥터**

이 RJ-45 커넥터를 사용하면 이더넷 케이블(CAT5e 이상 권장)을 통해 기기를 컴퓨터 또는 네트워크 장치에 연결할 수 있습니다.

**주**

STP(차폐 연선) 케이블을 사용하여 전자기 간섭을 방지하십시오. 전도성 테이프 등으로 플러그의 금속 부분을 STP 케이블 실드와 연결하여 전기가 통하게 하십시오. Neutrik etherCON CAT5 호환 RJ-45 플러그가 있는 이더넷 케이블을 사용할 것을 권장합니다. 표준 RJ-45 플러그를 사용해도 됩니다. 장치 간 케이블 길이는 최대 100미터까지 가능합니다. 실제 최대 거리는 사용되는 케이블에 따라 다를 수 있습니다.

**18 LINK/ACT 표시등**


연결 상태에 따라 녹색으로 켜지거나 깜박입니다.

**19 환기구**

음질 조절기에는 냉각 팬이 장착되어 있습니다. 이 환기구를 통해 더운 공기가 기기 밖으로 배출됩니다. 다른 물건으로 환기구를 막지 마십시오.

20 AC IN 커넥터

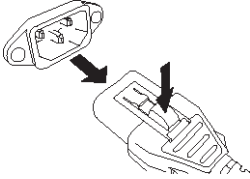
제공된 전원 코드를 연결하는 소켓입니다. 우선, 이 기기에 AC 전원 코드를 연결한 다음 AC 콘센트에 전원 코드 플러그를 꽂습니다. 제 위치에 단단히 고정될 때까지 케이블 플러그를 끝까지 밀어 넣습니다. 제공된 AC 전원 코드는 래치를 통한 V-잠금 장치가 있어 전원 코드가 우발적으로 분리되지 않도록 방지합니다.



**주의**

- 전원 코드를 연결하거나 분리할 때는 먼저 기기 전원을 꺼야 합니다.

플러그의 래치를 누른 상태에서 각 전원 코드를 뽑아 분리하십시오.



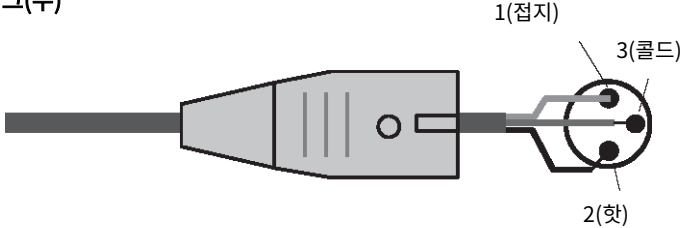
21 I/O(전원 스위치)

전원을 켜고(I) 끕니다(O). 전원이 켜져 있으면 상단 패널의 “UTILITY 부분” (p.55)이 켜집니다.

22 TC IN 커넥터

연결된 외부 장치에서 시간 코드 신호를 수신하는 밸런스형 XLR-3-31 암 커넥터입니다.

XLR 플러그(수)



23 NETWORK 커넥터

이더넷 케이블(CAT5 이상)을 통해 외부 장치에 연결하는 RJ-45 커넥터입니다.

주

STP(차폐 연선) 케이블을 사용하여 전자기 간섭을 방지하십시오. 전도성 테이프 등으로 플러그의 금속 부분을 STP 케이블 실드와 연결하여 전기가 통하게 하십시오. Neutrik etherCON CAT5 호환 RJ-45 플러그가 있는 이더넷 케이블을 사용할 것을 권장합니다. 표준 RJ-45 플러그를 사용해도 됩니다. 장치 간 케이블 길이는 최대 100미터까지 가능합니다. 실제 최대 거리는 사용되는 케이블에 따라 다를 수 있습니다.

24 LINK/ACT 표시등

이 표시등은 연결 상태에 따라 녹색으로 켜지거나 깜박입니다.

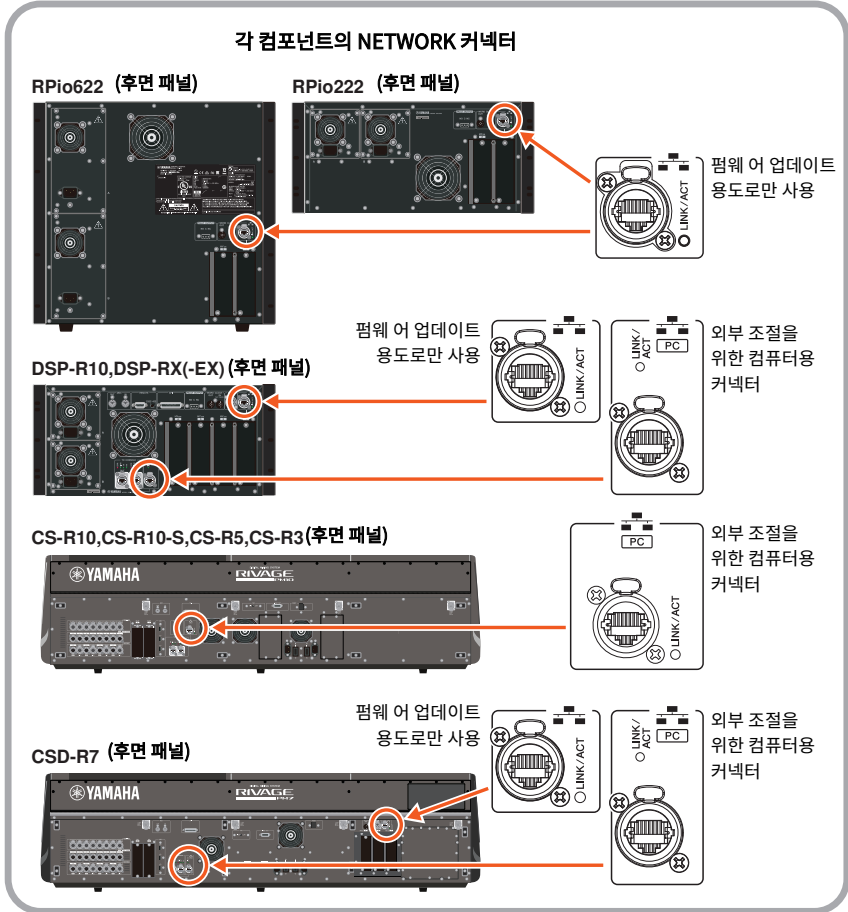
25 HY 카드 슬롯

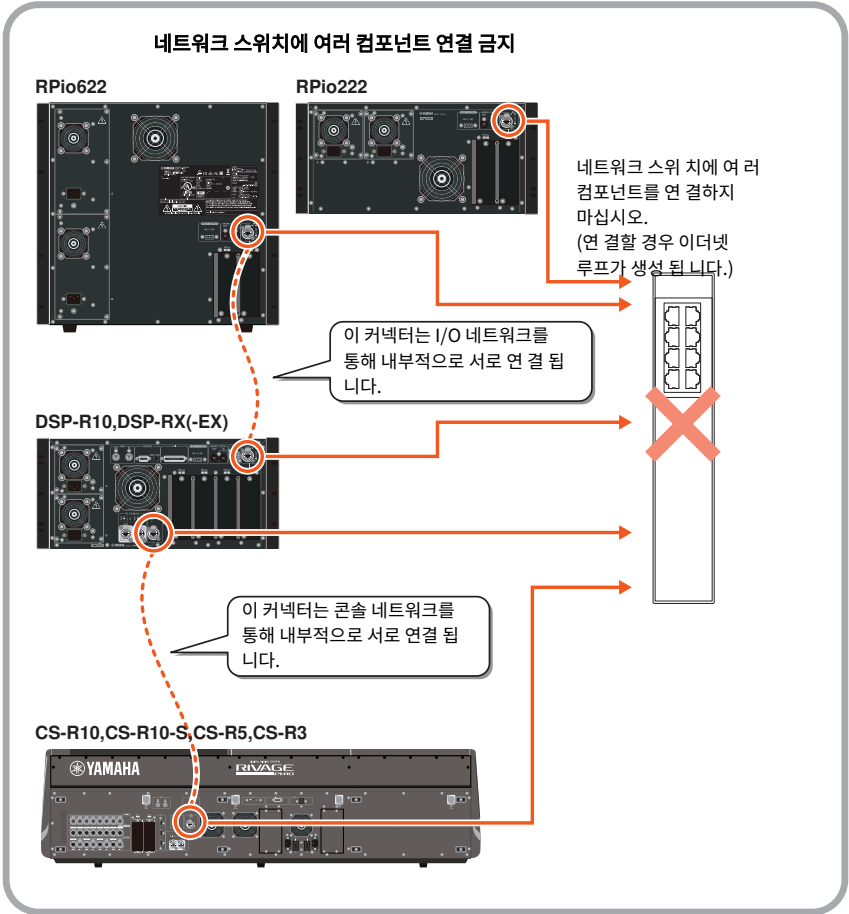
선택 품목인 HY 카드를 설치하고 RPi0622 같은 I/O 랙에 연결하여 I/O 포트를 연장합니다.

## NETWORK 커넥터 사용 관련 주의사항

RIVAGE PM 시리즈의 각 컴포넌트마다 후면 패널에 NETWORK 커넥터가 장착되어 있습니다. (펌웨어 업데이트 용 또는 외부 조절용을 사용할 수도 있는 컴퓨터와 같은) 지원되지 않는 장치에는 이 커넥터를 연결하지 마십시오. 연결하는 경우 예상치 않는 통신 트래픽 입력으로 인해 시스템 작동에 악영향을 미칠 수 있습니다. 특히 동일한 네트워크 스위치에는 여러 컴포넌트의 NETWORK 커넥터를 절대로 연결하면 안 됩니다. 이와 같은 커넥터는 주로 시스템 네트워크를 통해 서로 연결되어 있습니다. 그렇기 때문에 네트워크 스위치에 연결하게 되면 루프가 생성되어 정상적인 시스템 통신이 이루어지지 않을 수 있습니다.

펌웨어 업데이트에 관한 자세한 내용은 RIVAGE PM 시리즈 펌웨어 업데이트 가이드를 참조하십시오.



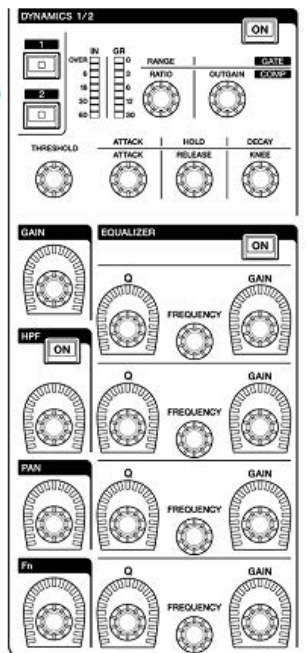
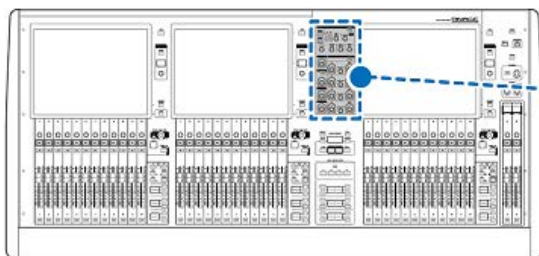


## 각 부분의 명칭과 기능(CS-R5,CS-R3)

### 선택 채널 부분

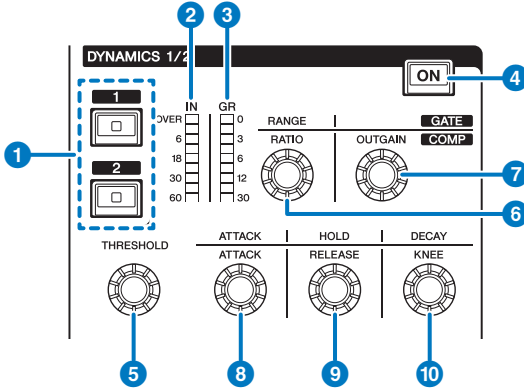
선택 채널의 파라미터를 조정합니다.

선택 채널 부분의 노브에는 터치 센스 기능이 내장되어 있습니다.



# DYNAMICS

이 부분을 사용하면 DYNAMICS 1 또는 DYNAMICS 2를 선택하고 세부 설정을 실시할 수 있으며 선택한 다이내믹스의 입력 레벨 및 게인 감소도 확인할 수 있습니다.

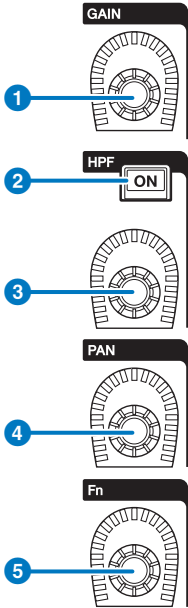


- 1 **DYNAMICS [1]/[2] 키**  
다이내믹스 1 또는 2를 선택합니다.
- 2 **DYNAMICS 1/2 IN LED**  
선택한 다이내믹스의 입력 레벨을 나타냅니다.
- 3 **DYNAMICS 1/2 GR LED**  
선택한 다이내믹스의 게인 감소량을 나타냅니다.
- 4 **DYNAMICS 1/2 [ON] 키**  
선택한 다이내믹스를 켜거나 끕니다.
- 5-10 **DYNAMICS 1/2 설정 노브**

선택한 다이내믹스 1 또는 다이내믹스 2에 대한 세부 설정을 실시합니다. 이용 가능한 노브 기능은 선택한 다이내믹스 유형에 따라 다릅니다. 다이내믹스 유형에 관한 자세한 내용은 p.477 부분을 참조하십시오.

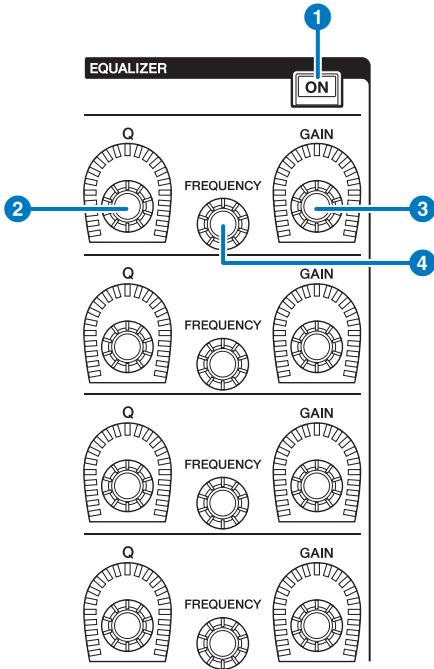
다이내믹스 프로세서 유형	5	6	7	8	9	10
GATE/DUCKING	THRESHOLD	RANGE	-	ATTACK	HOLD	DECAY
COMP/EXPANDER	THRESHOLD	RATIO	OUTGAIN	ATTACK	RELEASE	KNEE
DE-ESSER	THRESHOLD	FREQ	Q	-	-	TYPE

# GAIN



- 1 [GAIN] 노브**  
아날로그 게인 또는 디지털 게인을 제어합니다.
- 2 HPF [ON] 키**  
HPF를 켜거나 끕니다.
- 3 [HPF] 노브**  
HPF 차단 주파수를 조정합니다.
- 4 [PAN] 노브**  
스테레오 버스에 전송된 신호의 패닝을 조정합니다.
- 5 [Fn] (기능) 노브**  
이 노브를 누른 상태에서 파라미터를 눌러 기능을 할당합니다.

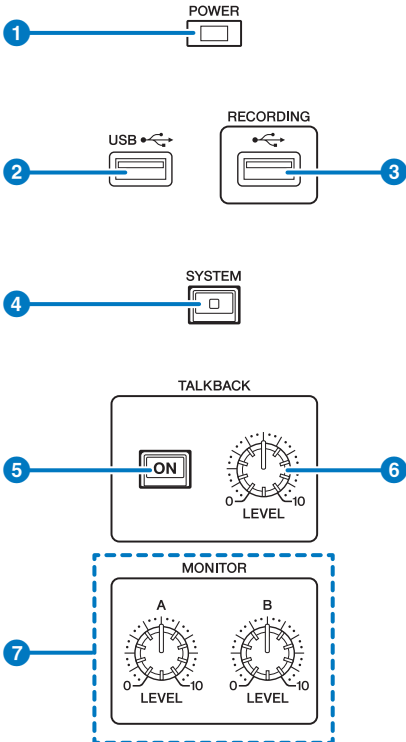
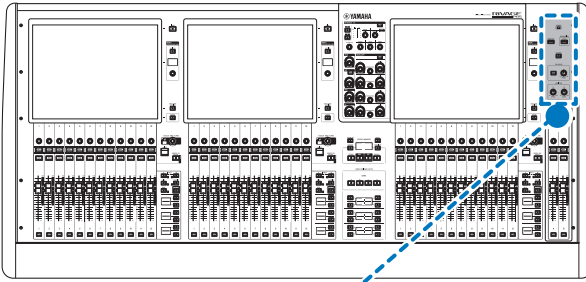
# EQUALIZER



- 1 **EQUALIZER [ON] 키**  
EQ를 켜거나 끕니다.
- 2 **EQUALIZER [Q] 노브**  
Q 값을 지정합니다.
- 3 **EQUALIZER [GAIN] 노브**  
게인을 조정합니다.
- 4 **EQUALIZER [FREQUENCY] 노브**  
주파수를 조정합니다.



## UTILITY 부분



### 1 POWER 표시등

기기의 AC 전원이 ON으로 켜지면 점등됩니다. 전원 스위치 A와 B가 모두 켜져 있으면 이 표시등이 녹색으로 켜지지만, 전원 스위치 A 또는 B 중 하나만 켜져 있으면 빨간색으로 켜집니다. 음질 조절기가 시작 중이거나 음질 조절기가 꺼진 후 하나 또는 두 전원 스위치 모두 계속 켜져 있으면 표시등이 주황색으로 켜집니다.

**2 USB 포트**

USB 장치(마우스, 키보드나 USB 플래시 드라이브)를 연결합니다. USB 플래시 드라이브를 사용해 시스템의 내부 데이터를 저장하고, 저장된 데이터를 시스템에 불러옵니다.

**USB 플래시 드라이브 형식**

FAT16 및 FAT32 형식이 지원됩니다.

**쓰기 방지**

일부 USB 플래시 드라이브는 부주의로 인한 데이터 삭제를 방지하는 쓰기 방지 기능을 제공합니다. 사용 중인 USB 플래시 드라이브에 중요한 데이터가 저장되어 있을 경우 실수로 삭제되지 않도록 하기 위해 쓰기 방지 기능을 사용할 것을 권장합니다. 반대로 데이터를 USB 플래시 드라이브에 저장하기 전에는 USB 플래시 드라이브의 쓰기 방지 설정이 꺼졌는지 확인해야 합니다. 시스템에서 사용되는 USB 드라이브에 관한 최신 정보는 다음 Yamaha 프로 오디오 웹사이트를 참고하십시오.

<http://www.yamahaproaudio.com/>

**주의사항**

- 데이터 저장, 로딩이나 삭제 등 기기가 데이터에 접근 중일 때 전원을 끄거나 USB 커넥터에서 USB 플래시 드라이브를 분리하지 마십시오. 그렇게 할 경우 플래시 드라이브가 손상되거나, 기기나 미디어 장치의 데이터가 손실될 수 있습니다.

**3 RECORDING 포트**

USB 플래시 드라이브를 연결해 오디오 파일을 녹음하고 재생합니다. 지원되는 파일 형식에는 WAV 및 MP3가 포함됩니다. 시스템에서 사용되는 USB 드라이브에 관한 최신 정보는 다음 Yamaha 프로 오디오 웹사이트를 참고하십시오.

<http://www.yamahaproaudio.com/>

**4 [SYSTEM] 키**

이 키를 누르면 RIVAGE PM 시리즈 시스템 관련 정보가 터치 스크린에 표시됩니다. 키를 2초 이상 누르고 있으면 콘솔의 전원이 꺼집니다. 기기의 전원을 끄기 전에 콘솔의 전원을 끄십시오.

**5 TALKBACK [ON] 키**

토크백 기능을 켜거나 끕니다.

이 키를 누르고 있는 동안에는 토크백 기능이 계속 켜지지만 놓으면 꺼집니다.

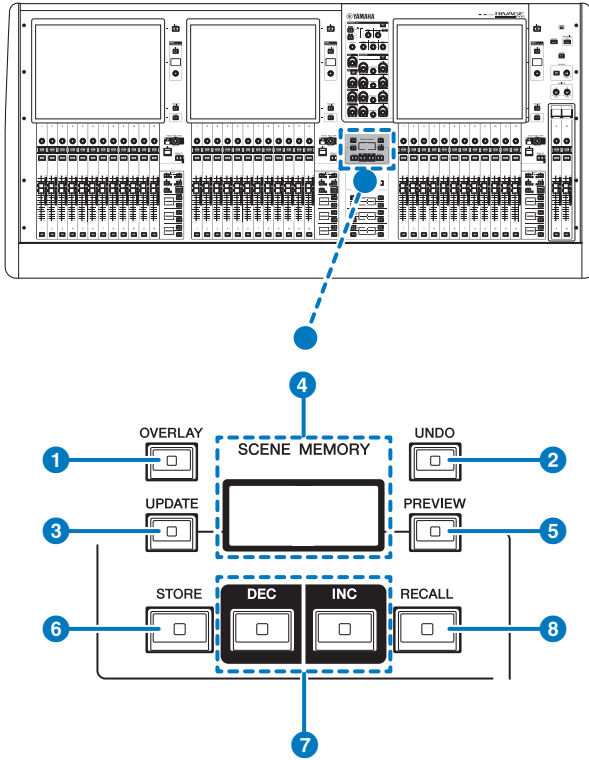
**6 TALKBACK [LEVEL] 노브**

토크백 입력 레벨을 조정합니다.

**7 MONITOR A/B [LEVEL] 노브**

모니터링 신호의 출력 레벨을 조정합니다.

## SCENE MEMORY 부분



### 1 [OVERLAY] 키

이 버튼을 누르면 OVERLAY SETTING 화면이 나타납니다. [SHIFT] 키(16페이지의 5 참조)를 누른 상태에서 [OVERLAY] 키를 누르면 오버레이가 켜지거나 꺼집니다. 오버레이가 켜져 있을 때 [OVERLAY] 키를 누르고 있으면 Overlay Edit 모드로 설정됩니다.

### 2 [UNDO] 키

가장 최근에 실시한 저장, 불러오기 또는 업데이트 작업을 취소합니다. [UNDO] 키를 눌러 작업을 취소한 후 [UNDO] 키를 다시 누르면 취소된 작업을 “재개”할 수 있습니다.

#### 주

[UNDO] 키를 사용해도 새로운 Scene 저장 작업이 취소되지 않습니다.

### 3 [UPDATE] 키

(가장 최근에 불러온) 현재 Scene을 현재 믹스 데이터로 덮어써서 Scene 데이터를 업데이트합니다.

### 4 SCENE MEMORY 화면(CS-R5)

선택한 Scene 메모리를 나타냅니다.

## 각 부분의 명칭과 기능(CS-R5,CS-R3) > SCENE MEMORY 부분

### 5 [PREVIEW] 키

미리보기 모드를 켜거나 끕니다.

### 6 [STORE] 키

현재 Scene 설정을 Scene 메모리에 저장합니다. 저장 대상으로 기존 Scene을 선택하는 경우 덮어쓰기됩니다.

**주**

[UPDATE] 키를 사용하여 현재 Scene을 덮어씁니다.

### 7 [INC]/[DEC] 키

저장하거나 불러오려는 Scene의 Scene 번호를 선택합니다.

**주**

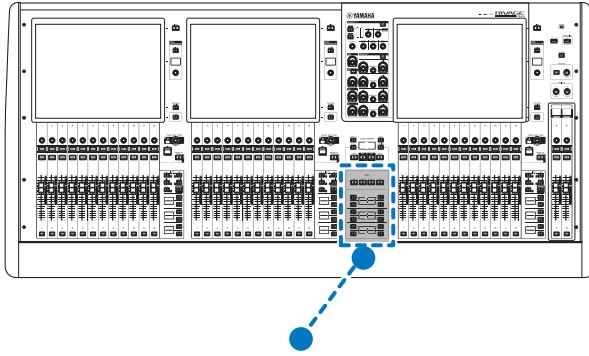
현재 Scene 이외의 다른 Scene을 선택하면 LCD 화면의 Scene 번호가 깜박입니다. [INC]와 [DEC] 키를 동시에 누르면 현재 Scene으로 돌아갑니다.

### 8 [RECALL] 키

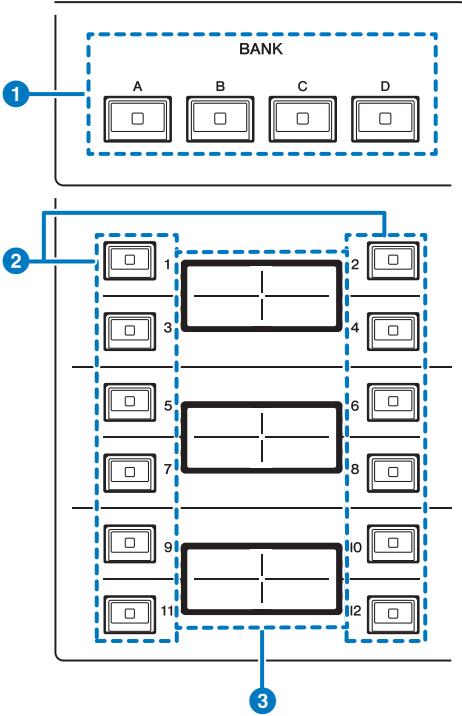
Scene 메모리에서 선택한 Scene을 불러옵니다.

# USER DEFINED KEYS 부분

## CS-R5



USER DEFINED KEYS



- 1 USER DEFINED KEYS BANK [A]/[B]/[C]/[D] 키  
USER DEFINED 키에 बैंक([A], [B], [C] 또는 [D])를 선택합니다.

각 부분의 명칭과 기능(CS-R5,CS-R3) > USER DEFINED KEYS 부분

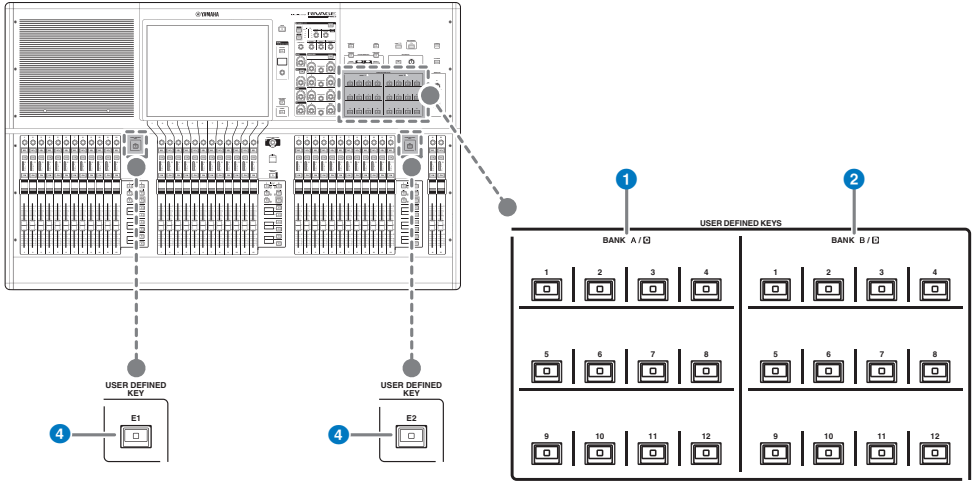
2 USER DEFINED KEYS [1]-[12] 키

사용자가 할당한 기능을 조절합니다.

3 USER DEFINED KEYS 화면

USER DEFINED 키에 할당된 기능을 나타냅니다.

■ CS-R3



1 USER DEFINED 키 BANK A/C [1]-[12]

2 USER DEFINED 키 BANK B/D [1]-[12]

3 USER DEFINED 키 [E1]/[E2]

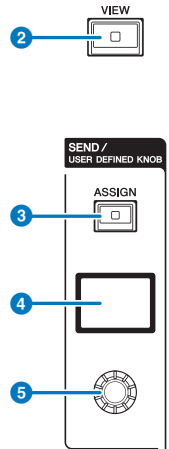
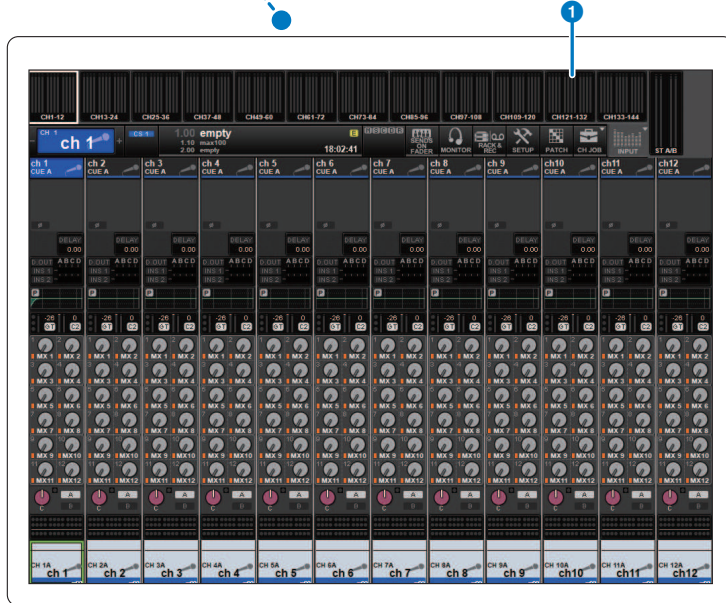
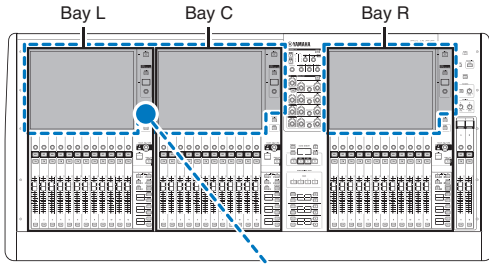
사용자가 할당한 기능을 조절합니다.

## 터치 스크린 부분

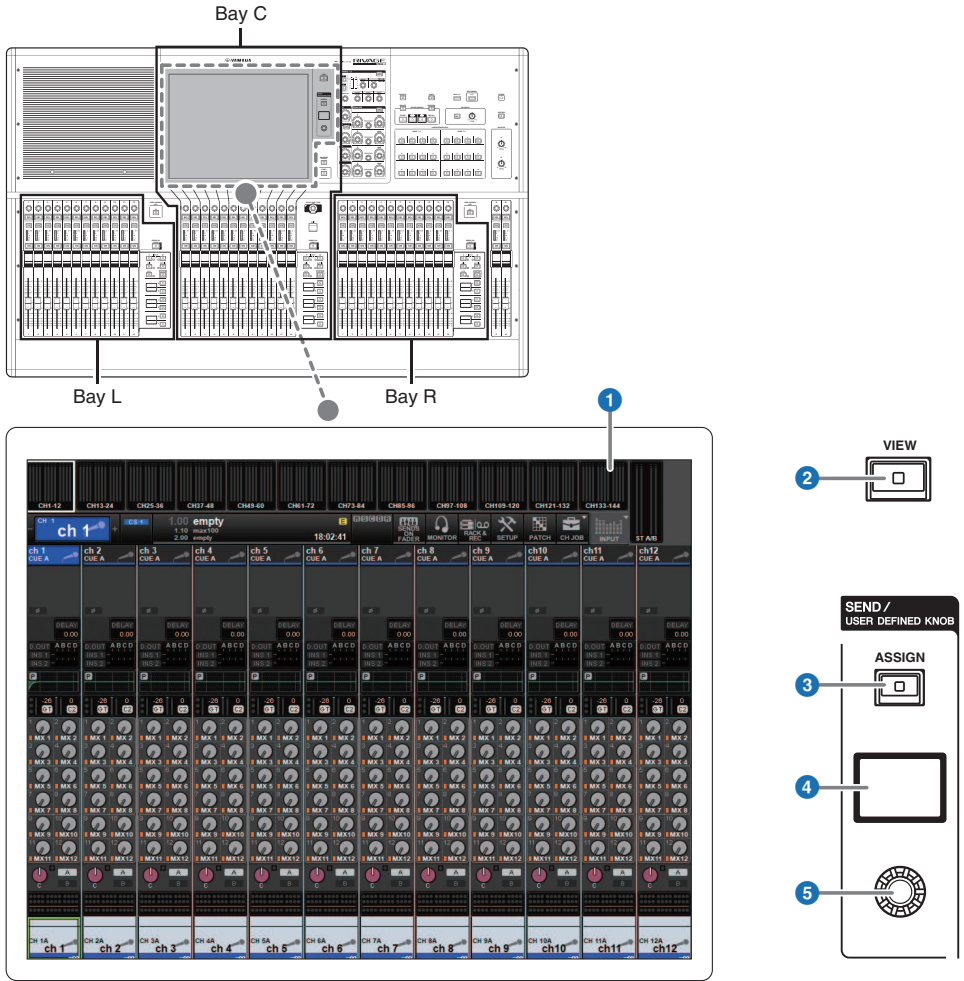
### 베이

“베이”는 터치 스크린 부분 및 채널 스트립 부분 맞은편에 위치한 12개 페이더 그룹으로 구성됩니다. 음질 조절기에는 3개의 베이가 포함되어 있습니다. 각 베이를 개별적으로 제어할 수 있습니다.

#### ■ CS-R5



#### ■ CS-R3



**1 터치 스크린**

손가락 터치로 메뉴나 설정 파라미터를 선택해 작업할 수 있는 멀티 터치 스크린입니다. 장갑을 착용하고 있는 경우 터치 스크린이 올바르게 반응하지 않습니다.

**주의사항**

- 손톱 등 날카롭고 뾰족한 물체를 사용해 터치 스크린을 조작하지 마십시오. 스크린에 스크래치가 생겨 터치 스크린이 작동하지 않을 수 있습니다.

**주**

터치 스크린이 지저분해지면 부드러운 마른 천으로 닦으십시오. 운송 중 보호를 위해 터치 스크린에 부착한 투명 필름을 사용하기 전에 반드시 벗겨내십시오.



각 부분의 명칭과 기능(CS-R5,CS-R3) > 터치 스크린 부분

② **[VIEW] 키**

OVERVIEW와 SELECTED CHANNEL VIEW 화면을 불러오고 서로 전환합니다.

**SEND / USER DEFINED KNOB**

전송 버스 대상을 지정하고 해당 버스에 대한 전송 레벨을 조정합니다. USER DEFINED KNOB 기능으로 전환해도 할당된 기능을 제어할 수 있습니다.

③ **[ASSIGN] 키**

전송 대상 버스를 지정하고 USER DEFINED KNOB로 전환할 수 있는 화면을 보여줍니다. 출고 시 기본 버스는 SEND TO MIX 1로 설정됩니다.

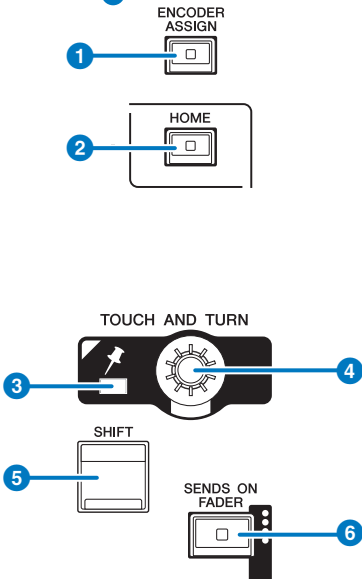
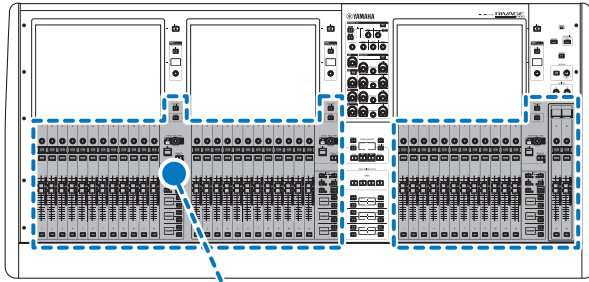
④ **표시**

SEND 기능 작동 중에 선택한 버스 및 관련 전송 레벨을 표시합니다. USER DEFINED KNOB 기능 작동 중에 할당된 기능 파라미터 및 관련 값을 표시합니다.

⑤ **SEND / USER DEFINED 노브**

SEND 기능 작동 중에 해당 버스에 대한 전송 레벨을 조정합니다. USER DEFINED KNOB 기능 작동 중에 할당된 기능을 조절합니다.

## 채널 스트립 부분



### 1 [ENCODER ASSIGN] 키

화면 인코더 기능과 채널 인코더 기능을 서로 전환할 수 있는 화면을 표시합니다. 채널 스트립 A 및 B에는 오직 채널 인코더 기능만 사용할 수 있습니다.

### 2 [HOME] 키

베이에 대한 설정 그룹을 불러옵니다. 이 키를 계속 누르고 있으면 다음 설정이 저장됩니다.

- 레이어 및 현재 화면 데이터
- 선택된 채널/화면의 파라미터

### 3 PIN 표시등

[TOUCH AND TURN] 노브의 피닝 기능이 ON으로 켜지면 불이 들어옵니다. (이 기능은 향후 업데이트 시 지원됩니다.)

각 부분의 명칭과 기능(CS-R5,CS-R3) > 채널 스트립 부분

4 **[TOUCH AND TURN] 노브**

터치 스크린을 눌러 선택한 노브의 파라미터를 조절합니다.

5 **[SHIFT] 키**

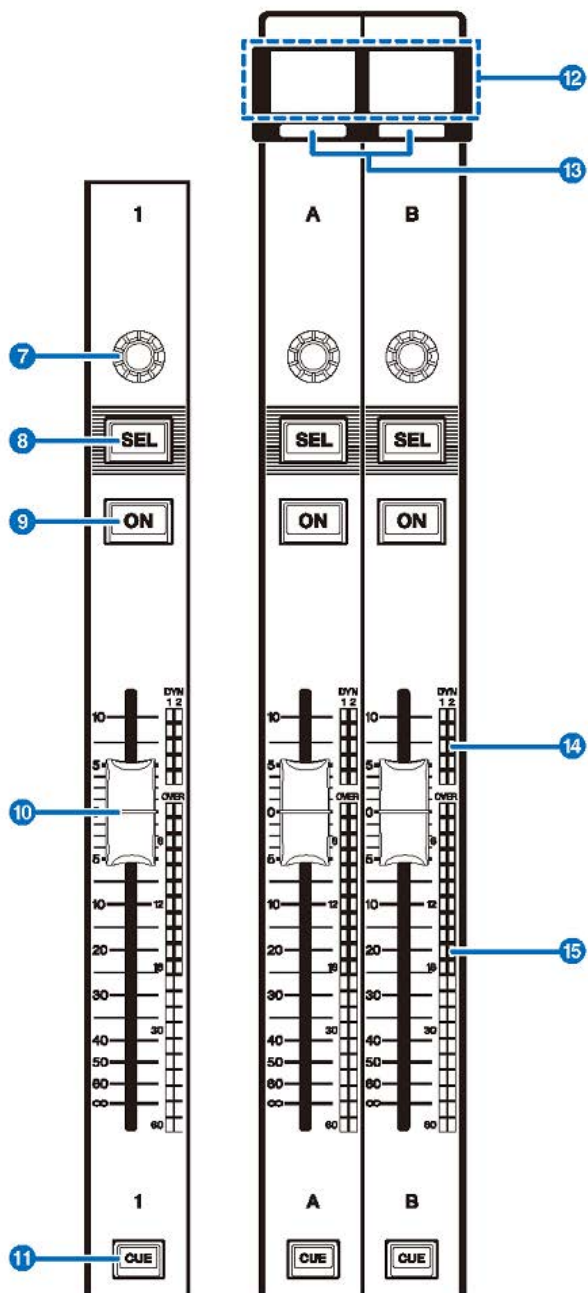
다른 키와 결합해 특정 기능을 실행합니다. 자세한 내용은 RIVAGE PM 시리즈의 특수 키 명령 목록을 참조하십시오.

6 **[SENDS ON FADER] 키**

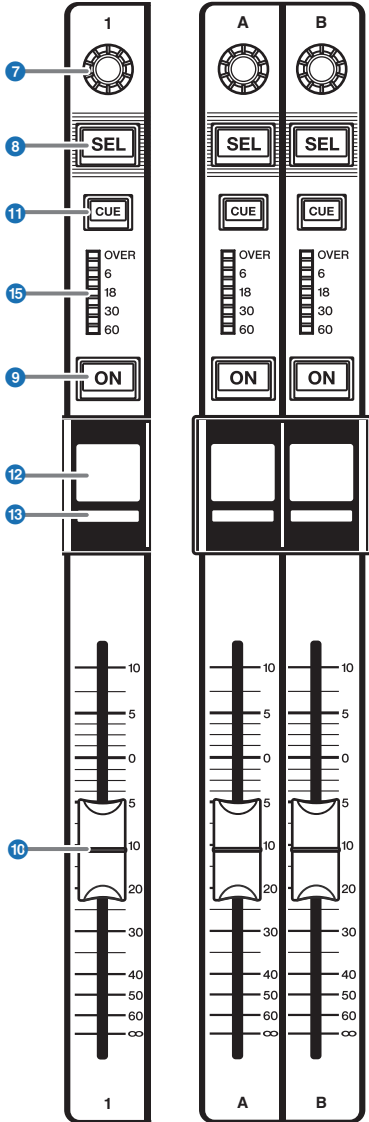
SENDS ON FADER 모드를 켜고 끕니다. SENDS ON FADER 모드 작동 중에 입력 페이더는 해당 버스의 전송 레벨을 조절합니다.

각 부분의 명칭과 기능(CS-R5,CS-R3) > 채널 스트립 부분

■CS-R5



■ CS-R3



### 7 스트립 인코더

채널 스트립 1~12에 화면 인코더 기능 및 채널 인코더 기능을 사용할 수 있습니다. ① p.90를 사용하여 이 두 기능을 서로 전환합니다. 채널 스트립 A 및 B에는 오직 채널 인코더 기능만 사용할 수 있습니다.

#### • 화면 인코더 기능:

화면의 콘솔을 선택하면 최대 12개의 파라미터를 지정할 수 있습니다.

#### • 채널 인코더 기능:

게인, 팬 및 채널의 기타 파라미터를 조정합니다. 선택한 기능에 대한 파라미터는 노브에 지정됩니다. ① p.90를 사용하여 파라미터를 전환합니다. 이용 가능한 파라미터에 관한 자세한 내용은 ② 채널 스트립 인코더를 참조하십시오.

### 8 [SEL] 키

채널 스트립 부분이나 화면을 통해 제어되는 채널을 선택합니다. 채널을 선택하면 키 LED가 켜집니다.

### 9 [ON] 키

채널을 켜거나 끕니다. 채널이 켜지면 키 LED에 불이 들어옵니다. 채널이 음소거 그룹에 속하는 경우 키 표시등이 깜박입니다. SENDS ON FADER 모드(⑥ p.90 참조)에서 이 키는 각 채널에서 현재 선택된 MIX/MATRIX 버스로 전송되는 신호의 켜짐/꺼짐 스위치로 작동합니다.

### 10 페이더

터치형 100mm 모터 페이더입니다. SENDS ON FADER 모드에서 이 페이더는 각 채널에서 현재 선택된 MIX/MATRIX 버스로 전송되는 신호의 전송 레벨을 조정합니다.

### 11 [CUE] 키

큐에 대한 채널을 선택합니다.

### 12 채널 이름 화면

채널 이름, 페이더 값 등을 나타냅니다.

### 13 채널 색상 표시등

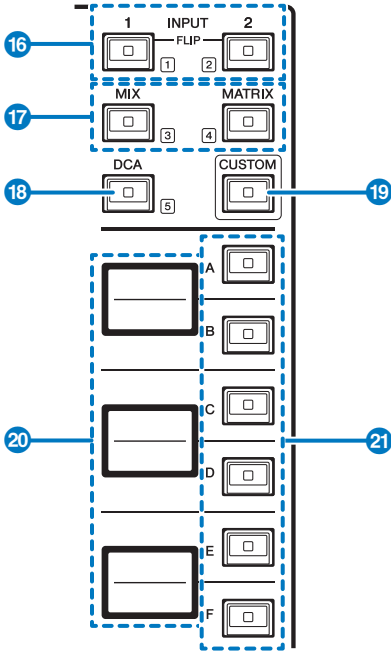
채널의 색상을 나타냅니다.

### 14 LED 게인 감소(CS-R5에 한함)

게인 감소를 나타냅니다.

### 15 LED 미터

채널 레벨을 나타냅니다.



**16 INPUT [1]/[2] 키**

입력 레이어를 선택합니다. INPUT [1] 키를 눌러 INPUT 1~72 레이어를 선택합니다. INPUT [2] 키를 눌러 INPUT 73~144 레이어를 선택합니다.

**주**

INPUT [1] 키와 INPUT [2] 키를 동시에 눌러 INPUT 145~288 레이어를 선택합니다. 다시 이 두 키를 동시에 눌러 INPUT 1~144 레이어를 선택합니다. INPUT 145~288 레이어를 선택하는 경우에는 이 키 표시등들이 INPUT 1~144 레이어를 선택할 때와 다른 색상으로 켜집니다.

**17 [MIX]/[MATRIX] 키**

출력 레이어를 선택합니다.

**18 [DCA] 키**

DCA बैं크를 선택합니다.

**19 [CUSTOM] 키**

사용자 모드를 켜거나 끕니다. INPUT [1]/[2] 키, [MIX]/[MATRIX] 키 및 [DCA] 키를 사용하여 사용자 बैं크를 선택합니다. बैं크 번호(1-5)는 이 키를 근처에 표시되어 있습니다. 길게 누르면 사용자 모드가 잠깁니다. 모드를 잠그려면 다시 길게 누릅니다.

**20 레이어 화면**

21 레이어 선택 키를 통해 선택한 레이어 이름을 표시합니다.

**21 레이어 선택 [A]/[B]/[C]/[D]/[E]/[F] 키**

레이어를 선택합니다. 키 조합에 따라 아래 표와 같이 다양한 레이어를 페이더에 불러옵니다 (\* 16 INPUT [1]/[2] 키에 관한 참고 참조).

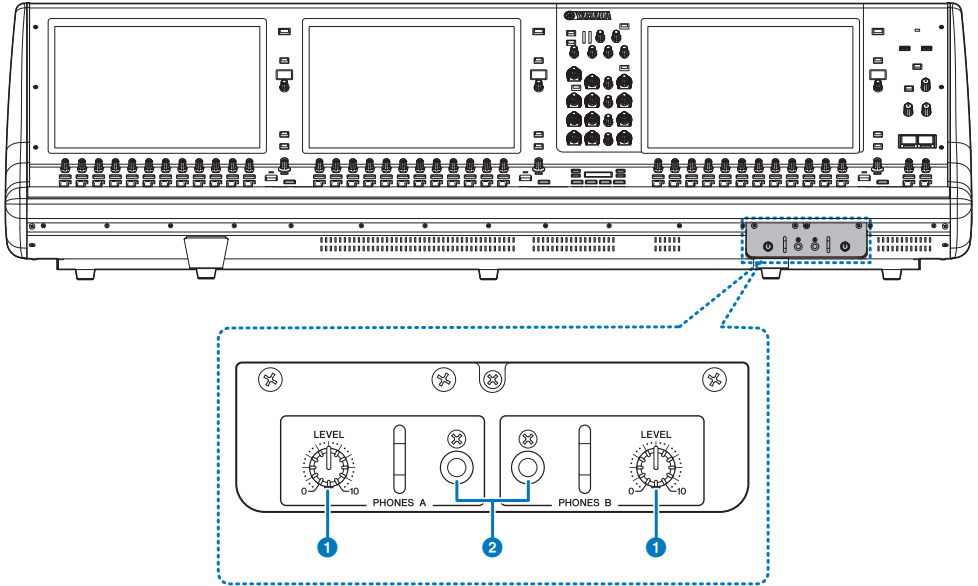


각 부분의 명칭과 기능(CS-R5,CS-R3) > 채널 스트립 부분

키	INPUT [1] / INPUT [1]+[2]*	INPUT [1] / INPUT [1]+[2]*	[MIX]	[MATRIX]	[DCA]
[A]	Input1-12 / 145-156*	Input73-84 / 217-228	MIX 1-12	MATRIX 1-12	DCA 1-12
[B]	Input13-24 / 157-168*	Input85-96 / 229-240*	MIX 13-24	MATRIX 13-24	DCA 13-24
[C]	Input25-36 / 169-180*	Input97-108 / 241-252*	MIX 25-36	MATRIX 25-36	—
[D]	Input37-48 / 181-192*	Input109-120 / 253-264*	MIX 37-48	STEREO	—
[E]	Input49-60 / 193-204*	Input121-132 / 265-276*	MIX 49-60	CUE/MONITOR	—
[F]	Input61-72 / 205-216*	Input133-144 / 277-288*	MIX 61-72	—	—

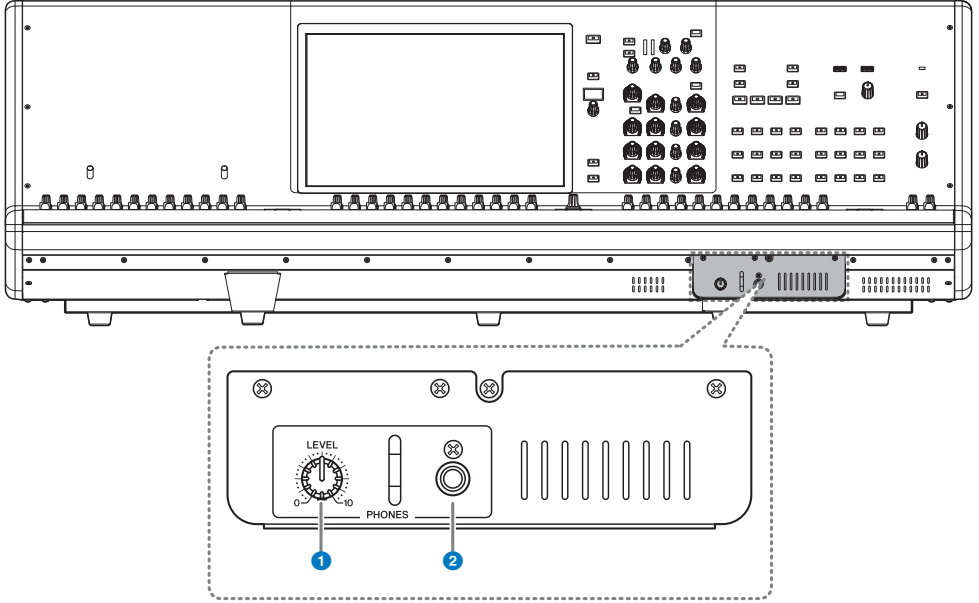
## 전면 패널

### ■ CS-R5



- 1 PHONES A/B [LEVEL] 노브**  
PHONES OUT 잭에서 출력되는 신호 레벨을 각각 조정합니다.
- 2 PHONES A/B 출력 잭**  
MONITOR 또는 CUE 신호를 모니터링하기 위한 헤드폰 잭입니다.

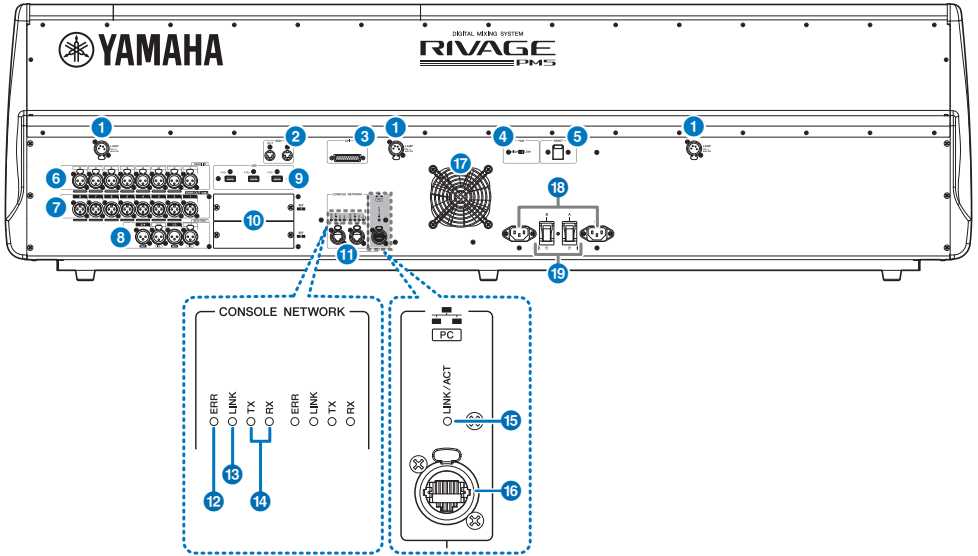
■CS-R3



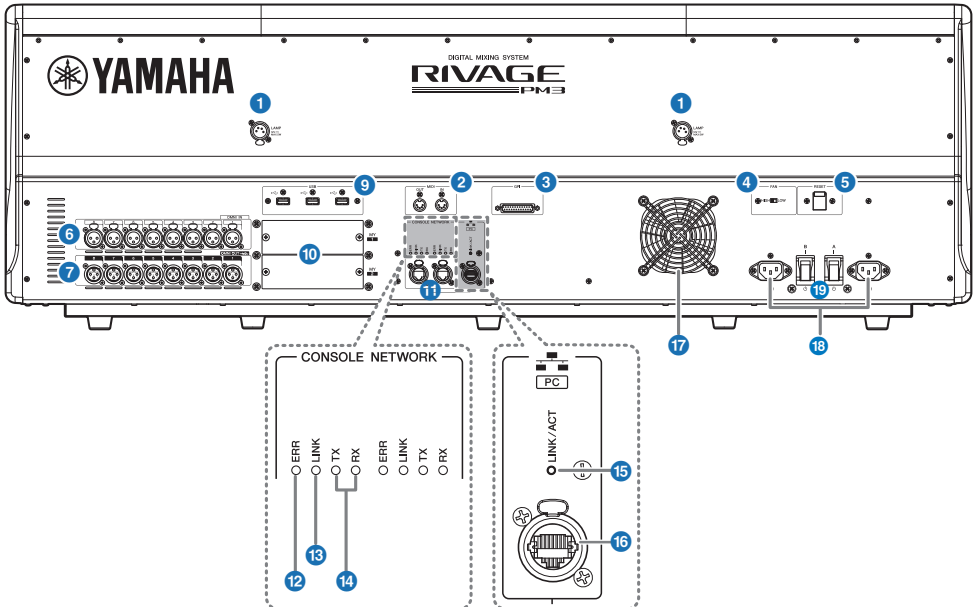
- 1 **PHONES [LEVEL] 노브**  
PHONES OUT 잭에서 출력되는 신호 출력 레벨을 각각 조정합니다.
- 2 **PHONES 출력 잭**  
MONITOR 또는 CUE 신호를 모니터링하는 데 사용되는 헤드폰 잭입니다.

## 후면 패널

### ■ CS-R5



### ■ CS-R3



## 각 부분의 명칭과 기능(CS-R5,CS-R3) > 후면 패널

### 1 LAMP 잭

선택 품목인 Yamaha LA1L 거위 목 모양의 램프에 전원을 공급할 때 사용하는 4핀 암 XLR 출력 잭입니다.

### 2 MIDI OUT/IN 잭

외부 MIDI 장치와 MIDI 메시지를 송수신하는 데 사용되는 커넥터입니다.

### 3 GPI 커넥터

GPI가 장착된 외부 장치와 통신(8-인, 8-아웃)할 수 있도록 하는 D-서브 25핀 암 커넥터입니다.

### 4 [FAN] 스위치

내장 냉각 팬을 HIGH 또는 LOW로 작동하도록 설정합니다.

#### 주

기기가 처음 출하될 때는 LOW로 설정되어 있습니다. 기기가 지정된 주위 온도 범위 내에서 작동될 경우에는 LOW 설정이나 HIGH 설정을 사용할 수 있습니다. 팬 소음이 문제가 되지 않는 경우, 주위 온도가 높거나 기기가 직사광선을 받을 경우에는 주위 온도가 지정 작동 범위에 틀더라도 HIGH 설정을 권장합니다.

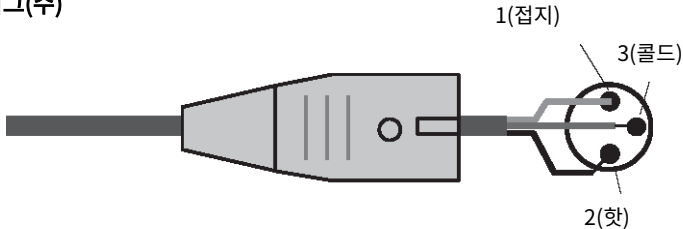
### 5 [RESET] 스위치

음질 조절기를 재설정합니다. 오디오를 방해하지 않고 음질 조절기의 컨트롤(화면, 표시등 및 컨트롤 키와 노브)만 재시작됩니다. 음질 조절기가 조작에 응답하지 않는 경우 이 스위치를 사용하십시오.

### 6 OMNI IN 잭

라인 레벨 장치나 마이크에서 나오는 아날로그 오디오 신호를 입력하기 위한 밸런스형 XLR-3-31 암 입력 잭입니다.

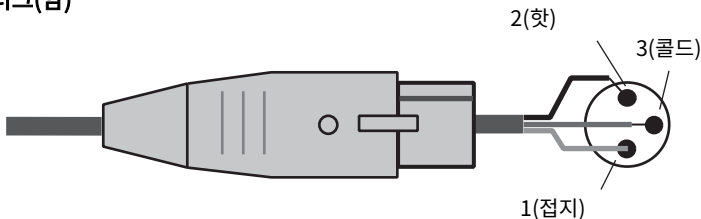
## XLR 플러그(수)



### 7 OMNI OUT 잭

아날로그 오디오 신호를 전송하는 밸런스형 XLR-3-32 수 출력 잭입니다.

## XLR 플러그(암)



## 각 부분의 명칭과 기능(CS-R5,CS-R3) > 후면 패널

### 8 AES/EBU 잭(CS-R5)

샘플링 레이트 컨버터가 입력과 출력 잭에 모두 내장된 것이 특징입니다.

#### IN

AES/EBU 형식의 디지털 오디오 신호를 수신하는 밸런스형 XLR-3-31 암 입력 잭입니다.

#### OUT

AES/EBU 형식의 디지털 오디오 신호를 출력하는 밸런스형 XLR-3-32 수 출력 잭입니다.

### 9 USB 포트

플래시 드라이브, USB 마우스나 USB 키보드 등의 USB 저장 장치를 연결합니다.

### 10 MY 카드 슬롯

선택 품목인 Mini-YGDAI I/O 카드를 여기에 설치해 I/O 포트를 확장합니다.

### 11 CONSOLE NETWORK OUT/IN 커넥터

이더넷 케이블(CAT5e 이상 권장)을 통해 링 토폴로지의 콘솔 네트워크(\*)에 본 기기를 연결하는 RJ-45 커넥터입니다.

#### • 콘솔 네트워크

DSP 엔진에는 음질 조절기에 연결할 수 있는 특수 음질 조절기 단자가 장착되어 있습니다. 음질 조절기에서 만들어진 네트워크와 DSP 엔진은 “콘솔 네트워크”로 불립니다.

#### 주

STP(차폐 연선) 케이블을 사용하여 전자기 간섭을 방지하십시오. 전도성 테이프 등으로 플러그의 금속 부분을 STP 케이블 실드와 연결하여 전기가 통하게 하십시오. Neutrik etherCON CAT5 호환 RJ-45 플러그가 있는 이더넷 케이블을 사용할 것을 권장합니다. 표준 RJ-45 플러그를 사용해도 됩니다. 장치 간 케이블 길이는 최대 100미터까지 가능합니다. 실제 최대 거리는 사용되는 케이블에 따라 다를 수 있습니다.

### 12 ERR 표시등

오류가 발생하는 경우 이 표시등이 켜지거나 빨간색으로 깜박입니다. 이 경우, Yamaha 구입처에 문의하십시오.

### 13 LINK 표시등

네트워크 상태에 따라 이 표시등이 깜박이거나 켜집니다.

녹색(깜박임)	콘솔 네트워크로 연결할 준비를 하고 있습니다. 깜박임이 계속되는 경우, 시스템 작동이 적절하게 이루어지지 않습니다. 다음 조치를 취한 후에도 문제가 지속되면 Yamaha 구입처에 문의하십시오. <ul style="list-style-type: none"><li>• 케이블이 올바르게 연결되었는지 확인합니다.</li><li>• 케이블이 확실하게 삽입되어 있는지(고정되어 있는지) 확인합니다.</li><li>• RIVAGE PM 시리즈 시스템 전원을 끈 후 다시 켜줍니다.</li><li>• 다른 케이블로 교체합니다.</li></ul>
녹색 (계속 켜진 상태)	콘솔 네트워크에 제대로 연결되었습니다.

### 14 TX/RX 표시등

TO ENGINE OUT/IN 커넥터에서 데이터가 전송되거나(TX) 수신될 때(RX) 해당 표시등이 녹색으로 깜박입니다.

### 15 LINK/ACT 표시등

연결 상태에 따라 녹색으로 켜지거나 깜박입니다.

16 NETWORK **PC** 커넥터

이더넷 케이블(CAT5e 이상 권장)을 통해 기기를 컴퓨터 또는 네트워크 장치에 연결하는 RJ-45 커넥터입니다.

주

STP(차폐 연선) 케이블을 사용하여 전자기 간섭을 방지하십시오. 전도성 테이프 등으로 플러그의 금속 부분을 STP 케이블 실드와 연결하여 전기가 통하게 하십시오. Neutrik etherCON CAT5 호환 RJ-45 플러그가 있는 이더넷 케이블을 사용할 것을 권장합니다. 표준 RJ-45 플러그를 사용해도 됩니다. 장치 간 케이블 길이는 최대 100미터까지 가능합니다. 실제 최대 거리는 사용되는 케이블에 따라 다를 수 있습니다.

17 환기구

음질 조절기에는 냉각 팬이 장착되어 있습니다. 이 환기구를 통해 더운 공기가 기기 밖으로 배출됩니다. 다른 물건으로 환기구를 막지 마십시오. 환기구는 전면 패널 밑면에 위치해 있습니다.



주의

- 기기의 통기구 앞에 물건을 두지 마십시오. 본 제품의 후면과 전면 아래에는 환기구가 있어 내부 온도가 지나치게 상승하는 것을 막아 줍니다. 환기구가 충분히 이루어지지 않을 경우 과열로 인해 제품이 손상되거나 화재가 발생할 수도 있습니다.

18 AC IN 커넥터

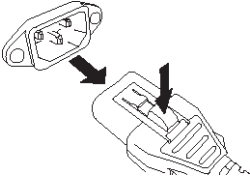
제공된 전원 코드를 연결하는 소켓입니다. 우선, 이 기기에 AC 전원 코드를 연결한 다음 AC 콘센트에 전원 코드 플러그를 꽂습니다. 제 위치에 단단히 고정될 때까지 케이블 플러그를 끝까지 밀어 넣습니다. 제공된 AC 전원 코드는 래치를 통한 V-잠금 장치가 있어 전원 코드가 우발적으로 분리되지 않도록 방지합니다.



주의

- 전원 코드를 연결하거나 분리할 때는 먼저 기기 전원을 꺼야 합니다.

플러그의 래치를 누른 상태에서 각 전원 코드를 뽑아 분리하십시오.



19 [I]/[O](전원 스위치 A/B)

전원을 번갈아 켜고(I) 끕니다(O). 전원이 켜져 있으면 상단 패널의 1 POWER 표시등이 켜집니다.

# 패널의 기본 작동법

## 기본 터치 스크린 작동

기기의 터치 스크린에서 실행할 수 있는 기본 절차를 설명합니다. 일반적으로 본 문서에 설명된 작동을 적절하게 조합하여 시스템이 작동됩니다.

### 터치 스크린 누르기

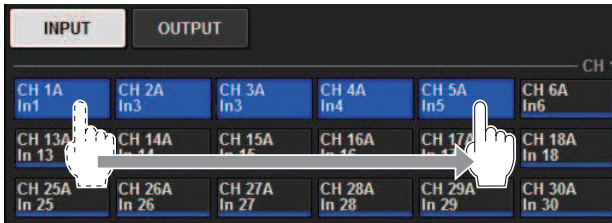
화면과 페이지를 전환하고, 작업할 파라미터를 선택하며, 버튼을 켜고 끄기 위해 주로 이 작업을 사용합니다. 특정 버튼을 사용하면 누른 버튼 자체의 영역을 기준으로 번호를 지정할 수 있습니다.

### 다중 선택(범위 지정)

터치 패널을 손가락으로 누른 상태에서 좌측 또는 우측 방향으로 움직이면 문자열 안에서 범위를 지정할 수 있습니다. 이 기법은 Scene 또는 라이브러리에 이름을 할당할 때 주로 사용됩니다.



채널 선택 버튼의 경우, 계속 누른 상태에서 터치 스크린을 가로질러 손가락을 움직이면 여러 버튼을 선택할 수 있습니다.



### 노브 작동

일반적으로 노브를 좌측 또는 우측으로 돌리면 해당 파라미터의 값을 변경할 수 있습니다.

### 주

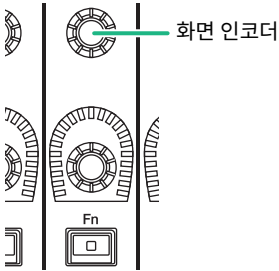
들레에 두꺼운 프레임이 표시된 상태에서 특정 노브를 한 번 더 누르면 추가 세부 설정을 할 수 있는 창이 열립니다.



## 상단 패널의 기본 작동법

이 부분은 상단 패널에 실시할 수 있는 기본 절차를 설명합니다.

### 화면 인코더 작동



화면 인코더 1-12는 터치 스크린 조작 시 선택된 노브를 작동할 때 사용됩니다. 화면 인코더를 통해 조절할 수 있는 노브를 눌러 선택하면 두꺼운 프레임이 해당 노브 주변에 나타납니다. (일반적으로 이러한 유형의 노브는 해당 노브의 바로 아래 위치한 화면 인코더에 해당되므로 최대 12개의 파라미터를 동시에 조절할 수 있습니다.)

### [TOUCH AND TURN] 노브 작동

TOUCH AND TURN



[TOUCH AND TURN] 노브를 사용하면 터치 스크린에서 누르고 있는 노브의 파라미터를 조절할 수 있습니다. 이때 터치 스크린의 특정 노브 주변에 분홍색 또는 노란색 프레임이 표시되어 해당 노브 작동이 가능하다는 것을 나타냅니다.

### [HOME] 키 작동



이 키를 사용하면 각 베이의 상태를 저장하여 나중에 설정을 다 함께 불러올 수 있습니다.

이 키를 길게 누르면 다음 설정이 저장되며, 눌러서 불러올 수 있습니다.

- 현재 화면 데이터
- 선택된 채널/화면의 파라미터
- 페이지 레이어 선택

### [SYSTEM] 키 작동

이 키를 누르면 RIVAGE PM 시리즈 관련 정보가 중앙 터치스크린에 표시됩니다. SYSTEM CONFIG 팝업 창이 나타납니다.

2초 이상 누르고 있으면 끄기 모드로 설정됩니다(전원 끄기 절차).

## 종료(전원 끄기 절차)

음질 조절기를 종료하기 전에 Yamaha는 현재 상태를 Scene 메모리에 저장하도록 권장합니다. 전원이 꺼진 후 컴포넌트의 연결 상태를 변경하는 경우, 전원을 다시 켰을 때 패칭 등의 일부 설정이 변경될 수 있습니다. Scene 저장에 대한 지침은 313페이지의 “Scene 저장”을 참조하십시오.

### 주의사항

- 종료 절차를 준수하지 않고 음질 조절기의 전원을 끄는 경우, 내장 저장장치(현재 메모리 포함)에 있는 데이터가 손실될 수 있습니다. 종료 절차를 준수하여 음질 조절기의 전원을 끄십시오.

- 1** [SYSTEM] 키를 2초 이상 누릅니다. 종료 작업을 확인하는 질문 메시지가 나타납니다.
- 2** 음질 조절기를 종료하려면 OK 버튼을 누릅니다. 종료를 취소하려면 CANCEL 버튼을 누릅니다.
- 3** 패널의 LED가 꺼지고 터치 스크린이 어두워지며 POWER 표시등이 주황색으로 켜질 때까지 기다립니다.
- 4** 후면 패널의 전원 스위치 A, B를 모두 끕니다.



### 주의

- 음질 조절기의 전원을 다시 켜려고 할 경우, 전원을 켜기 전에 최소 5초간 기다리십시오. 그렇지 않으면 기기가 오작동할 수 있습니다. 전원 스위치가 꺼진 경우에도 기기에는 여전히 소량의 전류가 흐릅니다. 본 기기를 장기간 사용하지 않을 경우에는 AC 콘센트에서 전원 코드를 뽑으십시오.

### 주

USER DEFINED 키 또는 GPI IN에 콘솔 차단 기능을 할당하면 음질 조절기를 종료할 수 있습니다.

## 기타 편리한 기능

RIVAGE PM 시리즈는 그 밖에도 편리한 기능을 다양하게 제공합니다.

### CONSOLE LOCK

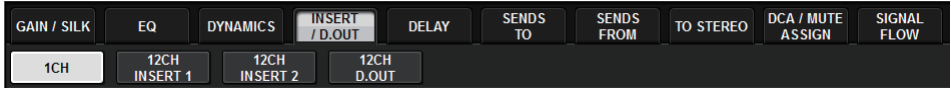
음질 조절기 작동을 일시로 억제하여 원치 않는 작동을 방지할 수 있습니다. 이 설정은 패널과 터치 스크린 작동을 완전히 해제하기 때문에 우발적인 터치로 컨트롤이 작동된다거나 작업자가 쉬는 동안 다른 사람이 허락 없이 컨트롤을 작동할 수 없습니다. 콘솔을 잠글 때 암호를 지정할 수도 있습니다.

## 화면 사용자 인터페이스

터치 스크린에 표시된 다양한 사용자 인터페이스 컴포넌트와 이 컴포넌트들을 사용하는 방법을 설명합니다.

### 탭

다양한 페이지를 전환합니다. 각 탭에는 페이지 이름이 표시되어 있습니다.

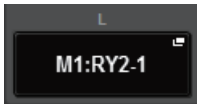


### 버튼

특정 기능을 실행하고, 파라미터를 끄고 켜거나 여러 선택사항 중 하나를 선택할 때 버튼을 사용합니다. 켜짐/꺼짐 작동 실행 버튼은 켜지면 단색으로 두드러지게 보이고, 꺼지면 어두워집니다.



버튼을 누르면 별도의 팝업 창이 열려 세부 설정을 실시할 수 있습니다.

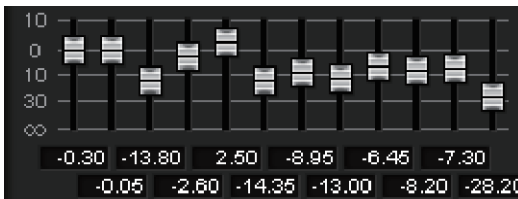


버튼을 누르면 풀다운 메뉴가 나타납니다.



### 페이더/노브

화면의 페이더는 해당 채널의 레벨을 시각적으로 확인할 때 주로 사용되며 상단 패널 페이더를 조작하면 함께 움직입니다. 현재 값은 숫자 형태로 페이더 바로 아래에 표시됩니다.



화면의 노브를 사용하면 해당 파라미터의 값을 시각적으로 확인할 수 있습니다. 창에서 노브를 한 번 누르면 해당 노브 주변에 두꺼운 프레임이 나타납니다. 이 프레임은 [TOUCH AND TURN] 노브(분홍색 강조표시), [Fn] 노브(노란색 강조표시) 또는 화면 인코더(흰색 강조표시)를 통해 조절 가능한 작동에 대해 노브가 선택되었다는 것을 나타냅니다.

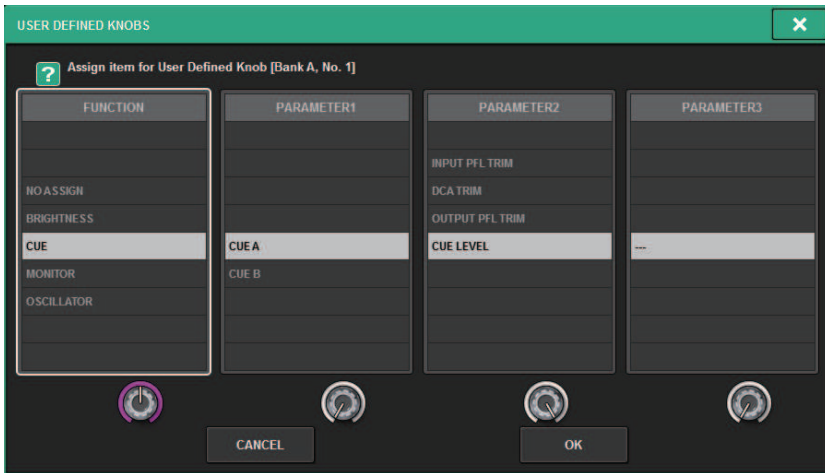


### 터치 감도(CS-R5에 한함)

패널의 노브를 누르면 SELECTED CHANNEL VIEW 화면의 해당 노브가 강조 표시됩니다. 이러한 방법으로 시각적인 움직임이 최소화되므로 작업에 집중할 수 있습니다. 다른 화면에서는 팝업 창이 열려 컨트롤을 작동하기 전에 값을 확인할 수 있습니다.

### 목록 창

다음과 유사한 창을 통해 USER DEFINED 노브 설정 창과 같은 항목을 목록에서 선택합니다.



목록 중간에 강조 표시된 항목이 선택된 작업 항목입니다. 목록 아래 위치한 화면 인코더를 눌러 목록을 위 아래로 스크롤합니다.

### 주

[TOUCH AND TURN] 노브를 사용해도 목록을 위 아래로 스크롤할 수 있습니다.

### 키보드 창

Scene이나 라이브러리에 이름이나 주석을 지정하거나 채널 이름을 할당해야 하는 경우 다음 키보드 창이 표시됩니다. 창에서 문자 버튼을 눌러 원하는 문자를 입력하십시오.



### 팝업 창

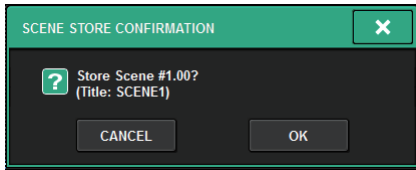
화면에서 특정 파라미터의 버튼이나 영역을 누르면 해당 파라미터의 세부 사항이나 목록이 표시된 창이 뜨는데, 이를 “팝업 창”이라고 합니다.



필요에 따라 탭을 사용해 팝업 창을 전환할 수 있습니다. 일부 팝업 창의 경우 창 상단에 “도구 버튼”으로 불리는 여러 버튼이 있습니다. 이 도구 버튼을 사용해 라이브러리를 불러오거나 복사 및 붙여넣기 작업을 실행할 수 있습니다. 우측 상단 모서리에 위치한 “X” 기호를 누르면 팝업 창을 닫고 이전 화면으로 돌아갈 수 있습니다.

### 대화 상자

다음과 유사한 대화 상자를 통해 방금 실시했던 작업을 확인합니다. OK 버튼을 눌러 작업을 실행합니다. CANCEL 버튼을 누르면 작업이 취소됩니다.



## 터치 스크린 보기

터치 스크린에 표시되는 정보는 다음과 같습니다.



### 미터 영역

미터 영역은 여러 다양한 미터를 표시합니다. 미터 영역의 아무 부분이나 누르면 해당 페이지 레이어를 패널로 불러올 수 있습니다

### 주 영역

주 영역의 내용은 현재 선택된 기능에 따라 달라집니다. 믹싱 작업에는 대개 다음 2가지 유형의 화면이 수반됩니다. 이 화면들로 이동하려면 [VIEW] 키를 누릅니다.

SELECTED CHANNEL VIEW 화면



## 패널의 기본 작동법 > 터치 스크린 보기



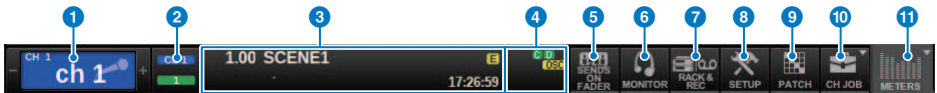
이 화면은 현재 선택된 채널의 모든 믹스 파라미터를 나타냅니다. 이 화면에 관한 자세한 내용은 “SELECTED CHANNEL VIEW 화면 소개” 부분을 참조하십시오.

### OVERVIEW 화면



이 화면은 레이어로 선택된 12채널의 주요 파라미터를 나타냅니다. 이 화면에 관한 자세한 내용은 “OVERVIEW 화면 소개” 부분을 참조하십시오.

### 메뉴 바



#### 1 선택 채널

이 영역은 작업에 대해 현재 선택된 채널의 번호, 이름, 아이콘 및 채널 색상을 표시합니다. 이름 할당에 관한 자세한 내용은 “이름 입력”을 참조하십시오. 아이콘 선택에 관한 자세한 내용은 “이름 변경” (p.363)을 참조하십시오. 선택 채널 영역의 좌측을 누르면 이전 채널이 선택되며 우측을 누르면 다음 채널이 선택됩니다.

**2 연결**

이는 음질 조절기의 ID 및 연결된 DSP 엔진의 기기 ID를 표시합니다. 또한 DSP 엔진이 활성 모드에서 작동하는지, 대기 모드에서 작동하는지도 확인할 수 있습니다.

표시되지 않음: DSP를 찾을 수 없음

녹색: 활성으로 표시

회색: 대기로 표시(전환 가능)

회색 사선: 대기로 표시(전환 불가)

회색으로 비활성화: 대기 모드로 간주되는 DSP를 찾을 수 없음

DSP 미러링이 사용된 경우 System Config 화면에 액세스 하는 버튼으로 기능하기도 합니다.

**3 정보**

이 영역은 현재 시간 및 Scene 번호와 같은 정보를 표시합니다. 이 영역을 누르면 주 영역에 SCENE LIST 창이 나타나 Scene를 설정할 수 있게 됩니다. 미리보기 모드에서는 빨간색으로 깜박입니다.

**4 상태 표시등**

이 영역은 현재 상태를 나타냅니다. 다음 표에는 표시된 내용 및 해당 상태가 제시되어 있습니다.



표시등	상태
M	TWINLANe 네트워크(메인)의 상태 녹색: 온라인(정상) 노란색: 온라인(링 연결 상태가 아님) 빨간색: 배선 문제 파란색: 비동기화 회색: 오프라인
S	TWINLANe 네트워크(서브)의 상태 녹색: 온라인(정상) 노란색: 온라인(링 연결 상태가 아님) 빨간색: 배선 문제 파란색: 비동기화 회색: 오프라인
C	콘솔 네트워크의 상태 녹색: 온라인(정상) 노란색: 온라인(링 연결 상태가 아님) 빨간색: 배선 문제 파란색: 비동기화 회색: 오프라인
D	DSP 엔진의 상태 녹색: 정상 노란색: POWER A 또는 B만 작동됨 빨간색: 오류(팬 미작동 등)

표시등	상태
R	I/O 랙의 상태 녹색: 정상 노란색: POWER A 또는 B만 작동됨 빨간색: 오류(팬 미작동 등)
OSC(노란색)	오실레이터가 작동됨
ALT(노란색)	Alternate 기능 ON
TB(노란색)	토크백 기능이 작동됨
REC(빨간색)	현재 오디오 파일 녹음 중임
PLAY(녹색)	현재 오디오 파일 재생 중임
OVLY(노란색)	오버레이 ON
VSC(노란색)	가상 음향 점검(VSC) ON
LINK(노란색)	임시 링크 ON
CUE A, CUE B, CUE A+B, CUE S, CUE A+S, CUE B+S, CUE A+B +S(노란색)	큐의 상태
Solo 모드 ON	SOLO(빨간색)
ACCESS	USB 플래시 드라이브와 통신 중임

### 주의사항

- ACCESS 표시등은 데이터 처리(즉, 저장, 불러오기 또는 삭제) 중에 나타납니다. 이 표시등이 표시되는 동안에는 USB 플래시 드라이브를 분리하거나 해당 기기의 전원을 끄지 마십시오. 그렇게 할 경우 플래시 드라이브가 손상되거나, 기기나 미디어 장치의 데이터가 손실될 수 있습니다.

#### 5 SENDS ON FADER

이 버튼을 누르면 SENDS ON FADER 모드로 전환됩니다. 그러면 상단 패널의 페이더를 사용하여 MIX/MATRIX 전송 레벨을 조정할 수 있습니다("페이더를 사용하여 전송 조절(SENDS ON FADER 모드)" 참조). 이때 주 영역은 전송 대상 MIX/MATRIX 버스를 선택할 수 있는 화면으로 전환됩니다.

#### 6 MONITOR

이 버튼을 누르면 주 영역에 MONITOR 화면이 나타나 모니터 또는 오실레이터 설정을 편집할 수 있게 됩니다.

#### 7 RACK & REC(레코더)

이 버튼을 누르면 RACK & REC 화면이 나타나 플러그인을 구성할 수 있게 됩니다. 레코더 기능(USB)에 대한 설정도 실시할 수 있어 오디오 파일을 녹음하고 재생할 수 있습니다.

#### 8 SETUP

이 버튼을 누르면 주 영역에 SETUP 화면이 나타나 RIVAGE PM 시리즈에 대한 기본 및 사용자별 설정을 실시할 수 있습니다.

#### 9 PATCH

이 버튼을 누르면 PATCH 화면이 나타나 입력/출력, Direct Out, 녹음 및 다른 패치를 구성할 수 있게 됩니다.

#### 10 CH JOB(채널 작업)

이 버튼을 누르면 CH JOB 폴더운 메뉴로 이동해 채널 설정 등을 복사하거나 초기화할 수 있습니다.

#### 11 METER

이 버튼을 누르면 팝업 메뉴가 나타나미터 영역(Meter)에 표시할 채널 블록 유형을 선택할 수 있게 됩니다.

## 채널 이름 영역

채널 이름 영역을 눌러 화면에서 선택 채널/파라미터를 전환합니다. 페이더 레이어를 전환하면 이 영역의 표시가 레이어 선택 변경 사항을 반영합니다. 이런 방식으로 화면에 표시된 모든 채널을 이용할 수 있습니다.



채널 이름

## 주

레이어를 전환해도 화면의 선택 채널/파라미터에는 영향을 미치지 않습니다. OVERVIEW 화면에 표시된 12채널 그룹이 변경됩니다. 그러나 채널 이름 영역을 누르지 않으면 [SEL] 키를 마지막으로 누른 후에도 화면의 선택 채널/파라미터는 변함없이 유지됩니다. 레이어를 전환하는 동시에 화면에서 선택 채널/파라미터를 전환하려는 경우 Preferences 설정에서 [FADER BANK] > [SEL] LINK를 선택하면 이와 같이 구성할 수 있습니다.

SELECTED CHANNEL VIEW 화면에서 화면 인코더를 사용하여 EQ 또는 다이내믹스 파라미터를 조절할 때 채널 이름 영역의 상단 부분에 해당 파라미터와 관련 값이 나타납니다.

## EQ

1 Q	1 FREQ	1 GAIN	2 Q	2 FREQ	2 GAIN	3 Q	3 FREQ	3 GAIN	4 Q	4 FREQ	4 GAIN
4.0	125	0.0	1.4	355	0.0	1.4	3.55k	0.0	4.4	6.30k	0.0

## 다이내믹스

THRESH	RANGE	ATTACK	HOLD	DECAY	THRESH	RATIO	OUTGAIN	ATTACK	RELEASE	KNEE
-22.1	-85	0	0.75m	500m	0.0	5:0:1	-20.0	3.145m	290.6	Soft2

## MIX/MATRIX SENDS

MX 1	MX 2	MX 3	MX 4	MX 5	MX 6	MX 7	MX 8	MX 9	MX10	MX11	MX12
5.00	-1.00	--0	--0	--0	--0	--0	--0	--0	--0	--0	--0

다음 기능이 표시됩니다.

\* ALTERNATE FUNCTION이 USER DEFINED 키에 할당된 경우 채널 화면 인코더를 반복해서 누르면 기능이 켜지고 꺼집니다.

SENDS 기능의 경우 화면 인코더를 돌려 PRE 또는 POST를 설정합니다.

[SHIFT] 키를 누른 상태에서 화면 인코더를 눌러도 기능을 켜거나 끌 수 있습니다.

## 이름 입력

각 입력 채널, 출력 채널 및 DCA에 이름을 할당하고 저장할 때 각 Scene 또는 라이브러리 데이터 항목에 제목을 할당할 수 있습니다. 주 영역에 표시된 키보드 창을 사용하면 이름을 할당할 수 있습니다.

### 1 이름 할당 화면으로 이동합니다.

아래 화면 이미지에 채널에 이름을 할당하는 방법이 제시되어 있습니다.



입력했던 글자와 현재 위치를 나타내는 커서가 상자에 표시됩니다.

### 2 터치 스크린의 키보드 창을 사용하여 원하는 글자를 입력합니다.

키보드 창의 문자 버튼을 누르면 해당 문자가 상자 안에 입력되며 커서가 우측으로 이동합니다.

### 3 다음 글자도 이와 동일한 방법으로 입력합니다.

키보드 창의 다음 버튼을 사용해도 글자를 입력할 수 있습니다.

#### **COPY 버튼**

텍스트 상자에서 선택한(강조 표시한) 문자열을 복사합니다.

#### **CUT 버튼**

텍스트 상자에서 선택한(강조 표시한) 문자열을 삭제하고 복사합니다.

#### **PASTE 버튼**

COPY 또는 CUT 버튼을 통해 복사한 문자열을 커서 위치에 삽입하거나 현재 선택된 범위의 글자를 덮어씁니다.

#### **CLEAR 버튼**

텍스트 입력 상자에 입력했던 모든 글자를 삭제합니다.

#### **DEL 버튼**

커서 우측의 글자(또는 텍스트 상자에서 선택한 문자열)를 삭제합니다.

#### **BS 버튼**

커서 좌측의 글자(또는 텍스트 상자에서 선택한 문자열)를 삭제합니다.

#### **TAB 버튼**

다음으로 선택 가능한 항목으로 이동합니다. 예를 들어 이 버튼을 사용하여 SCENE STORE 창에서는 텍스트 입력 상자들을 서로 전환할 수 있으며 PATCH/NAME 창에서는 채널을 전환할 수 있습니다.

#### **CAPS 버튼**

알파벳 대문자와 소문자를 서로 전환합니다.

#### **SHIFT 버튼**

이 버튼이 켜져 있으면 대문자와 기호를 입력할 수 있고 꺼져 있으면 소문자 및 숫자를 입력할 수 있습니다.

#### **ENTER 버튼**

입력했던 이름을 완료합니다.

### 4 이름 입력을 완료하면 [ENTER] 버튼을 누릅니다.

입력한 이름이 적용됩니다.

#### **주**

- 채널 또는 다른 유형의 라이브러리 데이터에 이름을 할당할 수 있는 창에서는 기본 절차가 동일합니다. 채널 이름을 입력하면 ENTER 버튼을 누르지 않아도 해당 입력 사항이 바로 반영됩니다.
- 텍스트 입력 상자 내부를 누르면 높은 위치로 입력 위치를 이동할 수 있습니다. 상자에 입력했던 글자의 영역을 선택한 다음 새 글자를 입력하면 선택한 영역이 새로 입력된 글자로 덮어쓰기됩니다.

## 도구 버튼 사용

특정 팝업 창의 제목 표시줄에는 추가 기능을 제공하는 도구 버튼이 포함되어 있습니다. 이 도구 버튼들을 사용하면 관련 라이브러리를 불러오거나 다른 채널로 채널 파라미터를 복사할 수 있습니다. 이 부분에서는 도구 버튼 사용 방법을 설명합니다.

### 도구 버튼 소개

EQ, Dynamics, Delay, GEQ/PEQ 및 Plug-in 팝업 창에 포함된 도구 버튼은 다음과 같습니다.



- 1** 현재 팝업 창과 관련된 라이브러리(예: EQ, Dynamics, GEQ/PEQ 또는 Plug-in 라이브러리)를 불러옵니다.
- 2 DEFAULT 버튼**  
현재 선택된 채널의 EQ 또는 Dynamics나 GEQ/PEQ 또는 Plug-in을 관련 기본 설정으로 재설정합니다.
- 3 COPY 버튼**  
현재 선택된 채널의 EQ, Dynamics 또는 Delay 파라미터 설정이나 GEQ/PEQ 또는 Plug-in 설정을 복사합니다. 복사한 설정은 버퍼 메모리(임시 저장 영역)에 저장됩니다.
- 4 PASTE 버튼**  
버퍼 메모리에 저장된 설정을 현재 선택된 채널의 EQ, Dynamics 또는 Delay나 GEQ/PEQ 또는 Plug-in에 붙여넣습니다.
- 5 COMPARE 버튼**  
버퍼 메모리에 저장된 설정과 현재 선택된 채널의 EQ 또는 Dynamics나 GEQ/PEQ 또는 Plug-in 설정을 서로 전환하고 비교합니다.

### 파라미터 복사 및 붙여넣기

현재 선택된 채널의 EQ, Dynamics 또는 Delay 파라미터 설정이나 GEQ/PEQ 또는 Plug-in 설정을 버퍼 메모리에 복사한 다음 다른 채널의 해당 파라미터나 이와 비슷한 유형의 GEQ/PEQ 또는 Plug-in으로 붙여넣을 수 있습니다.

#### 주

- EQ 및 Dynamics 파라미터 설정은 बैं크(A/B)별로 복사 및 붙여넣기됩니다. 동일한 채널의 बैं크 A와 B 사이에서 파라미터를 복사하고 붙여넣을 수 있습니다. 예를 들어, बैं크 A에 위치한 CH1의 다이내믹스 1에 대한 파라미터 설정을 बैं크 B에 위치한 CH144의 다이내믹스 2로 복사할 수 있습니다.
- 31BandGEQ에 사용되는 대역이 15개 이하인 경우 이 파라미터 설정은 Flex15GEQ로 복사됩니다.

- 1** 도구 버튼이 포함된 팝업 창을 엽니다.
- 2** 복사 소스로 채널 EQ, Dynamics 또는 Delay나 GEQ/PEQ 또는 Plug-in을 선택합니다.

### 3 COPY 버튼을 누릅니다.

현재 설정이 버퍼 메모리에 저장됩니다.

주

- 1개의 설정을 복사하여 해당 대상으로 붙여넣은 다음 다른 설정을 복사하십시오. 그렇지 않으면 (버퍼 메모리에) 복사했던 설정이 덮어쓰기됩니다.
- 복사 소스로 오직 1개의 채널, GEQ/PEQ 또는 Plug-in의 파라미터만 복사할 수 있습니다.

### 4 PASTE 버튼을 누릅니다.

(2단계에서 선택한) 채널 EQ, Dynamics 또는 Delay 설정이나 GEQ/PEQ 또는 Plug-in 설정이 붙여넣기됩니다.

주

- 복사한 설정을 붙여넣기하면 붙여넣기 대상에 현재 존재하는 설정이 덮어쓰기됩니다.
- 버퍼 메모리에 저장된 데이터가 없거나 버퍼 메모리의 데이터가 붙여넣기 대상의 데이터와 호환되지 않으면 PASTE 버튼이 비활성화됩니다.



## 기본 설정으로 파라미터 재설정

이 부분에서는 현재 선택된 채널의 EQ 또는 Dynamics 설정이나 GEQ/PEQ 또는 Plug-in 설정을 관련 기본 설정으로 재설정하는 방법을 설명합니다.

### 주

GEQ/PEQ의 FLAT 버튼을 누르면 모든 대역의 GAIN 파라미터가 0dB로 재설정됩니다.

**1 도구 버튼이 포함된 팝업 창을 엽니다.**

**2 파라미터를 재설정하려는 채널 EQ, Dynamics 또는 Delay나 GEQ/PEQ 또는 Plug-in을 선택합니다.**

### 주

해당 팝업 창을 사용하여 여러 채널을 선택해 관련 채널의 EQ 또는 Dynamics 설정을 재설정할 수 있습니다(CH1-72, CH73-144, CH145-216, CH217-288\*1, MIX 또는 MTRX/ST).

- \*1 DSP-RX-EX가 연결되어 있을 때

**3 DEFAULT 버튼을 누릅니다.**

초기화 작업을 요청하는 대화 상자가 나타납니다.

**4 초기화를 실행하려면 OK 버튼을 누릅니다.**

초기화 작업이 시작됩니다. 초기화 작업을 취소하려는 경우 OK 버튼 대신 CANCEL 버튼을 누릅니다.

## 2개의 설정 비교

COMPARE 버튼을 사용하면 버퍼 메모리에 저장된 설정과 현재 선택된 채널의 EQ 또는 Dynamics 설정이나 GEQ/PEQ 또는 Plug-in 설정을 서로 전환하고 비교할 수 있습니다. 이 기능은 편집 절차 중에 임시로 저장한 설정을 사용하여 편집된 데이터를 비교하고 들어보려고 할 때 유용합니다.

- 1 도구 버튼이 포함된 팝업 창을 엽니다.**
- 2 비교하려는 채널 EQ, Dynamics 또는 Delay나 GEQ/PEQ 또는 Plug-in을 선택합니다.**
- 3 COPY 버튼을 눌러 버퍼 메모리에 현재 설정을 저장합니다.**

이는 비교할 두 설정 중 첫 번째에 해당됩니다.

주

설정을 비교하기 전에 다른 설정을 복사하려고 시도하지 마십시오. 그렇지 않으면 본래 비교하려고 했던 (버퍼 메모리의) 설정이 새로 복사한 설정으로 덮어쓰기됩니다.

- 4 원하는 대로 현재 선택된 채널의 EQ 또는 Dynamics 설정이나 GEQ/PEQ 또는 Plug-in 설정을 편집합니다.**

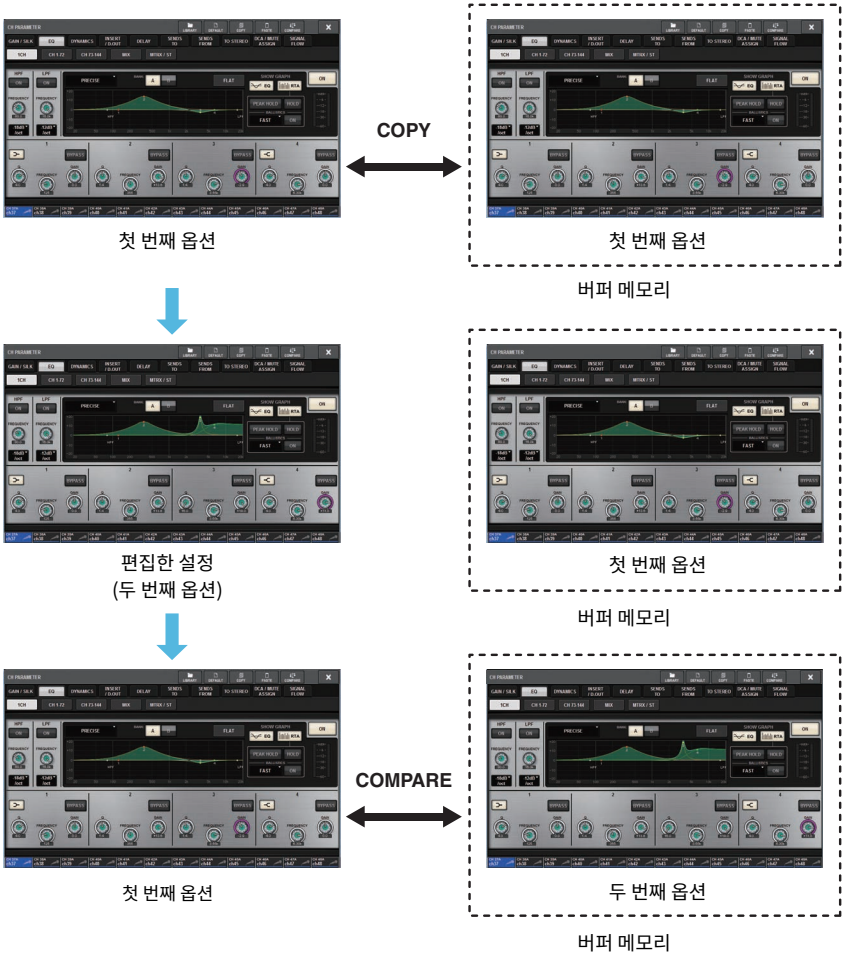
이는 비교할 두 설정 중 두 번째에 해당됩니다.

주

버퍼 메모리에 첫 번째 옵션이 저장되면 현재 설정을 초기화하여 맨 처음부터 두 번째 옵션을 생성할 수 있습니다.

## 5 COMPARE 버튼을 눌러 첫 번째 옵션과 현재(두 번째) 옵션을 비교합니다.

첫 번째 옵션이 시스템에 적용됩니다. 이때 두 번째 옵션은 버퍼 메모리에 저장됩니다.



## 6 COMPARE 버튼을 반복해서 눌러 옵션 1과 2를 번갈아 들어봅니다.

COMPARE 버튼을 반복해서 누르면 두 옵션이 서로 전환됩니다. 붙여넣기 작업과는 달리 버퍼 메모리가 덮어쓰기되지 않는 한 언제라도 이전 설정으로 돌아갈 수 있습니다.

## 라이브러리 사용

이 부분에서는 라이브러리 사용 방법을 설명합니다. 라이브러리를 사용하면 현재 선택된 채널의 EQ 또는 Dynamics 설정이나 GEQ/PEQ 또는 Plug-in 설정을 저장하고 불러올 수 있습니다.

라이브러리는 다음과 같이 분류됩니다.

- INPUT CH 라이브러리
- OUTPUT CH 라이브러리
- INPUT EQ 라이브러리
- OUTPUT EQ 라이브러리
- DYNAMICS 라이브러리
- GEQ 라이브러리
- PLUG-IN 라이브러리
- NAME 라이브러리
- DCA NAME/ASSIGN 라이브러리
- MUTE NAME/ASSIGN 라이브러리
- USER SETUP 라이브러리
- OVERLAY 라이브러리

이 모든 라이브러리의 기본 작동법은 거의 동일합니다.

### 주

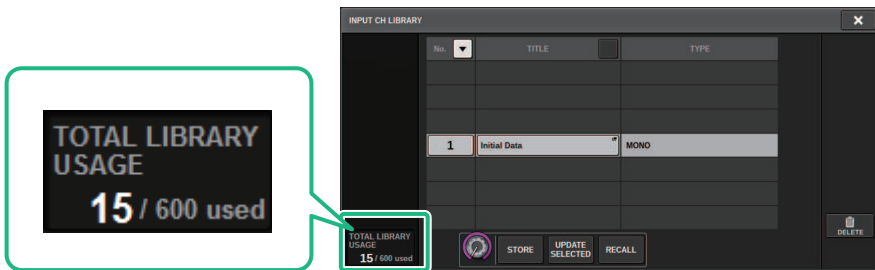
- PLUG-IN 라이브러리는 유형에 따라 여러 라이브러리로 세분화됩니다.
- NAME 라이브러리는 유형에 따라 여러 라이브러리로 세분화됩니다.

### 라이브러리의 프리셋 한도

전체적으로 최대 600개의 사용자 프리셋을 모든 라이브러리에 저장할 수 있습니다. TOTAL LIBRARY USAGE 필드에서 총 프리셋의 수를 확인할 수 있습니다.

### 주

최대 허용 수를 초과하는 프리셋을 저장하려는 경우 STORE 버튼이 비활성화됩니다.



## 라이브러리에서 프리셋 불러오기

이 부분은 라이브러리에서 프리셋을 불러오는 방법을 설명합니다.

### 1 LIBRARY 도구 버튼을 누릅니다.

해당 라이브러리 화면(Recall)이 열립니다.

### 2 해당 화면 인코더를 돌려 불러오려는 프리셋 번호를 선택합니다.

### 3 RECALL 버튼을 누릅니다.

선택한 프리셋 데이터가 로드되어 표시됩니다.

#### 주

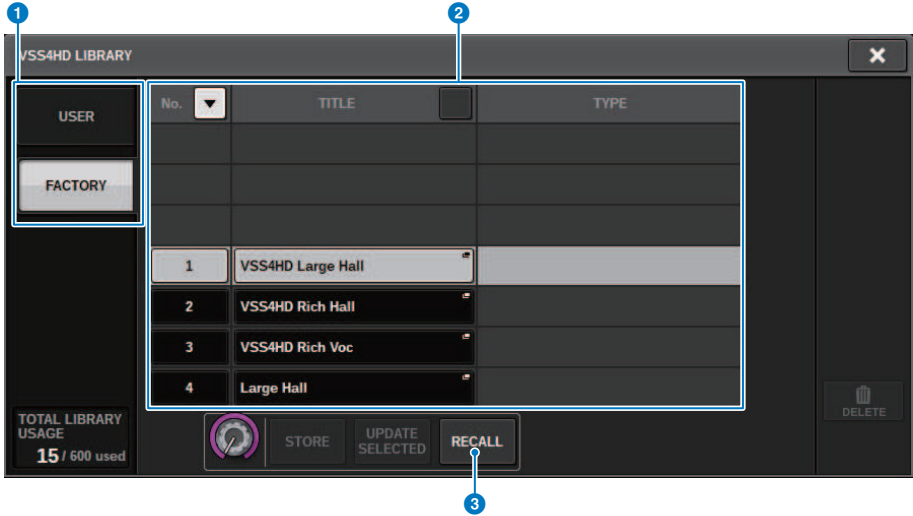
불러오기 소스로 선택된 일부 프리셋은 현재 선택된 항목으로 불러오지 못할 수 있습니다.

각 라이브러리마다 다음과 같은 제한 사항이 적용됩니다.

- 채널 라이브러리  
OUTPUT CH 라이브러리의 경우, 목록에서 선택된 채널의 유형이 불러오기 대상으로 선택된 채널의 유형과 일치하지 않으면 “CONFLICT” 표시등이 TYPE 열의 우측에 나타납니다. “CONFLICT” 표시등이 나타날 때에도 프리셋을 불러올 수 있습니다. 그러나 불러온 프리셋에 포함되지 않은 파라미터는 기본 값으로 설정됩니다.
- OUTPUT EQ 라이브러리  
이 라이브러리는 출력 채널 EQ, 8BandPEQ(INSERT에 설치) 및 MONITOR/CUE EQ의 3가지 유형으로 세분화됩니다. 대상과 다른 유형의 프리셋을 선택하면 “CONFLICT” 표시등이 나타납니다. “CONFLICT” 표시등이 나타날 때에도 프리셋을 불러올 수 있습니다. 그러나 불러온 프리셋에 포함되지 않은 파라미터는 기본 값으로 설정되거나 변경되지 않습니다.
- GEQ 라이브러리  
GEQ 라이브러리에 저장된 프리셋은 31BandGEQ, Flex15GEQ의 2가지 유형으로 세분화됩니다. 16개가 넘는 밴드에 대한 개인 설정이 31BandGEQ 라이브러리 프리셋에 포함되어 있는 경우 이 라이브러리를 Flex15GEQ로 불러올 수 없습니다.
- USER SETUP 라이브러리  
PM Editor를 사용해야만 PM Editor에서 생성된 설정 데이터를 불러올 수 있습니다. 음질 조절기를 사용해야만 음질 조절기에서 생성된 설정 데이터를 불러올 수 있습니다.

## 라이브러리 화면(Recall)

각 라이브러리 화면마다 다음 항목이 포함되어 있습니다.



### 1 USER 프리세트/FACTORY 프리세트 전환 버튼

사용자 프리세트와 출고시 프리세트 화면을 서로 전환합니다.

#### 주

FACTORY 프리세트 전환 버튼은 출고시 프리세트가 포함된 Plug-in의 라이브러리 화면에서만 나타납니다.

### 2 목록

라이브러리에 저장된 설정 데이터(프리세트)를 표시합니다. 목록에 강조 표시된 행은 항목이 선택되어 사용된다는 것을 나타냅니다.

#### 주

목록의 우측 열에는 해당 설정 데이터 관련 정보(예: 출력 채널 유형, Dynamics 또는 사용된 이펙트 유형)가 표시되어 있습니다.

### 3 RECALL 버튼

현재 선택된 항목의 프리세트를 불러옵니다.

### 4 Sort 버튼

라이브러리 번호 또는 이름으로 정렬합니다.

## 라이브러리에 설정 데이터 저장

이 부분은 라이브러리에 설정 데이터를 저장하는 방법을 설명합니다.

**1 LIBRARY 도구 버튼을 누릅니다.**

“라이브러리 화면(Store)” (p.128)이 열립니다.

**2 해당 화면 인코더를 돌려 설정을 저장하려는 프리셋 번호를 선택합니다.**

**3 저장 대상을 선택한 다음 STORE 버튼을 누릅니다.**

저장 작업 확인을 요청하는 대화 상자가 나타납니다.

**4 저장 작업을 실행하려면 OK 버튼을 누릅니다.**

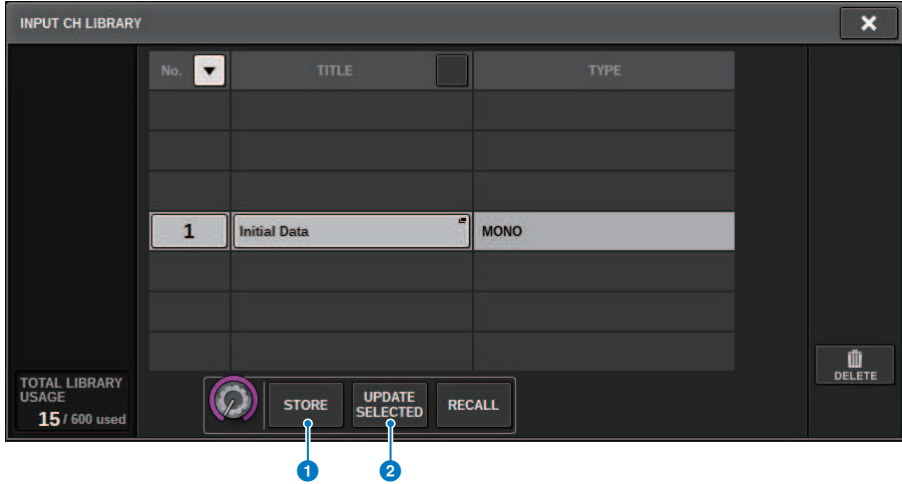
설정 데이터는 2단계에서 선택한 프리셋 번호에 저장됩니다. 저장 작업을 취소하려는 경우 OK 버튼 대신 CANCEL 버튼을 누릅니다.

**주**

저장한 후에 목록의 설정 데이터 제목을 눌러 TITLE EDIT 팝업 창을 열면 설정 데이터 제목을 변경할 수 있습니다.

## 라이브러리 화면(Store)

각 라이브러리 화면마다 다음 항목이 포함되어 있습니다.



### 1 STORE 버튼

현재 채널 EQ 또는 Dynamics 설정이나 GEQ/PEQ 또는 Plug-in 설정을 저장합니다.

### 2 UPDATE SELECTED 버튼

선택한 프리셋을 덮어써 현재 설정을 저장합니다.



## 라이브러리에서 설정 데이터 삭제

이 부분은 라이브러리에서 프리세트를 삭제하는 방법을 설명합니다.

**1 LIBRARY 도구 버튼을 누릅니다.**

“라이브러리 화면(Delete)” (p.130)이 열립니다.

**2 해당 화면 인코더를 돌려 삭제하려는 프리셋 번호를 선택합니다.**

**3 DELETE 버튼을 누릅니다.**

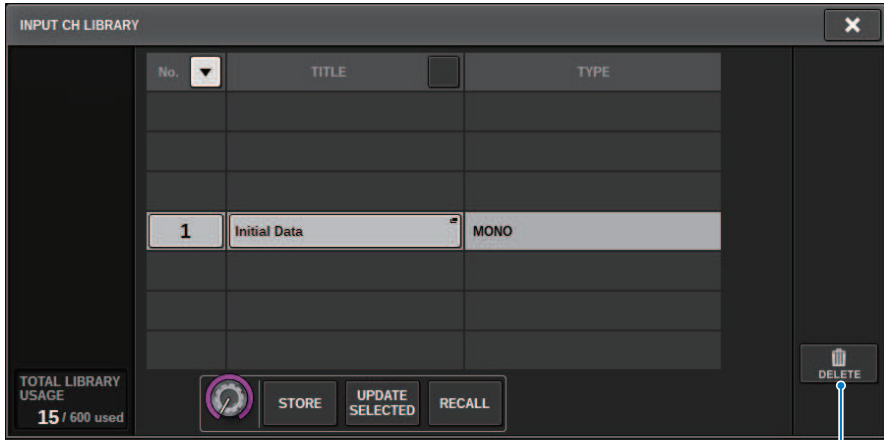
삭제 작업 확인을 요청하는 대화 상자가 나타납니다.

**4 삭제 작업을 실행하려면 OK 버튼을 누릅니다.**

3단계에서 선택한 프리셋이 삭제됩니다. 삭제 작업을 취소하려는 경우 OK 버튼 대신 CANCEL 버튼을 누릅니다.

## 라이브러리 화면(Delete)

각 라이브러리 화면마다 다음 항목이 포함되어 있습니다.



### 1 DELETE 버튼

목록에서 선택한 프리셋을 삭제합니다.

## 페어 설정

인접 채널을 페어링하여 스테레오 모듈로 사용할 수 있습니다.

### 입력 채널

홀수/짝수 채널이나 짝수/홀수 채널을 페어링할 수 있습니다. 단일 입력 채널(모노)의 경우, 팬 레벨이 중심에서는 공칭 값이 되며 좌우 맨 끝에서는 +3dB이 됩니다. 채널을 페어링한 경우에는 밸런스 레벨이 중심에서는 공칭 값이 되고 좌우 맨 끝에서는 +3dB이 됩니다.

### MIX 버스 및 MATRIX 버스

인접한 홀수/짝수 MIX 버스 또는 MATRIX 버스를 페어링할 수 있습니다.

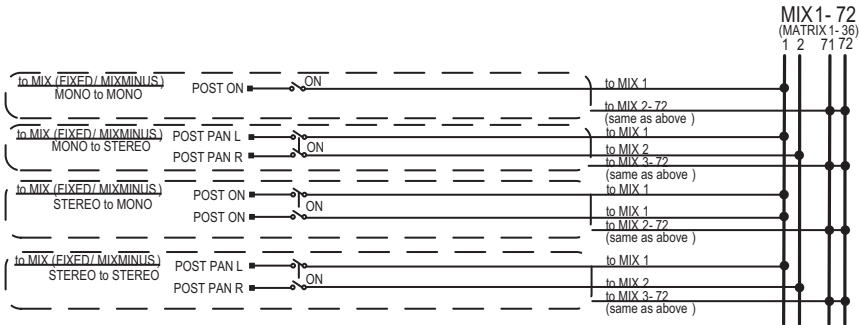
### 주

페어링 설정을 사용하여 연결할 수 있는 파라미터에 관한 자세한 내용은 데이터 목록을 참조하십시오.

MIX 버스가 페어링되면 아래 설명과 같이 신호 흐름이 변합니다.

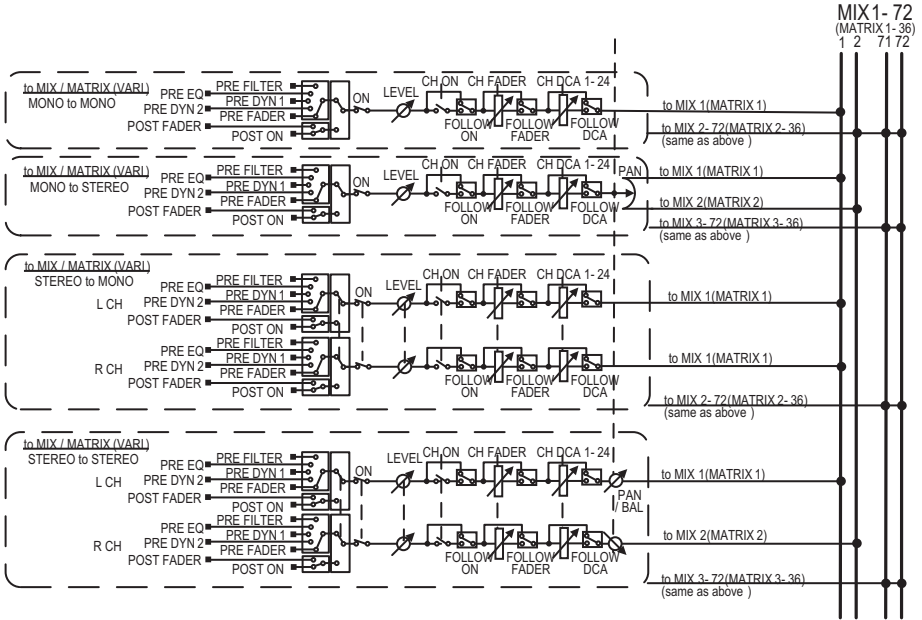
### CH → MIX

#### FIX

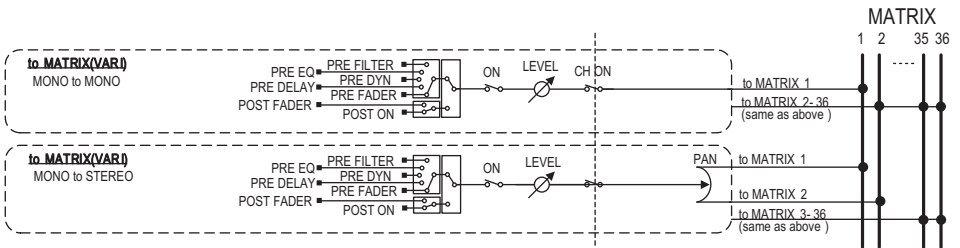


CH → MIX

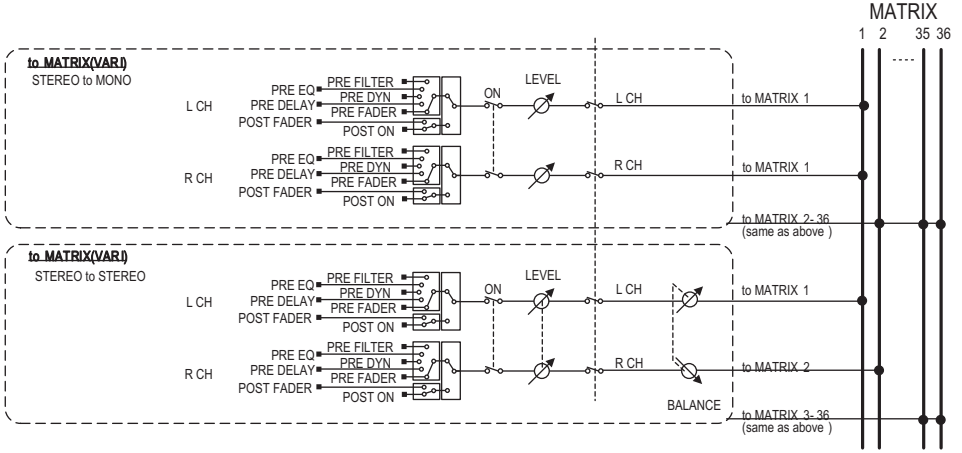
VARI



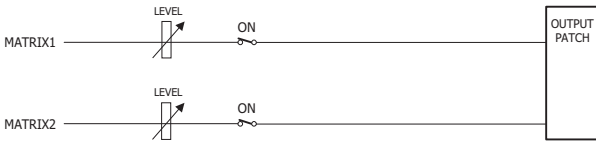
MIX → MATRIX



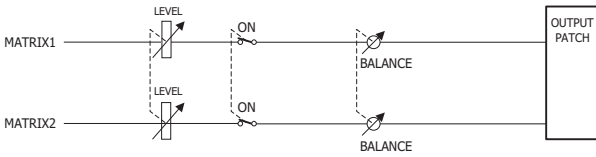
MIX/STEREO → MATRIX



MATRIX (MONO) → OUTPUT PATCH



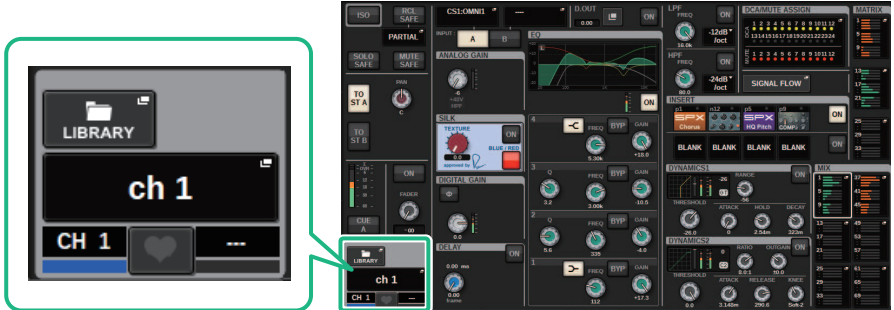
MATRIX (STEREO) → OUTPUT PATCH



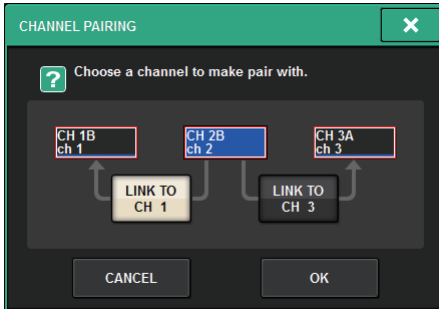
# SELECTED CHANNEL VIEW 화면에서 페어링 설정 또는 해제

이 부분은 SELECTED CHANNEL VIEW 화면에서 페어링을 설정 또는 해제하는 방법을 설명합니다.

**1** [VIEW] 키를 눌러 SELECTED CHANNEL VIEW 화면으로 이동합니다.



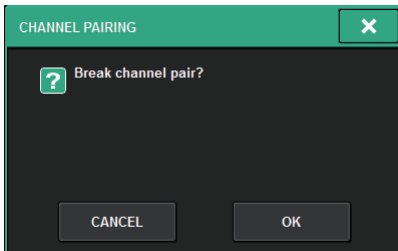
**2** 페어링  버튼을 눌러 CHANNEL PAIRING 팝업 창으로 이동합니다.



**3** 채널 페어링 방향을 선택한 다음 OK 버튼을 누릅니다.

**4** 페어링을 해제하려면 페어링  버튼을 다시 한 번 누릅니다.

페어링 해제 확인을 묻는 창이 나타납니다.



**5 OK 버튼을 누릅니다.**

페어링 설정이 해제됩니다.

# 화면 개요

## SELECTED CHANNEL VIEW 화면 소개



이 화면은 현재 선택된 채널의 모든 믹스 파라미터를 나타냅니다.

### ISOLATE



- 1 ON 버튼  
Isolate 기능을 켜고 끕니다.

### RECALL SAFE

이 필드에서는 Recall Safe 설정을 실시할 수 있습니다.





## 화면 개요 > SELECTED CHANNEL VIEW 화면 소개

### ① ON 버튼

Recall Safe 상태를 켜거나 끕니다.

### ② 팝업 버튼

이 버튼을 누르면 RECALL SAFE 팝업 창으로 이동합니다. Recall Safe 기능이 모든 채널 설정이 아닌 파라미터 일부에만 적용되는 경우 이 버튼은 "PARTIAL"을 표시하며, 모든 파라미터에 적용되는 경우 "All"을 나타냅니다. 지정된 파라미터가 없는 경우 "OFF"를 표시하게 됩니다.

## SOLO SAFE



### ① ON 버튼

Solo Safe 기능을 켜고 끕니다.

## MUTE SAFE

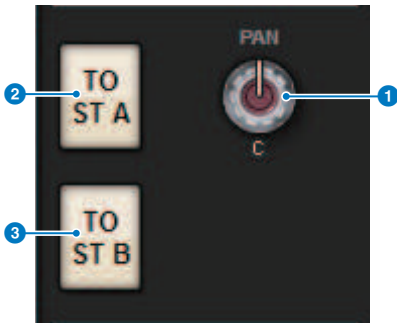


### ① ON 버튼

Mute Safe 기능을 켜고 끕니다.

## TO STEREO 필드

선택 채널에서 STEREO 버스로 전송된 신호 또는 MIX/MATRIX/STEREO 버스에서 출력된 신호의 스테레오 밸런스를 조절할 수 있습니다. 표시는 다음과 같이 선택 채널에 따라 달라집니다.



### 선택 채널이 입력 채널 또는 MIX 채널인 경우

우측의 PAN 노브 ①을 사용하여 신호의 패닝을 조정합니다. TO ST A 버튼 ②를 사용하여 STEREO A 버스로 전송되는 신호를 켜거나 끕니다. TO ST B 버튼 ③을 사용하여 STEREO B 버스로 전송되는 신호를 켜거나 끕니다.

### 주

스테레오에 대해 채널이 페어링된 경우 PAN 노브가 BALANCE 노브로 대체됩니다.



TO STEREO 팝업 창에서 PAN/BALANCE 선택 버튼이 PAN으로 설정된 경우, L 및 R PAN 노브 ④가 표시되어 신호의 패닝을 지정할 수 있습니다. ST/LCR 모드 선택 버튼을 사용하여 LCR을 선택할 경우, LCR 버튼 ⑤ 및 CSR 노브 ⑥이 나타납니다. LCR 버튼은 해당 채널에서 STEREO 버스로 전송된 신호를 켜거나 끄고, CSR 노브는 STEREO A(L/R) 버스와 STEREO B(C) 버스로 전송된 신호 간 레벨 비율을 지정합니다.

### 페이더 스트립 필드



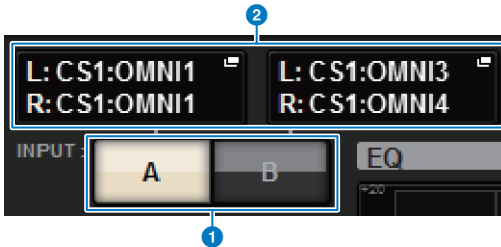
- ① **LEVEL 미터**  
채널의 POST ON 레벨을 나타냅니다.
- ② **CUE ON 버튼**  
Cue Out을 켜거나 끕니다. 이 버튼은 선택한 큐 버스로 나타납니다.
- ③ **ON 버튼**  
채널을 켜거나 끕니다.
- ④ **FADER 노브**  
채널 페이더 레벨을 조정합니다.

## CH MODE 필드



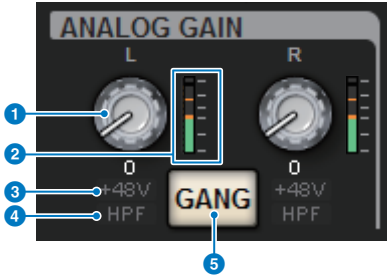
- 1 L/R PATH 풀다운 메뉴**  
입력 채널이 페어링된 경우 나타납니다. 입력 채널로 전송되는 오디오 조합 입력으로 MONO, STEREO, L/L 또는 R/R을 선택할 수 있습니다.
- 2 NAME 팝업 버튼**  
이 버튼을 눌러 “NAME/ICON EDIT 팝업 창” (p.365)으로 이동합니다.
- 3 페어링 설정 팝업 버튼**  
이 버튼을 눌러 CHANNEL PAIRING 팝업 창으로 이동합니다.
- 4 LIBRARY 팝업 버튼**  
이 버튼을 누르면 라이브러리 팝업 창으로 이동하여 (HA 설정을 포함한) 입력/출력 채널 파라미터를 저장하거나 불러올 수 있습니다.

## PATCH 필드



- 1 INPUT A/B 전환 버튼**  
INPUT A와 INPUT B를 서로 전환합니다.
- 2 PATCH 팝업 버튼**  
이 버튼을 누르면 패치 팝업 창으로 이동합니다. 이 버튼은 패치 설정을 나타냅니다. 선택 채널이 STEREO 채널이거나 한 쌍으로 할당된 MIX/MATRIX 채널인 경우, OUTPUT BALANCE 노브가 표시되어 출력 밸런스를 조정할 수 있습니다.

## ANALOG GAIN 필드



### 1 ANALOG GAIN 노브

헤드 앰프의 아날로그 게인을 설정합니다. 게인 보정 기능이 켜져 있으면 파란색 표시등이 나타나 이 기능이 켜졌을 때의 아날로그 게인 위치를 알 수 있게 됩니다.

### 2 HA 미터

아날로그 헤드 앰프 직후 레벨을 나타냅니다.

### 3 +48V 표시등

헤드 앰프에 대한 팬텀 전원(+48V)의 켜짐 또는 꺼짐 상태를 나타냅니다.

### 4 HPF 표시등

외부 헤드 앰프 직후 HPF의 켜짐/꺼짐 상태를 나타냅니다.

### 5 GANG 버튼

채널이 페어링된 경우 나타납니다. 이 버튼이 켜지면 HA 아날로그 게인의 차이가 유지되며 디지털 게인 GANG 버튼도 켜집니다.

## SILK 필드



### 1 SILK [TEXTURE] 노브

SILK의 TEXTURE 파라미터를 조정합니다.

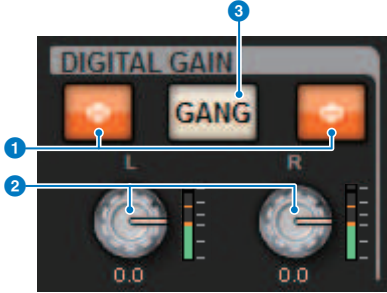
### 2 SILK [ON] 키

SILK를 켜거나 끕니다.

### 3 SILK [BLUE/RED] 키

BLUE와 RED를 번갈아 전환합니다. "BLUE"는 견고함과 힘, "RED"는 반짝이는 에너지를 냅니다.

## DIGITAL GAIN 필드



### 1 Φ(위상) 버튼

정상 위상(회색)과 역전 위상(주황색) 사이의 헤드 앰프 입력 신호의 위상을 전환합니다.

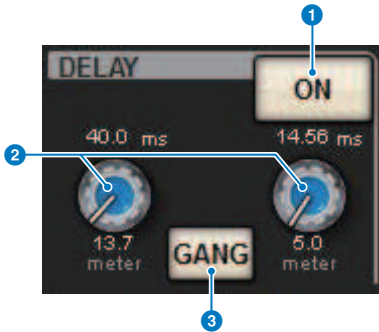
### 2 DIGITAL GAIN 노브

디지털 게인 값을 나타냅니다. 화면 인코더를 사용하여 디지털 게인을 조정합니다. 게인 보정 기능이 켜지면 이 노브를 통해 선택 채널에 입력되는 신호의 레벨을 조정할 수 있습니다.

### 3 GANG 버튼

채널이 페어링된 경우 나타납니다. 이 버튼이 켜지면 디지털 게인의 차이가 유지되며 디지털 게인 GANG 버튼도 켜집니다.

## DELAY 필드



### 1 DELAY ON 버튼

선택 채널의 딜레이를 켜거나 끕니다.

### 2 딜레이 시간

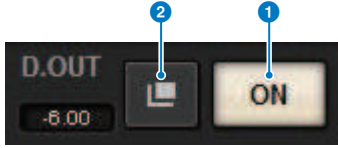
각 번호는 딜레이 시간을 나타냅니다. 해당 화면 인코더를 사용하여 딜레이 시간을 조정합니다. 또한 이 값들 중 하나를 눌러 DELAY TIME 팝업 창을 표시합니다. 그러면 딜레이 시간을 설정할 수 있습니다.

### 3 GANG 버튼

채널이 페어링된 경우 나타납니다. 이 버튼이 켜지면 딜레이 시간의 차이가 유지됩니다.

## DIRECT OUT 필드(입력 채널에 한함)

이 필드를 사용하면 선택한 입력 채널에 대한 DIRECT OUT을 켜고 끌 수 있습니다.



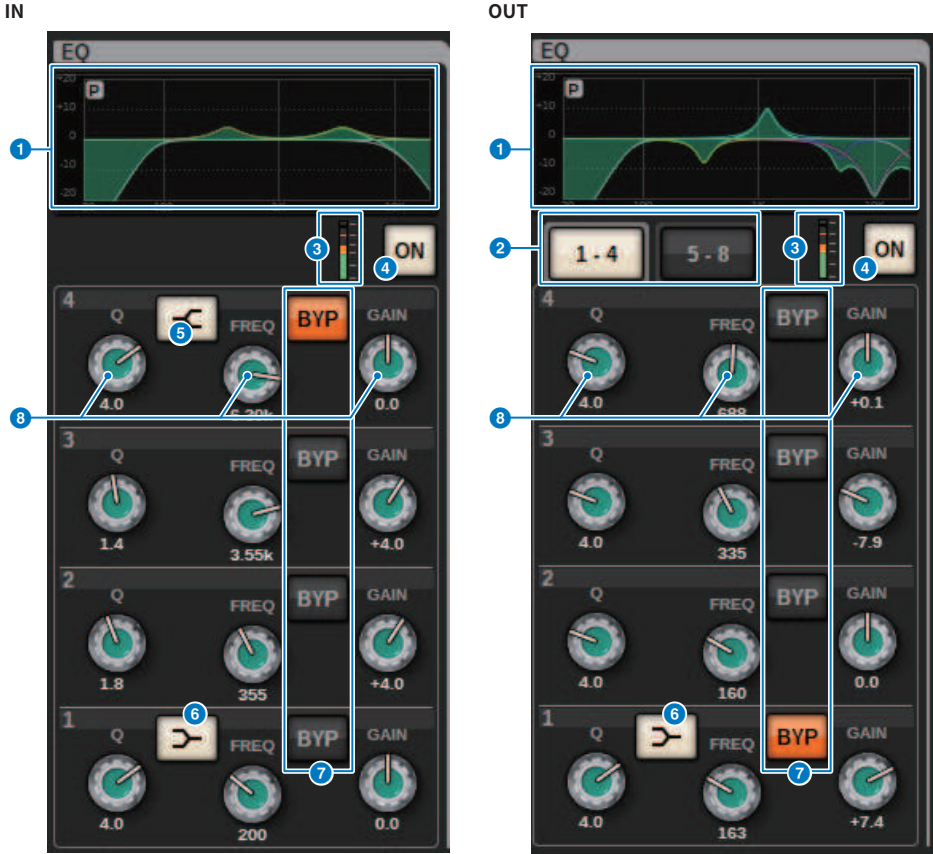
**1 ON 버튼**

DIRECT OUT을 켜거나 끕니다.

**2 DIRECT OUT 패치 팝업 버튼**

이 버튼을 눌러 “INSERT/D.OUT 팝업 창(1CH)” (p.496)으로 이동합니다. Direct Out 레벨 값이 버튼 좌측에 나타납니다.

## EQUALIZER 필드



- 1 EQ 그래프**  
 이 필드는 EQ의 대략적인 응답을 나타냅니다. 이 필드를 눌러 EQ 팝업 창(1CH)을 엽니다. 그러면 HPF, LPF 및 EQ를 설정할 수 있습니다.
- 2 탭(출력 채널에 한함)**  
 이 탭을 사용하여 화면에서 확인하려는 대역을 선택합니다.
- 3 EQ IN/OUT 레벨 미터**  
 EQ 전후 신호의 피크 레벨을 나타냅니다. 스테레오 채널의 경우 이 미터는 L과 R 채널 모두의 레벨을 나타냅니다.
- 4 EQ ON/OFF 버튼**  
 EQ를 켜거나 끕니다.
- 5 HIGH SHELving ON/OFF 버튼**  
 이 버튼을 켜면 HIGH 대역이 셸빙 유형 필터로 전환됩니다.

## 화면 개요 > SELECTED CHANNEL VIEW 화면 소개

### 6 LOW SHELVEING ON/OFF 버튼

이 버튼을 켜면 LOW 대역이 쉘빙 유형 필터로 전환됩니다.

### 7 BYP (BYPASS) 버튼

각 대역의 EQ를 일시적으로 우회합니다.

### 8 EQ 파라미터 설정 노브

각 대역의 Q, FREQUENCY 및 GAIN 파라미터를 표시합니다. 이 노브 중 하나를 누르면 채널 이름 영역의 상단 부분에 해당 파라미터 이름과 값이 표시되어 화면 인코더를 사용하여 값을 조정할 수 있습니다.

## LPF 필드

이 필드를 사용하면 LPF를 설정할 수 있습니다.



### 1 LPF 노브

로우 패스 필터의 차단 주파수를 지정합니다.

### 2 ON 버튼

LPF를 켜거나 끕니다.

### 3 LPF 유형 선택 버튼

옥타브당 LPF 감쇠를  $-6\text{dB/oct}$  또는  $-12\text{dB/oct}$ 로 설정합니다.

## HPF 필드

이 필드를 사용하면 HPF를 설정할 수 있습니다.



### 1 HPF 노브

HPF 차단 주파수를 설정합니다.



화면 개요 > SELECTED CHANNEL VIEW 화면 소개

**2 ON 버튼**

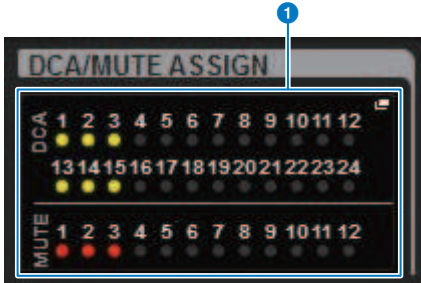
HPF를 켜거나 끕니다.

**3 HPF 유형 선택 버튼**

옥타브별 HPF 감쇠를 -6dB/oct, -12dB/oct, -18dB/oct 또는 -24dB/oct로 설정합니다.

### DCA/MUTE 필드

이 필드는 채널이 할당되는 DCA 또는 음소거 그룹을 표시합니다.



**1 DCA/음소거 그룹 팝업 버튼**

채널이 할당되는 DCA 또는 음소거 그룹을 표시합니다. 이 버튼을 누르면 DCA/MUTE ASSIGN (1CH) 팝업 창으로 이동합니다.

**주**

음소거된 채널에서 MUTE MASTER가 켜져 있거나 DCA MASTER가 꺼져 있는 경우 해당 표시등이 깜박입니다.

### INSERT 필드

이 필드에서는 삽입 설정을 실시할 수 있습니다.



**1 ON 버튼**

삽입 기능을 켜거나 끕니다.

② **플러그인 버튼**

삽입한 플러그인이 없는 경우 각 버튼에 “BLANK”가 표시됩니다. BLANK 버튼을 누르면 플러그인을 삽입할 수 있는 창이 나타납니다. 플러그인이 이미 삽입된 경우 플러그인 파라미터를 설정할 수 있는 창이 나타납니다. 또한 레벨 표시등도 우측 상단에 나타납니다.

**주**

삽입된 플러그인을 건너뛰는 경우 플러그인 버튼 아이콘이 어두워집니다.

## DYNAMICS 1/DYNAMICS 2 필드

이 필드에서는 Dynamics 1/2 파라미터를 확인하고 설정할 수 있습니다. 미터 또는 선택한 노브를 누르면 DYNAMICS 1/2 팝업 창이 열려 세부적인 파라미터 설정을 실시할 수 있습니다.



### 1 DYNAMICS 1 그래프

다이내믹스 프로세서 유형의 약칭과 Dynamics 1에 선택된 한계값을 표시합니다.

이 영역에는 I/O 응답 그래프, GR(게인 감소) 미터, I/O 레벨 표시등, 한계값 및 다이내믹스 프로세서 유형이 표시되어 있습니다.

### 2 DYNAMICS 2 그래프(입력 채널에 한함)

다이내믹스 프로세서 유형의 약칭과 Dynamics 2에 선택된 한계값을 표시합니다.

이 영역에는 I/O 응답 그래프, GR(게인 감소) 미터, I/O 레벨 표시등, 한계값 및 다이내믹스 프로세서 유형이 표시되어 있습니다.

### 주

다이내믹스 프로세서 유형의 약어에 관한 자세한 내용은 DYNAMICS 1/2 팝업 창을 참조하십시오 (DYNAMICS 1/2 팝업 창).

다이내믹스 프로세서 유형						
GATE/DUCKING	THRESHOLD	RANGE	-	ATTACK	HOLD	DECAY
COMP/EXPANDER	THRESHOLD	RATIO	OUTGAIN	ATTACK	RELEASE	KNEE
DE-ESSER	THRESHOLD	FREQ	Q	-	-	TYPE

### 3 ON 버튼

다이내믹스 프로세서를 켜거나 끕니다.

### 4 한계값

한계값을 지정합니다. 이 노브들 중 하나를 누르면 채널 이름 영역 상부에 파라미터 이름과 값이 표시됩니다.

**5 파라미터**

현재 선택된 다이내믹스 유형에 따라 달라지는 파라미터의 값을 표시합니다. 이 노브들 중 하나를 누르면 채널 이름 영역 상부에 파라미터 이름과 값이 표시됩니다.

## MIX/MATRIX SENDS 필드



### 1 MIX 팝업 버튼(입력/MATRIX 채널에 한함)

입력 채널의 경우, 각 버튼은 선택한 채널에서 MIX 버스로 전송되는 전송 신호의 레벨을 표시합니다. MATRIX 채널의 경우, 각 버튼은 MIX 버스에서 선택한 채널로 전송되는 전송 신호의 레벨을 표시합니다. 버튼을 눌러 화면 인코더로 전송 파라미터를 불러옵니다(콜아웃합니다). 다시 눌러 SEND FROM 또는 SEND TO 화면으로 전환합니다.

#### 주

CS-R5의 인코더가 채널 스트림 모드인 경우, 이 버튼을 눌러 SEND FROM에서 SEND TO로 화면을 전환합니다.

PRE의 경우 켜짐



POST의 경우 켜짐



PRE의 경우 꺼짐



POST의 경우 꺼짐



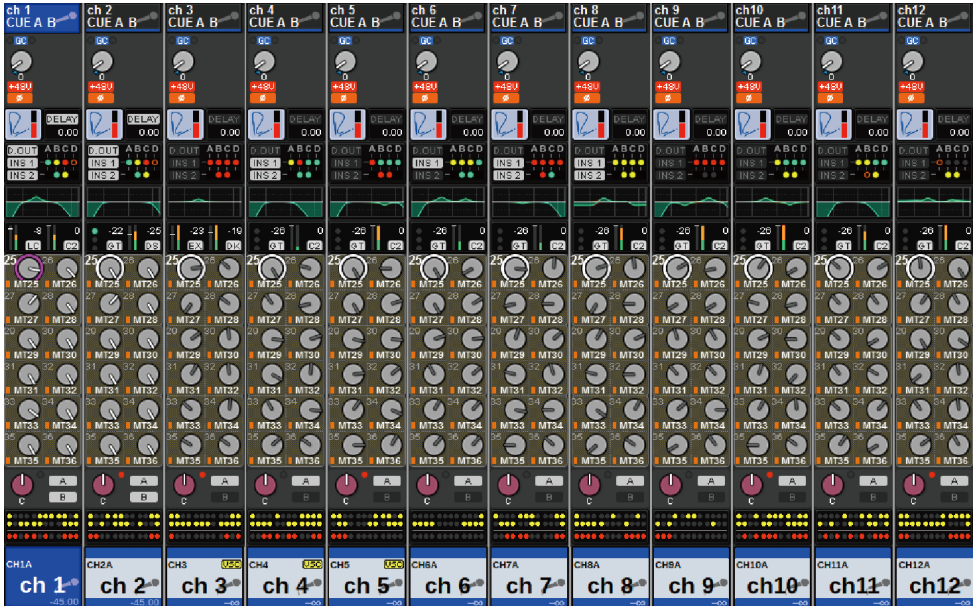


**2 MATRIX 팝업 버튼(입력/MIX/STEREO 채널에 한함)**

각 버튼은 선택한 채널에서 MATRIX 버스로 전송되는 전송 신호의 레벨을 표시합니다. 버튼을 눌러 화면 인코더로 전송 파라미터를 불러옵니다(롤아웃합니다). 다시 눌러 SEND FROM 또는 SEND TO 화면으로 전환합니다.

# OVERVIEW 화면 소개

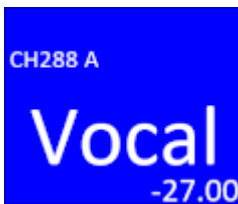
이 화면은 레이어로 선택된 12채널의 주요 파라미터를 나타냅니다.



## 채널 이름 영역

채널 이름 영역의 상단 부분은 채널 번호 및 패칭 또는 VSC 상태를 표시하며, 중간 부분과 하단 부분은 각각 채널 이름 및 채널 아이콘, 오버레이 또는 페이더 상태를 표시합니다.

### 선택 채널



### 채널 ON



### 채널 OFF

화면 개요 > OVERVIEW 화면 소개

미선택 채널

채널 ON

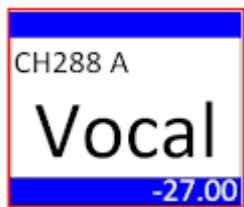
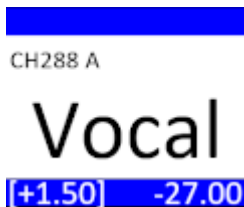
채널 OFF

오버레이 기능이 켜진 채널

Isolate 기능이 켜진 채널

임시 링크 채널

미지정 채널

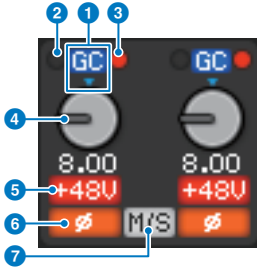




## HA GAIN 필드

이 필드에서는 HA(헤드 앰프)의 아날로그/디지털 게인을 지정할 수 있습니다. 이 필드는 HA의 작동 상태도 표시합니다. 이 필드에 나타나는 표시는 패치 상태 및 시스템 구성에 따라 달라집니다.

### 아날로그 게인 파라미터



#### 1 GC 표시등

게인 보정 기능이 켜져 있는 경우, 이 표시등이 나타나 TWINLANe 네트워크 및 Dante 네트워크로 출력되는 신호의 고정 게인 값을 알 수 있게 됩니다.

#### 2 PRE GC OVER 표시등

표시등이 켜져 게인 보정 전에 클리핑이 발생한다는 것을 나타냅니다.

#### 3 POST GC OVER 표시등

표시등이 켜져 게인 보정 후에 신호 클리핑이 발생한다는 것을 나타냅니다.

#### 4 ANALOG GAIN 노브

헤드 앰프의 아날로그 게인 값을 나타냅니다. 화면 인코더를 사용하여 게인을 조정합니다. 게인 보정 기능이 켜져 있는 경우, 표시등이 나타나 이 기능이 켜졌을 때의 아날로그 게인 위치를 알 수 있게 됩니다.



#### 5 +48V 표시등

헤드 앰프에 대한 팬텀 전원(+48V)의 켜짐 또는 꺼짐 상태를 나타냅니다. 헤드 앰프가 채널에 패치되지 않으면 이 표시등은 나타나지 않습니다.

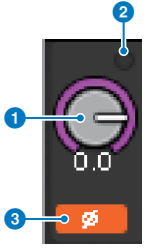
#### 6 표시등(입력 채널에 한함)

헤드 앰프 입력에 대한 위상 설정을 나타냅니다.

#### 7 M/S 표시등

M/S Decode Indicator 기능이 작동할 때 나타납니다.

### 디지털 게인 파라미터



**1 DIGITAL GAIN 노브**

디지털 게인 값을 나타냅니다. 화면 인코더를 사용하여 디지털 게인을 조정합니다. 게인 보정 기능이 켜지면 이 노브를 통해 입력 채널에 입력되는 신호의 레벨을 조정할 수 있습니다.

**2 OVER 표시등**

입력 포트의 신호나 락 출력에서 전송된 신호의 클리핑이 발생할 때 켜집니다. 입력 채널을 선택한 경우에만 이 표시등을 이용할 수 있습니다.

**3 표시등**

각 채널에 대한 위상 설정을 나타냅니다.

**주**

PREFERENCES 화면에서 GAIN SHOWN ON OVERVIEW SCREEN 설정을 사용하여 OVERVIEW 화면에서 아날로그 게인 또는 디지털 게인을 표시할 수 있습니다.

**SILK 필드**

이 필드는 Isolate 설정 상태를 나타냅니다. 우측의 막대 그래프는 SILK 프로세싱의 TEXTURE를 표시합니다.

SILK BLUE 켜짐



SILK BLUE 꺼짐



SILK RED 켜짐



SILK RED 꺼짐



**DELAY 필드**

이 필드는 해당 입력 채널 또는 출력 채널의 딜레이 상태를 표시합니다. 이 필드를 눌러 DELAY 팝업(12CH) 팝업 창을 엽니다.

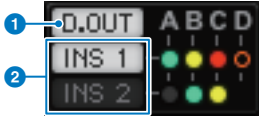


이 필드는 해당 입력 채널 또는 출력 채널의 딜레이 상태를 표시합니다. 이 필드를 눌러 DELAY 팝업(12CH) 팝업 창을 엽니다.

- 1 **DELAY ON/OFF 표시등**  
딜레이의 켜짐/꺼짐 상태를 나타냅니다.

### INSERT/DIRECT OUT 필드

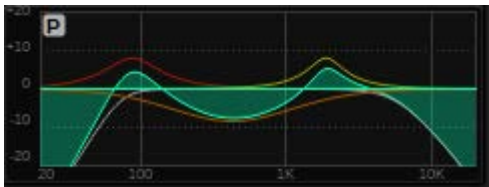
이 필드에서는 삽입 및 Direct Out 설정을 실시할 수 있습니다. 이 필드를 눌러 INSERT/D.OUT 1CH 팝업 창을 엽니다.



- 1 **DIRECT OUT ON/OFF 표시등(입력 채널에 한함)**  
Direct Out 켜짐/꺼짐 상태를 나타냅니다.
- 2 **INSERT ON/OFF 표시등**  
삽입 켜짐/꺼짐 상태를 나타냅니다. 해당 삽입 지점의 상태를 나타내는 표시등은 다음과 같습니다.

	삽입 지점에 플러그인, GEQ/PEQ 또는 아웃보드 기기가 삽입 됨
	건너뒀음
	레벨 표시등
	회색: $-\infty$
	녹색: $< -18$ dB
	노란색: $-18$ dB ≤, ≤ 0 dB
	Red: 0 dB <

### EQ 필드



이 필드는 EQ의 대략적인 응답을 나타냅니다. 이 필드를 눌러 HPF/EQ (1CH) 팝업 창을 엽니다. 그러면 HPF, LPF 및 EQ를 설정할 수 있습니다. 이 필드는 EQ가 비활성화된 채널에서는 회색으로 표시됩니다.

### DYNAMICS 1/2 필드



이 필드는 Dynamics 1/2에 대한 한계값, 미터 및 다이내믹스 프로세서 유형 약칭을 표시합니다. 이 필드를 눌러 DYNAMICS 1/2 (1CH) 팝업 창을 엽니다. 다이내믹스 유형으로 GATE를 선택하면 게이트 상태를 보여주는 표시 등이 나타납니다. 다이내믹스 프로세서가 GATE 이외의 다른 유형이면 축약된 유형 이름이 이 필드에 나타나며 한계값 설정은 미터에 수평 행으로 표시됩니다. 표시되는 약칭 및 GATE 표시등에 관한 자세한 내용은 (DYNAMICS1/2 팝업 창)을 참조하십시오.

### SEND 필드

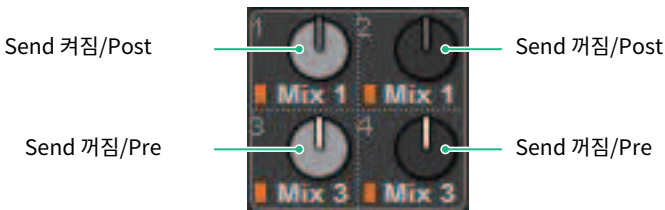
이 필드는 12개의 버스에 대한 전송 레벨, 출력 버스 이름 및 전송 켜짐/꺼짐 상태를 표시합니다.



12개의 대상 버스를 선택하려면 패널의 MIX/MATRIX SENDS [1-12]/[13-24]/[25-36]/[37-48]/[49-60]/[61-72] 키를 사용하십시오. 화면 인코더 또는 [TOUCH AND TURN] 노브를 사용하여 각 버스의 전송 레벨을 조정합니다. 작동하려는 버스의 노브를 눌러 화면 인코더 중 하나에 노브를 할당합니다. [TOUCH AND TURN] 노브에 할당된 경우 다시 한 번 노브를 눌러 SENDS TO 팝업 창을 엽니다. 베이에 돌아오된 채널이 MATRIX 채널인 경우 노브를 눌러 SENDS FROM 팝업 창을 엽니다. 이 필드는 대상 버스의 유형에 따라 달라집니다.

대상 버스가 VARI(모노)인 경우

노브 색상 및 포인터 색상은 Send 켜짐/꺼짐 및 Pre/Post 상태를 나타냅니다. Send가 꺼진 경우 노브 색상이 회색으로 변합니다. Post 설정의 경우 노브 포인터 색상이 검은색으로 변합니다.



대상 버스가 VARI(스테레오)인 경우

버스 쌍(홀수 및 짝수)이 스테레오 모드인 경우 좌측 노브는 PAN 노브로 기능하는 반면 우측 노브는 SEND 노브로 기능합니다.



### 대상 버스가 FIXED로 설정된 경우

각 버스의 Send 켜짐/꺼짐 버튼이 노브 대신 표시됩니다.



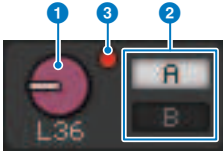
## TO STEREO 필드

STEREO 버스에 전송된 신호의 켜짐/꺼짐 상태 및 팬/밸런스 설정을 표시합니다. 이 노브를 누르면 화면 인코더 및 [TOUCH AND TURN] 노브를 사용하여 값을 조정할 수 있습니다. 노브를 다시 한 번 누르면 TO STEREO 팝업 창이 나타납니다. 이 필드는 선택 채널의 유형에 따라 달라집니다.

### 입력 채널 또는 MIX 채널을 선택한 경우

#### 1 TO STEREO PAN 노브

STEREO 버스로 라우팅된 신호의 팬/밸런스를 설정합니다. 이 노브를 눌러 TO STEREO 팝업 창을 엽니다.



#### 2 TO ST A/TO ST B 표시등

STEREO A 버스 및 STEREO B 버스에 각각 전송된 신호의 상태를 나타냅니다. 입력 또는 MIX 채널이 LCR 모드로 설정되면 LCR 표시등이 나타납니다.



#### 3 Σ 클리핑 표시등

표시등이 켜져 채널의 일부 지점에서 신호 클리핑이 발생한다는 것을 나타냅니다.



### MATRIX 또는 STEREO 채널을 선택한 경우

STEREO 채널을 선택한 경우 스테레오 밸런스가 표시됩니다. 또한 MATRIX 채널을 페어링한 경우에도 밸런스가 표시됩니다. Σ 클리핑 표시등은 채널의 일부 지점에서 신호 클리핑이 발생하는 경우 나타납니다.

## DCA 필드

채널이 할당되는 DCA(1-24)는 이 필드의 첫 번째 및 두 번째 행에 표시됩니다. 이 필드를 눌러 “DCA/MUTE ASSIGN 창(1CH)” (p.559)을 엽니다.



### 주

음소거된 채널에서 MUTE MASTER가 켜져 있거나 DCA MASTER가 꺼져 있는 경우 해당 표시등이 깜박입니다.

## 음소거 그룹 필드

채널이 할당되는 음소거 그룹(1-12)은 이 필드의 세 번째 행에 표시됩니다. 음소거 그룹에서 채널을 일시적으로 제거(SAFE)한 경우 강조 표시됩니다. 이 필드를 눌러 “DCA/MUTE ASSIGN 창(1CH)” (p.559)을 엽니다.

### 주

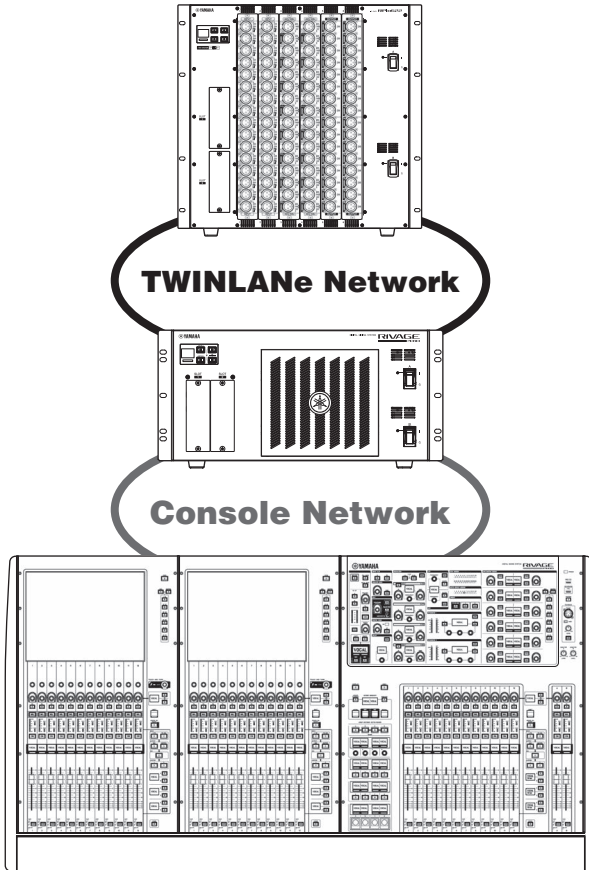
[SHIFT] 키를 누르면 DCA/음소거 그룹 필드의 전송 블록 전환 버튼이 표시됩니다.



# 빠른 안내

## 기본 시스템

이 부분은 RIVAGE PM10 시스템 설정에 대한 기본 절차를 설명합니다.



예시에 표시된 시스템은 다음 장치로 구성되어 있습니다.

- 음질 조절기(CS-R10) 1개
- DSP 엔진(DSP-R10) 1개
- I/O 랙(RPio622) 1개
- HY 카드(HY256-TL) 2개
- RY 카드(RY16-ML-SILK) 1개
- RY 카드(RY16-DA) 1개

### 설정 절차

“카드(선택 품목) 설치” (p.161)

빠른 안내 > 기본 시스템

“기기 ID 할당” (p.167)

“장치 연결” (p.169)

“시스템 전원 켜기” (p.171)

워드 클록 설정

“TWINLANe 네트워크에 채널 할당” (p.173)

입력 포트 패칭

출력 포트 패칭

“HA(헤드 앰프)의 아날로그 게인 지정” (p.181)

“STEREO 버스로 신호 라우팅” (p.182)



## 카드(선택 품목) 설치

### HY 카드 설치

DSP 엔진 및 I/O 랙의 HY 카드 슬롯 1에 각 TWINLANe 네트워크 카드를 삽입합니다.

### HY 카드 설치

#### 1 전원 표시등 모두가 꺼져 있는지 확인합니다.

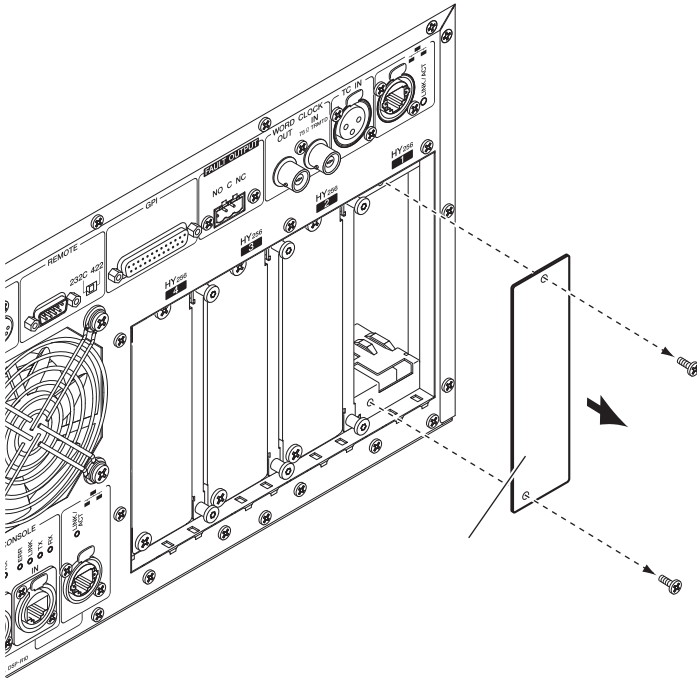


### 주의

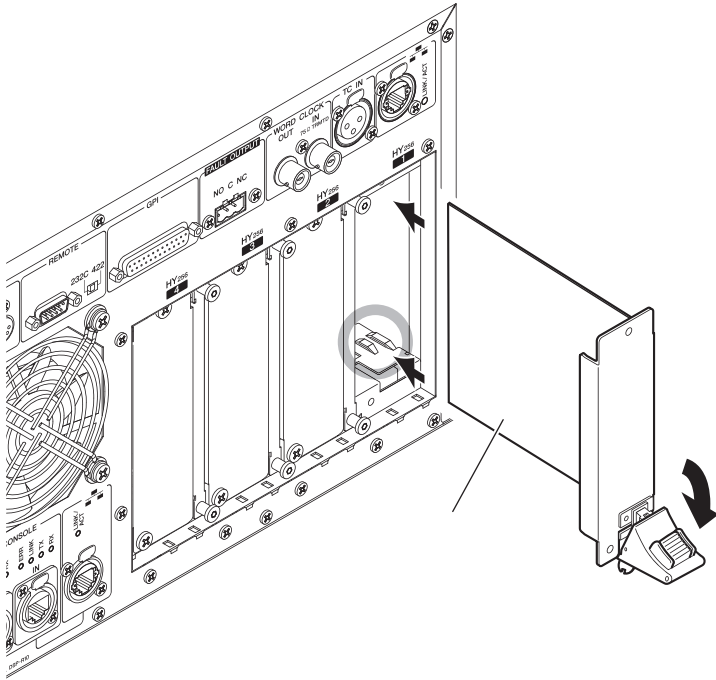
- 전원이 켜진 상태에서 카드를 설치하거나 제거할 경우 부품이 고장나거나 사용자가 감전될 수 있습니다.

#### 2 슬롯 커버를 고정하는 나사를 제거해 슬롯 커버를 분리합니다.

커버와 고정 나사는 찾기 쉬운 곳에 보관하여 향후 사용할 수 있도록 하십시오.



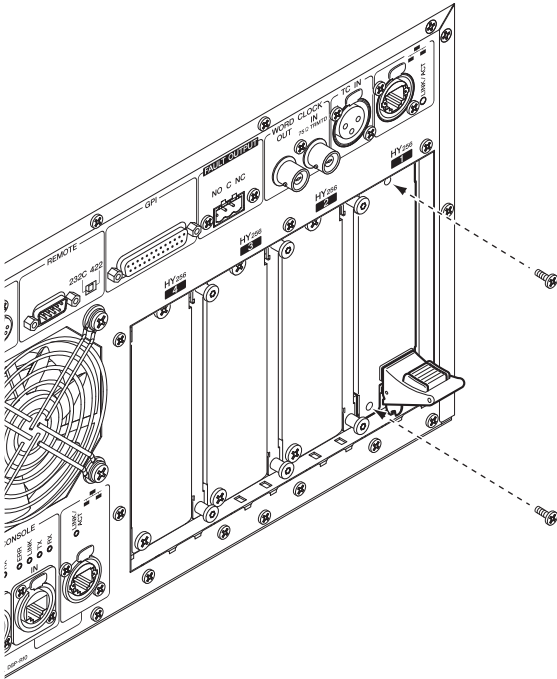
- 3 카드의 양쪽 가장자리를 슬롯 내부의 가이드 레일에 맞추고 카드 설치 레버를 아래로 눌러 카드를 슬롯에 삽입합니다.





## 5 앞서 슬롯 커버를 부착할 때 사용했던 나사를 사용하여 카드를 부착합니다.

카드가 단단히 고정되지 않을 경우, 부품 고장 또는 오작동이 발생할 수 있습니다.



### RX 카드 설치

I/O 랙의 RX 카드 슬롯 1에 마이크/라인 입력 카드(RY16-ML-SILK)를 삽입합니다. I/O 랙의 RX 카드 슬롯 2에 아날로그 출력 카드(RY16-DA)를 삽입합니다.

### RX 카드 설치

## 1 전원 표시등 모두가 꺼져 있는지 확인합니다.

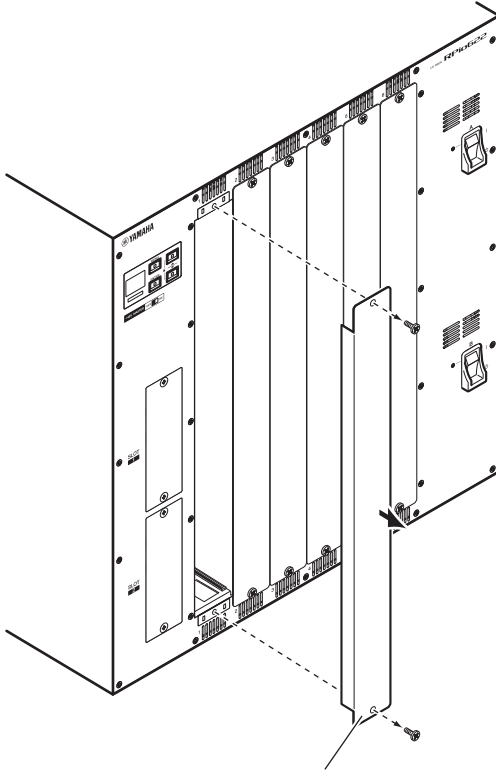


### 주의

- 전원이 켜진 상태에서 카드를 설치하거나 제거할 경우 부품이 고장나거나 사용자가 감전될 수 있습니다.

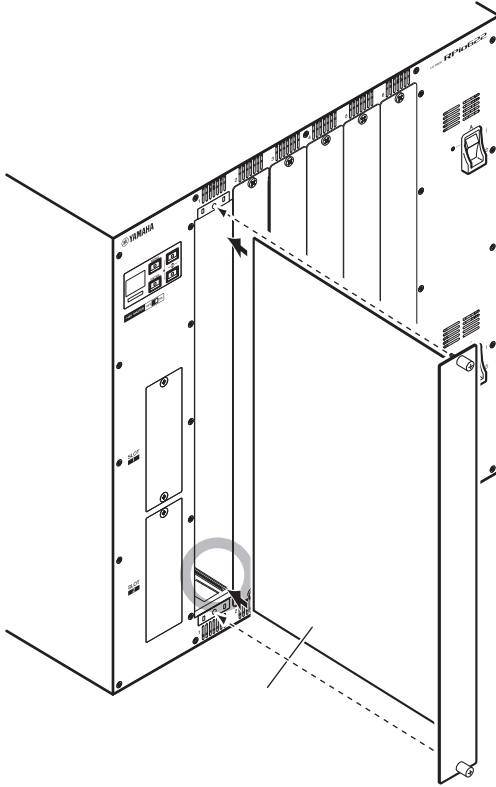
**2 슬롯 커버를 고정하는 나사를 제거해 슬롯 커버를 분리합니다.**

커버와 고정 나사는 찾기 쉬운 곳에 보관하여 향후 사용할 수 있도록 하십시오.



**3** 카드의 양쪽 가장자리를 슬롯 내부의 가이드 레일에 맞추고 카드를 슬롯에 삽입합니다.

카드를 슬롯 끝까지 밀어 카드의 말단에 있는 커넥터를 슬롯 안의 커넥터에 정확하게 삽입합니다.



**4** 카드에 부착된 나사를 사용하여 카드를 고정합니다.

카드가 단단히 고정되지 않은 경우 부품 고장 또는 오작동이 발생할 수 있습니다.

**주**

드라이버 같은 공구로 나사를 조여 카드를 고정합니다. 기기의 슬롯은 카드가 딱 끼워지도록 잘 구성되고 차폐되어 있습니다. 나사가 충분히 조여지지 않은 경우 해당 카드는 효율적으로 차폐 처리되지 않고 다른 카드는 쉽게 슬롯에 끼워지지 않을 수 있습니다.

## 기기 ID 할당

연결된 장치를 시스템이 인식하도록 각 장치마다 고유한 기기 ID를 지정해야 합니다. 각 장치의 LCD 화면에서 기기 ID를 확인할 수 있습니다.

### DSP 엔진 및 I/O 랙에서 기기 ID 할당

- 1 기기 ID를 할당하려는 DSP 엔진 및 I/O 랙의 전원(A와 B)을 켭니다.

기기 ID 번호가 나타납니다. I/O 랙: M1-8, S1-8

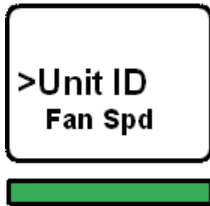


DSP 엔진: 1-4(1A/1B-4A/4B)



- 2 [MENU] 키를 누릅니다.

메뉴 화면이 나타납니다.



- 3 [▲]/[▼] 키를 눌러 “기기 ID”로 커서를 옮깁니다.

**4** [ENTER] 키를 누릅니다.

기기 ID 설정 화면이 나타납니다.



**5** [▲]/[▼] 키를 눌러 원하는 기기 ID 번호를 선택합니다.

**6** [ENTER] 키를 눌러 선택한 기기 ID 번호를 확인합니다.

기기 ID 설정을 확인하기 전에 [MENU] 키를 누르면 초기 화면이 표시됩니다.

**7** 장치가 “Setup Complete” 화면을 표시하고 자동으로 재시작됩니다.



**8** 동일한 방법으로 다른 장치의 기기 ID도 할당합니다.

각 장치마다 고유한 기기 ID를 설정해야 합니다.

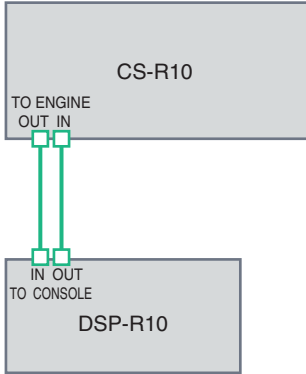
**9** 설정을 완료하면 전원을 끕니다.



## 장치 연결

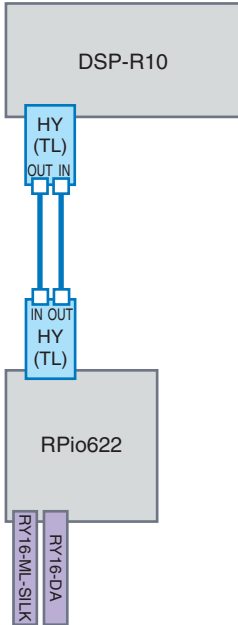
전원 표시등이 꺼져 있는지 확인합니다.

### DSP 엔진에 음질 조절기 연결



이더넷 케이블을 사용하여 DSP 엔진의 TO CONSOLE OUT/IN 커넥터에 음질 조절기의 TO ENGINE OUT/IN 커넥터를 연결합니다.

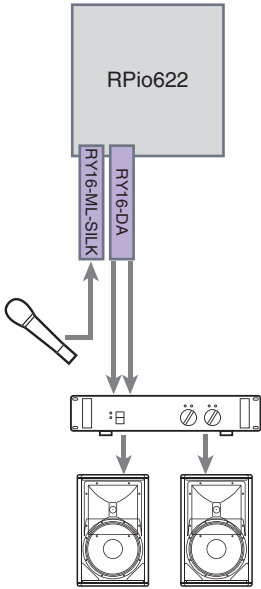
### I/O 랙에 DSP 엔진 연결



광섬유 케이블을 사용하여 (I/O 랙에 설치된) HY 카드의 TWINLANe OUT/IN 잭에 (DSP 엔진에 설치된) HY 카드의 TWINLANe IN/OUT 잭을 연결합니다.

오디오 입력 및 출력 연결부

## 빠른 안내 > 장치 연결



1 아날로그 입력 연결부 RY 카드(RY16-ML-SILK)의 입력 잭에 마이크 또는 라인 레벨 부품을 연결합니다.

### 주

기본 상태일 때에는 이 입력 잭들에 대한 패치 설정이 존재하지 않습니다. 패치 설정을 실시해야 이 잭의 신호를 입력으로 사용할 수 있습니다.

2 아날로그 출력 연결부 RY 카드(RY16-DA)의 출력 잭에 스피커 시스템을 연결하여 출력 채널(MIX, MATRIX 또는 STEREO)의 신호, 모니터 신호 및 큐 신호를 패치할 수 있습니다.

### 디지털 I/O 연결부

디지털 오디오 장비를 연결하기 전에 I/O 랙 및 DSP 엔진에 옵션 카드를 설치해야 합니다. 음질 조절기의 AES/EBU 커넥터를 사용해도 됩니다.

## 시스템 전원 켜기

기기 ID 설정 및 연결이 완료되면 모든 연결 장치의 전원을 켭니다. 음질 조절기가 시작되면 연결된 장치의 정보가 자동으로 수집되어 모든 장치가 동기화됩니다. 팝업 창이 나타납니다. 데이터 동기화 방향(엔진 -> 콘솔 또는 콘솔 -> 엔진)을 선택한 후 SYNC 버튼을 누릅니다.



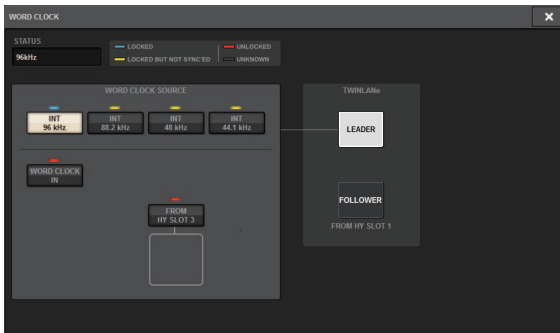
## 워드 클럭 설정

워드 클럭에 맞게 전체 시스템을 동기화해야 합니다.

### 1 SETUP 화면에서 WORD CLOCK 버튼을 누릅니다.



### 2 클럭 소스를 선택합니다.



기본값은 96kHz입니다. 선택한 클럭을 통해 기기가 올바르게 작동하는 경우 이 클럭의 표시등이 파란색으로 켜지며 클럭 주파수가 LEADER CLOCK SELECT 필드의 좌측 상단에 표시됩니다.

### 3 우측 상단에 있는 “x” 기호를 누르면 WORD CLOCK 팝업 창이 닫힙니다.

시스템이 SETUP 화면으로 돌아갑니다.

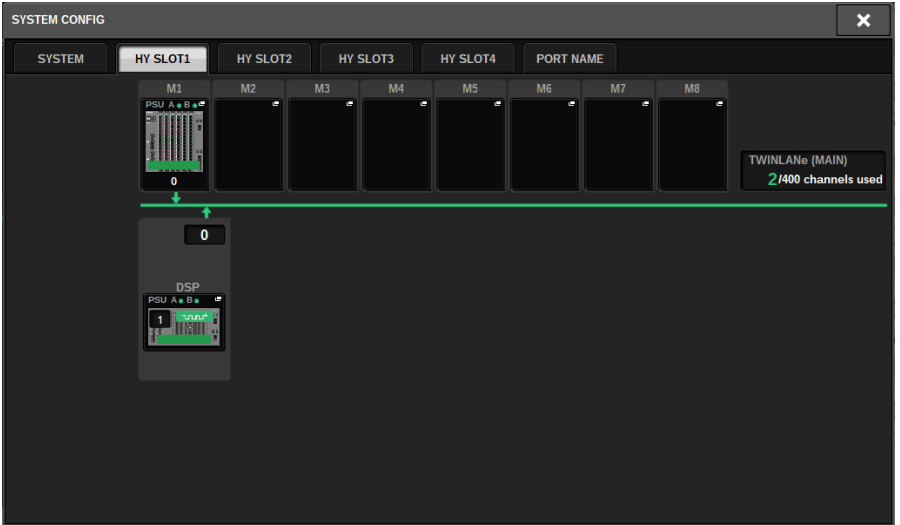
## TWINLANe 네트워크에 채널 할당

이 부분은 DSP 엔진 및 I/O 랙에서 TWINLANe 네트워크로 출력될 채널을 선택하는 방법과 네트워크 대역폭 예약 설정 방법을 설명합니다.

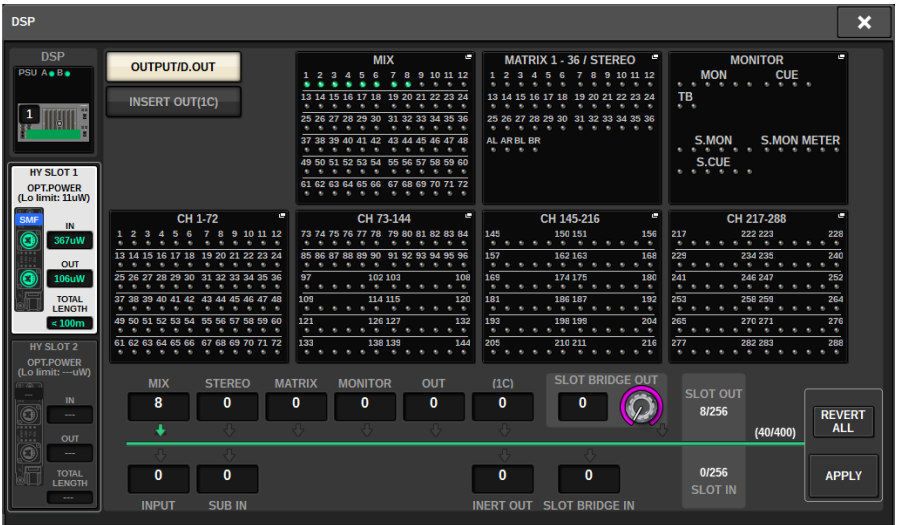
### 1 SETUP 화면에서 SYSTEM CONFIG 버튼을 누릅니다.



## 2 HY SLOT1 탭의 DSP 버튼을 누릅니다.



DSP 팝업 창이 나타납니다.

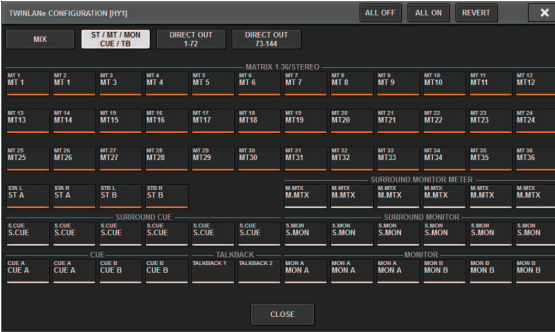


## 3 원하는 채널 할당 팝업 버튼을 누릅니다.

이 경우 STEREO를 선택합니다. TWINLANe CONFIGURATION 팝업 창이 나타납니다.

#### 4 원하는 채널 선택 버튼을 껍니다.

이 예에서는 STAL 및 STAR을 선택합니다.



#### 5 TWINLANe CONFIGURATION 팝업 창을 닫으려면 CLOSE 버튼을 누릅니다.

그러면 DSP 팝업 창으로 돌아갑니다.

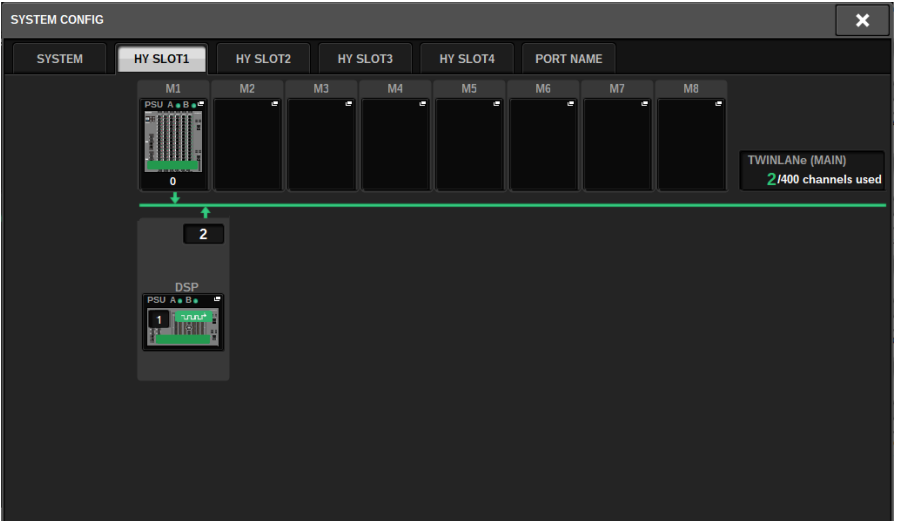
#### 6 다른 채널 선택 버튼을 켜는 경우 APPLY 버튼을 누릅니다.

DSP 엔진에서 TWINLANe 네트워크로 전송되는 출력에 대한 설정이 적용됩니다.

#### 7 확인 화면이 나타나면 OK 버튼을 누릅니다.

#### 8 우측 상단에 있는 “x” 기호를 누르면 DSP 엔진 설정 화면이 닫힙니다.

#### 9 I/O 랙을 선택합니다.



I/O 랙 선택 버튼(이 예에서는 M1 버튼)을 누릅니다. I/O 랙 설정 팝업 창이 나타납니다.

**10** 원하는 채널 할당 팝업 버튼을 눌러 TWINLANe 네트워크에 채널을 할당합니다.

이 경우 RY 카드 슬롯 1을 선택합니다.



**11** APPLY 버튼을 누릅니다.

I/O 랙에서 TWINLANe 네트워크로 전송되는 출력에 대한 설정이 적용됩니다.

**12** 확인 화면이 나타나면 OK 버튼을 누릅니다.



# 입력 포트 패칭

아래 단계에 따라 “장치 연결” 부분에 설명된 대로 마이크가 연결된 입력 포트에 입력 채널을 패치합니다.

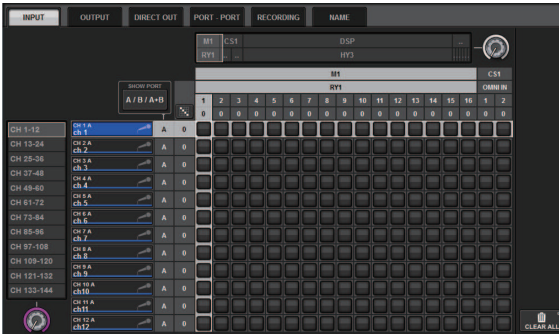
## 주

PATCH 화면은 TWINLANE 네트워크에 지정된 입력 및 출력 포트를 표시합니다.

**1** 터치 스크린의 메뉴 바에 있는 PATCH 버튼을 누릅니다.

PATCH 화면이 표시됩니다.

**2** INPUT 탭을 누릅니다.



**3** 우측 상단의 노브를 사용하여 원하는 입력 포트를 표시합니다.



## 주

[TOUCH AND TURN] 노브를 사용하면 터치 스크린에서 누르고 있는 노브의 파라미터를 조절할 수 있습니다.

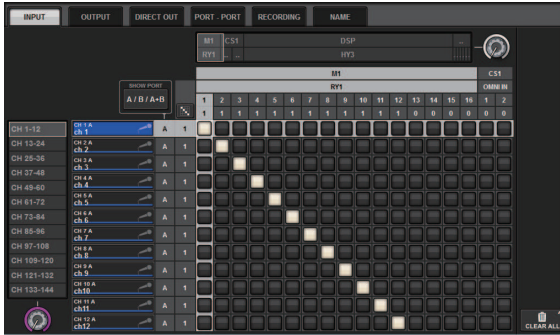
I/O 랙(M1)에 위치한 RY 카드 슬롯 1의 경우 “M1/Ry1”이 표시됩니다.

**4** 좌측 하단 모서리의 노브를 사용하여 입력 채널을 표시합니다.



### 5 원하는 그리드 셀을 눌러 원하는 채널을 패치합니다.

이 예에서는 입력 포트(M1/RYSLOT1/1)와 입력 채널(CH 1)이 교차하는 그리드 셀을 누릅니다.



## 출력 포트 패칭

아래 단계에 따라 “장치 연결” 부분에 설명된 대로 스피커 시스템이 연결된 출력 포트에 출력 채널을 패치합니다.

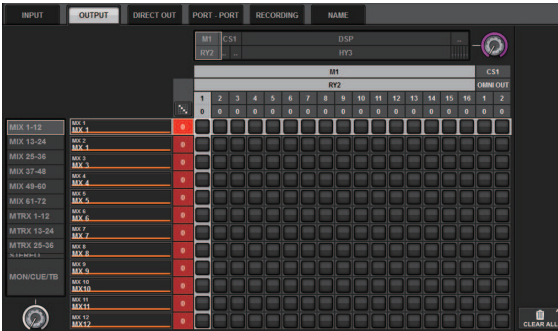
### 주

PATCH 화면은 TWINLANe 네트워크에 지정된 입력 및 출력 포트를 표시합니다.

### 1 터치 스크린의 메뉴 바에 있는 PATCH 버튼을 누릅니다.

PATCH 화면이 표시됩니다.

### 2 OUTPUT 탭을 누릅니다.



### 3 우측 상단의 노브를 사용하여 원하는 출력 포트를 표시합니다.



### 주

[TOUCH AND TURN] 노브를 사용하여 제어할 수 있도록 터치스크린에서 제어하려는 노브를 누릅니다.

I/O 랙(M1)에 위치한 RY 카드 슬롯 2의 경우 M1/RY2가 표시됩니다.

### 4 좌측 하단 모서리의 노브를 사용하여 출력 채널을 표시합니다.



## 5 원하는 그리드 셀을 눌러 원하는 채널을 패치합니다.

이 예에서는 출력 포트(M1/RYSLOT2/1,2)와 출력 채널(ST A L, R)이 교차하는 그리드 셀을 누릅니다.



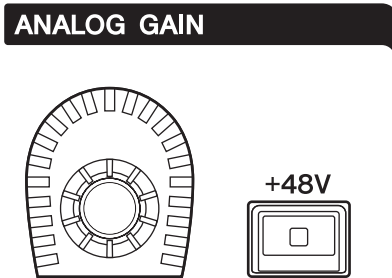
## HA(헤드 앰프)의 아날로그 게인 지정

아래 단계에 따라 “입력 포트 패칭” 부분에 설명된 대로 입력 채널에 패치했던 HA(헤드 앰프)의 아날로그 게인을 조정합니다.

- 1 상단 패널의 채널 스트립 부분에서 (마이크가 연결된) 입력 잭에 해당되는 채널의 [SEL] 키를 누릅니다.



- 2 마이크에 대고 말할 때 선택 채널 부분의 [ANALOG GAIN] 노브를 돌려 헤드 앰프 게인을 조정합니다.



METER 화면에서 미터의 레벨을 확인할 수 있습니다.

- 3 팬텀 전원이 필요한 마이크를 사용 중인 경우 [+48V] 키를 눌러 팬텀 전원을 켭니다.

### 주의사항

#### <팬텀 전원 소개>

- 팬텀 전원을 사용하려면 I/O 랙의 팬텀 전원 마스터 스위치를 켜야 합니다. 팬텀 전원을 사용할 필요가 없는 경우 [+48V] 키를 끄십시오.
- 팬텀 전원을 사용하는 경우, 아래 주의사항을 준수하여 소음이나 기기 또는 외부 장치 손상을 방지하십시오.
- 팬텀 전원을 지원하지 않는 장치를 연결하는 경우 팬텀 전원을 꺼야 합니다.
- 팬텀 전원이 켜진 상태로 케이블을 연결하거나 분리하지 마십시오.
- 팬텀 전원을 켜거나 끌 때 출력 레벨 컨트롤이 최소로 설정되어 있는지 확인합니다.

## STEREO 버스로 신호 라우팅

아래 단계에 따라 STEREO 버스로 입력 채널 신호를 라우팅합니다.

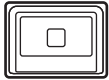
- 1 상단 패널의 채널 스트립 부분에서 목표 입력 채널의 [SEL] 키를 누릅니다.



- 2 선택 채널 부분의 TO ST [A] 키가 켜지는지 확인합니다.

TO ST

A



TO ST [A] 키가 꺼진 경우(LED 꺼짐) 눌러 켭니다(LED 켜짐).

- 3 목표 입력 채널의 [ON] 키가 켜져 있는지 확인합니다.

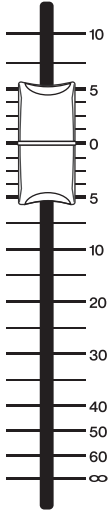


[ON] 키가 꺼진 경우(LED 꺼짐) 눌러 켭니다(LED 켜짐).

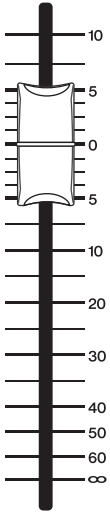
- 4 상단 패널에 있는 STEREO A 채널의 [ON] 키가 켜지는지 확인합니다.



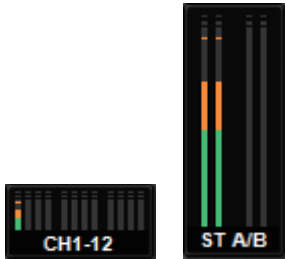
**5 STEREO A 채널의 마스터 페이더를 0dB까지 올립니다.**



## 6 해당 음량까지 입력 채널 페이더를 올립니다.



이때 (STEREO A 채널에 패치된) 스피커 시스템에서 출력되는 소리를 들을 수 있어야 합니다. 어떤 소리도 들리지 않는 경우 METER 화면에서 미터가 움직이는지 확인합니다.



### 입력 미터가 움직이지 않는 경우

패치된 입력 채널로 올바르게 신호가 라우팅되고 있는지 확인합니다.

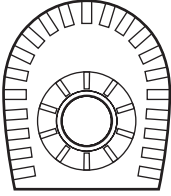
### 미터가 움직이나 어떤 소리도 들리지 않는 경우

(스피커 시스템이 연결된) 출력 포트가 올바르게 패치되지 않은 것일 수 있습니다. 출력 포트의 패칭 상태를 점검합니다.



- 7** 입력 채널에서 STEREO 버스로 라우팅된 신호의 밸런스를 조절하려면 선택 채널 부분의 [PAN/BAL] 노브를 돌립니다.

PAN/BAL



# 네트워크 및 연결

## TWINLANe 네트워크 소개

TWINLANe은 제어 신호 및 디지털 오디오의 여러 채널을 단일 케이블을 통해 동시에 전송할 수 있는 Yamaha 독점 네트워크 프로토콜입니다. TWINLANe을 사용하면 최대 400개 오디오 채널까지 낮은 레이턴시로 전송할 수 있으며 네트워크상의 모든 장치들 사이의 공유가 가능합니다. 여러 DSP 엔진 사이에서 입력 신호도 공유할 수 있습니다. 링 토폴로지를 통해 케이블에 이상이 있을 경우에도 네트워크가 계속 가동되는 리던던시가 지원됩니다.

### TWINLANe 네트워크

전송된 데이터	400개 채널의 오디오, 제어 신호
샘플링 주파수	44.1kHz, 48kHz, 88.2kHz, 96kHz
네트워크 레이턴시*	11 샘플 @ Fs = 44.1kHz (0.25msec)
	11 샘플 @ Fs = 48kHz (0.23msec)
	12 샘플 @ Fs = 88.2kHz (0.14msec)
	12 샘플 @ Fs = 96kHz (0.13msec)
비트 길이	32비트
토폴로지	링

\* 연결된 장치의 수가 훨씬 많거나 전체 케이블의 총 길이가 너무 긴 경우, 기재된 값이 적용되지 않을 수 있습니다.

### 주

Neutrik opticalCON DUO 다중 모드 광섬유 케이블을 사용하십시오. 광섬유 케이블은 구부러거나 당길 경우 쉽게 손상됩니다. 잠금 장치가 있고 절연성이 뛰어난 케이블을 사용하면 문제를 줄일 수 있습니다.

**청소**  
 광섬유 케이블 또는 커넥터 끝에 파편 및 먼지가 들러붙은 경우 통신이 제대로 되지 않을 수 있습니다. 시판되는 광섬유 청소 제품을 사용하여 장비를 주기적으로 청소하십시오.

## TWINLANe 네트워크 카드 연결

RIVAGE PM 시리즈에는 TWINLANe 네트워크 카드를 사용할 수 있습니다.

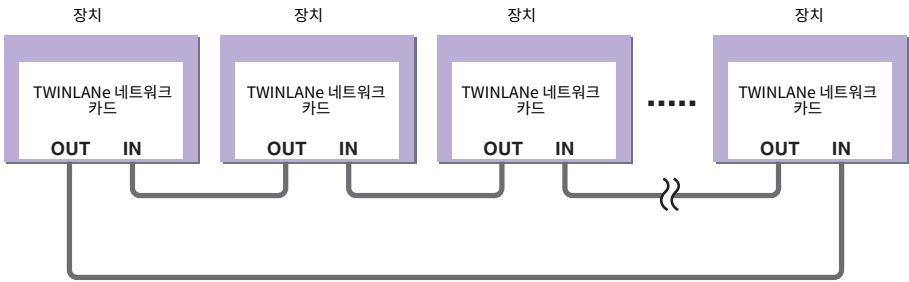
TWINLANe 네트워크 카드	HY256-TL	HY256-TL-SMF
연결 케이블	멀티 모드 광섬유 케이블	단일 모드 광섬유 케이블
장치 간 최대 케이블 길이	최대 300m	최대 2km
최대 채널 수	256-인/ 256-아웃	256-인/ 256-아웃

장치들을 연결하려면 먼저 TWINLANe 네트워크 카드를 각 장치의 HY 카드 슬롯에 설치한 다음 광섬유 케이블을 사용해 링 네트워크 위상의 TWINLANe 네트워크 카드를 연결합니다.

### 주

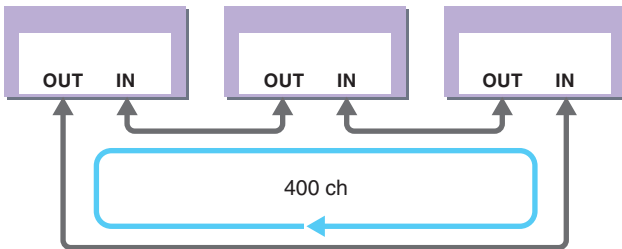
- TWINLANe 네트워크에 HY256-TL-SMF와 HY256-TL 카드 모두를 설치하지 마십시오.
- HY256-TL-SMF 카드를 사용하는 경우 모든 케이블의 총 길이가 6km 이하인지 확인하십시오.

### 링 연결



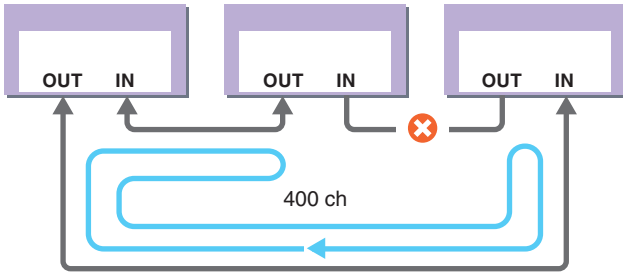
어떤 이유로 네트워크의 케이블이 고장 나면 신호가 자동으로 다시 라우팅되어 오디오가 끊어지지 않고 흐릅니다. 네트워크의 장치가 오작동하는 경우에도 작동하는 다른 장치는 계속 통신이 가능합니다.

#### • 정상적인 상황인 경우



#### • 케이블이 파손된 경우

네트워크 및 연결 > TWINLANe 네트워크 카드 연결



케이블이 어느 한 지점에서 끊어진 경우에도 신호가 자동으로 다시 라우팅되어 중단 없이 통신이 지속됩니다.

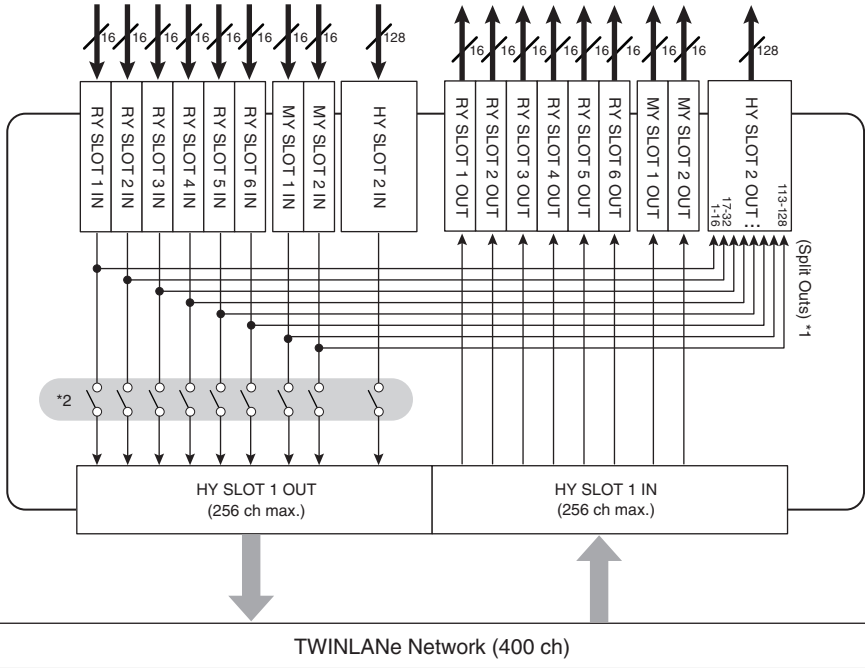
RIVAGE PM 시스템 버전 2 이후의 경우, 두 개의 TWINLANe 네트워크(MAIN 및 SUB)로 설정할 수 있습니다. 이는 I/O 랙이 여러 곳에 위치해 있어 8개의 RPio 기기로 충분치 않거나, 간소화를 위해 보다 큰 시스템의 관리를 나누고자 할 때 편리합니다. 시스템에 적절한 워드 클럭을 제공하는 데 필요한 설정은 아래와 같습니다.

- 모든 DSP 엔진 간 TWINLANe(MAIN) 네트워크 공유
- TWINLANe(MAIN) 네트워크를 각 DSP 엔진의 HY 카드 슬롯 1에만 연결하고, RPio의 UNIT ID를 M1-M8로만 설정
- TWINLANe(SUB) 네트워크를 각 DSP 엔진의 HY 카드 슬롯 2에만 연결하고, RPio의 UNIT ID를 S1-S8로만 설정
- LEADER를 네트워크에서 UNIT ID가 가장 낮은 DSP 엔진의 WORD CLOCK 설정으로 지정하고, 나머지 DSP 엔진에 대해 FOLLOWER를 지정

## RPiO 내부의 신호 흐름

다음 그림은 RPiO 내부의 신호 흐름을 보여줍니다.

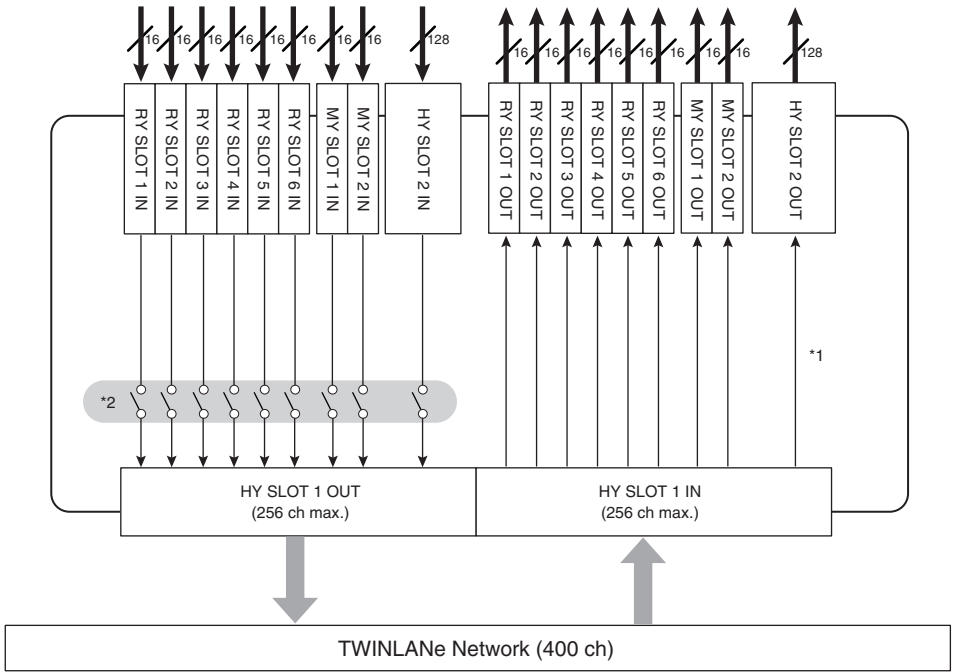
### ■ 모드 1



\*1) 모드 1에서는 RY 슬롯과 MY 슬롯의 모든 입력 신호(총 128개 채널)는 HY SLOTT 2 출력으로 출력되도록 항상 분할되어 있습니다. 개인 보정 직후에 신호가 출력 됩니다.

\*2) TWINLANe 네트워크로 출력되는 채널의 수를 지정합니다(각 슬롯마다 16채널 기기에서 켜짐/꺼짐).

### ■ 모드 2



\*1) 모드 2에서는 DSP 엔진에서 TWINLANE 네트워크를 통해 HY SLOT 2 출력으로 신호를 패치할 수 있습니다.  
 \*2) TWINLANE 네트워크로 출력되는 채널의 수를 지정합니다(각 슬롯마다 16채널 기기에서 켜짐/꺼짐).

## 연결 소개

아래 그림은 RIVAGE PM 시리즈의 일반적인 연결 상태를 보여줍니다. 장비를 다양하게 결합하여 소형 시스템 또는 대형 시스템을 만들 수 있습니다.

### • 음질 조절기와 DSP 엔진 연결(콘솔 네트워크)

DSP 엔진에는 음질 조절기 전용 커넥터(TO CONSOLE)가 있습니다. 음질 조절기에서 만들어진 네트워크와 DSP 엔진은 “콘솔 네트워크”로 불립니다. 콘솔 네트워크는 링처럼 연결됩니다. 이로써 오디오 신호와 제어 신호 모두에 리던던시가 제공됩니다.

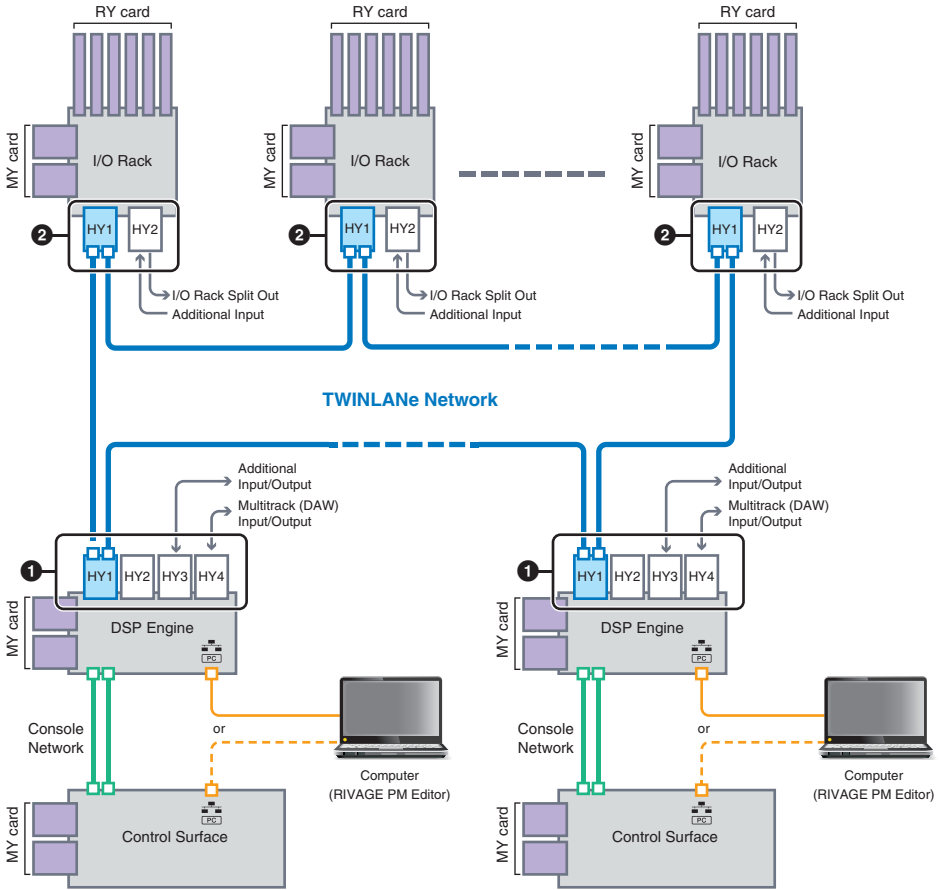
### • DSP 엔진과 I/O 랙 사이의 연결(TWINLANE 네트워크)

DSP 엔진과 I/O 랙은 HY 카드 슬롯 1을 사용하여 TWINLANE 네트워크를 통해 연결됩니다. TWINLANE 네트워크는 링처럼 연결됩니다. 각 링마다 최대 4개(DSP 미러링 구성의 경우 최대 8개)의 DSP 엔진 및 최대 8개의 I/O 랙을 연결할 수 있습니다.

### HY 카드 슬롯 소개

- 1 각 HY 카드 슬롯 1-4는 256-인/아웃입니다. TWINLANE 네트워크 카드는 DSP 엔진의 HY 카드 슬롯 1 또는 2(또는 CSD-R7의 HY 카드 슬롯 1)에서만 작동합니다. 멀티트랙 녹음 기능은 HY 카드 슬롯 4(또는 CSD-R7의 HY 카드 슬롯 3)에서만 작동합니다.
- 2 I/O 랙의 HY 카드 슬롯 1은 TWINLANE 네트워크 카드 전용입니다. HY 카드 슬롯 2는 Dante/MADI용입니다. HY 카드 슬롯 1은 256-인/아웃이고, HY 카드 슬롯 2는 128-인/아웃입니다.

네트워크 및 연결 > 연결 소개



**이더넷 연결**

이더넷 케이블(CAT5 이상) (최대 100미터)

**콘솔 네트워크**

이더넷 케이블(CAT5e 이상) (최대 100미터)

\* Neutrik에서 제작한 etherCON 커넥터를 권장합니다.

**TWINLANe 네트워크**

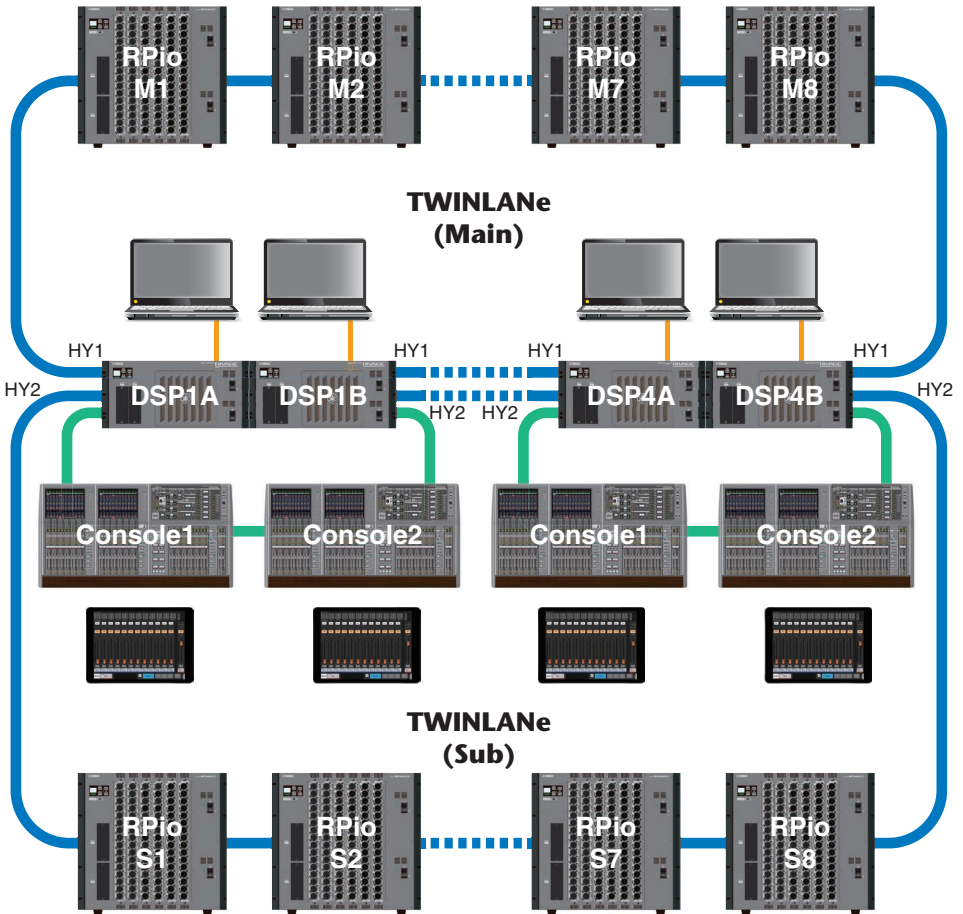
단일 모드 광섬유 케이블(장치 간 최대 300m)

단일 모드 광섬유 케이블(장치 간 최대 2km)

\* Neutrik의 opticalCON과 호환되는 LC Duplex 커넥터를 권장합니다.

시스템 구성 예시





컴포넌트의 ID 설정은 아래와 같습니다.

CS-R10, CS-R10-S, CS-R5 콘솔 ID	DSP-RX, DSP-RX-EX, DSP-R10 기기 ID	CSD-R7 기기 ID	CSD-R7 내부 DSP ID	RPiO 기기 ID
1, 2	1, 2, 3, 4(DSP 미러링 구성의 경우 1A/1B- 4A/4B)	1	1, 2, 3, 4	M1, M2...M8 S1, S2...S8

## 듀얼 콘솔 정보

시스템은 2개의 음질 조절기를 DSP 엔진에 연결하여 구성할 수 있습니다. 2개의 음질 조절기(기본 CS-R10과 서브 CS-R10-S)은 나란히 배치하여 페이더의 수를 확장하거나, 청중석의 FOH 위치 또는 사운드 부스에서 두 작업자가 사용할 수 있습니다. 또한 CSD-R7에 하나의 CS-R10 또는 CS-R10-S 기기를 추가할 수도 있습니다. 2개의 음질 조절기를 연결할 때에는 각각 다른 ID에 할당해야 합니다. (SETUP 화면)

## TWINLANe 미러링

미러링 구성에서 시스템의 오디오 처리를 수행하는 DSP 엔진은 “활성” 상태에 있다고 하고, 백업으로 대기 중인 DSP 엔진은 “대기” 상태에 있다고 합니다. 미러링 구성에서 시작할 경우, 기본적으로 A는 활성 상태에서 시작하고 B는 대기 상태에서 시작합니다. 대기 상태에서 작동 중인 DSP 엔진은 활성 상태에서 작동 중인 DSP의 파라미터와 동기화합니다.

활성 상태인 DSP 엔진의 작동이 중단되고 대기 DSP 엔진이 오류를 해결하는 경우(사고 발생 시 백업 시스템으로 자동 전환), 동기화 처리가 수행되지만 음향이 중단되지 않습니다. 활성 DSP 엔진의 작동이 중단된 원인에 따라, 오류 해결이 이루어지지 않는 경우도 존재할 수 있습니다. 이러한 경우, 시스템을 수동으로 전환해야 하지만 동기화 처리는 자동으로 이루어집니다. 오디오의 중단 여부는 활성 DSP 엔진의 작동이 중단된 상태에 따라 달라집니다. 오디오가 중단되지 않는다는 보장은 없습니다.

오류가 해결되어도 워드 클록 Leader인 활성 DSP 엔진은 워드 클록이 계속 공급되는 한 계속 작동합니다.

### 주

활성 DSP 엔진의 전원을 끄지 마십시오. 전원이 꺼지면 오디오가 중단됩니다. 워드 클록 Leader인 활성 DSP 엔진을 통한 워드 클록 공급이 중단되면, 대기 DSP 엔진이 자동으로 대체 워드 클록 Leader가 됩니다. 단, 이러한 전환 과정에서 오디오는 중단됩니다.

SYSTEM CONFIG 화면(“SYSTEM 탭” (p.238) 참조)의 DSP 팝업 버튼 위 표시등에 워드 클록 Leader인 DSP 엔진(A 또는 B)이 표시됩니다.

오류 해결 후, A(활성 DSP 엔진)의 대체 기기와 결합 후 작동 중이던 기기 B(대기 DSP 엔진)가 동시에 작동할 경우, 기기 B에서 편집되었던 파라미터는 손실됩니다. DSP 엔진 A와 B가 각각 워드 클록 Leader로 작동하고, 미러링이 실행되는 상태에서는 두 기기 모두 워드 클록 Leader로 설정됩니다. 이 경우, 1개 기기는 워드 클록 Leader에서 제거해야 합니다. 이러한 작업은 음질 조절기의 패널에서 수행할 수 없으므로, DSP 엔진의 전면 패널에서 수행해야 합니다.

**\*\* [ERR T13]  
MULTI LEADERS  
PRESS [ENTER]**

\*\* Unit ID  
↓ [ENTER] 키를 누릅니다.

**Press [ENTER]  
TO WORD CLOCK  
FOLLOWER**

↓ [ENTER] 키를 누릅니다.

**SOUND MAY  
STOP OK?  
[ENTER] IF OK**

## DSP 미러링 소개

시스템은 2개의 DSP 엔진을 세트로 구성하여 기기의 리던던시 전력 공급장치 또는 TWINLANe 케이블 리던던시로 해결할 수 없는 소프트웨어의 예기치 않은 결함이나 하드웨어 오작동에 대한 복원을 제공할 수 있습니다.

DSP 미러링의 유형은 TWINLANe 네트워크에서 구성된 TWINLANe MIRRORING과 Dante 오디오 네트워크에서 구성된 PARAMETER MIRRORING의 두 가지가 있습니다.

### 미러링 요구사항

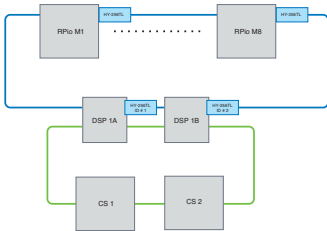
- 2개 DSP 엔진 기기의 모델이 동일합니다.
- 2개 DSP 엔진 기기의 버전이 동일합니다.
- 2개 DSP 엔진의 기기 ID가 동일한 번호의 A 및 B로 설정되어 있습니다(예: 1A, 1B).
- 2개 DSP 엔진 기기가 동일한 유닛 모드로 설정되어 있습니다.
- 2개 DSP 엔진 기기의 카드 구성이 동일합니다(Mini-YGDAI 카드, HY 카드).

TWINLANe MIRRORING에 한해 다음 구성도 필요합니다

- 2개 DSP 엔진 기기의 TWINLANe 네트워크에 대한 링 연결 설정이 동일합니다(MAIN 및 SUB).
- 연결된 RPIO 구성이 동일합니다(버전, 기기 ID 등).

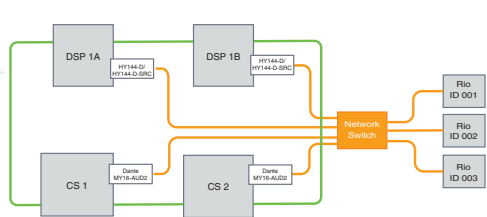
DSP 미러링 조건이 일치하지 않으면 “SYSTEM 탭” (p.238)의 DSP 팝업 버튼에 DETAIL 버튼이 나타납니다. DETAIL 버튼을 누르면 일치하지 않는 항목이 빨간색으로 표시됩니다.

### TWINLANe MIRRORING



파라미터와 TWINLANe 네트워크 패치가 동기화됩니다.

### PARAMETER MIRRORING

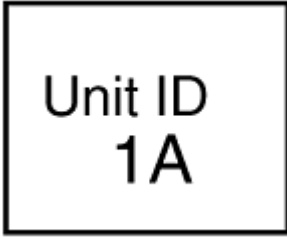


파라미터는 정기적으로 활성 DSP 엔진에서 대기 DSP 엔진으로 동기화됩니다.

### DSP 미러링 설정

- 1 활성 DSP 엔진의 전면 패널에서 [MENU] 키를 누릅니다.
- 2 [▲]/[▼] 키를 눌러 “기기 ID”로 커서를 옮깁니다.
- 3 [ENTER] 키를 누릅니다.

- 4** [▲]/[▼] 키를 사용하여 미러링을 실시할 DSP 엔진을 선택합니다.



주

DSP 엔진의 기기 ID가 미러링을 지원하지 않으면 설정 가능한 기기 ID(1A, 1B 등)가 표시되지 않습니다.

- 5** [ENTER] 키를 누릅니다.

- 6** [▲]/[▼] 키를 사용하여 원하는 미러링 모드를 선택합니다.



- 7** [ENTER] 키를 누릅니다.

- 8** DSP 엔진이 재시작됩니다.

미러링 모드는 “SYSTEM 탭” (p.238)의 표시등으로 나타납니다.

활성 DSP 엔진은 활성/대기 전환 버튼이나 DSP 팝업 버튼을 사용하여 전환할 수 있습니다.

네트워크 및 연결 > DSP 미러링 소개

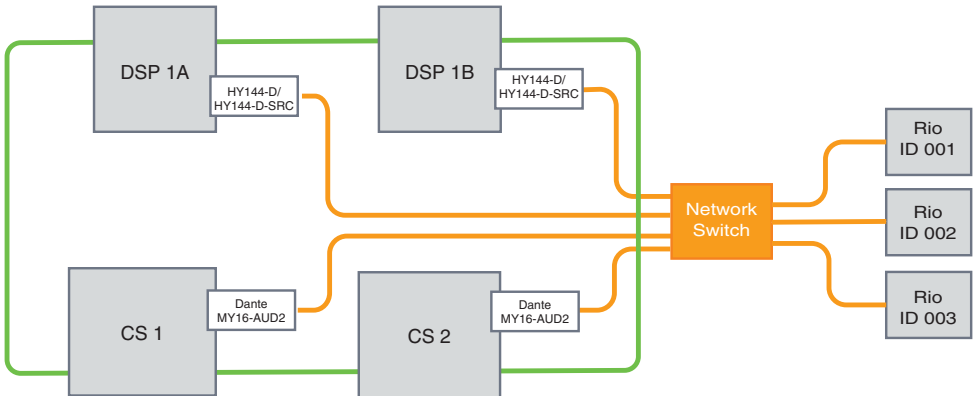
미러링 모드는 DSP 엔진 LCD 화면 하단에 나타납니다.

**1A**  
TL MIRROR

## 파라미터 미러링

파라미터 미러링은 두 DSP 엔진 사이의 파라미터를 미러링합니다. DSP 엔진 오류 해결 시 Dante 오디오 네트워크의 패치가 자동으로 전환되지 않으므로 개별적으로 설정해야 합니다. 먼저 활성 DSP 엔진과 대기 DSP 엔진에 삽입된 Dante 카드(HY144-D, HY144-D-SRC)에 입력 패치를 지정합니다. 또한 활성 DSP 엔진과 대기 DSP 엔진에 대한 컨트롤 ID가 중복되지 않는지 확인하고 두 DSP 엔진의 Recall 설정과 동일하게 지정합니다.

RPi0622/222에 삽입된 Dante 카드(HY144-D, HY144-D-SRC, Dante MY16-AUD 카드)에서 출력 패치를 실시합니다. 이와 같이 설정하면 오류 해결 중 오디오 입력/출력 및 HA를 계속 제어할 수 있습니다. Dante 오디오 네트워크에서 워드 클록 Leader를 설정하는 것이 좋습니다. 활성 DSP 엔진의 전원이 차단될 때에도 워드 클록이 유지되기 때문에 음향 중단 기간을 단축시킬 수 있습니다. 대기 DSP 엔진에 삽입된 Dante 카드(HY144-D, HY144-D-SRC)의 Dante 패치는 사전에 구성할 수 없으므로 오류 해결 후에 수동으로 전환해야 합니다. 또한, DSP 엔진에 삽입된 Dante 카드(HY144-D, HY144-D-SRC)를 통해서만 HA를 제어할 수 있습니다. 음질 조절기에 삽입된 MY 카드와 OMNI IN/OUT 신호는 자동으로 전환됩니다. 그러나 전환하기 전에 활성 DSP 엔진을 끄면 오디오가 멈춥니다.





## DSP 미러링 작동 확인

이 확인 기능은 두 DSP 엔진이 미러링 상태일 때에만 이용할 수 있으며 DSP 엔진 작동의 가상 중단 작동을 포함합니다. 설정 과정 중 이 기능을 사용하여 시스템을 확인합니다.

### 미러링 확인 예

DSP A가 활성 상태일 때 DSP A의 미러링 확인 작동을 시작하여 (대기 상태인) DSP B에 대한 오류 해결이 이루어지는지 확인합니다. (오류 해결: 메인 시스템 고장 시 대기 장치가 자동으로 제어 기능을 담당하는 시스템 고장 방지 방법)

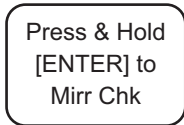
### 미러링 확인 작동 시작

- 1** 활성 DSP 엔진의 전면 패널에서 [MENU] 키를 누릅니다.
- 2** [▲]/[▼] 키를 사용하여 “Mirr Chk”를 선택합니다.

주

DSP 엔진의 기기 ID가 미러링을 지원하지 않는 경우 “Mirr Chk”가 나타나지 않습니다.

- 3** [ENTER] 키를 길게 누릅니다.



- 4** “DONE”이 나타나면 DSP 미러링 작동을 확인할 수 있습니다.

### 미러링 확인 작동 완료

두 DSP 엔진의 전원을 껐다가 다시 켭니다.

미러링 작동 후에 두 DSP 엔진 모두 워드 클록 Leader가 되면 이 중 하나에서 워드 클록 상태를 취소해야 합니다. 이러한 작업은 음질 조절기의 패널에서 수행할 수 없으므로, DSP 엔진의 전면 패널에서 수행해야 합니다.

주

활성 DSP가 DSP A에서 DSP B로 전환되더라도 DSP A의 전원을 꺼서 워드 클록 Leader 상태를 변경해야 합니다. 활성 DSP 엔진이 DSP B에서 DSP A로 전환되지 않으면 워드 클록 Leader 상태가 변경되지 않습니다. 다시 두 DSP 엔진의 전원을 켜면 DSP A가 작동하게 됩니다. 먼저 저장하지 않으면 DSP B에서 편집했던 데이터가 손실됩니다.

## RPi622/222를 워드 클럭 Leader로 설정

### RPi622/222를 워드 클럭 Leader로 설정

RPi622/222를 TWINLANe 네트워크 Leader로 설정하면 DSP 엔진을 Follower로 설정할 수 있습니다.

결과적으로 활성 DSP 엔진(A)이 정지되어 대기 DSP 엔진(B)으로 전환된 후에는 DSP 엔진(A)이 재시작되더라도 음향이 중단되지 않습니다. ““DSP 사이의 GPI 연결을 통한 강제 전환” (p.203)”을 실시하면 활성 DSP 엔진의 전원이 차단될 때 최대한 음향 중단 시간을 단축시킬 수 있습니다.

- 1 RPi 622/222의 전면 패널에서 [MENU] 키를 누릅니다.
- 2 [▲]/[▼] 키를 눌러 “Word Clk”로 커서를 옮깁니다.
- 3 [ENTER] 키를 누릅니다.
- 4 [▲]/[▼] 키를 눌러 클럭 소스를 선택합니다.



**INTERNAL 96kHz, INTERNAL 88.2kHz, INTERNAL 48kHz, INTERNAL 44.1kHz**

내장 클럭(샘플링 주파수: 96kHz, 88.2kHz, 48kHz, 44.1kHz)이 클럭 소스로 사용되며, RPi622/222가 Leader입니다.

#### WORD CLOCK IN

후면 패널의 WORD CLOCK IN 단자에서 공급된 워드 클럭이 클럭 소스로 사용되며, RPi622/222가 Leader입니다.

#### HY Slot1

기본 구성입니다. 다른 장치가 Leader이며 RPi622/222가 Follower입니다.

- 5 [ENTER] 키를 누릅니다.
- 6 음질 조절기의 WORD CLOCK 팝업 화면에서 Leader 클럭 선택 버튼의 FROM HY SLOT 1을 선택합니다.

## DSP 사이의 GPI 연결을 통한 강제 전환

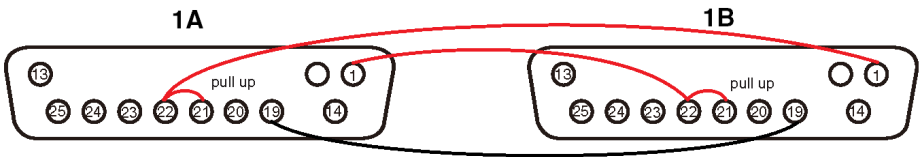
DSP 미러링의 경우 활성 DSP 엔진의 전원이 차단되면 음향이 중단됩니다. 최대한 음향 중단 시간을 단축시킬 수 있도록 DSP 사이의 GPI 연결이 활성화되며 DSP 엔진이 강제로 전환됩니다.

GPI IN1 및 GPI OUT1 사용 절차는 아래에 설명되어 있습니다. 동일한 작업을 수행하는 GPI 배선과 GPI 설정을 강제로 전환할 수 있습니다.

### 주

활성 DSP 엔진이 꺼져있지 않을 때 대기 DSP 엔진을 강제로 전환하면 다중 클록 Leader가 존재하여 제어할 수 없게 됩니다. 이 경우, DSP 엔진 하나의 전원을 끄면 다시 제어할 수 있습니다.

### ■ GPI IN1 및 GPI OUT1을 사용할 때



- 1 TWINLANe 미러링을 실시하는 DSP 사이의 GPI 단자를 연결합니다.
- 2 전원을 켜고 DSP 미러링 상태로 설정합니다.
- 3 활성 DSP와 대기 DSP 모두 다음과 같이 GPI를 설정합니다.

### 주

DSP 미러링이 가능해지면 활성 DSP 엔진에 실시한 설정도 대기 DSP 엔진에 반영됩니다.



- 1) GPI IN1과 GPI OUT1 모두 NO ASSIGN으로 설정합니다.
- 2) GPI IN1과 GPI OUT1 모두 HI 활성화로 변경합니다.
- 3) DSP MIRRORING-- ACTIVATE를 GPI IN1에 할당합니다.

### 주

DSP 엔진과 GPI 설정 사이의 GPI 연결로 인해 활성 DSP 엔진의 전원이 꺼지면 대기 DSP 엔진의 GPI IN 1이 HI가 되고, 그 즉시 활성 상태로 전환됩니다. 그런 후에 구성 데이터를 수동으로 동기화하십시오.

## Dante 소개

Dante는 Audinate에서 개발한 네트워크 오디오 프로토콜입니다. 이 제품은 기가 비트 이더넷(GbE) 네트워크를 통한 장치 제어 신호는 물론 다수 채널의 오디오 신호를 다양한 샘플링 및 비트 전송률로 전달하도록 설계되었습니다.

Dante에 관한 자세한 내용은 Audinate 웹사이트에서 확인하십시오.

<http://www.audinate.com/>

Dante에 관한 자세한 내용은 아래 Yamaha Pro Audio 웹사이트에도 게재되어 있습니다.

<http://www.yamahaproaudio.com/>

### 네트워크 스위치 사용 시 주의사항

Dante 네트워크 내부에서 네트워크 스위치의 EEE 기능(\*)을 사용하지 마십시오. 상호 전원 소비 설정을 자동으로 조정하는 EEE 기능 지원 스위치가 있는 반면, 이 설정들을 올바르게 조정할 수 없는 스위치도 있습니다. 이 경우 네트워크 스위치의 EEE 기능은 Dante 네트워크 내부에서 일부 부적절한 시점에 우연히 작동할 수 있습니다. 그러면 클럭 동기화 성능이 저하되어 오디오 중단 상황이 발생할 수 있습니다.

이러한 유형의 사태를 방지하기 위해서는 아래 주의사항을 준수하십시오.

- 관리된 스위치를 사용하려면 Dante 네트워크에 연결된 모든 포트의 EEE 기능을 끄십시오. 스위치의 EEE 기능을 끌 수 없는 경우 해당 스위치를 사용하지 마십시오.
- 관리되지 않은 스위치를 사용하려면 EEE 기능 지원 스위치를 사용하지 마십시오. 해당 스위치의 EEE 스위치를 끌 수 없습니다.

\* EEE(에너지 효율 이더넷) 기능은 유휴 기간이나 활용량이 낮은 기간 동안 이더넷 네트워크의 전원 소비를 줄이도록 설계된 기술로, “그린 이더넷” 또는 IEEE802.3az 표준이라고도 합니다.

## Dante 네트워크에 연결

이 제품 모델을 Dante 네트워크에 연결하는 방법은 두 가지가 있습니다. Dante 장치 연결 및 설치 방법에 관한 자세한 내용은 “Dante 오디오 네트워크 설정” (p.288) 부분을 참조하십시오.

### 주

데이지 체인 연결 방식은 더 적은 수의 간단한 장치를 연결할 때 사용되므로 여러 장치를 연결하려는 경우라면 스타 토폴로지가 권장됩니다.

### 데이지 체인 연결

데이지 체인 연결의 경우, 여러 장치가 순서대로 함께 연결됩니다. 데이터 체인 네트워크 구성은 간단하며 네트워크 스위치가 필요하지 않습니다. 많은 수의 장치를 연결해야 하는 경우 엔드 장치 간 전송 지연이 증가합니다. Dante 네트워크에서 오디오 중단 상황이 발생하지 않도록 더 큰 레이턴시를 구성해야 합니다. 케이블 파손으로 인해 시스템 문제가 발생하는 경우에도 해당 지점에서 네트워크 장애가 발생하므로 이 지점 너머로 신호가 전송되지 않습니다.

### 스타 토폴로지

스타 토폴로지에서는 모든 장치가 중앙 네트워크 스위치에 각각 연결되어 있습니다. 기가비트 이더넷을 지원하는 네트워크 스위치를 사용하면 넓은 대역폭이 필요한 대규모 네트워크를 처리할 수 있습니다. 다양한 기능을 탑재하여 네트워크를 제어하고 모니터링하는 네트워크 스위치를 사용하는 것이 좋습니다(예: 특정 데이터 회로에 대한 클럭 동기화 기능 또는 오디오 트래픽 우선순위를 제공하는 QoS). 이 토폴로지의 경우 일반적으로 리던던시 네트워크를 구성해야 오디오 품질에 미치는 영향 없이 품질이 우수한 통신을 유지하는 환경을 구축할 수 있습니다.

### 리던던시 네트워크

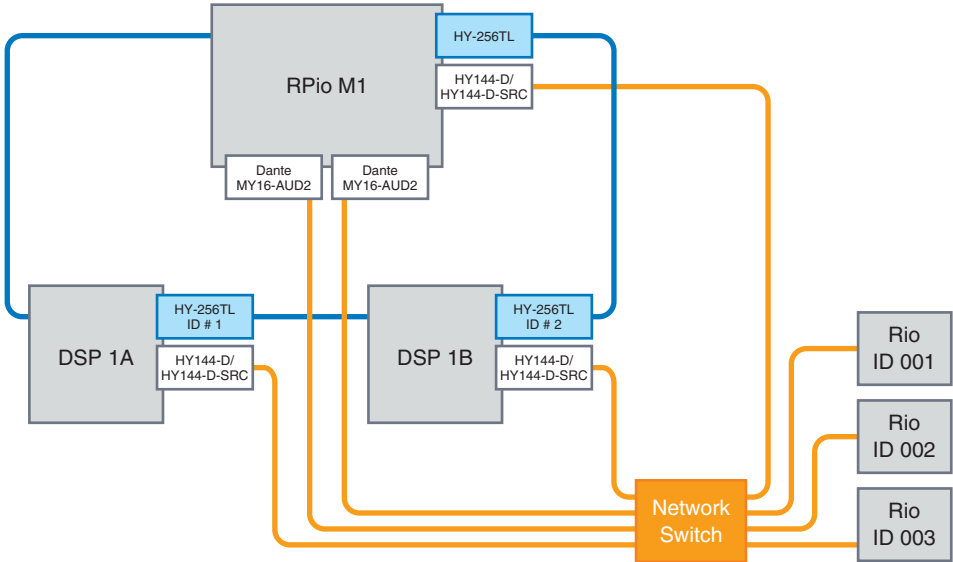
리던던시 네트워크는 1차 회로와 2차 회로로 구성되어 있습니다. 일반적으로 1차 회로는 전송에 사용됩니다. 이 1차 회로에 케이블 파손 등의 문제가 발생하는 경우 2차 회로가 자동으로 전송 기능을 담당합니다. 리던던시 네트워크를 갖춘 스타 토폴로지를 사용하면 데이지 체인 네트워크와는 달리 네트워크 문제를 복구하는 환경을 구축할 수 있습니다.

### 주

- RIVAGE PM10 V1.51 이외의 다른 시스템에서 HY144-D 카드를 사용한 경우에는 HY144-D 펌웨어를 업데이트해야 합니다. 펌웨어 업데이트에 관한 세부 사항은 다음 Yamaha Pro Audio 웹사이트를 참조하십시오.
- <http://www.yamahaproaudio.com/>

## Dante 오디오 네트워크의 DSP 미러링 기능

활성 DSP 엔진의 오류 해결 상황이 발생하는 경우 대기 DSP 엔진이 TWINLANe 네트워크에 대한 모든 I/O 패치 제어 기능을 담당하므로 오디오가 끊기지 않고 지속됩니다. 그러나 Dante 오디오 네트워크에 대한 패치는 자동으로 전환되지 않으므로 설정을 실시해야 전환될 수 있습니다. 먼저 활성 DSP 엔진과 대기 DSP 엔진에 설치된 Dante 카드(HY144-D, HY144-D-SRC)에 입력 패치를 지정합니다. 또한 활성 DSP 엔진과 대기 DSP 엔진에 대한 컨트롤 ID가 고유한지 확인하고 두 DSP 엔진의 Recall 설정과 동일하게 지정합니다. RPIO622/222에 설치된 Dante 카드(HY144-D, HY144-D-SRC 또는 Dante MY16-AUD 카드)에서 출력 패치를 할당합니다. 이 설정들의 경우 오류 해결 상황이 발생해도 오디오 입력 및 출력과 HA 컨트롤은 계속 유지됩니다. 반면 대기 DSP 엔진에 설치된 Dante 카드(HY144-D, HY144-D-SRC)에 대한 Dante 패치를 미리 설정할 수 없으므로 Dante 프리세트를 미리 준비하여 오류 해결 시 이 프리세트로 수동 전환해야 합니다. HA 컨트롤은 DSP 엔진에 삽입한 Dante 카드(HY144-D, HY144-D-SRC)를 통해서만 이용할 수 있습니다.



## RIVAGE PM 시리즈의 워드 클럭

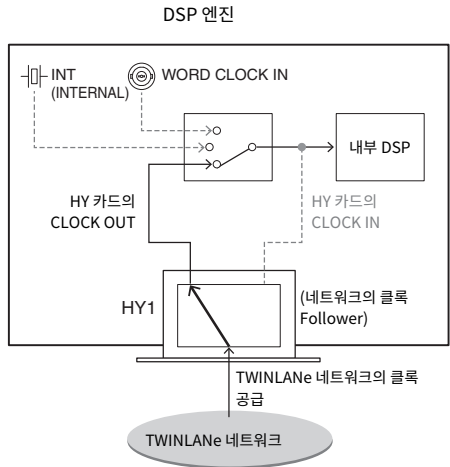
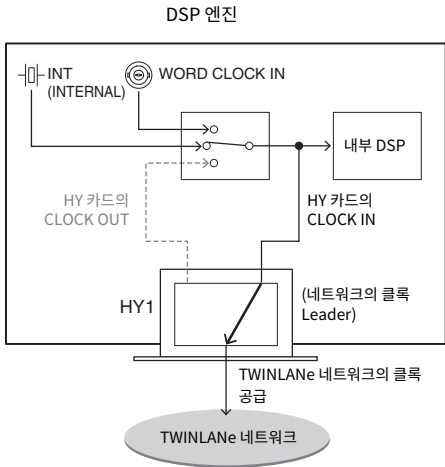
TWINLANE 네트워크에서는 DSP 엔진 1개만 하나의 네트워크용 Leader입니다. 하나의 네트워크에 2개 이상의 DSP 엔진이 있는 경우에는 하나는 Leader이고 다른 하나는 Follower입니다. TWINLANE 네트워크에 존재하는 Leader 클럭의 경우 DSP 엔진의 내부 클럭(44.1kHz, 48kHz, 88.2kHz 또는 96kHz) 또는 Leader DSP 엔진 후면 패널의 WORD CLOCK IN 커넥터에서 입력되는 외부 워드 클럭을 선택할 수 있습니다. Dante 오디오 네트워크를 사용하는 경우에도 HY SLOT을 Leader 클럭으로 선택할 수 있습니다. I/O 랙에서는 항상 TWINLANE 네트워크를 통해 전송되는 워드 클럭만 사용되기 때문에 워드 클럭 소스를 지정할 필요가 없습니다. (V5에서 TWINLANE(메인) 네트워크의 I/O 랙도 Leader 클럭으로 설정할 수 있습니다.)

### INT(INTERNAL) 또는 WORD CLOCK IN을 선택하는 경우

DSP 엔진이 TWINLANE 네트워크의 클럭 Leader가 됩니다.

### HY SLOT 1을 선택하는 경우

DSP 엔진이 TWINLANE 네트워크의 클럭 Follower가 됩니다.

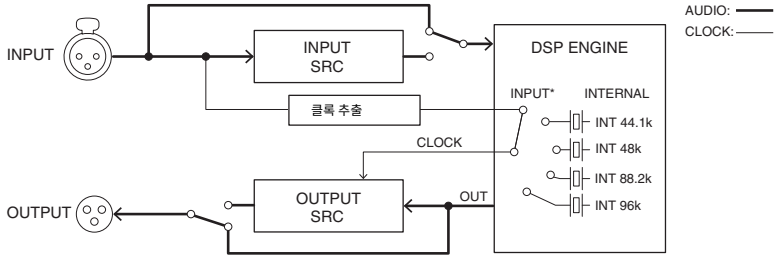


## 샘플링 레이트 컨버터(SRC) 소개

SRC는 RY16-AE와 음질 조절기가 있는 후면 패널에서 AES/EBU 잭의 모든 입력 및 출력 채널(채널 2개당 SRC 1개)에 내장되어 있습니다. 이를 사용하여 RIVAGE PM 시리즈와 동기화되지 않은 디지털 신호를 입출력할 수 있습니다.

### SRC 블록 구성도

#### SRC 블록 구성도



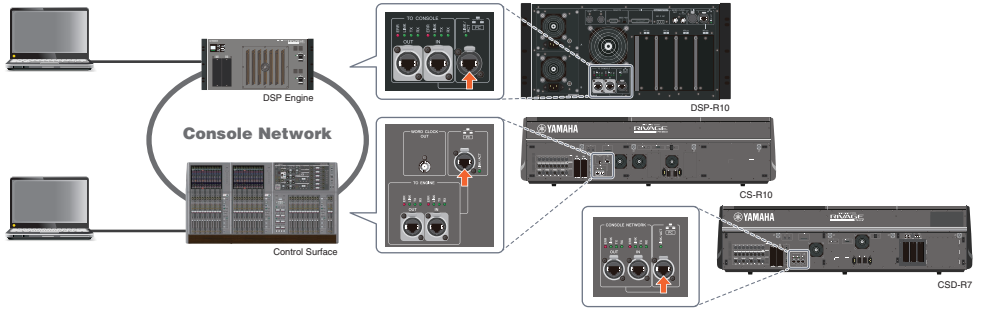
입력 SRC는 RIVAGE PM 시리즈의 시스템 클럭으로 신호를 변환합니다. 출력 SRC는 지정된 내부 클럭 소스로 신호를 변환하거나 동일 채널의 입력과 동일한 클럭으로 변환합니다.

\* 해당 입력 채널만 선택할 수 있습니다(OUT1/2는 IN1/2 선택). 예를 들어, IN7/8은 OUT1/2용으로 사용할 수 없습니다.



## 컴퓨터 연결 소개

PM Editor가 설치된 컴퓨터를 DSP 엔진에 연결할 수 있습니다. 연결하려면 TO CONSOLE IN 커넥터 옆에 위치한 NETWORK 커넥터 [PC]에 컴퓨터를 연결합니다. HY 카드 슬롯 위에 위치한 NETWORK 커넥터에 연결하지 마십시오. 또는 음질 조절기의 NETWORK 커넥터를 사용할 수도 있습니다. 단, 이 경우에는 음질 조절기 전원을 끄면 컴퓨터가 DSP 엔진과 통신하지 못합니다.

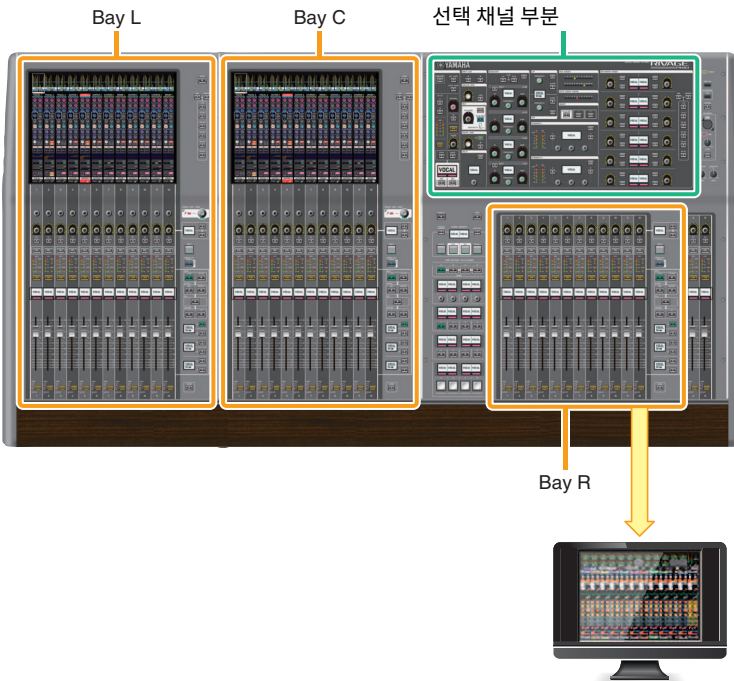


DSP 엔진 또는 음질 조절기에 2대의 컴퓨터를 연결할 경우, 스위칭 허브를 사용하여 연결합니다.

# 베이

## 베이 소개

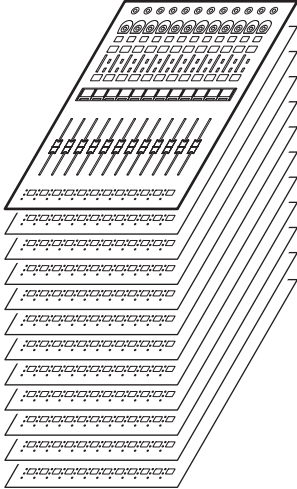
베이는 터치 스크린 부분 및 채널 스트립 부분 맞은편에 위치한 12개의 페이더 그룹으로 구성됩니다. CS-R10 및 CSD-R7은 3개의 베이로 구성되고 CS-R10-S는 2개의 베이로 구성됩니다. 각 베이를 개별적으로 작동할 수 있습니다. 따라서, 다른 베이의 설정에 영향을 미치지 않고 터치 스크린으로 설정을 불러오거나 특정 베이에 배치된 12개의 페이더 레이어를 서로 전환하는 등의 믹싱 작업을 실시할 수 있습니다. 베이 L 및 베이 C와는 달리 베이 R에는 바로 아래 터치 스크린이나 화면 인코더가 장착되어 있지 않습니다. 외부 스크린 모니터를 연결하는 경우 베이 R 전용으로만 사용할 수 있습니다. 이 외부 모니터는 베이 R에서 선택한 특정 레이어나 채널을 표시한다는 점을 제외하고는 베이 L 및 베이 C와 유사한 방식으로 내용을 표시합니다.



# 페이더 및 페이더 레이어

## 레이어 선택

아래 그림과 같이 12개의 페이더가 레이어 형태로 배치되어 있습니다. 페이더 우측의 레이어 선택 키를 사용하면 편집하려는 채널을 불러올 수 있습니다. 레이어 유형은 기본 레이어와 사용자 레이어의 두 가지가 있습니다.



## 기본 레이어

기본 레이어는 고정된 채널 순으로 배치된 믹서 채널을 내장하고 있습니다.

입력 [1-12], [13-24] ... [277-288]: 총 24개의 레이어

믹스 [1-12], [13-24] ... [61-72]: 총 6개의 레이어

매트릭스 [1-12], [13-24] ... [35-36]: 총 3개의 레이어

스테레오 [A/B]: 총 1개의 레이어

CUE [A/B], MONITOR [A/B]: 총 1개의 레이어

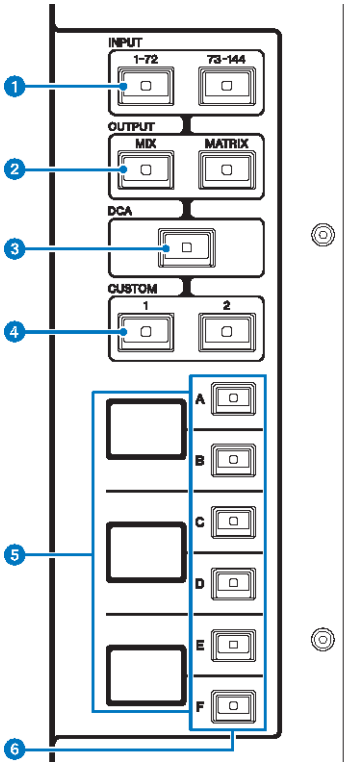
DCA [1-12], [13-24]: 총 2개의 레이어

## 사용자 레이어

사용자 레이어는 채널을 할당할 수 있는 12개의 레이어를 포함하고 있습니다. 각 베이마다 개별적으로 사용자 페이더의 30개 레이어(5개의 बैं크 x 6개의 레이어)를 할당할 수 있습니다.

입력 채널/출력 채널/DCA/사용자 채널의 경우 LAYER 키를 사용하여 레이어를 선택합니다. 현재 선택한 레이어의 레이어 선택 키가 켜지고 레이어 화면에 해당 채널의 축약명이 나타납니다. 예를 들어, LAYER [IN 1-12]를 선택하는 경우 [SEL] 1 키를 사용하여 입력 채널 1을 제어할 수 있으며, LAYER [IN 25-36]을 선택하는 경우 동일한 [SEL]1 키를 사용하여 입력 채널 25를 제어할 수 있습니다.

■ CS-R10, CS-R10-S, CSD-R7



**1 INPUT [1-72]/[73-144] 키**

입력 레이어를 선택합니다.

**주**

INPUT [1-72] 키와 INPUT [73-144] 키를 동시에 눌러 INPUT 145-288 채널 레이어를 선택합니다. 다시 이 두 키를 동시에 눌러 INPUT 1-144 레이어를 선택합니다.

**2 OUTPUT [MIX]/[MATRIX] 키**

출력 레이어를 선택합니다.

**3 [DCA] 키**

DCA 레이어를 선택합니다.

**4 CUSTOM [1]/[2] 키**

사용자 레이어를 선택합니다. 일반적으로, बैंक 2개(총 12개 레이어)의 사용자 페이더를 각 사용자 레이어에 할당할 수 있습니다.

CUSTOM [1]과 CUSTOM [2] 키를 동시에 누르면 이 키 표시등이 깜박이며 INPUT[1-72] 및 [73-144] 키, OUTPUT [MIX] 및 [MATRIX] 키와 [DCA] 키는 기본 레이어 선택에서 사용자 레이어 बैंक 선택으로 해당 기능을 전환합니다. 다시 CUSTOM [1]과 CUSTOM [2] 키를 동시에 눌러 키 표시등을 끕니다. 키 기능이 다시 기본 레이어 선택으로 전환됩니다.

**5 레이어 화면**

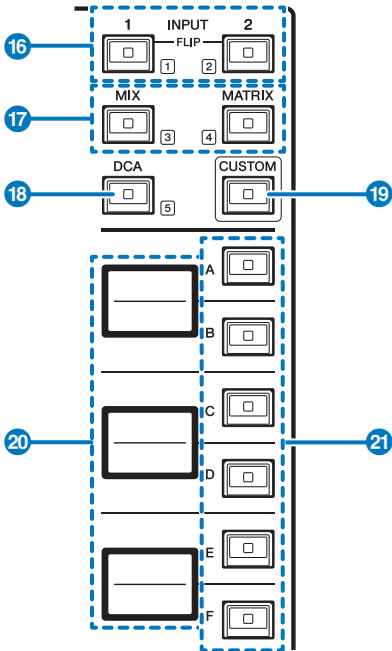
선택된 레이어를 나타냅니다.

**6 레이어 선택 [A]/[B]/[C]/[D]/[E]/[F] 키**

레이어를 선택합니다. 키 조합에 따라 아래 표와 같이 다양한 레이어를 페이더에 불러옵니다. (INPUT [1-72]/[73-144] 키에 관한 주 참조)

키	INPUT [1-72] / INPUT [1-72]+INPUT [73-144]*	INPUT [73-144] / INPUT [1-72]+INPUT [73-144]*	OUTPUT[MIX]	OUTPUT[MATRIX]	[DCA]
[A]	INPUT 1-12 / 145-156*	입력 73-84 / 217-228	MIX 1-12	MATRIX 1-12	DCA 1-12
[B]	INPUT 13-24 / 157-168*	INPUT 85-96 / 229-240*	MIX 13-24	MATRIX 13-24	DCA 13-24
[C]	INPUT 25-36 / 169-180*	INPUT 97-108 / 241-252*	MIX 25-36	MATRIX 25-36	-
[D]	INPUT 37-48 / 181-192*	INPUT 109-120 / 253-264*	MIX 37-48	STEREO	-
[E]	INPUT 49-60 / 193-204*	INPUT 121-132 / 265-276*	MIX 49-60	CUE/MONITOR	-
[F]	INPUT 61-72 / 205-216*	INPUT 133-144 / 277-288*	MIX 61-72	-	-

■ CS-R5



**1 INPUT [1]/[2] 키**

입력 레이어를 선택합니다. INPUT [1] 키를 눌러 INPUT 1-72 레이어를 선택합니다. INPUT [2] 키를 눌러 INPUT 73-144 레이어를 선택합니다.

INPUT [1] 키와 INPUT [2] 키를 동시에 눌러 INPUT 145-288 레이어를 선택합니다. 다시 이 두 키를 동시에 눌러 INPUT 1-144 레이어를 선택합니다. INPUT 145-288 레이어를 선택하는 경우에는 이 키 표시등들이 INPUT 1-144 레이어를 선택할 때와 다른 색상으로 켜집니다.

**2 [MIX]/[MATRIX] 키**

출력 레이어를 선택합니다.

**3 [DCA] 키**

DCA 뱅크를 선택합니다.

**4 [CUSTOM] 키**

사용자 모드를 켜거나 끕니다. INPUT [1], [2], [MIX], [MATRIX] 및 [DCA] 키를 사용하여 사용자 뱅크를 선택합니다. 뱅크 번호(1-5)는 이 키들 근처에 표시되어 있습니다.

**5 레이어 화면**

레이어 선택 키를 통해 선택한 레이어 이름을 표시합니다(18페이지의 21 참조).

**6 레이어 선택 [A]/[B]/[C]/[D]/[E]/[F] 키**

레이어를 선택합니다. 키 조합에 따라 아래 표와 같이 다양한 레이어를 페이더에 불러옵니다. (INPUT [1]/[2] 키에 관한 주 참조)

키	INPUT [1] / INPUT [1]+[2]*	INPUT [1] / INPUT [1]+[2]*	[MIX]	[MATRIX]	[DCA]
[A]	INPUT 1-12 / 145-156*	입력 73-84 / 217-228	MIX 1-12	MATRIX 1-12	DCA 1-12
[B]	INPUT 13-24 / 157-168*	INPUT 85-96 / 229-240*	MIX 13-24	MATRIX 13-24	DCA 13-24
[C]	INPUT 25-36 / 169-180*	INPUT 97-108 / 241-252*	MIX 25-36	MATRIX 25-36	-
[D]	INPUT 37-48 / 181-192*	INPUT 109-120 / 253-264*	MIX 37-48	STEREO	-
[E]	INPUT 49-60 / 193-204*	INPUT 121-132 / 265-276*	MIX 49-60	CUE/MONITOR	-
[F]	INPUT 61-72 / 205-216*	INPUT 133-144 / 277-288*	MIX 61-72	-	-

## 선택 채널 개념

RIVAGE PM 시리즈를 사용하면 제어하거나 믹싱 파라미터를 표시할 특정 채널을 선택할 수 있습니다.

### 선택 채널의 유형

CS-R10 음질 조절기를 사용하면 특정한 “개별” 채널을 선택할 수 있습니다. 이 기능을 통해 하나의 음질 조절기에서 여러 채널을 제어할 수 있습니다.

### 하드웨어를 사용하여 채널 선택

선택 채널 부분(하드웨어)에 대한 특정 채널을 선택할 수 있습니다. 또한 각 베이의 [SEL] 키를 사용할 수도 있습니다.

### 화면에서 채널 선택(최대 3개의 개별 채널까지)

작동 방식에 따라 CS-R10 또는 CSD-R7 베이 L, C 또는 R(외부 화면)의 화면 선택 채널 또는 CS-R10-S 베이 C 또는 R(외부 화면)의 화면 선택 채널과 하드웨어 키를 통해 선택한 채널 간 연결도 맞출 수 있습니다.

### 하드웨어 [SEL] 키



[SEL] 키를 사용하면 선택 채널 부분(하드웨어)에 대한 해당 채널을 선택할 수 있습니다. 그러나 [SEL] 키는 화면 선택 채널과도 연결되므로 DCA 또는 음소거 그룹에 채널을 할당할 수 있습니다.

### 화면에서 채널 선택

선택 채널 부분(하드웨어) 이외에도 각 베이의 터치 스크린은 1개의 특정 채널에 대한 파라미터를 조절할 때에도 유용합니다. 각 터치 스크린에서 선택한 1개의 특정 채널을 “화면 선택 채널”이라고 합니다.

다음 방법 중 하나를 사용하면 화면에서 채널을 선택할 수 있습니다.



1

1 화면 좌측 상단의 선택 채널 표시 한쪽(+/- 버튼)을 누릅니다.

선택 채널 표시의 좌측(-)을 누르면 이전 채널이 선택되며 우측(+ )을 누르면 다음 채널이 선택됩니다.



2

2 화면 하단의 채널 이름 영역을 누릅니다.

화면에서 선택 채널을 전환하려면 반복해서 채널 이름을 누릅니다. 미터 영역에서 페이더 레이어를 전환하는 경우 채널 이름 영역의 표시가 이에 따라 변경됩니다. 이런 방식으로 화면에 표시된 모든 채널을 이용할 수 있습니다.

주

PREFERENCES 창에 지정된 [FADER BANK]>[SEL] LINK 기능을 사용하는 경우 페이더 बैं크 간 전환 시 각 बैं크 안에서 선택 채널(가장 최근에 선택한 채널)로 자동 전환이 가능합니다(Preferences 설정).





### 외부 모니터에 표시된 화면 선택 채널

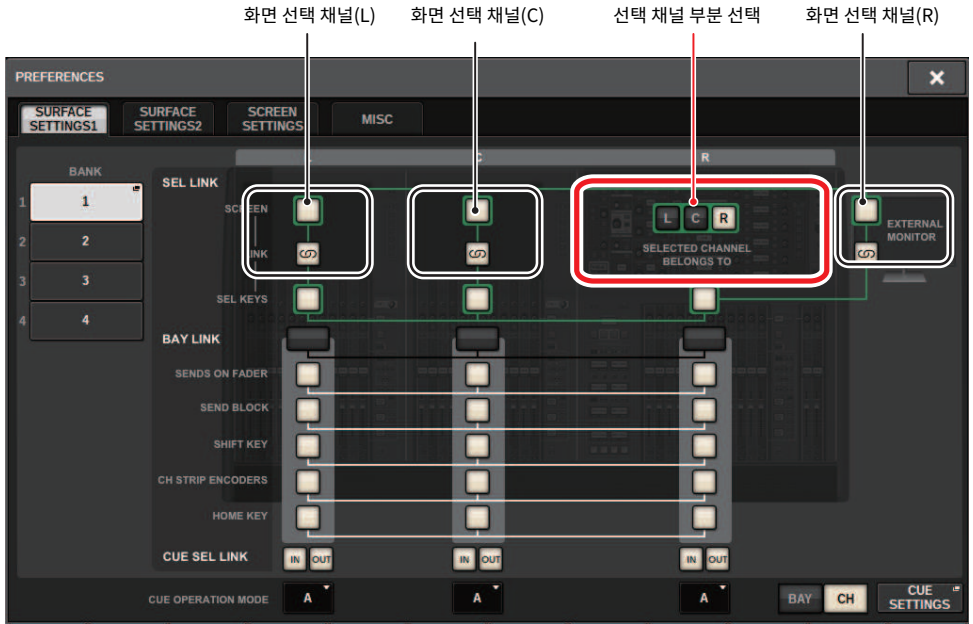
외부 모니터에 표시된 화면 선택 채널은 베이 R의 화면 선택 채널로도 사용됩니다. 이처럼 외부 디스플레이와 USB 마우스를 사용하는 경우 베이 L 및 베이 C에서와 동일한 방식으로 베이 R에서도 채널 파라미터를 작동할 수 있습니다.



### 선택 채널 연결

PREFERENCES 창을 사용하면 화면의 선택 채널/파라미터와 [SEL] 키(하드웨어) 간 연결은 물론 각 베이의 [SEL] 키 간 연결도 설정할 수 있습니다.

## 베이 > 선택 채널 개념



버튼에 관한 자세한 내용은 SURFACE SETTINGS1을 참조하십시오.

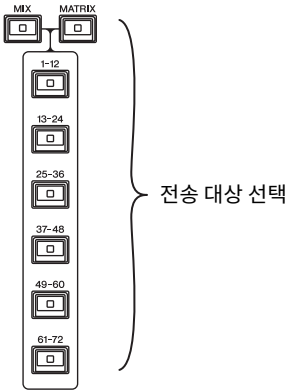
- **SCREEN:** 화면의 베이 간 SEL과 연결
- **LINK:** 화면의 SEL 및 [SEL] 키와 연결
- **SEL KEYS:** 베이 간 [SEL] 키와 연결

## Bay Link

Bay Link 기능을 사용하면 음질 조절기의 여러 베이에서 레이어를 선택하고 연결할 수 있습니다. 일반적으로 12개의 페이더를 갖춘 각 베이는 개별적으로 작동하지만 이 기능을 사용하면 최대 36개의 페이더가 내장된 하나의 베이로 여러 베이를 연결하여 사용할 수 있습니다.

연결 가능한 기능에는 다음이 포함됩니다.

- 페이더 레이어 선택
- SENDS ON FADER 켜기/끄기
- OVERVIEW 화면 작동 시 전송 대상 선택
- SHIFT KEY 켜기/끄기
- 채널 스트립 인코더 선택 전환
- HOME KEY 링크



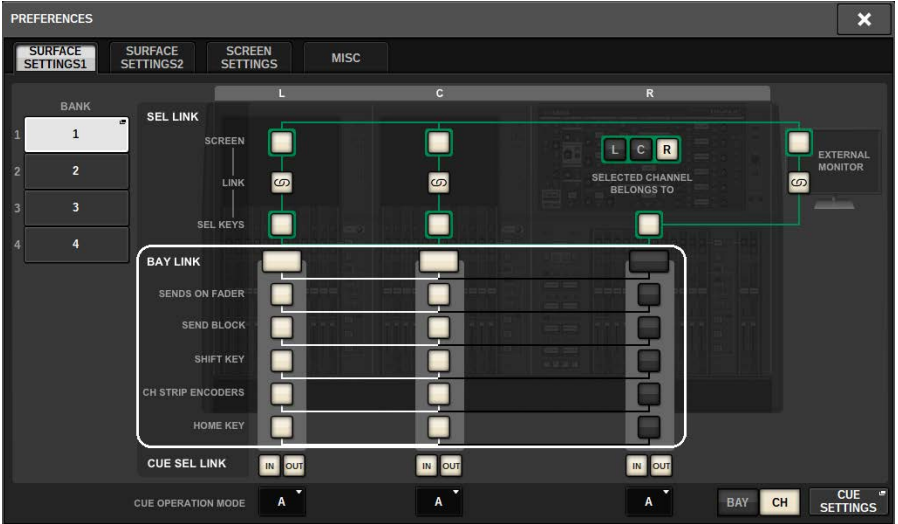
**1** 메뉴 바의 SETUP 버튼을 눌러 SETUP 화면으로 이동합니다.



**2** PREFERENCES 버튼을 눌러 PREFERENCES 팝업 창으로 이동합니다.

이 화면에는 화면 상단에 위치한 탭을 사용해 서로 전환 가능한 여러 페이지가 포함되어 있습니다.

### 3 SURFACE SETTINGS1 탭을 눌러 SURFACE SETTINGS1 페이지로 이동합니다.



버튼에 관한 자세한 내용은 SURFACE SETTINGS1을 참조하십시오.

**BAY LINK** : 페이더의 레이어 설정 또는 연결된 베이의 설정을 선택합니다.

**SENDS ON FADER** : SENDS ON FADER 켜짐/꺼짐 및 전송 대상 버스

**SEND BLOCK** : OVERVIEW 화면을 선택할 때 전송 대상에서 12개의 버스를 선택합니다.

**SHIFT KEY** : [SHIFT] 키를 켜고 끕니다.

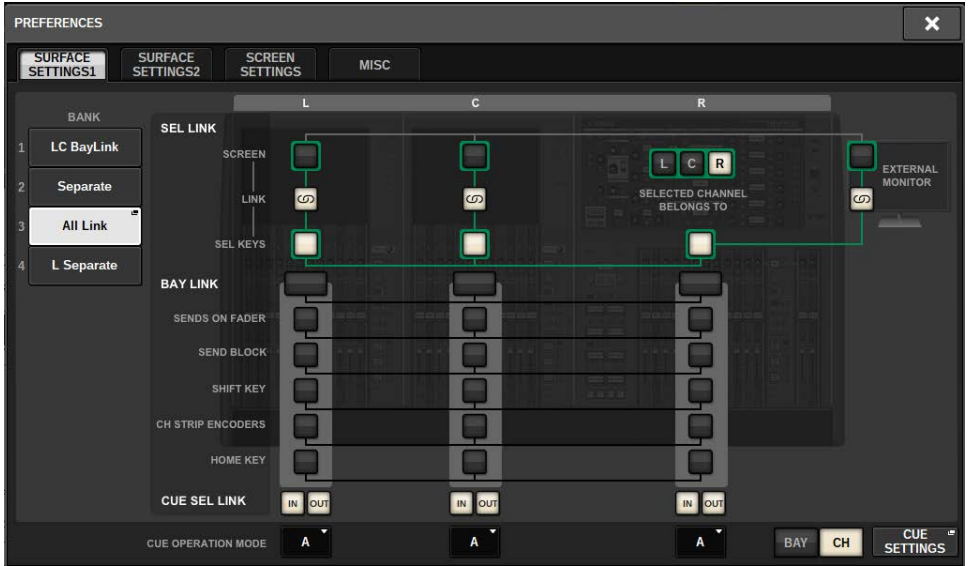
**CH STRIP ENCODERS** : 채널 스트립 인코더 선택을 전환합니다.

**HOME KEY** : [HOME] 키 설정을 저장하고 불러옵니다.

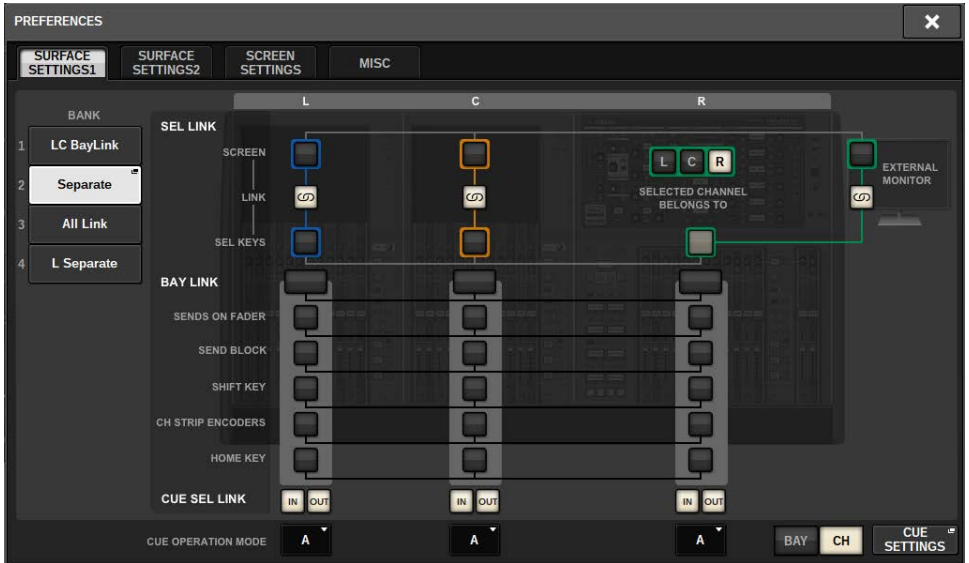
### 4 연결하려는 베이나 기능을 선택합니다.

#### 설정 예

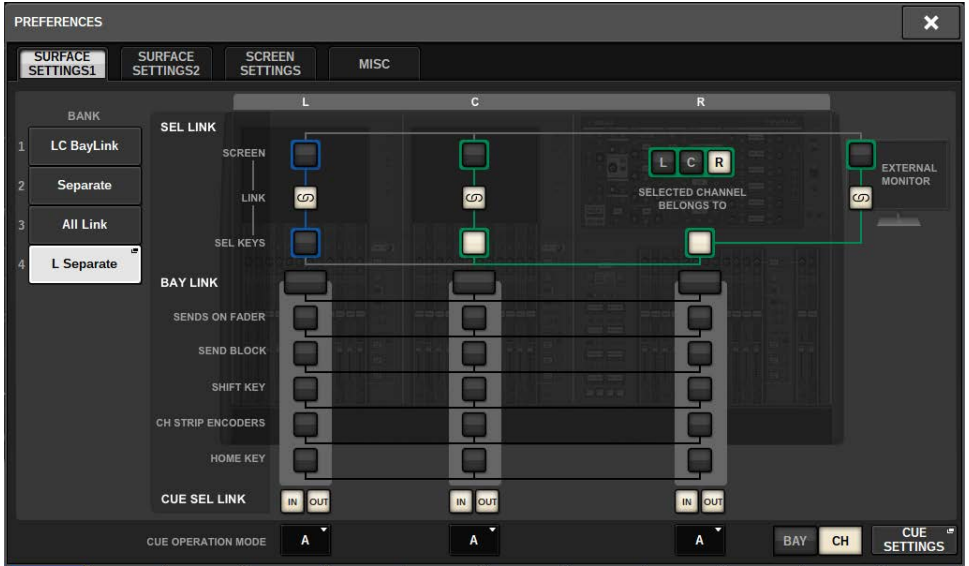
All Link... 이 옵션은 1명의 작업자가 간단하게 사용할 때 적합합니다. 어디에 위치해 있더라도 지정된 채널을 제어할 수 있습니다.



**Separate...** 이 옵션은 또 하나의 간단한 설정입니다. 각 베이마다 다른 채널을 선택할 수 있습니다. 동시에 최대 3개의 채널을 확인하고 제어할 수 있습니다.



**L Separate...** 이 옵션은 조작자가 2명일 때 적합합니다. 예를 들어, 베이 (L)의 작업은 베이 (C&R)의 작업에 전혀 지장을 주지 않습니다.



LC BayLink... 베이 L과 베이 (C)가 서로 연결되어 24개의 페이더로 구성된 하나의 बैं크를 제공합니다.



설정에 관한 자세한 내용은 즐겨찾기 설정의 SURFACE SETTING1 화면을 참조하십시오.

선택한 레이어는 미터 영역에 굵은 흰색 테두리로 표시되며, 연결된 베이의 레이어는 얇은 흰색 테두리로 표시됩니다.



**주**

- Bay Link 설정을 변경하면 각 레이어에 저장된 선택 채널 위치가 지워집니다. 이 위치 데이터가 삭제되면 선택한 채널(레이어 전환 시 이미 선택된 채널)이 페이더 뱅크의 맨 왼쪽 채널로 이동합니다. (단, 이 설정은 FADER BANK SEL LINK가 켜진 경우에만 적용됩니다.)
- DCA 채널 롤아웃 중 Bay Link 모드가 변경되면 DCA 롤아웃 작동이 취소됩니다.
- SET BY SEL 버튼이 켜진 베이의 경우 Bay Link 설정이 변경되면 SET BY SEL이 꺼집니다.



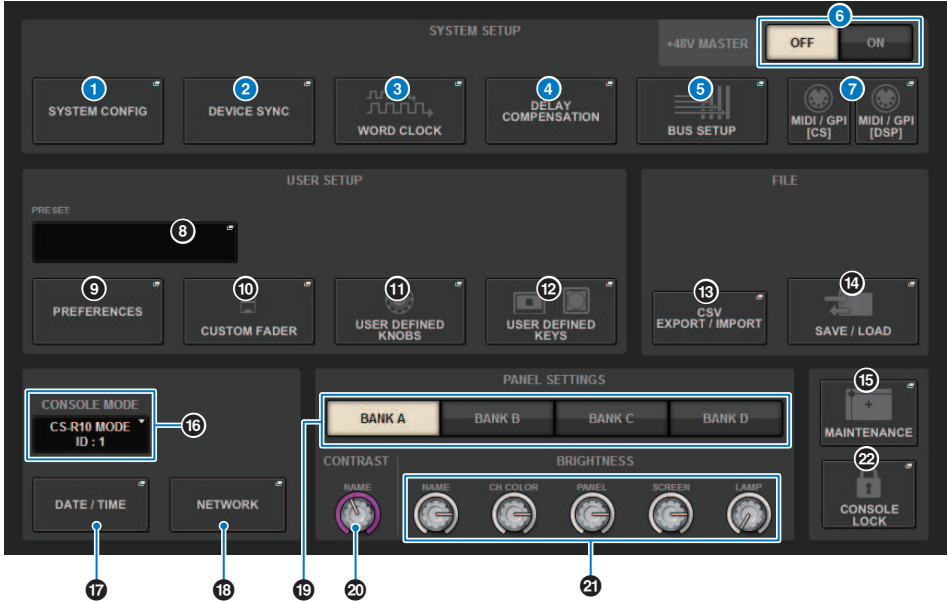
# 시스템 설정

## SETUP 화면 소개

SETUP 화면에서는 전체 RIVAGE PM 시리즈에 적용되는 다양한 파라미터를 설정할 수 있습니다. 메뉴 바의 SETUP 버튼을 눌러 SETUP 화면으로 이동합니다.

## SYSTEM SETUP 필드(SETUP 화면)

이 필드에서는 음질 조절기 전체에 적용되는 여러 다양한 설정을 실시할 수 있습니다.



### 1 SYSTEM CONFIG 팝업 버튼

이 버튼을 누르면 SYSTEM CONFIG 팝업 창으로 이동하여 TWINLANe 네트워크를 구성하고 RIVAGE PM 시리즈를 구성하는 컴포넌트를 설정할 수 있습니다.

### 2 DEVICE SYNC 팝업 버튼

이 버튼을 누르면 DEVICE SYNC 팝업 창으로 이동하여 데이터 동기화의 방향을 설정할 수 있습니다.

### 3 WORD CLOCK 팝업 버튼

이 버튼을 누르면 WORD CLOCK 팝업 창으로 이동하여 워드 클럭을 설정할 수 있습니다.

### 4 DELAY COMPENSATION 팝업 버튼

이 버튼을 누르면 DELAY COMPENSATION 팝업 창으로 이동하여 신호 딜레이를 보정할 수 있는 설정을 실시할 수 있습니다.

### 5 BUS SETUP 팝업 버튼

이 버튼을 누르면 “BUS SETUP 페이지” (p.315)으로 이동하여 버스 작동, 모노/스테레오 또는 전송 지점을 전환하고, 믹스 마이너스 및 서라운드 설정을 지정할 수 있습니다.

### 6 +48V MASTER 버튼

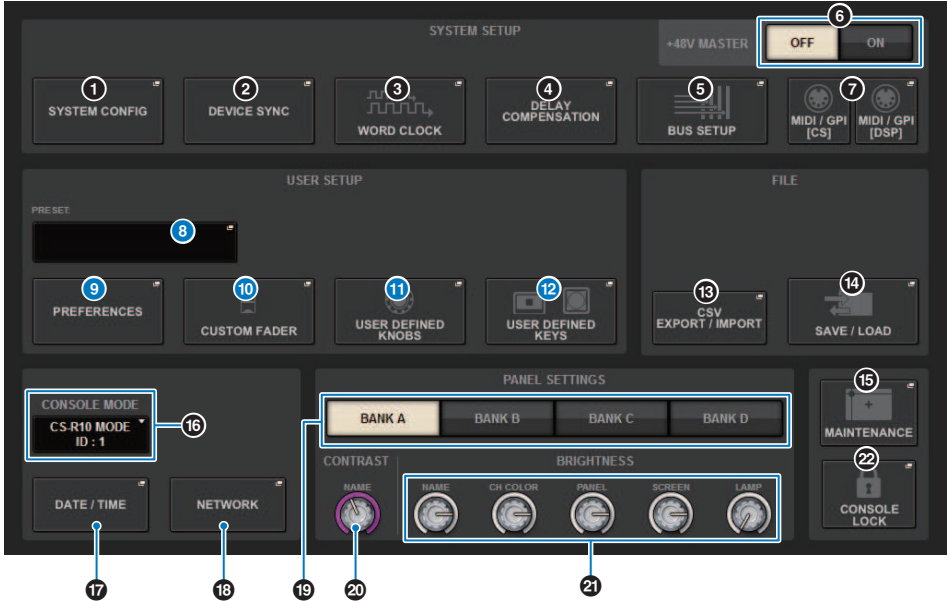
콘솔의 마스터 +48V 마스터 팬텀 전원을 켜거나 끕니다. 이 버튼이 꺼져 있으면 OMNI 잭 입력 채널 또는 TALKBACK IN의 +48V 버튼이 켜져 있어도 팬텀 전원이 공급되지 않습니다.

### 7 MIDI/GPI [CS] 팝업 버튼, MIDI/GPI [DSP] 팝업 버튼

이 버튼을 누르면 MIDI/GPI 팝업 창(373페이지 참조)으로 이동하여 MIDI 및 GPI 설정을 실시할 수 있습니다.

## USER SETUP 필드(SETUP 화면)

이 필드에서는 다양한 사용자 관련 설정을 실시할 수 있습니다.



### 8 USER SETUP LIBRARY 팝업 버튼

이 버튼을 누르면 USER SETUP LIBRARY 팝업 창으로 이동하여 PREFERENCES 또는 USER DEFINED 키 및 노브에 대한 여러 다양한 설정을 저장할 수 있습니다.

**주**

사용자 페이더 설정은 이 창에 저장되지 않습니다.

### 9 PREFERENCES 팝업 버튼

이 버튼을 누르면 PREFERENCES 창으로 이동하여 다양한 환경 설정을 실시할 수 있습니다.

### 10 CUSTOM FADER 팝업 버튼

이 버튼을 누르면 CUSTOM FADER 팝업 창(358페이지 참조)으로 이동합니다. 이 창에서는 마음대로 여러 다양한 채널을 조합할 수 있는 사용자 페이더 설정을 실시할 수 있습니다.

### 11 USER DEFINED KNOBS 팝업 버튼

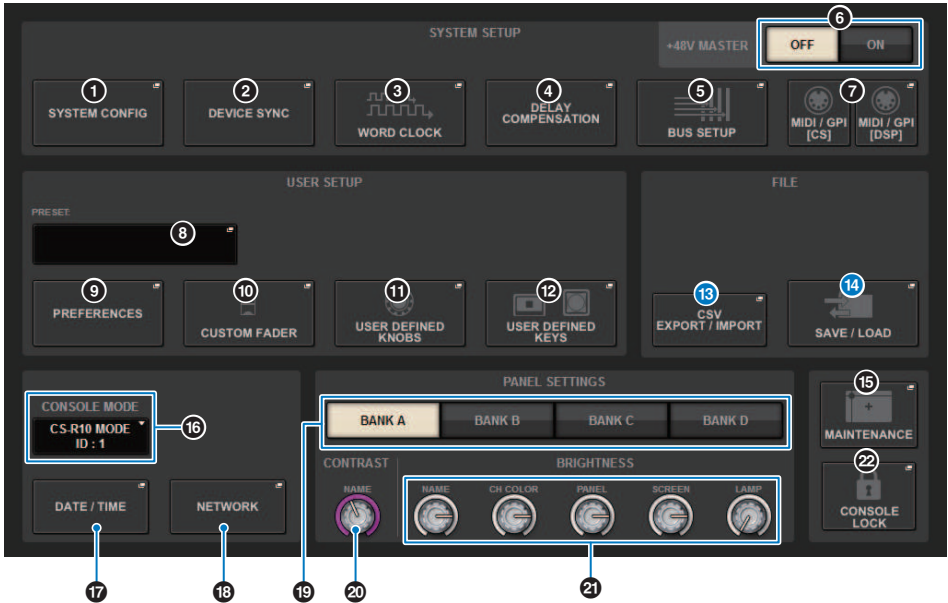
이 버튼을 누르면 USER DEFINED KNOBS 팝업 창(360페이지 참조)으로 이동하여 USER DEFINED 노브 관련 파라미터를 설정하고 채널 스트립 인코더에 기능을 할당할 수 있습니다.

### 12 USER DEFINED KEYS 팝업 버튼

이 버튼을 누르면 USER DEFINED KEYS 팝업 창(366페이지 참조)으로 이동하여 USER DEFINED 키에 대한 설정을 실시할 수 있습니다.

## FILE 필드(SETUP 화면)

이 필드에서는 여러 다양한 데이터를 저장하고 불러올 수 있습니다.



### 13 CSV EXPORT/IMPORT 팝업 버튼

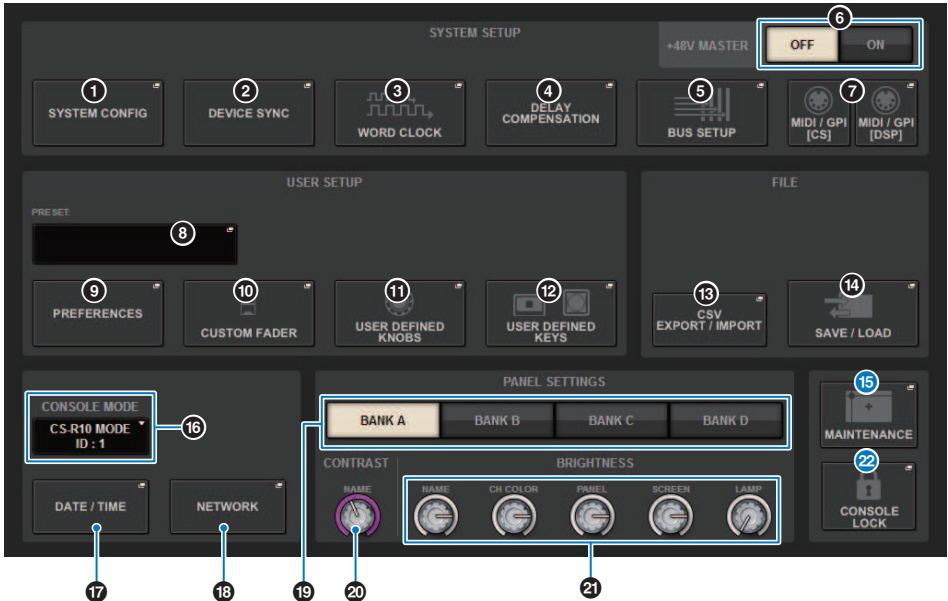
이 버튼을 누르면 CSV FILE EXPORT/IMPORT 팝업 창으로 이동하여 RIVAGE PM 시리즈의 데이터를 스프레드시트 응용프로그램에서 오프라인으로 편집할 수 있는 CSV 파일로 내보내거나 가져올 수 있습니다.

### 14 SAVE/LOAD 팝업 버튼

이 버튼을 누르면 SAVE/LOAD 팝업 창으로 이동하여 RIVAGE PM 시리즈에 구성된 여러 다양한 시스템 데이터 세트를 저장하거나 불러올 수 있습니다.

## MAINTENANCE 필드(SETUP 화면)

이 필드에서는 전체 음질 조절기에 대한 유지보수 작업을 실시할 수 있습니다.



### 15 MAINTENANCE 팝업 버튼

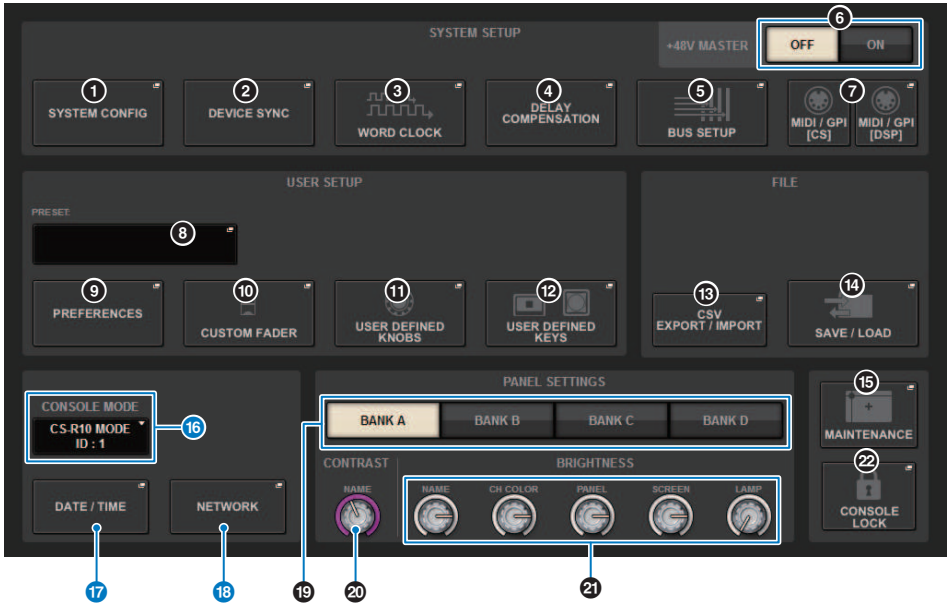
이 버튼을 누르면 MAINTENANCE 팝업 창(388페이지 참조)으로 이동하여 RIVAGE PM 시리즈를 초기화하거나 보정할 수 있습니다.

### 22 CONSOLE LOCK 버튼

콘솔 잠금 기능을 실행합니다. 콘솔 암호가 설정된 경우 이 버튼을 누르면 PASSWORD 팝업 창(399페이지 참조)이 열립니다. 정확한 암호를 입력하여 콘솔 잠금을 실행하십시오. 콘솔 암호가 설정되지 않은 경우 이 버튼을 누르면 콘솔 잠금 기능이 바로 실행됩니다.

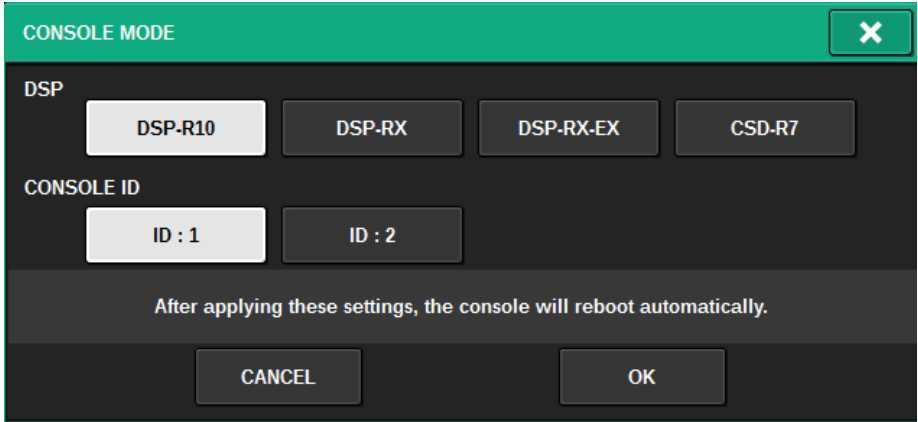
## CONSOLE STATUS 필드(SETUP 화면)

이 필드는 음질 조절기에 대한 여러 다양한 정보를 표시합니다.



16 **CONSOLE MODE 버튼**

버튼을 누르면 CONSOLE MODE 팝업 창이 나타나 DSP 엔진 및 CONSOLE ID를 선택할 수 있게 됩니다. 설정을 편집하면 확인 대화 상자가 나타납니다. OK 버튼을 누르면 음질 조절기가 다시 시작됩니다.



듀얼 콘솔 모드에서 시스템을 사용할 때에는 별도의 CONSOLE ID를 지정합니다. 다음 기능들은 마스터 콘솔(ID1)에서만 사용 가능하나, 다른 기능들은 둘 다 공통으로 사용할 수 있습니다.

- 미터 영역에서 미터 표시를 눌러 패널로 페이더 레이어 불러오기
- 이벤트 목록 편집 및 이벤트 불러오기

CSD-R7에 음질 조절기를 추가로 연결할 경우, 연결하는 음질 조절기에 대해 CONSOLE ID를 2로 설정합니다.

CSD-R7에서는 CSD-R7 MODE ID가 1로 고정되어 있습니다. TWINLANe 네트워크에 여러 CSD-R7 기기 또는 DSP 엔진을 연결하는 경우 INTERNAL DSP ID를 1~4로 설정합니다.

17 **DATE/TIME 팝업 버튼**

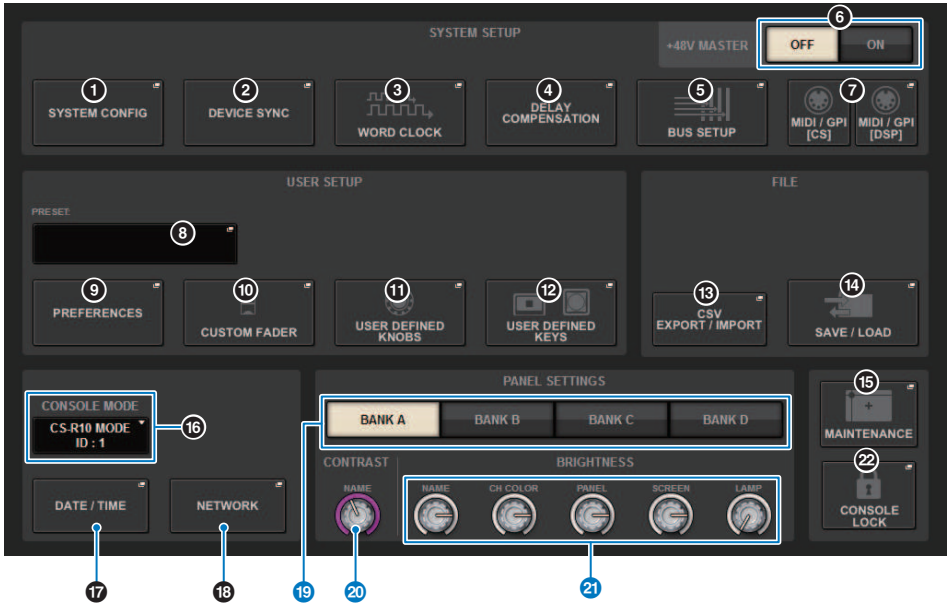
이 버튼을 누르면 DATE/TIME 팝업 창(396페이지 참조)으로 이동하여 날짜 및 시간을 설정할 수 있습니다.

18 **NETWORK 팝업 버튼**

이 버튼을 누르면 NETWORK 팝업 창으로 이동하여 StageMix에 대한 IP 주소 설정 등을 수행할 수 있습니다.

## PANEL SETTINGS 필드(SETUP 화면)

이 필드에서는 LED 밝기 및 대비를 설정할 수 있습니다(398페이지의 “터치 스크린, LED, 채널 이름 화면 및 램프 지정” 참조).



### 19 BANK A-D 버튼

밝기 및 대비 설정을 저장하려는 बैं크를 선택합니다. बैं크 A-D에 4가지 다른 설정을 저장하고 원하는 경우 서로 전환할 수 있습니다.

### 20 CONTRAST NAME 노브

채널 이름 화면의 대비를 조정합니다.

### 21 BRIGHTNESS NAME 노브

채널 이름 화면의 밝기를 조정합니다.

#### BRIGHTNESS CH COLOR 노브

채널 색상의 밝기 밸런스를 조정합니다.

#### BRIGHTNESS PANEL 노브

패널 LED의 밝기를 조정합니다.

#### BRIGHTNESS SCREEN 노브

화면의 밝기를 조절합니다.

#### BRIGHTNESS LAMP 노브

LAMP 커넥터에 연결된 램프의 밝기를 조정합니다.



## SYSTEM CONFIG

SYSTEM CONFIG에서는 RIVAGE PM 시리즈를 구성하는 컴포넌트의 유형 및 수와 TWINLANe 네트워크에 지정된 오디오 채널을 지정할 수 있습니다. 필요에 따라 각 컴포넌트의 내부 파라미터도 설정할 수 있습니다. 이뿐만 아니라 전체 시스템의 전반적인 작동 상태를 확인 및 설정할 수도 있습니다. 실제 장치가 아직 연결되지 않은 위치에서 설정을 하는 경우 SYSTEM CONFIG를 사용하면 오프라인 상태에서 설정을 실시할 수 있습니다. 일단 연결되면 컴포넌트가 자동으로 인식되므로 해당 실제 장치의 파라미터를 조절할 수 있습니다.

## SYSTEM CONFIG 온라인 설정

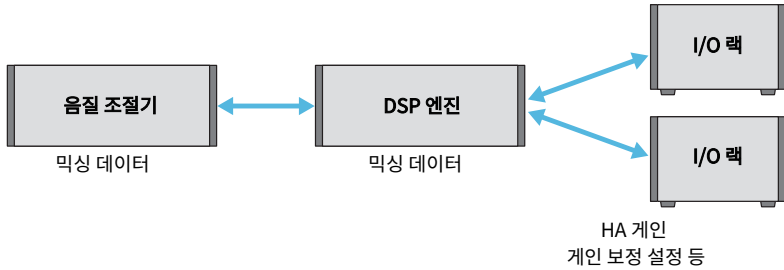
온라인 설정 실시 절차는 아래 설명되어 있습니다.

- 1** “컴포넌트 간 설정 데이터 동기화” (p.235)
- 2** 컴포넌트 선택 및 설정
- 3** TWINLANe 네트워크에 채널 할당
- 4** “각 컴포넌트의 내부 파라미터 편집” (p.253)
- 5** “Dante 오디오 네트워크 설정” (p.288)

# 컴포넌트 간 설정 데이터 동기화

## 동기화 필요성 소개

### 동기화 필요성 소개



음질 조절기 및 DSP 엔진 각각이 믹싱 데이터를 유지하고 네트워크를 통해 이 데이터를 동기화합니다. 즉, 네트워크를 연결할 때 음질 조절기의 데이터나 DSP 엔진의 데이터를 기준으로 동기화 실시 여부를 지정해야 합니다. I/O 랙 또는 음질 조절기의 I/O(CS I/O)는 HA 게인 또는 게인 보정과 같은 파라미터를 저장하기 때문에 동기화 기준으로 사용된 데이터와 연관된 기기도 지정해야 합니다. (CSD-R7은 콘솔과 DSP를 통합하므로, 동기화는 I/O 랙 및 CS I/O에서 이루어집니다.)

**1 시스템 연결을 완료하면 출력 장치(예: 앰프) 이외의 다른 각 장치의 전원을 켭니다.**

새로운 장치(음질 조절기, DSP 엔진, I/O 랙, CS I/O)가 연결되었다고 음질 조절기가 감지하면 데이터 동기화가 필요한지 판단합니다. 데이터 동기화가 필요한 경우 DEVICE SYNC 팝업 창이 나타납니다.

**2 팝업 창이 나타나면 데이터 동기화의 방향을 지정합니다.**

**3 SYNC 버튼을 눌러 데이터를 동기화할 때 확인 화면이 나타납니다. OK 버튼을 눌러 실행합니다.**

### 주

- 이전 동기화 이후 각 컴포넌트의 내부 데이터가 변경되지 않은 경우 동기화가 자동으로 실시되므로 “DEVICE SYNC 화면” (p.236)이 나타나지 않습니다.
- 동기화를 수행하기 전에 반드시 CONSOLE MODE 및 CONSOLE ID를 지정해야 합니다.

## DEVICE SYNC 화면



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

**1 동기화 방향 버튼**

이 버튼들 중 하나를 누르면 전체적으로 데이터 동기화 방향을 지정할 수 있습니다.

**2 CLEAR ALL 버튼**

이 버튼을 누르면 데이터 동기화의 방향을 삭제할 수 있습니다.

## 컴포넌트 선택 및 설정

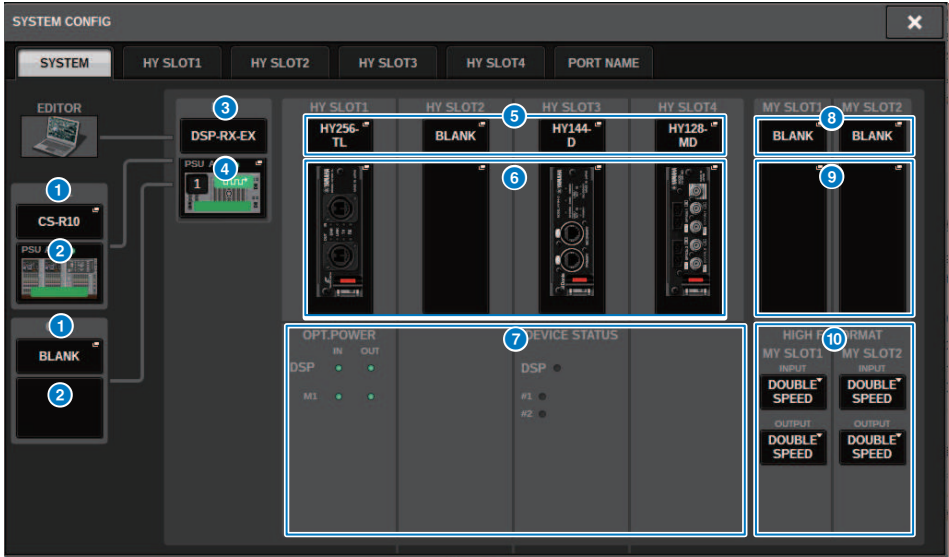
아래 단계에 따라 DSP 엔진을 선택하고 HY 슬롯 및 Y 슬롯을 설정하여 RIVAGE PM 시리즈에 대한 컴포넌트를 설정합니다.

- 1** 메뉴 바의 **SETUP** 버튼을 눌러 **SETUP** 화면으로 이동합니다.
- 2** **SYSTEM CONFIG** 버튼을 누릅니다.  
SYSTEM 팝업 창이 나타납니다.
- 3** 연결에 올바른 DSP 엔진이 선택되었는지 확인합니다. (DSP-R10, CSD-R7, DSP-RX, DSP-RX-EX)
- 4** HY 카드를 설치합니다. (HY 슬롯 1-4, CSD-R7의 경우 HY 슬롯 1-3)  
TWINLANe 인터페이스 카드(HY256-TL, HY256-TL-SMF)만 HY 슬롯 1 또는 2에 설치할 수 있습니다. (CSD-R7의 경우 HY 슬롯 1만 가능)
- 5** 필요한 경우 MY 카드를 설치합니다.
- 6** × 버튼을 눌러 **SYSTEM** 팝업 창을 닫습니다.

### 주

SYSTEM 팝업 창으로 이동하려면 패널의 [SYSTEM] 키를 누릅니다.

# SYSTEM 탭



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

**1 CONSOLE SELECT 팝업 버튼**

이 버튼을 누르면 CONSOLE SELECT 팝업 창이 열려 설치할 음질 조절기를 선택할 수 있습니다.

**2 CS1 팝업 버튼, CS2 팝업 버튼**

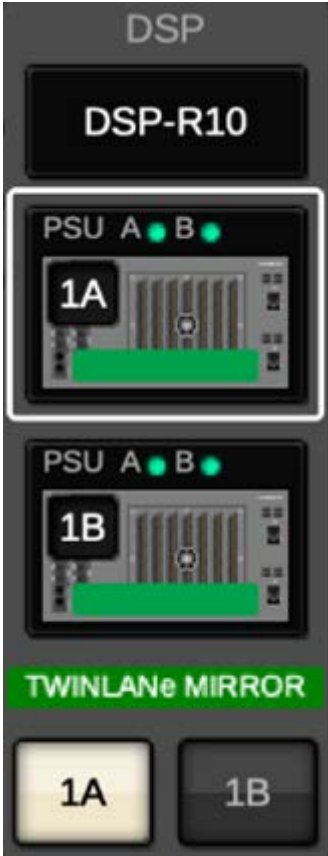
이 버튼을 누르면 SYSTEM CONFIG [CS1] 또는 SYSTEM CONFIG [CS2] 팝업 창으로 이동하여 음질 조절기의 입력/출력 및 MY 슬롯 설정을 실시할 수 있습니다.

**3 DSP 엔진 표시등**

이 버튼은 연결된 DSP 엔진의 상태를 표시합니다.

4 DSP 팝업 버튼

연결된 DSP 엔진의 상태를 표시합니다.



DSP 미러링 구성의 경우, DSP 엔진을 활성화/대기로 전환하는 버튼 및 두 기기의 DSP 팝업 버튼이 표시됩니다. 이 경우, DSP 팝업 버튼을 통해 열린 SYSTEM CONFIG [DSP] 팝업 창은 활성화/대기 버튼을 사용하여 활성 기기로 선택한 DSP 엔진에만 유효합니다. DSP 미러링 조건이 일치하지 않으면 DETAIL 버튼이 표시됩니다. DETAIL 버튼을 누르면 일치하지 않는 항목이 빨간색으로 표시됩니다.

The image shows a 'DETAIL' popup window with a table of system configuration parameters. The table has two columns: 'TYPE' and 'RD'. The parameters are listed in the table below.

TYPE	RD
FW VERSION	NO
MYSL01	OK
HYSL01	OK
UNIT MODE	OK
MIRROR MODE	OK
M1	...
M2	...
M3	...
M4	...
M5	...
M6	...
M7	...
M8	...
S1	...
S2	...
...	...

**5 HY CARD SELECT 팝업 버튼**

버튼을 누르면 HY CARD SELECT 팝업 창이 열려 설치할 HY 카드를 선택할 수 있습니다.

**6 HY SLOT 팝업 버튼**

설치된 카드의 버튼을 누르면 해당 HY SLOT 팝업 창이 표시됩니다.

아무 것도 나타나지 않은 상태에서 버튼을 누르면 HY CARD SELECT 팝업 창이 열려 설치할 HY 카드를 선택할 수 있습니다.

**7 HY SLOT의 상태**

HY 슬롯의 카드에 연결된 네트워크 및 장치의 상태를 표시합니다.

- TWINLANe 네트워크 카드: 이 부분은 통신용 광 수신기의 전원 상태를 표시합니다.
- Dante 네트워크 카드: 이 부분은 Dante 네트워크의 통신 상태를 표시합니다.  
Dante 통신 관련 문제가 존재하는 경우 녹색으로 상태가 표시됩니다. 문제가 있는 경우 Dante 메시지를 확인하십시오.

**8 MY CARD SELECT 팝업 버튼**

버튼을 누르면 MY CARD SELECT 팝업 창이 열려 설치할 Mini-YGDAI 카드를 선택할 수 있습니다.

**9 MY SLOT (1-2) 팝업 버튼**

설치된 카드의 버튼을 누르면 창이 열려 카드의 내부 파라미터를 설정할 수 있습니다.

아무 것도 나타나지 않은 상태에서 버튼을 누르면 MY CARD SELECT 팝업 창이 열려 설치할 Mini-YGDAI 카드를 선택할 수 있습니다.

**10 HIGH Fs FORMAT 선택 버튼**

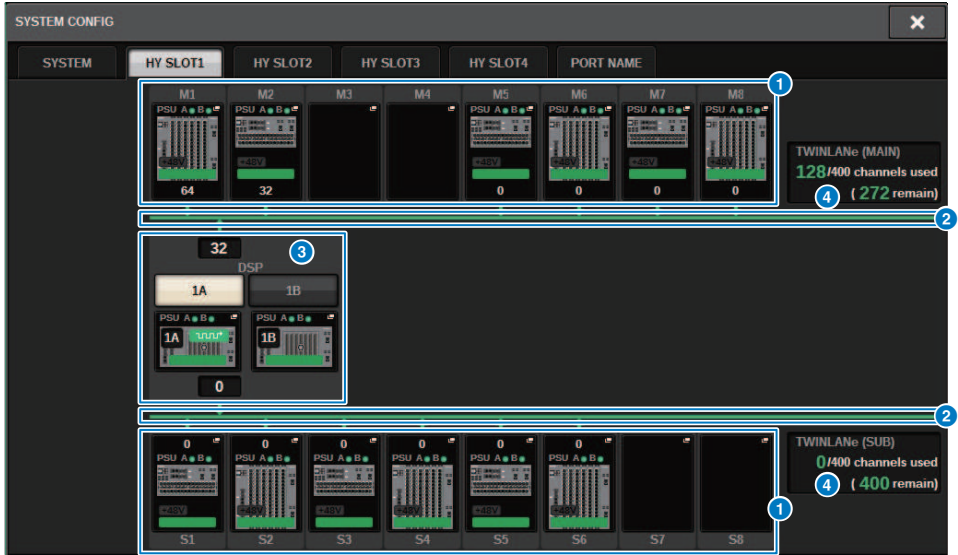
Mini-YGDAI 카드가 고속 샘플링(88.2kHz, 96kHz)을 사용할 때 이 버튼들로 IN과 OUT 각각에 대한 작동 모드를 DOUBLE SPEED, DOUBLE CHANNEL 또는 SINGLE로 선택할 수 있습니다.

**주**

MY 카드가 지원하지 않는 모드를 지정하려는 경우 이 설정은 무시됩니다.



# HY SLOT 탭



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

## 1 I/O 랙 선택 팝업 버튼(M1-M8, S1-S8)

이 버튼들은 시스템에 연결된 I/O 랙을 표시합니다. 이 버튼들 중 하나를 누르면 팝업 창이 나타나 I/O 랙을 선택할 수 있게 됩니다(CSD-R7의 경우 M1-M8만 가능). 버튼 상단의 행은 장치의 아이콘과 POWER A 및 B의 전원 공급 상태(녹색: 전원 켜짐, 빨간색: 표시합니다. 장치 아이콘은 +48V MASTER의 상태(빨간색: 켜짐, 회색: 꺼짐)는 물론 장치 상태(녹색: 정상, 노란색: 이상, 빨간색: 심각한 오류)도 표시합니다. TWINLANE 네트워크에 사용되는 출력 채널의 수는 버튼 아래에 표시되어 있습니다.

## 2 TWINLANE 네트워크

TWINLANE 네트워크(MAIN/SUB)의 상태를 나타냅니다(CSD-R7의 경우 MAIN만 가능).

파란색: 연결되어 있으나 설정 데이터가 동기화되지 않음

녹색: 연결되어 있으며 설정 데이터가 동기화됨

노란색: TWINLANE 네트워크가 링 모양으로 연결되지 않음(링 모양의 연결부 중 한 곳에서 케이블이 분리됨).

TWINLANE 네트워크에 입력/출력 레벨이 감소되는 장치가 존재하는 경우 발생할 수 있음

빨간색: TWINLANE 케이블의 연결오류가 감지됨

IN-IN 형태로 연결된 경우

OUT-OUT 형태로 연결된 경우

DSP 엔진 자체의 IN-OUT이 직접 연결된 경우

3 DSP 팝업 버튼

이 버튼을 누르면 SYSTEM CONFIG [DSP] 팝업 창으로 이동하여 TWINLANe 네트워크에 DSP 엔진의 MIX 채널, MATRIX 채널 및 직접 출력을 할당하고 HY 슬롯 및 MY 슬롯에 대한 설정을 실시할 수 있습니다. DSP 엔진이 특정 TWINLANe 네트워크(메인, 서버 또는 콘솔)의 워드 클록 Leader가 되는 경우, 표시등이 이 버튼 위에 표시됩니다.




DSP 미러링 구성의 경우, DSP 엔진을 활성화/대기로 전환하는 버튼 및 두 기기의 DSP 팝업 버튼이 표시됩니다. 이 경우, DSP 팝업 버튼으로 열린 SYSTEM CONFIG [DSP] 팝업 창은 활성화/대기 버튼을 사용하여 활성화 기기로 선택한 DSP 엔진에만 유효합니다.


4 TWINLANe 채널 표시

TWINLANe 네트워크가 현재 사용하는 총 채널 수와 잔여 채널 수를 표시합니다. TWINLANe 네트워크에서는 최대 400개의 채널을 할당할 수 있습니다. 400개가 넘는 채널은 할당할 수 없습니다.

상단 열에 표시된 “x/사용된 400개 채널”의 총 수는 표시된 DSP 엔진과 이 DSP 엔진에 연결되어 있는 I/O 랙에 할당된 채널 수를 표시합니다. 잔여 채널 수는 하단 열의 “(x 잔여)” 영역에 표시되는데, 이는 TL 네트워크에서 할당될 잔여 채널 수를 의미합니다. 이 채널 수에는 다른 DSP 엔진에서 할당된 채널이 포함되어 있기 때문에 온라인 상태일 때에만 표시됩니다.

TWINLANe (메인)/(서버)/콘솔 네트워크의 워드 클록 Leader인 DSP 엔진 또는 I/O 랙의 경우, 표시등이 이 버튼에 나타납니다.

 TWINLANe (메인) 네트워크의 워드 클록 Leader

 콘솔 네트워크의 워드 클록 Leader

## TWINLANe 네트워크에 (I/O 랙이 사용할) 채널 할당

다음 절차는 I/O 랙이 사용하는 채널을 TWINLANe 네트워크에 할당하는 방법을 설명합니다.

RY16-ML-SILK, RY16-AE 또는 MY 카드를 통해 입력된 신호만 채널에 할당되어야 하므로 TWINLANe 네트워크에서 출력되는 신호를 지정할 필요가 없습니다.

TWINLANe 네트워크상에서 할당할 수 있는 채널 수는 최대 400개입니다. A TWINLANe 네트워크 카드에는 256-인/256-아웃이 내장되어 있습니다.

### I/O 랙의 경우

#### 주

시스템의 워드 클록 Leader인 DSP 엔진에 한해 I/O 랙의 대역폭을 TWINLANe 네트워크에 할당할 수 있습니다.

**1** 메뉴 바의 **SETUP** 버튼을 눌러 **SETUP** 화면으로 이동합니다.

**2** **SYSTEM CONFIG** 버튼을 누릅니다.

“SYSTEM 탭” (p.238)이 표시됩니다.




**3** TWINLANe 네트워크 카드(HY256-TL/HY256TL-SMF)가 삽입된 **HY SLOT1** 또는 **HY SLOT2**의 탭을 누릅니다. (CSD-R7에는 **HY-SLOT1**만 내장되어 있습니다.)

HY 슬롯 팝업 창이 나타납니다. 메인 네트워크(M1-M8)와 서브 네트워크(S1-S8)는 HY SLOT1 과 HY SLOT2(CSD-R7 제외)에 각각 삽입된 TWINLANe 네트워크 카드로 구성되어 있습니다.

**4** **I/O 랙 선택 팝업** 버튼을 누릅니다.

I/O 랙 설정 팝업 창이 나타납니다.

**5** 설정을 실시하려는 슬롯의 TWINLANe 할당 버튼을 누르고 TWINLANe 네트워크에 채널을 할당합니다.

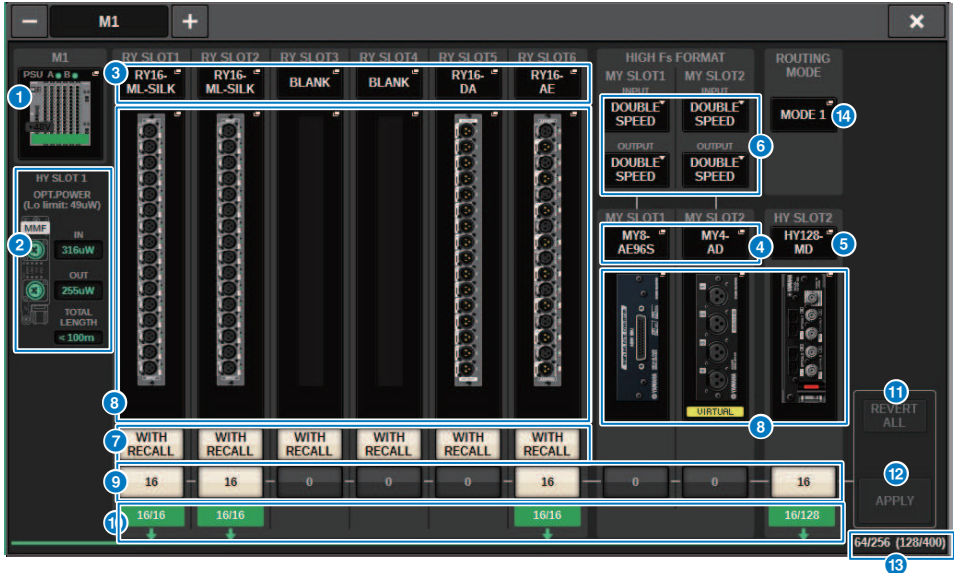
할당된 선택 채널의 수가 버튼에 표시됩니다. HY 슬롯의 경우 16채널 기기에서 설정을 실시할 수 있는 창이 나타납니다. 이미 할당된 TWINLANe 할당 버튼을 누르면  할당이 취소된다는 의미의 “x” 표시( )가 나타납니다. 할당되지 않은 TWINLANe 할당 버튼( )을 누르면  할당을 의미하는  체크표시( )가 나타납니다.

**6** **APPLY** 버튼을 눌러 TWINLANe 네트워크에 채널 설정을 적용합니다.

**7** 할당을 완료하면 **x** 버튼을 눌러 I/O 랙 설정 팝업 창을 닫습니다.

채널이 할당된 경우 APPLY 버튼을 누르지 않고 x 버튼을 누르면 다음과 같은 확인 화면이 나타납니다. OK를 누르면 할당을 적용하지 않고 HY 슬롯 팝업 창으로 돌아갑니다. CANCEL을 누르면 I/O 랙 설정 팝업 창으로 돌아갑니다.

## I/O 랙 설정 팝업 창



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

### 1 I/O 랙 선택 팝업 버튼

이 버튼들은 시스템에 연결된 I/O 랙을 표시합니다. 이 버튼들 중 하나를 눌러 I/O 랙을 선택할 수 있는 팝업 창으로 이동합니다. 버튼 상단 열은 POWER A 및 B의 전원 공급 상태(녹색: 전원 켜짐, 빨간색: 전원 꺼짐)를 표시합니다. 장치 아이콘은 +48V MASTER의 상태(빨간색: 켜짐, 회색: 꺼짐)는 물론 장치 상태(녹색: 정상, 노란색: 이상, 빨간색: 심각한 오류)도 표시합니다.

### 2 광수신 전원 상태 화면

이 부분은 TWINLANe 네트워크에서 통신하기 위한 광 수신기의 전원 상태와 판독 상태를 표시합니다.

녹색: 정상

노란색: 낮은 광 수신 출력

빨간색 "LOW": 미수신

HY 카드 유형(MMF:HY256-TL, SMF:HY256-TL-SMF)과 케이블의 총 길이도 나타냅니다.

### 3 RY SLOT (1-6) 팝업 버튼

버튼을 누르면 RY CARD SELECT 팝업 창이 나타나 RY 카드를 선택할 수 있게 됩니다.

### 4 MY SLOT (1-2) 팝업 버튼

버튼을 누르면 MY CARD SELECT 팝업 창이 열려 Mini-YGDAI 카드를 선택할 수 있습니다.

### 5 HY SLOT (2) 팝업 버튼

버튼을 누르면 HY CARD SELECT 팝업 창이 열려 HY 카드를 선택할 수 있습니다.

**6 HIGH Fs FORMAT 선택 버튼**

Mini-YGDAI 카드가 고속 샘플링(88.2kHz, 96kHz)을 사용할 때 이 버튼들로 IN과 OUT 각각에 대한 작동 모드를 DOUBLE SPEED, DOUBLE CHANNEL 또는 SINGLE로 선택할 수 있습니다.

**주**

MY 카드가 지원하지 않는 모드를 지정하려는 경우 이 설정은 무시됩니다.

**7 WITH RECALL 버튼**

이 버튼을 켜면 Scene을 불러올 때 Scene 데이터가 HA 장치 및 출력 패치에 적용됩니다. HA 게인 설정을 불러오지 않으려면 이 버튼을 끄십시오. (예를 들어, 모든 HA 설정이 모니터 콘솔에서 제어되면 FoH의 경우 이 버튼을 끕니다.)

**8 파라미터 설정 팝업 버튼**

버튼을 누르면 각 카드의 파라미터를 설정할 수 있는 팝업 창이 열립니다.

**9 TWINLANe 할당 버튼**

버튼을 누르면 선택한 슬롯이 사용하는 채널의 수가 TWINLANe에 할당됩니다. 그렇지 않으면 할당이 취소됩니다. HY 슬롯의 경우 16채널 기기에서 설정을 실시할 수 있는 창이 나타납니다.

**주**

TWINLANe 네트워크에 대한 할당은 입력 신호에 적용되어야 합니다(TWINLANe 네트워크에 적용되는 출력 신호). RY16-DA가 삽입된 RY 슬롯이나 출력 전용 MY 카드가 삽입된 슬롯에는 할당할 필요가 없습니다.



**10 ASSIGNED 표시등**

TWINLANe 네트워크에 대한 할당 상태를 표시합니다.

할당된 경우 녹색으로 표시되며, 자원을 이용할 수 없어 네트워크의 한 부분만 할당된 경우에는 빨간색으로 표시됩니다. 또한 구성된 채널의 수와 할당된 채널의 수도 표시합니다.

**11 REVERT ALL 버튼**

이 버튼을 누르면 그때까지 구성된 모든 채널 할당의 변경 사항이 취소되어 변경 이전 상태로 돌아갑니다.

**12 APPLY 버튼**

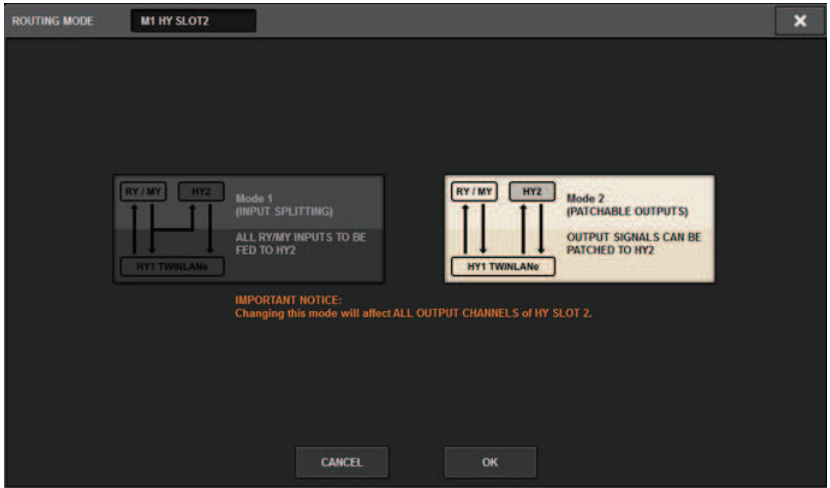
이 버튼을 누르면 채널 할당의 변경 사항이 TWINLANe 네트워크에 적용됩니다.

**13 TWINLANe 채널 수**

TWINLANe 네트워크가 현재 사용하는 총 채널 수를 나타냅니다.

**14 ROUTING MODE 전환 버튼**

이 버튼을 누르면 HY 슬롯 2에 대한 라우팅 모드를 전환할 수 있는 팝업 창이 열립니다.



이 창에서는 HY 슬롯 2에 대한 라우팅 모드를 전환할 수 있습니다.

**MODE 1:** RY 슬롯과 MY 슬롯의 모든 입력 신호는 HY SLOT 2 출력으로 출력되도록 분할되어 있습니다.

**MODE 2:** RY 슬롯 및 MY 슬롯과 마찬가지로 TWINLANE 네트워크를 통해 HY SLOT 2 출력에 믹싱 출력 신호를 패치할 수 있습니다.

## TWINLANe 네트워크에 DSP 엔진에서 사용될 채널 할당

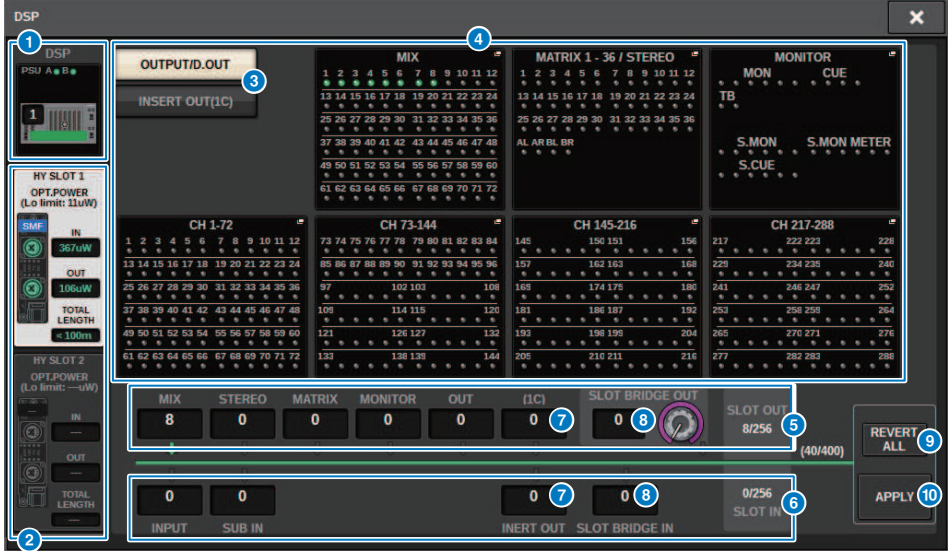
다음 절차는 DSP 엔진이 사용하는 채널을 TWINLANe 네트워크에 할당하는 방법을 설명합니다.

TWINLANe 네트워크상에서 할당할 수 있는 채널 수는 최대 400개입니다. A TWINLANe 네트워크 카드에는 256-인/256-아웃이 내장되어 있습니다.

### DSP 엔진의 경우

- 1 메뉴 바의 SETUP 버튼을 눌러 SETUP 화면으로 이동합니다.**
- 2 SYSTEM CONFIG 버튼을 누릅니다.**  
“SYSTEM 탭” (p.238)이 나타납니다.
- 3 TWINLANe 네트워크 카드(HY256-TL/HY256TL-SMF)가 삽입된 HY SLOT1 또는 HY SLOT2의 탭을 누릅니다. (CSD-R7에는 HY-SLOT1만 내장되어 있습니다.)**  
HY 슬롯 팝업 창이 나타납니다. 메인 네트워크(M1-M8)와 서브 네트워크(S1-S8)는 HY SLOT1 과 HY SLOT2(CSD-R7 제외)에 각각 삽입된 TWINLANe 네트워크 카드로 구성되어 있습니다.
- 4 DSP 팝업 버튼을 누릅니다.**  
“DSP 팝업 창” (p.248)이 나타납니다.
- 5 원하는 채널 할당 팝업 버튼을 누릅니다.**  
“TWINLANe CONFIGURATION 팝업 창” (p.250)이 나타납니다.
- 6 TWINLANe 네트워크에서 사용하려는 채널을 선택합니다.**  
선택을 완료하면 CLOSE 버튼을 눌러 창을 닫습니다.
- 7 APPLY 버튼을 눌러 TWINLANe 네트워크에 채널 설정을 적용합니다.**
- 8 할당을 완료하면 x 버튼을 눌러 DSP 팝업 창을 닫습니다.**  
채널이 할당된 경우 APPLY 버튼을 누르지 않고 x 버튼을 누르면 확인 화면이 나타납니다. OK를 누르면 할당을 적용하지 않고 HY 슬롯 팝업 창으로 돌아갑니다. CANCEL을 누르면 DSP 팝업 창으로 돌아갑니다.

## DSP 팝업 창



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

### 1 DSP 엔진 표시등

이 버튼은 시스템에 연결된 DSP 엔진을 표시합니다. 버튼 상단의 행은 POWER A 및 B의 전원 공급 상태(녹색: 켜짐, 빨간색: 꺼짐)를 표시합니다. 장치 아이콘은 장치 상태(녹색: 정상, 노란색: 비정상, 빨간색: 중대한 오류)를 나타냅니다.

### 2 HY SLOT 선택 버튼

이 버튼을 통해 채널을 할당할 HY SLOT(TWINLANE 네트워크)을 선택할 수 있습니다. (CSD-R7의 경우 HY SLOT1만 선택할 수 있습니다.) TWINLANE 네트워크의 광 수신 출력 상태 및 값 또한 이곳에 표시됩니다.

HY SLOT1과 HY SLOT2는 각각 메인 네트워크와 서버 네트워크에 사용됩니다.

**녹색:** 정상

**노란색:** 낮은 광 수신 출력

**빨간색 "LOW":** 광수신 출력이 너무 낮아 통신할 수 없음

HY 카드 유형(MMF:HY256-TL, SMF:HY256-TL-SMF)과 케이블의 총 길이도 나타냅니다.

### 3 채널 할당 팝업 버튼 영역에 대한 화면 전환 버튼

이 버튼을 사용하면 TWINLANE에 어떤 채널을 할당할지 선택할 수 있습니다(출력 버스/Direct Out 또는 Insert Out).

### 4 채널 할당 팝업 버튼

버튼을 누르면 TWINLANE CONFIGURATION 팝업 창이 나타나 TWINLANE 네트워크에 Direct Out을 할당할 수 있게 됩니다.

채널 수는 시스템 구성에 따라 다릅니다. (xx페이지 참조)

### 5 SLOT OUT 채널 할당

이 영역은 TWINLANE 네트워크가 현재 사용하는 출력 채널 수를 나타냅니다.



**6 SLOT IN 채널 할당**

이 영역은 TWINLANe 네트워크가 현재 사용하는 입력 채널 수를 나타냅니다.

**7 TWINLANe 리소스 부분**

TWINLANe 네트워크가 현재 사용하는 총 채널 수를 나타냅니다.

- SLOT OUT 리소스 카운터: 채널 수가 최대 256개입니다.
- SLOT IN 리소스 카운터: 채널 수가 최대 256개입니다.
- TWINLANe 네트워크 리소스 카운터: 채널 수가 최대 400개이므로 400개 이상의 채널은 할당할 수 없습니다.

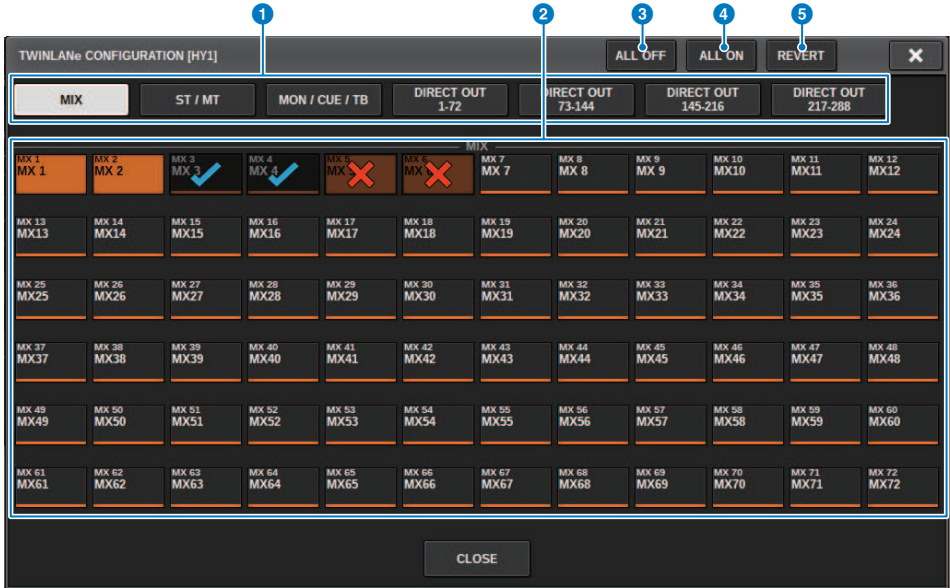
**8 REVERT ALL 버튼**

이 버튼을 누르면 그때까지 구성한 모든 채널 할당의 변경 사항이 취소되어 변경 이전 상태로 돌아갑니다.

**9 APPLY 버튼**

이 버튼을 누르면 채널 할당의 변경 사항이 TWINLANe 네트워크에 적용됩니다.

# TWINLANe CONFIGURATION 팝업 창



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

- 1 **탭**  
MIX OUT, ST/MT/MON/CUE/TB, DIRECT OUT 1-72와 DIRECT OUT 73-144를 서로 전환합니다.

- 2 **채널 선택 버튼**  
편집할 채널을 선택합니다. 선택 버튼은 다음과 같이 변경됩니다.



현재 TWINLANe 네트워크에 할당되지 않음



현재 TWINLANe 네트워크에 할당됨



현재 TWINLANe 네트워크에 할당된 상태이며 취소를 위해 선택됨



현재 TWINLANe 네트워크에 할당되지 않은 상태이며 할당을 위해 선택됨

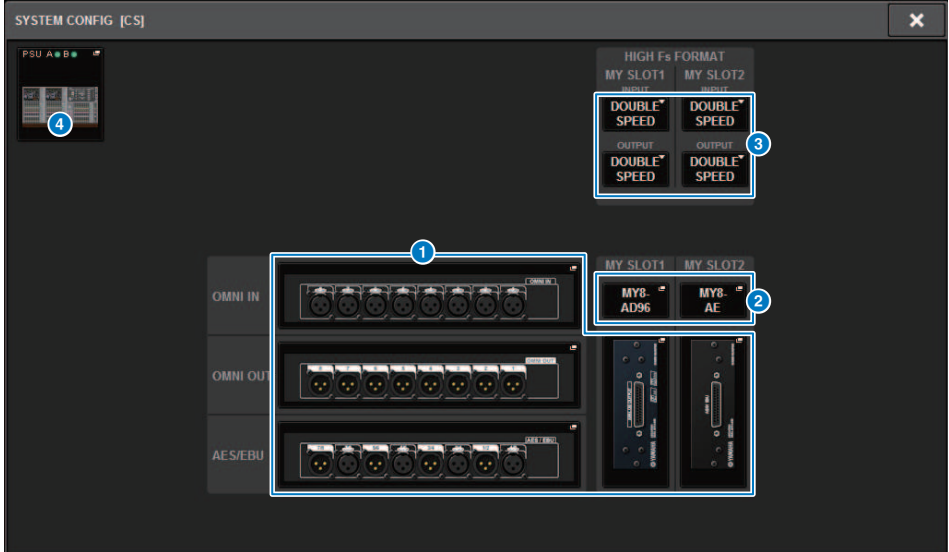
- 3 **ALL OFF 버튼**  
이 버튼을 누르면 TWINLANe 네트워크에 할당된 모든 채널을 전체적으로 취소할 수 있습니다.

- 4 **ALL ON 버튼**  
이 버튼을 누르면 TWINLANe 네트워크에 전체적으로 할당되지 않았던 모든 채널을 전체적으로 선택하고 할당할 수 있습니다.

**5 REVERT 버튼**

이 버튼을 누르면 취소 및 할당을 위해 선택한 항목을 전체적으로 본래 상태로 되돌릴 수 있습니다.

## SYSTEM CONFIG [CS1] 팝업 창



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

**1 파라미터 설정 팝업 버튼**

버튼을 누르면 각 카드의 파라미터를 설정할 수 있는 팝업 창이 열립니다.

**2 MY SLOT (1-2) 팝업 버튼**

버튼을 누르면 MY CARD SELECT 팝업 창이 열려 Mini-YGDAI 카드를 선택할 수 있습니다.

**3 HIGH Fs FORMAT 선택 버튼**

Mini-YGDAI 카드가 고속 샘플링(88.2kHz, 96kHz)을 사용할 때 이 버튼들로 IN과 OUT 각각에 대한 작동 모드를 DOUBLE SPEED, DOUBLE CHANNEL 또는 SINGLE로 선택할 수 있습니다.

**주**

MY 카드가 지원하지 않는 모드를 지정하려는 경우 이 설정은 무시됩니다. 음질 조절기의 I/O는 RIVAGE PM 시리즈에 설치된 DSP 엔진의 일부로 할당됩니다. 따라서 TWINLANE 네트워크에 채널을 할당할 필요가 없습니다.

**4 음질 조절기 선택 팝업 버튼**

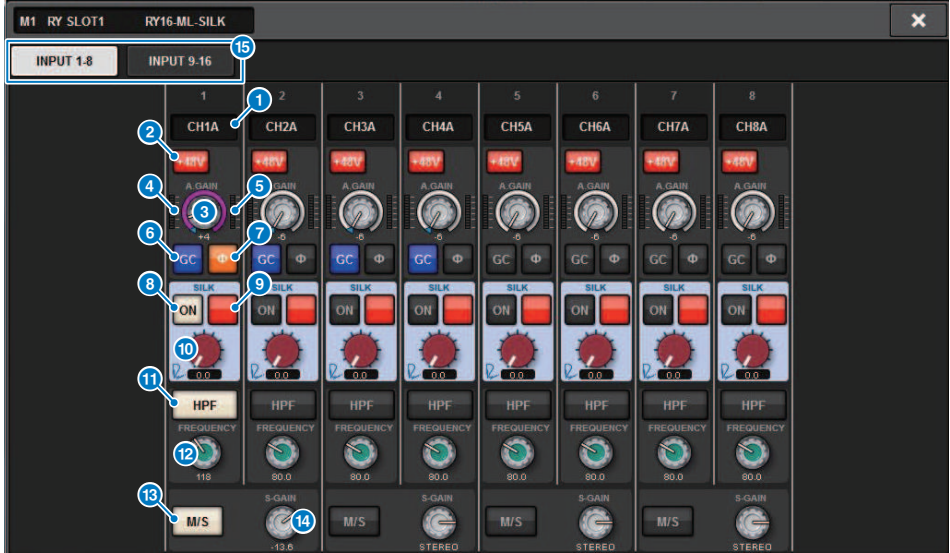
이는 시스템에 연결된 음질 조절기를 표시합니다. 이 버튼을 누르면 음질 조절기를 선택할 수 있는 팝업 창이 표시됩니다.

## 각 컴포넌트의 내부 파라미터 편집

각 컴포넌트의 내부 파라미터를 편집할 수 있습니다.

- 1** 파라미터 설정 팝업 버튼을 눌러 각 컴포넌트의 파라미터 설정 팝업 창으로 이동합니다.
- 2** 필요에 따라 파라미터를 편집합니다.

## RY16-ML-SILK의 내부 파라미터 편집



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

- 1 **패치 표시**  
패치된 채널을 나타냅니다.
- 2 **+48V 버튼**  
팬텀 전원(+48V)을 켜거나 끕니다.
- 3 **A.GAIN 노브**  
HA 아날로그 게인 설정을 나타냅니다. 화면 인코더를 사용하여 값을 조정합니다. 게인 보정이 켜져 있으면 표시등은 게인 보정이 꺼졌을 때의 아날로그 게인 위치를 표시합니다.
- 4 **미터(Pre GC)**  
(GC 전) 아날로그 게인을 통과한 후의 신호의 레벨을 나타냅니다.
- 5 **미터(채널 입력)**  
(D.GAIN 전) GC를 통과한 후의 레벨을 나타냅니다.
- 6 **GC (GAIN COMPENSATION) 버튼**  
해당 채널의 게인 보정을 켜거나 끕니다.
- 7 **PHASE 버튼**  
입력 신호의 위상을 변경합니다.

주

이 파라미터는 I/O 랙 내부의 파라미터이며 음질 조절기의 채널 모듈 내부에 있는  $\Phi$  파라미터와는 다릅니다.

**8 SILK ON 버튼**

SILK를 켜거나 끕니다.

**9 RED/BLUE 선택 버튼**

BLUE와 RED를 번갈아 전환합니다. “BLUE”는 견고함과 힘, “RED”는 반짝이는 에너지를 냅니다.

**10 SILK [TEXTURE] 노브**

SILK의 TEXTURE 파라미터를 조정합니다.

**11 HPF 버튼**

각 포트의 하이 패스 필터를 켜거나 끕니다.

**주**

이 파라미터는 I/O 랙 내부의 파라미터이며 음질 조절기의 채널 모듈 내부에 있는 HPF와는 다릅니다.

**12 FREQUENCY 노브**

HPF 차단 주파수를 설정합니다.

**13 M/S 버튼**

각 채널 쌍에 대한 M/S 디코더를 켜거나 끕니다.

**14 S-GAIN 노브**

M/S의 사이드 게인을 조정합니다.

**15 탭**

8개 채널 단위로 화면을 전환합니다.

# RY16-DA 및 음질 조절기의 OMNI OUT에 대한 내부 파라미터 편집



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

- 1 **패치 표시**  
패치된 채널을 나타냅니다.
- 2 **DELAY 버튼**  
출력 딜레이를 켜거나 끕니다.
- 3 **딜레이 시간 노브**  
출력 포트의 딜레이 시간을 설정합니다. 선택했을 때 이 노브를 누르면 DELAY TIME 팝업 창이 나타납니다. 딜레이 시간 값은 노브 위쪽에서는 ms(밀리초) 단위로 표시되며 노브 아래쪽에서는 DELAY SCALE 팝업 창에서 선택된 단위로 표시됩니다.
- 주**  
스케일을 ms로 설정한 경우 노브 위쪽의 딜레이 시간 값은 표시되지 않습니다.
- 4 **PHASE 버튼**  
출력 신호의 위상을 전환합니다.
- 5 **GAIN 노브**  
출력 포트의 출력 게인을 조정합니다. 화면 인코더를 사용하여 값을 조정합니다. 노브를 돌려 1.0dB 단위로 설정을 조정하거나 노브를 누르면서 돌려 0.1dB 단위로 설정을 조정합니다. 현재 값이 노브 바로 아래 표시됩니다.
- 6 **레벨 미터**  
레벨 조정 후 신호의 출력 레벨을 나타냅니다.



7 탭

8개 채널 단위로 화면을 전환합니다.

## RY16-AE의 INPUT 1-8/INPUT 9-16 및 음질 조절기 후면 패널의 AES/EBU INPUT 1-8에 대한 내부 파라미터 편집



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

- ① **패치 표시**  
패치된 채널을 나타냅니다.
- ② **레벨 미터**  
입력 레벨을 표시합니다.
- ③ **SRC 버튼**  
각 채널 쌍에 대한 샘플링 레이트 컨버터를 켜고 끕니다.
- ④ **클럭 상태 표시등**  
입력 신호의 상태를 나타냅니다.
- ⑤ **PHASE 버튼**  
입력 신호의 위상을 변경합니다.

**주**

이 파라미터는 I/O 랙 내부의 파라미터이며 음질 조절기의 채널 모듈 내부에 있는  $\Phi$  파라미터와는 다릅니다.

- ⑥ **M/S 버튼**  
각 채널 쌍에 대한 M/S 디코더를 켜거나 끕니다.
- ⑦ **S-GAIN 노브**  
M/S의 사이드 게인을 조정합니다.

시스템 설정 > RY16-AE의 INPUT 1-8/INPUT 9-16 및 음질 조절기 후면 패널의 AES/EBU INPUT 1-8에 대한 내부 파라미터 편집

**8 탭**

8개 채널 단위로 화면을 전환합니다.

# RY16-AE의 OUTPUT 1-8/OUTPUT 9-16 및 음질 조절기 후면 패널의 AES/EBU OUTPUT 1-8에 대한 내부 파라미터 편집



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

- 1 패치 표시**  
패치된 채널을 나타냅니다.
- 2 DELAY 버튼**  
출력 딜레이를 켜거나 끕니다.
- 3 딜레이 시간 노브**  
출력 포트의 딜레이 시간을 설정합니다. 선택했을 때 이 노브를 누르면 DELAY TIME 팝업 창이 나타납니다. 딜레이 시간 값은 노브 위쪽에서는 ms(밀리세컨드) 단위로 표시되며 노브 아래쪽에서는 DELAY SCALE 팝업 창에서 선택된 단위로 표시됩니다.

**주**  
스케일을 ms로 설정한 경우 노브 위쪽의 딜레이 시간 값은 표시되지 않습니다.
- 4 PHASE 버튼**  
출력 신호의 위상을 전환합니다.
- 5 SRC 버튼**  
각 채널 쌍에 대한 샘플링 레이트 컨버터를 켜고 끕니다.

시스템 설정 > RY16-AE의 OUTPUT 1-8/OUTPUT 9-16 및 음질 조절기 후면 패널의 AES/EBU OUTPUT 1-8에 대한 내부 파라미터 편집

**6 샘플링 레이트 선택 메뉴**

SRC가 켜져 있을 때 출력 샘플링 레이트를 선택합니다. SAME AS INPUT(입력된 워드 클록과 동일), 44.1kHz, 48kHz, 88.2kHz 또는 96kHz 중에서 선택합니다.

**7 GAIN 노브**

출력 포트의 출력 게인을 조정합니다. 화면 인코더를 사용하여 값을 조정합니다. 노브를 돌려 1.0dB 단위로 설정을 조정하거나 노브를 누르면서 돌려 0.1dB 단위로 설정을 조정합니다. 현재 값이 노브 바로 아래 표시됩니다.

**8 레벨 미터**

레벨 조정 후 신호의 출력 레벨을 나타냅니다.

**9 탭**

8개 채널 단위로 화면을 전환합니다.

## MY CARD INPUT의 내부 파라미터 편집



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

**1 패치 표시**

패치된 채널을 나타냅니다.

**2 레벨 미터**

입력 레벨을 표시합니다.

**3 SRC 버튼**

각 채널 쌍에 대한 샘플링 레이트 컨버터를 켜고 끕니다.

**주**

RC를 지원하지 않는 MY 카드에 지정하려는 경우 이 설정은 무시됩니다.

**4 클록 상태 화면**

입력 신호의 상태를 나타냅니다.

**5 PHASE 버튼**

입력 신호의 위상을 변경합니다.

**주**

이 파라미터는 내부 SLOT 파라미터이며 음질 조절기의 채널 모듈 내부에 있는  $\Phi$  파라미터와는 다릅니다.

**6 탭**

8개 채널 단위로 화면을 전환합니다.

## MY CARD OUTPUT의 내부 파라미터 편집



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

### 1 패치 표시

패치된 채널을 나타냅니다.

### 2 DELAY 버튼

출력 딜레이를 켜거나 끕니다.

### 3 딜레이 시간 노브

출력 포트의 딜레이 시간을 설정합니다. 선택했을 때 이 노브를 누르면 DELAY TIME 팝업 창이 나타납니다. 딜레이 시간 값은 노브 위쪽에서는 ms(밀리세컨드) 단위로 표시되며 노브 아래쪽에서는 DELAY SCALE 팝업 창에서 선택된 단위로 표시됩니다.

주

스케일을 ms로 설정한 경우 노브 위쪽의 딜레이 시간 값은 표시되지 않습니다.

### 4 PHASE 버튼

출력된 신호의 위상을 전환합니다.

### 5 GAIN 노브

출력 포트의 출력 게인을 조정합니다. 화면 인코더를 사용하여 값을 조정합니다. 노브를 돌려 1.0dB 단위로 설정을 조정하거나 노브를 누르면서 돌려 0.1dB 단위로 설정을 조정합니다. 현재 값이 노브 바로 아래 표시됩니다.

### 6 레벨 미터

레벨 조정 후 신호의 출력 레벨을 나타냅니다.

### 7 탭

8개 채널 단위로 화면을 전환합니다.

## 음질 조절기의 OMNI IN에 대한 내부 파라미터 편집



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

- 1 패치 표시**  
패치된 채널을 나타냅니다.
- 2 +48V 버튼**  
팬텀 전원(+48V)을 켜거나 끕니다.
- 3 A.GAIN 노브**  
HA 아날로그 게인 설정을 나타냅니다. 화면 인코더를 사용하여 값을 조정합니다.
- 4 미터**  
이 미터는 아날로그 게인을 통과한 후 신호의 레벨을 나타냅니다.
- 5 SILK ON 버튼**  
SILK를 켜거나 끕니다.
- 6 RED/BLUE 선택 버튼**  
BLUE와 RED를 번갈아 전환합니다. “BLUE”는 견고함과 힘, “RED”는 반짝이는 에너지를 냅니다.
- 7 SILK [TEXTURE] 노브**  
SILK의 TEXTURE 파라미터를 조정합니다.



**8 HPF 버튼**

각 포트의 하이 패스 필터를 켜거나 끕니다.

**주**

이 파라미터는 I/O 랙 내부의 파라미터이며 음질 조절기의 채널 모듈 내부에 있는 HPF와는 다릅니다.

**9 FREQUENCY 노브**

HPF 차단 주파수를 설정합니다.

**10 M/S 버튼**

각 채널 쌍에 대한 M/S 디코더를 켜거나 끕니다.

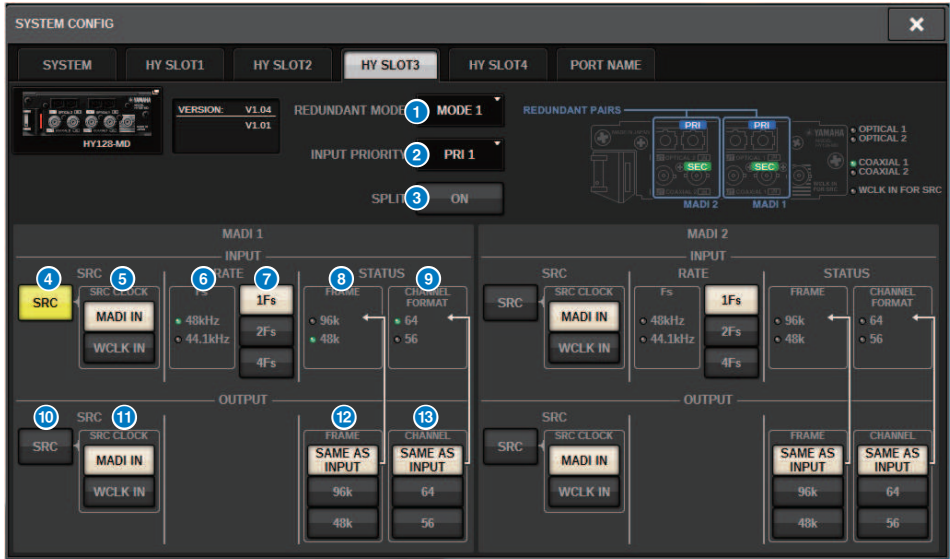
**11 S-GAIN 노브**

M/S의 사이드 게인을 조정합니다.

**주**

CS-R5 또는 CS-R3의 OMNI IN은 SILK 기능을 지원하지 않습니다(5, 6, 7).

## HY128-MD 카드에 대한 설정



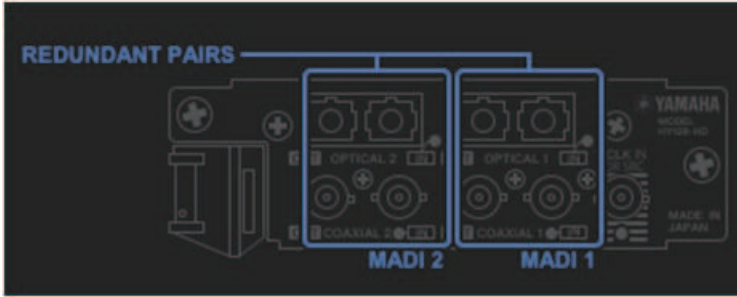
이 그림에는 HY128-MD 카드가 HY SLOT3에 설치될 때 나타나는 화면이 표시되어 있습니다. 이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

### 1 REDUNDANCY MODE

다음 두 리던던시 쌍 중 하나를 선택합니다.

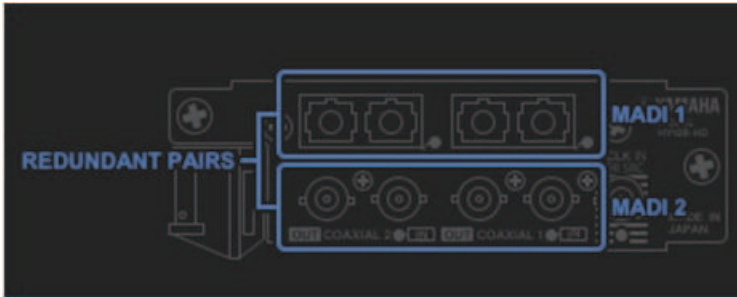
#### • MODE 1

리던던시 성능을 지속하기 위해 광연결 및 동축 연결 방식 조합이 사용됩니다.



#### • MODE 2

리던던시 성능을 지속하기 위해 2개의 광연결 또는 2개의 동축 연결 방식이 사용됩니다.



### 2 INPUT PRIORITY

2개의 리던던시 라인에서 전송되는 어떤 입력 신호가 우선하는지 지정합니다.

#### • PRI1

MODE 1의 경우 OPTICAL 1 및 OPTICAL 2 신호가 우선합니다.

MODE 2의 경우 OPTICAL 1 및 COAXIAL 1 신호가 우선합니다.

#### • PRI2

MODE 1의 경우 COAXIAL 1 및 COAXIAL 2 신호가 우선합니다.

MODE 2의 경우 OPTICAL 2 및 COAXIAL 2 신호가 우선합니다.

### 3 SPLIT 버튼

입력 신호를 분할하여 출력 잭으로 라우팅할지 여부를 지정합니다. 대상은 동일한 유형의 출력 잭입니다.

#### • ON

입력 신호를 분할하여 출력 잭으로 라우팅합니다.

#### • OFF

설치된 카드의 입력 신호를 분할하지 않고 출력합니다.

### 4 INPUT SRC 버튼

MADI 입력 신호에 대해 SRC를 켜지 또는 끄지 선택합니다.

**5 SRC CLOCK 버튼**

SRC가 켜져 있는 동안 입력 신호에 대한 클록을 선택합니다.

• **MADI IN**

MADI IN 클록은 SRC 입력 클록으로 간주됩니다.

• **WCLK IN**

WCLK IN FOR SRC 클록은 SRC 입력 클록으로 간주됩니다.

**6 Fs 표시등**

입력 신호가 48kHz인지 또는 44.1kHz인지 표시합니다. 유효한 MADI 입력이 없는 경우 표시등이 꺼집니다.

**7 RATE 버튼**

MADI 입력 신호를 처리할 입력 속도를 지정합니다(1Fs, 2Fs 또는 4Fs).

• **1Fs**

44.1kHz/48kHz, 최대 64개의 채널

• **2Fs**

88.2kHz/96kHz, 최대 32개의 채널

• **4Fs**

176.4kHz/ 192kHz, 최대 16개의 채널

**8 FRAME 표시등**

입력 신호의 FRAME 형식을 표시합니다. 유효한 MADI 입력이 없는 경우 표시등이 꺼집니다.

**9 CHANNEL FORMAT 표시등**

입력 신호의 채널 형식을 표시합니다. 유효한 MADI 입력이 없는 경우 표시등이 꺼집니다.

**10 OUTPUT SRC 버튼**

MADI 출력 신호에 대해 SRC를 켜지 또는 끌지 선택합니다.

**11 SRC CLOCK 버튼**

SRC가 켜져 있는 동안 출력 신호에 대한 클록을 선택합니다.

• **MADI IN**

출력 신호가 해당 MADI IN 커넥터에서 클록 입력을 따릅니다.

• **WCLK IN**

출력 신호가 WCLK IN FOR SRC 커넥터에서 클록 입력을 따릅니다.

**12 OUTPUT FRAME 버튼**

출력 신호의 FRAME 형식을 선택합니다.

• **SAME AS INPUT**

신호가 MADI IN 신호와 동일한 FRAME 형식으로 출력됩니다. 유효한 MADI 입력이 없는 경우 신호가 48k FRAME 형식으로 출력됩니다.

• **96k**

96k FRAME 형식으로 출력됩니다.

• **48k**

48k FRAME 형식으로 출력됩니다.

**13 OUTPUT CHANNEL FORMAT 버튼**

출력 신호의 채널 형식을 선택합니다.

• **SAME AS INPUT**

MADI IN과 동일한 수의 채널이 출력됩니다. 유효한 MADI 입력이 없는 경우 64채널 신호가 출력됩니다.

• **64**

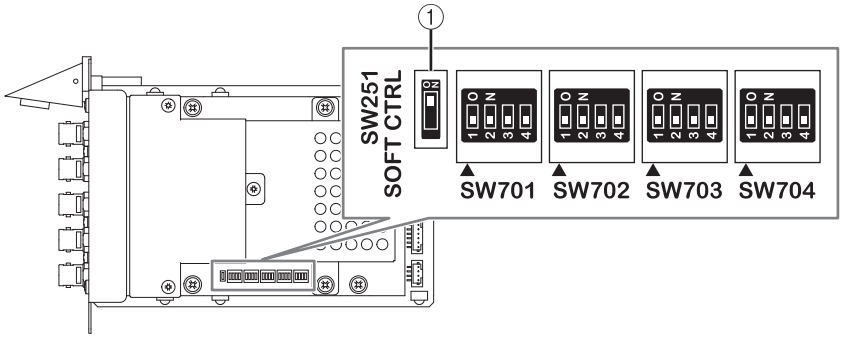
64채널 출력

• **56**

56채널 출력

■ **HY128-MD 카드의 SOFTWARE CONTROL 스위치 소개**

스위치 1이 ON(기본)인 경우, 음질 조절기의 설정을 확인하고 편집할 수 있습니다. 스위치 1이 OFF인 경우, 파라미터는 카드의 DIP 스위치 설정에 의해 고정됩니다. 자세한 내용은 “HY128-MD 사용설명서”를 참조하십시오. 화면이 회색으로 비활성화되어 음질 조절기에서 설정을 수정할 수 없습니다.



## SYSTEM CONFIG 오프라인 설정

DSP 엔진 또는 I/O 랙을 연결하지 않고 음질 조절기만 사용해도 시스템 설정을 실시할 수 있습니다. 오프라인 설정 절차는 아래에 설명되어 있습니다.

- 1** “I/O 랙 장착(오프라인)” (p.271)
- 2** “카드의 유형 및 수 지정(오프라인)” (p.274)
- 3** TWINLANe 네트워크에 채널 할당
- 4** “각 컴포넌트의 내부 파라미터 편집” (p.253)
- 5** “Dante 오디오 네트워크 설정” (p.288)

### 주

실제 장치가 연결되어 있을 때 오프라인 상태에서 실시한 설정이 실제 장치의 설정과 다른 경우 실제 장치의 설정이 오프라인 설정보다 우선하여 시스템에 적용됩니다.

## I/O 랙 장착(오프라인)

다음 절차는 I/O 랙 및 DSP 엔진이 사용하는 채널을 TWINLANe 네트워크에 할당하는 방법을 설명합니다.

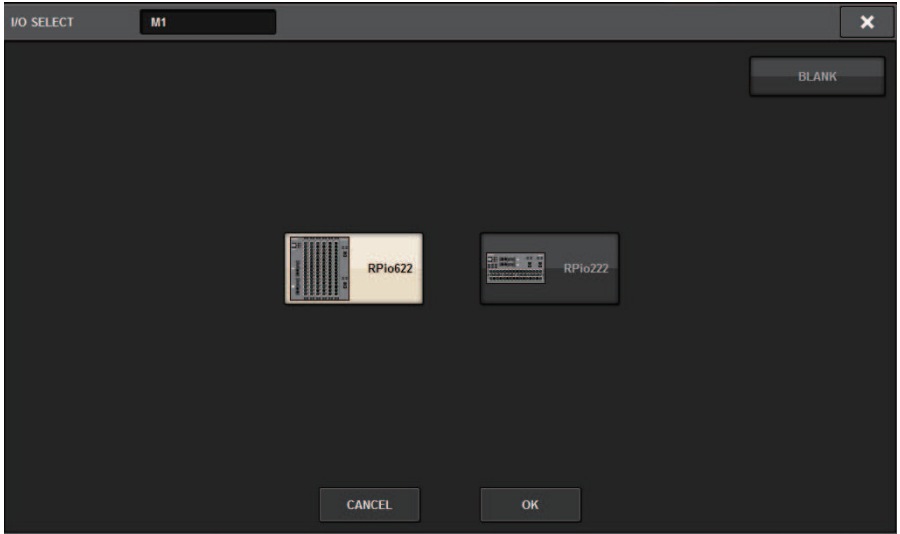
### 1 메뉴 바의 SETUP 버튼을 눌러 SETUP 화면으로 이동합니다.



### 2 SYSTEM CONFIG 버튼을 누릅니다.

“SYSTEM CONFIG 팝업 창(오프라인)” (p.273)이 나타납니다.

**3** I/O 랙 선택 팝업 버튼을 눌러 I/O SELECT 팝업 창으로 이동합니다.



**4** 사용하려는 I/O 랙(RPio622 또는 RPio222)을 선택한 다음 OK 버튼을 누릅니다.

SYSTEM CONFIG 팝업 창으로 돌아갑니다. 취소하려면 CANCEL 버튼을 누릅니다. 다른 I/O 랙을 추가하려면 3-4단계를 반복합니다.



## SYSTEM CONFIG 팝업 창(오프라인)



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

### 1 I/O 랙 선택 팝업 버튼(M1-M8, S1-S8)

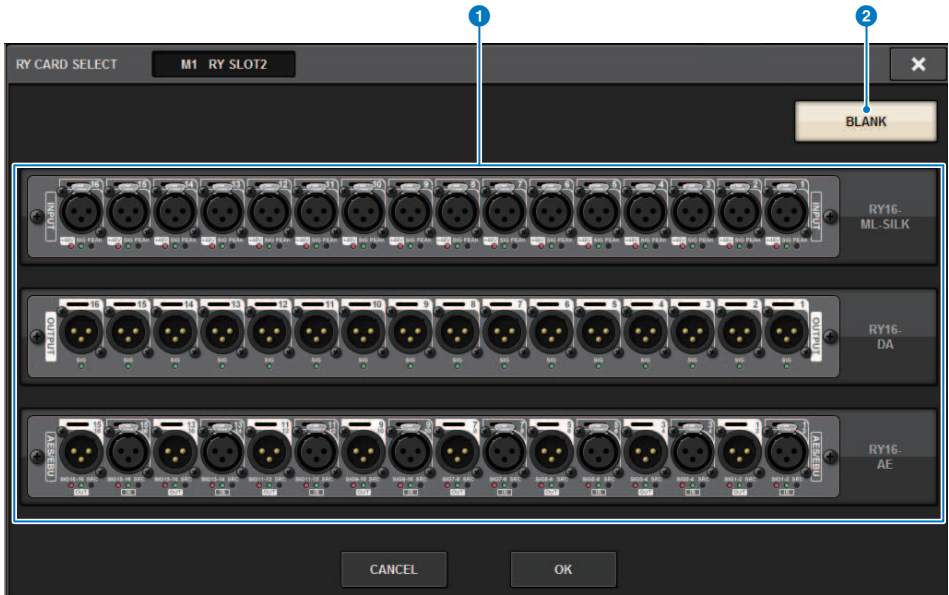
I/O 랙이 장착되지 않은 상태에서 이 버튼들 중 하나를 누르면 I/O SELECT 팝업 창이 나타나 사용하려는 I/O 랙을 선택할 수 있게 됩니다. I/O 랙이 이미 장착되어 있을 때 이 버튼을 누르면 I/O 랙 설정 창이 나타납니다. 오프라인에서 편집되고 있는 장치는 노란색 "VIRTUAL"로 표시됩니다.

## 카드의 유형 및 수 지정(오프라인)

다음의 예는 I/O 랙에서 사용하기 위해 RY 카드를 추가하는 방법을 설명합니다. 다른 컴포넌트에 다른 카드를 추가할 때에도 동일한 절차를 사용하십시오.

- 1** 메뉴 바의 **SETUP** 버튼을 눌러 **SETUP** 화면으로 이동합니다.
- 2** **SYSTEM CONFIG** 버튼을 눌러 **SYSTEM CONFIG** 팝업 창으로 이동합니다.
- 3** **TWINLANE** 네트워크 카드(HY256-TL/HY256TL-SMF)가 삽입된 **HY SLOT1** 또는 **HY SLOT2**의 탭을 누릅니다. (CSD-R7에는 HY-SLOT1만 내장되어 있습니다.)  
HY SLOT 팝업 창이 나타납니다.
- 4** 장착된 I/O 랙에 대한 팝업 버튼을 누릅니다.  
I/O 랙 설정 팝업 창이 나타납니다.
- 5** **RY SLOT** 팝업 버튼을 누릅니다.  
“RY CARD SELECT 팝업 창” (p.275)이 나타납니다.
- 6** 사용하려는 RY 카드를 선택한 다음 **OK** 버튼을 누릅니다.  
I/O 랙 설정 팝업 창으로 돌아갑니다. 취소하려면 **CANCEL** 버튼을 누릅니다. 다른 RY 카드를 추가하려면 4-5단계를 반복합니다.
- 7** 카드 추가를 완료하면 **×** 버튼을 눌러 I/O 랙 설정 창을 닫습니다.

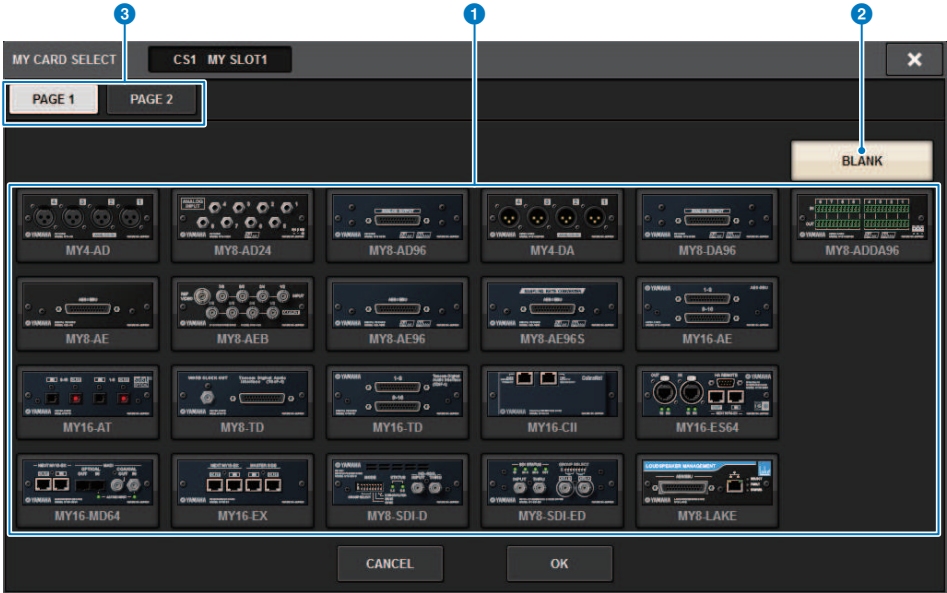
## RY CARD SELECT 팝업 창



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

- 1 RY 카드 선택 버튼**  
사용하려는 RY 카드를 선택합니다.
- 2 BLANK 버튼**  
아무 것도 장착하지 않으려면 이 버튼을 사용합니다.

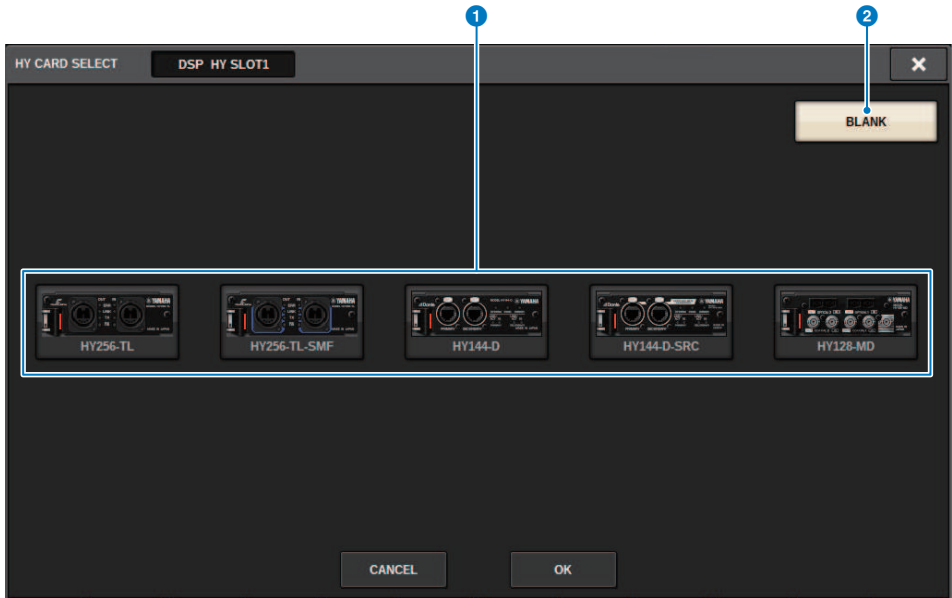
## MY CARD SELECT 팝업 창



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

- 1 Mini-YGDAI 카드 선택 버튼**  
사용하려는 Mini-YGDAI 카드를 선택합니다.
- 2 BLANK 버튼**  
아무 것도 장착하지 않으려면 이 버튼을 사용합니다.
- 3 탭**  
Mini-YGDAI 카드의 목록에 수록된 페이지를 서로 전환합니다.

## HY CARD SELECT 팝업 창

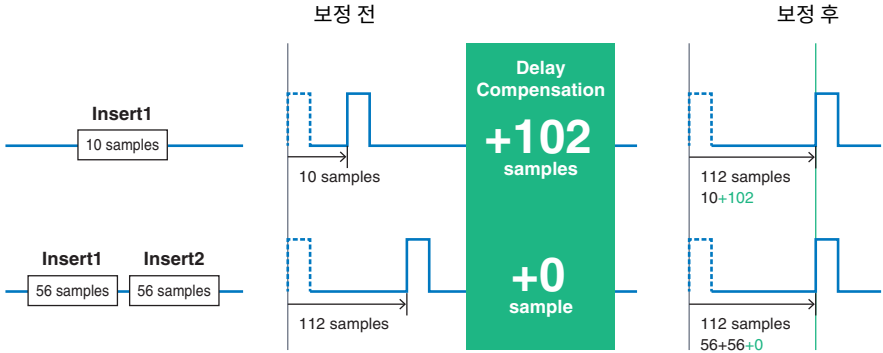


이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

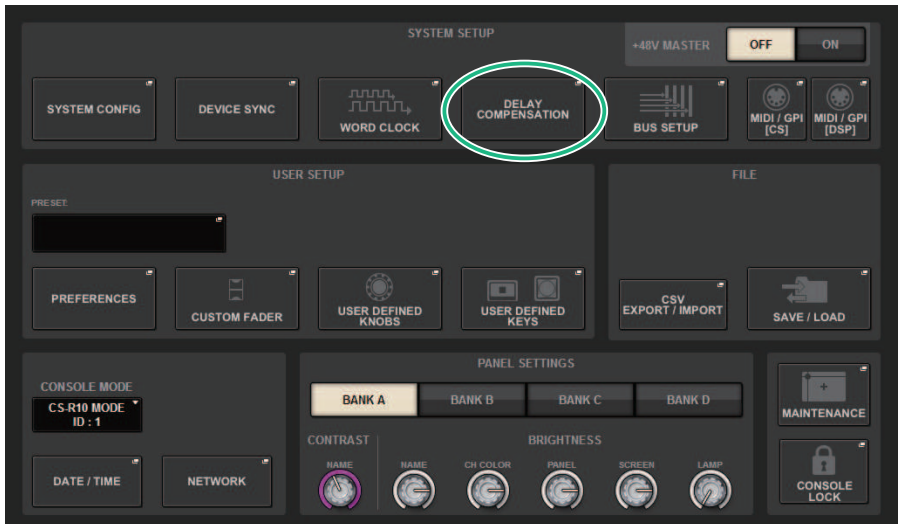
- 1 HY 카드 선택 버튼**  
사용하려는 HY 카드를 선택합니다.
- 2 BLANK 버튼**  
아무 것도 장착하지 않으려면 이 버튼을 사용합니다.

# DELAY COMPENSATION

플러그인, GEQ 삽입 또는 특정 경로를 통한 디지털 신호 프로세싱으로 인해 달라진 시간만큼 각 채널 신호가 지연될 수 있습니다. 딜레이 보정 기능을 사용하면 이 딜레이 타이밍이 해결됩니다. 최대 딜레이를 추정하고 각 채널에 적정량의 딜레이를 추가하여 보정합니다.



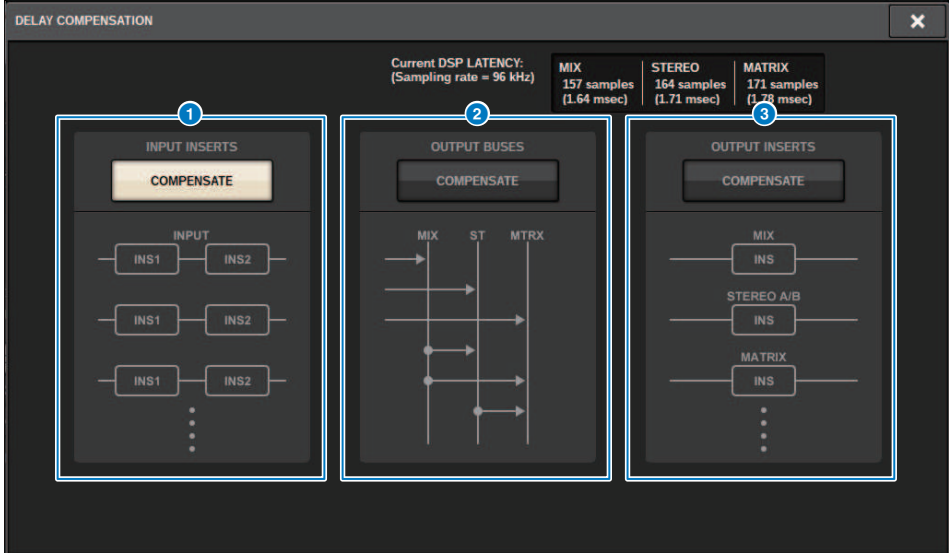
**1** 메뉴 바의 SETUP 버튼을 눌러 SETUP 화면으로 이동합니다.



**2** DELAY COMPENSATION 버튼을 누릅니다.

“DELAY COMPENSATION 팝업 창” (p.279)이 나타납니다.

# DELAY COMPENSATION 팝업 창



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

## 주

기본적으로 INPUT INSERTS 버튼만 켜집니다.

### 1 INPUT INSERTS COMPENSATE 버튼

이 버튼을 누르면 각 입력 채널에 딜레이가 삽입되어 채널 중 타이밍을 자동으로 보정합니다. 이와 같은 보정으로 인해 모든 입력 채널 신호가 112개의 샘플만큼 지연됩니다.

### 2 OUTPUT BUSES COMPENSATE 버튼

이 버튼을 누르면 각 MIX/ST/MATRIX 버스상에서 딜레이 타이밍을 자동으로 보정합니다. 이와 같은 보정으로 인해 MIX 버스에서 전송된 출력 신호는 14개의 샘플만큼 지연되는 반면 STEREO 버스에서 전송된 출력 신호는 7개의 샘플만큼 지연됩니다. OUTPUT INSERTS COMPENSATE 버튼과 함께 이 버튼을 통해 보정 기능을 사용하면 MIX 버스에서 전송된 출력 신호는 336+14개의 샘플만큼 지연되는 반면 STEREO 버스에서 전송된 출력 신호와 MATRIX 버스에서 전송된 출력 신호는 각각 336+7개의 샘플과 336개의 샘플만큼 지연됩니다.

### 3 OUTPUT INSERTS COMPENSATE 버튼

이 버튼을 누르면 각 출력 채널에 딜레이가 삽입되어 채널 중 타이밍을 자동으로 보정합니다. 이와 같은 보정으로 인해 MIX 버스에서 전송된 출력 신호는 112개의 샘플만큼 지연되는 반면 STEREO 버스에서 전송된 출력 신호 및 MATRIX 버스에서 전송된 출력 신호는 각각 224개의 샘플과 336개의 샘플만큼 지연됩니다.

샘플	fs 44.1kHz	fs 48kHz	fs 88.2kHz	fs 96kHz
7	0.16msec	0.15msec	0.08msec	0.07msec
14	0.32msec	0.29msec	0.16msec	0.15msec
112	2.50msec	2.30msec	1.30msec	1.20msec
224	5.10msec	4.70msec	2.50msec	2.30msec
336	7.60msec	7.00msec	3.80msec	3.50msec

샘플	fs 44.1kHz	fs 48kHz	fs 88.2kHz	fs 96kHz
336+7	7.80msec	7.10msec	3.90msec	3.60msec
336+14	7.90msec	7.30msec	4.00msec	3.60msec

**4 레이턴시 값**

이 영역은 DSP 엔진에 입력된 후 입력 채널을 통과하여 버스로 출력되는 신호에 의해 생성된 레이턴시 값(msec)을 표시합니다. 딜레이 보정 기능이 적용되면 레이턴시 값이 증가합니다. 이 값은 Fs(샘플링 레이트)에 따라서도 달라집니다.

- **MIX**..... INPUT에서 MIX OUT으로 레이턴시
- **STEREO** ..... INPUT에서 STEREO OUT으로 레이턴시
- **MATRIX**..... INPUT에서 MATRIX OUT으로 레이턴시



## 워드 클럭

RIVAGE PM 시리즈를 포함하고 있는 TWINLANe 네트워크는 오디오 및 제어 신호뿐만 아니라 워드 클럭도 전송합니다. TWINLANe 네트워크에서는 1개의 DSP 엔진만 클럭 Leader가 됩니다. 동일한 네트워크에 2개의 DSP 엔진이 존재하는 경우 이 중 하나는 Leader, 나머지 다른 하나는 Follower가 됩니다. TWINLANe 네트워크에 존재하는 Leader 클럭의 경우, DSP 엔진의 내부 클럭(44.1kHz, 48kHz, 88.2kHz 또는 96kHz), Leader DSP 엔진 후면 패널의 WORD CLOCK IN 커넥터에서 입력된 외부 워드 클럭 또는 DSP 엔진의 HY 카드 슬롯에서 공급된 워드 클럭, 이 세 옵션 중 하나를 선택할 수 있습니다. 반면, Follower DSP 엔진은 클럭 소스로 TWINLANe 네트워크를 통과하는 워드 클럭을 사용하기 때문에 Follower DSP 엔진에는 HY SLOT 1을 선택해야 합니다. 한편, I/O 랙은 클럭 소스로 TWINLANe 네트워크를 통과하는 워드 클럭을 자동으로 사용하기 때문에 I/O 랙에는 워드 클럭을 지정할 필요가 없습니다.

아래의 단계에 따라 클럭 소스를 선택하십시오.

### 1 메뉴 바의 SETUP 버튼을 눌러 SETUP 화면으로 이동합니다.



### 2 WORD CLOCK 버튼을 누릅니다.

WORD CLOCK 팝업 창이 나타납니다.

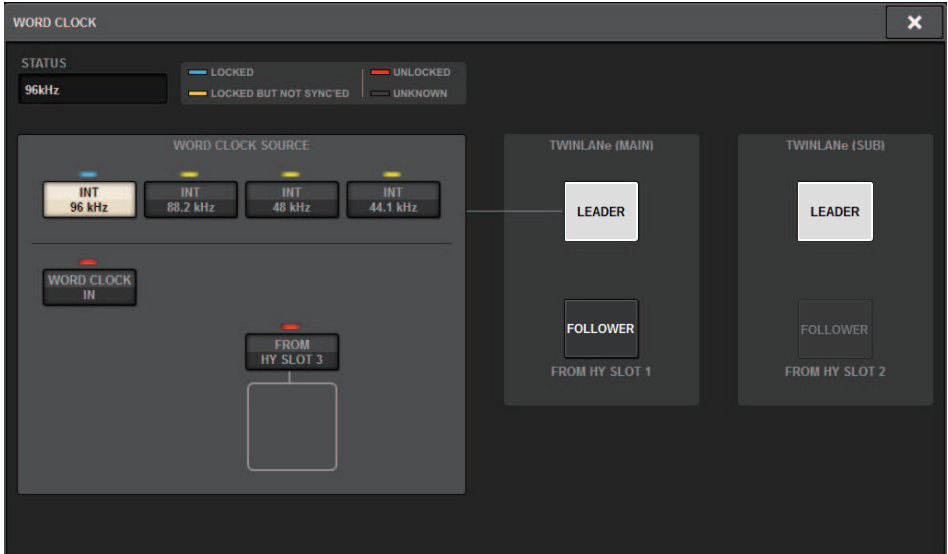
### 3 LEADER CLOCK SELECT 필드에서 클럭 소스를 선택합니다.

클럭 소스 설정을 변경하려는 경우 확인 대화 상자가 나타납니다.

### 4 우측 상단에 있는 “x” 기호를 누르면 WORD CLOCK 팝업 창이 닫힙니다.

시스템이 SETUP 화면으로 돌아갑니다.

## WORD CLOCK 팝업 창



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

### LEADER CLOCK SELECT 필드

#### 1 Leader 클럭 주파수 화면

현재 선택된 Leader 클럭의 주파수(44.1kHz, 48kHz, 88.2kHz 또는 96kHz)를 나타냅니다. 기기가 Leader 클럭과 동기화되지 않은 경우 “UNLOCK”이 나타납니다.

#### 2 클럭 상태 화면

각 클럭 소스의 Leader 클럭 동기화 상태를 나타냅니다. 각 표시등이 아래에 설명되어 있습니다.

##### • LOCK(연청색)

선택한 클럭 소스와 동기화된 클럭이 입력되고 있다는 것을 나타냅니다. 외부 장치가 해당 커넥터 또는 슬롯에 연결되어 있으면 장치와 RIVAGE PM 시리즈 사이에서 클럭이 올바르게 입력 또는 출력되고 있다는 의미입니다. 샘플링 주파수가 근접한 경우에는 동기화되지 않더라도 이 상태가 표시될 수 있습니다.

##### • LOCK, BUT NOT SYNC'ED(노란색)

유효한 클럭이 입력되고 있으나 선택한 클럭 소스와 동기화되지 않은 상태입니다. 외부 장치가 해당 커넥터에 연결되어 있으면 장치와 RIVAGE PM 시리즈 사이에서 클럭이 올바르게 입력 또는 출력되지 않는다는 의미입니다.

##### • UNLOCK(빨간색)

유효한 클럭이 입력되고 있지 않습니다. 외부 장치가 해당 커넥터에 연결되어 있으면 장치와 RIVAGE PM 시리즈 사이에서 클럭이 올바르게 입력 또는 출력되지 않습니다.

##### • UNKNOWN(검은색)

연결된 외부 장치가 없거나 유효한 클럭 입력이 없기 때문에 클럭의 상태를 감지할 수 없다는 의미입니다. 이 커넥터/슬롯을 선택할 수는 있지만 유효한 연결 상태가 확립될 때까지 동기화가 성공적으로 이루어지지 않습니다.

주

- 클럭 소스로 선택한 포트의 표시등이 연청색으로 바뀌고 클럭 주파수가 LEADER CLOCK SELECT 필드의 좌측 상단에 나타나는 경우 RIVAGE PM 시리즈가 새로운 클럭으로 정확하게 작동하고 있다는 의미입니다.
- 선택한 클럭의 표시등이 연청색으로 바뀌지 않으면 외부 장치가 올바르게 연결되어 있고 외부 장치가 클럭 데이터를 전송할 수 있도록 설정되었는지 확인하십시오.
- 워드 클럭 설정이 변경되면 출력 잭에서 소음이 발생할 수 있습니다. 스피커 시스템을 보호하려면 파워 앰프 음량을 줄인 후 워드 클럭 설정을 변경해야 합니다.

3 Leader 클럭 선택 버튼

이 버튼을 사용하여 다음 옵션 중에서 워드 클럭 Leader로 사용하려는 클럭 소스를 선택합니다.

- INT 44.1kHz
- INT 48kHz
- INT 88.2kHz
- INT 96kHz

DSP 엔진의 내부 클럭(샘플링 레이트: 96kHz, 88.2 kHz, 48kHz 또는 44.1kHz)이 클럭 소스가 됩니다.

• WORD CLOCK IN

Leader DSP 엔진 후면 패널의 WORD CLOCK IN 잭에서 공급된 워드 클럭은 클럭 소스로 사용됩니다.

• FROM HY SLOT1-4(또는 CSD-R7의 경우 FROM HY SLOT1-3)

DSP 엔진 후면 패널에 위치한 HY 카드 슬롯에서 공급된 워드 클럭이 클럭 소스로 활용됩니다.

주

기기가 출하 시 기본 상태로 초기화되면 워드 클럭 기본 값이 96kHz로 설정됩니다.

4 TWINLANE 네트워크 설정 버튼

TWINLANE 네트워크 안의 기능(Leader/Follower)을 지정할 때 사용합니다.

# 네트워크

RIVAGE PM 시리즈를 사용하면 RIVAGE PM StageMix와 같은 애플리케이션을 통해 네트워크의 외부 장치에서 믹싱 파라미터를 조절할 수 있습니다.

설정 절차는 아래 설명되어 있습니다.

## 1 메뉴 바의 SETUP 버튼을 눌러 SETUP 화면으로 이동합니다.



## 2 NETWORK 버튼을 누릅니다. NETWORK 팝업 창이 나타납니다.

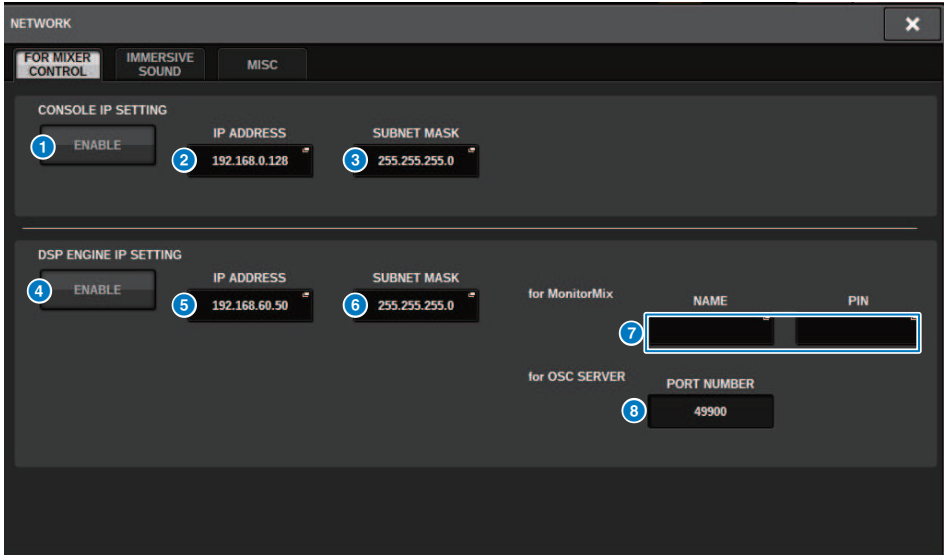
## 3 필요에 따라 네트워크 설정을 실시합니다.

CONSOLE IP SETTING에는 RIVAGE PM StageMix 설정이 포함되어 있고 DSP ENGINE IP SETTING에는 MonitorMix 설정이 포함되어 있습니다.

## 4 WORD CLOCK 팝업 창을 닫으려면 우측 상단에 있는 "x" 기호를 누릅니다. 시스템이 SETUP 화면으로 돌아갑니다.

## NETWORK 화면: FOR MIXER CONTROL 탭

이 부분에서는 StageMix 및 MonitorMix와 같은 PM 시리즈를 무선으로 제어하거나 OSC SERVER를 사용할 수 있도록 애플리케이션 연결에 필요한 네트워크 설정을 구성합니다.



이 창에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

CONSOLE IP SETTING에는 RIVAGE PM StageMix에 대한 설정이 포함되어 있고, DSP ENGINE IP SETTING에는 MonitorMix 또는 OSC SERVER에 대한 설정이 포함되어 있습니다.

### CONSOLE IP SETTING

- 1 ENABLE 버튼**  
이 버튼을 눌러 ENABLE로 설정하면 RIVAGE PM StageMix를 통해 연결할 수 있습니다.
- 2 IP ADDRESS 버튼**  
음질 조절기의 IP 주소를 지정합니다. 이 버튼을 누르면 설정 화면이 열립니다.
- 3 SUBNET MASK 버튼**  
네트워크에서 사용되는 IP 주소로부터 네트워크를 식별하는 네트워크 주소용 비트를 정의합니다. 이 버튼을 누르면 설정 화면이 열립니다.

### DSP ENGINE IP SETTING

- 4 ENABLE 버튼**  
이 버튼을 눌러 ENABLE로 설정하면 MonitorMix를 통해 연결할 수 있습니다.
- 5 IP ADDRESS 버튼**  
DSP 버튼의 IP 주소를 설정합니다. 이 버튼을 누르면 설정 화면이 열립니다.

**6 SUBNET MASK 버튼**

네트워크에서 사용되는 IP 주소로부터 네트워크를 식별하는 네트워크 주소용 비트를 정의합니다. 이 버튼을 누르면 설정 화면이 열립니다.

**7 MonitorMix**

MonitorMix가 사용하는 NAME 및 PIN을 설정합니다. NAME은 연결하기 전 확인해야 할 이름이며 PIN(개인 식별 번호)은 연결 직후 요청되는 인증용 번호입니다. 이 버튼을 누르면 설정 화면이 열립니다.

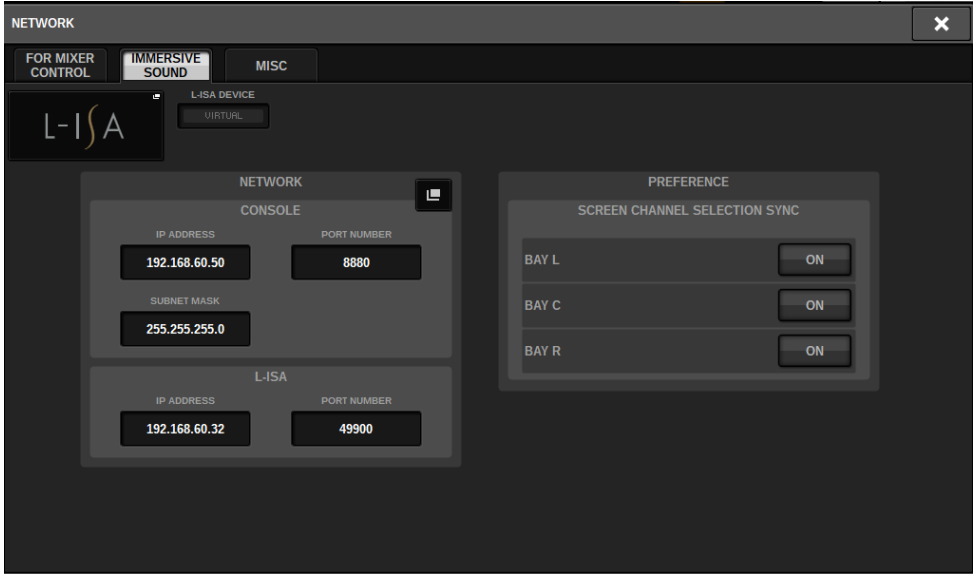
**8 OSC SERVER**

OSC SERVER에서 사용되는 포트 번호는 (49900으로) 고정되어 있습니다.

## NETWORK 화면: IMMERSIVE SOUND 탭

RIVAGE PM 시리즈는 AFC IMAGE 컨트롤 및 L-ACOUSTICS 실감 음향 시스템(Immersive Sound system)인 “L-ISA” 컨트롤을 지원합니다.

자세한 내용은 Yamaha 구입처에 문의하시기 바랍니다.



## Dante 오디오 네트워크 설정

다음은 RIVAGE PM 시리즈 및 연결된 I/O 랙에 대한 Dante 오디오 네트워크 설정 방법입니다. I/O 랙을 설치하면 라우팅 및 HA 원격 기능을 사용할 수 있습니다.

### 1 SETUP 버튼을 눌러 SETUP 화면으로 이동합니다.



### 2 SYSTEM CONFIG 버튼을 눌러 SYSTEM CONFIG 팝업 창으로 이동합니다.

### 3 대상 HY SLOT 탭을 누릅니다.

“HY SLOT 창” (p.289)이 나타납니다.

### 4 DANTE SETUP팝업 버튼을 누릅니다.

DANTE SETUP 팝업 창이 나타납니다.

### 5 설정을 완료하면 x 버튼을 눌러 DANTE SETUP 팝업 창을 닫습니다.



# HY SLOT 창



이 창에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

**1 HY CARD 팝업 버튼**

버튼을 누르면 HY CARD SELECT 팝업 창이 열려 Dante 지원 HY 카드를 선택할 수 있습니다.

**2 NETWORK 팝업 버튼**

이 버튼을 누르면 NETWORK 팝업 창으로 이동하여 IP 주소 설정을 실시할 수 있습니다. 일반적으로, IP 주소는 자동으로 부여되므로 설정을 변경할 필요가 없습니다. 필요에 따라 수동으로 지정할 수 있습니다.



**AUTO (DHCP)...** IP 주소가 자동으로 부여됩니다.

**STATIC IP .....** IP 주소가 수동으로 지정됩니다.

**3 DANTE SETUP 팝업 버튼**

이 버튼을 누르면 DANTE SETUP 팝업 창으로 이동하여 Dante 지원 HY 카드에 대한 설정을 실시할 수 있습니다.

**4 REFRESH 버튼**

이 버튼을 누르면 Dante 오디오 네트워크의 I/O 랙 정보가 최신 상태로 업데이트됩니다.

**5 DEVICE RACK USAGE 표시**

IO 랙 리소스 이용 상태가 표시됩니다.

**6 I/O 랙 선택 버튼**

I/O 랙의 ID 번호, 모델명, 및 입력/출력 수가 표시됩니다. 이 버튼을 누르면 I/O 랙을 선택할 수 있는 DEVICE SELECT 화면 또는 DANTE I/O DEVICE 화면이 표시됩니다.

**7 DANTE INPUT PATCH 버튼**

이 버튼을 누르면 DANTE PATCH 팝업 창의 INPUT 탭이 표시되어 I/O 랙에서 Dante 지원 HY 카드로 입력되는 채널을 선택할 수 있습니다.

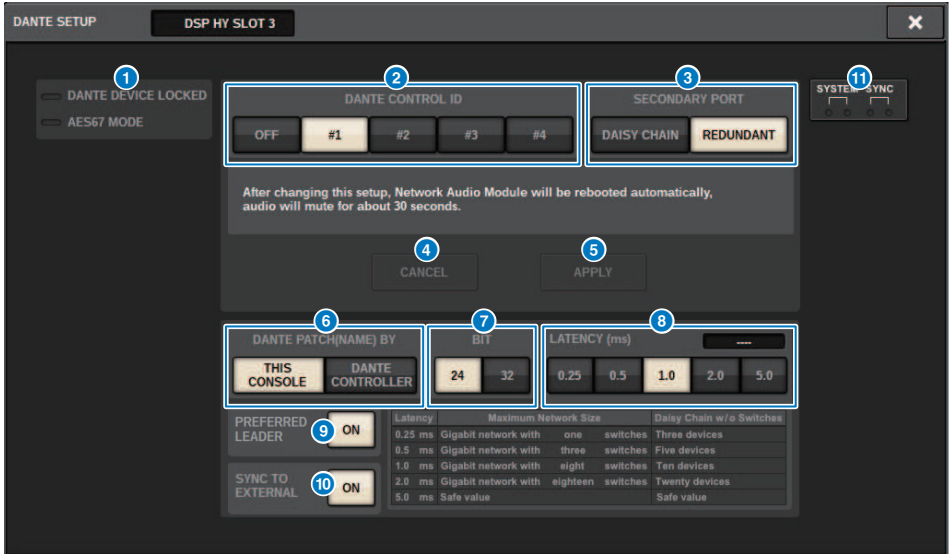
**8 DANTE OUTPUT PATCH 버튼**

이 버튼을 누르면 DANTE PATCH 팝업 창의 OUTPUT 탭이 표시되어 Dante 지원 HY 카드에서 I/O 랙으로 출력되는 채널을 선택할 수 있습니다.

**9 CLEAR ALL 버튼**

이 버튼을 누르면 표시된 모든 I/O 랙의 설치 상태가 삭제됩니다.

## DANTE SETUP 팝업 창



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

### 1 STATUS 표시등

#### • DANTE DEVICE LOCKED

Dante Device Lock 기능이 활성화되면 빨간색 표시등이 켜지고 Dante 장치의 오디오 네트워크 설정이 변경되는 것을 방지합니다.

#### • AES67 MODE

AES67(오디오 네트워크 호환성 연결 표준) 모드가 활성화되면 녹색 표시등이 켜집니다.

### 2 DANTE CONTROL ID 버튼

이 버튼들은 Dante 오디오 네트워크에서 호환되는 HY 카드를 구별하기 위한 ID를 지정합니다. ID가 꺼져 있는 경우, DANTE PATCH BY 선택 버튼은 DANTE CONTROLLER로 고정되며 Dante 패칭을 편집할 수 없습니다. 또한, 설치된 I/O 랙의 원격 기능이 작동하지 않습니다. ID #1을 지정하는 경우, 공유 설정(BIT/LATENCY/WORD CLOCK)은 설치된 I/O 랙에도 적용됩니다.

주

Dante 오디오 네트워크에서 음질 조절기와 디지털 믹싱 콘솔에 각기 다른 ID를 할당하십시오.

### 3 SECONDARY PORT 선택 버튼

이 버튼들은 Dante 지원 HY 카드의 연결 방식(연결된 기기의 수가 적은 간단한 시스템을 위한 데이지 체인 연결 방식 또는 복수의 기기를 연결할 때 사용되는 리던던시 연결 방식)을 선택합니다.

### 4 CANCEL 버튼

이 버튼은 SLOT 또는 SECONDARY PORT의 DANTE CONTROLLER I/O를 편집하는 과정에서 임시로 편집된 내용을 취소합니다.

5 **APPLY 버튼**

SLOT 설정 또는 SECONDARY 설정에 대한 DANTE CONTROLLER ID를 편집한 경우, 이 버튼을 누르면 설정이 적용됩니다. 변경 사항을 확인하는 대화 상자가 나타납니다.

6 **DANTE PATCH BY 선택 버튼**

THIS CONSOLE 버튼을 선택하면 RIVAGE PM 시리즈에서 Dante 패칭을 수정할 수 있습니다. DANTE CONTROLLER 버튼을 선택하면 Dante 패칭을 조절할 수 없습니다.

7 **BIT 선택 버튼**

이 버튼들은 Dante 오디오 네트워크의 비트 심도로 24비트 또는 32비트를 선택합니다.

8 **LATENCY 선택 버튼**

이 버튼들은 Dante 오디오 네트워크의 레이턴시로 0.25ms, 0.5ms, 1.0ms, 2.0ms 또는 5.0ms를 선택합니다.

9 **PREFERRED LEADER 버튼**

이 버튼을 켜면 Dante 오디오 네트워크에서 Leader로 설정되는 기기의 우선 순위가 높아집니다.

10 **SYNC TO EXTERNAL 버튼**

이 버튼을 켜면 기기가 HY 슬롯에서 제공된 워드 클럭과 동기화됩니다.

11 **SYSTEM/SYNC 표시등**

이 표시등은 Dante의 작동 상태를 표시합니다. 표시등을 누르면 메시지가 표시됩니다. 메시지가 표시되는 패턴의 경우, 오류 아이콘 및 정보 아이콘이 표시등 옆에 나타납니다. 표시등에 나타나는 아이콘에 관한 자세한 내용은 다음의 “메시지”를 참조하십시오.

## DDM SETTING

### STATE의 경우

도메인 가입 상태를 나타냅니다.

- **Domain:** 도메인에 가입했습니다.
- **Disconnected:** 도메인에 가입했으나 DDM 서버에 연결되지 않은 상태입니다.
- **Unmanaged:** 도메인에 가입하지 않았습니다.

### LOCAL의 경우

이 기기에 현재 작동 중인 Dante 설정(DANTE PATCH 포함)에 대한 액세스 상태를 표시합니다.

- **Read Write:** 변경할 수 있습니다.
- **Read Only:** 변경할 수 없습니다.

### REMOTE의 경우

외부 Dante 장치의 Dante 설정에 대한 액세스 상태를 나타냅니다.

- **Operator:** 읽고 쓸 수 있습니다.
- **Guest:** 읽기 전용이며 변경할 수 없습니다.
- **None:** 읽을 수 없습니다.

### 레이턴시 표시

현재 선택된 레이턴시를 나타냅니다. 오프라인일 때 “----”가 표시됩니다.

## Dante 메시지


오류, 경고 및 기타 특정 유형의 정보가 Rio 전면 패널 표시등을 통해 표시됩니다. Dante Controller Error Status 필드에도 메시지가 표시됩니다. 각 표시등이 아래와 같이 켜지거나 깜박입니다.

응답 없음	표시등이 꺼져 있습니다.
켜짐	표시등이 계속 켜져 있습니다.
깜박임	표시등이 계속 깜박입니다.
2번 깜박임	표시등이 주기적으로 2번 깜박입니다.
3번 깜박임	표시등이 주기적으로 3번 깜박입니다.


### 오류 메시지

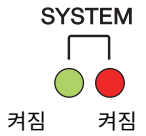
다음 중 한 가지 오류가 발생한 경우, 장치가 작동하지 않습니다. 오류가 해결될 때까지는 녹색의 SYSTEM 표시등이 꺼지고 전체 I/O 채널에 대한 모든 표시등이 계속 깜박입니다. 또한, 특정 오류로 인해 빨간색 SYSTEM 표시등이 켜지거나 깜박입니다.

[SYSNC] 표시등	의미	가능한 해결 방법
<p><b>SYSTEM</b></p>  <p>2번 깜박임</p>	내부 오류가 발생했습니다.	장치가 고장 났습니다. Yamaha 판매처에 수리를 문의하십시오.
<p><b>SYSTEM</b></p>  <p>3번 깜박임</p>	MAC 주소 설정이 손상되어 통신을 수행할 수 없습니다.	장치가 고장 났습니다. Yamaha 판매처에 수리를 문의하십시오.
<p><b>SYSTEM</b></p>  <p>켜짐</p>	UNIT ID가 고유하지 않습니다.	Dante 네트워크 내에서 고유의 UNIT ID 번호를 설정하십시오.

[SYSNC] 표시등	의미	가능한 해결 방법
<p>SYSTEM</p>  <p>깜박임</p>	<p>장치의 DIP 스위치 설정이 올바르지 않습니다.</p>	<p>DIP 스위치 설정을 확인하고 올바르게 설정하십시오.</p>

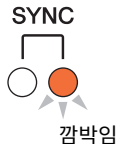


다음의 오류는 설정 또는 하드웨어에 영향을 줍니다. 단, 장치는 계속 사용할 수 있습니다. 녹색의 SYSTEM 표시등이 켜지고 모든 I/O 채널의 표시등이 정상적으로 작동합니다. 또한, 특정 오류로 인해 빨간색 SYSTEM 표시등이 켜지거나 깜박입니다.

[SYSTEM] 표시등	의미	가능한 해결 방법
<p>SYSTEM</p>  <p>켜짐      깜박임</p>	<p>Dante 전송 플로우의 수가 한도를 초과했습니다.</p>	<p>예를 들어, Dante 컨트롤러를 사용하여 전송 플로우 일부를 멀티캐스트로 변경하여 플로우의 수를 줄이십시오.</p>
<p>SYSTEM</p>  <p>켜짐      2번 깜박임</p>	<p>냉각 팬이 작동하지 않습니다.</p>	<p>팬에 이물질이 걸렸는지 확인하십시오. 그래도 문제가 해결되지 않으면 Yamaha 구입처에 문의하십시오.</p>
<p>SYSTEM</p>  <p>켜짐      3번 깜박임</p>	<p>내부 메모리가 손상되었습니다.</p>	<p>[NORMAL] 모드에서 기기를 사용할 경우, 전원을 다시 껐다가 켜는데도 문제가 계속되면 Yamaha 구입처에 문의하십시오.</p>

[SYSTEM] 표시등	의미	가능한 해결 방법
<p style="text-align: center;"><b>SYSTEM</b></p>  <p style="text-align: center;">켜짐      켜짐</p>	<p>장치 설정 DIP 스위치 또는 로터리 스위치의 위치를 변경했거나 Dante 컨트롤러에서 Dante 설정을 변경했습니다. 따라서, 장치 설정 DIP 스위치의 위치가 실제 Dante 설정과 일치하지 않습니다.</p>	<p>Dante 컨트롤러에서 Device Lock 설정이 활성화된 경우, 설정을 비활성화하거나 장치 설정 DIP 스위치 위치를 확인한 다음 현재 상황에 맞게 설정하십시오.</p>

**경고 메시지**

원인이 해결될 때까지 표시등이 켜져 있거나 깜박입니다. 녹색의 [SYNC] 표시등이 꺼져 있는 경우, 기기의 클럭이 확인되지 않은 것입니다.


[SYSNC] 표시등	의미	가능한 해결 방법
<p style="text-align: center;"><b>SYNC</b></p>  <p style="text-align: center;">깜박임</p>	<p>워드 클럭이 제대로 설정되지 않았습니다.</p>	<p>Rio 네이티브 기기 또는 Dante Controller에서 클럭 Leader와 샘플링 주파수를 올바르게 설정합니다.</p>
<p style="text-align: center;"><b>SYNC</b></p>  <p style="text-align: center;">2번 깜박 임</p>	<p>Dante 네트워크 회로가 손상되었습니다.</p>	<p>이더넷 케이블이 제거되지 않았거나 회로 단락 되었는지 확인하십시오.</p>
<p style="text-align: center;"><b>SYNC</b></p>  <p style="text-align: center;">3번 깜박 임</p>	<p>Dante 네트워크의 연결이 잘못되어 Dante 호환이 가능한 다른 기기를 찾을 수 없습니다.</p>	<p>이더넷 케이블이 올바르게 연결되었는지 확인하십시오.</p>

녹색 표시등이 깜박이면 기기가 클럭 Leader입니다. 녹색 표시등이 켜지면 기기가 클럭 Follower이며 클럭이 동기화됩니다.



[SYSNC] 표시등	의미	가능한 해결 방법
 <p>켜짐 또는 켜짐 깜박임</p>	<p>GbE와 호환되지 않는 기기가 연결되었습니다.</p>	<p>Dante를 통해 오디오를 전송할 경우, GbE를 지원하는 기기를 사용하십시오.</p>
 <p>켜짐 또는 깜박임 깜박임</p>	<p>리던던시 네트워크 작동 중에 [SECONDARY] 커넥터가 통신을 대신했습니다.</p>	<p>[PRIMARY] 커넥터에 연결된 회로를 확인하십시오.</p>
 <p>켜짐 또는 2번 깜박임 깜박임</p>	<p>리던던시 네트워크 작동 중 [SECONDARY] 커넥터에 연결된 회로에 이상이 발생했습니다.</p>	<p>[SECONDARY] 커넥터에 연결된 회로를 점검하십시오.</p>

**정보 메시지**

표시등이 주기적으로 계속 켜지거나 깜박여 상태를 보고합니다. 주황색의 [SYNC] 표시등이 꺼져 있는 경우, 기기가 정상적으로 작동하는 것입니다. 녹색의 [SYNC] 표시등이 꺼져 있는 경우, 기기의 클럭이 확인되지 않은 것입니다.

[SYSNC] 표시등	의미	가능한 해결 방법
 <p>켜짐</p>	<p>Dante 네트워크에서 동기화 중입니다.</p>	<p>시작이 완료될 때까지 또는 장치의 동기화가 완료될 때까지 기다리십시오. 완료 시까지 최대 45초가 소요될 수 있습니다.</p>
	<p>설정 데이터 수신 대기 중입니다.</p>	<p>R-시리즈 기기에서 START UP MODE가 REFRESH로 설정되어 있는 경우, 시작 후 기기가 설정 데이터를 수신할 때까지 입력/출력은 음소거됩니다.</p>



[SYSNC] 표시등	의미	가능한 해결 방법
<p style="text-align: center;">SYNC</p>  <p>깜박임</p>	<p>기기가 워드 클록 Leader로 올바르게 작동하고 있습니다.</p>	<p>기기가 워드 클록 Leader로 작동하고 있습니다.</p>
<p style="text-align: center;">SYNC</p>  <p>켜짐</p>	<p>기기가 워드 클록 Follower로 올바르게 작동하고 있습니다.</p>	<p>기기가 클록 Follower로 작동하고 있으며 클록이 동기화됩니다.</p>

## I/O 랙 장착

다음은 Dante 오디오 네트워크의 다중 I/O 랙에서 장치를 선택하고, 이 장치를 장착하는 방법입니다.

### 1 메뉴 바의 SETUP 버튼을 눌러 SETUP 화면으로 이동합니다.



### 2 SYSTEM CONFIG 버튼을 눌러 SYSTEM CONFIG 팝업 창으로 이동합니다.

### 3 (Dante 네트워크 카드가 설치된 슬롯의) HY SLOT 탭을 눌러 HY SLOT 창으로 이동합니다.

주

CSD-R7의 경우, HY SLOT2 탭을 눌러 HY SLOT2 화면으로 이동합니다.

### 4 비어 있는 I/O 랙 선택 버튼을 누릅니다.

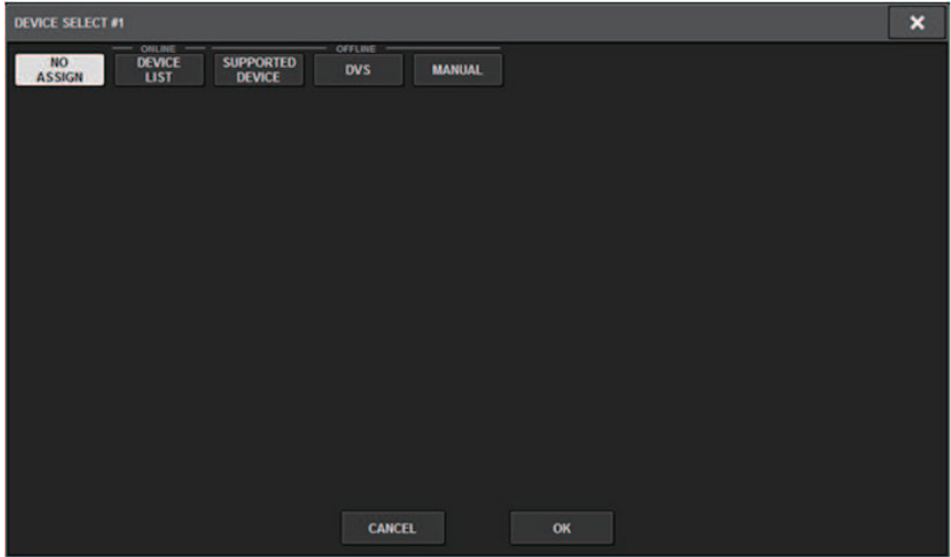
“DEVICE SELECT 팝업 창” (p.299)이 나타납니다.

### 5 장착 방법을 선택한 다음 I/O 랙을 장착합니다.

### 6 설정을 완료하면 x 버튼을 눌러 DEVICE SELECT 팝업 창을 닫습니다.

## DEVICE SELECT 팝업 창

이 창에는 창의 상단에 위치한 버튼을 통해 전환 가능한 여러 페이지가 포함되어 있습니다.



**NO ASSIGN** 분리

**DEVICE LIST** 온라인 I/O 랙 선택 및 장착

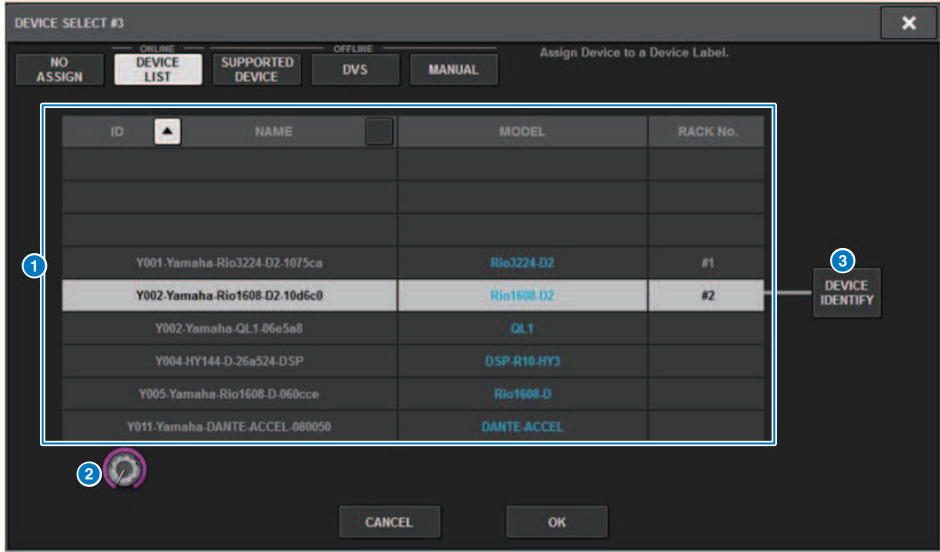
**SUPPORTED DEVICE** 지원 장치 목록에서 선택 및 장착

**DVS** 장치 라벨 입력 및 장착(Dante Virtual Soundcard만 해당)

**MANUAL** 장치 라벨 입력 및 장착

# DEVICE LIST

다음은 Dante 오디오 네트워크의 I/O 랙 목록에서 장치를 선택하고, 이 장치를 장착하는 방법입니다.



## 1 DEVICE LIST

Dante 오디오 네트워크의 I/O 랙 목록을 표시합니다. 목록에서, 장착하고자 하는 I/O 랙을 선택하십시오.

주

MODEL 정보가 파란색 텍스트로 표시되면 OK 버튼을 눌러 장치를 장착하십시오. 이러한 표시가 나타나기 전에 OK(확인) 버튼을 누르면 장치는 지원되는 장치로 인식되지 않습니다. 동일한 UNIT ID의 동일한 I/O 랙이 이미 장착된 경우에는 OK 버튼이 비활성화 되고 장치를 장착할 수 없습니다.

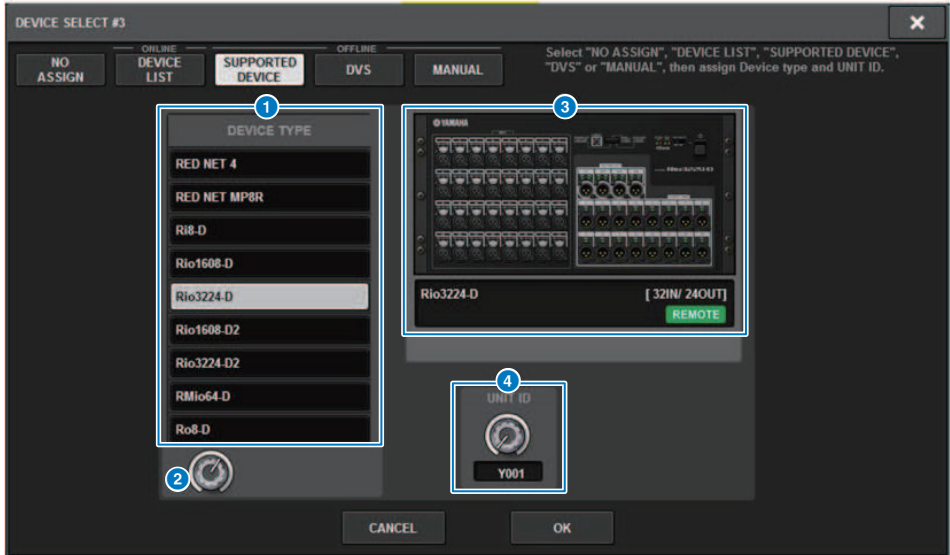
## 2 DEVICE LIST 선택 노브

[TOUCH AND TURN] 노브를 사용하여 이를 작동하고, 장착하고자 하는 I/O 랙을 선택합니다.

## 3 DEVICE IDENTIFY 버튼

이 버튼은 I/O 랙에 DEVICE IDENTIFY 기능이 포함된 경우 사용할 수 있습니다. 이 버튼을 눌러 해당 장치를 식별할 수 있습니다.

## SUPPORTED DEVICE



지원되는 I/O 랙에서 선택하여 장치를 오프라인으로 장착할 수 있습니다.

### 1 DEVICE TYPE

지원되는 I/O 랙 형식의 목록을 표시합니다. 이 목록에서, 장착하고자 하는 I/O 랙 유형을 선택하십시오.

주

동일한 UNIT ID의 동일한 I/O 랙이 이미 장착된 경우에는 OK 버튼이 비활성화되고 기기를 장착할 수 없습니다.

### 2 DEVICE TYPE 선택 노브

[TOUCH AND TURN] 노브를 사용하여 이를 작동하고, 장착하고자 하는 I/O 랙 유형을 선택합니다.

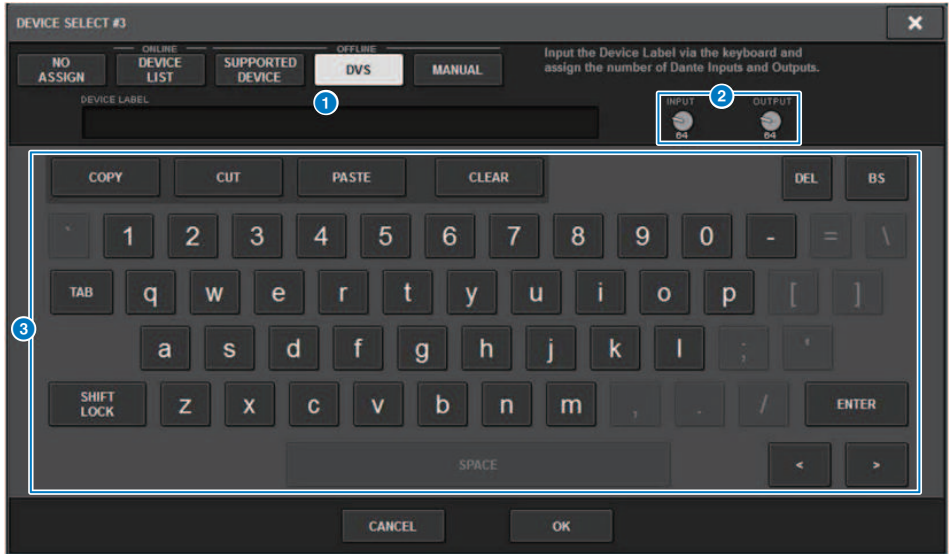
### 3 I/O 랙 표시

선택한 I/O 랙이 이곳에 표시됩니다. 이는 모델명, 입력 및 출력 수, 리모콘 아이콘(지원되는 장치에 한 함)을 표시합니다.

### 4 UNIT ID 노브

[TOUCH AND TURN] 노브를 사용하여 이를 작동하고 UNIT ID를 설정합니다.

## DVS 또는 MANUAL



I/O 랙의 장치 라벨을 입력하고 오프라인으로 장착할 수 있습니다.

**1 DEVICE LABEL**

키보드로 입력한 I/O 랙의 장치 라벨을 표시합니다.

**2 INPUT/OUTPUT 노브**

[TOUCH AND TURN] 노브를 사용하여 이를 작동하고, Dante 오디오 네트워크의 입력 및 출력 수를 지정합니다.

**3 장치 라벨 입력용 키보드**

이 키보드를 사용하여 I/O 랙에 해당하는 장치 라벨을 입력합니다.

## I/O 랙 패칭

Dante 커넥터에 연결된 I/O 랙과 Dante 오디오 네트워크 간 패치를 수행할 수 있습니다.

### 1 SETUP 버튼을 눌러 SETUP 화면으로 이동합니다.



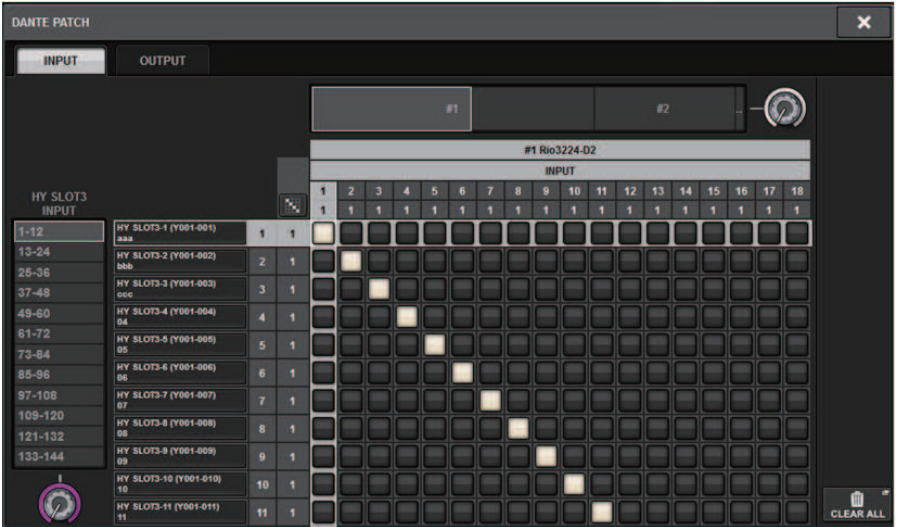
### 2 SYSTEM CONFIG 버튼을 눌러 SYSTEM CONFIG 팝업 창으로 이동합니다.

### 3 (Dante 네트워크 카드가 설치된 슬롯의) HY SLOT 탭을 눌러 “HY SLOT 창” (p.308)으로 이동합니다.

주

CSD-R7의 경우, HY SLOT2 탭을 눌러 HY SLOT2 화면으로 이동하십시오.

**4 DANTE INPUT PATCH 버튼을 눌러 DANTE PATCH 팝업 창의 INPUT 탭으로 이동합니다.**

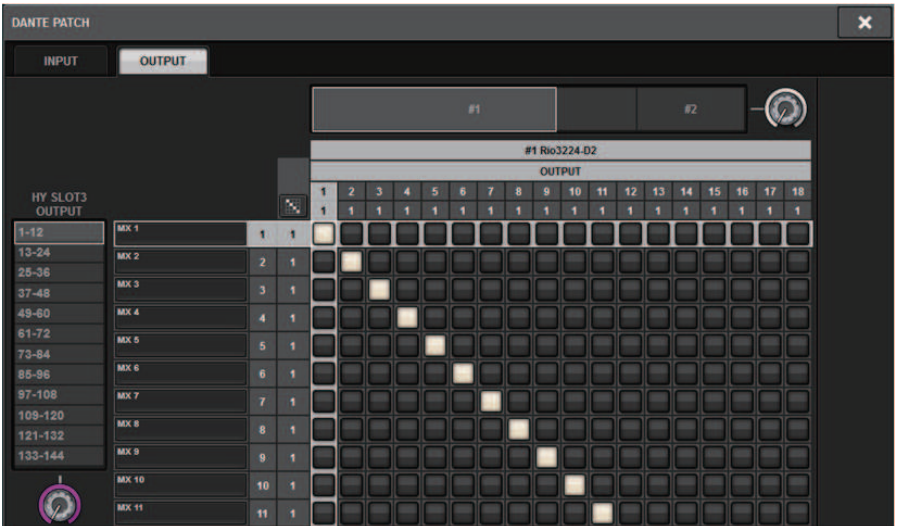


I/O 랙에서 Dante 지원 HY 카드로 입력될 패칭을 지정합니다.

주

인식되지 않은 장치는 ETC로 표시됩니다.

**5 OUTPUT 탭을 눌러 DANTE PATCH 팝업 창의 OUTPUT 탭으로 이동합니다.**



Dante 지원 HY 카드에서 I/O 랙으로 출력될 패칭을 지정합니다.



**주**

- 인식되지 않은 장치는 ETC로 표시됩니다.
- CL1/CL3/CL5/QL1/QL5/DSP-R10-HY3/CSD-R7-HY2가 장착된 경우, 그리드가 회색으로 비활성화되므로 편집이 불가능합니다.

**6 설정을 완료하면 x 버튼을 눌러 DANTE PATCH 팝업 창을 닫습니다.**

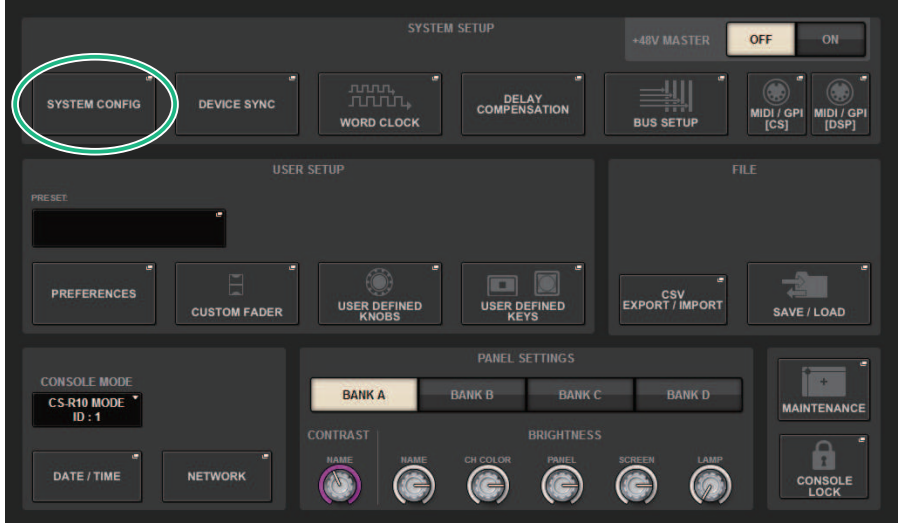
**주**

I/O 랙에서 신호를 입력 및 출력하려면 Dante 지원 HY 카드를 입력 채널 및 출력 채널에 패치해야 합니다.

## I/O 랙 원격 제어

원격 제어를 지원하고 Dante 커넥터에 연결된 I/O 랙을 제어할 수 있습니다. 지원되는 모델은 리모콘 아이콘으로 표시됩니다. 각 Dante 네트워크 카드마다 최대 24개의 기기를 장착할 수 있습니다. 또한 최대 48개의 기기를 제어할 수 있으며 장치당 최대 128개의 채널을 제어할 수 있습니다.

### 1 메뉴 바의 SETUP 버튼을 눌러 SETUP 화면으로 이동합니다.



### 2 SYSTEM CONFIG 버튼을 눌러 SYSTEM CONFIG 팝업 창으로 이동합니다.

### 3 (Dante 네트워크 카드가 설치된 슬롯의) HY SLOT 탭을 누릅니다.

“HY SLOT 창” (p.308)이 나타납니다.

주

CSD-R7의 경우, HY SLOT2 탭을 눌러 HY SLOT2 화면으로 이동하십시오.

### 4 설치된 HA 장착 I/O 랙의 I/O 랙 선택 버튼을 누릅니다.

“DANTE I/O DEVICE [I/O] 화면” (p.310)이 나타납니다.

### 5 I/O 랙의 HA 원격 제어

선택 채널 부분, OVERVIEW 화면 또는 SELECTED CHANNEL VIEW 화면에서 I/O 랙의 HA를 제어합니다. 패널의 [SEL] 키를 누르면 해당 채널이 패치된 I/O 랙 포트의 신호 표시등이 깜박입니다. I/O 랙의 HA 표시 영역을 누르면 나타나는 I/O DEVICE 팝업 창에서 작업을 수행할 수도 있습니다.

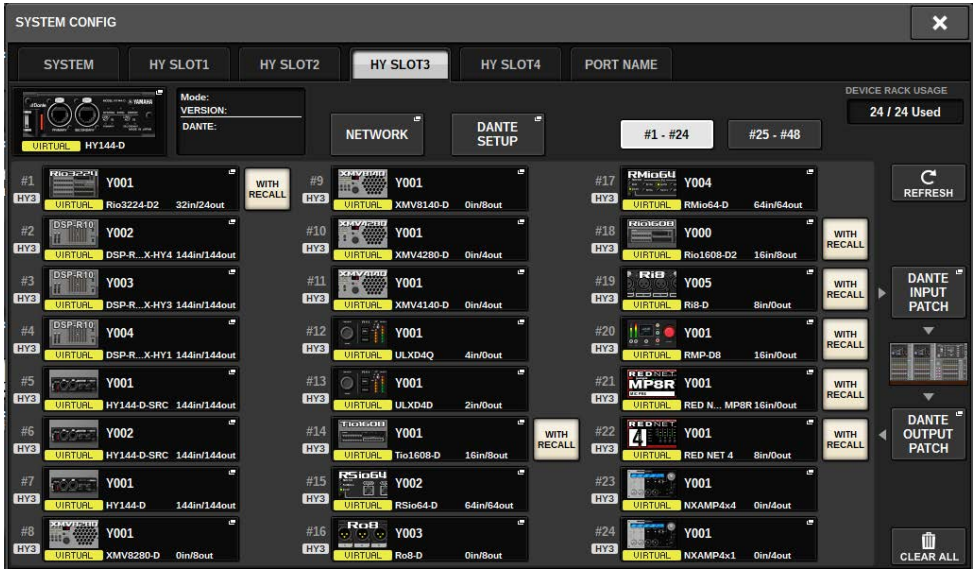
### 6 설정을 완료하면 x 버튼을 눌러 DANTE I/O DEVICE[I/O] 화면을 닫습니다.

### 7 필요에 따라, 출력 포트를 설정합니다.

- 8** 설정을 완료하면 x 버튼을 눌러 DANTE PATCH 팝업 창을 닫습니다.

# HY SLOT 창

이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.



## 제어 상태 아이콘

장치의 제어 상태를 나타냅니다.

<b>VIRTUAL</b>	이전에 지정되었으나 현재 Dante 오디오 네트워크에는 존재하지 않습니다. <sup>1</sup>
<b>CONFLICT</b>	각기 다른 DEVICE TYPE과 동일한 ID의 장치가 연결되어 있습니다. <sup>2</sup>
<b>DUPLICATE</b>	동일한 ID의 여러 인스턴스가 존재합니다. <sup>1</sup>
<b>RES67 MODE</b>	AES67 모드로 작동 중입니다.
<b>LOCKED</b>	Dante Device Lock이 켜져 있습니다. <sup>3</sup>
<b>NOT CTRL</b>	SLOT3 선택 버튼(CSD-R7)의 경우 HY SLOT2 팝업 버튼)의 DANTE CONTROLLER ID가 꺼져 있고 장치가 Dante 컨트롤러로 제어되고 있습니다.
<b>MISMATCH</b>	Dante 지원 HY 카드와 장치의 버전이 서로 일치하지 않습니다. <sup>1</sup>

\*1 원격 제어가 불가능합니다.

\*2 원격 제어는 가능하나, 일부 기능이 제한됩니다. (예를 들어, Rio1608-D가 장착된 후 동일한 ID의 Rio3216-D로 교체되는 경우와 같음)

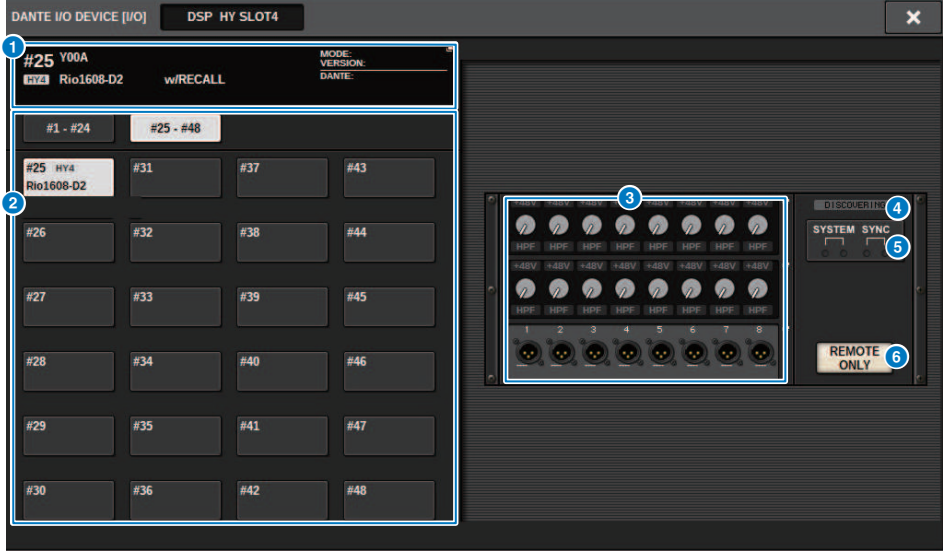
\*3 지정된 PC 이외의 다른 장치에서는 DANTE SETUP 팝업 창의 파라미터와 같은 Dante 오디오 네트워크 설정을 편집할 수 없습니다.

## WITH RECALL 버튼



이 버튼이 켜져 있으면 RIVAGE PM 시리즈 기기에 저장된 정보는 해당 I/O 랙에 연결된 상태에서 scene 불러오기를 수행할 때 HA 장치에 적용됩니다.

## DANTE I/O DEVICE [I/O] 화면



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

**1 I/O 랙 버튼**

I/O 랙의 ID 번호 및 모델명을 표시합니다. 이 버튼을 누르면 RACK MOUNT 팝업 창이 나타나 장착할 I/O 랙을 선택할 수 있게 됩니다.

**2 화면 선택 버튼**

버튼을 누르면 해당하는 I/O 랙을 표시할 수 있습니다.

**3 I/O 랙 표시**

HA 표시 영역을 누르면 I/O DEVICE 팝업 창이 나타나고, 출력 커넥터 영역을 누르면 DANTE PATCH 팝업 창의 OUTPUT 탭이 나타납니다.

**4 제어 상태 아이콘**

장치의 제어 상태를 나타냅니다.

- DISCOVERING 제어할 장치를 검색하고 있습니다
- DECLINED 제어할 장치가 검색되었으나, 연결이 거부되었습니다
- CONNECTING 장치에 연결 시도 중입니다
- SYNCHRONIZING 장치와 동기화 중입니다
- CONTROLLABLE 장치를 제어할 수 있습니다

**5 SYSTEM/SYNC 표시등**

오류, 경고 및 정보 등의 메시지를 표시합니다. 메시지에 관한 자세한 내용은 “메시지”를 참조하십시오.

**6 REMOTE ONLY 버튼(Rio3224-D2 및 Rio1608-D2에 한함)**

이 버튼이 켜져 있는 경우, I/O 랙의 패널에서 HA 작업을 더 이상 수행할 수 없습니다. With Recall이 활성화된 장치만 켜고 끌 수 있습니다.

## I/O DEVICE 화면: HA

화면 인코더나 [TOUCH AND TURN] 노브를 사용하여 I/O 장치의 헤드 앰프를 원격으로 제어할 수 있습니다.



### 1 +48V 버튼

각 채널의 팬텀 전원을 켜거나 끄는 스위치입니다.

### 2 GAIN 노브

I/O 기기의 헤드 앰프 게인을 표시합니다. 값을 조절하려면 노브를 눌러 선택한 후 다기능 노브를 사용하십시오. 노브의 바로 오른쪽에 위치한 레벨 미터는 해당 포트의 입력 레벨을 표시합니다.

## 주

RIVAGE PM 시리즈보다 설정 범위가 넓은 기기의 경우 RIVAGE PM 시리즈를 통해 일부 값을 설정할 수 없기 때문입니다. 마찬가지로 연결된 기기 측에서 설정된 값이 RIVAGE PM 시리즈 설정 범위를 초과하면 적절한 값이나 제한값으로 표시됩니다.

### 3 GC 버튼

게인 보상 기능을 켜거나 끄면 오디오 네트워크의 신호 레벨이 일정하게 유지됩니다.

### 4 FREQUENCY 노브/HPF 버튼

이 컨트롤러는 I/O 기기 헤드 앰프에 내장된 하이 패스 필터를 켜거나 끄고 차단 주파수를 조정합니다. FREQUENCY 노브를 눌러 선택하는 경우 해당 다기능 노브를 사용하면 조정할 수 있습니다.

## 주

RIVAGE PM 시리즈와 설정값 변경 방법이 다른 기기는 차단 주파수가 근사값으로 설정됩니다.

## I/O DEVICE 화면: WIRELESS

이 화면에서는 채널 이름과 HA를 설정할 수 있습니다. 장치가 오프라인 상태일 때에는 설정할 수 없으며, 장치가 온라인 상태일 때 장치의 설정이 적용됩니다.



**주**

표시된 내용과 채널은 장치에 따라 변경됩니다.

**주**

바의 개수와 실제 RF 신호 강도 사이의 관계에 관한 세부 내용은 각 개발업체의 설명서를 참조하십시오.

**주**

바의 개수와 최대 작동 시간 사이의 관계에 관한 세부 내용은 각 개발업체의 설명서를 참조하십시오.

PORT ASSIGN 버튼을 사용하여 지정한 포트를 채널에 패칭하면 무선 장치를 제어하고 입력 채널을 통해 관련 레벨을 모니터링할 수 있습니다.





주

- 대상 장치를 해제하면 콘솔의 파라미터가 다시 기본값으로 설정됩니다. 새 장치를 설치한 후 패칭하면 해당 장치의 파라미터가 콘솔에 적용됩니다.
- 랙의 상태가 NO ASSIGN인 경우에만 랙의 모든 포트 할당이 해제됩니다.
- 각 개발업체의 장치를 제어하는 것과 관련하여 컨트롤 파라미터는 Scene이 아닌 콘솔 파일에 저장됩니다.
- Dante Input Patch와 Port Assign 모두를 설정할 수 있는 기기에서는 Dante Input Patch를 이미 설정했다면 Port Assign 설정은 무시됩니다.
- Shure 기기는 Dante 네트워크 카드를 삽입한 가장 낮은 번호의 HY 슬롯에서만 제어할 수 있습니다.

## BUS SETUP(MIX 버스 및 MATRIX 버스에 대한 기본 설정)

이 부분은 스테레오와 모노 사이의 전환 또는 버스 유형 변경과 같은 MIX 버스 및 MATRIX 버스에 대한 기본 설정 편집 방법을 설명합니다. 다음 절차에서 실시한 설정은 Scene의 일부로 저장됩니다.

### 1 SETUP 버튼을 눌러 SETUP 화면으로 이동합니다.



### 2 BUS SETUP 버튼을 눌러 BUS SETUP 팝업 창을 엽니다.

이 창에는 창의 상단에 위치한 탭을 사용해 전환 가능한 여러 페이지가 포함되어 있습니다.



### 3 BUS SETUP 탭을 누릅니다.

“BUS SETUP 페이지” (p.315)가 열립니다.

### 4 탭을 사용하여 설정을 편집하려는 버스를 표시합니다.

### 5 SIGNAL TYPE 전환 버튼을 사용하여 각 버스가 STEREO(인접한 2개의 홀수/짝수 버스에 대해 주 파라미터가 연결됨)로 기능하는지, MONOx2(2개의 모노 채널로 사용)로 기능하는지 여부를 지정합니다.

### 6 BUS TYPE 선택 버튼을 사용하여 버스 유형을 선택합니다.

# BUS SETUP 페이지



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

**1 SIGNAL TYPE 전환 버튼**

인접한 모든 버스 쌍에 대한 신호 처리 방식을 선택합니다. STEREO(스테레오 신호) 또는 MONOx2(모노 신호 x 2)를 선택할 수 있습니다.

**2 BUS TYPE 선택 버튼**

인접한 모든 버스 쌍에 대한 버스 유형을 선택합니다. VARI(가변 전송 레벨), FIXED(고정 전송 레벨) 또는 “믹스 마이너스”(p.319)를 선택할 수 있습니다.

**3 PAN LINK 버튼**

이 버튼은 SIGNAL TYPE이 STEREO이고 버스 유형이 VARI로 설정된 경우에만 표시됩니다. 버튼이 켜져 있으면 해당 채널로 라우팅된 신호는 TO STEREO 팬 설정과 연결됩니다.

**4 탭**

MIX1-24, MIX25-48, MIX49-72와 MATRIX 버스를 서로 전환합니다.

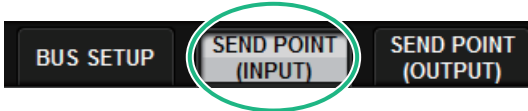
## SEND POINT (INPUT) (각 입력 채널에 대한 전송 지점 지정)

- 1 SETUP 버튼을 눌러 SETUP 화면으로 이동합니다.



- 2 BUS SETUP 버튼을 눌러 BUS SETUP 팝업 창을 엽니다.

이 창에는 창의 상단에 위치한 탭을 사용해 전환 가능한 여러 페이지가 포함되어 있습니다.

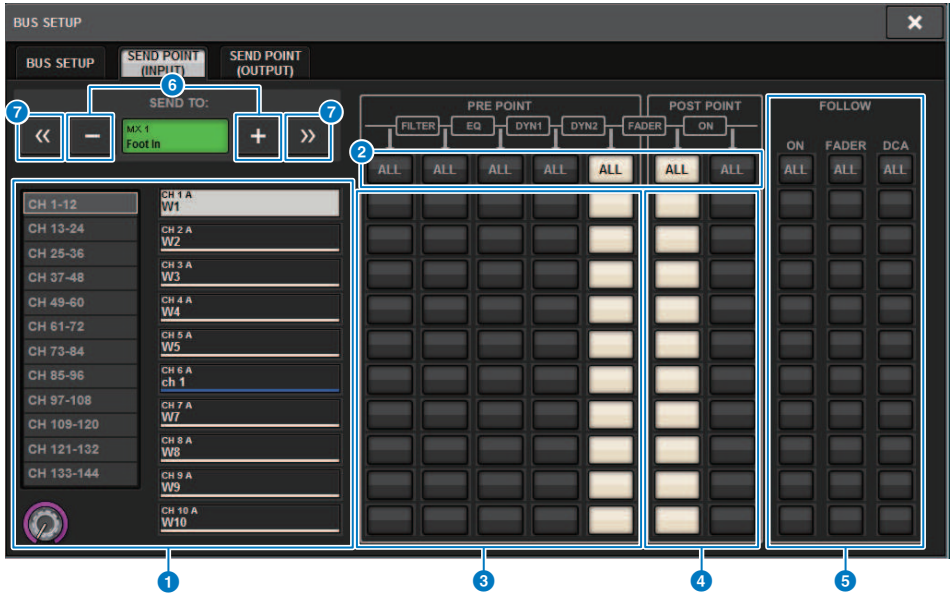


- 3 SEND POINT (INPUT) 탭을 누릅니다.

“SEND POINT 페이지” (p.317)가 열립니다.

- 4 전송 지점 선택 버튼을 사용하여 전송 지점을 설정합니다.

# SEND POINT 페이지



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

**1 채널 선택 목록**

채널을 선택합니다.

**2 ALL 버튼**

이 버튼을 누르면 선택한 전송 지점에 모든 채널에 동시에 적용할 수 있습니다. 열에 표시된 일부 채널에 대해 전송 지점이 선택되지 않은 경우 “...”가 나타납니다.

**3 PRE 전송 지점 선택 버튼**

PRE가 켜져 있는 각 채널에 대한 전송 지점을 선택합니다. 이 버튼들은 다음 파라미터에 해당합니다.

버튼	전송 지점
PRE FILTER	필터 직전
PRE EQ	EQ 직전
PRE DYN1	DYNAMICS1 직전
PRE DYN2	DYNAMICS2 직전
PRE FADER	페이더 직전

**4 POST 전송 지점 선택 버튼**

PRE가 꺼져 있는 각 채널에 대한 전송 지점을 선택합니다(POST). 이 버튼들은 다음 파라미터에 해당합니다.

버튼	전송 지점
POST FADER	페이더 직후
POST ON	[ON] 키 직후

**5 FOLLOW 설정 버튼**

전송 지점과는 상관없이 MIX/MATRIX 버스에 전송된 신호가 ON/FADER/DCA 설정을 준수하는지 여부를 각 채널마다 선택합니다. 이 버튼들은 다음 파라미터에 해당합니다.

버튼	설정
ON	FOLLOW ON
FADER	FOLLOW FADER
DCA	FOLLOW DCA

**6 SEND TO [+]/[-] 버튼**

한 번에 한 채널에 대한 신호 대상으로 MIX/MATRIX 버스 채널을 선택합니다.

**7 SEND TO [<<]/>>] 버튼**

한 번에 12개의 채널에 대한 신호 대상으로 MIX/MATRIX 버스 채널을 선택합니다.

## 믹스 마이너스

이 기능은 MIX/MATRIX 버스에 전송된 신호에서 지정된 채널의 신호만 제거합니다. 이를 사용하여 해당되는 사람의 음성만 삭제된 모니터 신호를 연주자 또는 아나운서에게 빠르게 전송할 수 있습니다. 믹스 마이너스를 미리 설정한 다음, 아나운서의 위치에서 아나운서의 마이크(입력 채널)와 모니터(믹스 마이너스 버스)가 연계되도록 OWNER 채널을 지정할 수 있습니다.

### 1 SETUP 버튼을 눌러 SETUP 화면으로 이동합니다.



### 2 BUS SETUP 버튼을 누릅니다.

“BUS SETUP 팝업 창” (p.321)이 나타납니다.

### 3 BUS SETUP 탭을 누릅니다.

### 4 MIX MINUS 버튼을 누릅니다.

주

- 선택한 OWNER 채널에서 전송된 신호의 전송 레벨이 -∞ dB로 낮아집니다.
- 선택 채널 이외의 입력 채널에서 전송된 모든 신호의 전송 레벨은 공칭 레벨(0.0 dB)로 설정됩니다.
- 또한, 전송 대상 버스로 전송 기능이 켜지며 전송 지점은 POST로 전환됩니다.
- 스테레오 입력 채널의 경우, 두 채널에서 전송된 양쪽 신호의 전송 레벨은 -∞ dB로 낮아집니다.

### 5 MIX MINUS OWNER 버튼을 누릅니다.

“MIX MINUS OWNER 팝업 창” (p.322)이 나타납니다.

### 6 OWNER 채널을 선택합니다.

주

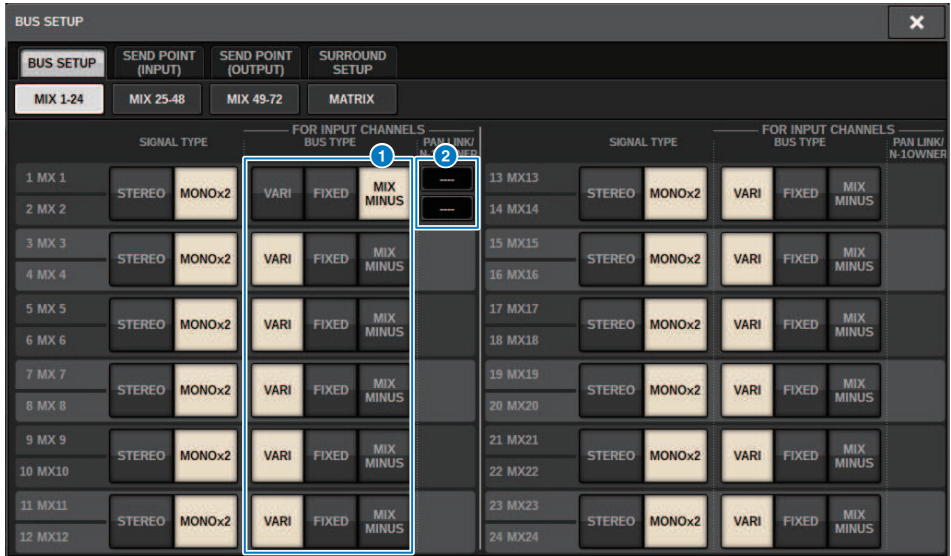
OWNER 화면에서도 [SHIFT] 키를 누르고 있거나 N-1 OWNER 버튼을 사용하여 선택할 수 있습니다.

**7 OK 버튼을 누릅니다.**

선택한 OWNER 채널에서 전송된 전송이 꺼집니다.



## BUS SETUP 팝업 창



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

**1 BUS TYPE 선택 버튼**

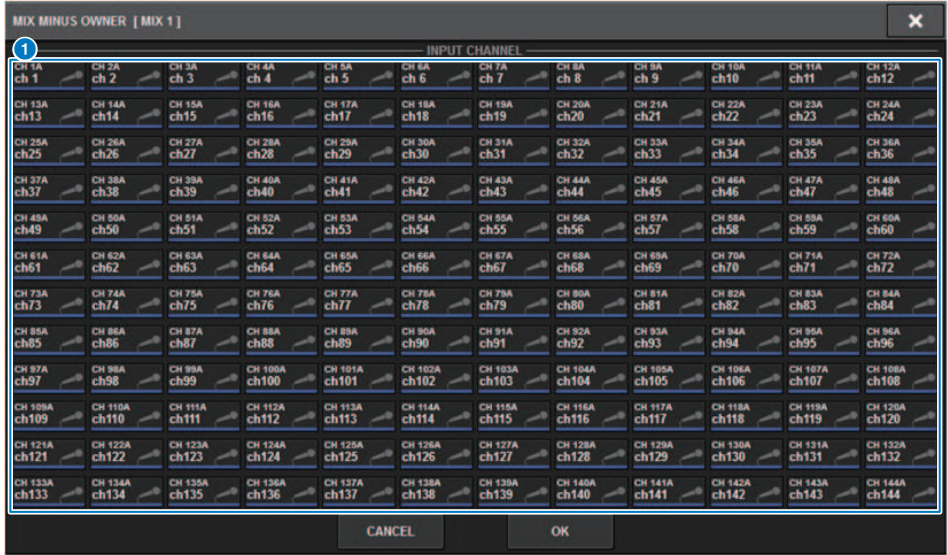
인접한 모든 버스 쌍에 대한 버스 유형을 선택합니다. VARI(가변 전송 레벨), FIXED(고정 전송 레벨) 또는 MIX MINUS(믹스 마이너스)를 선택할 수 있습니다.

**2 N-1 OWNER 버튼**

이 버튼을 눌러 MIX MINUS OWNER 팝업 창으로 이동하면 믹스 마이너스 설정에 해당하는 OWNER 채널을 선택할 수 있습니다.

## MIX MINUS OWNER 팝업 창

이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

### 1 채널 선택 버튼

이 버튼은 OWNER 채널(믹스 마이너스를 사용하는 입력 채널)을 선택합니다.

## 믹스 마이너스 바의 SEND 표시

### OVERVIEW 화면

#### SEND 필드

믹스 마이너스 바를 지정한 후



[SHIFT] 키를 누르면 OWNER 채널을 지정할 수 있습니다. 설정이 완료되면 빨간색으로 표시됩니다. 이 버튼은 SEND ON/OFF 버튼이 됩니다.



설정이 완료되면 빨간색으로 표시됩니다.



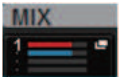
OWNER 채널 이외의 채널인 경우 [SHIFT] 키를 누르면 OWNER 채널을 지정할 수 있습니다.



### SELECTED CHANNEL VIEW 화면

#### MIX/MATRIX SENDS 필드

믹스 마이너스 버스로의 전송은 파란색입니다  
그러나, OWNER 채널로부터의 전송은 빨간색입니다



## SURROUND SETUP(서라운드 모드 지정)

BUS SETUP에서 서라운드 모드를 지정하는 경우, 5.1 서라운드 패닝 및 모니터링을 사용할 수 있습니다. 2개의 서라운드 버스를 사용하면 IS 서라운드 제작도 쉬워집니다. 이로써 다운 믹싱 및 외부 모니터 소스가 포함된 상당히 유연한 모니터링 환경이 생성됩니다. MIX 버스 1-12 및 MATRIX 버스 1-4는 2개의 서라운드 버스 및 다운믹스 버스에서 사용됩니다.

### 1 SETUP 버튼을 눌러 SETUP 화면으로 이동합니다.



### 2 BUS SETUP 버튼을 눌러 BUS SETUP 팝업 창을 엽니다.



이 창에는 창의 상단에 위치한 탭을 사용해 전환 가능한 여러 페이지가 포함되어 있습니다.

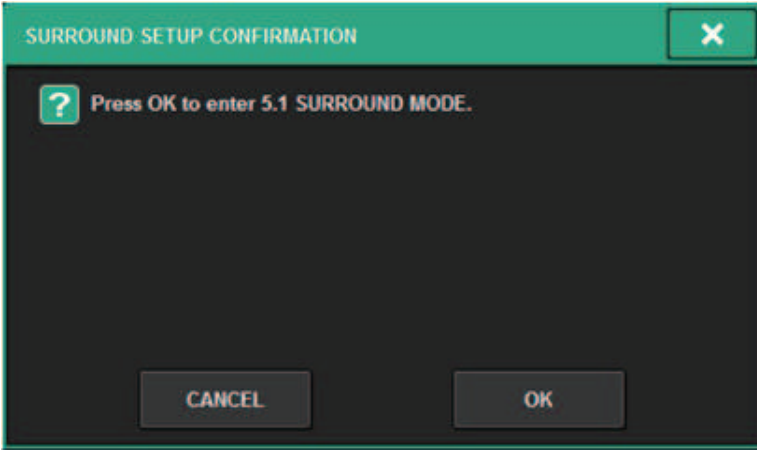
### 3 SURROUND SETUP 탭을 누릅니다.

“SURROUND SETUP 화면” (p.326)이 나타납니다.

### 4 SURROUND 모드 스위칭 버튼을 누릅니다.

### 5 서라운드 출력 지정 버튼을 사용하여, 각 MIX 채널이 지정되는 서라운드 출력 채널을 선택합니다.

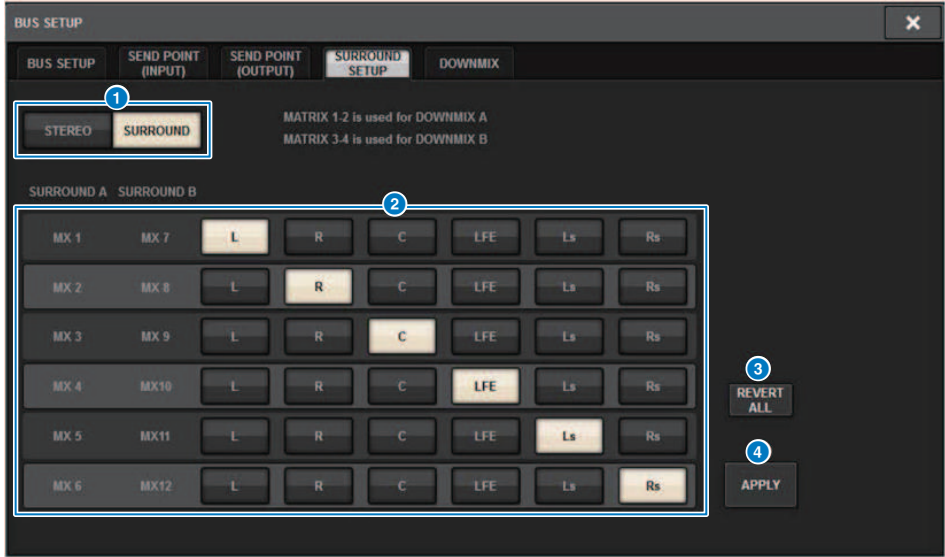
**6 APPLY 버튼을 누릅니다.**



변경 사항을 확인하는 창이 표시됩니다.

**7 OK 버튼을 누릅니다.**

## SURROUND SETUP 화면



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

**1 모드 전환 버튼**

스테레오 모드에서 서라운드 모드로 또는 서라운드 모드에서 다시 스테레오 모드로 버스 설정을 전환합니다. 모드 설정은 scene으로 불러올 수 있습니다.

**2 서라운드 출력 지정 버튼**

서라운드 모드에서 MIX 버스(MIX 1-6/MIX7-12)를 서라운드 버스에 지정합니다.

**3 REVERT ALL 버튼**

서라운드 출력 지정 버튼에서 적용되지 않은 변경 사항을 이전 상태로 복구합니다.

**4 APPLY 버튼**

모드 스위칭 버튼 및 서라운드 출력 지정 버튼의 설정을 적용합니다.

## SELECTED CHANNEL VIEW 화면(SURROUND)

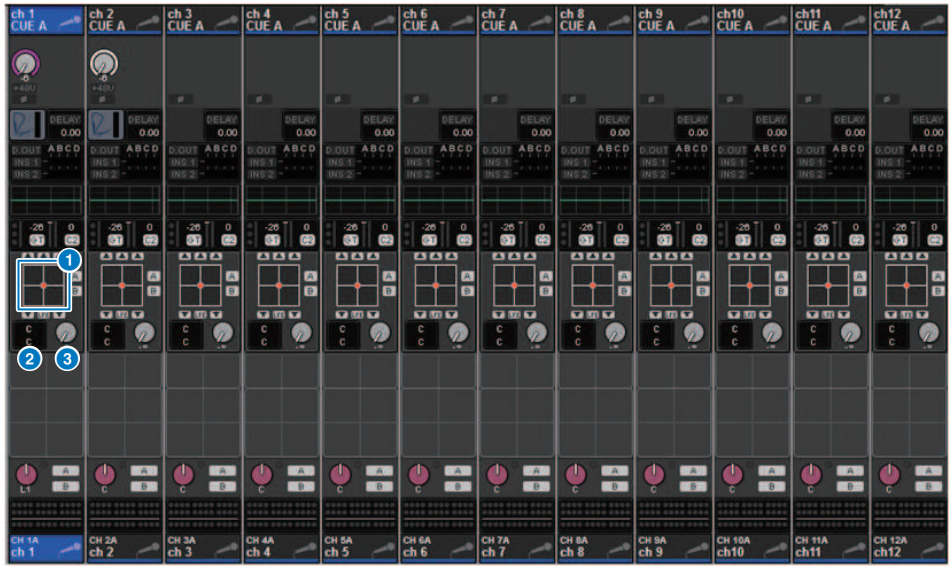
BUS SETUP의 버스 설정이 서라운드 모드로 설정된 경우, SELECTED CHANNEL VIEW 화면이 다음과 같이 표시됩니다.



### 1 서라운드 그래프

MIX 버스 전송 1-12의 MIX 팝업 버튼은 서라운드 위치를 표시합니다. 이를 누르면 SURROUND PAN 1CH 화면이 표시됩니다.

## OVERVIEW 화면(SURROUND)



BUS SETUP의 버스 설정이 서라운드 모드로 설정된 경우, OVERVIEW 화면이 다음과 같이 표시됩니다.

### 1 서라운드 그래프

서라운드 위치 설정을 표시합니다. 이를 누르면 SURROUND PAN 1CH 화면이 표시됩니다.

### 2 L/R⇄R 선택 버튼

작업할 개체를 전환하는 토크 버튼입니다 ([SHIFT] 키는 동일한 기능을 수행합니다.) 화면 인코더 또는 [TOUCH AND TURN] 노브를 사용하여 이를 작동합니다.

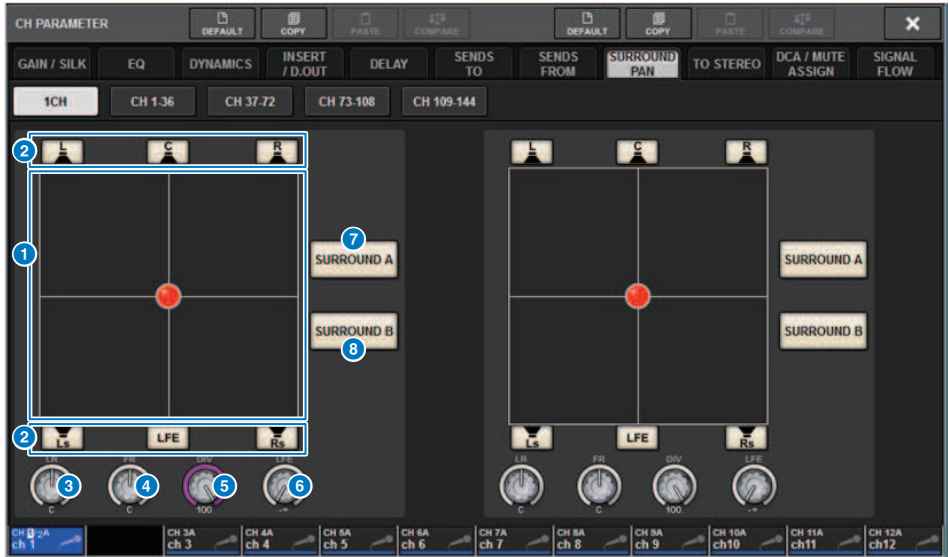
### 3 LFE 노브

LFE(저주파 효과) 채널의 레벨을 조정합니다. 화면 인코더 또는 [TOUCH AND TURN] 노브를 사용하여 이를 작동합니다.



## SURROUND PAN 1CH 화면

BUS SETUP의 버스 설정이 서라운드 모드로 설정된 경우, SURROUND PAN 1CH 화면이 다음과 같이 표시됩니다. (예시에는 PAIR가 표시되어 있습니다.)



- 1 서라운드 그래프**  
서라운드 위치 설정을 표시합니다.
- 2 각 버스의 지정 버튼**  
기본적으로, 모든 버튼이 켜져 있습니다. 오디오 신호가 출력되지 않는 버스는 끄십시오.
- 3 L/R 노브**  
좌측/우측 서라운드 위치 설정을 지정합니다. 화면 인코더 또는 [TOUCH AND TURN] 노브를 사용하여 이를 작동합니다.
- 4 F/R 노브**  
전면/후면 서라운드 위치 설정을 지정합니다. 화면 인코더 또는 [TOUCH AND TURN] 노브를 사용하여 이를 작동합니다.
- 5 DIV 노브**  
좌측, 우측 및 중앙 채널로 전송된 전면 중앙 신호의 비율을 지정합니다. 설정값이 0인 경우, 전면 중앙 신호는 좌측 및 우측 채널에만 전송됩니다. 설정값이 50인 경우, 신호는 좌측, 우측 및 중앙 채널에 동등하게 전송됩니다. 설정값이 100인 경우, 신호는 중앙 채널에만 전송됩니다. 화면 인코더 또는 [TOUCH AND TURN] 노브를 사용하여 이를 작동합니다.
- 6 LFE 노브**  
LFE(저주파 효과) 채널의 레벨을 조정합니다. 화면 인코더 또는 [TOUCH AND TURN] 노브를 사용하여 이를 작동합니다.
- 7 SURROUND A 버튼**  
신호가 서라운드 버스 A로 전송되는지를 지정합니다.

**8 SURROUND B 버튼**

신호가 서라운드 버스 B로 전송되는지를 지정합니다.

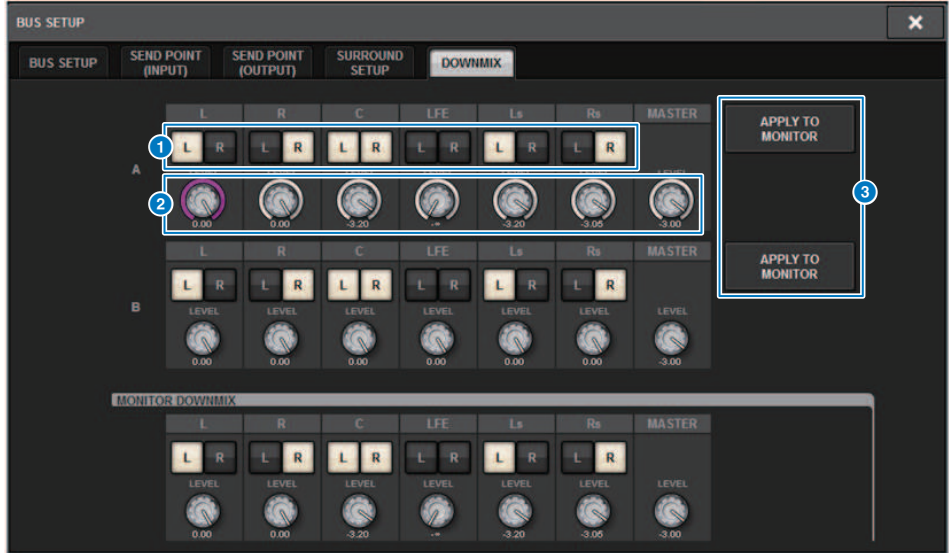
# SURROUND PAN CH1-36/ CH37-72/ CH73-108/ CH109-144 화면

BUS SETUP의 버스 설정이 서라운드 모드로 설정된 경우, 화면이 다음과 같이 표시됩니다.



## DOWNMIX 화면

BUS SETUP에서 서라운드 모드가 지정된 경우, DOWNMIX 페이지에서 서라운드 버스 A/B 및 서라운드 모니터에 대한 다운믹스 계수를 개별적으로 지정할 수 있습니다. MATRIX 버스 1-4는 다운믹스에서 사용됩니다(고정).



- 1 L/R 버튼**  
출력 대상을 지정합니다.
- 2 계수 설정 노브**  
다운믹스 계수를 지정합니다.  $\Sigma$  클립이 제시됩니다.
- 3 APPLY TO MONITOR 버튼**  
설정을 서라운드 모니터 다운믹스 설정에 복사합니다.

## SURROUND MONITOR 화면

BUS SETUP에서 서라운드 모드가 지정된 경우, MONITOR 화면에 나타나는 SURROUND MONITOR 탭에서 SURROUND MONITOR 및 SURROUND CUE 설정을 실시할 수 있습니다.



### 1 SURROUND MONITOR 팝업 버튼

SURROUND MONITOR SETTINGS 팝업 창으로 이동하면 서라운드 모니터링에 대한 세부 설정이 가능합니다.

### 2 DIMMER 필드

일시적으로 서라운드 모니터 신호를 감쇠시키는 Dimmer 기능에 대한 설정을 실시합니다.

- DIMMER LEVEL 노브

디머가 켜져 있을 때 서라운드 모니터 신호가 감쇠되는 양을 조정합니다.

- DIMMER ON 버튼

이 버튼을 켜서 Dimmer 기능을 작동하고 서라운드 모니터 신호를 감쇠시킵니다.

### 3 PHONES LEVEL LINK 버튼

이 버튼이 켜져 있으면 MONITOR FADER LEVEL 노브를 통해 PHONES B 출력 쪽으로 전송되는 신호의 레벨을 조정할 수 있습니다.

### 4 MONITOR SOURCE SELECT 버튼

서라운드 모니터 소스를 선택합니다. 서라운드 버스 A/B는 물론 다운믹스 A/B 및 외부 입력(5.1 및 스테레오)을 선택할 수 있습니다.

### 5 DOWNMIX 버튼

서라운드 모니터를 다운믹스하려면 스테레오 또는 모노럴을 선택합니다.

### 6 각 버스의 할당 버튼

서라운드 모니터의 특정 버스를 음소거할 수 있습니다.

**7 MONITOR FADER LEVEL 노브**

서라운드 모니터 페이더 레벨을 조정합니다.

**8 MONITOR OUTPUT 버튼**

서라운드 모니터 출력을 켜거나 끕니다.

**9 미터 필드**

서라운드 모니터 각 채널에 대한 출력 레벨을 표시합니다. 이 필드를 누르면 SURROUND MONITOR SETTINGS 팝업 창이 열립니다.

**10 SURROUND CUE 팝업 버튼**

SURROUND CUE SETTINGS 팝업 창으로 이동하면 서라운드 큐에 대한 세부 설정이 가능합니다.

**11 CUE MODE 버튼**

여러 개의 [CUE] 키가 켜져 있을 때 작동 모드를 지정합니다.

- MIX CUE 모드.....선택한 모든 채널이 큐 모니터링됩니다.
- LAST CUE 모드.....가장 최근에 선택한 채널만 큐 모니터링됩니다.

**12 미터 필드**

서라운드 큐의 각 채널에 대한 출력 레벨을 표시합니다. 이 필드를 누르면 SURROUND CUE SETTINGS 팝업 창이 열립니다.

**13 CLEAR CUE 버튼**

모든 서라운드 큐 선택을 동시에 취소합니다. CUE MODE 설정이 MIX CUE인 경우 선택 채널이 모두 지워집니다.

## SURROUND MONITOR SETTINGS 팝업 창



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

**1 MONITOR SOURCE SELECT 버튼**

MONITOR 버스로 출력되는 소스를 선택합니다.

**2 CUE INTERRUPT 버튼**

이 버튼을 누르면 서라운드 큐 신호에 따라 서라운드 모니터 신호가 중단됩니다. 이 버튼이 켜져 있고 서라운드 큐가 작동되면 서라운드 큐 신호가 서라운드 모니터 출력으로 전송됩니다.

**3 DOWNMIX 버튼**

서라운드 모니터를 다운믹스하려면 스테레오 또는 모노럴을 선택합니다.

**4 미터 필드**

서라운드 모니터 각 채널에 대한 출력 레벨을 표시합니다.

**5 MONITOR OUTPUT 버튼**

서라운드 모니터 출력을 켜거나 끕니다.

**6 MONITOR DELAY 노브**

현재 지정된 딜레이 시간을 나타냅니다. ms(밀리초) 값은 노브 위쪽에 표시되며 현재 선택된 기기 및 스케일 유형의 딜레이 시간 값은 노브 아래쪽에 표시됩니다. 그러나 스케일을 ms로 설정한 경우 딜레이 시간 값이 노브 위쪽에 표시되지 않습니다.

**7 DIMMER ON CUE 노브**

서라운드 큐가 켜져 있을 때 서라운드 모니터 신호가 감쇠되는 양을 조정합니다.

• DIMMER ON CUE 표시등

서라운드 큐가 작동할 때 CUE A 및 CUE B가 켜집니다.

**8 DIMMER ON TALKBACK LEVEL 노브**

토크백이 켜져 있을 때 모니터 신호가 감쇠되는 양을 조정합니다.

• **DIMMER ON TALKBACK 표시등**

토크백 디머 기능의 켜짐/꺼짐 상태를 나타냅니다.

**9 DIMMER LEVEL 노브**

디머가 켜져 있을 때 서라운드 모니터 신호가 감쇠되는 양을 조정합니다.

**10 SPEAKER MUTE 버튼**

이 버튼은 서라운드 모니터 스피커를 개별적으로 음소거합니다. SOLO 버튼은 모니터 스피커에 대한 솔로 기능을 켭니다. 그러면 켜져 있는 스피커 이외의 스피커가 음소거됩니다.

**11 MONITOR FADER LEVEL 노브**

서라운드 모니터 페이더 레벨을 조정합니다.

**12 INSERT ON 버튼**

플러그인 삽입 기능을 켜거나 끕니다.

**13 INSERT 버튼**

이 버튼을 누르면 서라운드 모니터 신호에 플러그인을 삽입할 수 있는 창이 나타납니다. 각 버스마다 1개의 플러그인을 삽입할 수 있습니다.

**14 OUTPUT PATCH 팝업 버튼**

이는 각 채널의 서라운드 모니터 출력 대상인 슬롯 또는 포트를 표시합니다. 이 버튼을 누르면 OUTPUT PATCH[SURROUND MONITOR] 팝업 창으로 이동합니다.

**15 SURROUND METER OUTPUT PATCH 팝업 버튼**

이 버튼을 누르면 OUTPUT PATCH[SURROUND MONITOR] 팝업 창으로 이동합니다.



## MONITOR SOURCE 팝업 창(SURROUND)

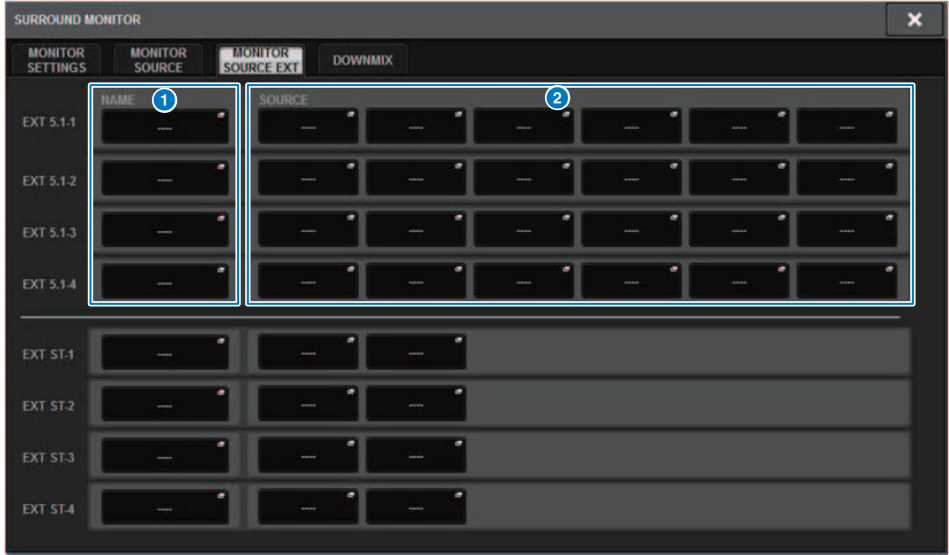


이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

**1 MONITOR SOURCE DEFINE 버튼**

각 버튼은 할당된 서라운드 모니터 소스의 이름을 나타냅니다. 이 버튼을 누르면 MONITOR SOURCE SELECT 팝업 창으로 이동하여 각 DEFINE 버튼에 서라운드 모니터 소스를 할당할 수 있습니다.

## MONITOR SOURCE 팝업 창(SURROUND)



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

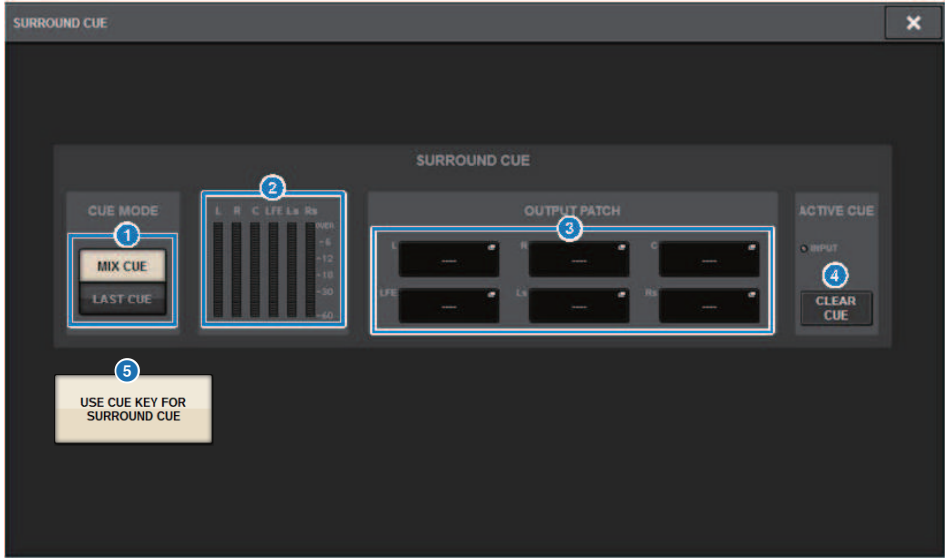
**1 NAME 버튼**

각 버튼에 할당된 외부 소스의 이름을 입력할 수 있습니다. 버튼을 누르면 이름을 편집할 수 있는 키보드 화면이 표시됩니다.

**2 SOURCE 팝업 버튼**

서라운드 모니터 소스를 선택합니다. 이 버튼들 중 하나를 누르면 INPUT PATCH 팝업 창이 나타나 입력 잭, 슬롯 및 채널을 선택할 수 있게 됩니다.

## SURROUND CUE SETTING 팝업 창



(서라운드 모니터 환경이 입력 채널에 맞게 큐 처리되는) 서라운드 큐를 [Fn] 키에 할당할 수 있습니다. USE CUE KEY FOR SURROUND CUE 기능을 사용해도 [CUE]를 사용할 수 있습니다.

이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

### 1 CUE MODE 버튼

여러 개의 [CUE] 키가 켜져 있을 때 작동 모드를 지정합니다.

- MIX CUE 모드.....선택한 모든 채널에 서라운드 큐 실행
- LAST CUE 모드.....마지막으로 선택한 채널만 서라운드 큐 실행

### 2 미터 필드

서라운드 큐의 각 채널에 대한 출력 레벨을 표시합니다.

### 3 OUTPUT PATCH 버튼

이 버튼을 누르면 OUTPUT PATCH[SURROUND CUE] 팝업 창으로 이동하여 서라운드 큐 출력에 패치할 출력 포트를 선택할 수 있습니다.

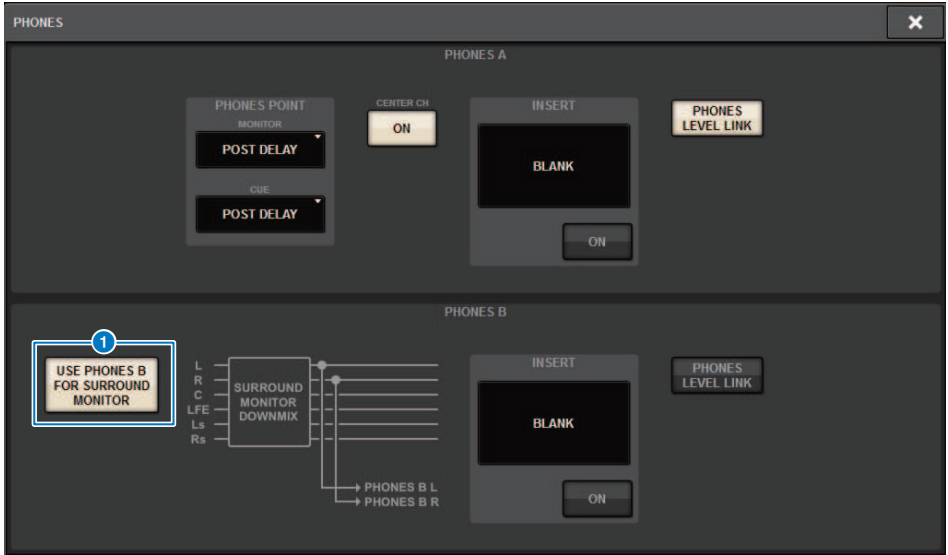
### 4 CLEAR CUE 버튼

모든 서라운드 큐 선택을 동시에 취소합니다. CUE MODE 설정이 MIX CUE인 경우 선택 채널이 모두 지워집니다.

### 5 USE CUE KEY FOR SURROUND CUE 버튼(CS-R5에 한함)

이 버튼을 켜면 [CUE] 키를 사용하여 SURROUND CUE를 켜고 끌 수 있습니다.

## PHONES 팝업 창



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

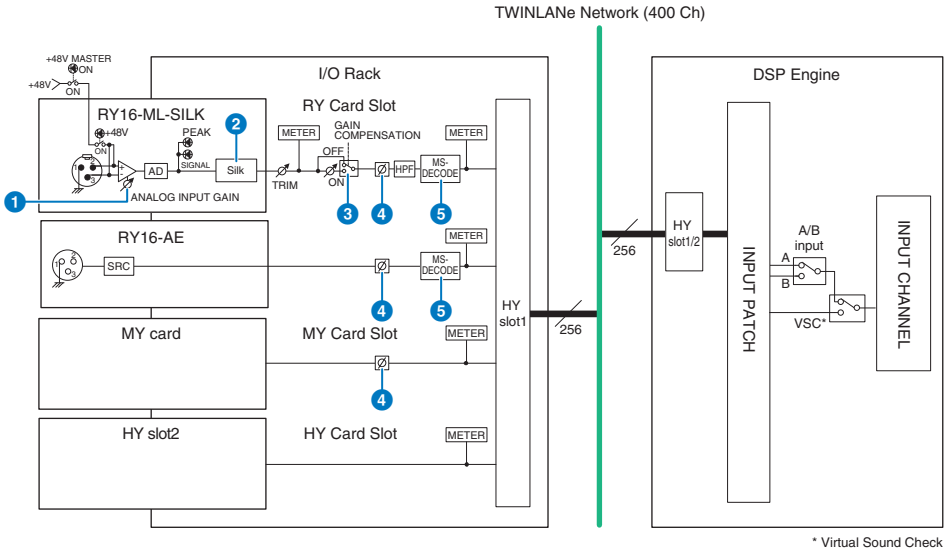
**1 USE PHONES B FOR SURROUND MONITOR 버튼**

서라운드 모드에서 USE PHONES B FOR SURROUND MONITOR 버튼이 표시됩니다. 이 버튼을 켜면 블록 다이어그램 그래픽이 표시되고 PHONE B가 서라운드 모니터에 사용됩니다.

# 패치

## 입력 채널 I/O 기기 부분

이 부분은 입력 채널에 대한 I/O 기기 부분을 설명합니다.



### 1 ANALOG INPUT GAIN

헤드 앰프의 아날로그 게인입니다.

### 2 Silk(CS-R10, CS-R10-S 및 CSD-R7에서만 이용 가능)

오디오 변압기 압축 및 포화의 자연스러운 느낌을 더해줍니다. 깊이감과 공간감을 향상시켜 음향에 새로운 느낌을 줍니다. 밝기와 힘을 제어할 수 있습니다.

#### “Silk” 소개

Silk는 Yamaha의 독점 “VCM 기술” 디지털 신호 처리를 사용하여 Rupert Neve Designs가 개발, 제조 및 판매하는 수많은 고급 아날로그 오디오 장치에 내장되는 “Silk” 처리를 그대로 재현합니다.

Rupert Neve가 특히 중시하는 오디오 변압기의 자연스러운 압축과 포화를 바탕으로 사용자는 “Blue” 또는 “Red” 중 하나를 선택할 수 있으며, 연속 가변식 “Texture” 노브를 사용하여 음색과 배경음을 효과적으로 제어할 수 있습니다.

Silk를 사용하여 다음과 같은 이펙트를 낼 수 있습니다.

- 힘과 밝기를 더해주는 것뿐만 아니라 믹스에서 쉽게 소실되는 선율을 되살릴 수 있습니다.
- 아날로그 콘솔 특유의 우아하고 일정한 음색을 재현할 수 있습니다.
- 실제와 같은 호흡과 미묘한 피아니시모를 표현할 수 있습니다.
- 채널 EQ와 리버브 이펙트가 강화되었습니다.
- 소수의 중요한 채널에서만 사용할 경우 믹스에서 해당 파트가 두드러집니다.
- 모든 채널에서 사용할 경우 믹스에 깊이와 3차원의 공간감이 생깁니다.
  - Red: 밝고 경쾌함
  - Blue: 깊고 강력함

### “하이브리드 마이크 프리앰프(Hybrid Mic Preamp)” 개념 소개

디지털 신호 처리를 통해 Yamaha의 “자연음(natural sound)” 철학의 정점을 나타내는 최고급 아날로그 마이크 프리앰프와 음향의 “깊이, 공간, 선율”을 자유롭게 제어할 수 있는 Rupert Neve Designs의 “Silk” 처리를 결합하고 모델링한 획기적인 마이크 프리앰프 기술입니다. RIVAGE PM 시리즈에서는 RY16-ML-SILK 및 음질 조절기 후면 패널의 전체 OMNI INPUT 채널에 표준으로 제공됩니다.

#### 3 GAIN COMPENSATION

해당 채널의 게인 보정을 켜거나 끕니다. 이 기능을 켜면 HA 아날로그 게인이 조정된 경우에도 I/O 랙부터 오디오 네트워크까지 출력되는 신호 레벨이 일정하게 유지됩니다.

#### 게인 보정 소개

I/O 랙의 HA 아날로그 게인은 음질 조절기의 게인 노브로 제어할 수 있지만, 보통은 게인 보정으로 입력 레벨이 다른 DSP 엔진이나 입력을 공유하는 녹음 장치로 변경됩니다.

단, 게인 보정을 사용하여 I/O 랙 안의 게인을 고정할 경우에는 오디오 네트워크로 출력되는 신호 레벨이 일정하게 유지됩니다. 다시 말해 아날로그 게인을 올리면(내리면) I/O 랙 안의 보정 게인이 감소합니다(증가합니다). DSP 엔진 안의 디지털 게인을 이용해 믹싱 입력 레벨을 조작할 수 있기 때문에 이를 통해 서로 다른 용도로 사용되는 다양한 루트에 최적의 입력 레벨을 만들 수 있습니다.

게인 보정을 다시 끄더라도 아날로그 게인과 보정 게인이 게인 보정이 켜져 있을 때의 설정으로 돌아가기 때문에 오디오 네트워크로 출력되는 신호 레벨이 변하지 않습니다.

이런 방식으로 최적의 S/N 비율이 되도록 아날로그 게인을 조정할 수 있으며, 디지털 게인을 사용하여 별도로 입력 레벨을 조정할 수 있습니다.

#### 4 ?

입력 신호의 위상을 반전시킵니다.

#### 5 M/S DECODE

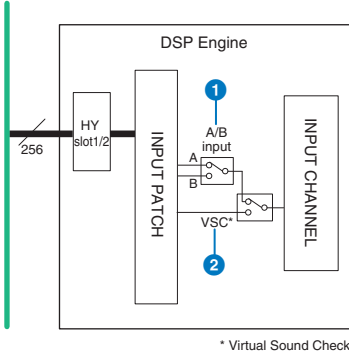
M/S 디코더가 내장되어 있습니다.

M/S 디코더는 인접한 홀수 및 짝수 채널에 제공됩니다.

## 입력 채널 믹싱 엔진 부분

이 부분은 입력 채널에 대한 믹싱 엔진 부분을 설명합니다.

TWINLANe Network (400 Ch)



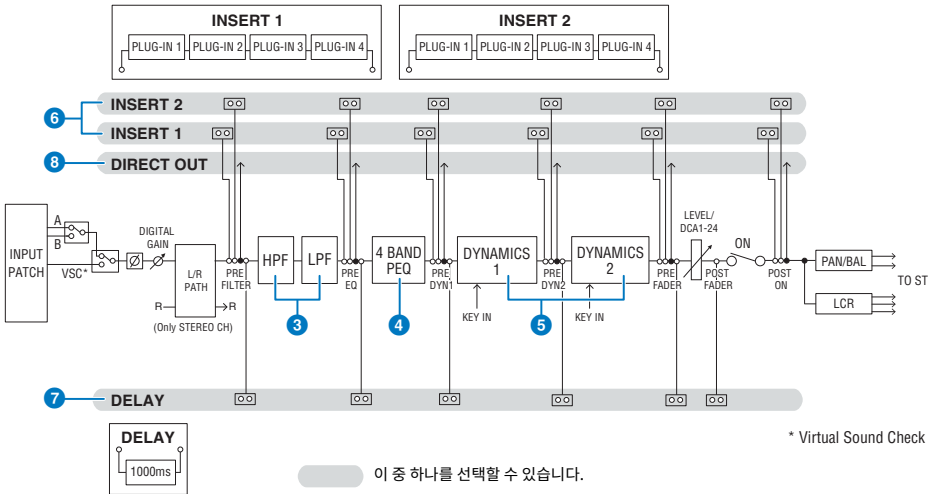
### 1 A/B 입력

입력 채널에 패치되어 있는 소스 A와 B 사이를 전환합니다. 사용하는 방식은 다음과 같습니다.

- 급할 때 바로 선택할 수 있는 백업 회로를 미리 패치합니다.
- 연주나 Scene에 따라 입력 소스를 빠르게 전환합니다.

### 2 가상 음향 점검

한 번의 작업에서 모든 단계의 (I/O) 입력과 DAW 재생을 전환합니다.



**3** **필터**

• **HPF**

하이 패스 필터의 슬롭을 -6dB/oct, -12dB/oct, -18dB/oct, -24dB/oct로 지정할 수 있습니다.

• **LPF**

로우 패스 필터의 슬롭을 -6dB/oct 또는 -12dB/oct로 지정할 수 있습니다.

**4** **EQ**

4대역 파라메트릭 EQ입니다.

• **4 BAND PEQ**

PRECISE, AGGRESSIVE, SMOOTH, LEGACY의 EQ 유형 중에서 선택할 수 있습니다. EQ 파라미터 설정 두 세트(A와 B)를 저장하여 비교할 수 있습니다. 각 대역의 FREQUENCY 파라미터는 주로 1/12 옥타브 단계로 설정되지만, 좀더 정밀한 조절이 필요할 경우에는 1/24 옥타브 단계로 설정할 수 있습니다. LOW와 HIGH, 이 두 대역을 각각 L SHELFB(로우 쉘빙)와 H SHELFB(하이 쉘빙)로 전환할 수 있습니다.

사용 가능한 EQ 유형은 다음과 같습니다.

PRECISE	이 EQ는 궁극의 정밀성과 제어성을 추구합니다. 이 EQ를 사용하여 대상 지점을 정확하게 조정할 수 있어 음향 제작의 다양한 요구사항을 유연하게 충족합니다. 로우/하이 쉘빙 필터에는 니(knee) 특성을 조정할 수 있는 “Q” 파라미터가 있습니다.
AGGRESSIVE	이 EQ는 음악적이고 효과적입니다. 강력하고 독창적인 느낌을 더해주며, 예술적 표현에 유용한 강력한 도구입니다.
SMOOTH	이 EQU는 매끈한 음질에 초점을 맞춥니다. 원음의 분위기를 바꾸지 않고 자연스러운 음향을 그대로 살립니다.
LEGACY	PM1D 및 PM5D와 같은 수많은 기존의 Yamaha 디지털 믹서가 장착된 표준 EQ입니다.

**5** **DYNAMICS**

두 가지 다이내믹스 프로세서인 다이내믹스 1과 다이내믹스 2가 제공됩니다. 각 모듈에 GATE 또는 COMP 등 여섯 가지 유형의 기능 중에서 하나를 할당할 수 있습니다. 컴프레서 유형은 LEGACY COMP와 COMP 260의 두 가지입니다. 다이내믹스 파라미터 설정 두 세트(A와 B)를 저장하여 비교할 수 있습니다.

사용 가능한 다이내믹스 유형은 다음과 같습니다.

LEGACY COMP	PM1D 및 PM5D와 같은 수많은 기존의 Yamaha 디지털 믹서가 장착된 표준 컴프레서입니다.
COMP 260	Yamaha 독점 VCM(가상 회로 모델링) 기술을 사용하여 만든 아날로그 기능이 더해진 컴프레서입니다. 1970년대 중반의 컴프레서와 리미터의 특징을 에뮬레이트합니다. 이 특징은 현재 라이브 사운드를 강화하는 표준입니다. 이 컴프레서는 VCA(Voltage Controlled Amplifier: 전압 조절 증폭기) 회로와 RMS(Root Mean Square: 제곱 평균) 감지 회로를 충실하게 모델링한 장치로, 압축 곡선(니, knee)을 Hard(세게), Medium(보통), Soft(부드럽게)로 설정할 수 있습니다. 어택/릴리스 시간도 조정할 수 있지만 프리셋으로 원래 모델링했던 기기의 고정 반응을 재현합니다. 뛰어난 SR 엔지니어들의 관리 속에서 설계된 파라미터 이펙트는 라이브 사운드 강화용으로 최적화되었습니다.
GATE	이 다이내믹스 유형은 THRESHOLD 레벨보다 작은 신호가 입력될 때 고정값(RANGE)에 의한 출력을 줄여줍니다.
DE-ESSER	이 다이내믹스 유형은 목소리에서 치찰음과 기타 고주파 자음만 감지하여 그 대역폭을 압축합니다.
EXPANDER	이 다이내믹스 유형은 THRESHOLD 레벨보다 작은 신호가 입력될 때 고정비(RATIO)에 의한 출력을 줄여줍니다.
DUCKING	이 다이내믹스는 THRESHOLD 레벨보다 큰 신호가 입력될 때 고정값(RANGE)에 의한 출력을 줄여줍니다. 이는 KEY IN SOURCE 신호를 사용해 배경 음악의 볼륨 레벨을 낮춰야 할 경우에 효과적입니다.

• **KEY IN SOURCE**

키 인 신호의 소스를 선택합니다. SELF 외에도 다른 채널이나 입력 패치에서 직접 키 인 신호를 선택할 수도 있습니다.

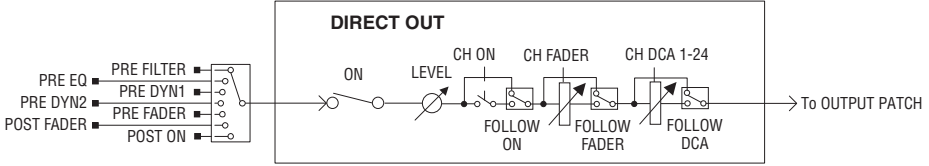


**6 INSERT**

삽입 1과 삽입 2의 두 가지 삽입이 제공됩니다. 각 삽입에서 (I/O 잭을 통해) 최대 4개의 플러그인/GEQ/PEQ/외부 장치를 삽입할 수 있습니다. INSERT 1과 INSERT 2의 삽입 지점을 각각 별도로 선택할 수 있습니다.

**7 DELAY**

각 채널에 최대 1000msec의 딜레이가 제공됩니다. 딜레이 삽입 지점을 자유롭게 선택할 수 있습니다. 용도에 따라 딜레이 시간 단위를 미터, 피트, 샘플, msec, 프레임 중에서 선택할 수 있습니다.



**8 DIRECT OUT**

• **DIRECT OUT POINT**

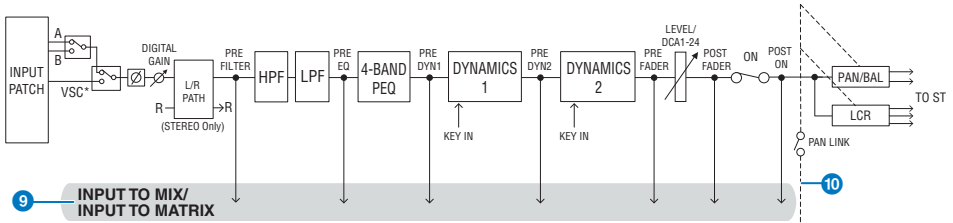
각 채널마다 다양한 지점을 직접 출력으로 출력되는 신호로 선택할 수 있습니다.

• **DIRECT OUT LEVEL**

각 채널마다 직접 출력의 출력 레벨을 설정합니다.

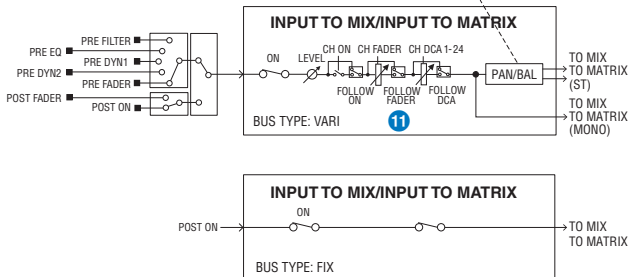
• **FOLLOW**

직접 출력 지점과는 상관없이 직접 출력 신호가 채널 파라미터 설정(FADER/ON/DCA)을 “준수”합니다. 예를 들어, HA 직후부터 직접 출력까지 신호를 라우팅하여 녹음하려는 경우 직접 출력 신호가 채널 OFF 설정을 준수하도록 하여 케이블을 연결 또는 분리하거나 팬텀 전원을 켜거나 끄는 방법으로 발생 가능 소음을 방지할 수 있습니다.



**9 INPUT TO MIX/ INPUT TO MATRIX**

\* Virtual Sound Check



**9 INPUT TO MIX/INPUT TO MATRIX**

입력 채널에서 MATRIX 버스 1-72로 신호를 전송할 수 있습니다. 일반적인 MIX 전송 방식 이외에 MATRIX 버스 1-72로 직접 전송하는 방식도 있습니다. 따라서 이 두 방식을 함께 사용하면 최대 108개의 믹스 버스로 사용할 수 있습니다.

• **전송 지점**

각 채널의 전송 지점을 유연하게 선택할 수 있습니다. 여기에서 선택한 전송 지점을 PRE 버튼을 이용해 PRE 또는 POST로 설정할 수 있습니다. BUS SETUP 화면에서 각 전송 지점을 선택할 수 있습니다.

PRE	POST
PRE FILTER	POST FADER
PRE EQ	POST ON
PRE DYN1	
PRE DYN2	
PRE FADER	

**10 PAN LINK**

이 설정을 사용하면 전송 지점과 상관없이 입력 채널에서 MIX/MATRIX 버스로 전송되는 신호가 STEREO 버스의 PAN을 따르게 할 수 있습니다.

**11 FOLLOW**

이 설정을 사용하면 전송 지점과 상관없이 입력 채널에서 MIX/MATRIX 버스로 전송되는 신호가 채널 FADER/ON/DCA 설정을 “준수”할 수 있습니다. 예를 들어, PRE FADER 모니터링 신호가 STEREO 버스 전송 ON/OFF 설정을 준수할지의 여부를 선택할 수 있습니다.

**페어 설정**

인접 채널을 페어링하여 스테레오 모듈로 사용할 수 있습니다. 홀수/짝수 채널 또는 짝수/홀수 채널을 조합하여 지정할 수 있습니다. 단일 입력 채널(모노)의 경우, 팬 레벨이 중심에서는 공칭 값이 되며 좌우 맨 끝에서는 +3dB 이 됩니다. 채널을 페어링한 경우에는 밸런스의 레벨 응답이 중심에서는 공칭값이 되고 좌우 맨 끝에서는 +3dB 이 됩니다.

**라이브러리**

“INPUT CHANNEL LIBRARY”를 사용하여 다양한 입력 채널 파라미터를 저장하고 불러올 수 있습니다.

## 입력 포트 패칭

입력 채널 패치를 두 그룹(A 및 B)으로 할당하고 두 그룹을 서로 전환할 수 있습니다. 이 기능은 다음과 같은 경우에 편리하게 사용됩니다.

- 비상 시 그룹 B로 백업 패치를 할당하여 이 그룹으로 전환하는 경우
- 무대의 프로그램이나 상황에 따라 입력 채널 그룹을 서로 신속하게 전환하는 경우

**1** 메뉴 바의 PATCH 버튼을 눌러 PATCH 화면으로 이동합니다.

**2** INPUT 탭을 누릅니다.

“INPUT 패치 창” (p.351)이 나타납니다.

**3** 우측 상단의 노브를 사용하여 원하는 입력 포트를 표시합니다.

**4** 좌측 하단 모서리의 노브를 사용하여 입력 채널을 표시합니다.

**5** 원하는 그리드 셀을 눌러 원하는 채널을 패치합니다.

### 주

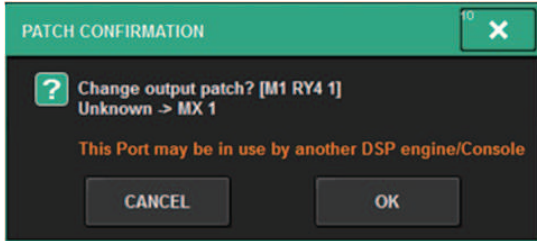
- 여러 입력 채널에 하나의 입력 포트를 패치할 수 있지만 하나의 입력 채널에 여러 입력 포트를 패치할 수는 없습니다.
- TWINLANe 네트워크에 할당되지 않은 I/O 랙의 입력 포트는 표시되지 않습니다. 오프라인 설정 중에 DSP 엔진을 워드 클럭 Leader로 설정하지 않은 경우 어떠한 I/O 랙도 표시되지 않습니다. 오프라인 상태일 때 I/O 랙의 입력 포트를 패치하려는 경우 DSP 엔진을 워드 클럭 Leader로 설정하여 TWINLANe 네트워크 대역에 I/O 랙을 임시로 할당하십시오.

## 엔진 간 패칭 충돌 시 표시

TWINLANe 네트워크의 다른 DSP 엔진에 이미 패치된 출력 포트에서 패치를 스틸하려는 작업을 실시할 때 작업이 시작되었다는 확인 메시지가 음질 조절기에 표시되며 패치를 스틸한 음질 조절기는 변경이 실시되었다고 표시합니다.

예를 들어, I/O 랙의 동일한 포트에 대한 출력 패치 작업이 동일한 TWINLANe 네트워크의 여러 DSP 엔진을 통해 실시될 때 마지막 패치가 우선시되며, 나중에 패치된 DSP 엔진이 처음에 패치된 DSP 엔진의 패치를 스틸합니다. 이 경우 메시지가 표시됩니다.

### 패치 스틸 시 표시

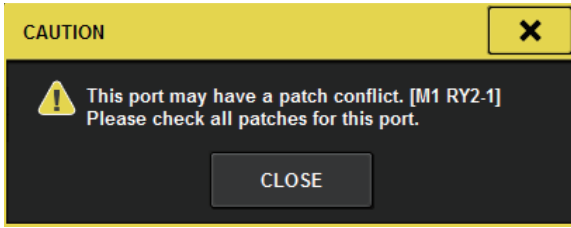


이 확인 대화상자는 PREFERENCES 팝업 창에서 STEAL 버튼이 켜지는 경우에만 표시됩니다.

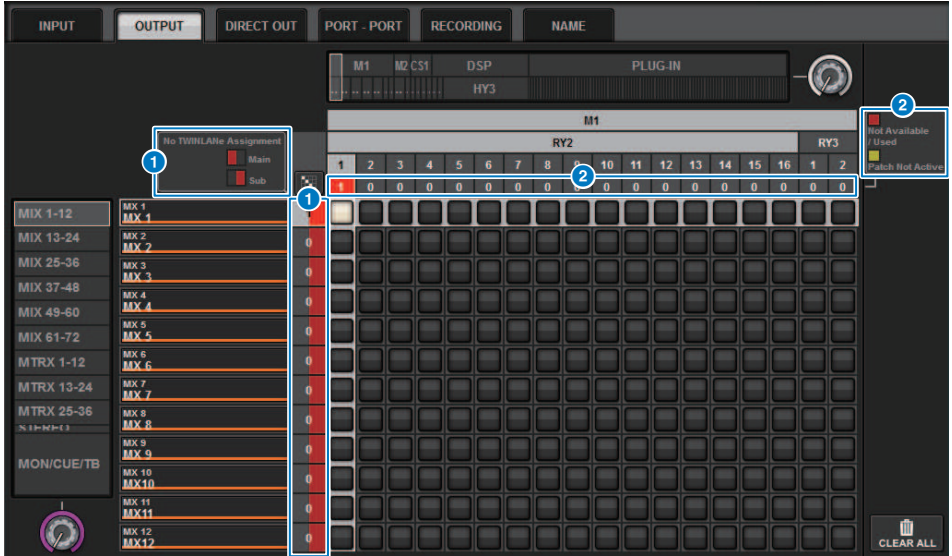


### 1 STEAL 버튼

### 패치 스틸 시 표시



패치 화면 표시



1 TWINLANE 네트워크(메인, 서버) 할당 표시

TWINLANE 네트워크에 할당되지 않은 출력 채널은 패치 수와 함께 빨간색으로 표시됩니다. (좌측 절반은 메인, 우측 절반은 서버입니다.)

② **올바르게 패치되지 않을 때 표시**

해당 포트에 대한 할당 수가 포함된 상자가 빨간색이나 노란색일 때 포트 패칭은 아직 활성화되지 않습니다.

상태는 색상 코딩 처리됩니다. 빨간색: Not Available/Used, 노란색: Not Active

• **Not Available**

카드에 대한 샘플링 레이트 설정으로 인해 포트 수가 제한되어 포트를 이용할 수 없습니다. 이러한 상태에서 이 포트를 패치하려는 경우 패칭이 활성화되며 상자가 빨간색으로 유지됩니다.

• **Used**

또 다른 DSP 엔진이 이 포트에 이미 패치되었습니다. 이러한 상태에서 이 포트를 패치하려는 경우 “Change output patch?” 대화상자가 나타납니다. OK를 눌러 다른 DSP 엔진에서 패치를 “스틸”하면 패치가 활성화됩니다. 이때 빨간색 상자가 사라져 이제 패치가 가능하다고 표시합니다. 반면 현재 사용된 패치가 또 다른 DSP 엔진에 의해 스틸되어 비활성화되면 빨간색 상자가 나타나 패치가 사용 중이라고 표시합니다. 그러나 패치 그리드의 버튼은 흰색으로 유지되어 포트가 패치된다고 표시합니다. 패치를 제거한 후 다시 실시하면 패치가 활성화됩니다. 그러나 패치를 제거할 때 다른 엔진에 의해 사용되는 패치도 제거될 수 있으므로 주의를 기울여야 합니다.

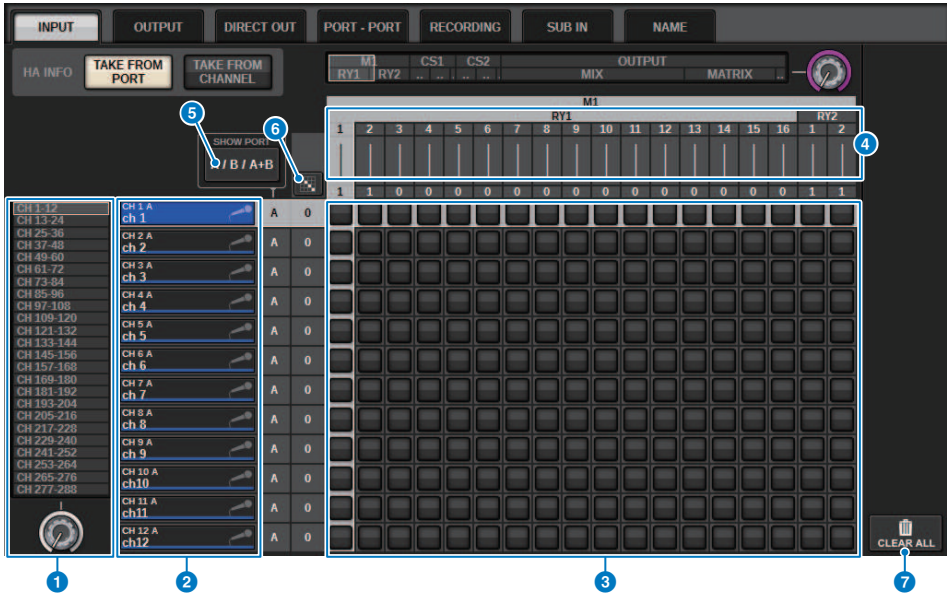
• **Not Active**

포트가 또 다른 DSP 엔진에서 한 번 패치되었으나 이후 취소되었습니다. 패치 그리드의 버튼이 흰색으로 유지되어 포트가 패치된다고 표시합니다. 패칭을 활성화하려면 해당 패치를 제거한 후 다시 실시해야 합니다.

**주**

- 패칭 충돌 상황이 발생하면 I/O 랙의 PORT IDENTIFY가 비활성화됩니다. 또한 아래 표시된 메시지도 화면 하단에 노란색으로 나타납니다.
- “PORT IDENTIFY not available! This channel is not currently patched to an Output Port.”

# INPUT 패치 창



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

**1 채널 목록(입력 채널)**

패치 대상으로서의 입력 채널 번호를 나타냅니다.

**2 채널 표시**

입력 포트에 할당되는 채널을 나타냅니다.

**3 그리드**

입력 채널(수평 행)에 입력 포트(수직 열)를 패치합니다. 현재 패치된 그리드는 흰색 정사각형으로 표시됩니다. 원하는 그리드를 누르거나 클릭하여 패치를 설정하거나 해제합니다.

**4 INPUT COMPONENT/SLOT/CH(입력 컴포넌트/슬롯/채널)**

이 부분은 입력 포트의 입력 컴포넌트 유형, 슬롯 번호 및 채널 번호를 나타냅니다.

이 부분에 표시된 약어의 의미는 다음과 같습니다.

- M1-M8, S1-S8 ..... I/O 랙 1-8
- CS1, CS2.....음질 조절기
- DSP..... DSP 엔진
- PLUG-IN.....PLUG-IN[SEND]에 이미 장착된 이펙트 플러그인

**주의사항**







- 아래의 번호는 패치되는 채널의 수입니다. 배경이 빨간색이면 채널이 패치 되더라도 사운드가 출력되지 않습니다(HY144-D가 사용되고 ROUTING MODE가 MODE1로 설정된 경우와 같이).

## 패치 > INPUT 패치 창

### 5 SHOW PORT 버튼

A, B 및 A+B에서 그리드에 표시되는 포트를 선택합니다.

### 6 연속 패치 버튼

연속 패치  버튼을 누른 후 우측 상단의 선택 노브를 돌려 교차 채널을 계속 패치합니다. 연속 패치  버튼을 누르면  버튼 및  버튼이 나타납니다.  버튼을 다시 눌러 선택한 연속 패치를 확인합니다.  버튼을 눌러 연속 패치를 이전 상태로 되돌립니다.

### 7 CLEAR ALL 버튼

이 버튼을 누르면 모든 패치가 지워집니다.

### 8 HA INFO 버튼

입력 패치를 변경할 때 패치된 포트의 HA 설정을 현재 그대로 사용(TAKE FROM PORT)할지 채널의 HA 설정이 패치된 포트에 복사(TAKE FROM CHANNEL)할지 선택할 수 있습니다.

TAKE FROM CHANNEL 버튼을 선택하면 아래 표시된 HA 설정이 채널 측에서 패치된 포트에 복사됩니다. 기본 설정은 이 설정들이 없는 입력(비 HA)을 입력 채널에 패치할 때 사용됩니다.

#### HA 설정 및 기본 설정

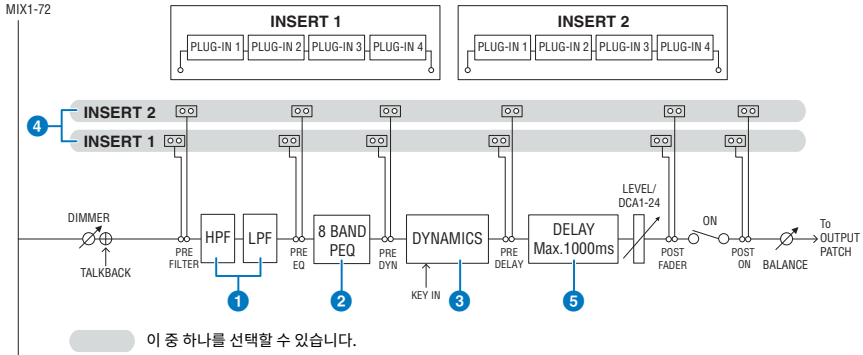
HA 게인(-6dB)  
HPF ON/OFF(OFF)  
+48V ON/OFF(OFF)  
GC ON/OFF(OFF)  
φON/OFF(OFF)  
HPF 주파수(80Hz)  
SILK ON/OFF(OFF)  
SILK RED/BLUE(RED)  
SILK(0.0)  
M/S ON/OFF(OFF)  
M/S S-GAIN(STEREO)



## 출력 채널 믹싱 엔진 부분

이 부분은 출력 채널에 대한 믹싱 엔진 부분을 설명합니다.

### MIX 버스



#### 1 FILTER

- HPF

하이 패스 필터의 슬롭을 -6dB/oct, -12dB/oct, -18dB/oct, -24dB/oct로 지정할 수 있습니다.

- LPF

로우 패스 필터의 슬롭을 -6dB/oct 또는 -12dB/oct로 지정할 수 있습니다.

#### 2 EQ

8대역 파라메트릭 EQ입니다.

- 8 BAND PEQ

PRECISE, AGGRESSIVE, SMOOTH, LEGACY의 EQ 유형 중에서 선택할 수 있습니다. EQ 파라미터 설정 두 세트(A와 B)를 저장하여 비교할 수 있습니다. 각 대역의 FREQUENCY 파라미터는 주로 1/12 옥타브 단계로 설정되지만, 좀더 정밀한 조절이 필요할 경우에는 1/24 옥타브 단계로 설정할 수 있습니다. LOW와 HIGH, 이 두 대역을 각각 L SHELFB(로우 셸빙)와 H SHELFB(하이 셸빙)로 전환할 수 있습니다.

선택할 수 있는 EQ 유형은 입력 채널과 동일합니다(“입력 채널 믹싱 엔진 부분” (p.343)).

#### 3 DYNAMICS

다이내믹스 프로세서 모듈 1개가 제공됩니다. GATE와 COMP를 포함하는 6개의 유형에서 다이내믹스 기능을 선택할 수 있습니다. 컴프레서 유형은 LEGACY COMP와 COMP 260의 두 가지입니다. 다이내믹스 파라미터 설정 두 세트(A와 B)를 저장하여 비교할 수 있습니다.

선택할 수 있는 EQ 유형은 입력 채널과 동일합니다(“입력 채널 믹싱 엔진 부분” (p.343)).

- KEY IN SOURCE

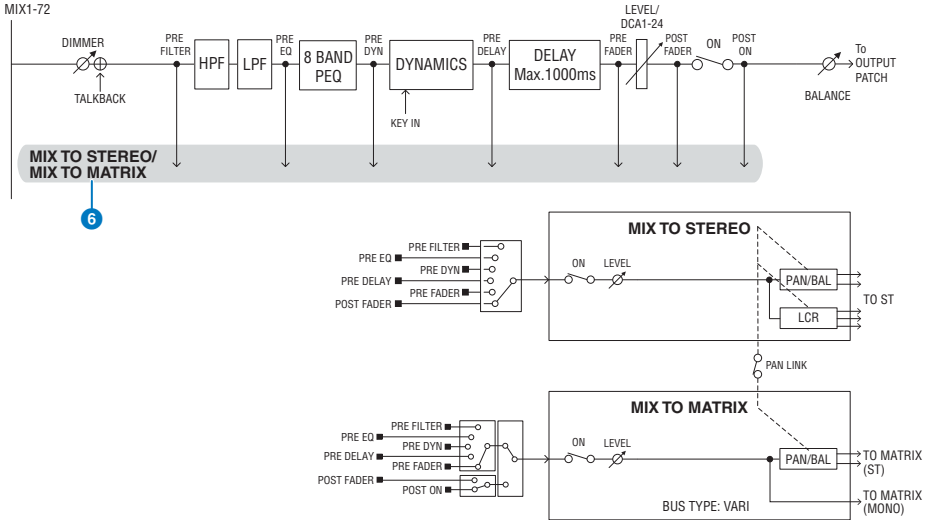
키 인 신호의 소스를 선택합니다. SELF 외에도 다른 채널이나 입력 패치에서 직접 키 인 신호를 선택할 수도 있습니다.

#### 4 INSERT

삽입 1과 삽입 2의 두 가지 삽입이 제공됩니다. 각 삽입에서 (I/O 잭을 통해) 최대 4개의 플러그인/GEQ/PEQ/외부 장치를 삽입할 수 있습니다. INSERT 1과 INSERT 2의 삽입 지점을 각각 별도로 선택할 수 있습니다.

#### 5 DELAY

각 채널에 최대 1000msec의 딜레이가 제공됩니다. 딜레이 삽입 지점을 자유롭게 선택할 수 있습니다. 용도에 따라 딜레이 시간 단위를 미터, 피트, 샘플, msec, 프레임 중에서 선택할 수 있습니다.



#### 6 MIX TO STEREO/MIX TO MATRIX

MIX 버스 1-72에서 STEREO 버스 또는 MATRIX 버스 1-36로 신호를 전송할 수 있습니다.

##### • 전송 지점(MIX TO STEREO)

다음 옵션에서 각 채널의 전송 소스 지점을 선택할 수 있습니다.

- PRE FILTER
- PRE EQ
- PRE DYNA
- PRE DELAY
- PRE FADER
- POST FADER

##### • 전송 지점

각 채널의 전송 지점을 유연하게 선택할 수 있습니다. 여기에서 선택한 전송 지점을 PRE 버튼을 이용해 PRE 또는 POST로 설정할 수 있습니다. BUS SETUP 화면에서 각 전송 지점을 선택할 수 있습니다.

PRE	POST
PRE FILTER	POST FADER
PRE EQ	POST ON
PRE DYN1	
PRE DYN2	
PRE FADER	

### 페어 설정

인접한 홀수/짝수 MIX 버스를 페어링하여 (이 순서대로) 스테레오 모듈로 사용할 수 있습니다.

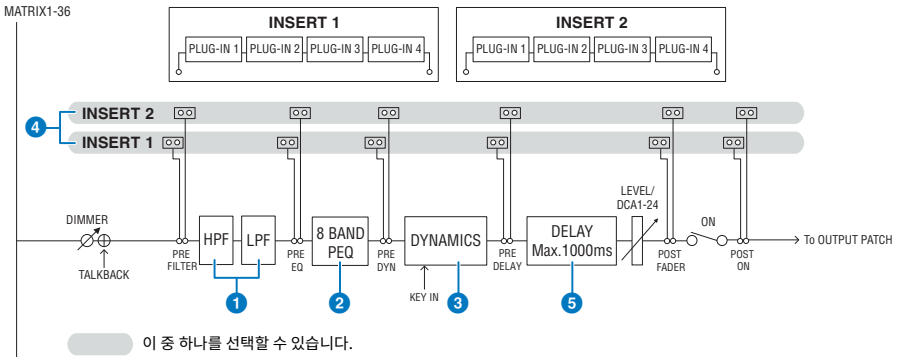
### BUS TYPE

MIX 버스는 전송 레벨이 고정되는 FIXED 유형과 전송 레벨이 가변적인 VARI 유형이 있습니다. 각 홀수/짝수 번호가 부여된 페어를 두 유형 중 하나로 전환할 수 있습니다.

### 라이브러리

“OUTPUT CHANNEL LIBRARY”를 사용하여 다양한 출력 채널 파라미터를 저장하고 불러올 수 있습니다.

## MATRIX 버스



### 1 FILTER

#### • HPF

하이 패스 필터의 슬롭을 -6dB/oct, -12dB/oct, -18dB/oct, -24dB/oct로 지정할 수 있습니다.

#### • LPF

로우 패스 필터의 슬롭을 -6dB/oct 또는 -12dB/oct로 지정할 수 있습니다.

### 2 EQ

8대역 파라메트릭 EQ입니다.

#### • 8 BAND PEQ

PRECISE, AGGRESSIVE, SMOOTH, LEGACY의 EQ 유형 중에서 선택할 수 있습니다. EQ 파라미터 설정 두 세트(A와 B)를 저장하여 비교할 수 있습니다. 각 대역의 FREQUENCY 파라미터는 주로 1/12 옥타브 단계로 설정되지만, 좀더 정밀한 조절이 필요할 경우에는 1/24 옥타브 단계로 설정할 수 있습니다. LOW와 HIGH, 이 두 대역을 각각 L SHELF(로우 쉘빙)와 H SHELF(하이 쉘빙)로 전환할 수 있습니다.

선택할 수 있는 EQ 유형은 입력 채널과 동일합니다(“입력 채널 믹싱 엔진 부분” (p.343)).

### 3 DYNAMICS

다이나믹스 프로세서 모듈 1개가 제공됩니다. GATE와 COMP를 포함하는 6개의 유형에서 다이나믹스 기능을 선택할 수 있습니다. 컴프레서 유형은 LEGACY COMP와 COMP 260의 두 가지입니다. 다이나믹스 파라미터 설정 두 세트(A와 B)를 저장하여 비교할 수 있습니다.

선택할 수 있는 EQ 유형은 입력 채널과 동일합니다(“입력 채널 믹싱 엔진 부분” (p.343)).

#### • KEY IN SOURCE

## 패치 > 출력 채널 믹싱 엔진 부분

키 인 신호의 소스를 선택합니다. SELF 외에도 다른 채널이나 입력 패치에서 직접 키 인 신호를 선택할 수도 있습니다. HPF, BPF 또는 LPF를 KEY IN FILTER로 사용할 수 있습니다.

### 4 INSERT

삽입 1과 삽입 2의 두 가지 삽입이 제공됩니다. 각 삽입에서 (I/O 잭을 통해) 최대 4개의 플러그인/GEQ/PEQ/외부 장치를 삽입할 수 있습니다. INSERT 1과 INSERT 2의 삽입 지점을 각각 별도로 선택할 수 있습니다.

### 5 DELAY

각 채널에 최대 1000msec의 딜레이가 제공됩니다. 딜레이 삽입 지점을 자유롭게 선택할 수 있습니다. 용도에 따라 딜레이 시간 단위를 미터, 피트, 샘플, msec, 프레임 중에서 선택할 수 있습니다.

## 페어 설정

인접 채널을 페어링하여 스테레오 모듈로 사용할 수 있습니다. 인접한 홀수/짝수 MATRIX 버스를 페어링하여 (이 순서대로) 페어로 지정할 수 있습니다.

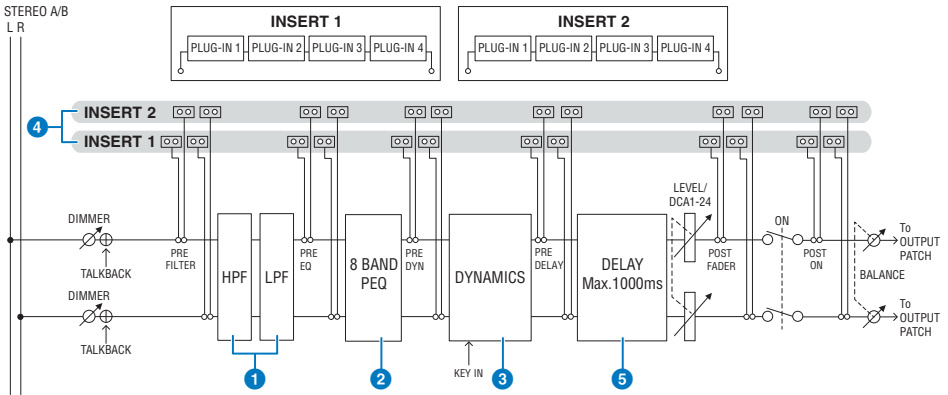
## 라이브러리

“OUTPUT CHANNEL LIBRARY”를 사용하여 다양한 입력 채널 파라미터를 저장하고 불러올 수 있습니다.

## BUS TYPE

MATRIX 버스는 VARI 유형만 있습니다.

## STEREO 버스



이 중 하나를 선택할 수 있습니다.

### 1 FILTER

#### • HPF

하이 패스 필터의 슬로프를 -6dB/oct, -12dB/oct, -18dB/oct, -24dB/oct로 지정할 수 있습니다.

#### • LPF

로우 패스 필터의 슬로프를 -6dB/oct 또는 -12dB/oct로 지정할 수 있습니다.

2 EQ

8대역 파라메트릭 EQ입니다.

• 8 BAND PEQ

PRECISE, AGGRESSIVE, SMOOTH, LEGACY의 EQ 유형 중에서 선택할 수 있습니다. EQ 파라미터 설정 두 세트(A와 B)를 저장하여 비교할 수 있습니다. 각 대역의 FREQUENCY 파라미터는 주로 1/12 옥타브 단계로 설정되지만, 좀더 정밀한 조절이 필요할 경우에는 1/24 옥타브 단계로 설정할 수 있습니다. LOW와 HIGH, 이 두 대역을 각각 L SHELF(로우 쉘빙)와 H SHELF(하이 쉘빙)로 전환할 수 있습니다.

선택할 수 있는 EQ 유형은 입력 채널과 동일합니다(“입력 채널 믹싱 엔진 부분” (p.343)).

3 DYNAMICS

다이나믹스 프로세서 모듈 1개가 제공됩니다. GATE와 COMP를 포함하는 6개의 유형에서 다이나믹스 기능을 선택할 수 있습니다. 컴프레서 유형은 LEGACY COMP와 COMP 260의 두 가지입니다. 두 다이나믹스 파라미터 설정 세트(A 및 B)를 저장할 수 있어 편리하게 비교할 수 있습니다.

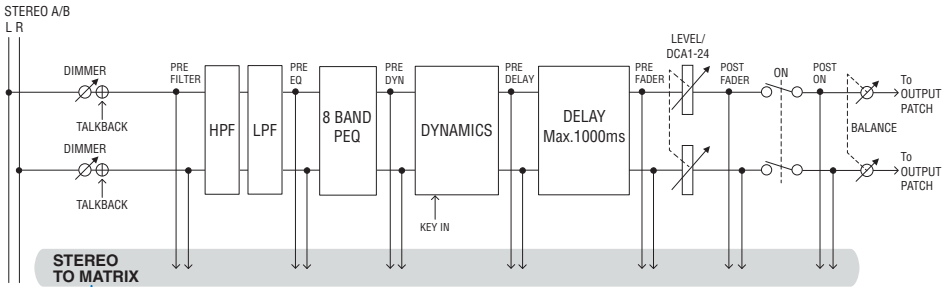
선택할 수 있는 EQ 유형은 입력 채널과 동일합니다(“입력 채널 믹싱 엔진 부분” (p.343)).

4 INSERT

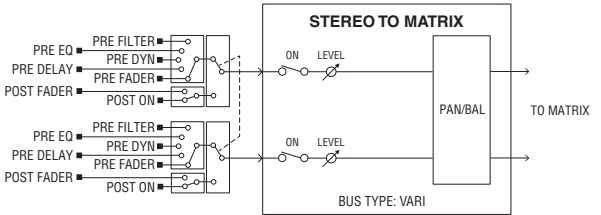
삽입 1과 삽입 2의 두 가지 삽입이 제공됩니다. 각 삽입에서 플러그인/GEQ/PEQ/외부 장치를 4개까지 삽입할 수 있습니다(I/O 잭을 통해). INSERT 1과 INSERT 2의 삽입 지점을 각각 별도로 선택할 수 있습니다.

5 DELAY

각 채널에 최대 1000msec의 딜레이가 제공됩니다. 딜레이 삽입 지점을 자유롭게 선택할 수 있습니다. 용도에 따라 딜레이 시간 단위를 미터, 피트, 샘플, msec, 프레임 중에서 선택할 수 있습니다.



6



6 STEREO TO MATRIX

STEREO 채널에서 MATRIX 버스 1-36으로 신호를 전송할 수 있습니다.

• 전송 지점

각 채널의 전송 지점을 유연하게 선택할 수 있습니다. 여기에서 선택한 전송 지점을 PRE 버튼을 이용해 PRE 또는 POST로 설정할 수 있습니다. BUS SETUP 화면에서 각 전송 지점을 선택할 수 있습니다.

PRE	POST
PRE FILTER	POST FADER

PRE	POST
PRE EQ	POST ON
PRE DYN1	
PRE DYN2	
PRE FADER	

### 라이브러리

“OUTPUT CHANNEL LIBRARY”를 사용하여 다양한 입력 채널 파라미터를 저장하고 불러올 수 있습니다.

### MONO

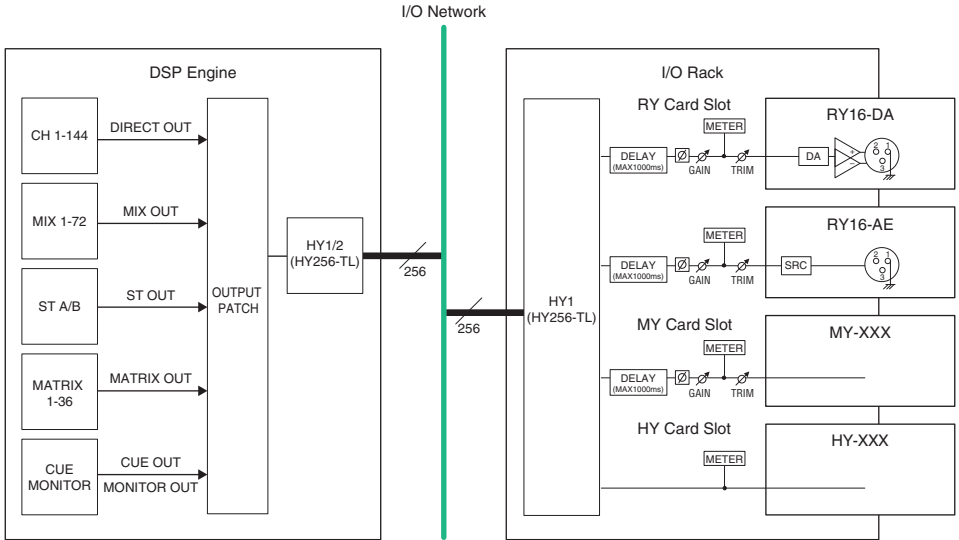
STEREO B를 MONO로 설정할 수 있습니다. MONO로 설정하면 STEREO B의 L과 R로 동일한 신호가 전송됩니다. STEREO B는 LCR의 CENTER 채널로도 사용됩니다. MONO로 설정하면 STEREO B의 L과 R로 동일한 신호가 전송됩니다.

### LCR

STEREO A를 L/R로 사용하고 STEREO B(MONO로 설정된)를 CENTER로 사용하면 두 스테레오 버스를 LCR 버스로 사용할 수 있습니다.

# 출력 채널 I/O 기기 부분

DELAY, GAIN, PORT TRIM을 출력 채널의 출력 신호에 지정할 수 있습니다.



## 출력 포트 패칭

이 부분은 출력 패칭 편집 방법을 설명합니다.

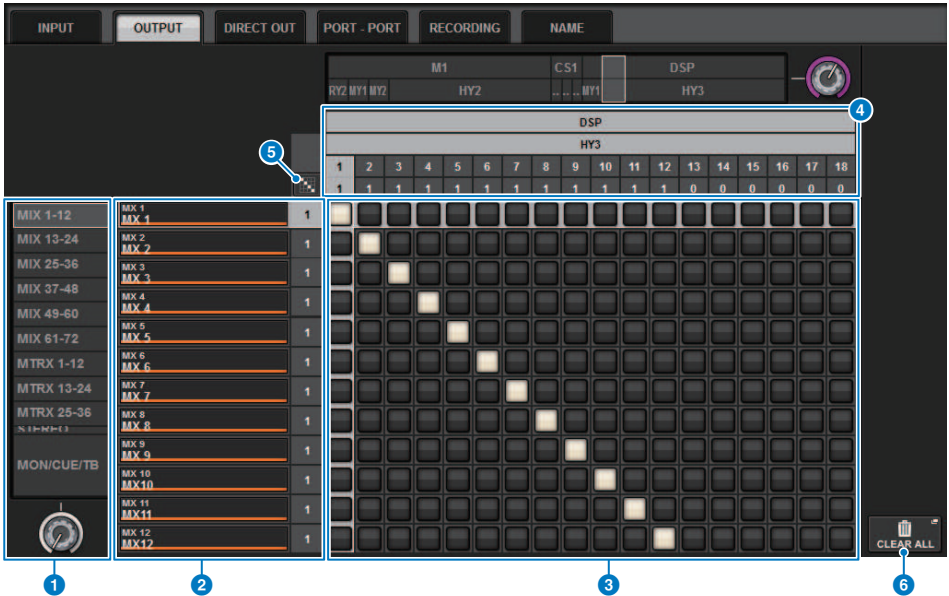
- 1** 메뉴 바의 PATCH 버튼을 눌러 PATCH 화면으로 이동합니다.
- 2** OUTPUT 탭을 누릅니다.  
“OUTPUT 패치 창” (p.361)이 나타납니다.
- 3** 우측 상단의 노브를 사용하여 원하는 출력 포트를 표시합니다.
- 4** 좌측 하단 모서리의 노브를 사용하여 출력 채널을 표시합니다.
- 5** 원하는 그리드 셀을 눌러 원하는 채널을 패치합니다.

### 주

RPio622 또는 RPio222에서는 라우팅 모드가 MODE 2로 설정된 경우 HY 슬롯 2에 대한 출력을 패치할 수 있습니다 (I/O 랙 설정 팝업 창). 그러나 라우팅 모드 설정은 Scene 데이터에 포함되지 않으므로 Scene을 불러오는 경우 MODE 2로 전환해야 합니다.



# OUTPUT 패치 창



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

**1 채널 목록(출력 채널)**

패치 대상으로서의 출력 채널 번호를 나타냅니다.

**2 채널 표시**

출력 포트에 할당되는 채널을 나타냅니다.

**주**

우측의 번호는 패치되는 채널의 수입니다. 배경이 빨간색이면 채널이 패치 되더라도 TWINLANE CONFIGURATION 설정에 의해 TWINLANE 네트워크로 사운드가 출력되지 않으므로, 사운드가 출력되지 않습니다. CS-R10 또는 CS-R10-S의 경우, 좌측 절반이 빨간색이면 TWINLANE(MAIN) 네트워크로 출력되지 않으며, 우측 절반이 빨간색이면 TWINLANE(SUB) 네트워크로 출력되지 않습니다. CSD-R7의 경우, 전체 영역이 빨간색이면 TWINLANE 네트워크로 출력되지 않습니다.

**3 그리드**

출력 채널(수평 행)에 출력 포트(수직 열)를 패치할 수 있습니다. 현재 패치된 그리드는 흰색 정사각형으로 표시됩니다. 원하는 그리드를 누르거나 클릭하여 패치를 설정하거나 해제합니다.

4 **OUTPUT COMPONENT/SLOT/CH(입력 컴포넌트/슬롯/채널)**

이 부분은 출력 포트의 출력 컴포넌트 유형, 슬롯 번호 및 채널 번호를 나타냅니다.







이 부분에 표시된 약어의 의미는 다음과 같습니다.

- **M1-M8, S1-S8** ..... I/O 랙 1-8
- **CS1, CS2**.....음질 조절기
- **DSP**..... DSP 엔진
- **PLUG-IN**.....PLUG-IN[SEND]에 이미 장착된 이펙트 플러그인

**주의사항**

- 아래의 번호는 패치되는 채널의 수입입니다. 배경이 빨간색이면 채널이 패치 되더라도 사운드가 출력되지 않습니다(HY144-D가 사용되고 ROUTING MODE가 MODE1로 설정된 경우와 같이).

5 **연속 패치  버튼**

연속 패치  버튼을 누른 후 우측 상단의 선택 노브를 돌려 교차 채널을 계속 패치합니다. 연속 패치  버튼을 누르면  버튼 및  버튼이 나타납니다.  버튼을 다시 눌러 선택한 연속 패치를 확인합니다.  버튼을 눌러 연속 패치를 이전 상태로 되돌립니다.

6 **CLEAR ALL 버튼**

이 버튼을 누르면 모든 패치가 지워집니다.

## 이름 변경

PATCH/NAME 팝업 창에서 입력 채널, 출력 채널, DCA의 아이콘, 채널 색상, 이름을 확인하고 변경할 수 있습니다.

- 1** 메뉴 바의 PATCH 버튼을 눌러 PATCH 화면으로 이동합니다.
- 2** NAME 탭을 누릅니다.  
“PATCH/NAME 화면” (p.364)이 나타납니다.
- 3** 편집하려는 채널 이름, 아이콘 또는 채널 색상이 있는 채널, DCA 또는 MUTE 그룹의 NAME EDIT 팝업 버튼을 누릅니다.  
NAME/ICON EDIT 팝업 창이 나타납니다.
- 4** 아이콘 선택 버튼을 사용하여 채널에 사용하려는 아이콘을 선택합니다. 채널 색상 선택 버튼을 사용하여 채널 색상을 선택할 수 있습니다. 선택한 아이콘 및 색상은 창의 상단에 위치한 아이콘 버튼에 표시됩니다.
- 5** 템플릿 이름을 기준으로 채널 이름을 편집하려면 템플릿 선택 버튼을 사용하여 템플릿을 선택합니다. 선택한 템플릿이 창의 상단에 위치한 채널 이름 필드에 입력됩니다.  
채널 이름을 직접 입력하려면 6단계로 진행합니다.

### 주

템플릿에서 이름을 입력한 후 채널 이름 필드에 글자를 추가하거나 편집할 수 있습니다. 일반 이름과 연속 번호(예: “Vocal 1” 또는 “Vocal 2”)로 구성된 채널 이름을 신속하게 할당하려는 경우 먼저 템플릿에서 이름을 입력한 후 번호를 추가합니다.

- 6** 터치 스크린 중 하나에서 채널 이름을 직접 입력하려는 경우 창의 상단에 위치한 키보드 전환 버튼을 누릅니다.  
키보드 창이 나타나 텍스트를 입력하거나 편집할 수 있게 됩니다. 이름 할당에 관한 자세한 내용은 (이름 입력)을 참조하십시오.
- 7** 입력이 완료되면 창의 우측 상단에 위치한 X 기호를 누릅니다.

### 주

TAB 버튼을 눌러 다음 채널로 전환하십시오. ENTER 버튼을 눌러도 “X” 기호를 사용할 때와 마찬가지로 팝업 창을 닫을 수 있습니다.

# PATCH/NAME 화면



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

- 1 **탭**  
항목을 서로 전환합니다.
- 2 **NAME EDIT 팝업 버튼**  
채널, DCA, MUTE 그룹의 현재 이름을 나타냅니다. 이 버튼들 중 하나를 누르면 키보드 창이나 아이콘 편집 창이 표시되어 이름을 편집할 수 있습니다.
- 3 **LIBRARY 버튼**  
이 버튼을 누르면 NAME 라이브러리 창이 열립니다.
- 4 **채널/그룹 선택 탭**  
해당 화면 인코더 또는 [TOUCH AND TURN] 노브를 사용합니다.

## NAME/ICON EDIT 팝업 창



창에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

**1 채널 이름 편집 상자**

편집을 위해 현재 선택된 채널의 이름을 나타냅니다. USB 키보드에서 직접 이름을 입력해도 됩니다.

**2 키보드 전환 버튼**

키보드 창과 CH COLOR/ICON 팝업 창을 서로 전환합니다.

**3 SAVE AS A TEMPLATE 버튼**

이 버튼을 켜고 템플릿 선택 버튼(7)을 누르면 템플릿으로 설정이 저장됩니다.

**4 HIDE ICON 버튼**

이 버튼을 누르면 아이콘이 숨겨집니다.

**5 채널 색상 선택 버튼**

채널 색상을 선택합니다. 버튼을 누르면 변경 사항이 바로 적용됩니다. OFF를 선택하는 경우 채널 색상 및 아이콘이 회색으로 표시됩니다.

**6 아이콘 선택 버튼**

채널 아이콘을 선택합니다. 버튼을 누르면 변경 사항이 바로 적용됩니다.

**7 템플릿 선택 버튼**

템플릿을 선택합니다. 버튼을 누르면 변경 사항이 바로 적용됩니다.

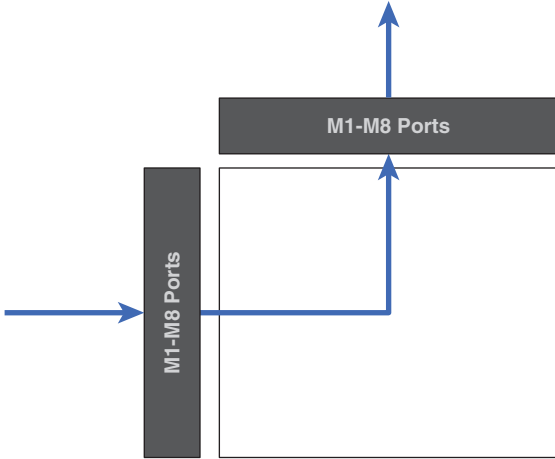
# PORT-PORT

이 기능은 믹싱 채널을 통하지 않고 TWINLANe 네트워크를 통해 입력 포트에서 출력 포트로 각 컴포넌트의 입력 및 출력을 자유롭게 라우팅합니다.

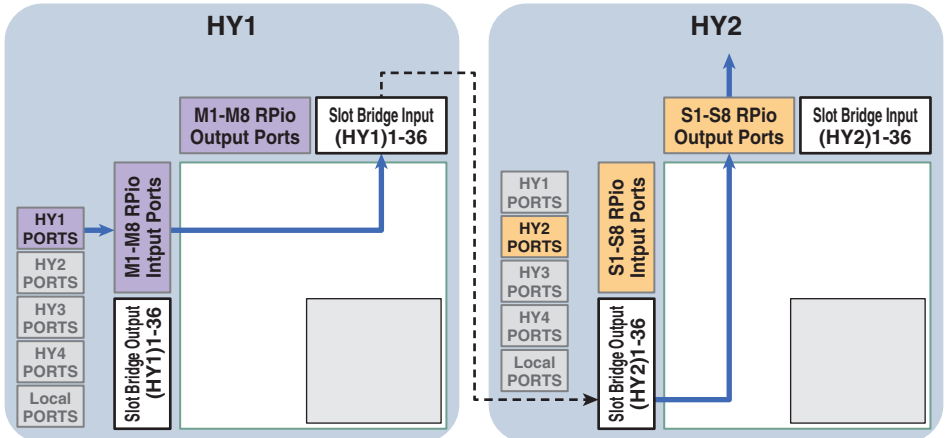
포트간 연결은 다음의 입력 및 출력 시 사용 가능합니다.

- RPi0622/222(RY/MY/HY 카드 슬롯)
- DSP-R10(MY/HY 카드 슬롯)
- 콘솔 1/2(OMNI IN 커넥터, OMNI OUT 커넥터, AES/EBU 커넥터, MY 카드 슬롯)

동일한 HY 슬롯 내 포트 간 연결(RIVAGE PAM 10 시스템에 한함)을 직접 패치할 수 있습니다.



슬롯 사이에서는 SLOT BRIDGE 패치(각 슬롯 당 36개의 출력 및 36개의 입력)를 통해 패칭을 실시할 수 있습니다.



여기에서는 한 예로 RIVAGE PM 시스템의 메인 네트워크 Rpi0에서 서브 네트워크 Rpi0로 패칭하는 절차를 설명하고 있습니다. 이 경우, 여러 패치가 필요합니다.

패치 > PORT-PORT

**패치 1(패치 대상 HY1):**

메인 네트워크 RPi오에서 SLOT BRIDGE 입력(BRIDGE IN: HY1)으로 패치합니다.

**패치 2(패치 대상 SLOT BRIDGE):**

SLOT BRIDGE 입력(BRIDGE IN: HY1)에서 SLOT BRIDGE 출력(BRIDGE OUT: HY2)으로 패치합니다.

**패치 3(패치 대상 HY2):**

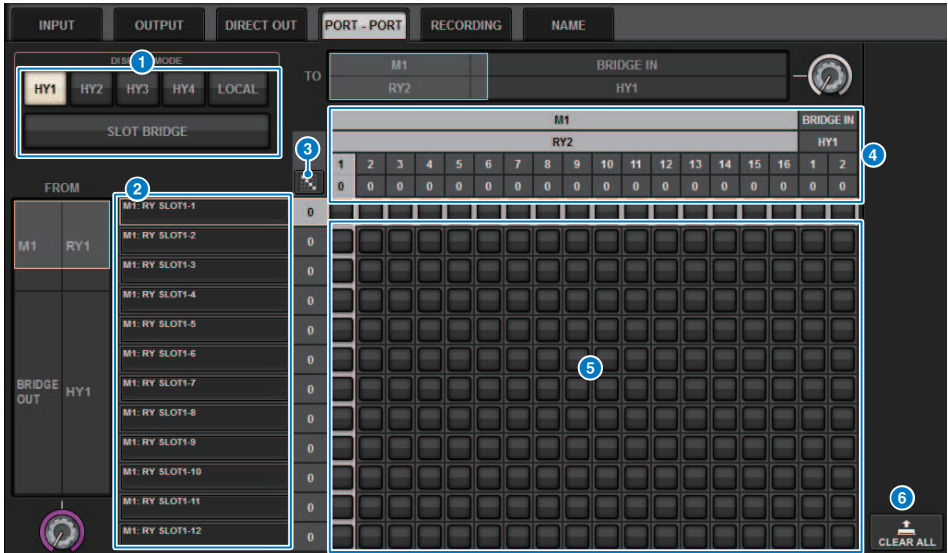
SLOT BRIDGE 출력(BRIDGE OUT: HY2)에서 서브 네트워크 RPi오로 패치합니다.

- 1** 메뉴 바의 PATCH 버튼을 눌러 PATCH 화면으로 이동합니다.
- 2** PORT-PORT 탭을 누릅니다.  
“PORT-PORT 패치 창” (p.368)이 나타납니다.
- 3** 좌측 하단의 노브를 사용하여 원하는 입력 포트를 표시합니다.
- 4** 우측 상단의 노브를 사용하여 원하는 출력 포트를 표시합니다.
- 5** 그리드 셀을 눌러 해당 채널을 패치합니다.
- 6** 3-5단계를 반복하여 패치 2 및 3을 생성합니다.

**주**

포트 간 연결 패치 설정은 Scene에 포함되지도, Scene 불러오기 기능을 통해 덮어쓰기 되지도 않습니다. 또한, 포트 간 패치된 출력 포트는 OUTPUT/DIRECT OUT 패치 화면에서 패치 가능한 것으로 보이나, 오디오가 출력되지 않습니다(포트 간 패치가 우선합니다). 이 패치 화면들에서 포트 간 연결 패치 처리된 출력 포트의 번호는 빨간색으로 표시됩니다. TWINLANE 네트워크에 할당되지 않은 HY 슬롯 1 및 HY 슬롯 2의 SLOT BRIDGE 출력 채널 번호와 Dante 네트워크에 맞게 구성되지 않은 모든 HY 슬롯의 경우 패치 수도 빨간색으로 표시됩니다.

## PORT-PORT 패치 창



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.







### 1 DISPLAY MODE 버튼

버튼을 누르면 패치 그리드에 표시된 패치 대상이 전환됩니다. 버튼의 윗줄은 슬롯 내에서 브리지까지의 패칭에 관한 것이고, 버튼의 아랫줄은 슬롯 간 브리지 패칭에 관한 것입니다.

### 2 입력 컴포넌트/슬롯/채널

이 부분은 입력 컴포넌트 및 브리지 정보, 슬롯 번호 및 채널 번호를 표시합니다.

### 3 연속 패치 버튼

연속 패치  버튼을 누른 후 우측 상단의 선택 노브를 돌려 교차 채널을 계속 패치합니다. 연속 패치  버튼을 누르면  버튼 및  버튼이 나타납니다.  버튼을 다시 눌러 선택한 연속 패치를 확인합니다.  버튼을 눌러 연속 패치를 이전 상태로 되돌립니다.

### 4 출력 컴포넌트/슬롯/채널

이 부분은 출력 컴포넌트 및 브리지 정보, 슬롯 번호 및 채널 번호를 표시합니다.

### 5 그리드

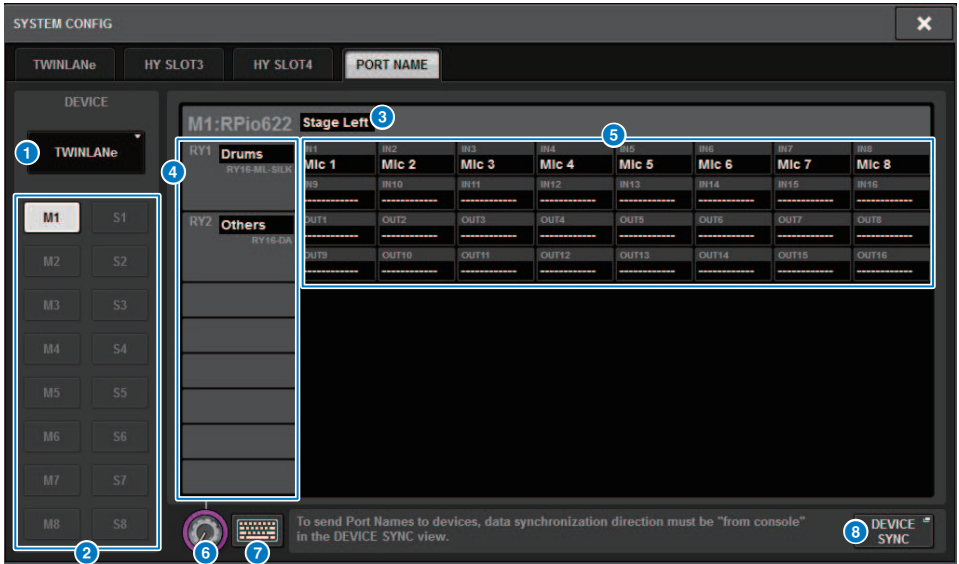
입력 잭(수평 행)에 출력 잭(수직 열)을 패치합니다. 현재 패치된 그리드 셀이 흰색으로 표시됩니다. 원하는 그리드 셀을 누르거나 클릭하여 패치를 설정하거나 해제합니다.

### 6 CLEAR ALL 버튼

이 버튼을 누르면 모든 선택 항목이 지워집니다.



# PORT NAME 탭



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

**1 네트워크 선택 탭**

이 탭을 누르면 TWINLANe, DANTE 또는 DSP/CS 중에서 장치 네트워크를 선택할 수 있습니다.

**2 장치 선택 버튼**

이 버튼들을 누르면 편집할 장치를 선택할 수 있습니다.

**3 장치 라벨**

이 라벨을 누르면 장치 이름을 입력할 수 있습니다.

**4 슬롯 목록**

슬롯 라벨을 누르면 슬롯 이름을 입력할 수 있습니다.

**5 포트 목록**

포트 라벨을 누르면 포트 이름을 입력할 수 있습니다.

**6 목록 선택 탭**

화면 인코더 또는 [TOUCH AND TURN] 노브를 사용하면 슬롯 또는 포트를 선택할 수 있습니다.

**7 키보드 버튼**

이 버튼을 누르면 직접 입력과 NAME EDIT 팝업 창을 통한 입력을 서로 전환할 수 있습니다.

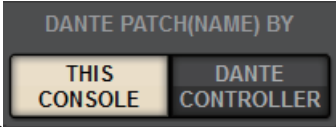
**8 DEVICE SYNC/DANTE SETUP 팝업 버튼**

이 버튼을 누르면 DEVICE SYNC 팝업 창으로 이동하여 포트 이름 등을 동기화할 수 있습니다.

패치 > PORT NAME 탭

**주**

- 설정한 라벨을 활성화하려면 장치 측에 음질 조절기의 데이터를 동기화합니다. 반대 방향으로 동기화하면 설정한 라벨이 덮어쓰기됩니다.



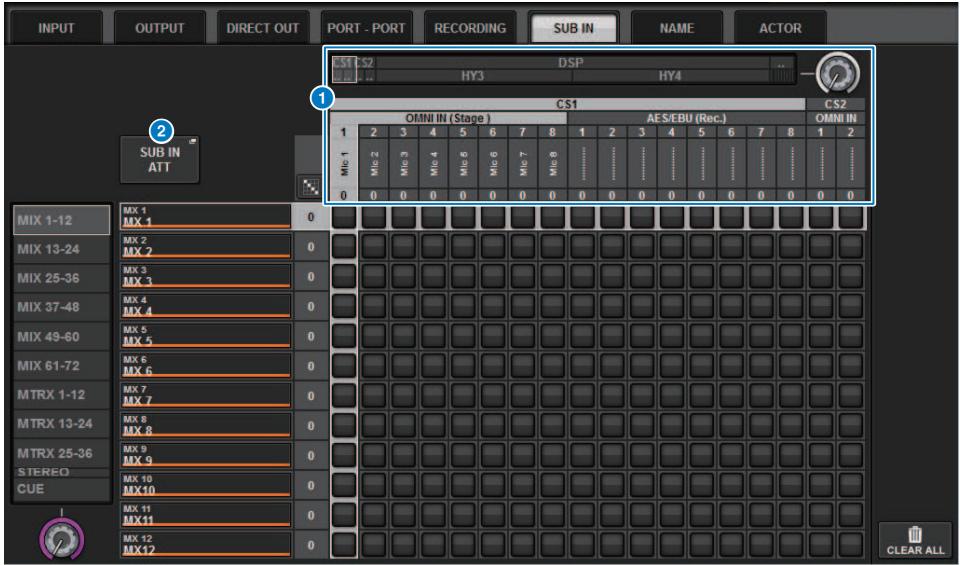
다.

- Dante 네트워크를 선택하면 DANTE SETUP 팝업 창이 표시됩니다. THIS CONSOLE이 켜져 있으면 음질 조절기를 사용하여 설정된 라벨이 활성화되며 장치 측에서 설정된 라벨이 덮어쓰기됩니다. DANTE CONTROLLER가 켜져 있으면 장치 측에 설정된 라벨이 활성화됩니다.

# SUB IN

입력 포트에서 출력 버스로 직접 신호를 라우팅할 수 있도록 해 주는 기능입니다. 이 기능을 통해 다른 콘솔의 버스 출력에서 연속적으로 연결하여 입력 수를 늘릴 수 있습니다.

## SUB IN 패치 화면



**1 선택 목록**

입력 소스에 대한 입력 포트입니다.

**2 SUB IN ATT 버튼**

이 버튼을 누르면 SUB IN ATT 팝업 창이 표시되어 입력 레벨을 조절할 수 있습니다.

## SUB IN ATT 팝업 창



탭을 사용하여 출력 채널을 선택하고 노브를 사용하여 각 채널에 대한 게인을 조정합니다.

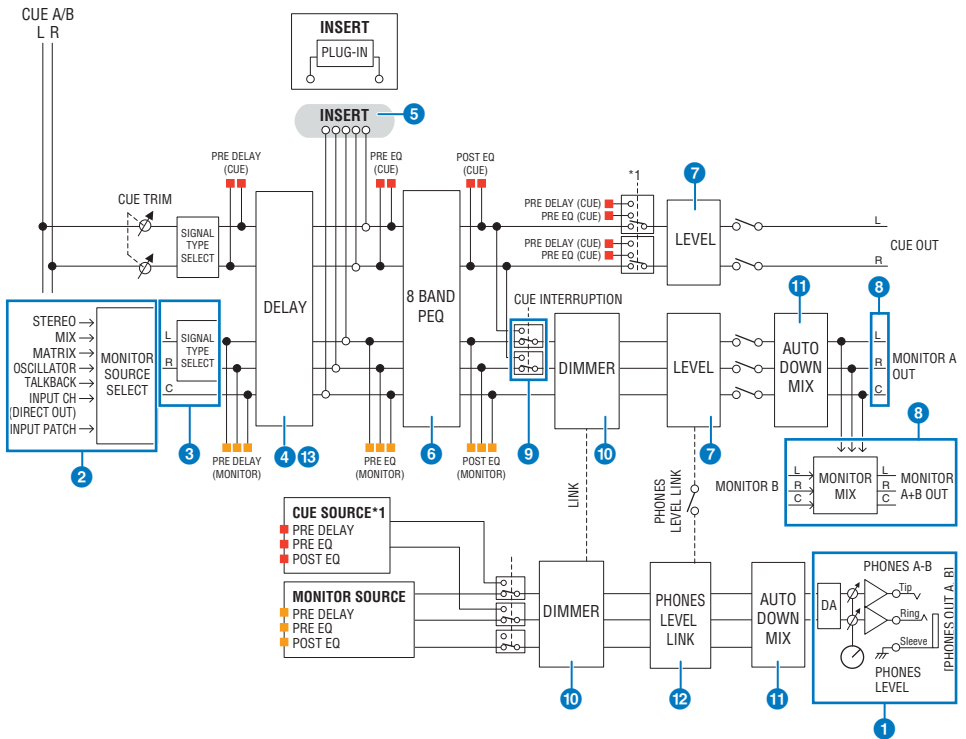
# 모니터

## 모니터링 소개

RIVAGE PM 시리즈에는 2개의 모니터 출력(MONITOR A 및 MONITOR B)이 있습니다. 모니터 소스를 선택하고 각 모니터 출력에 대한 출력 레벨을 개별적으로 설정할 수 있습니다. 다음과 같은 기능을 포함하고 있습니다.

- 최대 8개의 채널 신호까지 지정, 믹싱 및 모니터링할 수 있습니다.
- 모니터 신호로서 채널이나 버스 신호를 선택할 수 있을 뿐만 아니라 입력 패치에서 직접 선택할 수도 있습니다.
- 최대 8개의 모니터 신호 조합까지 할당하고 전환할 수 있습니다.
- 모니터 부분에는 모니터링 전용 8대역 파라메트릭 EQ가 있습니다.

선택한 개별 채널 또는 DCA의 사운드를 오디오용 MONITOR OUT, CUE OUT 또는 PHONES OUT으로 출력하여 점검할 수 있습니다. RIVAGE PM 시리즈에는 2개의 큐 출력(CUE A 및 CUE B)이 있습니다.



### 시스템의 수

두 세트의 모니터 출력이 있습니다(MONITOR A와 MONITOR B).

#### 1 헤드폰 출력

두 개의 헤드폰 출력이 있습니다(PHONES A와 PHONES B).

**2 입력 선택 장치**

모니터링할 소스 8개를 제공하고 소스 사이를 전환할 수 있습니다. 모니터 소스 1개에 채널 신호를 8개까지 할당할 수 있습니다. 모니터 신호로서 채널이나 버스 신호를 선택할 수 있을 뿐만 아니라 입력 패치에서 직접 선택할 수도 있습니다.

**3 모니터 회로 구조**

L 채널, R 채널, CENTER 채널의 세 채널로 구성됩니다.

**4 DELAY**

모니터 신호를 지연시킵니다. 최대 1000msec까지 지정할 수 있습니다. 용도에 따라 딜레이 시간 단위를 미터, 피트, 샘플, msec, 프레임 중에서 선택할 수 있습니다.

**5 INSERT**

플러그인, GEQ 또는 PEQ를 삽입합니다. 삽입 지점은 PRE EQ(EQ 직전)로 고정되어 있습니다. PHONES OUT용 삽입 지점도 있습니다.

**6 PEQ**

모니터 부분에는 모니터링 전용 8대역 파라메트릭 EQ가 있습니다.

**7 MONITOR LEVEL**

MONITOR OUT L 채널, R 채널 및 CENTER 채널 출력 레벨을 조정할 수 있습니다. 모니터 레벨을 페이더에도 할당할 수 있습니다.

**8 출력 구조**

- MONITOR A의 L 채널, R 채널 및 CENTER 채널
- MONITOR B의 L 채널, R 채널 및 CENTER 채널

**9 DIMMER ON TALKBACK**

CUE가 활성 상태일 때 CUE 신호로 모니터 출력을 중단시킵니다. CENTER 채널은 별도로 켜고 끌 수 있습니다.

**10 DIMMER ON TALKBACK**

모니터 신호를 정해진 양만큼 감쇠합니다.

**11 PHONES LEVEL LINK**

PHONES A/PHONES B 잭으로 전송되는 신호 레벨이 MONITOR A/MONITOR B LEVEL과 연동됩니다.

**12 MONITOR OUT MODE**

L/R 신호를 모노럴로 다운 믹스합니다. L/R/C 신호도 L/R로 다운 믹스합니다.

**13 L R+C DOWNMIX**

L/R/C 신호를 L/R로 다운 믹스합니다.

**14 DIMMER ON CUE**

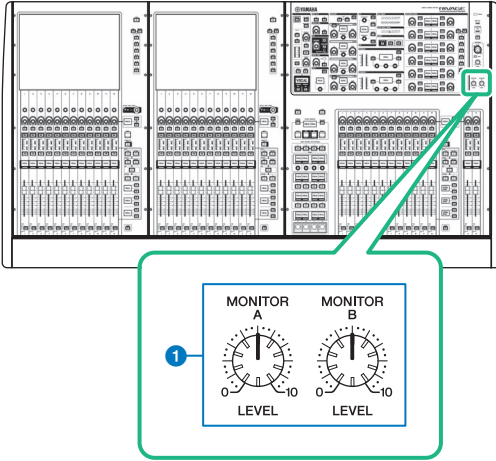
CUE 신호로 모니터 출력이 중단되었을 때 모니터로 입력 중인 신호를 감쇠시킵니다.

**주**

모니터 할당 및 on/off 전환도 USER DEFINED 키에 할당할 수 있습니다.

## 모니터 기능 사용(상단 패널)

### UTILITY 부분을 통해 모니터 기능 제어



- 1 **MONITOR A/B 노브**  
모니터링 신호의 출력 레벨을 조정합니다.

## 모니터 기능 사용

### MONITOR 화면을 통해 모니터 기능 제어

이 화면에서는 원하는 모니터 소스를 선택하여 PHONES A/B 출력 잭 또는 외부 모니터 스피커를 통해 모니터링 할 수 있습니다.

#### 1 후면 패널의 OMNI OUT 잭 또는 AES/EBU 잭에 모니터 시스템을 연결합니다.

원하는 출력 잭이나 출력 채널에 모니터 신호를 전송할 수 있습니다. 헤드폰을 통해 모니터링하는 경우 전면 패널의 PHONES A/B 출력 잭에 헤드폰이 연결되어 있는지 확인합니다.

#### 2 메뉴 바의 MONITOR 버튼을 누릅니다.

“MONITOR 화면” (p.379)이 나타납니다. MONITOR 화면의 MONITOR 필드에서 현재 모니터링 설정을 점검하고 모니터링을 켜거나 끌 수 있습니다.

#### 3 MONITOR 팝업 버튼이나 미터 필드를 누릅니다.

“MONITOR SETTINGS 팝업 창” (p.381)이 나타납니다. MONITOR SETTINGS 팝업 창에서 세부적인 모니터링 설정을 실시할 수 있습니다.

#### 4 탭을 누릅니다.

“MONITOR SOURCE 팝업 창” (p.384)이 나타납니다. 이 창에서는 DEFINE 1-8에 할당되었던 모니터 소스 목록을 확인할 수 있습니다.

#### 5 원하는 MONITOR SOURCE DEFINE 버튼을 눌러 MONITOR SOURCE SELECT 팝업 창을 엽니다. 그런 후 모니터 소스를 선택합니다.

“MONITOR SOURCE SELECT 팝업 창(INPUT)” (p.385)

“MONITOR SOURCE SELECT 팝업 창(OUTPUT)” (p.386)

“MONITOR SOURCE SELECT 팝업 창(DIRECT INPUT)” (p.387)

각 DEFINE마다 최대 8개의 채널 신호를 할당할 수 있습니다. CLEAR ALL 버튼을 누르면 모든 선택 사항이 지워집니다. 다음 모니터 소스 중에서 선택할 수 있습니다.

#### 6 SOURCE SELECT DEFINE 버튼을 사용하여 “모니터 소스” (p.378)를 선택합니다.

#### 7 모니터 신호 L, R 및 C에 대한 출력 대상으로 포트를 지정하려면 MONITOR SETTINGS 팝업 창의 OUTPUT PATCH 버튼(L/R/C) 중 하나를 눌러 OUTPUT PATCH 팝업 창을 엽니다. 이 창에서 다음의 모니터 신호 출력 대상 중에서 선택합니다(여러 개 선택 가능).

출력 포트를 선택한 경우 CLOSE 버튼을 눌러 팝업 창을 닫습니다. 이와 동일한 방법으로 MONITOR OUT L, R 및 C에 대한 출력 포트를 지정합니다.

#### 주

원하는 경우 MONITOR OUT L 및 R에 대해서만 출력 포트를 지정하여 2개의 스피커를 통해 모니터링할 수 있습니다.

#### 8 모니터링하려면 MONITOR OUTPUT 버튼을 눌러 켭니다.

5단계에서 선택한 모니터 소스가 7단계에서 지정한 출력 대상으로 전송됩니다.



**주**

PHONES A/B 출력 잭은 MONITOR OUTPUT 버튼의 켜짐/꺼짐 상태와는 상관없이 항상 모니터 신호를 출력합니다.

**9 모니터 레벨을 조정하려면 상단 패널의 UTILITY 부분에 위치한 해당 MONITOR LEVEL 노브를 사용합니다.**

PHONES LEVEL LINK가 켜져 있는 경우 헤드폰을 통해 모니터링할 때 MONITOR LEVEL 노브 및 모니터 페이더와 PHONES LEVEL 노브를 사용하여 모니터 레벨을 조정합니다.

**10 원하는 대로 Dimmer, Delay, Monaural 및 Cue Interruption에 대한 설정을 실시합니다.**

**주**

모니터 켜짐/꺼짐 작동, 모니터 소스 선택 및 디머 켜짐/꺼짐 작동도 USER DEFINED 키에 할당할 수 있습니다(“USER DEFINED 노브에 기능 할당” (p.877)).

## 모니터 소스

다음 소스 중에서 선택할 수 있습니다.

INPUT 1-288 (DSP-RX-EX) INPUT 1-144 (DSP-R10, CSD-R7) INPUT 1-120 (DSP-RX)	입력 채널 신호(DIRECT OUT)
MIX 1-72 (DSP-RX-EX, DSP-R10, CSD-R7) MIX 1-48 (DSP-RX)	MIX 채널 신호(DIRECT OUT)
MTX 1-36 (DSP-RX-EX, DSP-R10, CSD-R7) MTX 1-24 (DSP-RX)	MATRIX 채널 신호
STA, STB	STEREO A L 채널, STEREO A R 채널, STEREO B L 채널 및 STEREO B R 채널 신호
TALKBACK	TALKBACK 신호
DIRECT IN1-16	외부 단자에서 직접 입력된 신호

# MONITOR 화면



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

**1 MONITOR 팝업 버튼**

MONITOR SETTINGS 팝업 창으로 이동하여 세부적인 모니터링 설정을 실시합니다. 제어 대상으로 MONITOR A 또는 B를 선택하고 해당 필드에 파라미터를 설정합니다.

**2 DIMMER 필드**

일시적으로 모니터 신호를 감쇠시키는 Dimmer 기능에 대한 설정을 실시합니다.

- **DIMMER LEVEL 노브**  
디머가 켜져 있을 때 모니터 신호가 감쇠되는 양을 조정합니다.
- **DIMMER ON 버튼**  
이 버튼을 켜서 디머 기능을 작동하고 모니터 신호를 감쇠시킵니다.

**3 콘솔 선택 버튼**

Dual Console을 사용할 경우, 이 버튼은 콘솔 1 또는 2의 MONITOR 노브 사용 여부를 선택합니다.

**4 PHONES LEVEL LINK 버튼**

이 버튼이 켜져 있으면 MONITOR FADER LEVEL 노브를 통해 PHONES A 또는 PHONES B 출력 쪽으로 전송되는 신호의 레벨을 조정할 수 있습니다.

**5 MONITOR SOURCE SELECT 버튼**

MONITOR 버스로 출력되는 DEFINE 1-8 소스 중 하나를 선택합니다.

**6 MONITOR FADER LEVEL 노브**

모니터 페이더 레벨을 조정합니다.

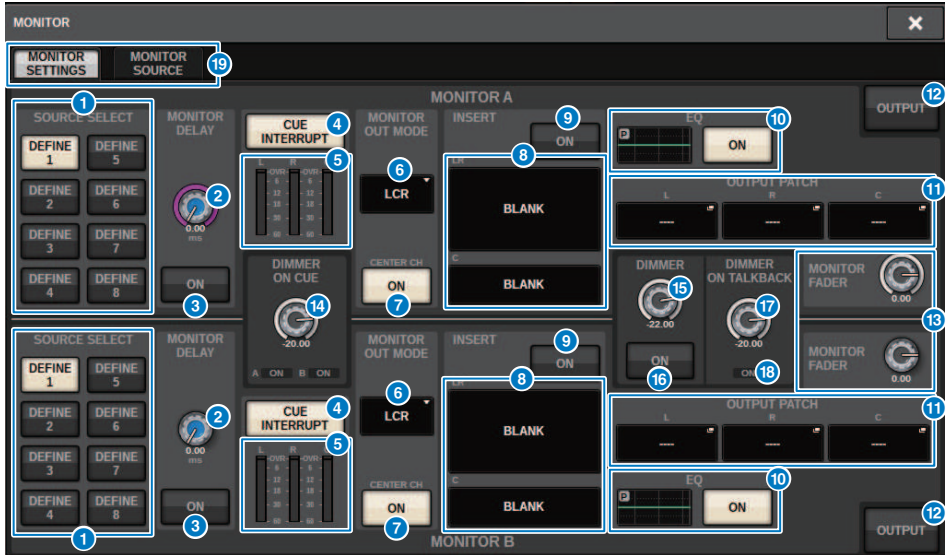
**7 MONITOR OUTPUT 버튼**

Monitor Out을 켜거나 끕니다.

**8 미터 필드**

Monitor Out 채널 L, R 및 C의 출력 레벨을 나타냅니다. 이 필드를 누르면 MONITOR SETTINGS 팝업 창이 열립니다.

## MONITOR SETTINGS 팝업 창



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

- 1 SOURCE SELECT DEFINE 버튼**  
MONITOR 버스로 출력되는 DEFINE 1-8 소스 중 하나를 선택합니다.
- 2 MONITOR DELAY 노브**  
현재 지정된 딜레이 시간을 나타냅니다. ms(밀리세컨드) 값은 노브 위쪽에 표시되며 현재 선택된 기기 및 스케일 유형의 딜레이 시간 값은 노브 아래쪽에 표시됩니다. 그러나 스케일을 ms로 설정한 경우 딜레이 시간 값이 노브 위쪽에 표시되지 않습니다.
- 3 MONITOR DELAY ON 버튼**  
이 버튼이 켜져 있으면 MONITOR DELAY 노브의 설정에 따라 모니터 신호가 지연됩니다.
- 4 CUE INTERRUPT 버튼**  
이 버튼을 누르면 큐 신호에 따라 모니터 신호가 중단됩니다. 이 버튼이 켜져 있고 큐가 작동되면 큐 신호가 모니터 출력으로 전송됩니다.
- 5 미터**  
이 필드는 모니터 L/R/C 채널의 출력 레벨을 나타냅니다.

## 6 MONITOR OUT MODE

이 부분에서는 다음의 모니터 출력 모드 중 하나를 선택할 수 있습니다.

- **LR + C DOWNMIX**  
이 모드에서는 L/C/R 채널 신호가 다운 믹스되어 스테레오로 출력됩니다.
- **MONO**  
이 모드에서는 모니터 신호가 모노로 출력됩니다.
- **LCR**  
이 모드에서는 L/C/R 채널 신호가 출력됩니다.

## 7 CENTER CH ON 버튼

중앙 채널 모니터링을 실시하지 않기로 계획하는 경우 이 버튼을 끕니다. 이 버튼이 꺼져 있으면 중앙 채널이 다운 믹스 신호에 포함되지 않습니다.

## 8 INSERT 버튼

이 버튼을 누르면 모니터 신호에 플러그인을 삽입할 수 있는 창이 나타납니다.

## 9 INSERT ON 버튼

플러그인 삽입 기능을 켜거나 끕니다. 현재 지정된 플러그인이 버튼 좌측에 표시됩니다.

## 10 EQ 필드

- **EQ 그래프**  
이 필드는 EQ의 대략적인 응답을 그래프 형태로 나타냅니다. 이 필드를 누르면 EQ 파라미터를 설정할 수 있는 창이 열립니다.
- **EQ ON 버튼**  
EQ를 켜거나 끕니다.

## 11 OUTPUT PATCH 팝업 버튼

모니터 출력 대상 슬롯 또는 포트를 L, C 및 R 채널에 대해 각각 나타냅니다. 이 버튼을 누르면 OUTPUT PATCH 팝업 창으로 이동합니다.

## 12 MONITOR OUTPUT 버튼

Monitor Out을 켜거나 끕니다.

## 13 MONITOR FADER LEVEL 노브

모니터 페이더 레벨을 조정합니다.

## 14 DIMMER ON CUE 노브

큐가 켜져 있을 때 모니터 신호가 감쇠되는 양을 조정합니다.

### DIMMER ON CUE 표시등

큐가 작동할 때 CUE A 및 CUE B가 켜집니다.

## 15 DIMMER LEVEL 노브

디머가 켜져 있을 때 모니터 신호가 감쇠되는 양을 조정합니다.

## 16 DIMMER ON 버튼

이 버튼을 켜서 디머 기능을 작동하고 모니터 신호를 감쇠시킵니다.

## 17 DIMMER ON TALKBACK LEVEL 노브

토크백이 켜져 있을 때 모니터 신호가 감쇠되는 양을 조정합니다.

모니터 > MONITOR SETTINGS 팝업 창

**18 DIMMER ON TALKBACK 표시등**

토크백 디머 기능의 켜짐/꺼짐 상태를 나타냅니다.

**19 탭**

이 탭을 사용하면 MONITOR SETTINGS 팝업 창과 MONITOR SOURCE 팝업 창을 서로 전환할 수 있습니다.

## MONITOR SOURCE 팝업 창



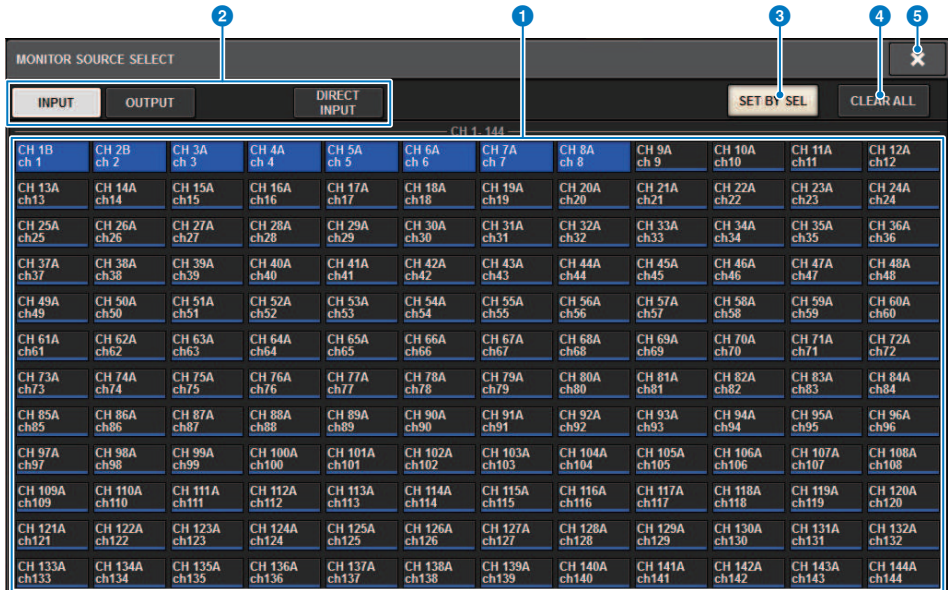
이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

### 1 MONITOR SOURCE DEFINE 버튼

각 버튼은 할당된 모니터 소스의 이름을 나타냅니다. 이 버튼을 누르면 MONITOR SOURCE SELECT 팝업 창으로 이동하여 각 DEFINE 버튼에 모니터 소스를 할당할 수 있습니다.



# MONITOR SOURCE SELECT 팝업 창(INPUT)



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

**1 모니터 소스 선택 버튼**

DEFINE 버튼에 할당될 모니터 소스를 선택합니다. 선택한 모니터 소스가 강조 표시됩니다. 동일한 버튼을 다시 누르면 선택이 취소됩니다.

**주**

최대 8개의 모니터 소스를 선택할 수 있습니다. 8개의 모니터 소스를 선택하면 더 이상 선택할 수 없습니다. 먼저 불필요한 소스의 버튼을 끄십시오.

**2 화면 전환 탭**

이 탭을 사용하면 화면에서 확인하려는 채널, 버스, 출력 잭 등의 유형을 선택할 수 있습니다.

**3 SET BY SEL 버튼**

이 버튼이 켜져 있으면 해당 [SEL] 키를 사용하여 채널을 추가할 수 있습니다.

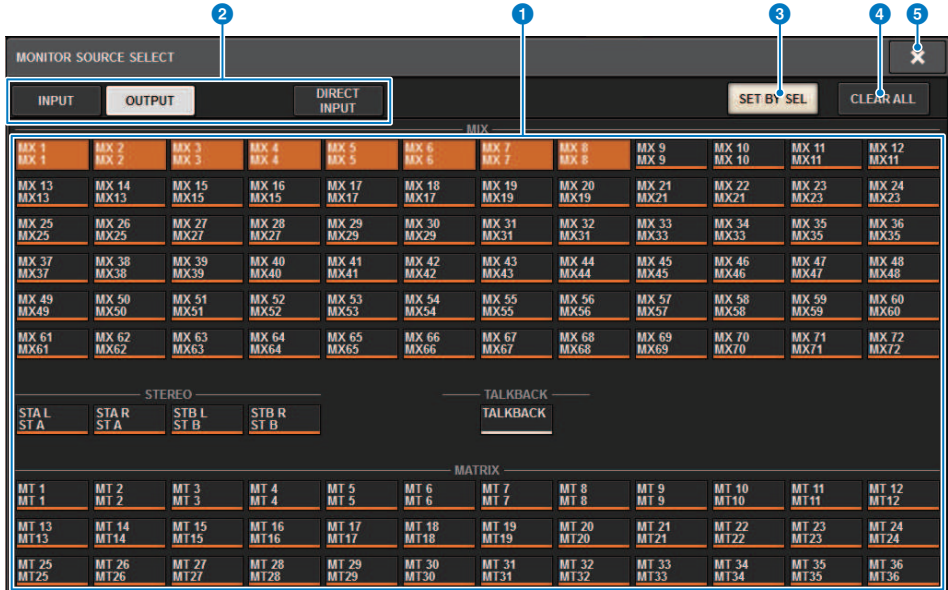
**4 CLEAR ALL 버튼**

이 버튼을 누르면 모든 선택 항목이 지워집니다.

**5 CLOSE 버튼**

이 버튼을 누르면 팝업 창이 닫히고 이전 화면으로 돌아갑니다.

# MONITOR SOURCE SELECT 팝업 창(OUTPUT)



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

**1 모니터 소스 선택 버튼**

DEFINE 버튼에 할당될 모니터 소스를 선택합니다. 선택한 모니터 소스가 강조 표시됩니다. 동일한 버튼을 다시 누르면 선택이 취소됩니다.

**주**

최대 8개의 모니터 소스를 선택할 수 있습니다. 8개의 모니터 소스를 선택하면 더 이상 선택할 수 없습니다. 먼저 불필요한 소스의 버튼을 끄십시오.

**2 버스 화면 전환 탭**

이 탭을 사용하면 화면에서 확인하려는 채널, 버스, 출력 잭 등의 유형을 선택할 수 있습니다.

**3 SET BY SEL 버튼**

이 버튼이 켜져 있으면 해당 [SEL] 키를 사용하여 채널을 추가할 수 있습니다.

**4 CLEAR ALL 버튼**

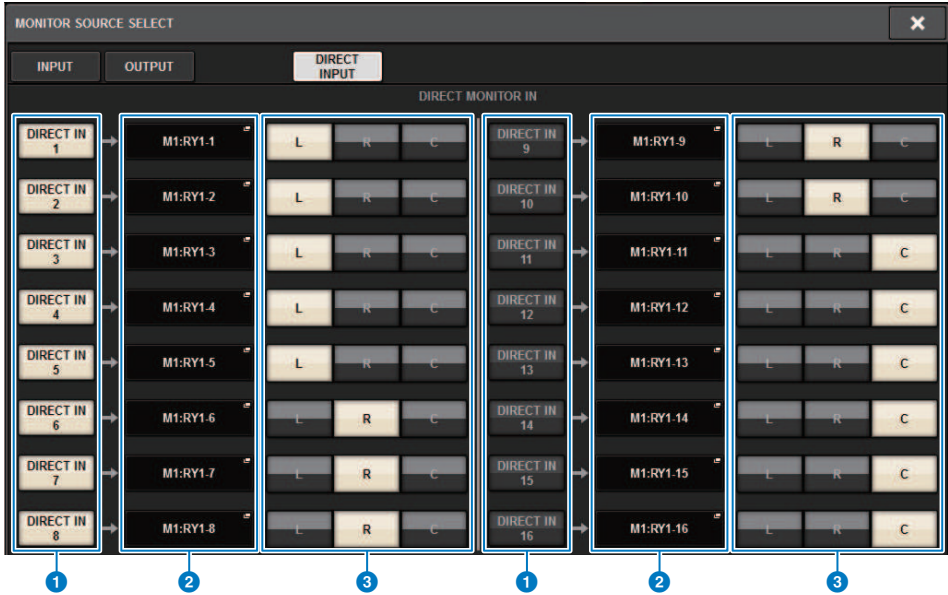
이 버튼을 누르면 모든 선택 항목이 지워집니다.

**5 CLOSE 버튼**

이 버튼을 누르면 팝업 창이 닫히고 이전 화면으로 돌아갑니다.

## MONITOR SOURCE SELECT 팝업 창(DIRECT INPUT)

이 창에서는 최대 16개의 채널 직접 입력에 슬롯 또는 포트를 사용 가능한 직접 모니터 소스로 할당할 수 있습니다. 최대 8개의 직접 모니터 소스를 선택할 수 있습니다.



### 1 모니터 소스 선택 버튼

직접 입력을 선택합니다.

주

최대 8개의 모니터 소스를 선택할 수 있습니다. 8개의 모니터 소스를 선택하면 더 이상 선택할 수 없습니다. 먼저 불필요한 소스의 버튼을 끄십시오.

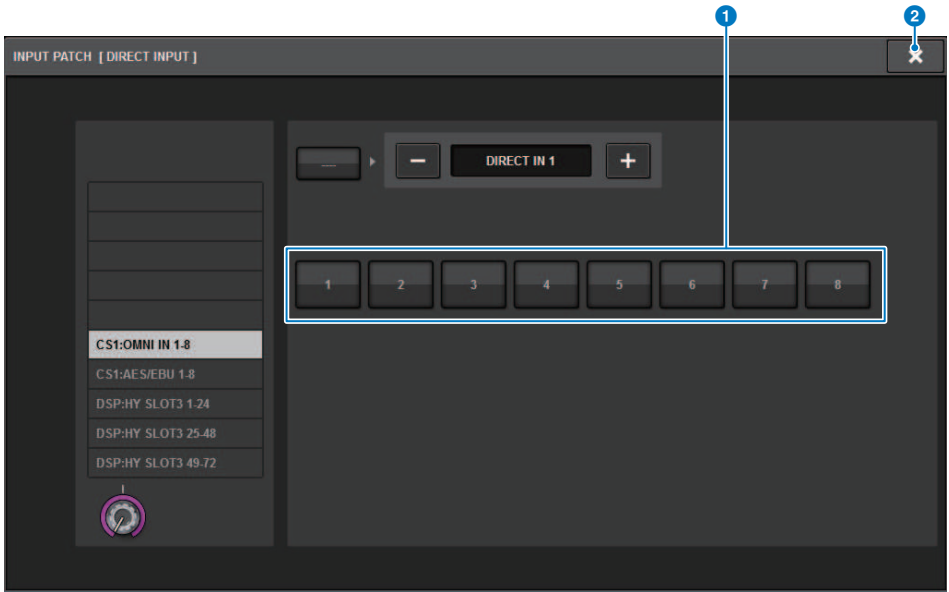
### 2 INPUT PATCH 팝업 버튼

선택한 잭을 나타냅니다. 이 버튼들 중 하나를 누르면 INPUT PATCH 팝업 창이 나타나 입력 잭, 슬롯 및 채널을 선택할 수 있게 됩니다.

### 3 L/R/C 선택 버튼

모니터 신호가 입력되는 채널(L/R/C)을 선택합니다.

## INPUT PATCH 팝업 창



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

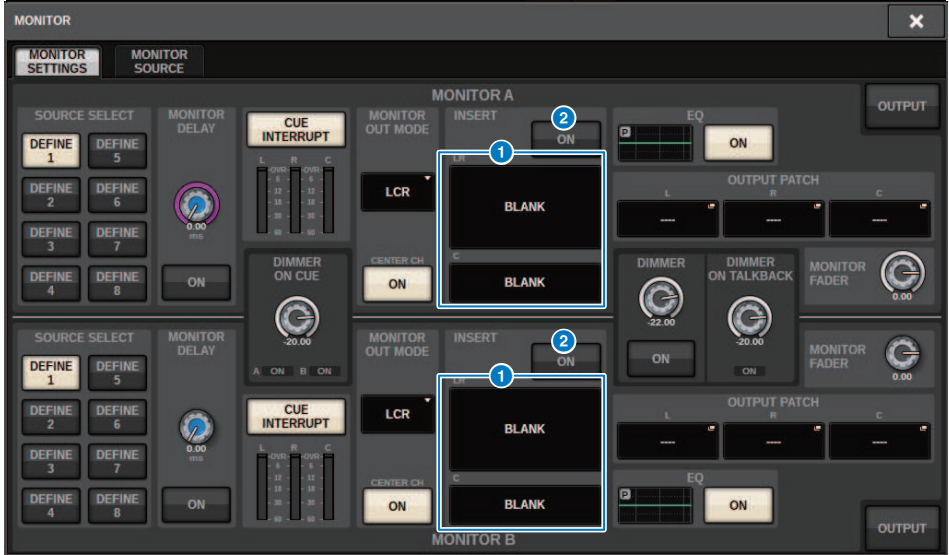
- 1 입력 잭 선택 버튼**  
신호를 모니터링하려는 입력 잭을 선택합니다.
- 2 CLOSE 버튼**  
이 버튼을 누르면 팝업 창이 닫히고 이전 화면으로 돌아갑니다.

## 모니터 신호에 플러그인 삽입

MONITOR A 및 MONITOR B의 모니터 신호(L, R 및 C)에 플러그인을 각각 삽입할 수 있습니다. 플러그인 및 GEQ/PEQ를 삽입할 수 있습니다.

- 1 메뉴 바의 MONITOR 버튼을 눌러 MONITOR 화면으로 이동합니다.**
- 2 MONITOR 팝업 버튼이나 미터 필드를 누릅니다.**  
“MONITOR SETTINGS 팝업 창(삽입)” (p.390)이 나타납니다.
- 3 INSERT 버튼을 누릅니다.**  
“MONITOR INSERT 팝업 창” (p.391)이 나타납니다. 이펙트가 이미 삽입된 상태인 경우 플러그인의 EDIT 창이 나타납니다.
- 4 MOUNT 팝업 버튼을 누릅니다.**  
“INSERT MOUNT 화면” (p.392)이 나타납니다.
- 5 원하는 삽입 플러그인 버튼을 누릅니다.**
- 6 OK 버튼을 누릅니다.**
- 7 원하는 이펙트 파라미터를 편집합니다.**  
이펙트 파라미터 편집에 관한 자세한 내용은 ““플러그인 파라미터 조절” (p.628)”을 참조하십시오.

## MONITOR SETTINGS 팝업 창(삽입)



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

**1 INSERT 버튼**

이 버튼을 누르면 모니터 신호에 플러그인을 삽입할 수 있는 창이 나타납니다.

**2 INSERT ON 버튼**

플러그인 삽입 기능을 켜거나 끕니다. 현재 지정된 플러그인이 INSERT ON 버튼 좌측에 표시됩니다.

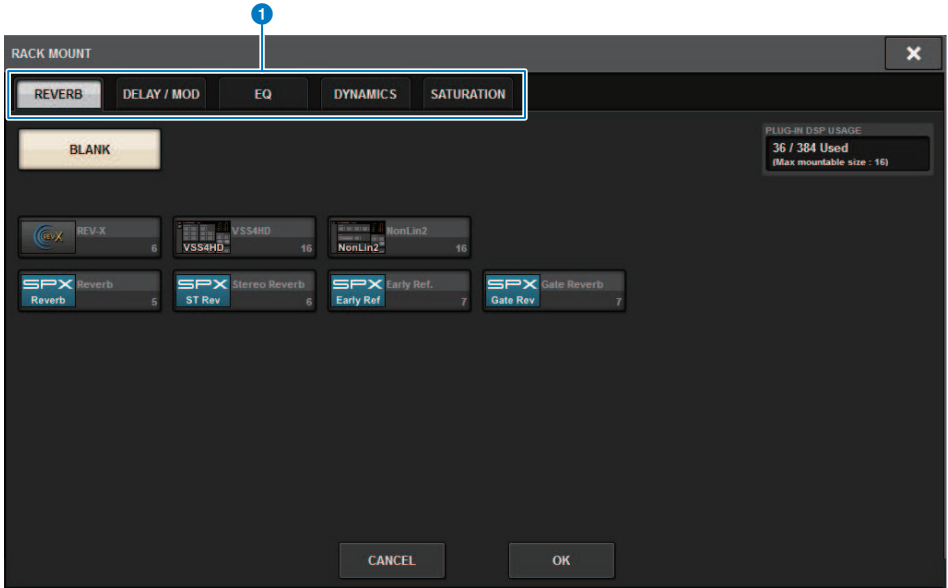
## MONITOR INSERT 팝업 창



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

- ① **MOUNT 팝업 버튼**  
이 버튼을 누르면 모니터 신호에 플러그인을 삽입할 수 있는 창이 나타납니다.

# INSERT MOUNT 화면



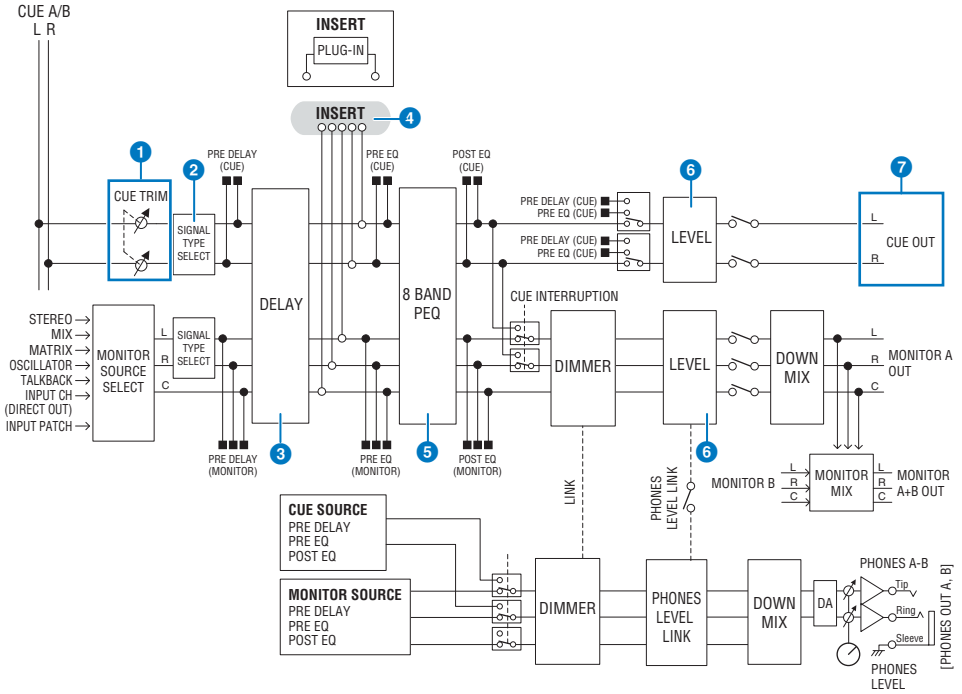
이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

- 1 탭  
REVERB, DELAY/MOD, EQ/DYNAMICS 또는 GEQ/PEQ를 선택합니다.



# 큐 소개

선택한 개별 채널 또는 DCA의 사운드를 오디오용 MONITOR OUT, CUE OUT 또는 PHONES OUT으로 출력하여 점검할 수 있습니다. RIVAGE PM 시리즈에는 2개의 큐 출력(CUE A 및 CUE B)이 있습니다.



## 시스템의 수

RIVAGE PM10에는 2개의 큐 출력(CUE A 및 CUE B)이 있습니다.

## 큐 회로의 구조

큐 회로는 L 채널과 R 채널이 있는 스테레오입니다.

### 1 CUE TRIM

INPUT CUE/OUTPUT CUE는 PFL을 선택할 때의 모니터 레벨을 지정합니다. DCA CUE는 DCA에 큐를 줄 때의 모니터 레벨을 지정합니다. DCA 유니터를 사용하면 단일 게인(DCA 페이더가 0dB로 설정될 때와 동일한 레벨)에서 각 DCA를 모니터링할 수 있습니다.

### 2 CUE OUT MODE

L/R 신호를 모노럴로 다운 믹스합니다.

### 3 DELAY

큐 신호를 지연시킵니다. 최대 1000msec까지 지정할 수 있습니다.

### 4 INSERT

플러그인, GEQ 또는 PEQ를 삽입합니다. 이는 PRE EQ(EQ 직전)로 고정되어 있는 단일 삽입 지점입니다.

5 PEQ

큐 전용 8대역 파라메트릭 EQ가 있습니다.

6 CUE LEVEL

CUE 채널의 출력 레벨을 조정합니다. CUE 레벨을 페이더에도 할당할 수 있습니다.

7 출력 구조

- CUE A의 L 채널과 R 채널
- CUE B의 L 채널과 R 채널

CUE MODE

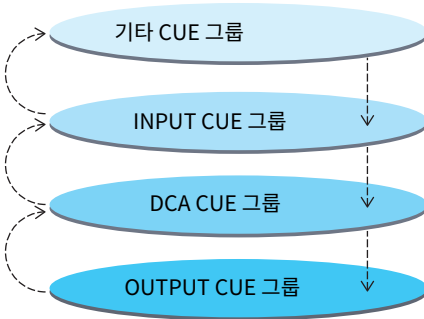
큐 모드로 MIX CUE 또는 LAST CUE 중 하나를 선택할 수 있습니다.

**MIX CUE:** 선택한 모든 채널에 대해 믹스와 오디션이 실행됩니다.

**LAST CUE:** 가장 최근에 선택한 채널만 오디션이 실행됩니다.

CUE 스택

큐 신호는 INPUT CUE 그룹, DCA CUE 그룹, OUTPUT CUE 그룹, 기타 CUE 그룹의 4개 그룹으로 나뉩니다.



위의 그림은 [CUE] 키의 우선순위를 표시합니다. 그룹을 하위 레벨에서 상위 레벨로 전환한 후에 상위 그룹용 큐를 해제할 경우 바로 아래 그룹의 이전 [CUE] 키 상태가 복원됩니다. 예를 들어, OUTPUT CUE 그룹 -> DCA CUE 그룹 -> INPUT CUE 그룹 -> 기타 CUE 그룹의 순서대로 그룹을 전환하는 경우 [CUE] 키(CUE/ KEY IN 버튼)를 연속으로 해제하여 이전에 선택한 그룹의 [CUE] 키 상태를 연속으로 복원할 수 있습니다.

CUE/SEL LINK

[SEL] 키를 눌러져 있는 [CUE] 키로 연동할 수 있습니다. 자세한 내용은 파트 2를 참조하십시오.

SOLO

특정 입력 채널 또는 출력 채널의 신호만 출력하는 기능입니다. [CUE] 키가 눌러져 있는 채널의 신호만 출력되고 나머지 채널은 음소거됩니다. [CUE] 키가 눌러져 있는 채널의 신호를 CUE OUT 잭, MONITOR OUT 잭, PHONES 잭에서도 모니터링할 수 있습니다.

• SOLO SAFE

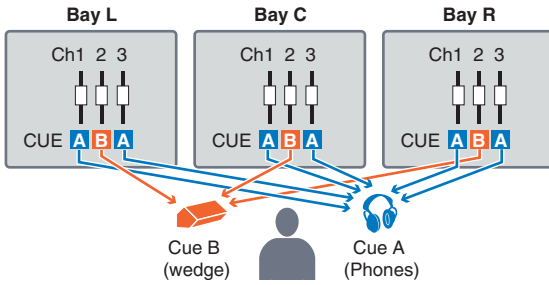
필요할 경우 “Solo”를 실행할 때 음소거하지 않을 채널을 선택할 수 있습니다.

채널 모드/베이 모드

두 모드 중 하나를 선택할 수 있습니다. “채널 모드”를 선택하면 각 채널의 CUE A/B 대상을 지정할 수 있고, “베이 모드”를 선택하면 작업 중인 각 음질 조절기의 큐 대상을 지정할 수 있습니다. 채널 모드 또는 베이 모드는 PREFERENCES 페이지에서 선택합니다.

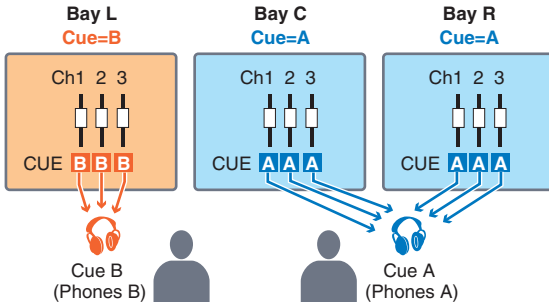
• 채널 모드

이 모드는 한 작업자가 두 개의 큐 버스를 개별적으로 사용한다고 가정합니다. 각 채널의 큐 오디오 대상(큐 A, B, A+B)을 개별적으로 지정할 수 있습니다.



• 베이 모드

이 모드는 두 작업자가 시스템을 조작한다고 가정합니다. 각 베이의 큐 대상(CUE A와 B)를 지정할 수 있습니다.



## 큐 모드 및 솔로 모드 소개

모든 입력 채널, 출력 채널 및 DCA에는 큐/솔로 기능에 대한 [CUE] 키가 포함되어 있습니다. [CUE] 키는 큐 모드와 솔로 모드의 두 가지 모드를 제공합니다. 두 모드의 차이점은 다음과 같습니다.

- **큐 모드**

채널 또는 DCA에 대한 [CUE] 키를 누르면 해당 큐 신호가 전용 CUE 버스로 전송된 다음 MONITOR OUT, PHONES OUT, CUE OUT에서 출력됩니다(큐 기능). 다른 출력 버스에 영향을 미치지 않는 상태에서 특정 채널 신호를 모니터링하려는 경우 이 모드를 선택합니다.

- **솔로 모드**

채널 또는 DCA에 대한 [CUE] 키를 누르면 MIX/MATRIX/STEREO 버스에서 솔로 신호만 출력됩니다. 다른 채널/DCA는 음소거됩니다(솔로 기능). 동일한 신호를 MONITOR OUT, PHONES OUT, CUE OUT에서도 모니터링할 수 있습니다.

### 주

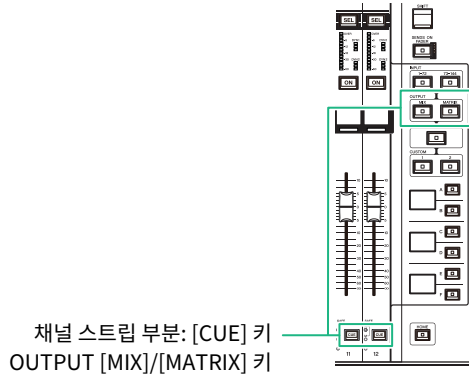
솔로 모드의 경우 솔로 작업에서 특정한 일부 채널을 제외할 수 있습니다(“[큐 기능 사용](#)” (p.400)).

## 큐/솔로 그룹 소개

다음과 같은 4개의 그룹으로 큐 신호를 분류할 수 있습니다.

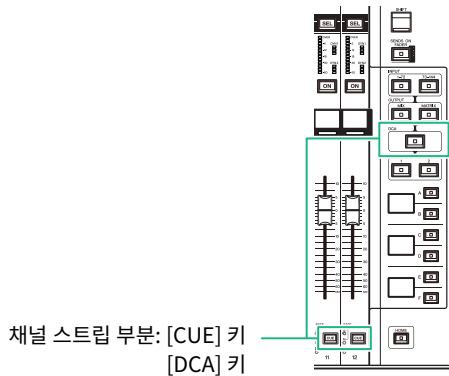
### 1 OUTPUT CUE 그룹

이 그룹은 출력 채널의 큐/솔로 신호로 구성됩니다. 이 그룹의 큐/솔로를 전환하려면 채널 스트립 부분에서 OUTPUT [MIX]/[MATRIX] 키를 누른 다음 원하는 [CUE] 키를 누릅니다.



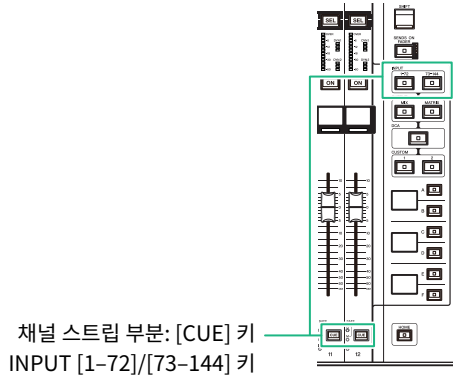
### 2 DCA CUE 그룹

이 그룹은 DCA의 큐/솔로 신호로 구성됩니다. 이 그룹의 큐/솔로를 작동하려면 채널 스트립 부분에서 [DCA] 키를 누른 다음 원하는 [CUE] 키를 누릅니다.



### 3 INPUT CUE 그룹

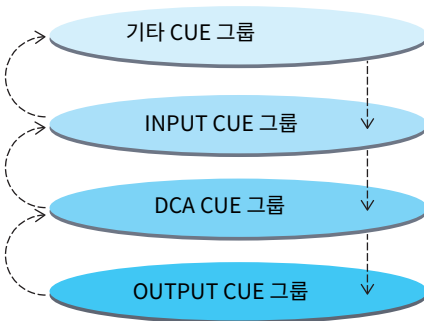
이 그룹은 입력 채널의 큐/솔로 신호로 구성됩니다. 이 그룹의 큐/솔로를 작동하려면 채널 스트립 부분에서 INPUT [1-72]/[73-144] 키를 누른 다음 원하는 [CUE] 키를 누릅니다.



### 4 기타 CUE 그룹

이 큐 신호는 터치 스크린에 표시되는 버튼을 통해 작동합니다. 플러그인의 팝업 창이나 DYNAMICS 1/2 팝업 창의 KEY IN CUE 버튼을 켜면 이 그룹이 활성화됩니다. 이 그룹은 해당 팝업 창을 종료하면 자동으로 비활성화됩니다. 다른 그룹의 큐 기능을 동시에 켤 수 없습니다. 일반적으로, 가장 최근에 누른 [CUE] 키(또는 화면의 CUE/KEY IN CUE 버튼)가 속해 있는 그룹이 우선하며 이전에 선택한 그룹의 [CUE] 키는 해제됩니다. 그러나 특정 순서대로 큐 신호 그룹을 전환한 경우 현재 큐 신호가 해제되면 이전에 선택한 그룹의 [CUE] 키 상태가 복원됩니다.

그림은 [CUE] 키의 우선순위를 표시합니다. 그룹을 하위 레벨에서 상위 레벨로 전환한 후에 상위 그룹용 큐를 해제할 경우 바로 아래 그룹의 이전 [CUE] 키 상태가 복원됩니다. 예를 들어, OUTPUT CUE 그룹 -> DCA CUE 그룹 -> INPUT CUE 그룹 -> 기타 CUE 그룹의 순서대로 그룹을 전환하는 경우 [CUE] 키(CUE/KEY IN 버튼)를 연속으로 해제하여 이전에 선택한 그룹의 [CUE] 키 상태를 연속으로 복원할 수 있습니다.



## CUE OPERATION 모드

큐 모드일 때 CUE OPERATION 모드 소개

- **CH(채널) 모드**

이 모드는 오직 1명의 작업자가 시스템을 조작한다고 가정합니다. 각 채널의 큐 대상(CUE A, B 및 A+B)을 개별적으로 지정할 수 있습니다. [SHIFT] 키를 누른 상태에서 원하는 [CUE] 키를 누르면 각 채널에 대한 이와 같은 대상을 개별적으로 변경할 수 있습니다. (A->B->A+B->A->B->...)

- **BAY 모드**

이 모드는 2명의 작업자가 시스템을 조작한다고 가정합니다. 각 베이의 큐 대상(CUE A 및 B)을 지정할 수 있습니다. 예를 들어, 베이 L에서 CUE B로, 베이 C에서 CUE A로 동일한 채널 신호를 전송할 수 있습니다.

### 주

PREFERENCES 팝업 창(PREFERENCES 팝업 창)의 OPERATION MODE 필드에서도 모드를 설정할 수 있습니다.

## 큐 기능 사용

이 부분은 원하는 채널 또는 DCA의 [CUE] 키를 사용하여 큐 신호를 모니터링하는 방법을 설명합니다.

### 주

MONITOR SETTINGS 팝업 창에서 CUE INTERRUPTION을 끄면 연결된 모니터 스피커로 큐 신호가 전송되지 않습니다. 그러나 전면 패널의 PHONES 출력 잭은 모니터 커진/꺼짐 설정과는 상관없이 큐 신호를 항상 출력합니다. 모니터 기능 설정에 관한 자세한 내용은 “모니터 기능 사용” (p.376)을 참조하십시오.

### 1 메뉴 바의 MONITOR 버튼을 누릅니다.

“MONITOR 화면(큐)” (p.402)이 나타납니다. MONITOR 화면의 CUE 필드에서 현재 큐 설정을 점검하고 큐를 켜거나 끌 수 있습니다.

### 2 CUE 팝업 버튼 또는 INPUT/DCA/OUTPUT CUE 필드를 누릅니다.

“CUE 팝업 창” (p.404)이 나타납니다.

### 3 CUE SETTINGS 팝업 버튼을 누릅니다.

“CUE SETTINGS 팝업 창” (p.407)이 나타납니다. 큐 대상(CUE A, B 또는 A+B)을 선택할 수 있습니다.

### 4 CUE MODE 버튼을 사용하여 모니터링을 위해 채널이 믹싱된 모드나 최종 선택 채널만 모니터링되는 모드를 선택합니다.

MIX CUE 버튼 또는 LAST CUE 버튼을 선택합니다.

### 주

MIX CUE 모드에서는 여러 다른 큐 그룹의 큐 기능을 동시에 켤 수 없습니다. 최종 큐 신호가 속해 있는 큐 그룹이 켜지기 때문에 해당 큐 그룹의 신호만 모니터링할 수 있습니다. 그러나 CUE OPERATION MODE가 BAY로 설정되어 있고 LAST CUE가 선택된 경우 각 베이의 큐 설정이 개별적으로 활성화됩니다.

### 5 INPUT CUE 필드, DCA CUE 필드, OUTPUT CUE 필드의 버튼 및 노브를 사용하여 각 큐 그룹의 출력 위치 및 출력 레벨을 지정합니다.

“CUE 팝업 창” (p.404)에 수록된 각 항목의 설명을 참조하여 원하는 설정을 실시합니다.

### 6 큐 신호 L 및 R에 대한 출력 대상으로 포트를 지정하려면 CUE OUTPUT PATCH 버튼(L/R)을 누릅니다.

“OUTPUT PATCH 팝업 창” (p.408)이 나타납니다. 다음 큐 신호 출력 대상 중에서 선택합니다 (여러 개 선택 가능).

출력 포트를 선택한 경우 CLOSE 버튼을 눌러 CUE OUTPUT PATCH 팝업 창을 닫습니다.

### 7 4단계에서 지정한 포트의 Cue Out을 작동하려면 CUE OUTPUT 버튼을 눌러 켭니다.



## 8 원하는 채널 또는 DCA의 [CUE] 키를 눌러 켭니다.

해당 채널의 큐 신호는 4단계에서 지정된 출력 대상은 물론 모니터 출력으로도 전송됩니다. 미터 영역의 큐 미터를 확인하여 큐 신호의 출력 레벨을 점검할 수도 있습니다.



### 주

- SENDS ON FADER 팝업 창의 MIX/MATRIX 버스 선택 버튼을 사용할 때 선택한 버튼을 다시 한 번 누르면 해당 MIX/MATRIX 채널의 큐를 켤 수 있습니다(“선택 채널 부분을 사용하여 전송 레벨 설정 실시(CS-R10, CS-R10-S, CSD-R7)” (p.521)).
- 큐 작업과 채널 선택 작업을 연결하려는 경우 SETUP 창을 열고 PREFERENCES 팝업 창을 선택한 다음 “[CUE]→[SEL] LINK”를 켜십시오.

## 9 모니터에서 큐 신호 오디션을 실시하는 경우 상단 패널의 UTILITY 부분에 위치한 MONITOR A/B 노브를 사용하여 큐 신호 레벨을 조정합니다. 이와 함께 MONITOR FADER LEVEL도 조정합니다.

PHONES LEVEL LINK가 ON 상태에 있으면 MONITOR A/B 노브, 모니터 페이더 및 PHONES A/B LEVEL 노브를 사용하여 헤드폰을 통해 모니터링할 때 큐 신호 레벨을 조정할 수 있습니다.

### 주

(6단계에서 지정한) Cue Out 포트에 전송된 신호의 레벨을 조정하려면 패치 대상에 OUTPUT PORT GAIN을 사용하십시오.

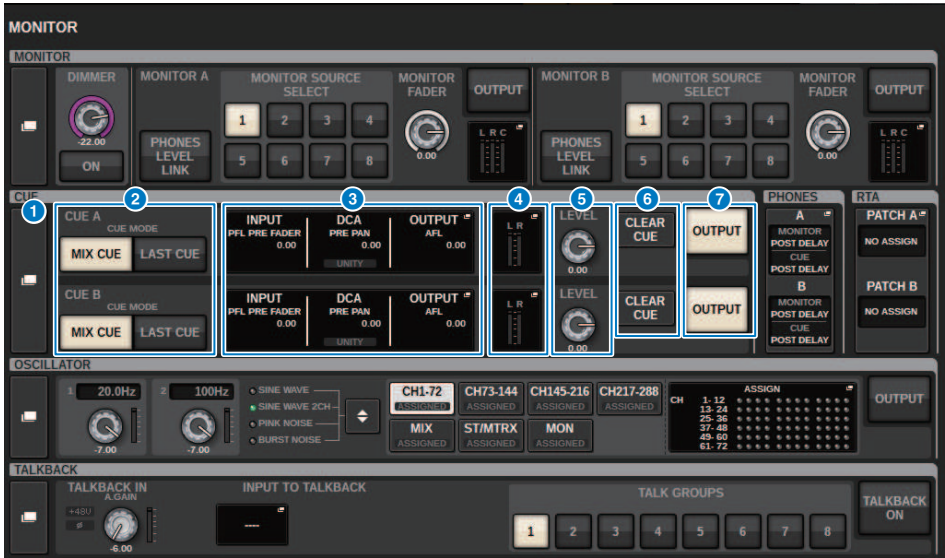
## 10 큐를 해제하려면 현재 켜져 있는 [CUE] 키를 다시 한 번 누릅니다.

CUE 팝업 창의 CLEAR CUE 버튼을 눌러 모든 큐 선택을 지울 수 있습니다.

### 주

- 미터 영역의 큐 미터를 누르면 모든 큐 선택이 지워집니다.
- CUE MODE 부분에서 MIX CUE 모드와 LAST CUE 모드를 서로 전환하는 경우 모든 큐 선택 항목이 지워집니다.
- USER DEFINED 키에 CLEAR CUE 버튼의 기능도 할당할 수 있습니다(USER DEFINED 키 참조).

# MONITOR 화면(큐)



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

- 1 CUE 팝업 버튼**  
 CUE 팝업 창으로 이동하여 세부적인 큐 설정을 실시합니다. 제어 대상으로 CUE A 또는 B를 선택하고 해당 필드에 파라미터를 설정합니다.
- 2 CUE MODE 버튼**  
 여러 개의 [CUE] 키가 켜져 있을 때 작동 모드를 지정할 수 있습니다.

  - **MIX CUE 모드**  
 선택한 모든 채널이 큐 모니터링됩니다.
  - **LAST CUE 모드**  
 가장 최근에 선택한 채널만 큐 모니터링됩니다.
- 3 INPUT/DCA/OUTPUT CUE 필드**  
 입력 큐, DCA 큐 및 출력 큐에 대한 설정을 나타냅니다. 이 필드를 누르면 CUE 팝업 창이 열립니다.
- 4 미터 팝업 버튼**  
 이 필드는 큐 L/R 채널의 출력 레벨을 나타냅니다.
- 5 CUE LEVEL 노브**  
 각 큐 버스의 출력 레벨을 설정합니다.
- 6 CLEAR CUE 버튼**  
 모든 큐 선택을 동시에 취소합니다. CUE MODE 설정이 MIX CUE인 경우 선택 채널이 모두 지워집니다.

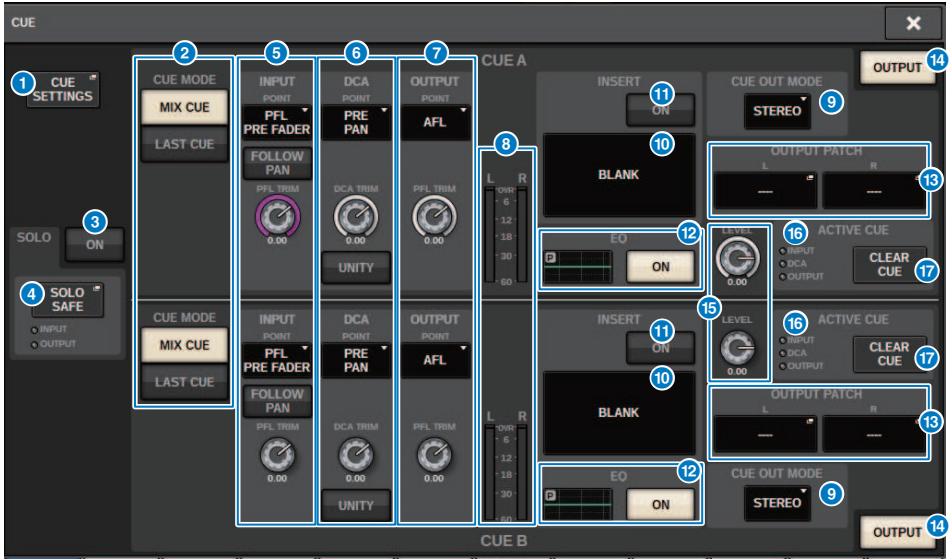
모니터 > MONITOR 화면(큐)

7

### **CUE OUTPUT 버튼**

Cue Out을 켜거나 끕니다.

## CUE 팝업 창



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

### 1 CUE SETTINGS 팝업 버튼

이 버튼을 누르면 CUE SETTINGS 팝업 창으로 이동하여 큐 대상을 선택할 수 있습니다. 각 채널의 큐 대상(CUE A, B 또는 A+B)을 선택할 수 있습니다.

#### 주

PREFERENCES 팝업 창에서 CUE OPERATION MODE가 BAY로 설정된 경우 큐 대상이 각 베이에 대해 지정됩니다. 따라서, 이 설정은 무효해집니다. (PREFERENCES 팝업 창)

### 2 CUE MODE 버튼

다음의 두 가지 큐 모드 중 하나를 선택합니다.

- **MIX CUE**  
선택한 모든 채널에 대해 믹스와 오디션이 실행됩니다.
- **LAST CUE**  
가장 최근에 선택한 채널만 오디션이 실행됩니다.

### 3 SOLO ON 버튼

솔로 기능을 켜거나 끕니다.

### 4 SOLO SAFE 팝업 버튼

이 버튼을 누르면 “SOLO SAFE 팝업 창” (p.411)으로 이동하여 솔로 모드일 때 음소거 대상에서 채널을 제외할 수 있습니다.

### 5 INPUT CUE 필드

이 필드에서 입력 채널 큐 관련 설정을 실시할 수 있습니다.

#### • 큐 지정 선택 버튼

큐 지점을 PRE FILTER(필터 직전), PRE FADER(페이더 직전), AFL(페이더 직후) 또는 POST PAN(PAN 직후)으로 설정합니다.

#### 주

POST PAN을 선택하는 경우 LCR 모드로 설정된 입력 채널에서 MONO 버스로 전송되는 신호를 모니터링할 수 없습니다.

#### • INPUT FOLLOW PAN 버튼

이 버튼이 켜져 있으면 TO STEREO PAN 설정이 입력 채널에서 CUE 버스로 전송되는 신호의 팬 설정에 적용됩니다.

#### • PFL TRIM 노브

PFL을 선택한 경우 모니터 레벨을 지정합니다. 화면 인코더를 사용하여 값을 조정합니다.

### 6 DCA CUE 필드

이 부분에서는 DCA 큐 관련 설정을 실시할 수 있습니다.

#### • 큐 지정 선택 버튼

DCA의 큐 지점을 PRE PAN(PAN 직전) 또는 POST PAN(PAN 직후)으로 설정합니다.

#### • DCA TRIM 노브

DCA에서 전송된 큐 신호의 모니터 레벨을 나타냅니다. 화면 인코더를 사용하여 값을 조정합니다.

#### • UNITY 버튼

이 버튼을 켜서 각 DCA의 마스터 레벨이 0dB(단일 게인)로 설정되었을 때 확보한 동일한 음량 레벨로 신호를 모니터링합니다.

### 7 OUTPUT CUE 필드

출력 채널 큐 관련 설정을 실시합니다.

#### • 큐 지정 선택 버튼

출력 채널의 큐 지점을 PFL(페이더 직전) 또는 AFL(페이더 직후)로 설정합니다.

#### • PFL TRIM 노브

PFL을 선택한 경우 모니터 레벨을 나타냅니다. 화면 인코더를 사용하여 값을 조정합니다.

### 8 미터

이 필드는 큐 L/R 채널의 출력 레벨을 나타냅니다.

### 9 CUE OUT MODE 선택 버튼

큐 신호를 스테레오 또는 모노 형태로 출력합니다.

### 10 INSERT 버튼

이 버튼을 누르면 플러그인을 큐 신호에 삽입할 수 있는 창이 나타납니다.

### 11 INSERT ON 버튼

플러그인 삽입 기능을 켜거나 끕니다. 현재 지정된 플러그인이 INSERT ON 버튼 좌측에 표시됩니다.

### 12 EQ 필드

#### • EQ 그래프

이 필드는 EQ의 대략적인 응답을 그래프 형태로 나타냅니다. 이 필드를 누르면 EQ 파라미터를 설정할 수 있는 창이 열립니다.

#### • EQ ON 버튼

EQ를 켜거나 끕니다.

**13 CUE OUT PATCH 버튼**

이 버튼을 누르면 PORT SELECT 팝업 창으로 이동하여 CUE OUT L/R 채널에 패치할 출력 포트를 선택할 수 있습니다.

**14 CUE OUTPUT 버튼**

Cue Out을 켜거나 끕니다.

**15 CUE LEVEL 노브**

큐 출력 레벨을 나타냅니다. 화면 인코더를 사용하여 값을 조정합니다.

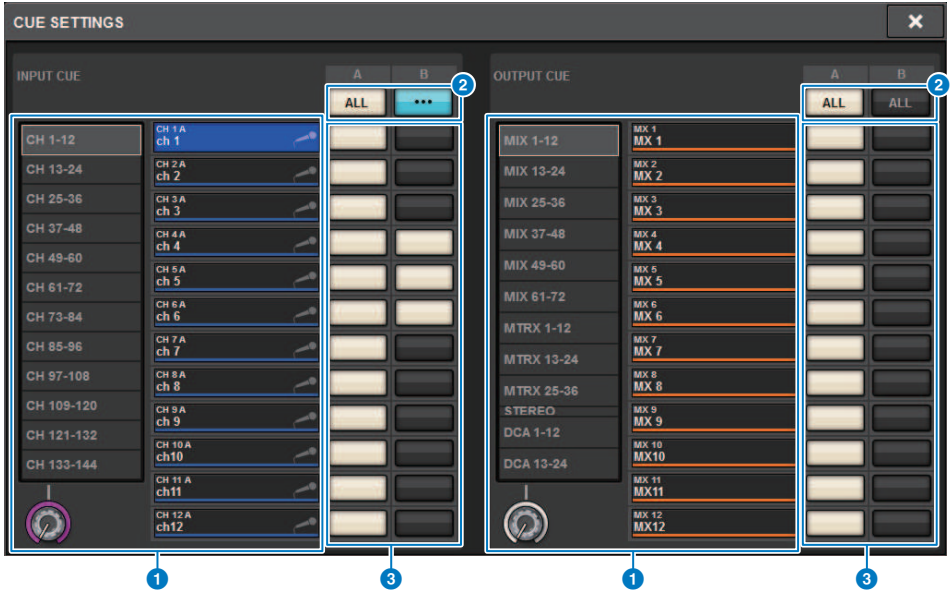
**16 ACTIVE CUE 표시등**

현재 모니터링 중인 큐의 유형을 표시할 수 있도록 켜집니다.

**17 CLEAR CUE 버튼**

이 버튼을 누르면 모든 큐 선택이 동시에 지워집니다.

## CUE SETTINGS 팝업 창



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

**1 채널 선택 목록**

채널을 선택합니다.

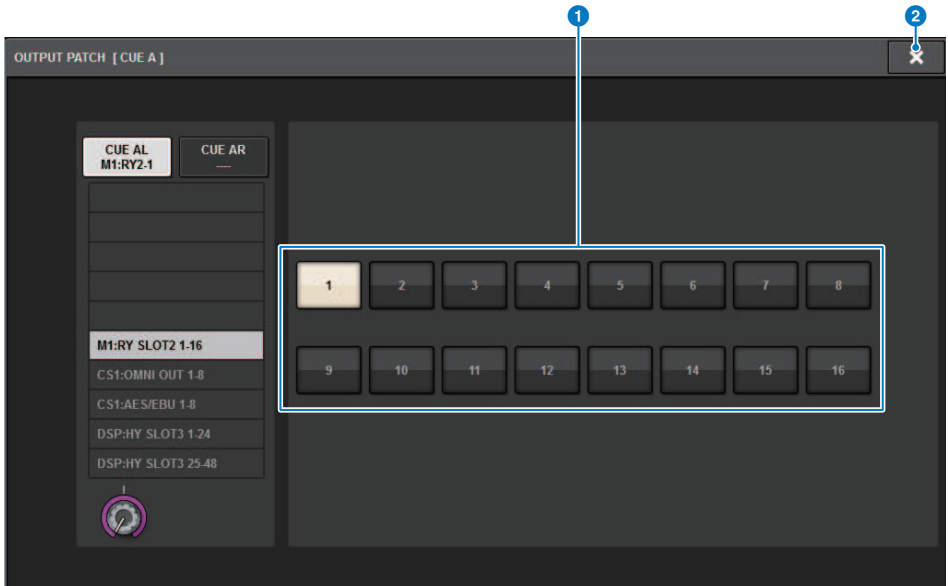
**2 ALL 버튼**

이 버튼을 누르면 모든 채널에 대해 선택한 큐 대상(CUE A, CUE B)이 동시에 적용되거나 취소됩니다. 옆에 표시된 일부 채널에 대해 전송 지점이 선택되지 않은 경우 “...”가 나타납니다.

**3 CUE 선택 버튼**

각 채널의 큐 대상을 선택합니다.

## OUTPUT PATCH 팝업 창



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

- 1 출력 잭 선택 버튼**  
신호가 라우팅되는 출력 잭을 선택합니다.
- 2 CLOSE 버튼**  
이 버튼을 누르면 팝업 창이 닫히고 이전 화면으로 돌아갑니다.



# 솔로 기능 사용

이 기능을 사용하면 1개 이상의 지정 채널에서 주 믹스 출력으로 라우팅된 신호를 모니터링할 수 있습니다.

- 1 MONITOR 화면에서 CUE 팝업 버튼 또는 INPUT/DCA/OUTPUT CUE 필드를 눌러 CUE 팝업 창을 엽니다.**



- 2 CUE MODE 버튼을 사용하여 모니터링을 위해 채널이 믹싱된 모드나 최종 선택 채널만 모니터링되는 모드를 선택합니다.**  
MIX CUE 버튼 또는 LAST CUE 버튼을 선택합니다.
- 3 SOLO ON 버튼을 눌러 솔로를 켭니다.**  
솔로 작업 확인 창이 나타납니다.
- 4 솔로 작업을 실행하려면 OK 버튼을 누릅니다.**  
버튼이 켜지면서 솔로 모드가 활성화됩니다.
- 5 필요에 따라 솔로 작업에서 특정 채널 또는 그룹을 제외하려는 경우 SOLO SAFE 팝업 버튼을 누릅니다.**  
“SOLO SAFE 팝업 창” (p.411)이 나타납니다.
- 6 솔로 작업에서 제외될 입력 채널을 선택합니다. (2개 이상 지정할 수 있습니다.)**

이때 지정된 채널은 솔로 모드에서 음소거되지 않습니다. Solo Safe 기능은 솔로 작업 중 주 스테레오 채널 또는 외부 레코더에 믹스 신호를 전송하는 믹스 채널 등의 특정 채널이 실수로 음소거되지 않도록 할 때 유용합니다.

## **7** 원하는 채널 또는 DCA의 [CUE] 키를 눌러 켭니다.

해당 채널 또는 DCA만 버스 및 출력 잭으로 출력되며 다른 채널 및 DCA는 음소거됩니다. 동일한 신호가 CUE OUT 잭 및 MONITOR OUT 잭에서도 출력됩니다.

**주**

출력 채널의 [CUE] 키를 켜는 경우 해당 버스로만 신호가 전송됩니다.

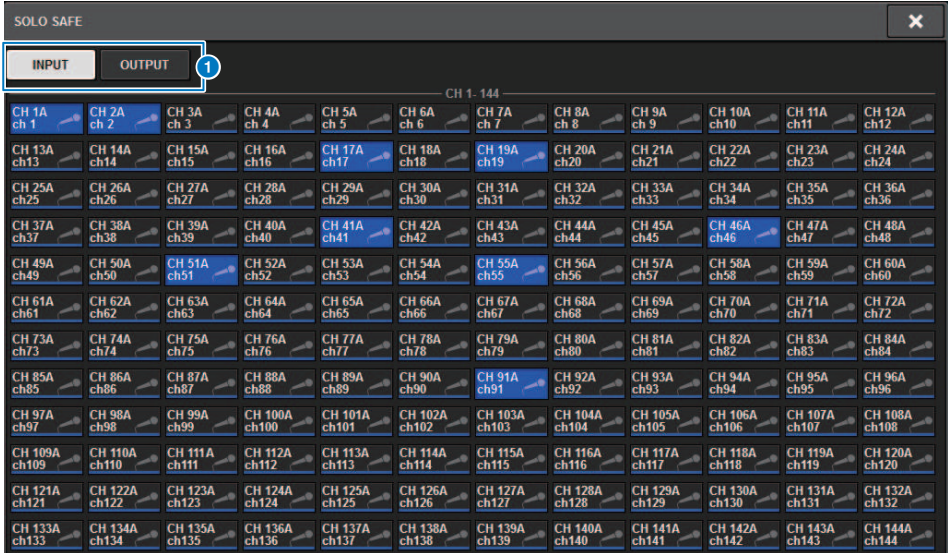
## **8** 솔로 기능을 해제하려면 현재 켜져 있는 SOLO ON/OFF 버튼을 다시 한 번 누릅니다.

**주**

LAST CUE 버튼을 선택하여 LAST CUE 모드에서 MIX CUE 모드로 (또는 이와 반대로) 전환하는 경우 이전에 활성화된 모든 큐 (솔로) 신호가 해제됩니다.

# SOLO SAFE 팝업 창

## SOLO SAFE 팝업 창(INPUT)



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

**1 탭**

Solo Safe 대상으로 원하는 입력 채널 및 출력 채널을 선택합니다. INPUT/OUTPUT 탭을 전환할 때 다음 버튼이 나타나 채널을 선택할 수 있게 됩니다.

- **INPUT** 탭을 선택하는 경우  
CH1-CH144 버튼
- **OUTPUT** 탭을 선택하는 경우  
MIX 1-MIX 72, MATRIX 1-MATRIX 36, ST A L, ST A R, ST B L 및 ST B R 버튼

SOLO SAFE 팝업 창(OUTPUT)

SOLO SAFE
✕

INPUT

OUTPUT

MIX

MX 1 MX 1	MX 2 MX 2	MX 3 MX 3	MX 4 MX 4	MX 5 MX 5	MX 6 MX 6	MX 7 MX 7	MX 8 MX 8	MX 9 MX 9	MX 10 MX10	MX 11 MX11	MX 12 MX12
MX 13 MX13	MX 14 MX14	MX 15 MX15	MX 16 MX16	MX 17 MX17	MX 18 MX18	MX 19 MX19	MX 20 MX20	MX 21 MX21	MX 22 MX22	MX 23 MX23	MX 24 MX24
MX 25 MX25	MX 26 MX26	MX 27 MX27	MX 28 MX28	MX 29 MX29	MX 30 MX30	MX 31 MX31	MX 32 MX32	MX 33 MX33	MX 34 MX34	MX 35 MX35	MX 36 MX36
MX 37 MX37	MX 38 MX38	MX 39 MX39	MX 40 MX40	MX 41 MX41	MX 42 MX42	MX 43 MX43	MX 44 MX44	MX 45 MX45	MX 46 MX46	MX 47 MX47	MX 48 MX48
MX 49 MX49	MX 50 MX50	MX 51 MX51	MX 52 MX52	MX 53 MX53	MX 54 MX54	MX 55 MX55	MX 56 MX56	MX 57 MX57	MX 58 MX58	MX 59 MX59	MX 60 MX60
MX 61 MX61	MX 62 MX62	MX 63 MX63	MX 64 MX64	MX 65 MX65	MX 66 MX66	MX 67 MX67	MX 68 MX68	MX 69 MX69	MX 70 MX70	MX 71 MX71	MX 72 MX72

STEREO

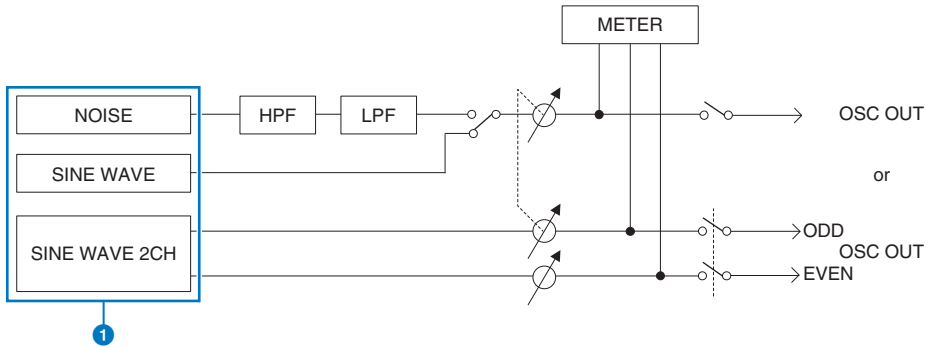
STA L ST A	STA R ST A	STB L ST B	STB R ST B
---------------	---------------	---------------	---------------

MATRIX

MT 1 MT 1	MT 2 MT 2	MT 3 MT 3	MT 4 MT 4	MT 5 MT 5	MT 6 MT 6	MT 7 MT 7	MT 8 MT 8	MT 9 MT 9	MT 10 MT10	MT 11 MT11	MT 12 MT12
MT 13 MT13	MT 14 MT14	MT 15 MT15	MT 16 MT16	MT 17 MT17	MT 18 MT18	MT 19 MT19	MT 20 MT20	MT 21 MT21	MT 22 MT22	MT 23 MT23	MT 24 MT24
MT 25 MT25	MT 26 MT26	MT 27 MT27	MT 28 MT28	MT 29 MT29	MT 30 MT30	MT 31 MT31	MT 32 MT32	MT 33 MT33	MT 34 MT34	MT 35 MT35	MT 36 MT36

## 오실레이터 소개

RIVAGE PM10에는 주파수가 서로 다른 각각의 사인파를 원하는 채널로 출력하는 오실레이터가 2개 있습니다. 노이즈 출력용 LPF와 HPF도 있습니다.



### 1 오실레이터 작동 모드

- SINE WAVE
- SINE WAVE 2CH
- NOISE (PINK NOISE/BURST NOISE)

#### 주

오실레이터 할당 및 켜짐/꺼짐 전환도 USER DEFINED 키에 할당할 수 있습니다.

## 오실레이터 사용

내부 오실레이터에서 원하는 버스로 사인파 또는 핑크 노이즈를 전송할 수 있습니다.

### 1 메뉴 바의 MONITOR 버튼을 누릅니다.

“MONITOR 화면(오실레이터)” (p.416)이 나타납니다. MONITOR 화면의 OSCILLATOR 필드에 서는 현재 오실레이터 설정을 점검하고 오실레이터를 켜거나 끌 수 있습니다.

더욱 세부적으로 오실레이터 설정을 확인하거나 편집하려는 경우 2단계 및 이후 단계에 설명된 OSCILLATOR 팝업 창을 사용하십시오.

### 2 OSCILLATOR 팝업 버튼이나 ASSIGN 필드를 누릅니다.

“OSCILLATOR 팝업 창” (p.417)이 나타납니다. 이 팝업 창에서 세부적인 오실레이터 설정을 실시할 수 있습니다.

### 3 MODE 필드의 버튼을 눌러 출력하려는 신호의 유형을 선택합니다.

### 4 파라미터 필드의 노브 및 버튼을 사용하여 오실레이터 파라미터를 조정합니다.

표시된 파라미터는 MODE 필드에서 선택된 오실레이터에 따라 달라집니다. 파라미터 필드에 표시된 노브를 조절하려면 해당 화면 인코더를 사용하십시오.

### 5 ASSIGN 필드의 버튼을 눌러 오실레이터 신호가 전송될 입력 채널 또는 버스를 지정합니다 (여러 개 선택 가능).

이 버튼들은 다음 버스에 해당합니다. (“오실레이터 신호 대상” (p.415))

### 6 오실레이터를 작동하려면 OUTPUT 버튼을 눌러 켭니다.

5단계에서 선택한 입력 채널 또는 버스로 오실레이터 신호가 전송됩니다. 버튼을 다시 누르면 오실레이터가 꺼집니다.

#### 주

오실레이터 켜짐/꺼짐 또는 ASSIGN 변경사항도 USER DEFINED 키(USER DEFINED 키)에 할당할 수 있습니다.

## 오실레이터 신호 대상

이 버튼들은 다음 버스에 해당합니다.

CH1-72 버튼	입력 채널 1-72
CH73-144 버튼 <sup>*1</sup>	입력 채널 73-144 <sup>*1</sup>
MIX 버튼	MIX 버스
ST / MTRX 버튼	STEREO A 버스 L, STEREO A 버스 R, STEREO B 버스 L, STEREO B 버스 R, MATRIX 버스
MONITOR 버튼	MONITOR A L, MONITOR A R, MONITOR A C, MONITOR B L, MONITOR B R, MONITOR B C

\* 1 채널 수는 연결된 DSP 엔진에 따라 다릅니다

INPUT 1-144 (DSP-R10, CSD-R7)

INPUT 1-288 (DSP-RX-EX)

INPUT 1-120 (DSP-RX)

# MONITOR 화면(오실레이터)



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

## 1 OSCILLATOR 팝업 버튼

OSCILLATOR 팝업 창으로 이동하여 세부적인 오실레이터 설정을 실시합니다.

## 2 OSCILLATOR LEVEL 필드

오실레이터 레벨을 조정합니다. LEVEL 노브 측면의 미터는 오실레이터의 출력 레벨을 나타냅니다. OSCILLATOR MODE가 SINE WAVE로 설정된 경우 오실레이터의 주파수가 표시됩니다. LEVEL 노브를 눌러 해당 화면 인코더로 오실레이터 레벨을 조정합니다. 조절 범위는 -96.00dB-0.00dB입니다.

## 3 OSCILLATOR MODE 필드

선택한 오실레이터 모드를 나타냅니다. MODE 버튼을 반복해서 누르면 모드가 전환됩니다.

- SINE WAVE
- SINE WAVE 2CH
- PINK NOISE
- BURST NOISE

## 4 OSCILLATOR ASSIGN 필드

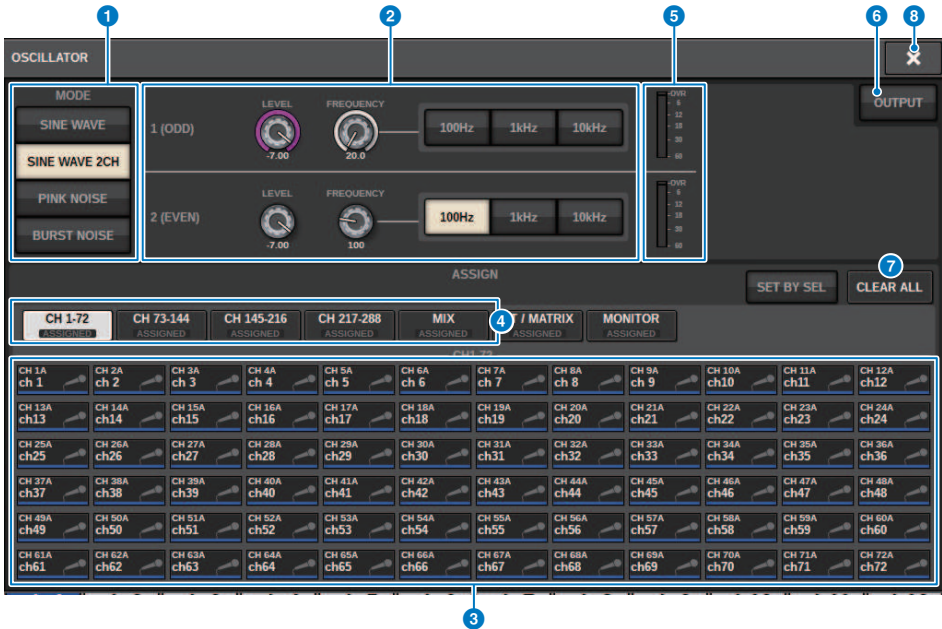
표시등이 켜져 현재 선택된 오실레이터 출력 대상(입력 채널, 버스 또는 모니터)을 나타냅니다. 좌측의 버튼을 사용하여 표시등을 전환합니다. 선택한 채널/버스가 포함되어 있는 버튼에 녹색의 "ASSIGNED" 표시등이 켜집니다. 이 필드를 누르면 OSCILLATOR 팝업 창이 열려 버스에 오실레이터 출력을 할당할 수 있습니다.

## 5 OSCILLATOR OUTPUT 버튼

오실레이터 출력을 켜거나 끕니다.



# OSCILLATOR 팝업 창



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

## 1 OSCILLATOR MODE 버튼

다음의 네 가지 오실레이터 작동 모드 중 하나를 선택합니다.

**SINE WAVE** 사인파가 계속 출력됩니다.

**SINE WAVE 2CH** (주파수가 서로 다른) 2개의 사인파가 개별적으로 출력됩니다.

**PINK NOISE** 핑크 노이즈가 출력됩니다.

**BURST NOISE** 핑크 노이즈가 간헐적으로 출력됩니다.

## 2 파라미터 필드

오실레이터 파라미터를 설정합니다. 이 필드의 컨트롤러 및 관련 기능은 작동 모드 1에 따라 달라집니다. 1.

### SINE WAVE



#### • LEVEL 노브

사인파의 출력 레벨을 나타냅니다. 화면 인코더를 사용하여 값을 조정합니다.

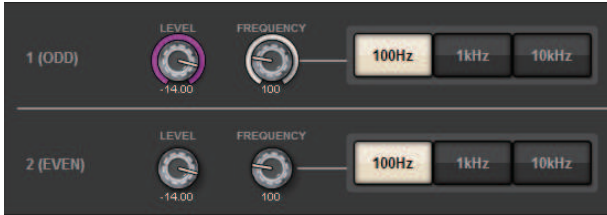
#### • FREQUENCY 노브

사인파의 주파수를 나타냅니다. 화면 인코더를 사용하여 값을 조정합니다.

• **FREQUENCY 버튼**

100Hz, 1kHz, 10kHz 중에서 사인파 주파수를 선택합니다.

**SINE WAVE 2CH**



• **LEVEL 노브(ODD)**

홀수 채널 사인파의 출력 레벨을 나타냅니다. 화면 인코더를 사용하여 값을 조정합니다.

• **FREQ 노브(ODD)**

홀수 채널 사인파의 주파수를 나타냅니다. 화면 인코더를 사용하여 값을 조정합니다.

• **LEVEL 노브(EVEN)**

짝수 채널 사인파의 출력 레벨을 나타냅니다. 화면 인코더를 사용하여 값을 조정합니다.

• **FREQ 노브(EVEN)**

짝수 채널 사인파의 주파수를 나타냅니다. 화면 인코더를 사용하여 값을 조정합니다.

• **FREQUENCY 버튼**

100Hz, 1kHz, 10kHz 중에서 사인파 주파수를 선택합니다.

기본 주파수는 홀수 채널의 경우 1kHz이고 짝수 채널의 경우 400Hz입니다. 2개의 미터(홀수 및 짝수)가 표시됩니다.

**PINK NOISE**



• **LEVEL 노브**

핑크 노이즈의 출력 레벨을 나타냅니다. 화면 인코더를 사용하여 값을 조정합니다.

• **HPF 노브**

핑크 노이즈를 처리하는 HPF의 차단 주파수를 나타냅니다. 화면 인코더를 사용하여 값을 조정합니다. 노브 아래의 버튼을 사용하여 HPF를 켜거나 끕니다.

• **LPF 노브**

핑크 노이즈를 처리하는 LPF의 차단 주파수를 나타냅니다. 화면 인코더를 사용하여 값을 조정합니다. 노브 아래의 버튼을 사용하여 LPF를 켜거나 끕니다.

**BURST NOISE**



• **LEVEL 노브, HPF 노브, LPF 노브**

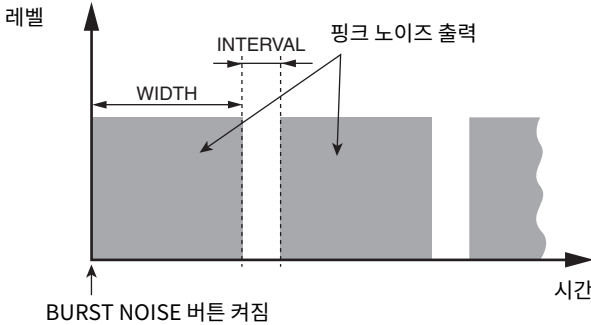
이 노브들은 PINK NOISE 모드에서와 동일합니다.

• **WIDTH 노브**

간헐적으로 출력되는 노이즈의 길이를 나타냅니다. 화면 인코더를 사용하여 값을 조정합니다.

• **INTERVAL 노브**

노이즈 버스트 간 묵음의 길이를 나타냅니다. 화면 인코더를 사용하여 값을 조정합니다.



3 **ASSIGN 부분**

오실레이터 신호가 전송되는 채널을 선택합니다. 아래에 있는 5개의 탭 중 하나를 눌러 표시된 채널/버스의 유형을 선택한 다음 원하는 채널/버스에 대한 버튼을 누릅니다(여러 개 선택 가능). SINE WAVE 2CH 모드를 선택한 경우, 출력 신호는 선택 채널 번호가 홀수인지, 짝수인지에 따라 달라집니다. 예를 들어, 홀수 채널 신호는 MIX1로 라우팅되며 짝수 채널 신호는 MIX2로 라우팅됩니다. CLEAR ALL 버튼을 눌러 모든 선택을 해제할 수 있습니다.

4 **채널 화면 선택 버튼**

화면에서 확인하려는 채널의 유형을 선택합니다. 이용 가능한 옵션은 CH1-72, CH73-144, MIX, ST/MTRX 및 MONITOR입니다. (채널 수는 연결된 DSP 엔진에 따라 다릅니다.) 선택한 채널/버스가 포함되어 있는 버튼에 녹색의 "ASSIGNED" 표시등이 켜집니다.

5 **미터 부분**

오실레이터 출력 레벨을 나타냅니다.

6 **OSCILLATOR OUTPUT 버튼**

오실레이터를 켜거나 끕니다. 이 버튼을 켜면 ASSIGN 부분에서 선택한 입력 채널 또는 버스로 오실레이터 신호가 전송됩니다. 이 버튼을 다시 누르면 오실레이터가 꺼집니다.

7 **CLEAR ALL 버튼**

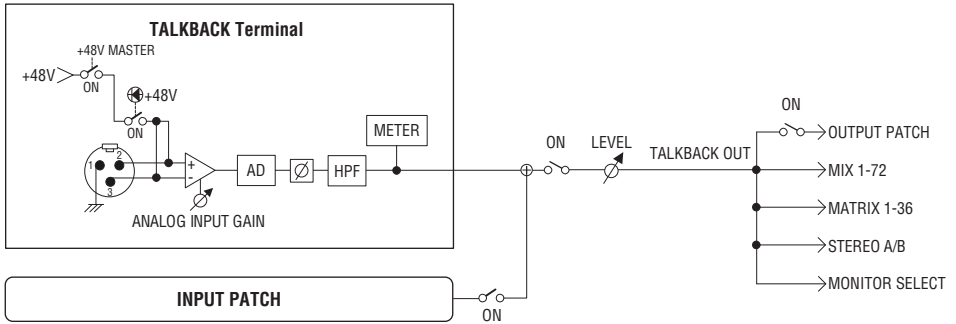
오실레이터 신호 대상에서 모든 출력 채널을 제외합니다.

8 **CLOSE 버튼**

OSCILLATOR 팝업 창을 닫습니다.

## 토크백 소개

입력 패치의 입력 잭뿐만 아니라 음질 조절기 상단 패널의 TALKBACK 잭도 토크백 입력으로 선택할 수 있습니다.



### TALKBACK DIMMER

디머 기능은 토크백을 켤 때 모니터 신호 레벨을 일시적으로 감쇠합니다. 두 가지 토크백 디머 유형이 있습니다.

- **모니터 출력용 토크백 디머**

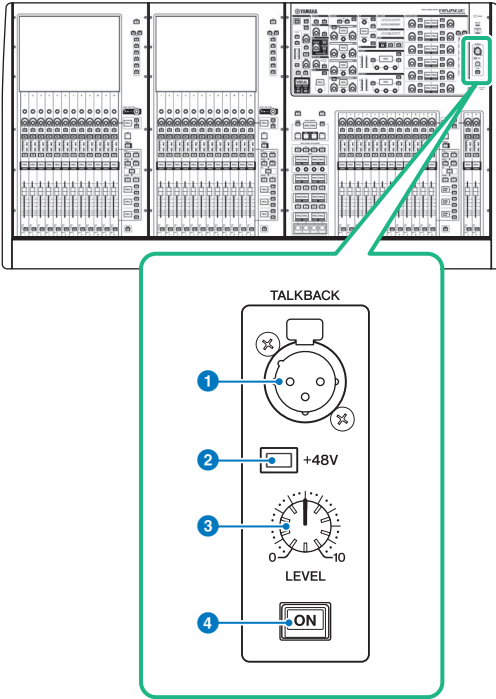
모니터 스피커의 사운드가 토크백 마이크의 입력을 방해하지 않도록 모니터 출력 볼륨을 일시로 줄입니다.

- **MIX, MATRIX, STEREO용 토크백 디머**

MIX, MATRIX, STEREO 버스의 과도한 출력으로 토크백이 들리지 않는 것을 방지하기 위해 각 버스의 출력 신호 볼륨을 일시로 감쇠합니다.

## 토크백 사용(상단 패널)

UTILITY 부분을 통해 모니터 기능 제어



- 1 TALKBACK 잭**  
토크백 마이크를 연결할 수 있는 밸런스형 XLR-3-31 잭입니다.
- 2 +48V 표시등**  
+48V 팬텀 전원이 TALKBACK 잭에 공급되면 켜집니다.
- 3 TALKBACK LEVEL 노브**  
TALKBACK 잭에 연결된 마이크의 입력 레벨을 조정합니다.
- 4 TALKBACK [ON] 키**  
토크백 기능을 켜거나 끕니다.

## 토크백 사용

### MONITOR 화면을 통해 모니터 기능 제어

토크백 기능은 (입력 포트에서 입력된) 신호를 원하는 버스로 전송합니다.

#### 1 메뉴 바의 MONITOR 버튼을 누릅니다.

“MONITOR 화면(토크백)” (p.424)이 나타납니다. MONITOR 화면의 TALKBACK 필드에서는 현재 토크백 설정을 점검하고 토크백을 켜거나 끌 수 있습니다.

더욱 세부적으로 토크백 설정을 확인하거나 편집하려는 경우 2단계 및 이후 단계에 설명된 TALKBACK 팝업 창을 사용하십시오.

#### 2 TALKBACK 팝업 버튼을 누릅니다.

“TALKBACK SETTINGS 팝업 창” (p.426)이 나타납니다. 이 팝업 창에서 세부적인 토크백 설정을 실시할 수 있습니다.

#### 3 전면 패널의 TALKBACK 잭에 마이크를 연결한 다음 TALKBACK 게인 노브를 돌려 마이크 신호의 입력 감도를 조정합니다.

TALKBACK IN 필드의 미터는 TALKBACK 잭에 연결된 마이크의 입력 레벨을 나타냅니다. 연결된 마이크의 요구에 따라 팬텀 전원을 켜거나 끄고 정상 또는 반전 위상을 설정합니다.

#### 4 토크백의 추가 입력으로 TALKBACK 잭 이외의 다른 입력 잭을 사용하려는 경우 아래의 단계를 따릅니다.

1 INPUT TO TALKBACK 패치 버튼을 눌러 INPUT PATCH 팝업 창을 엽니다.

2 토크백에 사용하려는 입력의 버튼을 누릅니다. 한 번에 1개의 입력만 선택할 수 있습니다.

3 INPUT TO TALKBACK 필드의 GAIN 노브 및 레벨 미터를 사용하여 연결된 마이크의 입력 레벨을 조정합니다.

#### 주

HA 게인이 +17dB~+18dB에서 조정될 때 PAD가 내부적으로 켜지거나 꺼집니다. 팬텀 전원을 사용할 때 INPUT 잭에 연결된 외부 장치의 핫 출력 임피던스와 콜드 출력 임피던스 사이에 차이가 있는 경우 잡음이 생성될 수 있습니다.

#### 5 탭을 누릅니다.

“TALK GROUPS 팝업 창” (p.429)이 나타납니다.

#### 6 대상 DEFINE 버튼을 누릅니다.

“TALKBACK ASSIGN 팝업 창” (p.430)이 나타납니다.

#### 7 토크백 신호의 대상으로 버스 또는 출력 잭을 선택합니다(여러 개 선택 가능).

#### 8 설정을 완료하면 CLOSE 버튼을 눌러 팝업 창을 닫습니다.

#### 9 필요에 따라 6-8단계를 반복하여 다른 DEFINE 버튼에 버스를 할당합니다.

**10** MONITOR 화면에 포함된 TALK GROUPS 필드 또는 TALKBACK SETTINGS 팝업 창에 포함된 TALK GROUPS 필드의 DEFINE 버튼을 사용하여 토크백에 사용하려는 DEFINE를 선택합니다.

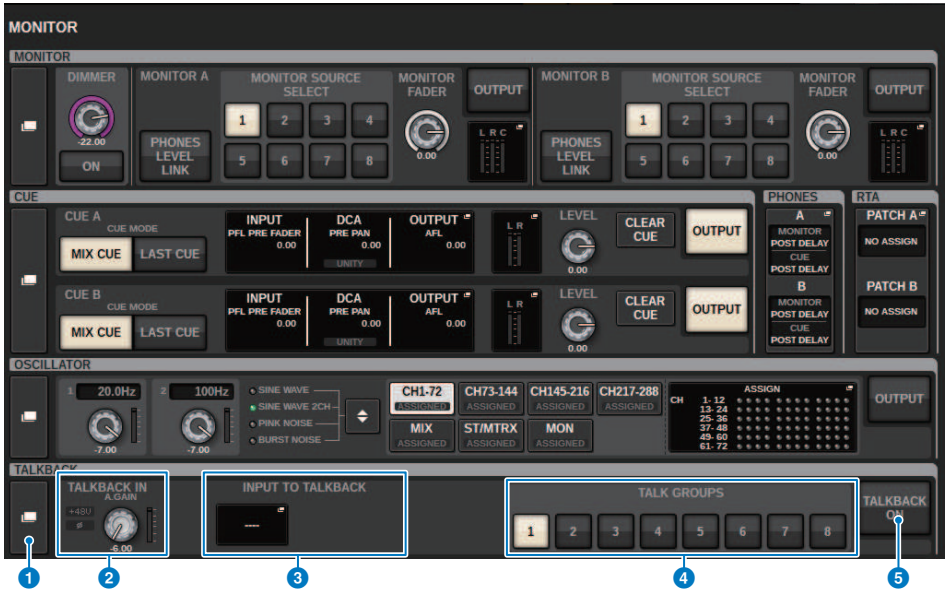
**11** 토크백을 작동하려면 TALKBACK ON 버튼을 눌러 켵니다.

버튼을 누를 때마다 TALKBACK ON 버튼이 번갈아 켜지거나 꺼집니다(Latch 작동). 토크백이 켜져 있는 동안 TALKBACK 잭 및 선택한 INPUT 잭의 신호가 대상 버스로 출력됩니다.

**주**

- 토크백 켜짐/꺼짐 또는 ASSIGN 변경 사항도 USER DEFINED 키에 할당할 수 있습니다. 이 경우, Latch 작동 또는 Unlatch 작동을 선택할 수 있습니다(이 기능은 키를 계속 누르고 있는 동안에만 작동됨)(USER DEFINED 키).
- 토크백이 켜져 있는 동안 DIMMER ON TALKBACK 기능을 사용해도 비 토크백 신호의 모니터 레벨을 감쇠시킬 수 있습니다 (“MONITOR SETTINGS 팝업 창” (p.381)).

# MONITOR 화면(토크백)



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

**1 TALKBACK 팝업 버튼**

TALKBACK 팝업 창으로 이동하여 세부적인 토크백 설정을 실시합니다.

**2 TALKBACK IN 필드**

- **TALKBACK IN +48 표시등**  
TALKBACK 잭에 대한 +48V 켜짐/꺼짐 상태를 나타냅니다.
- **TALKBACK IN ∅ 표시등**  
TALKBACK 잭의 정상 위상/반전 위상 상태를 나타냅니다.
- **ANALOG GAIN 노브**  
TALKBACK 잭의 아날로그 게인을 설정합니다. 화면 인코더를 사용하여 값을 조정합니다.
- **TALKBACK IN 레벨 미터**  
TALKBACK 잭에서 입력 게인 이후의 신호 레벨을 나타냅니다.



### 3 INPUT TO TALKBACK 필드

#### • INPUT TO TALKBACK 패치 버튼

버튼을 누르면 INPUT PORT SELECT 팝업 창이 열려 토크백에 원하는 입력 포트/슬롯을 패치할 수 있습니다. 선택한 포트/슬롯 이름이 버튼에 나타납니다. 할당된 패치가 없는 경우 버튼에 “----”가 표시됩니다.

#### • INPUT TO TALKBACK +48 표시등

해당 입력 포트/슬롯의 +48V 켜짐/꺼짐 상태를 나타냅니다.

#### • INPUT TO TALKBACK Ø 표시등

해당 입력 포트/슬롯의 정상 위상/반전 위상 상태를 나타냅니다.

#### • ANALOG GAIN 노브

해당 입력 포트/슬롯의 아날로그 게인 설정을 나타냅니다. 화면 인코더를 사용하여 값을 조정합니다.

#### • INPUT TO TALKBACK 레벨 미터

해당 입력 포트/슬롯에서 입력 게인 이후의 신호 레벨을 나타냅니다.

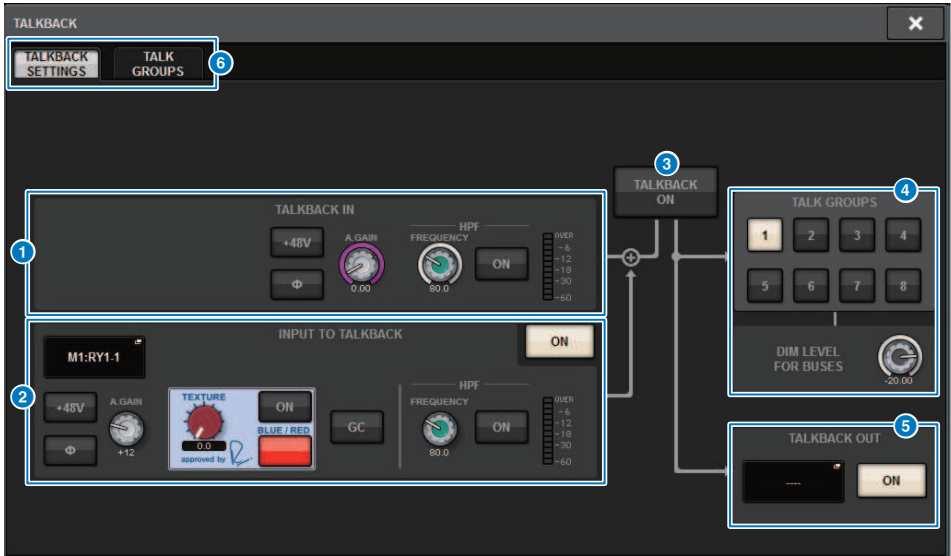
### 4 TALK GROUPS DEFINE 버튼

“TALK GROUPS 팝업 창” (p.429)을 통해 할당했던 DEFINE 모니터 소스 중 하나를 선택할 수 있습니다.

### 5 TALKBACK ON 버튼

토크백 아웃을 켜거나 끕니다. 이 버튼은 TALKBACK IN 필드 및 INPUT TO TALKBACK 필드에서 선택한 토크백 신호에 대해 유효합니다.

## TALKBACK SETTINGS 팝업 창



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

### 1 TALKBACK IN 필드

- TALKBACK IN +48V 버튼**  
 TALKBACK 잭에 공급된 팬텀 전원(+48V)을 켜거나 끕니다.
- TALKBACK IN Ø 버튼**  
 해당 헤드 앰프에 대한 정상 위상 설정과 반전 위상 설정을 서로 전환합니다.
- ANALOG GAIN 노브**  
 TALKBACK 잭의 아날로그 게인을 설정합니다. 화면 인코더를 사용하여 값을 조정합니다.
- TALKBACK IN HPF 노브**  
 TALKBACK 잭에 대한 HPF의 차단 주파수를 설정합니다. 노브 우측의 버튼을 사용하여 HPF를 켜거나 끕니다.
- TALKBACK IN 레벨 미터**  
 TALKBACK 잭에 연결된 마이크의 입력 레벨을 나타냅니다.

## 2 INPUT TO TALKBACK 필드

이 필드에서 기존 입력 포트에 연결된 마이크를 토크백 입력으로 사용할 수 있습니다. 토크백에 대한 추가 입력으로 TALKBACK 잭 이외의 다른 입력 잭을 사용하려는 경우 이 필드에서 입력 포트를 선택한 다음 입력 레벨 및 다른 파라미터를 설정합니다.

### • INPUT TO TALKBACK 패치 버튼

버튼을 누르면 INPUT PATCH 팝업 창이 열려 토크백에 원하는 입력 포트를 패치할 수 있습니다. 선택한 포트 이름이 버튼에 나타납니다.

### • INPUT TO TALKBACK +48V 버튼

입력 포트에 공급되는 팬텀 전원(+48V)의 켜짐/꺼짐 스위치입니다.

### • INPUT TO TALKBACK Ø 버튼

토크백 입력으로 입력 포트를 사용할 때 해당 잭의 위상을 정상 또는 역전으로 설정합니다.

### • INPUT TO TALKBACK 게인 노브

토크백 입력으로 입력 포트를 사용할 때 해당 HA의 입력 게인을 설정합니다.

### • INPUT TO TALKBACK SILK

토크백 입력으로 입력 포트를 사용할 때 해당 SILK 설정을 조정합니다.

### • INPUT TO TALKBACK GC

토크백 입력으로 입력 포트를 사용할 때 해당 게인 보정을 켜거나 끕니다.

### • INPUT TO TALKBACK HPF 노브

토크백 입력으로 입력 포트를 사용할 때 HPF의 차단 주파수를 설정합니다. 노브 우측의 버튼을 사용하여 HPF를 켜거나 끕니다.

### • INPUT TO TALKBACK 미터

토크백 입력으로 입력 포트를 사용할 때 해당 HA에서 전송된 신호 입력 레벨을 나타냅니다.

### • INPUT TO TALKBACK ON 버튼

토크백 입력으로 입력 포트를 사용할 때 토크백을 켜거나 끕니다.

## 주

선택된 입력 포트가 없는 경우 이 파라미터 및 미터가 나타나지 않습니다.

## 3 TALKBACK ON 버튼

토크백을 켜거나 끕니다.

## 4 TALK GROUPS 필드

토크백 신호의 출력 대상을 설정합니다.

### • ASSIGN 선택 버튼

DEFINE을 통해 할당된 토크백 신호의 출력 대상을 지정합니다.

### • DIM LEVEL FOR BUSES 노브

(선택한 버스로 출력되고 있는) 토크백 신호의 감쇠량을 조정합니다.

## 주

이 필드의 설정은 MONITOR 화면에 표시된 TALKBACK 필드의 설정과 연관이 있습니다 (“MONITOR 화면(토크백)” (p.424)).

### 5 TALKBACK OUT 필드

이 필드에서는 TWINLANe 네트워크를 패치하여 I/O 기기의 출력 잭, OMNI OUT 잭 또는 카드 슬롯의 출력 잭에 바로 토크백 출력 신호를 할당할 수 있습니다.

#### 주

- **TALKBACK OUT 패치 버튼**

이 버튼을 누르면 OUT PATCH 팝업 창이 열려 토크백에 원하는 출력 포트를 패치할 수 있습니다.

- **TALKBACK OUT ON 버튼**

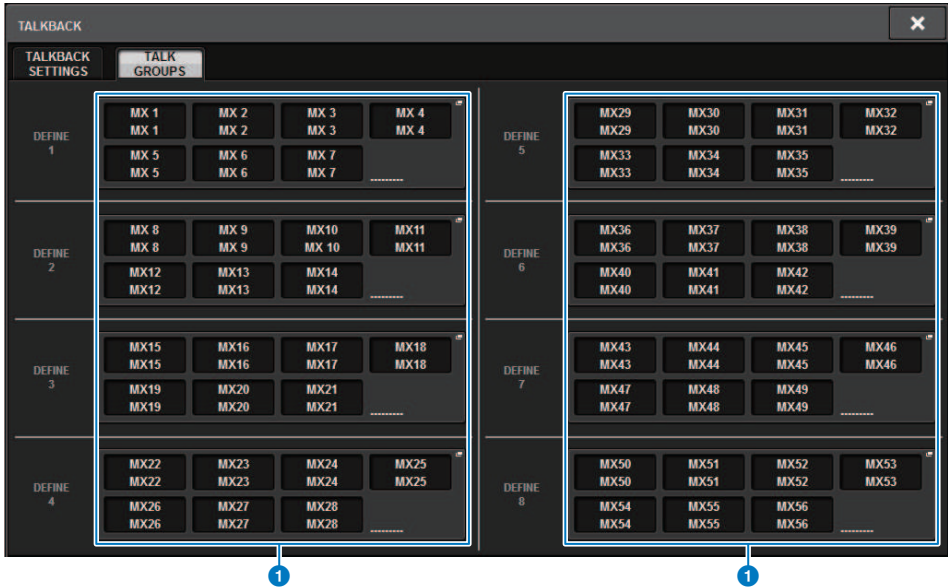
이 버튼을 누르면 출력 포트를 토크백 출력으로 사용할 때 토크백 출력을 켜거나 끌 수 있습니다.

TWINLANe CONFIGURATION 팝업 창을 사용하여 TWINLANe 네트워크에 토크백 직접 출력을 할당하십시오 (TWINLANe CONFIGURATION 팝업 창).

### 6 탭

TALKBACK SETTINGS 팝업 창과 TALK GROUPS 팝업 창을 서로 전환합니다.

## TALK GROUPS 팝업 창

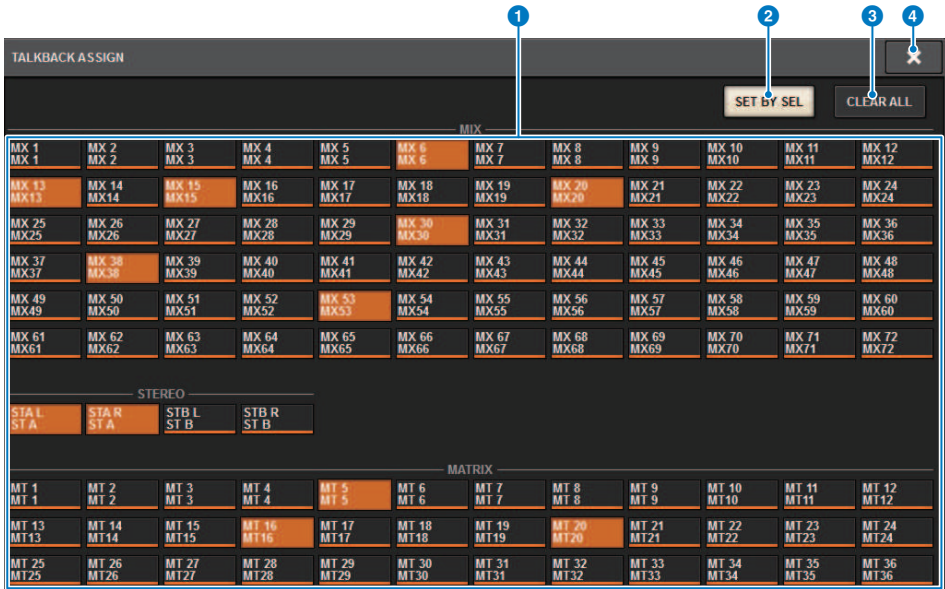


이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

### 1 DEFINE 1-8 버튼

이 버튼을 누르면 버스 선택 팝업 창으로 이동하여 신호 대상을 선택할 수 있습니다.

## TALKBACK ASSIGN 팝업 창



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

### 1 버스 선택 버튼

다음의 옵션 중에서 버스를 신호 대상으로 선택합니다.

- **MX(MIX) 1-72..MIX 버스 1-72 출력 신호**
- **MT(MATRIX)1-36..MATRIX 버스 1-36 출력 신호**
- **ST A L-ST B R..STEREO A L-STEREO B R 출력 신호**

### 2 SET BY SEL 버튼

이 버튼이 켜져 있으면 해당 [SEL] 키를 사용하여 버스를 추가할 수 있습니다.

### 3 CLEAR ALL 버튼

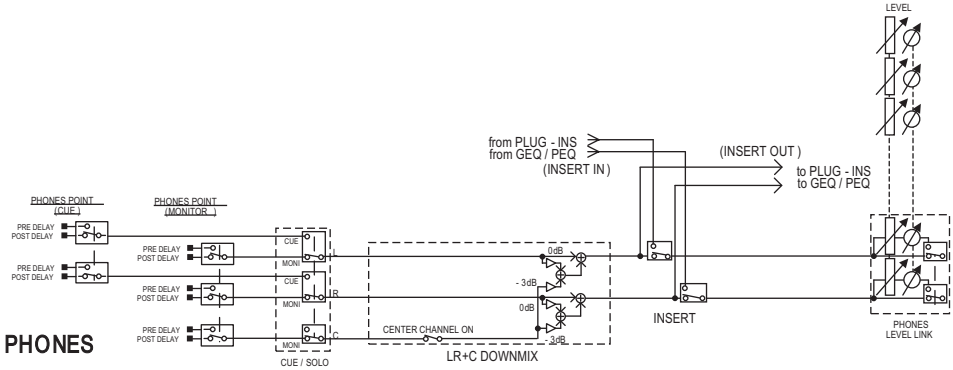
이 버튼을 누르면 모든 선택 항목이 지워집니다.

### 4 CLOSE 버튼

이 버튼을 누르면 팝업 창이 닫히고 이전 화면으로 돌아갑니다.

# PHONES 소개

이 부분은 헤드폰을 사용한 모니터링 관련 파라미터 설정 방법을 설명합니다. 아래 그림에는 PHONES 신호 흐름이 표시되어 있습니다.



## PHONES

- **PHONES POINT(헤드폰 전송 지점)**

모니터 신호는 일반적으로 이 지점에서 출력됩니다. 그러나 큐 기능이 켜져 있는 경우 큐 신호가 출력됩니다.

- **CENTER CHANNEL**

중앙 채널 모니터링을 실시하지 않기로 계획하는 경우 이 버튼을 끕니다.

- **INSERT(플러그인 삽입)**

PHONE 신호에 플러그인을 삽입할 수 있습니다.

- **PHONES LEVEL(헤드폰 음량 레벨)**

PHONES 출력 잭에서 출력 레벨을 조정합니다.

- **PHONES LEVEL LINK(헤드폰 레벨 링크 기능)**

MONITOR LEVEL 노브를 사용하면 PHONE 출력 잭으로 전송된 신호의 레벨을 조정할 수 있습니다.

## PHONES 사용

- 1** 메뉴 바의 **MONITOR** 버튼을 누릅니다.  
“**MONITOR** 화면(PHONES)” (p.433)이 나타납니다.
- 2** **PHONES** 팝업 버튼을 누릅니다.  
PHONES 팝업 창이 나타납니다.
- 3** 화면의 버튼을 사용하여 **PHONES** 설정을 실시합니다.
- 4** 설정을 완료하면 **CLOSE** 버튼을 누릅니다.



# MONITOR 화면(PHONES)

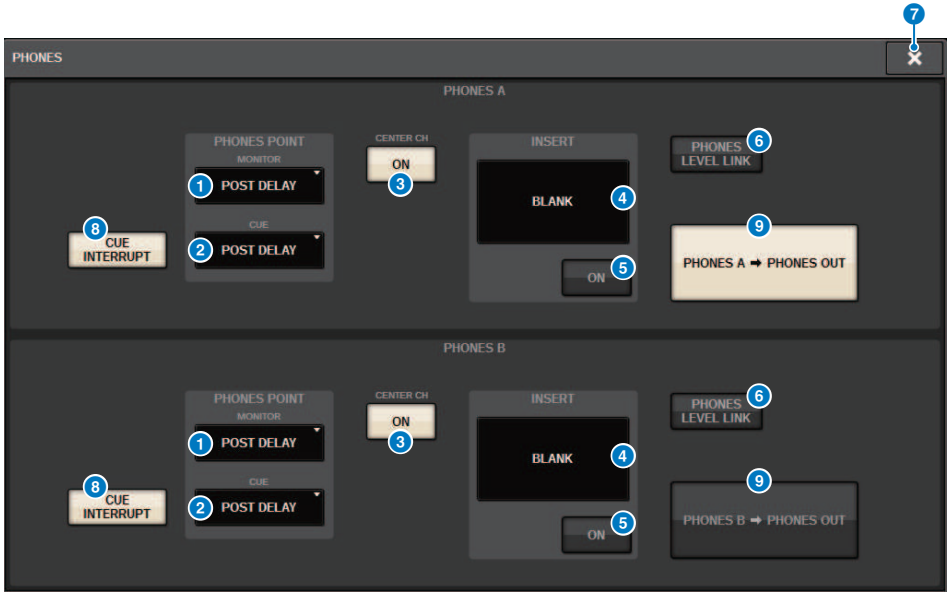


이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

**1 PHONES 팝업 화면 버튼**

PHONES A와 PHONES B에 각각 할당된 PHONES POINT를 나타냅니다. 이 버튼을 누르면 PHONES 팝업 창으로 이동하여 세부적인 PHONES 설정을 실시할 수 있습니다.

# PHONES 팝업 창



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

**1 MONITOR PHONES POINT 버튼**

다음의 모니터 소스 지점 중 하나를 선택합니다.

- PRE DELAY
- POST DELAY

**2 CUE PHONES POINT 버튼**

다음의 큐 소스 지점 중 하나를 선택합니다.

- PRE DELAY
- POST DELAY

**3 CENTER CH ON 버튼**

중앙 채널 모니터링을 실시하지 않기로 계획하는 경우 이 버튼을 끕니다. 이 버튼이 꺼져 있으면 중앙 채널이 모니터링되지 않습니다.

**4 INSERT 버튼**

현재 선택된 랙의 장착 상태를 나타냅니다. 선택한 사항이 없는 경우 버튼에 “BLANK”가 표시됩니다. 이 버튼을 누르면 PHONES 신호에 삽입을 설정할 수 있는 창이 나타납니다.

**5 INSERT ON 버튼**

삽입을 켜거나 끕니다.

**6 PHONES LEVEL LINK 버튼**

이 버튼이 켜져 있으면 MONITOR FADER LEVEL 노브를 통해 PHONES A 또는 PHONES B 출력 잭으로 전송되는 신호의 레벨을 조정할 수 있습니다.

**7 CLOSE 버튼**

이 버튼을 누르면 팝업 창이 닫히고 이전 화면으로 돌아갑니다.

**8 CUE INTERRUPT 버튼**

INTERRUPT를 켜거나 끕니다.

**주**

CUE에 대한 모니터 소스를 선택하는 경우 큐 작업으로 인해 모니터 소스가 차단되지 않도록 CUE INTERRUPT를 끄는 것이 좋습니다.

**9 PHONES 출력 버튼(CS-R3에 한함)**

CS-R3이 오직 1개인 PHONES 잭에 PHONES A를 출력할지 B를 출력할지 선택합니다.

**주**

USER DEFINED 키에 PHONES 출력(A/B) 전환 기능을 할당할 수 있습니다.

## RTA 사용

RIVAGE PM10에는 1/12 옥타브(121개의 대역)용 큐 소스의 주파수 스펙트럼에 대한 시각적인 피드백을 제공하는 실시간 분석기(RTA)가 장착되어 있습니다. RTA는 단일 채널 신호를 추적하며 사용자가 입력 A와 B를 서로 전환할 수 있도록 해줍니다. A+B MIX를 선택하는 경우 레벨이 더 높은 신호가 표시됩니다.

RTA를 이용할 수 있는 방법은 네 가지가 있습니다.

- “RTA 전용 팝업 창 사용” (p.437)
- “채널 파라미터에 대한 HPF/EQ 팝업 창 사용” (p.441)
- “삽입된 GEQ에 대한 GEQ 팝업 창 사용” (p.442)
- “삽입된 PEQ에 대한 PEQ 팝업 창 사용” (p.443)

## RTA 전용 팝업 창 사용

### 1 메뉴 바의 MONITOR 버튼을 누릅니다.

“MONITOR 화면(RTA)” (p.438)이 나타납니다.

### 2 RTA 팝업 버튼을 누릅니다.

“RTA 팝업 창” (p.439)이 나타납니다.

#### RTA 화면 소개

다음 3개의 팝업 창에 대해 1개의 RTA 모듈만 설치됩니다. 따라서, RTA 응답 그래프가 이 3개의 창 중 하나에만 표시됩니다. 2개 이상의 창을 열려는 경우 가장 최근에 열린 팝업 창에 응답 그래프가 표시됩니다. 2개 이상의 창이 열려 있을 때 응답 그래프를 확인하려는 경우 EQ 그래프를 클릭했던 팝업 창에 응답 그래프가 표시됩니다.

- HPF/EQ 팝업 창(1ch)
- GEQ 팝업 창
- PEQ 팝업 창

# MONITOR 화면(RTA)

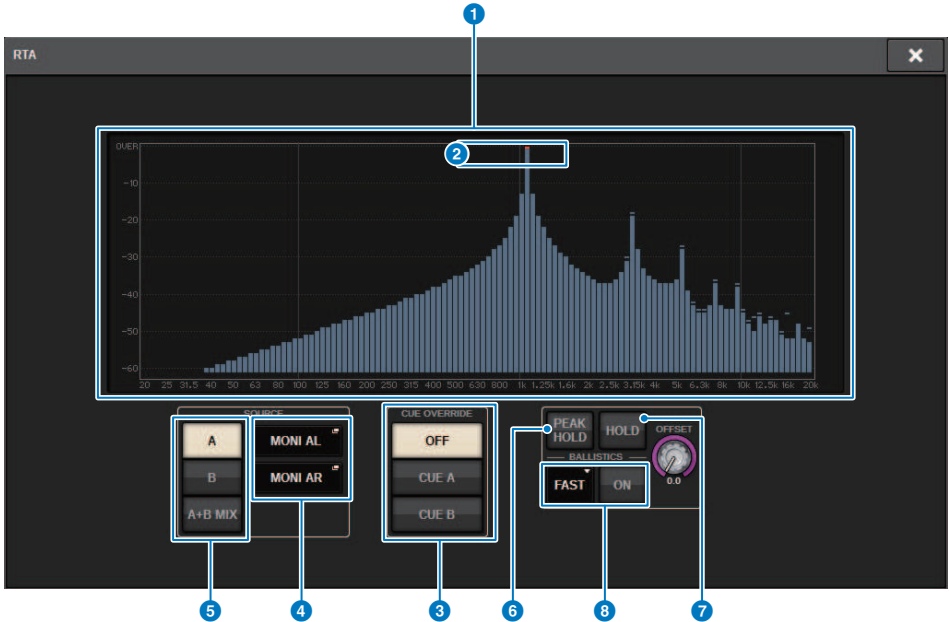


이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

## 1 RTA 팝업 화면 버튼

RTA A 및 RTA B에 할당된 포트의 이름을 나타냅니다. CUE OVERRIDE가 켜져 있으면 이 버튼에는 CUE OVERRIDE를 통해 설정된 큐의 이름이 표시됩니다. 이 버튼을 누르면 RTA 팝업 창으로 이동하여 세부적인 RTA 설정을 실시할 수 있습니다.

## RTA 팝업 창



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

- 1 주파수 응답 그래프**  
주파수 응답 그래프는 1/12 옥타브 대역에 따른 주파수 분석 결과를 나타냅니다.
- 2 OVER 표시등**  
데이터가 0dB를 초과하는 경우 OVER 표시등이 나타납니다.
- 3 CUE OVERRIDE 버튼**  
여기에서 선택한 큐 신호의 주파수 응답이 그래프에 표시됩니다.
- 4 INPUT PATCH 팝업 버튼**  
이 버튼을 누르면 RTA에 입력될 신호를 선택할 수 있는 팝업 창이 나타납니다.
- 5 입력 전환 버튼**  
RTA 그래프에 표시된 입력 채널로 A, B 또는 A+B MIX를 선택할 수 있습니다. A+B MIX를 선택하는 경우 신호 A와 B가 비교되며 레벨이 더 높은 신호가 표시됩니다.
- 6 PEAK HOLD**  
이 버튼이 켜져 있으면 분석된 주파수 응답 그래프에 피크 레벨 표시가 유지됩니다.
- 7 HOLD 버튼**  
이 버튼이 켜져 있으면 주파수 응답 그래프가 표시되며 이 그래프에 주파수 분석 결과가 유지됩니다.

**8 BALLISTICS 필드**

- BALLISTICS 버튼  
이 버튼이 켜져 있으면 분석된 주파수 응답 그래프에 감쇄 속도를 추가할 수 있습니다.
- FAST/SLOW 전환 버튼  
그래프 렌더링 감쇄 속도(FAST/SLOW)를 전환합니다.

**9 OFFSET 노브**

RTA 화면에 대한 오프셋 값을 설정합니다.



## 채널 파라미터에 대한 HPF/EQ 팝업 창 사용

SELECTED CHANNEL VIEW 화면에서 EQ 그래프 필드를 누르거나 OVERVIEW 화면에서 EQ 필드를 눌러 HPF/EQ 팝업 창을 엽니다.

### HPF/EQ 팝업 창(1ch)



#### 1 RTA 버튼

이 버튼이 켜져 있으면 입력 신호(EQ 직후)에 대한 반투명 주파수 분석 그래프가 EQ 주파수 응답 그래프 위에 겹쳐집니다.

#### 2 PEAK HOLD

이 버튼이 켜져 있으면 분석된 주파수 응답 그래프에 피크 레벨 표시가 유지됩니다.

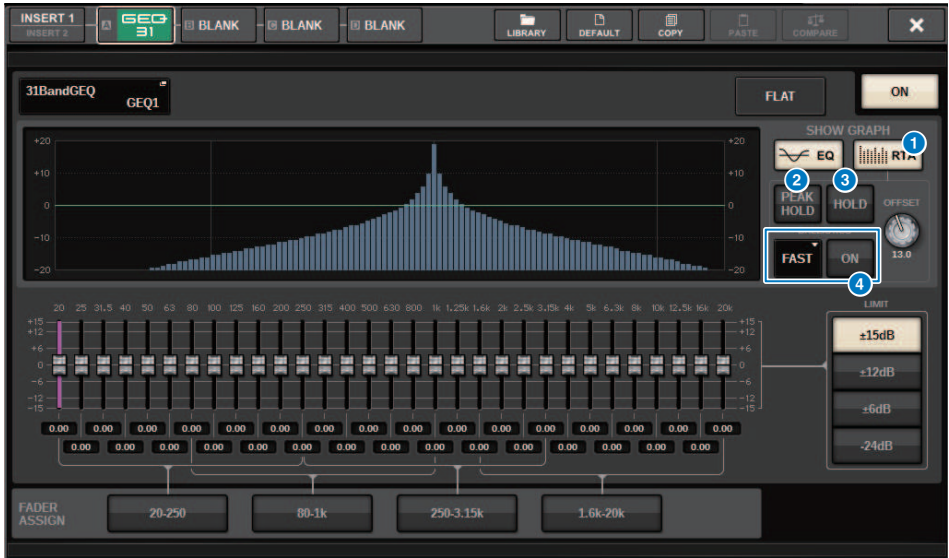
#### 3 HOLD 버튼

이 버튼이 켜져 있으면 주파수 응답 그래프가 표시되며 이 그래프에 주파수 분석 결과가 유지됩니다.

#### 4 BALLISTICS 필드

- BALLISTICS 버튼  
이 버튼이 켜져 있으면 분석된 주파수 응답 그래프에 감쇄 속도를 추가할 수 있습니다.
- FAST/SLOW 전환 버튼  
그래프 렌더링 감쇄 속도(FAST/SLOW)를 전환합니다.

## 삽입된 GEQ에 대한 GEQ 팝업 창 사용



(삽입된 GEQ가 포함된) 랙의 랙 컨테이너를 눌러 GEQ 팝업 창을 엽니다.

### GEQ 팝업 창

#### 1 RTA 버튼

이 버튼이 켜져 있으면 입력 신호(EQ 직후)에 대한 반투명 주파수 분석 그래프가 EQ 주파수 응답 그래프 위에 겹쳐집니다.

#### 2 PEAK HOLD

이 버튼이 켜져 있으면 분석된 주파수 응답 그래프에 피크 레벨 표시가 유지됩니다.

#### 3 HOLD 버튼

이 버튼이 켜져 있으면 주파수 응답 그래프가 표시되며 이 그래프에 주파수 분석 결과가 유지됩니다.

#### 4 BALLISTICS 필드

##### • BALLISTICS 버튼

이 버튼이 켜져 있으면 분석된 주파수 응답 그래프에 감쇄 속도를 추가할 수 있습니다.

##### • FAST/SLOW 전환 버튼

그래프 렌더링 감쇄 속도(FAST/SLOW)를 전환합니다.

## 삽입된 PEQ에 대한 PEQ 팝업 창 사용

(삽입된 PEQ가 포함된) 랙의 랙 컨테이너를 눌러 PEQ 팝업 창을 엽니다.

### PEQ 팝업 창



**1 RTA 버튼**

이 버튼이 켜져 있으면 입력 신호(EQ 직후)에 대한 반투명 주파수 분석 그래프가 EQ 주파수 응답 그래프 위에 겹쳐집니다.

**2 PEAK HOLD**

이 버튼이 켜져 있으면 분석된 주파수 응답 그래프에 피크 레벨 표시가 유지됩니다.

**3 HOLD 버튼**

이 버튼이 켜져 있으면 주파수 응답 그래프가 표시되며 이 그래프에 주파수 분석 결과가 유지됩니다.

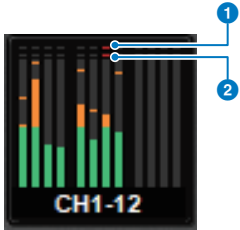
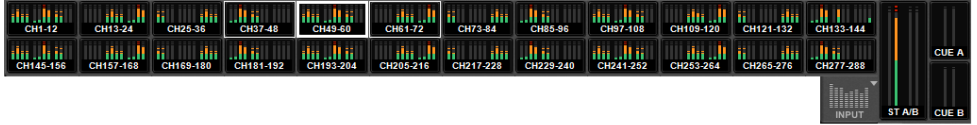
**4 BALLISTICS 필드**

- BALLISTICS 버튼  
이 버튼이 켜져 있으면 분석된 주파수 응답 그래프에 감쇄 속도를 추가할 수 있습니다.
- FAST/SLOW 전환 버튼  
그래프 렌더링 감쇄 속도(FAST/SLOW)를 전환합니다.

# 미터

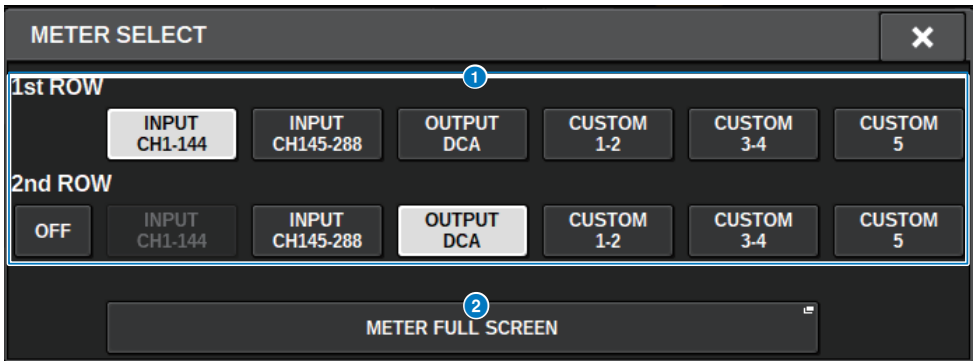
## 미터 영역

미터 영역은 여러 다양한 미터를 표시합니다. 미터 영역의 아무 부분이나 누르면 해당 페이더 레이어를 패널로 불러올 수 있습니다.



- ① **Σ 클리핑 표시등**  
채널의 일부 지점에서 신호 클리핑이 발생하고 있을 때 켜집니다.
- ② **OVER 표시등**  
표시등이 켜져 채널의 미터링 지점에서 신호 클리핑이 발생한다는 것을 나타냅니다.

**주**  
METERING POINT 필드를 사용하여 미터 지점을 전환하십시오.  
미터 영역의 메뉴 바 우측 가장자리에 아이콘으로 표시된 버튼을 누르면 화면의 팝업 창이 전환됩니다.



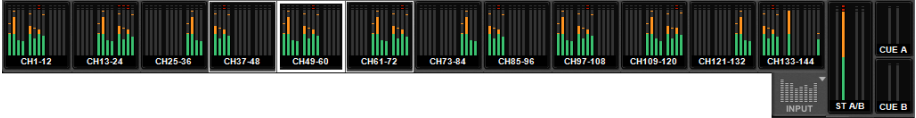
## 미터 > 미터 영역

### 1 미터 영역 화면 선택 버튼

미터 영역의 1행 및 2행에 표시된 미터 중 하나를 선택합니다.



OFF를 누르면 하나의 행으로 표시됩니다.



INPUT에 대한 채널 수는 시스템에 따라 다릅니다.

### 2 METER FULL SCREEN 버튼

METER 화면(FULL SCREEN)을 표시합니다.

## 주

- 큐가 켜져 있을 때 CUE METER 부분을 누르면 큐가 지워집니다.
- SURROUND 모드를 사용하면 SURROUND A/B는 MIX1-12 위치에 표시되고 SURROUND CUE는 CUE B 위치에 표시됩니다.

# METER 화면 작동

METER 화면(FULL SCREEN)을 불러와 모든 채널의 입력/출력 레벨을 화면에 표시하거나 레벨 미터의 미터 지점(레벨이 감지되는 위치)을 서로 전환할 수 있습니다.

**탭**

INPUT METER 화면, OUTPUT METER 화면, DCA METER 화면을 서로 전환합니다.



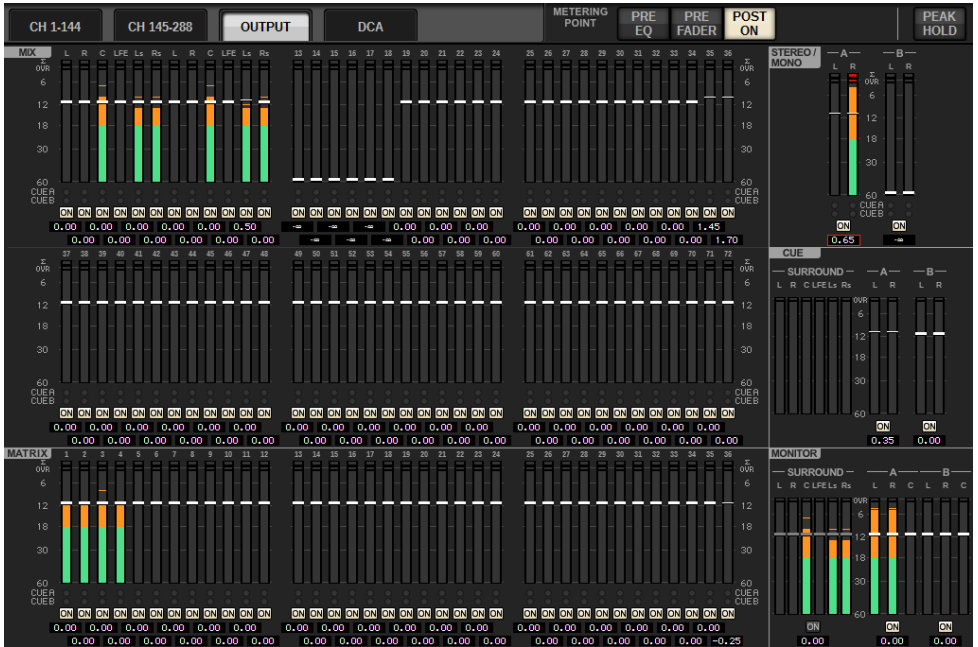
**METER FULL SCREEN (INPUT) 화면**

입력 채널 미터, 페이더 및 ON 버튼을 표시합니다.



### METER FULL SCREEN (OUTPUT) 화면

모든 출력 채널, STEREO A/B, CUE A/B 및 MONITOR A/B에 대한 미터를 표시합니다.



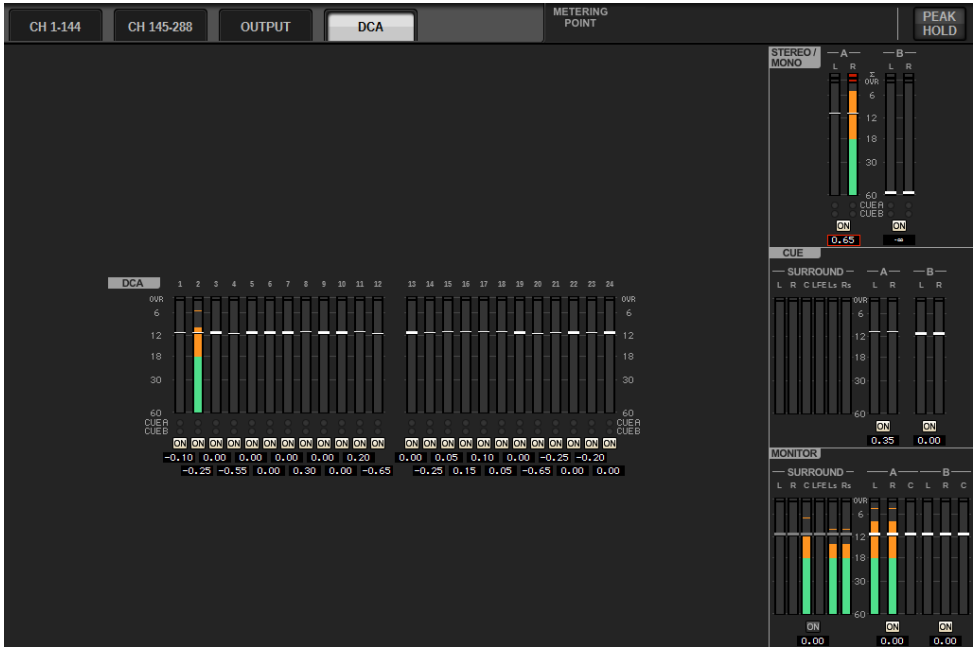
**주**

서라운드 모드에서, SURROUND A/B는 MIX 1-12 대신 표시되고 SURROUND CUE와 SURROUND MONITOR는 각각 CUE의 좌측과 MONITOR의 좌측에 표시됩니다.

미터 > METER 화면 작동

### METER FULL SCREEN (DCA) 화면

DCA, STEREO A/B, CUE A/B 및 MONITOR A/B에 대한 미터를 표시합니다.



### 주

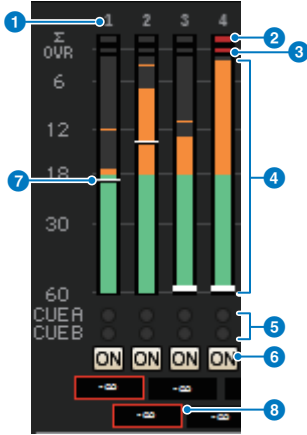
서라운드 모드에서, SURROUND CUE는 CUE의 좌측에 표시되고 SURROUND MONITOR는 MONITOR의 좌측에 표시됩니다.



## 미터 > METER 화면 작동

### 페이더 레벨/미터 표시

각 채널에 대한 미터 및 페이더를 표시합니다.



#### 1 채널 번호

채널 번호를 나타냅니다.

#### 2 $\Sigma$ 클리핑 표시등

채널의 일부 지점에서 신호 클리핑이 발생하고 있을 때 켜집니다.

#### 3 OVER 표시등

표시등이 켜져 채널의 미터링 지점에서 신호 클리핑이 발생한다는 것을 나타냅니다.

#### 4 미터

채널의 입력 또는 출력 레벨을 나타냅니다. 마우스를 사용하여 클릭하면 페이더 बैं크가 전환됩니다.

#### 5 CUE A/B 표시등

CUE 상태를 표시합니다.

#### 6 ON 표시등

채널 켜짐/꺼짐 상태를 나타냅니다. 마우스를 사용하여 이 표시등을 클릭하면 켜지거나 꺼집니다.

#### 7 페이더

페이더 위치로 채널 레벨을 표시합니다. 채널의 [ON] 키가 꺼지면 페이더가 회색으로 변합니다. 마우스로 풀면 레벨을 조정할 수 있습니다. CTRL 버튼을 누르고 클릭하면 기본값으로 돌아가며 CTRL + SHIFT 버튼을 누르고 클릭하면 공장값이 설정됩니다.

#### 8 페이더 레벨/채널 이름

채널 레벨을 값(단위: dB)으로 표시합니다. 마우스로 클릭하면 페이더 레벨 표시와 채널 이름 표시가 서로 전환됩니다. ISOLATE 상태는 빨간색 상자로 표시됩니다.

## 주

12채널 페이더 बैं크를 누르거나 클릭하면 패널의 해당 페이더 레벨을 불러올 수 있습니다.

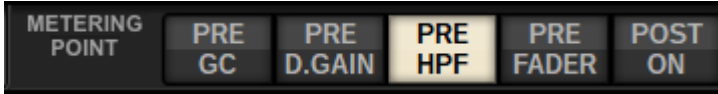
## METERING POINT 필드

## 미터 > METER 화면 작동

레벨 감지에 사용되는 미터링 지점으로 다음 중 하나를 선택할 수 있습니다. 레벨 미터에 대한 미터링 지점을 입력 및 출력 채널에 개별적으로 설정할 수 있습니다.

### ■ INPUT METER의 경우

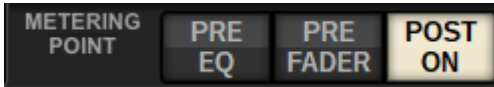
- PRE GC
- PRE D.GAIN
- PRE HPF
- PRE FADER
- POST ON



PRE CG는 입력에 패치된 장치에 GC가 있는 경우 활성화됩니다. 채널에 GC가 없는 경우 미터의 PRE GC 미터링 지점에 PRE D.GAIN가 표시됩니다.

### ■ OUTPUT METER의 경우

- PRE EQ
- PRE FADER
- POST ON



### PEAK HOLD 버튼

이 버튼이 켜져 있으면 각 미터에 대한 피크 레벨이 유지되며 버튼을 끄면 피크 레벨이 지워집니다. PEAK HOLD 버튼을 켜고 끄면 입력 채널과 출력 채널에 모두 영향을 미칩니다. 버튼을 끄면 이전에 유지되었던 피크 레벨 표시 등이 지워집니다.



### 주

PEAK HOLD 버튼 켜짐/꺼짐 기능을 “USER DEFINED 키에 기능 할당” (p.894)에 할당할 수 있습니다.

# CH 파라미터

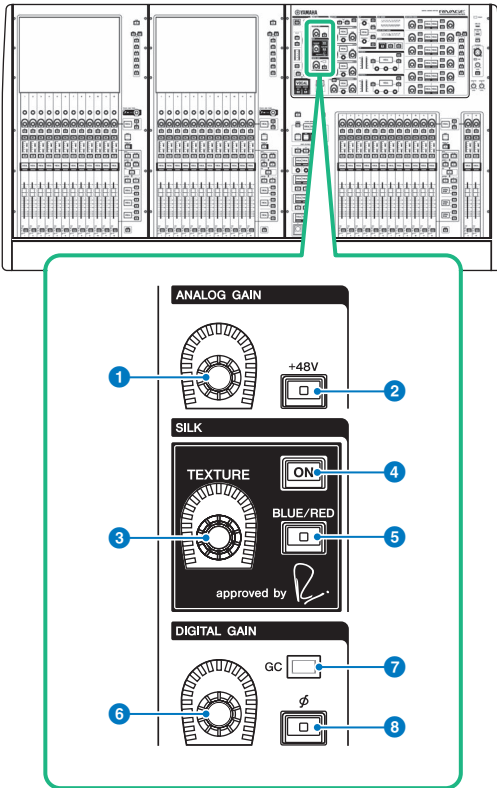
## GAIN/SILK 소개

팬텀 전원 켜짐/꺼짐, 게인, 위상 및 SILK와 같은 입력 채널 HA(헤드 앰프) 설정을 실시할 수 있습니다.

GAIN/SILK 조절 방법은 세 가지가 있습니다.

- “선택 채널 부분을 통한 GAIN/SILK 조절(CS-R10, CSR10- S, CSD-R7)” (p.452)
- “OVERVIEW 화면을 통한 GAIN/SILK 조절” (p.456)
- “GAIN/SILK 팝업 창” (p.457)

## 선택 채널 부분을 통한 GAIN/SILK 조절(CS-R10, CSR10- S, CSD-R7)



이 부분에는 다음 항목이 포함되어 있습니다.

- 1 **[ANALOG GAIN] 노브**  
헤드 앰프의 아날로그 게인을 설정합니다.
- 2 **[+48V] 키**  
팬텀 전원(+48V)을 켜거나 끕니다.
- 3 **SILK [TEXTURE] 노브**  
SILK 프로세싱 강도를 조정합니다.
- 4 **SILK [ON] 키**  
SILK 기능을 켜거나 끕니다. SILK 프로세싱은 특정 채널에만 적용되어 믹스 내부에서 관련 부분을 활성화시키거나, 모든 채널에 적용되어 전반적인 믹스에 깊이와 원근감을 더합니다.

**5 SILK [BLUE/RED] 키**

2개의 SILK 문자(BLUE와 RED)를 서로 전환합니다. “BLUE”는 견고함과 힘, “RED”는 반짝이는 에너지를 냅니다.

**6 [DIGITAL GAIN] 노브**

채널의 디지털 게인을 설정합니다.

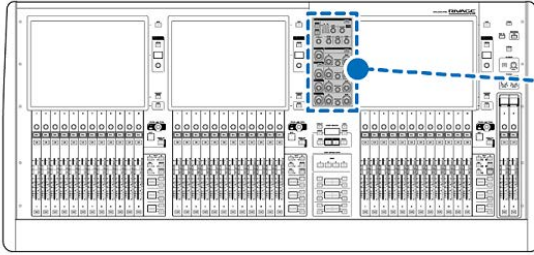
**7 GC 표시등**

GC(GAIN COMPENSATION)가 활성화되면 켜집니다.

**8 [Φ] 위상 키**

입력 신호의 위상을 반전시킵니다.

## 선택 채널 부분을 통한 GAIN 조절(CS-R5)



**DYNAMICS 1/2**  ON

1  **OVER** IN **OR** **RANGE** **GATE**  
4 12 0  
2  30 18 0 **RATIO** **OUTGAIN** **CCOMP**  
60 6 12 30

**THRESHOLD** **ATTACK** **HOLD** **DECAY**  
**RELEASE** **KNEE**

**GAIN** **EQUALIZER**  ON

**HPF**  ON

**PAN**

**Fa**

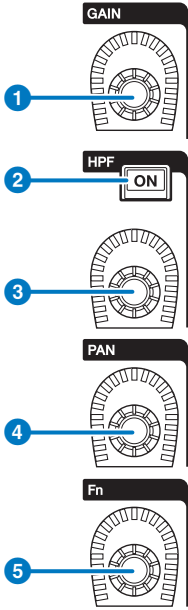
Q **GAIN**  
FREQUENCY

Q **GAIN**  
FREQUENCY

Q **GAIN**  
FREQUENCY

Q **GAIN**  
FREQUENCY

## CH 파라미터 > 선택 채널 부분을 통한 GAIN 조절(CS-R5)



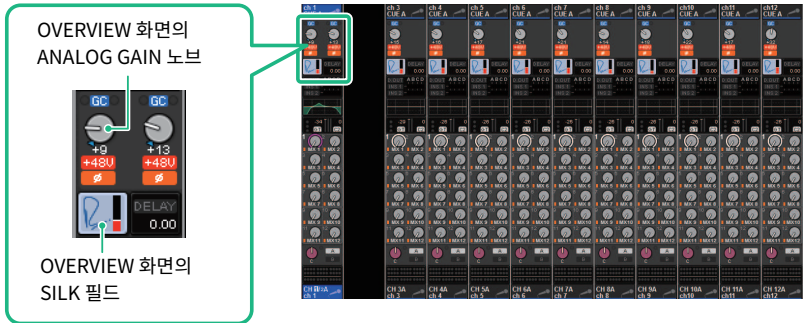
- 1 [GAIN] 노브**  
아날로그 게인 또는 디지털 게인을 제어합니다.
- 2 HPF [ON] 키**  
HPF를 켜거나 끕니다.
- 3 [HPF] 노브**  
HPF 차단 주파수를 조정합니다.
- 4 [PAN] 노브**  
스테레오 버스에 전송된 신호의 패닝을 조정합니다.
- 5 [Fn] (기능) 노브**  
이 노브를 누른 상태에서 파라미터를 눌러 기능을 할당합니다.

## OVERVIEW 화면을 통한 GAIN/SILK 조절

### 주

- HA 게인이 +11dB~+12dB에서 조정될 때 PAD가 내부적으로 켜지거나 꺼집니다.
- 팬텀 전원을 사용할 때 입력 잭에 연결된 외부 장치의 핫 출력 임피던스와 콜드 출력 임피던스 사이에 차이가 있는 경우 잡음이 생성될 수 있습니다.
- ANALOG GAIN 노브 및 +48V 버튼은 I/O 랙의 입력 잭 및 음질 조절기의 OMNI IN 잭에 활성화됩니다.
- SYSTEM CONFIG 파라미터 설정 화면에서도 HA 설정을 실시할 수 있습니다(“각 컴포넌트의 내부 파라미터 편집” (p.253)).

- 1 [VIEW] 키를 눌러 OVERVIEW 화면으로 이동합니다.
- 2 작동하려는 채널을 선택합니다.
- 3 ANALOG GAIN 노브 또는 SILK 필드를 누릅니다.



“GAIN/SILK 팝업 창” (p.457)이 나타납니다.

- 4 화면의 버튼 및 화면 인코더를 사용하여 HA 설정을 실시합니다.
  - 5 필요에 따라 SILK 설정을 편집합니다.
  - 6 원하는 다른 입력 채널에도 동일한 작업을 실시합니다.
- GAIN/SILK 팝업 창이 표시되어 있을 때 [SEL] 키를 사용해도 채널을 전환하여 편집할 수 있습니다.
- 7 설정을 완료하면 창의 우측 상단에 위치한 X 기호를 누릅니다.



## GAIN/SILK 팝업 창



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

**1 채널 선택 버튼**

채널을 나타냅니다. 이 버튼을 누르면 화면의 선택 채널을 선택할 수 있습니다. 현재 채널 아이콘, 번호 및 색상이 버튼에 나타나며 채널 이름이 버튼 아래에 나타납니다.

**2 PATCH 화면**

채널의 패치 상태를 표시합니다.

**3 +48V 버튼**

HA 팬텀 전원(+48V)을 켜거나 끕니다.

**4 A.GAIN 노브**

HA 아날로그 게인 설정을 나타냅니다. 화면 인코더를 사용하여 값을 조정합니다. 게인 보정이 켜져 있으면 표시등은 게인 보정이 꺼졌을 때의 아날로그 게인 위치를 표시합니다.

**5 HA 미터**

HA 입력 신호의 레벨(PRE GC)을 표시합니다.

**6 SILK ON 버튼**

SILK 기능을 켜거나 끕니다.

**7 BLUE/RED 선택 버튼**

2개의 SILK 문자(BLUE와 RED)를 서로 전환합니다. “BLUE”는 견고함과 힘, “RED”는 반짝이는 에너지를 냅니다.

**8 SILK [TEXTURE] 노브**

SILK의 TEXTURE 파라미터를 조정합니다.

9 **GC (GAIN COMPENSATION) 버튼**

해당 채널의 게인 보정을 켜거나 끕니다.

10 **HPF 표시등**

각 포트의 하이 패스 필터 켜짐/꺼짐 상태를 나타냅니다.

11 **D.GAIN 노브**

디지털 게인 설정을 나타냅니다. 화면 인코더를 사용하여 값을 조정합니다.

12 **미터(채널 입력)**

(D.GAIN 전) GC를 통과한 후의 레벨을 나타냅니다.

13 **미터(사후 디지털 게인)**

디지털 게인을 통과한 후의 레벨을 나타냅니다.

14  **위상 버튼**

입력 신호의 위상을 변경합니다.

15 **GANG 버튼**

스테레오의 경우에만 표시됩니다. 이 버튼이 켜져 있으면 값이 변할 때 LR 아날로그 게인의 차가 유지됩니다. 디지털 게인도 이와 마찬가지로입니다.

# SELECTED CHANNEL VIEW 화면을 통한 GAIN/SILK 조절

- 1 [VIEW] 키를 눌러 OVERVIEW 화면으로 이동합니다.
- 2 작동하려는 채널을 선택합니다.
- 3 ANALOG GAIN 노브, SILK [TEXTURE] 노브 또는 DIGITAL GAIN 노브를 눌러 “GAIN/SILK 팝업 창” (p.457)을 엽니다.



SELECTED CHANNEL VIEW 화면의  
ANALOG GAIN 노브

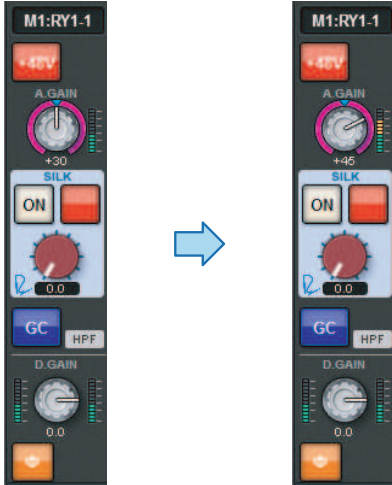
SELECTED CHANNEL VIEW 화면의  
SILK [TEXTURE] 노브

SELECTED CHANNEL VIEW 화면의  
DIGITAL GAIN 노브



## 게인 보정이 켜져 있을 때 TWINLANe 네트워크상에서 전송되는 신호의 레벨

게인 보정이 켜져 있는 경우 아날로그 게인을 변경하면 TWINLANe 네트워크로 출력되는 신호가 아날로그 게인 변화와 동일한 반대량만큼 보정됩니다. 즉, 오디오 네트워크의 신호가 디지털 도메인의 일정한 레벨로 보정됩니다. 예를 들어, 아날로그 게인 값이 +30dB로 설정된 상태에서 게인 보정을 켜는 경우 +45dB까지 아날로그 게인을 올리면 오디오 네트워크에 -15dB 보정이 적용되므로 +30dB 레벨에서 신호가 전송됩니다.



FOH 콘솔과 모니터 콘솔이 단일한 I/O 랙 기기를 공유할 때 FOH 콘솔에서 아날로그 게인이 변경되더라도 오디오 네트워크상에서 전송되는 신호는 동일한 레벨로 유지되어 모니터 콘솔에 대한 입력 레벨에는 영향을 미치지 않습니다. 중요한 점은 아날로그 게인을 과다하게 올려 GC 이후의 신호가 왜곡되는 경우 일시적으로 게인 보정을 끄고 적절하게 입력 레벨을 다시 조정한 후 게인 보정을 다시 켜야 한다는 것입니다. 게인 보정이 여전히 켜져 있는 상태에서 아날로그 게인을 낮추면 게인 보정이 작동하여 동일한 양만큼 오디오 네트워크의 신호를 올리기 때문에 이 신호는 여전히 왜곡된 상태가 됩니다.

## EQ 소개

RIVAGE PM10은 전체 파라메트릭 채널 EQ(입력 및 출력의 경우 각각 4대역 및 8대역)를 내장하고 있으며 다음과 같은 기능을 포함하고 있습니다.

- EQ는 모든 입력 채널 및 출력 채널에서 사용할 수 있습니다.
- 하이/로우 패스 필터는 EQ와는 무관하며 입력 채널이나 출력 채널에서 사용할 수 있습니다.
- 2개의 파라미터 설정 세트(A/B)를 저장하고 서로 전환할 수 있습니다.
- 각 대역의 FREQUENCY 파라미터는 1/24 옥타브 단위로 설정 가능합니다.
- 2개의 대역을 L SHELL(로우 셸빙) 및 H SHELL(하이 셸빙)으로 변경할 수 있습니다.

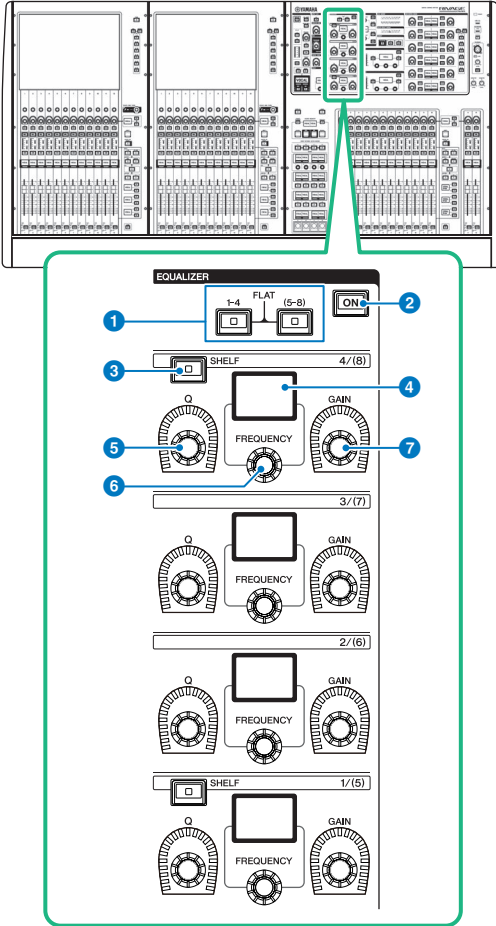
사용 가능한 EQ 유형은 다음과 같습니다.

<b>PRECISE</b>	이 EQ는 공극의 정밀성과 제어성을 추구합니다. 이 EQ를 사용하여 대상 지점을 정확하게 조정할 수 있어, 음향 제작의 다양한 요구사항을 유연하게 충족합니다. 로우/하이 셸빙 필터에는 니(knee) 특성을 조정할 수 있는 “Q” 파라미터가 있습니다.
<b>AGGRESSIVE</b>	이 EQ는 음악적이고 효과적입니다. 강력하고 독창적인 느낌을 더해주며, 예술적 표현에 유용한 강력한 도구입니다.
<b>SMOOTH</b>	이 EQ는 매끈한 음질에 초점을 맞춥니다. 원음의 분위기를 바꾸지 않고 자연스럽게 음향을 그대로 살립니다.
<b>LEGACY</b>	PM1D 및 PM5D와 같은 수많은 기존의 Yamaha 디지털 믹서가 장착된 표준 EQ입니다.

EQ 조절 방법은 세 가지가 있습니다.

- 선택 채널 부분을 통한 EQ 조절
- “OVERVIEW 화면을 통한 EQ 조절” (p.468)
- “SELECTED CHANNEL VIEW 화면을 통한 EQ 조절” (p.469)

## EQUALIZER 부분(CS-R10, CSR10- S, CSD-R7)



### 1 EQUALIZER [1-4]/[(5-8)] 키

설정하고자 하는 EQ 대역을 전환합니다. [1-4]와 [5-8] 키를 동시에 누르면 모든 대역의 게인이 0(FLAT)으로 설정됩니다.

### 2 EQUALIZER [ON] 키

EQ를 켜거나 끕니다.

### 3 EQUALIZER [SHELF] 키

피킹 필터를 셸빙 필터로 전환합니다.

### 4 화면

선택한 EQUALIZER 파라미터를 나타냅니다.

- 5 **EQUALIZER [Q] 노브**  
Q값을 지정합니다.
- 6 **EQUALIZER [FREQUENCY] 노브**  
주파수를 설정합니다.
- 7 **EQUALIZER [GAIN] 노브**  
게인을 설정합니다.

## 선택 채널 부분을 통한 EQ 조절(CS-R10, CSR10- S, CSD-R7)

### 1 작동하려는 채널을 선택합니다.

4대역 EQ(HIGH, HIGH MID, LOW MID, LOW)가 모든 입력 채널에 제공됩니다. 반면 8대역 EQ는 모든 출력 채널에 제공됩니다. (각각 4개의 대역으로 구성된 [1-4] 및 [5-8] 그룹으로 나누어져 조절됩니다.)

### 2 1단계에서 출력 채널을 선택한 경우 선택 채널 부분에서 [1-4]/[(5-8)] 키를 사용하여 4개의 대역으로 구성된 [1-4]/[(5-8)] 그룹을 선택합니다.

### 3 선택한 채널 부분의 각 대역에 [Q] 노브(EQUALIZER 부분 ⑤), [FREQUENCY] 노브(EQUALIZER 부분 ⑥) 및 [GAIN] 노브(EQUALIZER 부분 ⑦)을 사용하여 Q, 중앙 주파수 및 각 대역의 게인을 설정합니다.

주

- [FREQUENCY] 노브와 [GAIN] 노브를 동시에 누르면 해당 대역을 우회할 수 있습니다.
- [Q] 노브와 [GAIN] 노브를 동시에 누르면 해당 대역의 증폭량/차단량을 0dB로 재설정할 수 있습니다.
- LOW 대역을 셸빙 유형 EQ로 사용하려는 경우 대역 1 [Q] 노브와 대역 1 [FREQUENCY] 노브를 동시에 누릅니다. 입력 채널의 경우 HIGH 대역을 셸빙 유형 EQ로 사용하려면 대역 4 [Q] 노브와 대역 4 [FREQUENCY] 노브를 동시에 누릅니다. 출력 채널의 경우에는 8 [Q] 노브와 대역 8 [FREQUENCY] 노브를 동시에 누릅니다.

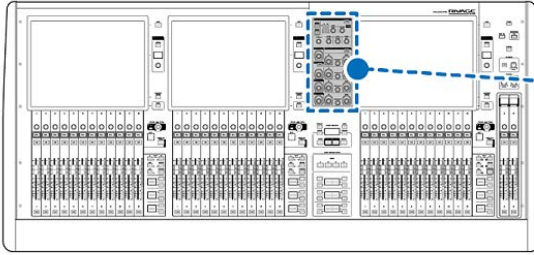
### 4 현재 작동 채널의 EQ를 flat 상태로 복원하려는 경우 선택 채널 부분의 [1-4]와 [(5-8)] 키를 동시에 누릅니다.

이 2개의 키를 동시에 사용하면 모든 대역의 올림량/줄임량이 0dB로 재설정됩니다.

### 5 셸빙 유형 EQ로 HIGH 대역 또는 LOW 대역을 사용하려는 경우 해당 대역의 [SHELF] 키를 켭니다.



# EQUALIZER(CS-R5, CS-R3)



**DYNAMICS 1/2**  ON

1  **OVER** IN **OR** **RANGE** **GATE**  
4 12 0  
2  30 18 0 **RATIO** **OUTGAIN** **CCOMP**  
60 12 30

**THRESHOLD** **ATTACK** **HOLD** **DECAY**  
**RELEASE** **KNEE**

**GAIN** **EQUALIZER**  ON

**HPF**  ON

**PAN**

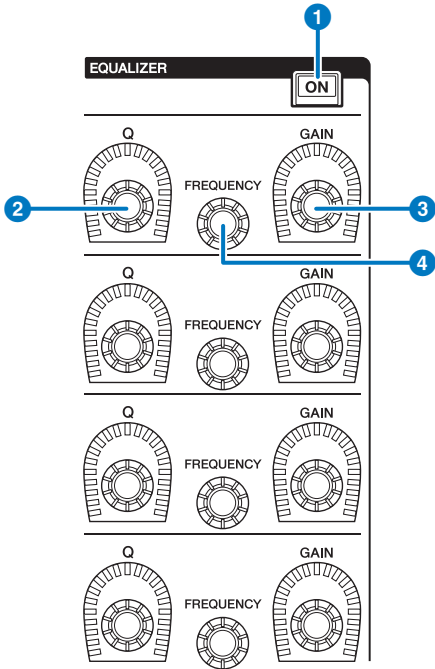
**Fa**

Q GAIN  
FREQUENCY

Q GAIN  
FREQUENCY

Q GAIN  
FREQUENCY

Q GAIN  
FREQUENCY



- 1 **EQUALIZER [ON] 키**  
EQ를 켜거나 끕니다.
- 2 **EQUALIZER [Q] 노브**  
Q 값을 지정합니다.
- 3 **EQUALIZER [GAIN] 노브**  
게인을 조정합니다.
- 4 **EQUALIZER [FREQUENCY] 노브**  
주파수를 조정합니다.

## 선택 채널 부분을 통한 EQ 조절(CS-R5, CS-R3)

### 1 작동하려는 채널을 선택합니다.

4대역 EQ(HIGH, HIGH MID, LOW MID, LOW)가 모든 입력 채널에 제공됩니다. 반면 8대역 EQ는 모든 출력 채널에 제공됩니다. (각각 4개의 대역으로 구성된 [1-4] 및 [5-8] 그룹으로 나누어져 조절됩니다.)

### 2 선택한 채널 부분의 각 대역에 [Q] 노브(EQUALIZER 부분 ②), [FREQUENCY] 노브(EQUALIZER 부분 ④) 및 [GAIN] 노브(EQUALIZER 부분 ③)을 사용하여 Q, 중앙 주파수 및 각 대역의 게인을 설정합니다.

#### 주

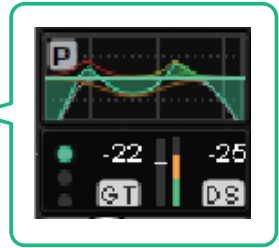
- [FREQUENCY] 노브와 [GAIN] 노브를 동시에 누르면 해당 대역을 우회할 수 있습니다.
- [Q] 노브와 [GAIN] 노브를 동시에 누르면 해당 대역의 증폭량/차단량을 0dB로 재설정할 수 있습니다.
- LOW 대역을 쉘빙 유형 EQ로 사용하려는 경우 대역 1 [Q] 노브와 대역 1 [FREQUENCY] 노브를 동시에 누릅니다. 입력 채널의 경우 HIGH 대역을 쉘빙 유형 EQ로 사용하려면 대역 4 [Q] 노브와 대역 4 [FREQUENCY] 노브를 동시에 누릅니다. 출력 채널의 경우에는 8 [Q] 노브와 대역 8 [FREQUENCY] 노브를 동시에 누릅니다.

## OVERVIEW 화면을 통한 EQ 조절

- 1 [VIEW] 키를 눌러 OVERVIEW 화면으로 이동합니다.  
EQ 필드는 EQ의 응답을 표시합니다.



OVERVIEW 화면



EQ 필드

- 2 작동하려는 채널을 선택합니다.
- 3 EQ 필드를 누릅니다.  
EQ 팝업 창(1ch)이 표시되면 모든 EQ 파라미터를 조정할 수 있습니다.
- 4 해당 화면 인코더 또는 [TOUCH AND TURN] 노브를 사용하여 EQ 파라미터를 조정합니다.

## SELECTED CHANNEL VIEW 화면을 통한 EQ 조절

- 1 [VIEW] 키를 눌러 SELECTED CHANNEL VIEW 화면으로 이동합니다.



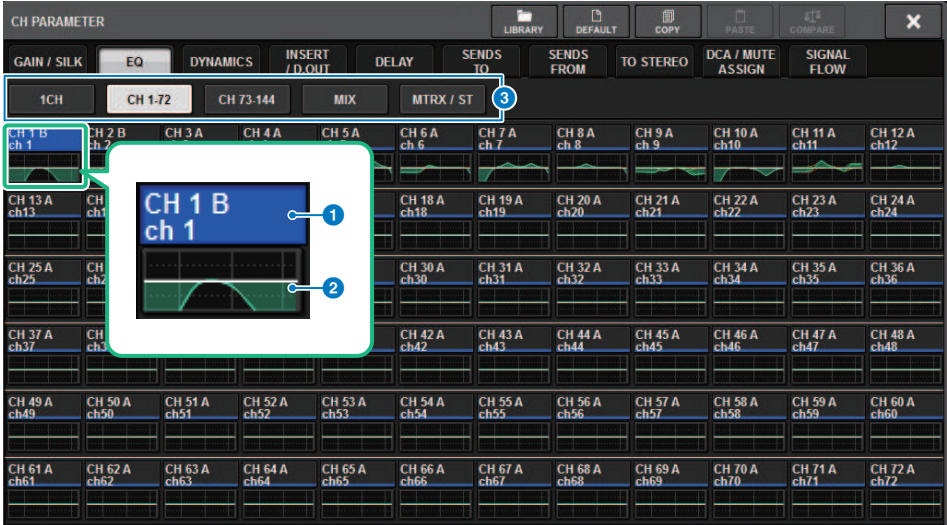
EQ 그래프 필드

SELECTED CHANNEL VIEW 화면

- 2 작동하려는 채널을 선택합니다.
- 3 EQ 필드를 눌러 EQ 팝업 창으로 이동합니다.
- 4 해당 화면 인코더 또는 [TOUCH AND TURN] 노브를 사용하여 EQ 파라미터를 조정합니다.

## EQ 팝업 창(CH 1-72, CH 73-144, MIX, MTRX/ST)

이 창은 해당 입력 채널 (또는 출력 채널)을 동시에 표시합니다. 이 페이지는 표시 용도로만 사용되므로 파라미터 편집은 불가능합니다. 여러 EQ 설정을 신속하게 점검해야 하거나 멀리 떨어진 채널 사이에서 EQ 설정을 복사하고 붙여넣기하려고 할 때 유용합니다.



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

**1 채널 선택 버튼**

작동하려는 채널을 선택할 수 있습니다. 현재 채널 아이콘, 채널 번호, 채널 이름 및 색상이 버튼에 나타납니다.

**2 EQ 그래프**

이 필드는 대략적인 EQ/필터 응답을 그래프 형태로 나타냅니다.

**3 탭**

화면에서 확인하려는 채널을 선택합니다.

## EQ 팝업 창(1ch)

현재된 선택 채널의 모든 EQ 파라미터를 편집합니다. 이는 특정 채널에 대해 세부적인 EQ 설정을 실시하려는 경우에 편리합니다.

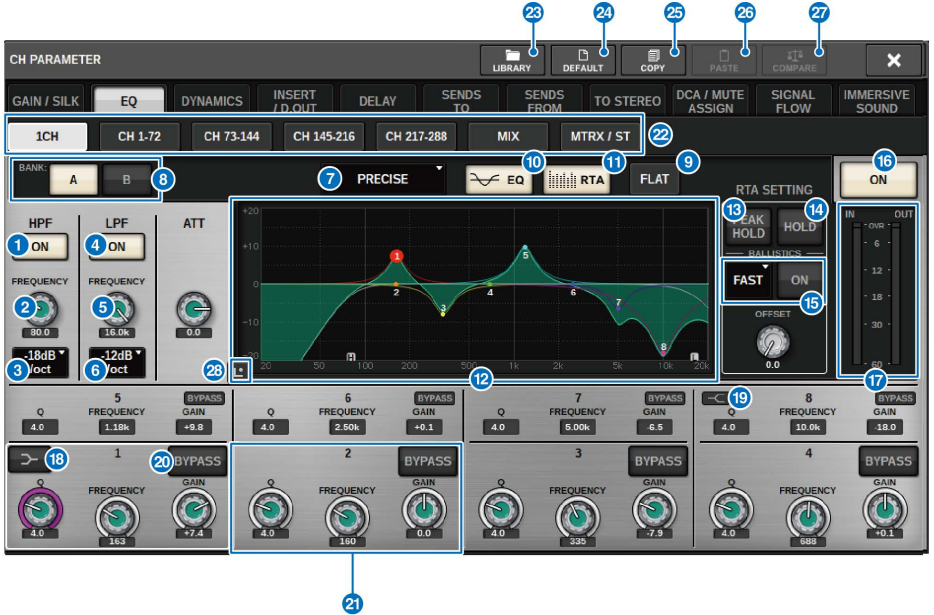
### 입력 채널

The screenshot shows the EQ popup window for a single channel. The interface includes various controls and a central frequency response graph. Numbered callouts (1-28) highlight specific features:

- 1: HPF ON button
- 2: HPF Frequency knob (80.0)
- 3: HPF Slope knob (-18dB/oct)
- 4: LPF ON button
- 5: LPF Frequency knob (11.2k)
- 6: LPF Slope knob (-12dB/oct)
- 7: PRECISE EQ mode selector
- 8: BANK A/B selector
- 9: FLAT EQ mode selector
- 10: EQ mode selector (waveform icon)
- 11: RTA (Real Time Analyzer) button
- 12: Frequency response graph
- 13: RTA PEAK HOLD button
- 14: RTA HOLD button
- 15: RTA BALLISTICS FAST ON button
- 16: RTA ON button
- 17: RTA IN/OUT level meters
- 18: Channel 1 BYPASS button
- 19: Channel 4 BYPASS button
- 20: Channel 1 GAIN knob (+9.0)
- 21: Channel 1 FREQUENCY knob (125)
- 22: Channel 1 Q knob (4.0)
- 23: LIBRARY button
- 24: DEFAULT button
- 25: COPY button
- 26: PASTE button
- 27: COMPARE button
- 28: Channel 1 Q knob (4.0)

## CH 파라미터 > EQ 팝업 창(1ch)

### 출력 채널



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

- 1 **HPF ON/OFF 버튼**  
HPF를 켜거나 끕니다.
- 2 **HPF FREQUENCY 노브**  
HPF의 차단 주파수를 나타냅니다. 화면 인코더를 사용하여 값을 조정합니다.
- 3 **HPF 유형 선택 버튼**  
옥타브별 HPF 감쇠를  $-6\text{dB/oct}$ ,  $-12\text{dB/oct}$ ,  $-18\text{dB/oct}$  또는  $-24\text{dB/oct}$ 로 설정합니다.
- 4 **LPF ON/OFF 버튼**  
LPF를 켜거나 끕니다.
- 5 **LPF FREQUENCY 노브**  
LPF의 차단 주파수를 나타냅니다. 화면 인코더를 사용하여 값을 조정합니다.
- 6 **LPF 유형 선택 버튼**  
옥타브별 LPF 감쇠를  $-6\text{dB/oct}$  또는  $-12\text{dB/oct}$ 로 설정합니다.
- 7 **EQ 유형 선택 버튼**  
EQ 유형을 PRECISE, AGGRESSIVE, SMOOTH 또는 LEGACY로 전환합니다.
- 8 **A/B 전환 버튼**  
EQ 파라미터의 저장 대상으로 A와 B를 서로 전환합니다.



## CH 파라미터 > EQ 팝업 창(1ch)

### 9 EQ FLAT 버튼

이 버튼을 누르면 모든 EQ 대역의 GAIN 파라미터가 0dB로 재설정됩니다.

### 10 EQ 버튼

이 버튼을 누르면 EQ 그래프가 표시됩니다.

### 11 RTA 버튼

이 버튼이 켜져 있으면 EQ 처리 입력 신호에 대한 반투명 주파수 분석 그래프가 EQ 주파수 응답 그래프 위에 겹쳐집니다.

### 12 EQ 그래프

EQ 및 필터의 파라미터 값을 표시합니다.

### 13 PEAK HOLD

주파수 응답 그래프에 피크 레벨 표시가 유지됩니다.

### 14 HOLD 버튼

이 버튼이 켜져 있으면 RTA 그래프가 계속 표시됩니다.

### 15 BALLISTICS 필드

#### • BALLISTICS 버튼

이 버튼을 ON으로 설정하면 그래프에 감쇄 속도를 추가할 수 있습니다.

#### • FAST/SLOW 전환 버튼

그래프 렌더링 감쇄 속도(FAST/SLOW)를 전환합니다.

### 16 EQ ON/OFF 버튼

EQ를 켜거나 끕니다.

### 17 EQ IN/OUT 레벨 미터

EQ 전후 신호의 피크 레벨을 나타냅니다. 스테레오 채널의 경우 이 미터는 L과 R 채널 모두의 레벨을 나타냅니다.

### 18 LOW SHELIVING ON/OFF 버튼

이 버튼을 켜면 LOW 대역이 셸빙 유형 필터로 전환됩니다.

### 19 HIGH SHELIVING ON/OFF 버튼

이 버튼을 켜면 HIGH 대역이 셸빙 유형 필터로 전환됩니다.

### 20 BYPASS 버튼

일시적으로 EQ를 건너뛸니다.

### 21 EQ 파라미터 설정 노브

LOW, LOW MID, HIGH MID, HIGH 대역의 Q, FREQUENCY, GAIN 파라미터를 나타냅니다. 이 버튼을 누르면 화면 인 코더를 사용하여 값을 조정할 수 있습니다.

### 22 탭

화면에서 확인하려는 채널을 선택합니다.

### 23 LIBRARY 버튼

이 버튼을 누르면 EQ 라이브러리 창이 열립니다.

## CH 파라미터 > EQ 팝업 창(1ch)

### 24 **DEFAULT 버튼**

이 버튼을 누르면 모든 EQ/필터 파라미터가 초기 값으로 재설정됩니다.

### 25 **COPY 버튼**

(A/B 전환 버튼을 통해 선택한) बैं크에 저장된 EQ 파라미터 설정을 버퍼 메모리에 복사합니다.

### 26 **PASTE 버튼**

이 버튼을 누르면 버퍼 메모리에 복사한 설정이 현재 선택된 बैं크의 EQ에 붙여넣기됩니다. 유효한 데이터가 버퍼 메모리에 복사되지 않으면 붙여넣기가 불가능합니다.

### 27 **COMPARE 버튼**

이 버튼을 누르면 버퍼 메모리에 저장된 설정과 현재 선택된 설정을 서로 전환하고 비교할 수 있습니다. 유효한 데이터가 버퍼 메모리에 저장되지 않으면 데이터를 비교할 수 없습니다.

### 28 **Touch EQ 버튼**

누르면 EQ 그래프가 확대되며 터치하면 EQ 파라미터를 조정할 수 있습니다.

## 터치 EQ 화면

터치 패널에 손가락을 사용하여 밀어 EQ 파라미터를 조정할 수 있습니다.

### 터치 작동

이 부분은 터치 EQ 화면을 눌러 실시할 수 있는 EQ 작동을 설명합니다.

다중 대역 작동을 사용하여 한 번에 다중 대역에 대한 파라미터를 조정합니다.

- **중폭 대역:** 중폭 영역(0dB 위쪽 영역)에 설정된 대역입니다. 다중 대역 기능이나 멀티 터치 작동을 사용하여 해당 대역의 증폭량을 변경할 수 있습니다.

- **차단 대역:** 중폭 영역(0dB 아래쪽 영역)에 설정된 대역입니다. 다중 대역 기능이나 멀티 터치 작동을 사용하여 해당 대역의 차단량을 변경할 수 있습니다.



### 단일 핑거 컨트롤

#### 1 선택한 대역의 피크

손가락으로 대역 피크를 끌어 밴드 주파수나 게인을 조정합니다.

실원(solid circle)을 두 번 눌러 게인을 재설정합니다.

다중 대역에 대한 실원(solid circle)이 겹치는 경우 이 옵션을 누르면 선택 항목이 변경됩니다.

#### 2 G축

이 옵션을 끌면 주파수 값을 잠그고 게인을 조정할 수 있습니다.

#### 3 F축

이 옵션을 끌면 게인 값을 잠그고 주파수를 조정할 수 있습니다.

#### 4 HPF/LPF

이 옵션을 끌면 주파수를 조정할 수 있습니다. 두 번 누르면 켜지거나 꺼집니다.

5 MULTI BAND OPERATION

이 옵션을 켜면 한꺼번에 다중 대역을 조정할 수 있습니다.



- **BOOST**  
이 옵션을 선택한 경우 한 손가락으로 증폭 대역을 끌어 위 또는 아래로 밀면 모든 대역의 증폭량을 확대 또는 감소시킬 수 있습니다.
- **CUT**  
이 옵션을 선택한 경우 한 손가락으로 차단 대역을 끌어 위 또는 아래로 밀면 차단될 모든 대역의 차단량을 증폭 또는 감소시킬 수 있습니다.
- **ALL**  
이 옵션을 선택한 경우 한 손가락으로 끌어 EQ 그래프를 위 또는 아래로 밀면 모든 대역의 게인 조정량을 확대 또는 감소시킬 수 있습니다.

멀티 터치 작동(CS-R5에 한함)

- **PINCH**  
집는 동작을 위해 선택한 대역의 Q 설정을 조정할 수 있습니다.
- **BOOST**  
세 손가락으로 0dB 위쪽 영역을 누른 후 끌어 위 또는 아래로 밀면 증폭될 모든 대역의 증폭량을 확대 또는 감소시킬 수 있습니다.
- **CUT**  
세 손가락으로 0dB 아래쪽 영역을 누른 후 끌어 위 또는 아래로 밀면 차단될 모든 대역의 차단량을 증폭 또는 감소시킬 수 있습니다.
- **EXPAND**  
이 옵션을 켜는 경우 네 손가락으로 한 영역을 누른 후 위/아래로 밀면 모든 대역의 게인 조정량을 확대 또는 감소시킬 수 있습니다. 또는 세 손가락으로 0dB 라인 양쪽을 누른 후 집어도 동일한 이펙트를 확보할 수 있습니다.

## 다이내믹스 소개

입력 채널에는 다이내믹스 1 및 다이내믹스 2의 두 가지 다이내믹스 프로세서가 포함되어 있고 출력 채널에는 한 가지 다이내믹스 프로세서가 포함되어 있습니다. 포함된 기능은 아래와 같습니다.

- GATE와 COMP를 포함하는 6개의 유형에서 다이내믹스 기능을 선택할 수 있습니다.
- 2개의 파라미터 설정 세트(A/B)를 저장할 수 있습니다.
- 다이내믹스 1 및 다이내믹스 2에 대한 파라미터 복사, 붙여넣기 및 라이브러리 기능을 개별적으로 사용할 수 있습니다.
- 키 인 신호는 다른 입력 또는 출력 채널이나 입력 패치에서 선택 가능합니다.

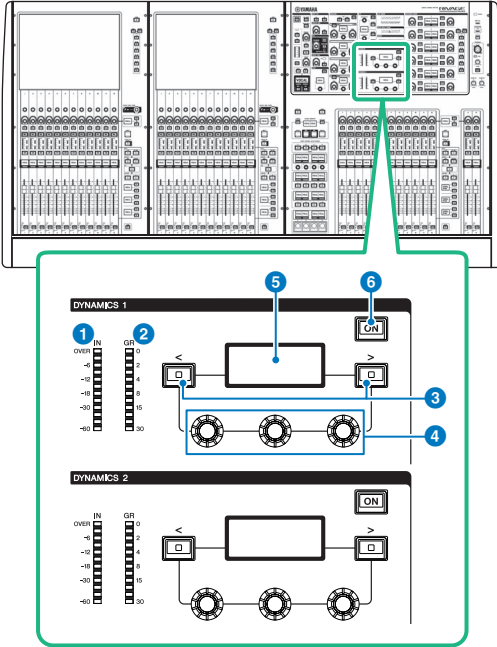
사용 가능한 다이내믹스 유형은 다음과 같습니다.

<b>LEGACY COMP</b>	PM1D 및 PM5D와 같은 수많은 기존의 Yamaha 디지털 믹서가 장착된 표준 컴프레서입니다.
<b>COMP 260</b>	Yamaha 독점 VCM(가상 회로 모델링) 기술을 사용하여 만든 아날로그 기능이 더해진 컴프레서입니다. 1970년대 중반의 컴프레서와 리미터의 특징을 에뮬레이트합니다. 이 특징은 현재 라이브 사운드를 강화하는 표준입니다. 이 컴프레서는 VCA(Voltage Controlled Amplifier: 전압 조절 증폭기) 회로와 RMS(Root Mean Square: 제곱 평균) 감지 회로를 충실하게 모델링한 것입니다. 압축 곡선(니, knee)을 Hard(세게), Medium(보통), Soft(부드럽게)로 설정할 수 있습니다. 어택 시간 및 릴리스 시간은 가변적입니다. 프리셋 설정은 초기 기준 모델의 고정 값을 다시 생성합니다. 뛰어난 SR 엔지니어들의 관리 속에서 설계된 파라미터 이펙트는 라이브 사운드 강화용으로 최적화되었습니다.
<b>GATE</b>	이 다이내믹스 유형은 THRESHOLD 레벨보다 작은 신호가 입력될 때 고정값(RANGE)에 의한 출력을 줄여줍니다.
<b>DE-ESSER</b>	이 다이내믹스 유형은 목소리에서 치찰음과 기타 고주파 자음만 감지하여 그 대역폭을 압축합니다.
<b>EXPANDER</b>	이 다이내믹스 유형은 THRESHOLD 레벨보다 작은 신호가 입력될 때 고정비(RATIO)에 의한 출력을 줄여줍니다. DUCKING 이 다이내믹스 유형은 THRESHOLD 레벨보다 큰 신호가 입력될 때 고정값(RANGE)에 의한 출력을 줄여줍니다. 이는 KEY IN SOURCE 신호를 사용해 배경 음악의 볼륨 레벨을 낮춰야 할 경우에 효과적입니다.

다이내믹스 프로세서 조절 방법은 세 가지가 있습니다.

- “선택 채널 부분을 통한 다이내믹스 프로세서 조절” (p.479)
- “OVERVIEW 화면을 통한 다이내믹스 프로세서 조절” (p.480)
- “SELECTED CHANNEL VIEW 화면을 통한 다이내믹스 프로세서 조절” (p.482)

## DYNAMICS 부분



- 1 DYNAMICS 1/2 IN LED**  
다이내믹 입력 레벨을 나타냅니다.
- 2 DYNAMICS 1/2 GR LED**  
다이내믹 게인 감소량을 나타냅니다.
- 3 DYNAMICS 1/2 [<]/[>] 키**  
DYNAMICS 화면에 표시된 파라미터를 전환합니다.
- 4 DYNAMICS 1/2 설정 노브**  
DYNAMICS 화면에 표시된 파라미터를 설정합니다.
- 5 DYNAMICS 1/2 화면**  
다이내믹 파라미터를 나타냅니다.
- 6 DYNAMICS 1/2 [ON] 키**  
다이내믹을 켜거나 끕니다.

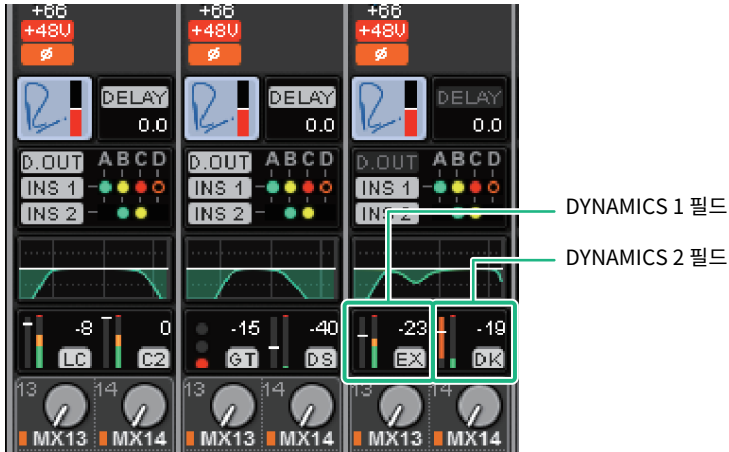
## 선택 채널 부분을 통한 다이내믹스 프로세서 조절

- 1** [SEL] 키를 사용하여 조절하려는 채널을 선택합니다.
- 2** 선택 채널 부분의 DYNAMICS 1/2 [ON] 키를 꺾습니다.
- 3** DYNAMICS 1/2 [<]/[>] 키를 사용하여 조정하려는 파라미터를 선택합니다.
- 4** DYNAMICS 1/2 설정 노브를 사용하여 해당 파라미터를 조정합니다.

## OVERVIEW 화면을 통한 다이내믹스 프로세서 조절

### 1 [VIEW] 키를 눌러 OVERVIEW 화면으로 이동합니다.

DYNAMICS 1/2 필드는 다이내믹스 프로세서 켜짐/꺼짐 상태와 게인 감소량을 표시합니다.



### 2 작동하려는 채널을 선택합니다.

### 3 DYNAMICS 1/2 필드를 눌러 DYNAMICS 1/2 팝업 창으로 이동합니다.

DYNAMICS 1/2 팝업 창에서는 다이내믹스 설정을 편집하고 프로세서를 켜거나 끌 수 있습니다.

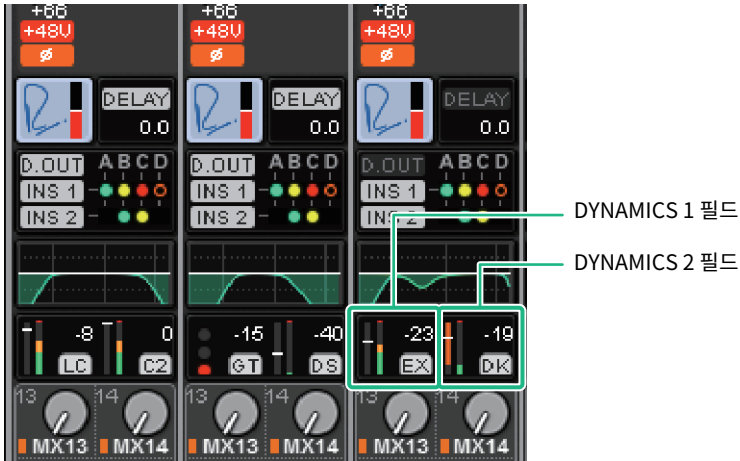
### 4 DYNAMICS ON 버튼을 눌러 다이내믹스 설정을 조정합니다.

주

DYNAMICS 1/2 팝업 창이 표시될 때에도 선택 채널 부분의 노브를 사용하면 다이내믹스를 조절할 수 있습니다.



## 다이내믹스 필드



이 필드에 포함된 항목은 다음과 같습니다.



### 1 다이내믹스 IN/OUT 레벨 미터

이 녹색 막대 그래프는 다이내믹스 프로세싱을 거치기 전 신호의 레벨을 표시합니다.

### 2 GR 미터

이 주황색 막대 그래프는 다이내믹스 프로세서에 의해 생성되는 개인 감소량을 나타냅니다.

### 3 다이내믹스 프로세서 유형

현재 선택된 다이내믹스 프로세서 유형의 약칭을 나타냅니다.

### 4 한계값

수평 행은 GR 미터에서 현재 지정된 한계값과 관련 근사 위치를 나타냅니다.

# SELECTED CHANNEL VIEW 화면을 통한 다이내믹스 프로세서 조절

**1** [VIEW] 키를 눌러 SELECTED CHANNEL VIEW 화면으로 이동합니다.



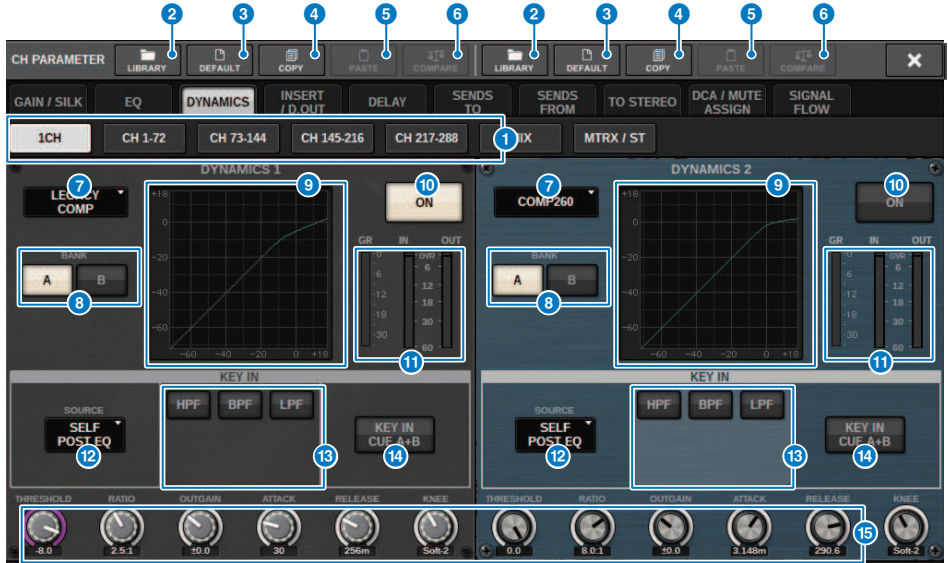
SELECTED CHANNEL VIEW 화면

DYNAMICS 필드

- 2** 작동하려는 채널을 선택합니다.
- 3** DYNAMICS 필드를 눌러 DYNAMICS 1/2 팝업 창으로 이동합니다.
- 4** 해당 화면 인코더 또는 [TOUCH AND TURN] 노브를 사용하여 EQ 파라미터를 조정합니다.

## DYNAMICS 1/2 팝업 창(1CH)

모든 다이내믹스 파라미터를 확인하고 편집할 수 있습니다. 이는 특정 채널에 대해 세부적인 다이내믹스 설정을 실시하려는 경우에 편리합니다.



**1 랩**

화면에서 확인하려는 채널을 선택합니다.

**2 LIBRARY 버튼**

이 버튼을 누르면 DYNAMICS 라이브러리 창이 열립니다.

**3 DEFAULT 버튼**

이 버튼을 누르면 모든 다이내믹스 파라미터가 초기 값으로 재설정됩니다.

**4 COPY 버튼**

(A/B 전환 버튼을 통해 선택한) 뱅크에 저장된 다이내믹스 파라미터 설정을 버퍼 메모리에 복사합니다.

**5 PASTE 버튼**

이 버튼을 누르면 버퍼 메모리에 복사한 설정이 현재 선택된 뱅크의 다이내믹스에 붙여넣기됩니다. 유효한 데이터가 버퍼 메모리에 복사되지 않으면 붙여넣기가 불가능합니다.

**주**

DYNAMICS 1과 DYNAMICS 2 사이에서 파라미터를 복사하고 붙여넣기할 수 있습니다.

**6 COMPARE 버튼**

이 버튼을 누르면 버퍼 메모리에 저장된 설정과 현재 선택된 설정을 서로 전환하고 비교할 수 있습니다. 유효한 데이터가 버퍼 메모리에 저장되지 않으면 데이터를 비교할 수 없습니다.

7 **다이나믹스 프로세서 유형 버튼**

LEGACY COMP, COMP260, GATE, DE-ESSER, EXPANDER, DUCKING 중에서 다이나믹스 프로세서 유형을 선택합니다.

8 **A/B 전환 버튼**

다이나믹스 파라미터의 저장 대상으로 A와 B를 서로 전환할 수 있습니다.

9 **다이나믹스 그래프**

다이나믹스 프로세서의 입력/출력 응답을 표시합니다.

10 **DYNAMICS ON/OFF 버튼**

다이나믹스 프로세서를 켜거나 끕니다.

11 **다이나믹스 IN/OUT 레벨 미터, GR 미터**

다이나믹스 프로세싱 전후 신호의 피크 레벨과 게인 감소량을 나타냅니다. 스테레오 채널의 경우 이 미터는 L과 R 채널 모두의 레벨을 나타냅니다.

12 **KEY IN SOURCE 선택 버튼**

다이나믹스 프로세싱을 작동하는 키 인 신호로 다음 중 하나를 선택합니다.

- SELF PRE EQ .....동일한 채널의 사전 EQ 신호
- SELF POST EQ .....동일한 채널의 사후 EQ 신호
- OTHER PRE EQ .....다른 입력 또는 출력 채널 EQ 직후 신호 이 버튼을 누르면 신호를 선택할 수 있는 창으로 이동합니다.
- DIRECT INPUT .....이 버튼을 누르면 키 인 신호를 선택할 수 있는 INPUT PATCH 창으로 이동합니다.

13 **KEY IN FILTER 필드(이 영역은 DE-ESSER를 선택한 경우 나타나지 않음)**

키 인 신호를 통과시키는 필터의 다양한 설정을 실시할 수 있습니다.

• **필터 선택 버튼**

HPF, BPF 또는 LPF 중에서 필터 유형을 선택합니다. 필터를 비활성화하려면 켜진 버튼을 누릅니다.

• **Q 노브**

필터 Q 설정을 표시합니다. 화면 인코더를 사용하여 값을 조정합니다.

• **FREQUENCY 노브**

필터의 차단 주파수를 나타냅니다. 화면 인코더를 사용하여 값을 조정합니다.



14 KEY IN CUE 버튼

KEY IN SOURCE로 선택한 신호를 큐 모니터링합니다. 이 버튼이 표시되지 않은 다이내믹스 프로세서를 선택하거나 다른 화면으로 이동한 경우 CUE가 해제됩니다.

주

CUE 모드가 MIX CUE([CUE] 키가 켜져 있는 모든 채널이 믹싱되어 모니터링되는 모드)로 설정되어 있더라도 KEY IN CUE 버튼을 켜면 해당 채널의 신호만 모니터링됩니다. 이때 켜져 있었던 모든 [CUE] 키는 강제로 해제됩니다.

15 다이내믹스 파라미터 설정 노브

다이내믹스 파라미터 값을 나타냅니다. 해당 화면 인코더를 사용하여 값을 조정합니다. 파라미터의 유형이 현재 선택한 다이내믹스 프로세서 유형에 따라 달라집니다.

LEGACY COMP, COMP206 또는 EXPANDER



GATE 또는 DUCKING

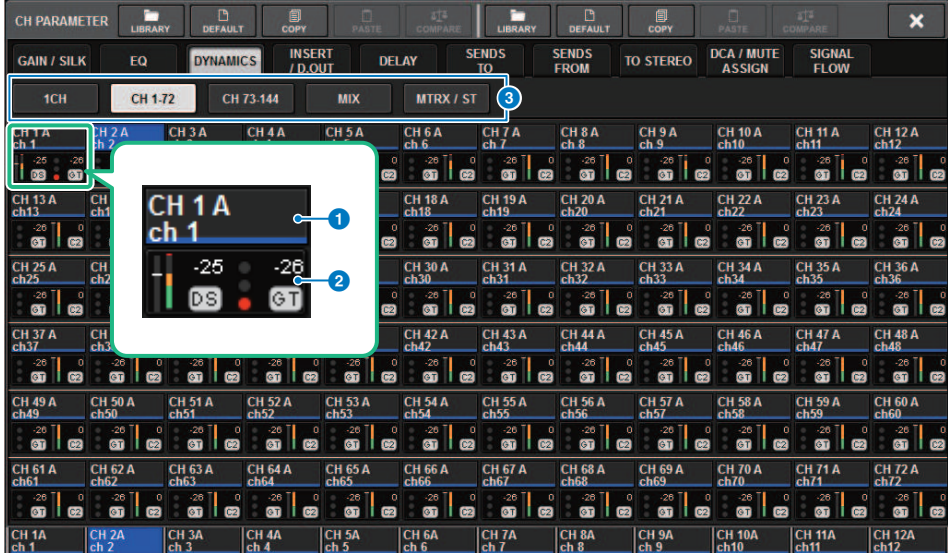


DE-ESSER



# DYNAMICS 1/2 팝업 창(CH 1-72, CH 73-144, MIX, MTRX/ST)

이 창에서는 해당 채널에 대한 전체 다이내믹스 파라미터 설정을 실시할 수 있습니다.



## 1 채널 선택 버튼

작동하려는 채널을 선택합니다. 현재 채널 아이콘, 번호, 한계값 및 색상이 버튼에 나타납니다.

## 2 다이내믹스 파라미터

다이내믹스 프로세서 유형, 다이내믹스 프로세서 후 신호의 레벨을 나타내는 미터, GR 미터 및 한계값(수치 값)을 표시합니다. 이 영역을 누르면 해당 채널의 DYNAMICS 1ch 창으로 이동합니다. 다이내믹스 프로세서 유형으로 LEGACY COMP, COMP260, DE-ESSER, EXPANDER 또는 DUCKING을 선택한 경우 해당 유형의 약칭이 이 영역 상단 근처에 나타납니다.

각 약칭의 의미는 다음과 같습니다.

**LC:** LEGACY COMP

**C2:** COMP260

**GT:** GATE

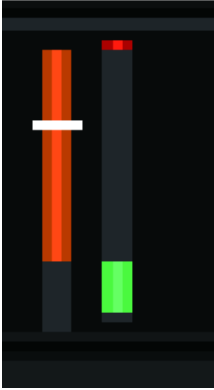
**DS:** DE-ESSER

**EX:** EXPANDER

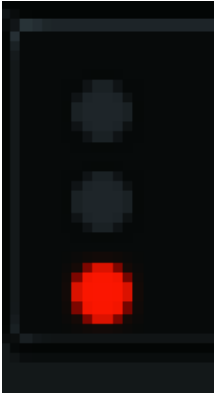
**DK:** DUCKING

다이내믹스 프로세서가 GATE 이외의 다른 유형인 경우 한계값 설정이 미터 영역에서 수평 행으로 표시됩니다.

유형 = GATE 이외의 다른 유형



유형 = GATE



다이내믹스 프로세서 유형으로 GATE를 선택한 경우 표시등 상태의 의미는 다음과 같습니다.

GATE 상태 표시등				
	빨간색	노란색	녹색	어두운 색
켜짐/꺼짐 상태	켜짐	켜짐	켜짐	꺼짐
개방/폐쇄 상태	폐쇄	개방	개방	—
게인 감소량	30dB 이상	30dB	0dB	—

③ 탭

화면에서 확인하려는 채널을 선택합니다.

## 삽입 소개

각 채널마다 삽입 1 및 삽입 2의 두 가지 삽입 제공됩니다. 각 삽입에서 플러그인/GEQ/PEQ/외부 장치를 4개까지 삽입할 수 있습니다(I/O 잭을 통해). INSERT 1과 INSERT 2의 삽입 지점을 각각 별도로 선택할 수 있습니다. 플러그인 삽입에 관한 자세한 내용은 “플러그인 사용” (p.621)을 참조하십시오. GEQ/PEQ 삽입에 관한 자세한 내용은 247페이지의 “채널에 GEQ/PEQ 삽입”을 참조하십시오.

### 채널에 외부 장치(OUTBOARD) 삽입

이펙트 프로세서와 같은 외부 장치를 각 채널의 신호 경로에 삽입할 수 있습니다. 외부 장치 조절 방법은 세 가지가 있습니다.

- “선택 채널 부분을 사용하여 INSERT 설정 실시(CS-R10, CS-R10-S, CSD-R7에만 해당)” (p.489)
- “OVERVIEW 화면을 사용하여 INSERT 설정 실시” (p.492)
- “SELECTED CHANNEL VIEW 화면을 사용하여 INSERT 설정 실시” (p.493)

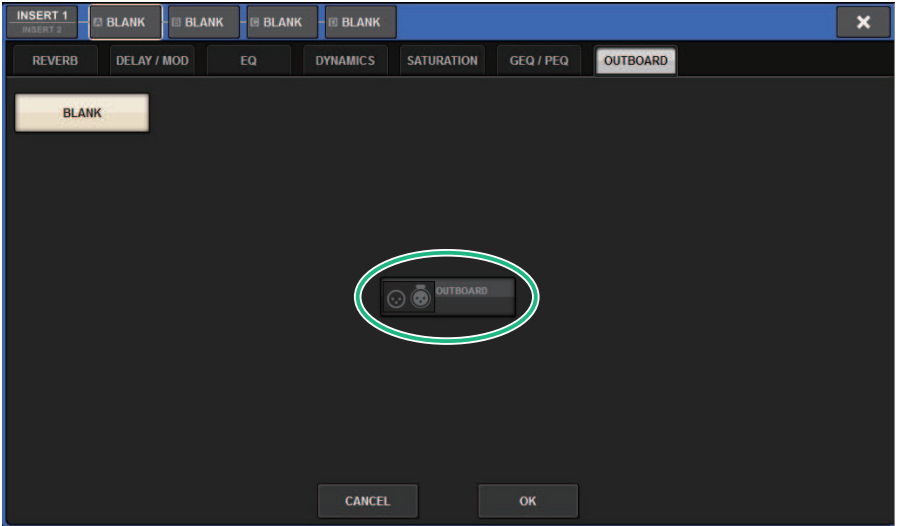


## 선택 채널 부분을 사용하여 INSERT 설정 실시(CS-R10, CS-R10-S, CSD-R7에만 해당)

- 1 작동하려는 채널을 선택합니다.
- 2 INSERT [PLUG-INS] 키를 누릅니다.  
INSERT 화면이 나타납니다.
- 3 INSERT 1/2 전환 버튼 및 INSERT [A]-[D] 버튼을 사용하여 외부 장치를 할당하려는 삽입 채널 및 블록을 선택합니다.
- 4 MOUNT 팝업 버튼을 눌러 MOUNT 팝업 창으로 이동합니다.



## 5 OUTBOARD 탭을 눌러 OUTBOARD를 선택합니다.



## 6 OK 버튼을 누릅니다.

OUTBOARD 화면이 나타납니다.

## 7 INSERT OUT 패치 선택 팝업 버튼을 눌러 OUTPUT PATCH 팝업 창으로 이동합니다.

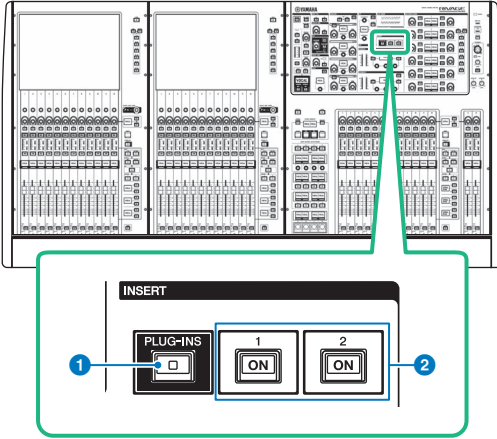
## 8 Insert Out으로 사용하려는 출력 포트를 지정합니다.

## 9 INSERT IN 패치 선택 팝업 버튼을 눌러 INPUT PATCH 팝업 창으로 이동합니다.

## 10 Insert In으로 사용하려는 입력 포트를 지정합니다.

## 11 필요한 경우 동일한 방법으로 다른 채널에 대한 삽입 설정을 실시합니다.

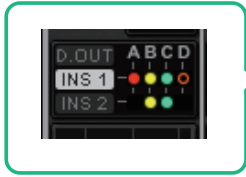
## INSERT 부분



- 1 INSERT [PLUG-INS] 키**  
삽입된 플러그인의 파라미터 설정 화면을 불러옵니다.
- 2 INSERT 1/2 [ON] 키**  
각각 INSERT1과 INSERT2를 켜거나 끕니다.

## OVERVIEW 화면을 사용하여 INSERT 설정 실시

### 1 [VIEW] 키를 눌러 OVERVIEW 화면으로 이동합니다.



INSERT/DIRECT  
OUT 필드



OVERVIEW 화면

### 2 삽입하려는 채널의 INSERT/DIRECT OUT 필드를 누릅니다.

INSERT/D.OUT 팝업 창이 나타납니다. INSERT/D.OUT 팝업 창 유형은 1CH과 12CH INSERT 1/2의 두 가지가 있습니다.

### 3 외부 장치를 할당하려는 INSERT 블록 버튼을 누릅니다. 그러면 MOUNT 화면이 나타납니다.

### 4 “선택 채널 부분을 사용하여 INSERT 설정 실시” 부분의 5-11단계를 따릅니다.

# SELECTED CHANNEL VIEW 화면을 사용하여 INSERT 설정 실시

- 1 작동하려는 채널을 선택합니다.
- 2 [VIEW] 키를 눌러 SELECTED CHANNEL VIEW 화면으로 이동합니다.

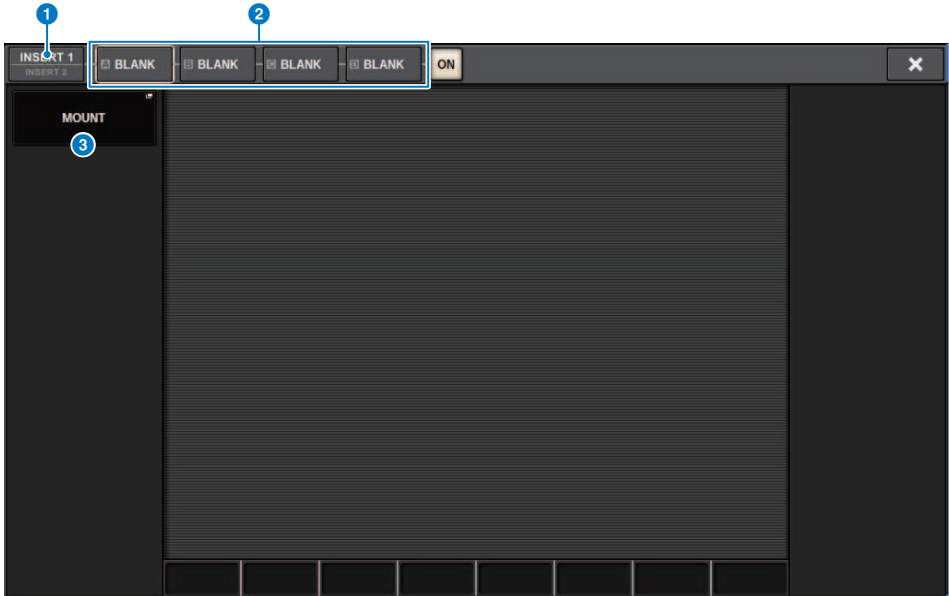


SELECTED CHANNEL VIEW 화면

INSERT 필드

- 3 INSERT 필드를 눌러 MOUNT 화면으로 이동합니다.
- 4 “선택 채널 부분을 사용하여 INSERT 설정 실시” 부분의 5-11단계를 따릅니다.

## INSERT 화면



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

- 1 INSERT 1/2 전환 버튼**  
INSERT1과 INSERT2를 서로 전환합니다.
- 2 INSERT 블록 [A]~[D] 버튼**  
INSERT1과 INSERT2에 각각 할당된 4개의 플러그인을 나타냅니다. 이 버튼을 누르면 할당된 플러그인의 편집 화면이 나타납니다.
- 3 MOUNT 팝업 버튼**  
이 버튼을 누르면 MOUNT 화면이 나타납니다.

## OUTBOARD 화면



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

**1 MOUNT 팝업 버튼**

이 버튼을 누르면 MOUNT 화면이 나타납니다.

**2 INSERT OUT 패치 선택 팝업 버튼**

이 버튼을 누르면 출력 포트를 선택할 수 있는 팝업 창으로 이동합니다. 현재 선택된 포트가 버튼에 표시됩니다. RPi를 통해 채널에 외부 장치를 삽입하려면 TWINLANe 네트워크에 해당 채널을 할당해야 합니다.

**3 INSERT IN 패치 선택 팝업 버튼**

이 버튼을 누르면 입력 포트를 선택할 수 있는 팝업 창으로 이동합니다. 현재 선택된 포트가 버튼에 표시됩니다.

**4 레벨 미터**

삽입에서 출력된 신호의 레벨과 삽입으로 입력된 신호의 레벨을 나타냅니다.

## INSERT/D.OUT 팝업 창(1CH)



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

### 1 INSERT 블록 [A]-[D] 버튼

INSERT1과 INSERT2에 각각 할당된 4개의 플러그인을 나타냅니다. 이 버튼을 누르면 할당된 플러그인의 편집 화면이 나타납니다.



# INSERT/D.OUT 팝업 창(12CH INSERT 1, 12CH INSERT 2)



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

**1 INSERT ON 버튼**

인서트를 켜거나 끕니다.

**2 삽입 지점**

다음 중에서 신호 소스 지점을 선택합니다.

**입력 채널:** PRE FILTER, PRE EQ, PRE DYN1, PRE DYN2, PRE FADER, POST ON

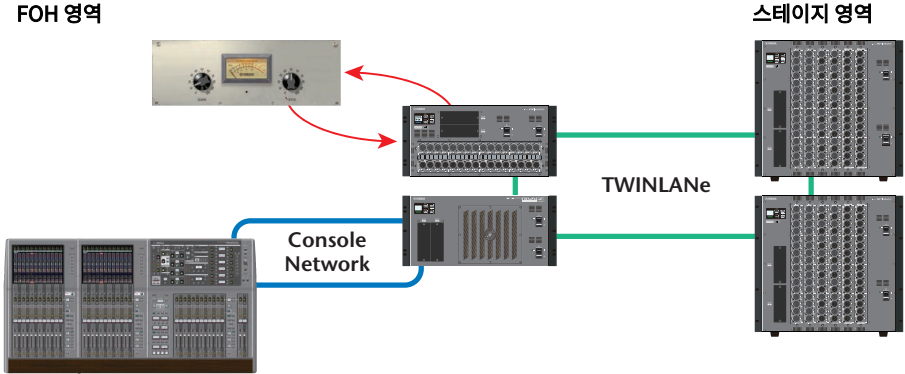
**출력 채널:** PRE FILTER, PRE EQ, PRE DYNA, PRE DELAY, PRE FADER, POST ON

**3 INSERT 블록 [A]~[D] 버튼**

INSERT1과 INSERT2에 각각 할당된 4개의 플러그인을 나타냅니다. 이 버튼을 누르면 할당된 플러그인의 편집 화면이 나타납니다.

# 채널에 외부 장치 삽입

RPIO를 통해 채널에 외부 장치(컴프레서, EQ 등)를 삽입할 수 있습니다. 채널 1-36의 INSERT 1C만 이 기능을 지원합니다.



## 1 DSP 엔진에서 사용될 채널을 TWINLANe 네트워크에 할당합니다.

DSP 팝업 창

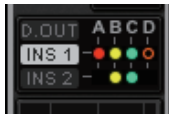
**2** 채널 1- 36의 INSERT 1C에 대한 Insert Out으로 사용하려는 입력/출력 포트를 지정합니다.



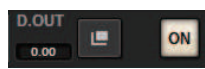
## 입력 채널의 직접 출력

I/O 랙의 OUTPUT 잭, 원하는 OMNI OUT 잭 또는 원하는 카드 슬롯의 출력 채널에서 입력 채널의 신호를 직접 출력할 수 있습니다.

- 1** 직접 출력하려는 입력 채널의 OVERVIEW 화면에서 INSERT/DIRECT OUT 필드를 누르거나 SELECTED CHANNEL VIEW 화면의 DIRECT OUT 필드를 누릅니다.



OVERVIEW 화면의 INSERT/  
DIRECT OUT 필드



SELECTED CHANNEL VIEW 화면의  
DIRECT OUT 필드

“INSERT/D.OUT 팝업 창(1CH)” (p.496)이 나타납니다. INSERT/D.OUT 팝업 창 유형은 1CH와 12CH D. OUT의 두 가지가 있습니다.

- 2** DIRECT OUT PATCH 팝업 버튼을 눌러 DIRECT OUT PATCH 팝업 창으로 이동합니다.

- 3** DIRECT OUT PATCH 팝업 창에서 Direct Out에 사용하려는 출력 포트를 선택한 다음 CLOSE 버튼을 누릅니다.

INSERT/D.OUT 팝업 창으로 되돌아갑니다.

- 4** DIRECT OUT 지점을 사용하여 Direct Out 신호가 취해진 지점을 전환합니다.

- 5** DIRECT OUT LEVEL 노브를 사용하여 Direct Out의 출력 레벨을 조정합니다.

- 6** DIRECT OUT ON 버튼을 눌러 켭니다.

Direct Out이 이제 활성화됩니다. 필요에 따라 외부 장치의 입력 레벨 및 다른 설정을 조정합니다.

- 7** 필요한 경우 동일한 방법으로 다른 채널에 대한 Direct Out 설정을 실시합니다.

## INSERT/D.OUT 팝업 창(1CH/D.OUT)



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

**1 DIRECT OUT 지점**

PRE FILTER, PRE EQ, PRE DYN1, PRE DYN2, PRE FADER, POST FADER 또는 POST ON으로 신호 추출 지점을 선택합니다.

**2 DIRECT OUT LEVEL 노브**

Direct Out의 출력 레벨을 나타냅니다. 이 노브를 누른 다음, 화면 인코더나 [TOUCH AND TURN] 노브를 사용하여 레벨을 조정할 수 있습니다.

**3 DIRECT OUT PATCH 팝업 버튼**

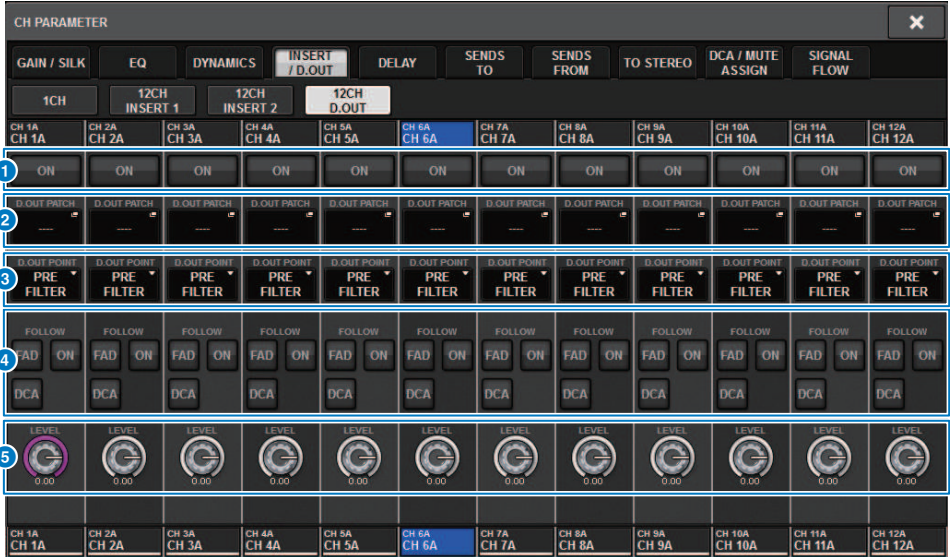
현재 선택된 포트를 나타냅니다. 어떤 것도 선택하지 않은 경우 버튼에 “----”가 표시됩니다. 이 버튼을 누르면 패치 창으로 이동합니다.

**4 DIRECT OUT ON 버튼**

Direct Out을 켜고 끕니다. 현재 지정된 Direct Out 지점이 버튼의 하단 부분에 표시됩니다.

## INSERT/D.OUT 팝업 창(12CH/D.OUT)

이 창은 한 번에 여러 채널에 대한 설정을 실시하려고 할 때 편리합니다.



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

**1 DIRECT OUT ON 버튼**

Direct Out을 켜고 끕니다. 현재 지정된 Direct Out 지점이 버튼의 하단 부분에 표시됩니다.

**2 DIRECT OUT PATCH 팝업 버튼**

현재 선택된 포트를 나타냅니다. 어떤 것도 선택하지 않은 경우 버튼에 “----”가 표시됩니다. 이 버튼을 누르면 패치 창으로 이동합니다.

**3 DIRECT OUT 지점**

PRE FILTER, PRE EQ, PRE DYN1, PRE DYN2, PRE FADER, POST FADER 또는 POST ON으로 신호 추출 지점을 선택합니다.

**4 FOLLOW 설정 버튼**

FADER/ON/DCA 설정을 준수하도록 입력 채널에서 Direct Out으로 라우팅된 신호의 파라미터를 설정합니다.

**5 DIRECT OUT LEVEL 노브**

Direct Out의 출력 레벨을 나타냅니다. 이 노브를 누른 다음, 화면 인코더나 [TOUCH AND TURN] 노브를 사용하여 레벨을 조정할 수 있습니다.

## 동시에 여러 개의 DIRECT OUT 패치

**1** 메뉴 바의 PATCH 버튼을 눌러 PATCH 화면으로 이동합니다.

이 화면에는 화면 상단에 위치한 탭을 사용해 서로 전환 가능한 여러 페이지가 포함되어 있습니다.



**2** DIRECT OUT 탭을 누릅니다.

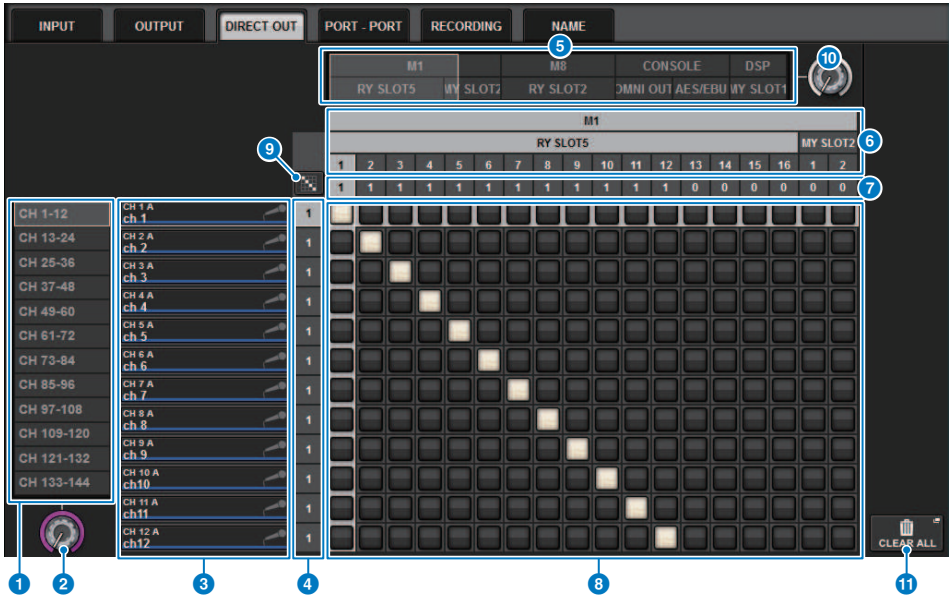
“DIRECT OUT 페이지” (p.504)가 열립니다.

**3** 포트 선택 노브를 사용하여 REC OUT에 사용될 슬롯의 포트를 표시합니다.

**4** 채널 선택 노브를 사용하여 채널을 표시합니다.

**5** 그리드 셀을 눌러 해당 채널을 패치합니다.

# DIRECT OUT 페이지



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

- 1 **채널 선택 목록**  
화면에서 확인하려는 채널을 선택합니다.
- 2 **채널 선택 노브**  
Direct Out에 사용하려는 채널을 선택합니다.
- 3 **채널 표시**  
이 영역은 패치 소스가 될 각 입력 채널의 채널 이름을 표시합니다.
- 4 **출력 패치 수 표시**  
각 입력 채널에 할당된 Direct Out의 수를 나타냅니다.
- 5 **카테고리 선택 목록**  
화면에서 확인하려는 포트를 선택합니다.
- 6 **OUTPUT COMPONENT/SLOT/CH**  
상단에서부터 이 부분은 출력 포트의 출력 컴포넌트 유형, 슬롯 번호 및 채널 번호를 나타냅니다. 출력 컴포넌트 옆에 표시된 약어의 의미는 다음과 같습니다.
  - **Mx, Sx** .....I/O 랙(x: UNIT ID 번호)
  - **CS1, CS2**.....음질 조절기
  - **DSP**.....DSP 엔진









7 **DIRECT OUT ASSIGN(할당)**

각 포트에 할당된 채널의 수를 나타냅니다.

8 **그리드**

출력 포트(수직 열)에 입력 채널(수평 행)을 패치합니다. 현재 패치된 그리드는 흰색 정사각형으로 표시됩니다. 원하는 그리드를 누르거나 클릭하여 패치를 설정하거나 해제합니다.

9 **연속 패치  버튼**

연속 패치  버튼을 누른 후 선택 노브 ② (⑩)를 돌려 지속적으로 교차 채널을 패치합니다. 연속 패치  버튼을 누르면  버튼 및  버튼이 나타납니다.  버튼을 다시 눌러 선택한 연속 패치를 확인합니다.  버튼을 눌러 연속 패치를 이전 상태로 되돌립니다.

10 **포트 선택 노브**

Direct Out에 사용될 포트를 선택합니다.

11 **CLEAR ALL 버튼**

이 버튼을 누르면 모든 패치가 지워집니다.

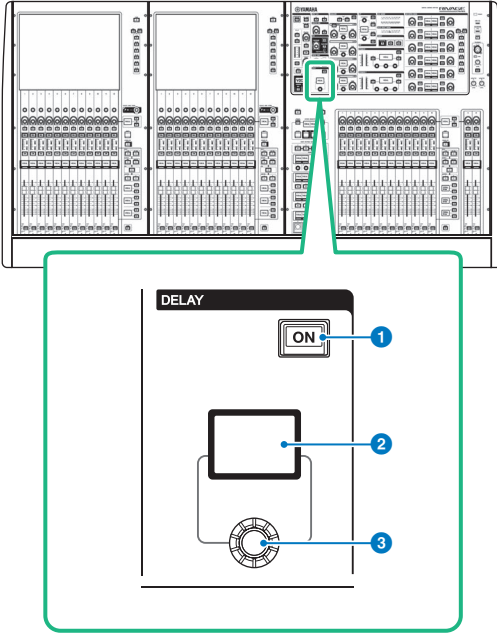
## 딜레이 소개

각 입력/출력 채널마다 최대 1000msec(밀리세컨드)의 채널 딜레이가 포함됩니다. 용도에 따라 딜레이 시간 단위를 미터, 피트, 샘플, msec, 프레임 중에서 선택할 수 있습니다. 또한 각 채널에 대한 딜레이 삽입 지점도 개별적으로 지정할 수 있습니다.

딜레이를 설정하는 방법은 세 가지가 있습니다.

- “선택 채널 부분을 통한 딜레이 조절(CS-R10, CSR10- S, CSD-R7)” (p.508)
- “OVERVIEW 화면을 통한 딜레이 조절” (p.509)
- “SELECTED CHANNEL VIEW 화면을 통한 딜레이 조절” (p.510)

## DELAY 부분(CS-R10, CSR10- S, CSD-R7)



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

- 1 DELAY [ON] 키**  
딜레이를 켜거나 끕니다.
- 2 DELAY 화면**  
딜레이 값을 나타냅니다.
- 3 [DELAY] 노브**  
딜레이 값을 설정합니다.

## 선택 채널 부분을 통한 딜레이 조절(CS-R10, CSR10- S, CSD-R7)

- 1** [SEL] 키를 사용하여 조절하려는 채널을 선택합니다.
- 2** 선택 채널 부분의 DELAY [ON] 키를 껍니다.
- 3** [DELAY] 노브를 사용하여 DELAY 값을 조정합니다.

## OVERVIEW 화면을 통한 딜레이 조절

- 1** [VIEW] 키를 눌러 OVERVIEW 화면으로 이동합니다.
- 2** DELAY 필드를 눌러 DELAY 팝업 창으로 이동합니다.



이 창에는 창의 상단에 위치한 탭을 사용해 전환 가능한 여러 페이지가 포함되어 있습니다.

- 3** 12CH 탭을 눌러 DELAY 팝업 창(12CH)을 엽니다.
- 4** 화면 버튼, 화면 인코더 및 [TOUCH AND TURN] 노브를 사용하여 딜레이를 설정합니다.
- 5** 원하는 다른 채널에도 동일한 작업을 실시합니다.

DELAY 팝업 창(12ch)이 표시되어 있을 때 Layer Select 키를 사용하여 12개의 그룹에서 조절되는 채널을 전환합니다. 미터 영역을 눌러도 채널을 전환할 수 있습니다.

- 6** 설정을 완료하면 창의 우측 상단에 위치한 X 기호를 누릅니다.

## SELECTED CHANNEL VIEW 화면을 통한 딜레이 조절

- 1 [VIEW] 키를 눌러 SELECTED CHANNEL VIEW 화면으로 이동합니다.



- 2 작동하려는 채널을 선택합니다.
- 3 해당 화면 인코더 또는 [TOUCH AND TURN] 노브를 사용하여 딜레이 파라미터를 조정합니다.
- 4 필요한 경우 삽입 지점을 설정합니다.

“DELAY 팝업 창(12ch)” (p.511)을 사용하여 삽입 지점을 설정합니다.

주

모니터/큐 딜레이에 관한 내용은 “MONITOR SETTINGS 팝업 창” (p.381)을 참조하십시오.

# DELAY 팝업 창(12ch)



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

**1 DELAY SCALE 팝업 버튼**

이 버튼을 누르면 “DELAY SCALE 팝업 창” (p.514)으로 이동하여 딜레이 시간 단위를 선택할 수 있습니다.

**2 채널 선택 버튼**

각 버튼이 켜져 해당 채널이 선택되었다는 것을 나타냅니다. 버튼을 누르면 채널을 선택할 수 있습니다.

**3 DELAY ON 버튼**

딜레이를 켜거나 끕니다.

**4 딜레이 삽입 지점 선택 버튼**

PRE HPF, PRE EQ, PRE DYN1, PRE DYN2, PRE FADER, POST FADER 중에서 딜레이 삽입 지점을 선택합니다.

**5 딜레이 설정 노브**

채널 딜레이 값을 나타냅니다. 해당 화면 인코더 또는 [TOUCH AND TURN] 노브를 사용하여 파라미터를 조정합니다. 노브의 바로 위쪽(항상 ms 단위로 표시됨) 및 아래쪽(현재 선택된 스케일을 사용하여 표시됨)에서 현재 값을 확인할 수 있습니다. 노브를 누르면 딜레이 시간을 설정할 수 있는 팝업 창이 나타납니다.

**주**

DELAY SCALE에 msec(밀리초)를 선택한 경우 노브 위쪽에는 어떤 것도 나타나지 않습니다.

**6 탭**

화면에서 확인하려는 채널을 선택합니다.

## CH 파라미터 > DELAY 팝업 창(12ch)

### 7 COPY 버튼

딜레이 파라미터 설정을 버퍼 메모리에 복사합니다.

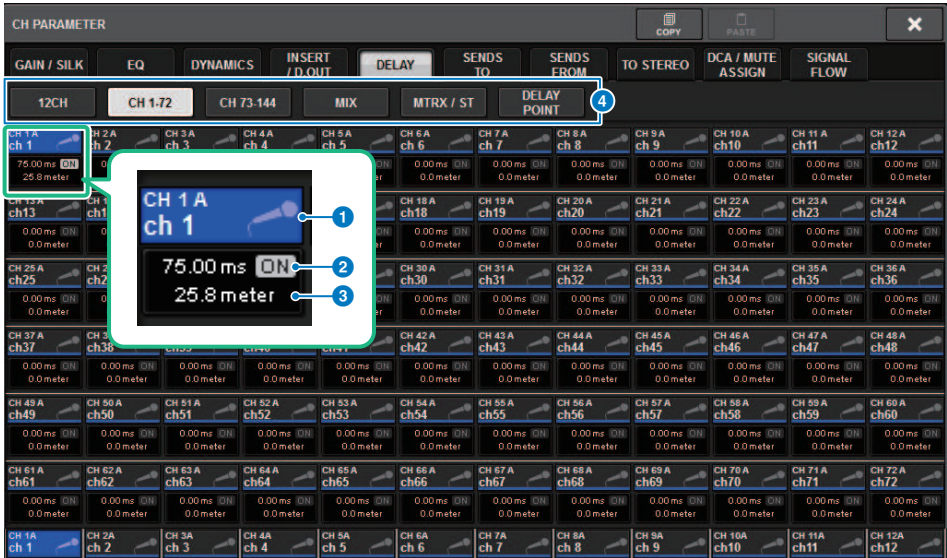
### 8 PASTE 버튼

이 버튼을 누르면 버퍼 메모리에 복사한 설정이 현재 선택된 채널의 딜레이에 붙여넣기됩니다. 유효한 데이터가 버퍼 메모리에 복사되지 않으면 붙여넣기가 불가능합니다.



## DELAY 팝업 창(CH 1-72, CH 73-144, MIX, MTRX/ST)

이 창은 해당 입력 채널 (또는 출력 채널)을 동시에 표시합니다. 여러 채널에 대한 딜레이 설정을 신속하게 점검하려고 할 때 유용합니다.



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

**1 채널 선택 버튼**

작동하려는 채널을 선택합니다. 현재 채널 아이콘, 번호 및 색상이 버튼에 나타납니다.

**2 DELAY ON 표시등**

딜레이의 켜짐/꺼짐 상태를 나타냅니다.

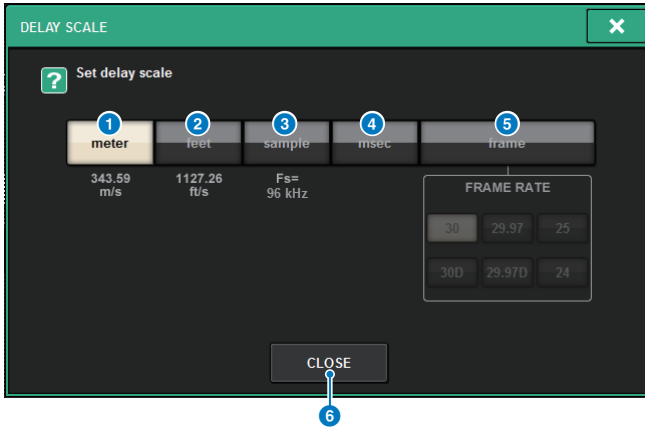
**3 DELAY TIME 버튼**

딜레이가 켜져 있으면 딜레이 값을 확인할 수 있습니다(상단 행에는 항상 ms 단위로 표시되며 하단 행에는 현재 선택된 스케일로 표시됨). 또한 이 값을 중 하나를 누르면 “DELAY TIME 팝업 창” (p.515)이 표시되어 딜레이 시간을 설정할 수 있습니다.

**4 탭**

화면에서 확인하려는 채널을 선택합니다.

## DELAY SCALE 팝업 창



다음 5개의 옵션 중에서 딜레이 스케일을 선택할 수 있습니다.

**1 METER**

공기 온도가 20°C일 때의 음향 속도(343.59m/s) × 딜레이 시간(초)으로 계산된 거리(m)

**2 FEET**

공기 온도가 20°C(68°F)일 때의 음향 속도(1127.26ft/s) × 딜레이 시간(초)으로 계산된 거리(ft)

**3 SAMPLE(샘플의 수)**

딜레이 시간은 샘플의 수로 표시됩니다. RIVAGE PM 시리즈가 작동되는 샘플링 주파수를 변경하는 경우 이에 따라 샘플 수가 바뀝니다.

**4 msec(밀리세컨드)**

딜레이 시간이 밀리세컨드 단위로 표시됩니다.

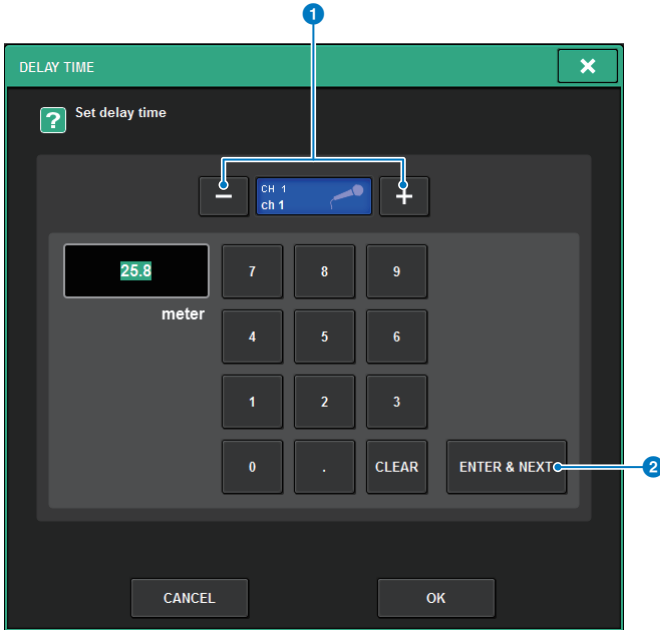
**5 FRAME**

딜레이 시간이 프레임 단위로 표시됩니다. FRAME 버튼 아래에 위치한 6개의 버튼을 사용하여 초당 프레임 수를 선택합니다.

**6 CLOSE 버튼**

DELAY SCALE 팝업 창을 닫습니다.

## DELAY TIME 팝업 창



ENTER & NEXT 버튼을 사용하면 각 채널의 딜레이 시간을 연속적으로 설정할 수 있습니다.

**1 채널 선택 +/- 버튼**

현재 선택된 채널을 나타냅니다. + 버튼을 누르면 다음 채널을 선택하고 - 버튼을 누르면 이전 채널을 선택할 수 있습니다.

**2 ENTER & NEXT 버튼**

이 버튼을 누르면 딜레이 시간 설정을 확인한 후 다음 채널로 이동할 수 있습니다.

# SENDS TO 사용

SENDS TO를 사용하면 한 번에 12개 채널에 대해 특정 MIX 또는 MATRIX 버스로 전송하는 설정을 지정할 수 있습니다.

## 1 [VIEW] 키를 눌러 OVERVIEW 화면으로 이동합니다.



## 2 MIX/MATRIX SENDS [MIX]/[MATRIX] 키를 사용하여 전송 대상 버스 유형을 전환합니다.

## 3 MIX/MATRIX SENDS [1-12]/[13-24]/[25-36]/[37-48]/[49-60]/[61-72] 키를 사용하여 전송 대상 버스의 बैं크를 선택합니다.

주

[SHIFT] 키를 누르면 DCA/음소거 그룹 필드의 बैं크 선택 버튼이 표시됩니다. 이 버튼을 누르면 전송 대상 버스에 대한 बैं크를 선택할 수 있습니다.

## 4 해당 전송 대상 MIX/MATRIX 버스의 SEND 노브를 선택한 다음 다시 눌러 “SENDS TO 팝업 창” (p.522)으로 이동합니다.

주

MATRIX 채널을 선택한 경우 다시 SEND 노브를 누르면 “SENDS FROM 팝업 창” (p.524)으로 이동합니다.

## 5 SEND ON 버튼을 사용하여 각 입력 또는 MIX 채널에서 현재 선택된 MIX/MATRIX 버스로 전송된 신호를 켜고 끌 수 있습니다.

## 6 필요한 경우 PRE 버튼을 사용하여 각 입력 채널, MIX 채널 또는 STEREO 채널에서 VARI형 MIX 버스 또는 MATRIX 버스로 전송된 신호의 전송 지점을 선택합니다.

## CH 파라미터 > SENDS TO 사용

### 주

- 그러면 각 채널의 전송 지점을 유연하게 선택할 수 있습니다(“SEND POINT (INPUT) (각 입력 채널에 대한 전송 지점 지정)” (p.316)).
- SEND LEVEL 노브를 사용하여 전송 레벨을 조정합니다.

## **7 SEND LEVEL 노브를 사용하여 전송 레벨을 조정합니다.**

# SENDS FROM 사용

SENDS FROM을 사용하면 한 번에 12개 채널에 대해 특정 채널에서 MIX 또는 MATRIX 버스로 전송하는 설정을 지정할 수 있습니다.

## 1 [VIEW] 키를 눌러 OVERVIEW 화면으로 이동합니다.



## 2 MIX 팝업 버튼 또는 MATRIX 팝업 버튼을 누릅니다.

SENDS FROM 팝업 창이 나타납니다.

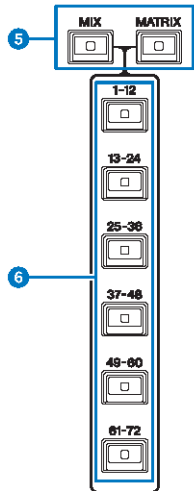
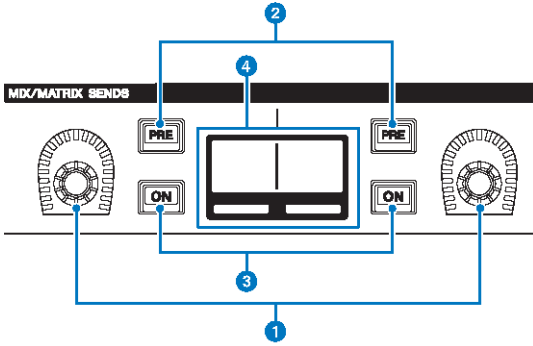
## 3 SEND ON 버튼을 사용하여 현재 선택된 채널에서 MIX 또는 MATRIX 버스로 전송된 신호를 켜고 끕니다.

## 4 필요한 경우, PRE 버튼을 사용하여 MIX 또는 MATRIX 버스로 전송된 신호의 전송 지점을 선택합니다.

주

- 그러면 각 채널의 전송 지점을 유연하게 선택할 수 있습니다(142페이지의 SEND POINT (INPUT) 참조).
- PRE 버튼은 FIXED형 MIX 버스에 표시되지 않습니다.

## MIX/MATRIX SEND 부분(CS-R10, CSR10- S, CSD-R7)



- 1 MIX/MATRIX SENDS 노브**  
관련 버스의 전송 레벨을 조정합니다.
- 2 MIX/MATRIX SENDS [PRE] 키**  
PRE와 POST 사이에서 전송 지점을 전환합니다. 키에 불이 들어오면 전송 지점이 PRE로 설정됩니다.
- 3 MIX/MATRIX SENDS [ON] 키**  
관련 버스로 전송되는 전송 신호를 켜거나 끕니다.
- 4 MIX/MATRIX SENDS 화면**  
관련 버스를 나타냅니다.
- 5 MIX/MATRIX SENDS [MIX]/[MATRIX] 키**  
전송 대상 버스의 유형을 전환합니다.

CH 파라미터 > MIX/MATRIX SEND 부분(CS-R10, CSR10- S, CSD-R7)

- ⑥ **MIX/MATRIX SENDS [1-12]/[13-24]/[25-36]/[37-48]/[49-60]/[61-72] 키**  
전송 대상 버스의 बैं크를 선택합니다.



## 선택 채널 부분을 사용하여 전송 레벨 설정 실시(CS-R10, CS-R10-S, CSD-R7)

선택 채널 부분의 노브를 사용하여 전송 레벨을 조정할 수 있습니다.

- 1** 신호가 전송되는 MIX/MATRIX 버스에 출력 포트가 할당되어 있고 해당 출력 포트가 모니터 시스템 또는 외부 이펙트 프로세서에 연결되어 있는지 확인합니다.
- 2** 상단 패널의 [SEL] 키를 사용하여 MIX/MATRIX 버스로 신호를 전송하게 될 채널을 선택합니다.
- 3** MIX/MATRIX SENDS [PRE] 키를 눌러 PRE 또는 POST로 전송 지점을 전환합니다.

주

전송 대상이 FIXED로 설정된 경우 MIX/MATRIX SENDS [PRE] 키를 이용할 수 없습니다.

- 4** MIX/MATRIX SENDS [ON] 키를 눌러 켭니다.
- 5** 선택 채널 부분의 MIX/MATRIX SENDS 노브를 사용하여 MIX/MATRIX 버스에 대한 전송 레벨을 조정합니다.

주

- 전송 대상 버스가 스테레오인 경우, 좌측 노브를 사용하면 팬/밸런스를 조정할 수 있고 우측 노브를 사용하면 전송 레벨을 조정할 수 있습니다.
- 특정 MIX/MATRIX 버스로 전송 중인 신호를 모니터링하려면 MIX/MATRIX 채널을 불러온 후 해당 [CUE] 키를 누르십시오.

- 6** 상단 패널의 [SEL] 키를 사용하여 채널을 전환하고 동일한 방법으로 모든 MIX/MATRIX 버스에 대한 전송 레벨을 조정합니다.

## SENDS TO 팝업 창



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

**1 ALL PRE 버튼**

선택한 전송 대상의 모든 전송 소스(입력 채널, MIX 채널, STEREO 채널)에 대해 전송 지점을 “PRE”로 설정합니다. 이때 PRE 버튼(5)이 켜집니다.

**2 ALL POST 버튼**

선택한 전송 대상의 모든 전송 소스(입력 채널, MIX 채널, STEREO 채널)에 대해 전송 지점을 “POST”로 설정합니다. 이 때 PRE 버튼이 어두워집니다.

**3 전송 대상 선택 버튼**

현재 선택된 전송 대상을 나타냅니다. 좌측 및 우측의 -/+ 버튼을 사용하여 인접 채널로 전환할 수 있습니다. << / >> 버튼을 사용하여 12개 채널 단위로 전환할 수 있습니다.

**주**

[MIX]/[MATRIX] 키를 사용하여 전송 대상 선택을 전환하십시오. [SHIFT] 키를 누른 상태에서 미터 영역 화면 부분을 눌러도 이를 전환할 수 있습니다.

**4 채널 선택 버튼**

조정되는 전송 소스 채널을 나타냅니다. 이 버튼을 누르면 화면의 선택 채널을 선택할 수 있습니다. 현재 채널 아이콘, 번호 및 색상이 버튼에 나타나며 채널 이름이 버튼 아래에 나타납니다.

**주**

레이어 선택 키를 사용하여 전송 소스 선택을 전환할 수 있습니다.

**5 PRE 버튼**

각 전송 소스 채널에 대해 전송 지점을 PRE 또는 POST로 전환합니다. 버튼에 불이 들어오면 전송 지점이 PRE로 설정됩니다.

**6 SEND ON 버튼**

각 전송 소스 채널의 SEND를 켜고 끕니다.

**7 FOLLOW 설정 버튼**

FADER/ON/DCA 설정을 준수하도록 입력 채널에서 MIX/MATRIX 버스로 라우팅된 신호의 파라미터를 설정합니다.

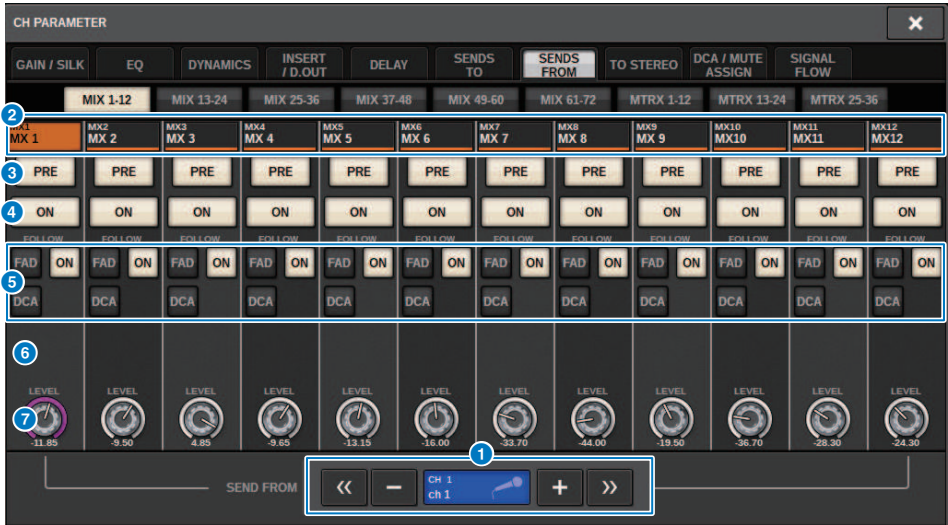
**8 SEND PAN/BALANCE 노브**

전송 대상 버스가 스테레오인 경우 팬 또는 밸런스를 조정합니다. 전송 대상이 모노이거나 FIXED로 설정된 경우 이 노브가 나타나지 않습니다. 전송 소스가 모노인 경우 노브를 통해 팬을 조정할 수 있습니다. 전송 소스가 스테레오인 경우 노브를 통해 밸런스를 조정할 수 있습니다.

**9 SEND LEVEL 노브**

선택한 전송 대상에 대한 전송 레벨을 나타냅니다. 이 노브를 누른 다음 화면 인코더나 [TOUCH AND TURN] 노브를 사용하여 전송 레벨을 조정할 수 있습니다. 전송 대상이 FIXED로 설정된 경우 이 노브가 나타나지 않습니다.

## SENDS FROM 팝업 창



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

### 1 전송 소스 선택 버튼

현재 선택된 전송 소스를 나타냅니다. 좌측 및 우측의 +/- 버튼을 사용하여 인접 채널로 전환할 수 있습니다. << / >> 버튼을 사용하여 12개 채널 단위로 전환할 수 있습니다. 이 표시는 화면 선택 채널과 연결됩니다.

### 2 버스 표시

전송 대상 버스를 표시합니다. [MIX]/[MATRIX] 키를 사용하여 전송 대상 선택을 전환합니다. [SHIFT] 키를 누른 상태에서 시 미터 영역 화면 부분을 눌러도 이를 전환할 수 있습니다.

### 3 PRE 버튼

각 버스로 전송된 신호의 전송 지점으로 PRE 또는 POST를 선택합니다. 버튼에 불이 들어오면 전송 지점이 PRE로 설정됩니다.

### 4 SEND ON 버튼

각 버스에 대한 전송을 켜고 끕니다.

### 5 FOLLOW 설정 버튼

FADER/ON/DCA 설정을 준수하도록 입력 채널에서 MIX/MATRIX 버스로 라우팅된 신호의 파라미터를 설정합니다.

### 6 SEND PAN/BALANCE 노브

전송 대상 버스가 스테레오인 경우 팬/밸런스를 조정합니다. 버스가 모노이거나 FIXED로 설정된 경우에는 이 노브가 표시되지 않습니다. 전송 소스가 모노인 경우 노브를 통해 팬을 조정할 수 있습니다. 전송 소스가 스테레오인 경우 노브를 통해 밸런스를 조정할 수 있습니다.

### 7 SEND LEVEL 노브

해당 버스에 대한 전송 레벨을 조정합니다. 전송 대상 버스가 FIXED로 설정된 경우 이 노브가 표시되지 않습니다.

## 페이더를 사용하여 전송 조정(SENDS ON FADER 모드)

상단 패널의 페이더를 사용하여 특정 채널에서 MIX/MATRIX 버스로 전송된 신호를 조정합니다.

- 1** 신호가 전송되는 MIX/MATRIX 버스에 출력 포트가 할당되어 있고 해당 출력 포트가 모니터 시스템 또는 외부 이펙트에 연결되어 있는지 확인합니다.
- 2** 메뉴 바의 SENDS ON FADER 버튼을 누르거나 상단 패널의 [SENDS ON FADER] 키를 누릅니다.

SENDS ON FADER 팝업 창이 나타납니다. RIVAGE PM 시리즈가 SENDS ON FADER 모드로 전환되어 SENDS ON FADER 팝업 창이 나타납니다. 채널 스트립 부분의 페이더가 움직여 각 채널에서 현재 선택된 MIX/MATRIX 버스로 라우팅된 신호의 전송 레벨을 나타냅니다. [ON] 키를 사용해도 SEND ON 상태로 변경됩니다.

### 주

CS-R3의 경우 메뉴 바의 SENDS ON FADER 버튼은 BAY L, C 및 R SENDS ON FADER 모드의 상태를 표시합니다.

- 아래 예에서는 BAY C가 SENDS ON FADER 모드로 설정되어 있습니다.



- 3** 탭을 눌러 MIX와 MATRIX를 서로 전환합니다.
- 4** MIX/MATRIX 선택 버튼을 사용하여 전송 대상 MIX/MATRIX 버스를 선택합니다.

### 주

현재 선택된 MIX/MATRIX 선택 버튼을 다시 한 번 누르면 해당 MIX/MATRIX 채널에 대한 큐 모니터가 켜집니다. 이 방법은 선택한 MIX/MATRIX 버스에 전송 중인 신호를 모니터링하려고 할 때 편리합니다.

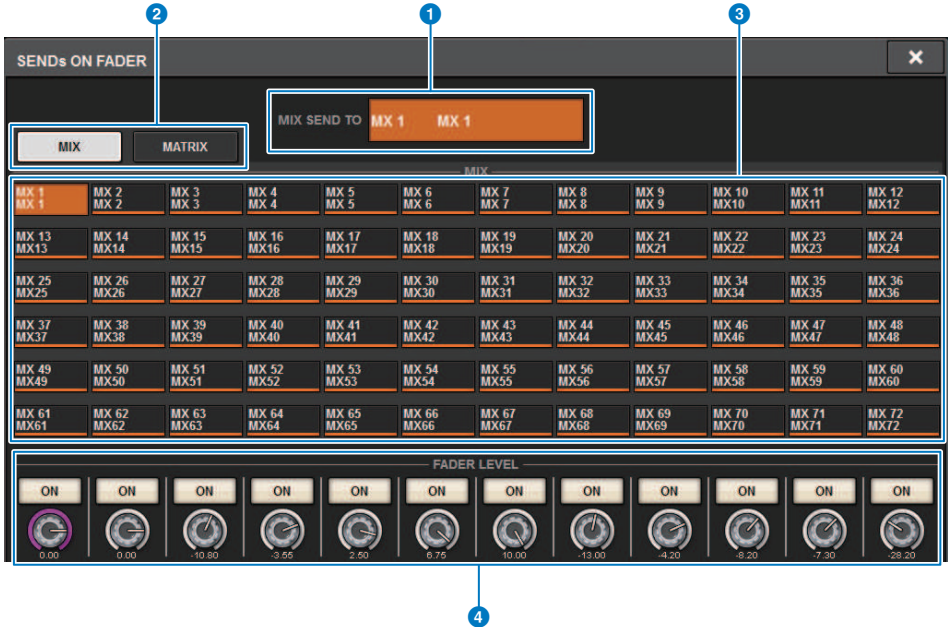
- 5** 상단 패널 채널 스트립 부분의 페이더를 사용하여 레이어에 불러온(몰아웃한) 채널에서 선택한 MIX/MATRIX 버스에 대한 전송 레벨을 조정합니다.
- 6** 4-5단계를 반복하여 동일한 방법으로 다른 MIX/MATRIX 버스에 대한 전송 레벨을 조정합니다.
- 7** MIX/MATRIX 전송 레벨 조정을 완료하면 [SENDS ON FADER] 키 또는 SENDS ON FADER 버튼을 누릅니다.

주 영역 화면이 이전 상태로 돌아가며 RIVAGE PM 시리즈가 SENDS ON FADER 모드에서 종료되어 정상 모드로 돌아갑니다.

### 주

화면의 우측 상단에 위치한 X 버튼을 누르는 경우 화면을 닫을 때 SENDS ON FADER 모드가 유지됩니다. SENDS ON FADER 모드를 종료하려면 7단계를 실시하십시오.

## SENDS ON FADER 팝업 창



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

**1 SEND TO 표시**

현재 선택된 전송 대상을 나타냅니다. 이 표시는 화면 선택 채널/파라미터와 연결됩니다.

**2 탭**

MIX와 MATRIX를 서로 전환합니다.

**3 MIX/MATRIX 버스 선택 버튼**

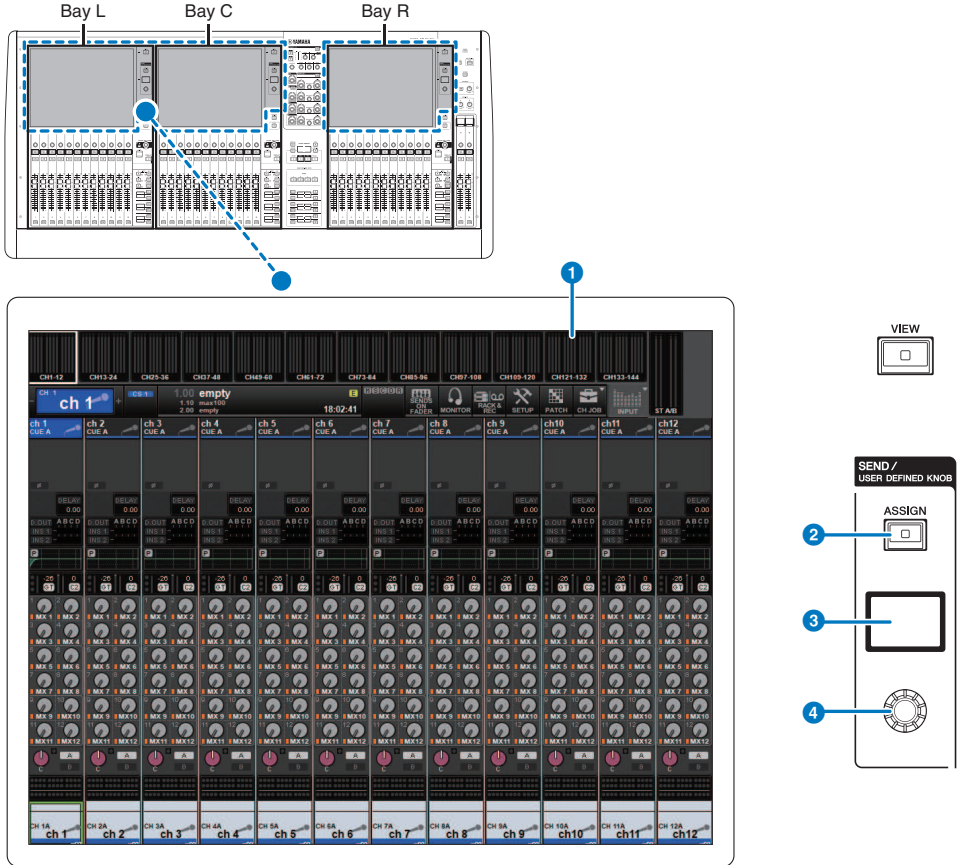
버튼을 누르면 전송 대상을 선택할 수 있습니다. 이 버튼은 화면 선택 채널/파라미터와 연결됩니다.

**4 FADER LEVEL ON 필드**

Preferences 설정의 PARAMETER SHOWN ON SENDS ON FADER SCREEN을 통해 선택한 내용을 표시합니다. FADER LEVEL, SEND PAN 또는 SEND LEVEL을 선택할 수 있습니다.

## 터치 스크린 부분을 사용하여 전송 레벨 설정 실시(CS-R5)

터치 스크린 및 노브를 사용하여 전송 레벨을 조정합니다.



**1 터치 스크린**

작동 가능한 터치 스크린입니다. 이 화면을 사용하면 메뉴를 선택하거나 파라미터를 설정할 수 있습니다.

**2 [ASSIGN] 키**

전송 대상 버스를 지정하고 USER DEFINED KNOB 기능으로 전환할 수 있는 화면을 보여줍니다. 출고 시 기본 버스는 SEND TO MIX 1로 설정됩니다.

**3 표시**

SEND 기능 작동 중에 선택한 버스 및 관련 전송 레벨을 표시합니다. USER DEFINED KNOB 기능 작동 중에 할당된 기능 파라미터 및 관련 값을 표시합니다.

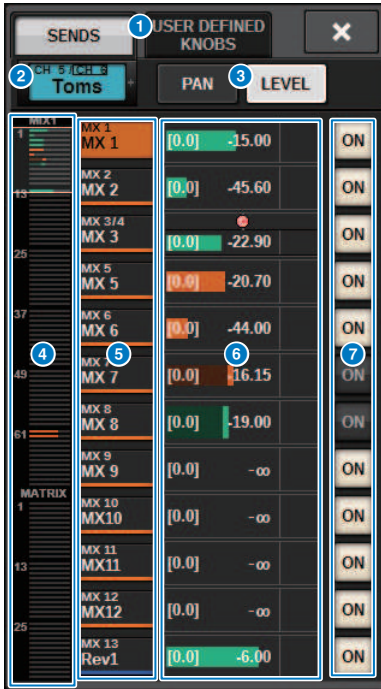
**4 SEND / USER DEFINED 노브**

SEND 기능 작동 중에 해당 버스에 대한 전송 레벨을 조정합니다. USER DEFINED KNOB 기능 작동 중에 할당된 기능을 조절합니다.

- 1** 신호가 전송되는 MIX/MATRIX 버스에 출력 포트가 할당되어 있고 해당 출력 포트가 모니터 시스템 또는 외부 이펙트 프로세서에 연결되어 있는지 확인합니다.
- 2** 상단 패널의 [SEL] 키를 사용하여 MIX/MATRIX 버스로 신호를 전송하게 될 채널을 선택합니다.
- 3** [ASSIGN] 키를 누릅니다.  
“SENDS/USER DEFINED KNOB 팝업 창” (p.529)이 나타납니다.
- 4** 신호가 전송될 MIX/MATRIX 버스를 선택합니다.
- 5** SEND/USER DEFINED 노브를 사용하여 MIX/MATRIX 버스로 전송할 레벨을 조정합니다.
- 6** 상단 패널의 [SEL] 키를 사용하여 채널을 전환하고 동일한 방법으로 모든 MIX/MATRIX 버스에 대한 전송 레벨을 조정합니다.



## SENDS/USER DEFINED KNOB 팝업 창



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

**1 SENDS/USER DEFINED KNOBS 선택 버튼**

SENDS 설정 또는 USER DEFINED 노브 설정을 실시할 때 이 버튼을 사용하면 두 설정을 서로 전환할 수 있습니다.

**2 선택 채널**

이 영역은 작업에 대해 현재 선택된 채널의 번호, 이름, 아이콘 및 채널 색상을 표시합니다. 선택 채널 영역의 좌측을 누르면 이전 채널이 선택되며 우측을 누르면 다음 채널이 선택됩니다.

**3 PAN/LEVEL 선택 버튼**

선택한 전송 대상 버스가 스테레오인 경우 팬 또는 전송 레벨 화면으로 변경됩니다.

**4 MIX/MATRIX 개요**

채널에서 MIX/MATRIX 버스로 전송되는 신호의 레벨을 나타냅니다. 현재 자세하게 표시된 영역은 흰색 상자로 나타납니다. 누르거나 밀면 영역을 변경할 수 있습니다.

**5 전송 대상 버스 선택 버튼**

이 버튼을 누르면 전송 대상 MIX/MATRIX 버스를 선택할 수 있습니다.

**6 SEND 채널 영역**

12개의 채널에 대한 전송 레벨 및 팬을 표시합니다.

SEND/USER DEFINED 노브 또는 [TOUCH AND TURN] 노브를 사용하면 선택한 버스에 대한 전송 레벨 및 팬을 작동할 수 있습니다. 터치스크린을 눌러도 이 컨트롤을 작동할 수 있습니다.

**주**

선택 채널이 입력 채널이거나 MIX 버스인 경우, 선택 채널/MIX 버스에서 전송 대상 MIX 버스/MATRIX 버스로 전달되는 전송 레벨을 선택할 수 있습니다. 선택 채널이 MATRIX 버스인 경우에는 MIX 버스에서 선택 채널로 전달되는 전송 레벨을 선택할 수 있습니다.

## 빠른 데이터 복사 기능 사용

이 기능을 사용하면 원하는 채널의 파라미터를 여러 채널에 복사할 수 있으며, 효율적인 준비 작업에 유용합니다. 복사 가능한 파라미터에는 전송 레벨, 전송 켜짐/꺼짐, 팬/밸런스, 전송 지점, EQ 및 다이내믹스 유형과 FOLLOW 설정이 포함됩니다.

- **전송 레벨**

여러 입력 채널에서 여러 MIX 또는 MATRIX 버스로 전달되는 전송 레벨로 원하는 입력 채널에서 전달되는 전송 레벨을 복사합니다.

- **전송 켜짐/꺼짐**

여러 입력 채널에서 여러 MIX 또는 MATRIX 버스로 전달되는 전송 켜짐/꺼짐으로 원하는 입력 채널에서 전달되는 전송 켜짐/꺼짐 설정을 복사합니다.

- **팬/밸런스**

여러 입력 채널에서 전달되는 여러 MIX 또는 MATRIX 버스의 팬/밸런스로 원하는 입력 채널에서 전달되는 팬/밸런스를 복사합니다.

- **전송 지점**

여러 입력 채널에서 여러 MIX 또는 MATRIX 버스로 전달되는 전송 지점으로 원하는 입력 채널에서 전달되는 전송 켜짐/꺼짐 설정을 복사합니다.

- **EQ 또는 다이내믹스 유형**

원하는 입력 채널에서 여러 입력 채널로 EQ 또는 다이내믹스 유형을 복사합니다. 여러 MIX 또는 MATRIX 버스로 MIX 또는 MATRIX 버스의 EQ 또는 다이내믹스 유형도 복사할 수 있습니다.

- **FOLLOW 설정**

MIX/MATRIX 버스로 전송된 신호 또는 직접 출력된 신호 파라미터의 경우 이 옵션을 사용하면 원하는 입력 채널에서 FADER/ON/DCA를 준수하는 설정을 복사할 수 있습니다.

## OVERVIEW 화면이나 SENDS TO/SENDS FROM 팝업 창에서 Quick Data Copy 기능 작동

컨트롤 및 해당 파라미터는 아래 표시되어 있습니다.

화면/창	컨트롤	파라미터
OVERVIEW 화면	SEND 노브	전송 레벨*
	SEND ON/OFF 버튼	전송 켜짐/꺼짐
	SEND LEVEL 노브	전송 레벨*
SENDS TO 팝업 창	SEND PAN/BALANCE 노브	팬/밸런스
	SEND ON 버튼	전송 켜짐/꺼짐
	PRE 버튼	전송 지점
	SEND LEVEL 노브	전송 레벨*
SENDS FROM 팝업 창	SEND PAN/BALANCE 노브	팬/밸런스
	SEND ON 버튼	전송 켜짐/꺼짐
	PRE 버튼	전송 지점
SENDS TO 팝업 창	FOLLOW 설정 버튼	FADER/ON/DCA를 준수할 설정
SENDS FROM 팝업 창		

\* 오버레이 오프셋 값은 복사되지 않습니다.

### 1 OVERVIEW 화면에서 [SHIFT] 키를 누른 상태로 SEND LEVEL 노브 또는 SEND ON/OFF 버튼을 누릅니다.

“PARAMETER COPY 팝업 창” (p.533)이 나타납니다.

### 2 복사 대상을 선택한 다음 EXECUTE 버튼을 누릅니다.

파라미터가 선택 채널 번호에 복사됩니다. 복사 작업을 중단하려면 EXECUTE 버튼 대신 CANCEL 버튼을 누릅니다.

## PARAMETER COPY 팝업 창



이 창에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

- 1 **복사 소스 표시**  
복사 소스 채널(및 전송 대상 버스)과 관련 파라미터 값을 표시합니다.
- 2 **복사 대상 선택 노브**  
복사 대상 채널(또는 전송 대상 버스)을 선택합니다.
- 3 **SELECT ALL 버튼**  
모든 채널(또는 전송 대상 버스)을 복사 대상으로 선택합니다.
- 4 **REVERT 버튼**  
PARAMETER COPY 팝업 창이 표시될 때 화면 상태로 복사 대상을 되돌립니다.
- 5 **EXECUTE 버튼**  
파라미터를 복사하고 창/화면을 닫습니다.
- 6 **CANCEL 버튼**  
복사 작업을 중단하고 창/화면을 닫습니다.

# HPF/EQ 및 DYNAMICS 1/2 팝업 창에서 Quick Data Copy 기능 작동

컨트롤 및 해당 파라미터는 아래 표시되어 있습니다.

화면/창	컨트롤	파라미터
HPF/EQ 팝업 창	EQ 유형 선택 버튼	EQ 유형
DYNAMICS 1/2 팝업 창	다이내믹스 프로세서 유형 버튼	다이내믹스 프로세서 유형
INSERT/D.OUT 팝업 창(12CH/D.OUT)	FOLLOW 설정 버튼	FADER/ON/DCA를 준수할 설정

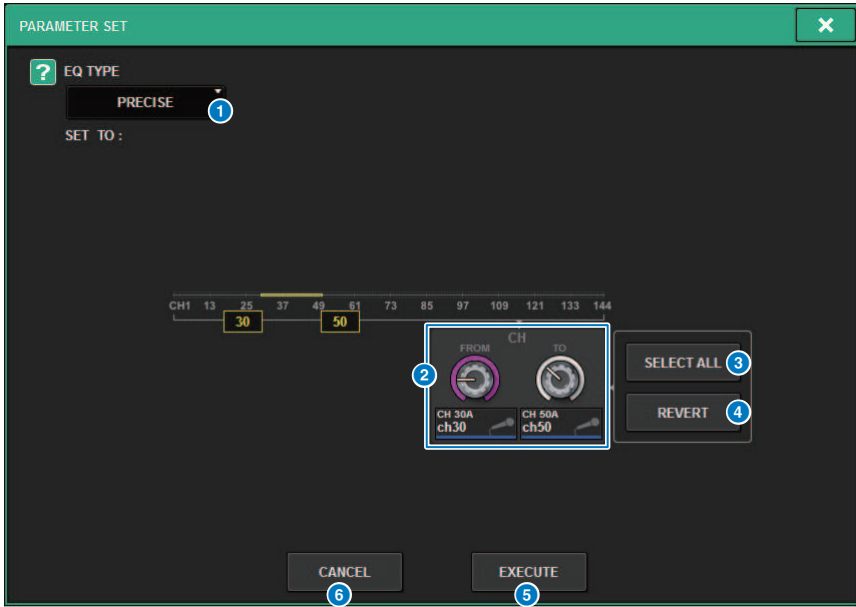
## 1 HPF/EQ 팝업 창에서 [SHIFT] 키를 누른 상태로 EQ 유형 전환 버튼을 누릅니다.

“PARAMETER SET 팝업 창” (p.535)이 나타납니다.

## 2 복사 대상을 선택한 다음 EXECUTE 버튼을 누릅니다.

파라미터가 선택 채널 번호에 복사됩니다. 복사 작업을 중단하려면 EXECUTE 버튼 대신 CANCEL 버튼을 누릅니다.

## PARAMETER SET 팝업 창



이 창에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

- ① **복사 소스 유형**  
복사할 유형을 표시합니다. 필요에 따라 유형을 전환할 수 있습니다.
- ② **복사 대상 선택 노브**  
복사 대상 채널 번호를 선택합니다.
- ③ **SELECT ALL 버튼**  
모든 채널을 복사 대상으로 설정합니다.
- ④ **REVERT 버튼**  
SELECT ALL 버튼 설정을 삭제합니다.
- ⑤ **EXECUTE 버튼**  
파라미터를 복사하고 창/화면을 닫습니다.
- ⑥ **CANCEL 버튼**  
복사 작업을 중단하고 창/화면을 닫습니다.

## SELECTED CHANNEL VIEW 및 TO STEREO 팝업 창에서 Quick Data Copy 기능 작동

컨트롤 및 해당 파라미터는 아래 표시되어 있습니다.

화면/창	컨트롤	파라미터
SELECTED CHANNEL VIEW 창의 TO ST 필드	TO ST A/B 버튼	STEREO A/B 켜짐/꺼짐
TO STEREO 팝업 창		

**1** SELECTED CHANNEL VIEW 창에서 [SHIFT] 키를 누른 상태로 TO ST A/B 버튼을 누릅니다.

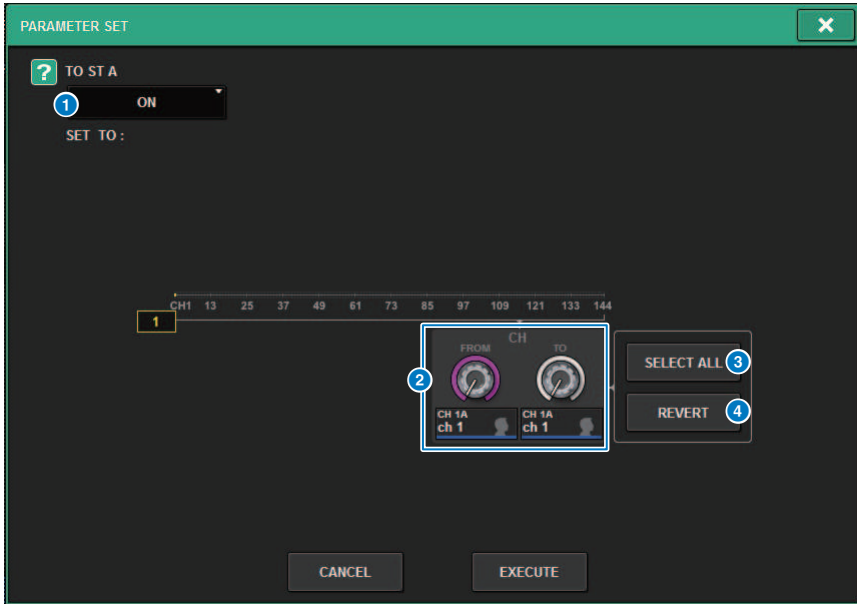
“PARAMETER SET 팝업 창” (p.537)이 나타납니다.

**2** 복사 대상을 선택한 다음 EXECUTE 버튼을 누릅니다.

파라미터가 선택 채널 번호에 복사됩니다. 복사 작업을 중단하려면 EXECUTE 버튼 대신 CANCEL 버튼을 누릅니다.



## PARAMETER SET 팝업 창



이 창에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

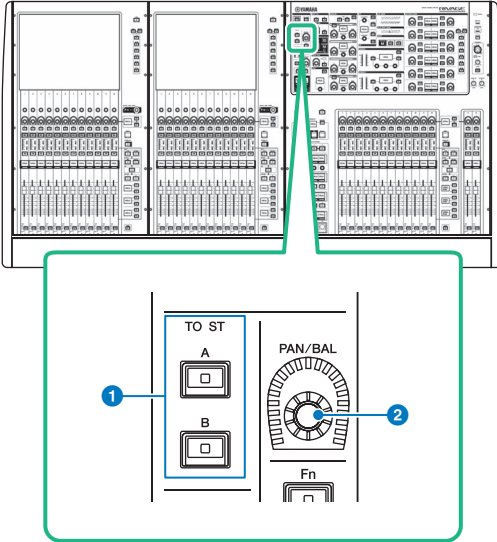
- 1 설정 파라미터**  
설정할 파라미터(ON/OFF)를 선택합니다.
- 2 설정 대상 선택 노브**  
설정할 파라미터에 대한 채널 번호를 선택합니다.
- 3 SELECT ALL 버튼**  
모든 채널을 복사 대상으로 설정합니다.
- 4 REVERT 버튼**  
SELECT ALL 버튼 설정을 삭제합니다.

## TO STEREO 부분을 통해 조절

TO STEREO 버스는 주 스피커로 신호를 출력할 때 사용됩니다.

- 1** 입력 소스가 조절 중인 채널에 연결되었는지 확인하고 헤드 앰프의 팬텀 전원, 게인 및 위상을 설정하여 최적의 입력 신호를 확보합니다.
- 2** STEREO A 버스 및 STEREO B 버스로 신호를 전송하려는 입력 채널 또는 MIX 채널의 OVERVIEW 화면에서 TO STEREO 필드 노브를 누르거나 SELECTED CHANNEL VIEW 화면의 TO STEREO 필드의 노브를 누릅니다.  
TO STEREO 팝업 창이 나타납니다.
- 3** ST/LCR 모드 선택 버튼을 사용하여 각 채널에 ST 모드 또는 LCR 모드를 선택합니다.
- 4** 상단 패널의 채널 스트립 부분에서 작동하려는 입력 채널 또는 MIX 채널에 대해 [ON] 키가 켜져 있는지 확인한 다음 적절한 위치로 페이더를 올립니다.
- 5** 상단 패널의 TO ST [A]/[B] 키를 눌러 켵니다.
- 6** 상단 패널의 채널 스트립 부분에서 작동하려는 STEREO 채널에 대해 [ON] 키가 켜져 있는지 확인한 다음 적절한 위치로 페이더를 올립니다.

## TO STEREO 부분



- 1 TO ST [A]/[B] 키**  
입력 채널에서 스테레오 버스 A 또는 B로 전송된 신호를 켜거나 끕니다.
- 2 [PAN/BAL] 노브**  
스테레오 버스에 전송된 신호의 패닝/밸런스를 설정합니다.

## ST 모드 및 LCR 모드

STEREO 버스는 주 스피커로 신호를 출력할 때 사용됩니다. ST 모드 또는 LCR 모드 중 하나로 STEREO 버스에 신호를 전송할 수 있으므로 각 채널에 대해 개별적으로 이와 같이 선택할 수 있습니다. 이 두 모드의 차이점은 다음과 같습니다.

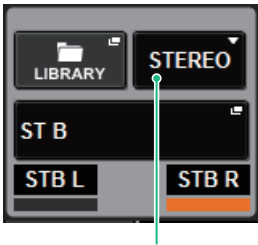
### ST 모드

이 방법을 사용하면 입력 채널 또는 MIX 채널이 STEREO A 버스 및 STEREO B 버스에 개별적으로 독립 신호를 전송할 수 있습니다.

- STEREO A 버스 및 STEREO B 버스에 전송된 신호는 개별적으로 켜고 끌 수 있습니다.
- 입력 채널 또는 MIX 채널에서 STEREO A 버스 또는 STEREO B 버스의 L/R로 전송된 신호의 팬은 TO ST PAN 노브를 통해 조절됩니다.

### MONO 소개

SELECTED CHANNEL VIEW 화면의 L/R PATH 폴다운 메뉴를 사용하면 STEREO B를 MONO로 설정할 수 있습니다. MONO로 설정하면 STEREO B의 L과 R로 같은 신호가 출력됩니다.



SELECTED CHANNEL VIEW 화면의 L/R PATH 폴다운 메뉴

SELECTED CHANNEL VIEW 화면의 L/R PATH 폴다운 메뉴

### LCR 모드

이 방법을 사용하면 입력 채널 또는 MIX 채널이 STEREO A (L 및 R)과 STEREO B (C)의 세 가지 버스로 동시에 관련 신호를 전송할 수 있습니다.

- STEREO A 버스 및 STEREO B 버스에 전송된 신호는 함께 켜고 끌 수 있습니다.
- 입력 채널 또는 MIX 채널에서 STEREO A (L 및 R) 버스 및 STEREO B (C) 버스로 전송된 신호 간 레벨 차에 CSR(중앙/측면 비율) 노브를 통해 조절됩니다.
- 입력 채널 또는 MIX 채널에서 STEREO A (L 및 R) 버스 및 STEREO B (C) 버스로 전송된 신호의 레벨은 TO ST PAN 노브 및 BALANCE 노브의 설정에 따라 변합니다.

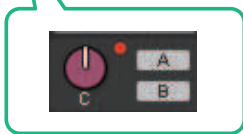
## CH 파라미터 > ST 모드 및 LCR 모드

### 주

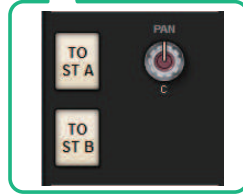
- LCR 모드를 사용할 때 STEREO B를 MONO로 설정하십시오.
- STEREO B는 CENTER 채널로 사용됩니다.

## STEREO 버스로 신호 전송

- 1 제어하고 있는 채널에 입력 소스가 연결되어 있는지 확인하고 헤드 앰프의 팬텀 전원, 게인 및 위상을 설정하여 최적의 입력 신호를 확보합니다.
- 2 STEREO A 버스 및 STEREO B 버스에 신호를 전송하려는 입력 채널이나 MIX 채널의 OVERVIEW 화면에서 TO STEREO 필드 노브를 누르거나 SELECTED CHANNEL VIEW 화면의 TO STEREO 필드에서 노브를 눌러 TO STEREO 팝업 창으로 이동합니다.



OVERVIEW 화면의 TO STEREO 필드



SELECTED CHANNEL VIEW 화면의 TO STEREO 필드

TO STEREO 팝업 창이 나타납니다.

- 3 ST/LCR 모드 선택 버튼을 사용하여 각 채널에 ST 모드 또는 LCR 모드를 선택합니다.
- 4 상단 패널의 채널 스트립 부분에서 작동하려는 입력 채널이나 MIX 채널에 [ON] 키가 켜져 있는지 확인한 후 적절한 위치로 페이더를 올립니다.
- 5 상단 패널의 TO ST [A]/[B] 키를 눌러 켵니다.
- 6 상단 패널의 채널 스트립 부분에서 작동하려는 STEREO 채널에 [ON] 키가 켜져 있는지 확인한 후 적절한 위치로 페이더를 올립니다.

# TO STEREO 팝업 창



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

**1 채널 선택 버튼**

채널을 나타냅니다. 이 버튼을 누르면 화면의 선택 채널을 선택할 수 있습니다. 현재 채널 아이콘, 번호 및 색상이 버튼에 나타나며 채널 이름이 버튼 아래에 나타납니다.

**2 ST/LCR 모드 선택 버튼**

이 버튼을 누르면 ST와 LCR 모드가 서로 전환됩니다. 현재 선택된 모드가 강조되어 표시됩니다.

**3 TO ST A 버튼**

STEREO A 버스로 전송된 신호를 켜고 끕니다.

**4 TO ST B 버튼**

STEREO B 버스로 전송된 신호를 켜고 끕니다.

**5 TO ST PAN/TO ST BALANCE 노브**

MONO 채널의 경우, 이 노브는 STEREO 버스로 전송되는 신호의 좌측/우측 위치를 조정하는 PAN 노브로 작용합니다. STEREO 채널의 경우, 이 노브는 STEREO 버스로 전송되는 좌측/우측 신호의 음량 밸런스를 조정하는 BALANCE 노브로 작용합니다. 값을 편집하려면 노브를 눌러 선택한 다음 해당 화면 인코더를 사용하십시오.

**6 Σ 클리핑 표시등**

표시등이 켜져 채널의 일부 지점에서 신호 클리핑이 발생한다는 것을 나타냅니다.

**주**

이 표시등은 스테레오 전송 기능이 없는 MATRIX 채널에서도 표시됩니다.

ST/LCR 모드 선택 버튼이 LCR 모드로 설정되면 TO ST A 버튼(3) 및 TO ST B 버튼(4) 대신 다음 버튼과 노브가 표시됩니다.



**7 LCR 버튼**  
채널에서 STEREO 버스로 전송되는 모든 신호를 켜고 끕니다. 이 버튼이 꺼져 있으면 해당 채널이 STEREO 버스에 어떤 신호도 전송하지 않습니다.

**8 CSR 노브**  
채널에서 STEREO A (L 및 R) 버스로 전송된 신호 레벨 비율과 STEREO B (C) 버스로 전송된 신호 레벨 비율을 0-100%의 범위로 조절합니다. 값을 편집하려면 노브를 눌러 선택한 다음 해당 화면 인코더를 사용하십시오.

MIX 채널의 경우 ST/LCR 선택 버튼 위에 다음과 같은 풀다운 메뉴가 표시됩니다.



**9 TO STEREO 전송 지점**  
PRE FILTER, PRE EQ, PRE DYNA, PRE DELAY, PRE FADER 또는 POST FADER로 전송 지점을 선택합니다.

STEREO 버스 MIX 채널의 경우, 다음의 버튼이 표시됩니다.





CH 파라미터 > TO STEREO 팝업 창

⑩ **PAN/BALANCE 선택 버튼**

STEREO에 전송된 신호의 음량 균형(BALANCE) 또는 팬(PAN) 조정 여부를 선택합니다.

# 신호 흐름

신호 흐름 창을 통해 신호 채널의 전체 신호 흐름을 확인할 수 있고 삽입 지점, 딜레이 지점 및 Direct Out 지점을 지정할 수 있습니다. 이뿐만 아니라 신호 흐름 안에서 클리핑이 발생한 위치도 살펴볼 수 있습니다.

## 1 [VIEW] 키를 눌러 SELECTED CHANNEL VIEW 화면으로 이동합니다.



## 2 SIGNAL FLOW 팝업 버튼을 누릅니다.

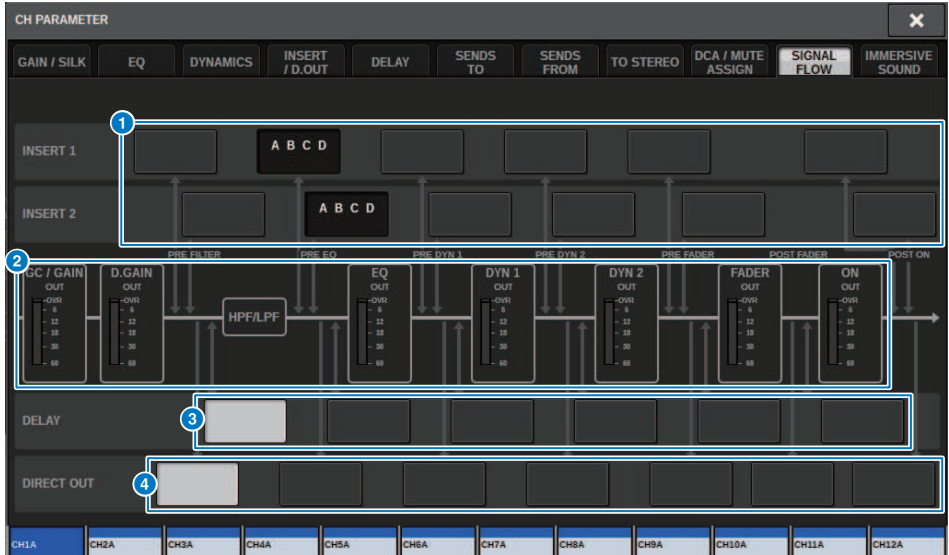
“SIGNAL FLOW 팝업 창” (p.547)이 나타납니다.

## 3 신호 흐름을 검토합니다.

## 4 필요한 경우 각 삽입 지점의 레벨 및 위치를 검토합니다.

이 창의 설정은 INSERT/D.OUT 팝업 창 및 DELAY 팝업 창과 연결됩니다.

# SIGNAL FLOW 팝업 창



이 창에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

## 1 삽입 지점 선택 버튼

삽입 지점을 선택합니다. 해당 삽입 지점의 상태를 나타내는 표시등은 다음과 같습니다.



삽입 지점에 플러그인, GEQ/PEQ 또는 아웃보드 기기가 삽입됨

건너뒀음

레벨 표시등

녹색: -18dB 이하

노란색: -18dB 초과 0dB 이하

빨간색: 0dB를 초과하여 클리핑 발생

**2 레벨 미터**

신호 흐름 내 여러 지점의 레벨을 나타냅니다. 레벨은 다음 위치에서 감지됩니다.

**INPUT**

- GC GAIN OUT(아날로그 게인 직후)
- D.GAIN OUT(디지털 게인 직후)
- EQ OUT(EQ 직후)
- DYN1 OUT(다이내믹스 1 직후)
- DYN2 OUT(다이내믹스 2 직후)
- FADER OUT(페이더 직후)
- ON OUT(채널 켜짐 직후)

**OUTPUT**

- BUS OUT(버스 직후)
- EQ OUT(EQ 직후)
- DYN OUT(다이내믹스 직후)
- DELAY OUT(딜레이 직후)
- FADER OUT(페이더 직후)
- ON OUT(채널 켜짐 직후)

**3 DELAY POINT 선택 버튼(입력 채널에 한함)**

딜레이 삽입 지점을 선택합니다.

**4 DIRECT OUT POINT 선택 버튼(입력 채널에 한함)**

Direct Out 지점을 선택합니다.

# 채널 작업

## DCA/음소거 그룹 라이브러리 소개

RIVAGE PM 시리즈에는 24개의 DCA와 12개의 음소거 그룹이 있습니다. 각 DCA 및 음소거 그룹마다 그룹 이름을 할당할 수 있습니다.

### DCA

입력 채널과 출력 채널 모두에 DCA 1-24를 사용할 수 있습니다. 두 채널 유형 모두 동일 그룹에 배치할 수 있습니다.

### 주

전용 라이브러리를 사용하여 DCA 설정을 저장하고 불러올 수 있습니다. 이 라이브러리에는 DCA에 속하는 채널의 채널 정보와 DCA의 이름 및 색상이 들어 있습니다.

#### • DCA 큐

DCA에 할당된 모든 채널은 동시에 큐를 설정할 수 있습니다.

#### • DCA 유니티

유니티 게인(DCA 페이더를 0dB로 설정할 때와 같은 레벨)에서 해당 DCA를 모니터링할 수 있습니다.

#### • DCA ROLL-OUT

DCA에 속하는 채널이 패널 페이더에 임시 지정되어 개별적으로 작동할 수 있습니다.

### 음소거 그룹

입력 채널과 출력 채널 모두에 음소거 그룹 1-12를 사용할 수 있습니다. 두 채널 유형 모두 동일 그룹에 배치할 수 있습니다.

#### • Mute Safe

음소거 그룹에 속하는 특정 채널을 음소거 그룹 작업에서 임시로 제외시킬 수 있습니다.

#### • Mute Dimmer

각 음소거 그룹마다 고정된 감쇠 용량을 지정할 수 있습니다.

### 주

전용 라이브러리를 사용하여 음소거 설정을 저장하고 불러올 수 있습니다. 이 라이브러리에는 음소거 그룹에 속하는 채널의 정보와 음소거 그룹 이름이 들어 있습니다.

## DCA 소개

RIVAGE PM 시리즈는 여러 채널 레벨을 동시에 조절할 수 있는 24개의 DCA를 내장하고 있으며 다음과 같은 기능을 포함하고 있습니다.

- DCA1-24는 모든 입력 채널 및 출력 채널에서 사용 가능합니다.
- 입력 채널과 출력 채널 모두를 동시에 동일한 그룹으로 할당할 수 있습니다.
- DCA에 할당된 모든 채널은 동시에 큐를 설정할 수 있습니다.
- (DCA 페이더를 0dB로 설정할 때 확보한 레벨과 동일한) 유니티 게인에서 해당 DCA를 모니터링할 수 있습니다.
- 패널에서 DCA에 할당된 모든 채널을 불러올(롤아웃) 수 있으며 개별적으로 조절할 수 있습니다(DCA ROLL-OUT).

DCA에 채널을 할당하는 방법은 두 가지가 있습니다.

- 특정 DCA를 먼저 선택한 다음 그룹에 할당할 채널을 지정합니다.
- 특정 채널을 선택한 다음 해당 채널이 할당되어야 할 DCA를 지정합니다.

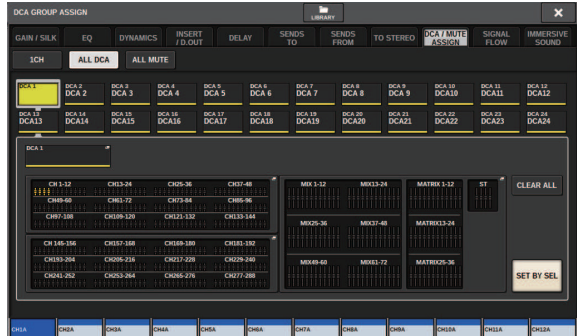
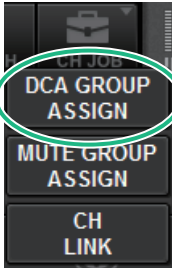
### 주

DCA 설정은 Scene의 일부로 저장됩니다.

## DCA에 채널 할당(특정 DCA에 속하게 될 채널 선택)

### 1 메뉴 바의 CH JOB 버튼을 누른 다음 DCA GROUP ASSIGN을 선택합니다.

DCA GROUP ASSIGN을 선택할 때 DCA/MUTE ASSIGN 창(ALL DCA)이 나타납니다.



### 2 DCA 선택 버튼을 사용하여 채널을 할당하려는 DCA를 선택합니다.

### 3 DCA 할당 팝업 필드를 누릅니다.

“DCA GROUP ASSIGN 창(ALL DCA)” (p.557)이 나타납니다.

### 4 DCA GROUP ASSIGN 창에서 DCA에 할당될 채널을 선택합니다(여러 개 선택 가능).

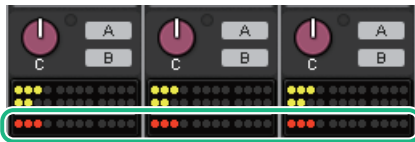
### 5 동일한 방법으로 다른 DCA에도 채널을 할당합니다.

주

2개 이상의 DCA에 하나의 채널을 할당할 수 있습니다. 이 경우, 값은 할당된 모든 DCA 페이지의 레벨 합이 됩니다.

### 6 채널 할당을 완료하면 CLOSE 버튼을 눌러 팝업 창을 닫습니다.

OVERVIEW 화면의 DCA/MUTE ASSIGN 필드는 각 채널이 할당되는 DCA를 나타냅니다. 이 필드의 상단 및 중간 행에 노란색으로 켜진 표시등은 해당 채널이 속해 있는 DCA를 나타냅니다.

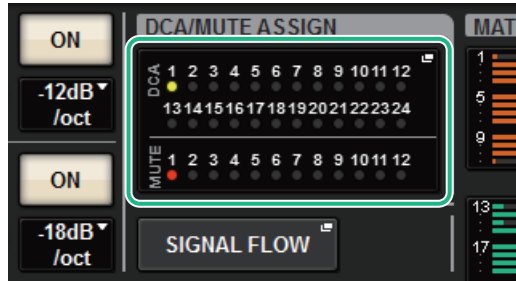


## DCA에 채널 할당(특정 채널이 속하게 될 DCA 선택)

- 1 OVERVIEW 화면의 DCA/MUTE ASSIGN 필드를 누르거나 SELECTED CHANNEL VIEW 화면의 DCA/MUTE ASSIGN 필드를 누릅니다.



OVERVIEW 화면의 DCA/  
MUTE ASSIGN 필드



DCA/MUTE ASSIGN 필드

DCA/MUTE ASSIGN (1CH) 팝업 창이 나타납니다.

- 2 채널 선택 +/- 버튼을 사용하여 음소거 그룹에 할당하려는 채널을 선택합니다.
- 3 DCA ASSIGN 버튼을 눌러 현재 선택된 채널이 할당될 DCA를 선택합니다(여러 개 선택 가능).
- 4 동일한 방법으로 다른 채널에 대해서도 DCA를 선택합니다.



## DCA 사용

- 1 DCA에 입력 채널 및 출력 채널을 할당합니다.**
- 2 상단 패널의 채널 스트립 부분에 있는 페이더를 통해 사용하려는 DCA에 속한 입력 채널과 출력 채널 사이의 상대 밸런스를 조정합니다.**
- 3 [DCA] 키를 눌러 켜지도록 합니다. 그러면 DCA를 조절할 수 있습니다.**
- 4 채널 스트립 부분에서 사용하려는 DCA에 해당되는 페이더를 작동합니다.**

2단계에서 확립한 레벨 차이는 유지하면서 해당 DCA에 할당된 채널의 레벨이 변합니다.

주

DCA 페이더를 작동해도 입력 페이더가 함께 움직이지 않습니다.

- 5 DCA를 켜고 음소거하려면 해당 DCA의 [ON] 키를 누릅니다.**

[ON] 키를 눌러 키 표시등이 어두워지면 해당 DCA에 할당된 각 채널의 [ON] 키가 깜박이며 이 채널들이 음소거됩니다. ( $-\infty$ dB 위치까지 페이더를 낮출 때와 동일한 상태)
- 6 DCA를 큐 모니터링하려면 해당 DCA의 [CUE] 키를 누릅니다.**

[CUE] 키를 눌러 키 표시등이 켜지면 해당 DCA에 할당된 채널의 [CUE] 키가 깜박이며 큐 모니터링이 작동됩니다. 큐에 관한 자세한 내용은 다음 부분을 참조하십시오.

“큐 기능 사용” (p.400)을 참조하십시오.

주

채널 스트립 부분의 [DCA], [DCA 1-8] 또는 [DCA 9-16] 키를 눌러도 조절하려는 DCA를 선택할 수 있습니다.

## OVERVIEW 화면에서 DCA 상태 목록 확인

OVERVIEW 화면에서는 DCA 상태 목록을 확인하고 Recall Safe 및 다른 설정을 실시할 수 있습니다.

[VIEW] 키를 눌러 OVERVIEW 화면으로 전환한 다음 상단 패널의 [DCA] 키를 눌러 DCA 레이어를 선택합니다.



### 1 ISO 버튼

이 버튼이 켜져 있으면 선택한 DCA가 Scene/라이브러리 불러오기 작업의 영향을 받지 않습니다(Isolate 모드).

### 2 R.SAFE 버튼

선택한 DCA의 Recall Safe를 켜고 끕니다.

### 3 버튼 (PM Editor에 한함)

해당 DCA에 할당된 채널이 12개를 초과하는 경우, 이 버튼들을 사용하여 해당 DCA에 속한 모든 채널을 확인합니다.

### 주

[SHIFT] 키를 누른 상태에서 DCA [SEL] 키를 눌러도 해당 DCA GROUP ASSIGN 창으로 이동할 수 있습니다. 이 버튼들은 음질 조절기에는 나타나지 않습니다. 해당 화면 인코더를 사용하여 스크롤하십시오.

## DCA 사용

채널 스트립 부분을 사용하여 DCA를 조절합니다.

### 레벨 조절: 페이더

채널 간 상대 레벨 차를 유지하면서 해당 DCA에 지정된 채널의 레벨을 조절할 수 있습니다. 이때 채널 페이더 작업은 연결되지 않습니다.

### 켜짐과 음소거 간 전환: [ON] 키

채널 스트립 부분의 [ON] 키를 눌러 키 표시등이 어두워지면 해당 DCA에 할당된 각 채널의 [ON] 키가 깜박이며 이 채널들이 음소거됩니다. ( $-\infty$ dB 위치까지 페이더를 낮출 때와 동일한 상태)

### 주

DCA가 음소거된 상태에서 MIX/MATRIX SENDS의 전송 지점이 PRE로 설정된 경우 이 DCA 채널이 음소거되지 않습니다. 반면 POST로 설정된 경우 이 채널들은 음소거됩니다.

### 큐 모니터링: [CUE] 키

채널 스트립 부분의 [CUE] 키를 눌러 키 표시등이 켜지면 해당 DCA에 할당된 채널의 [CUE] 키가 깜박이며 큐 모니터링이 작동됩니다. 큐에 관한 자세한 내용은 “[큐 기능 사용](#)” (p.400)을 참조하십시오.

## DCA ROLL-OUT

DCA에 할당된 모든 채널을 다른 베이에 일시적으로 불러올(롤아웃할) 수 있으며 개별적으로 조절할 수 있습니다.

Preferences 설정을 사용하여 채널이 롤아웃되는 방식을 변경할 수 있습니다.

### DCA ROLL-OUT 작업

- 1 상단 패널의 [DCA] 키를 눌러 DCA 레이어를 선택합니다.**
- 2 롤아웃하려는 DCA의 [SEL] 키를 누릅니다.**  
PREFERENCES의 DCA ROLL-OUT 설정에 따라 패널에서 해당 채널이 롤아웃됩니다.
- 3 ROLL-OUT 모드를 종료하려면 다른 बैं크를 선택한 다음 동일한 DCA의 [SEL] 키를 다시 누릅니다.**

#### 주

- DCA 작동 중(예: 채널 할당 또는 그룹 이름 편집 중)에는 롤아웃 모드를 켤 수 없습니다.
- DCA에 할당된 채널의 수가 블록의 페이더 수(롤아웃 대상)를 초과하는 경우 추가 채널을 조절할 수 없습니다.
- DCA에 할당된 채널의 수가 롤아웃을 위한 특정 베이의 페이더 수를 초과하는 경우 채널 스트립 인코더나 화면 인코더를 사용하여 블록 안에서 추가 채널을 좌우로 스크롤할 수 있습니다(베이 L 또는 C만 해당). 노브를 돌리는 동안 터치 스크린 또는 외부 모니터 화면 하단에 “DCA ROLLOUT: DCA members scrolling” 메시지가 나타납니다.

### DCA 롤아웃 기능을 사용하여 채널 롤아웃

Preferences 설정을 사용하여 채널이 롤아웃되는 방식을 변경할 수 있습니다.

SEL LINK 및 No. OF BAYS TO USE 설정은 롤아웃에 사용될 베이를 결정합니다.

- SEL LINK 섹션에서 연결되지 않은 베이에서 DCA ROLL-OUT 기능을 사용하는 경우 해당 베이에서만 채널이 롤아웃됩니다.
- SEL LINK 섹션에서 다른 베이와 연결된 베이에서 DCA ROLL-OUT 기능을 사용하는 경우 해당 베이 및 관련 베이에서 채널이 롤아웃됩니다. PREFERENCES 설정의 No. OF BAYS TO USE 파라미터는 채널을 롤아웃할 베이의 수를 결정합니다.

#### 주

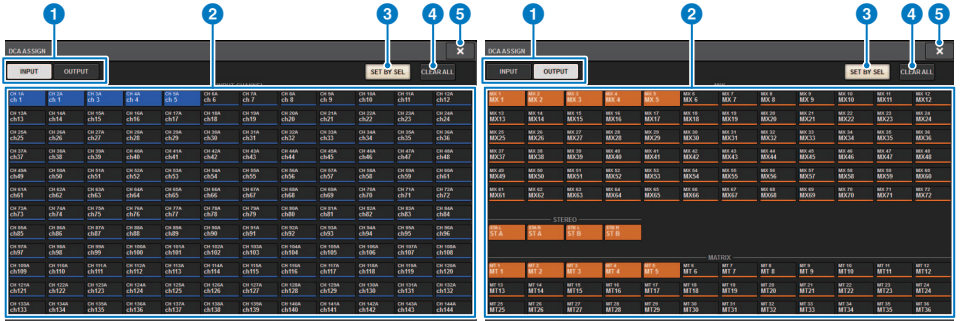
여러 베이에서 동시에 DCA ROLL-OUT 기능을 사용할 수 없습니다. 동시에 사용하려고 하면 터치스크린 또는 외부 모니터 화면 하단 근처에 “Only one DCA can be rolled out at one time” 메시지가 나타납니다.

## DCA GROUP ASSIGN 창(ALL DCA)



- 1 탭**  
 ICH, ALL DCA 또는 ALL MUTE 창을 선택합니다.
- 2 DCA 선택 버튼**  
 대상 DCA를 선택합니다.
- 3 NAME EDIT 팝업 버튼**  
 현재 선택된 DCA의 이름을 나타냅니다. 이 버튼을 누르면 키보드 창이나 아이콘 편집 창이 표시되어 DCA 이름을 편집할 수 있습니다.
- 4 DCA 할당 팝업 필드**  
 현재 선택된 DCA에 할당된 채널을 노란색으로 강조 표시합니다. 이 필드를 누르면 할당 팝업 창이 열립니다.
- 5 CLEAR ALL 버튼**  
 이 버튼을 누르면 모든 선택 항목이 지워집니다.
- 6 SET BY SEL 버튼**  
 이 버튼이 켜져 있으면 해당 [SEL] 키를 사용하여 채널을 추가할 수 있습니다. 더 많은 채널을 선택하려면 SET BY SEL 버튼을 켜 다음 원하는 채널의 해당 [SEL] 키를 누릅니다.
- 7 LIBRARY 버튼**  
 이 버튼을 누르면 DCA NAME/ASSIGN 라이브러리 창이 열립니다.
- 8 CLOSE 버튼**  
 이 버튼을 누르면 팝업 창이 닫히고 이전 화면으로 돌아갑니다.

# DCA ASSIGN 팝업 창



## 1 전환 탭

입력 채널 페이지와 출력 채널 페이지를 서로 전환할 수 있습니다.

## 2 채널 선택 버튼

DCA에 할당될 채널을 선택합니다.

## 3 SET BY SEL 버튼

이 버튼이 켜져 있으면 해당 [SEL] 키를 사용하여 채널을 선택할 수 있습니다.

## 4 CLEAR ALL 버튼

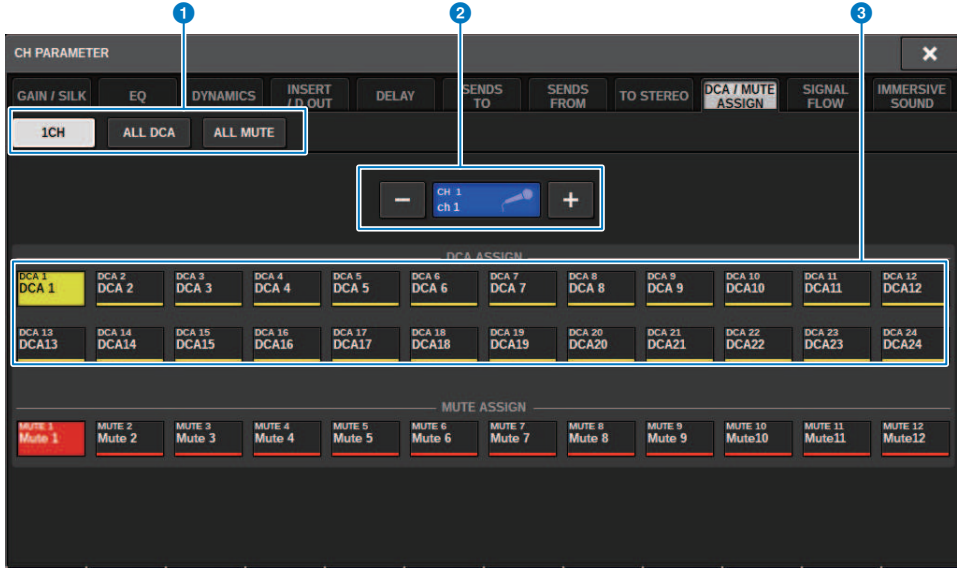
이 버튼을 누르면 모든 선택 항목이 지워집니다.

## 5 CLOSE 버튼

이 버튼을 누르면 팝업 창이 닫히고 이전 화면으로 돌아갑니다.

## DCA/MUTE ASSIGN 창(1CH)

이 창에서는 각 채널이 할당된 DCA를 확인하고 편집할 수 있습니다.



- 1 탭**  
1CH, ALL DCA 또는 ALL MUTE 창을 선택합니다.
- 2 채널 선택 +/- 버튼**  
현재 선택된 채널을 나타냅니다. + 버튼을 누르면 다음 채널을 선택하고 - 버튼을 누르면 이전 채널을 선택할 수 있습니다.
- 3 DCA ASSIGN 버튼**  
버튼을 누르면 해당 DCA에 선택 채널이 할당됩니다.

## 음소거 그룹 소개

RIVAGE PM 시리즈는 12개의 음소거 그룹을 내장하고 있으며 다음과 같은 기능을 포함하고 있습니다.

- 모든 입력 채널 및 출력 채널에 음소거 그룹 1-12를 사용할 수 있습니다.
- 입력 채널과 출력 채널 모두를 동시에 동일한 그룹으로 할당할 수 있습니다.
- 각 채널의 음소거된 상태를 일시적으로 해제할 수 있습니다.
- USER DEFINED 키에 Mute Master 기능도 할당할 수 있습니다.
- 음소거 그룹이 완전히 음소거된 상태더라도 디머 기능을 사용하면 음소거 그룹의 감쇠를 조정할 수 있습니다.
- Mute Safe 기능을 통해 음소거 그룹 작업에서 (안전하게) 특정 채널을 제외할 수 있습니다.
- 음소거 그룹 마스터의 이름을 변경할 수 있습니다.

DCA와 마찬가지로 다음과 같은 방법으로 음소거 그룹에 채널을 할당할 수 있습니다.

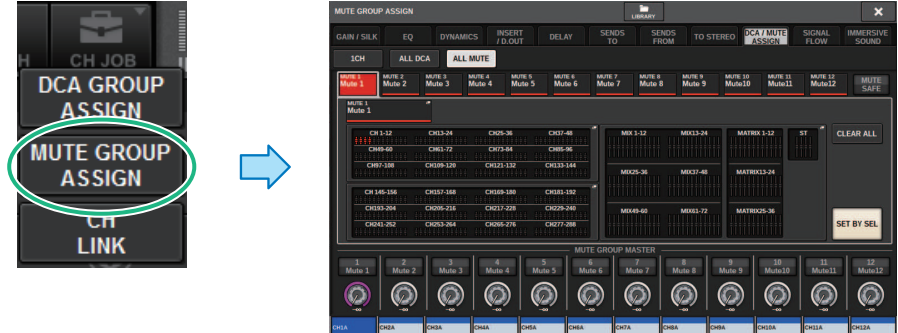
- 특정 음소거 그룹을 먼저 선택한 다음 그룹에 할당할 채널을 지정합니다.
- 특정 채널을 선택한 다음 이 채널이 할당되어야 할 음소거 그룹을 지정합니다.



# 음소거 그룹에 채널 할당(특정 음소거 그룹에 속하게 될 채널 선택)

## 1 메뉴 바의 CH JOB 버튼을 누른 다음 MUTE GROUP ASSIGN을 선택합니다.

MUTE GROUP ASSIGN을 선택하면 “MUTE GROUP ASSIGN 창(ALL MUTE)” (p.564)이 나타납니다.



## 2 MUTE GROUP 1-12 버튼을 사용하여 채널을 할당하려는 음소거 그룹을 선택합니다.

## 3 할당하려는 입력 채널/출력 채널의 [SEL] 키를 누릅니다(여러 개 선택 가능).

할당된 채널의 [SEL] 키가 켜지고 음소거 그룹 할당 표시 필드에서 해당 채널이 빨간색으로 강조 표시됩니다. 할당을 취소하려면 켜진 [SEL] 키를 다시 한 번 눌러 어두워지도록 합니다.

## 4 동일한 방법으로 다른 음소거 그룹에도 채널을 할당합니다.

주

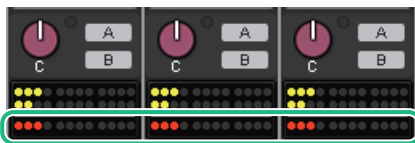
2개 이상의 음소거 그룹에 하나의 채널을 할당할 수 있습니다.

## 5 채널 할당을 완료하면 CLOSE 버튼을 눌러 팝업 창을 닫습니다.

그러면 이전 화면으로 돌아옵니다. OVERVIEW 화면의 DCA/MUTE ASSIGN 필드는 각 채널이 할당되는 음소거 그룹을 나타냅니다. 이 필드의 하단 라인에 빨간색으로 켜진 표시등은 해당 채널이 속한 음소거 그룹을 나타냅니다.

주

- 2개 이상의 음소거 그룹에 하나의 채널을 할당할 수 있습니다.
- 디머 레벨을  $-\infty$ dB 이외의 다른 레벨로 설정한 경우 이 표시등이 주황색으로 켜집니다.

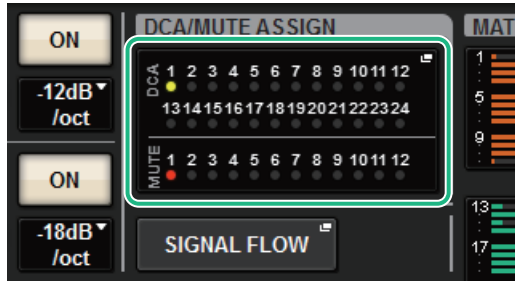


# 음소거 그룹에 채널 할당(특정 채널이 속하게 될 음소거 그룹 선택)

- 1 OVERVIEW 화면의 DCA/MUTE ASSIGN 필드를 누르거나 SELECTED CHANNEL VIEW 화면의 DCA/MUTE ASSIGN 필드를 누릅니다.



OVERVIEW 화면의 DCA/MUTE ASSIGN 필드



DCA/MUTE ASSIGN 필드

“DCA/MUTE ASSIGN 창(1CH)” (p.566)이 나타납니다.

- 2 채널 선택 +/- 버튼을 사용하여 음소거 그룹에 할당하려는 채널을 선택합니다.
- 3 DCA ASSIGN 버튼을 눌러 현재 선택된 채널이 할당될 음소거 그룹을 선택합니다(여러 개 선택 가능).
- 4 동일한 방법으로 다른 채널에 대해서도 음소거 그룹을 선택합니다.

## 음소거 기능의 일시 해제

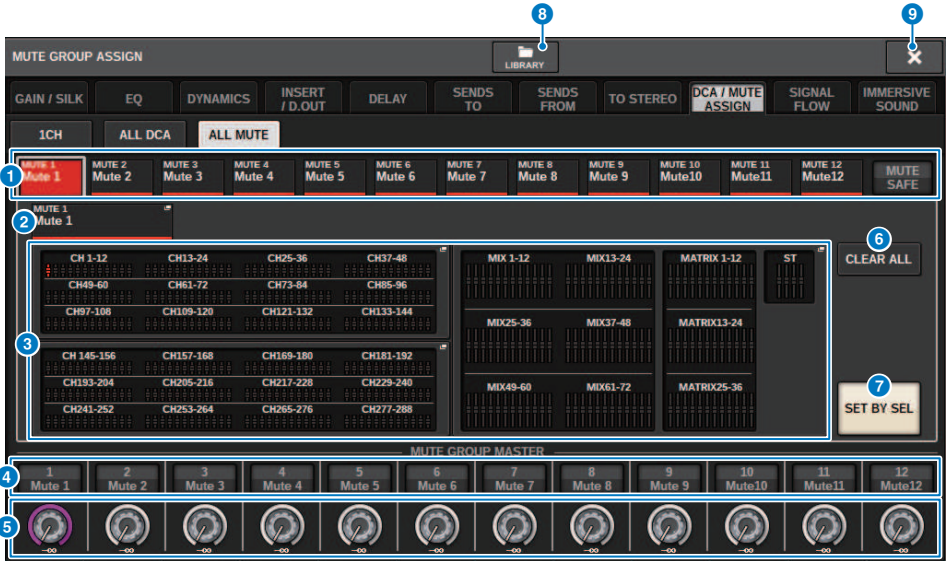
### 음소거 기능의 일시 해제

해당 채널 [ON] 키를 누르면 음소거 그룹의 특정 채널에 대한 음소거 기능을 일시적으로 해제할 수 있습니다. Preferences 설정에서 [ON] KEYS BEHAVIOR DURING MUTE가 활성화된 경우에만 가능합니다.

### ON 버튼 점멸 작동

음소거 그룹에서 음소거된 각 채널에 대한 ON 키가 SELECTED CHANNEL VIEW 창 또는 METER 화면에서 깜박입니다.

# MUTE GROUP ASSIGN 창(ALL MUTE)



## 1 MUTE 그룹 및 MUTE SAFE 버튼

채널을 할당하려는 음소거 그룹 또는 Mute Safe를 선택합니다.

## 2 NAME EDIT 버튼

이 버튼을 누르면 키보드 창으로 이동하여 음소거 그룹 이름을 입력할 수 있습니다.

## 3 음소거 그룹 할당 필드

이 영역은 현재 선택된 음소거 그룹에 할당된 채널을 표시합니다.

이 창이 표시될 때 음소거 그룹에 할당하려는 채널의 [SEL] 키를 누릅니다. 채널이 음소거 그룹에 할당되고 해당 채널의 화면 페이더가 빨간색으로 변합니다. 그룹에서 채널을 제거하려는 경우 [SEL] 키를 다시 한 번 누릅니다.

MUTE SAFE 버튼을 선택하는 경우 이 필드에 Mute Safe 상태(즉, 음소거 그룹에서 제외된 상태)인 채널이 표시됩니다. 채널의 Mute Safe를 작동 또는 취소하는 절차는 채널을 음소거 그룹에 할당하거나 음소거 그룹에서 제거할 때와 동일합니다.

## 4 MUTE GROUP MASTER 버튼

해당 음소거 그룹의 음소거 기능을 켜거나 끕니다.

음소거 그룹에서 음소거된 각 채널의 [ON] 키가 깜박입니다.

## 5 DIMMER LEVEL 노브

디머 기능이 작동될 때 해당 음소거 그룹의 디머 레벨을 설정합니다.

주

디머 레벨을  $-\infty$ dB 이외의 다른 레벨로 설정한 상태에서 해당 MUTE GROUP MASTER 버튼을 켜면 주황색으로 켜집니다.

## 6 CLEAR ALL 버튼

이 버튼을 누르면 모든 선택 항목이 지워집니다.

## 채널 작업 > MUTE GROUP ASSIGN 창(ALL MUTE)

### 7 SET BY SEL 버튼

이 버튼이 켜져 있으면 해당 [SEL] 키를 사용하여 채널을 추가할 수 있습니다. 더 많은 채널을 선택하려면 SET BY SEL 버튼을 켜 다음 원하는 채널의 해당 [SEL] 키를 누릅니다.

### 8 LIBRARY 버튼

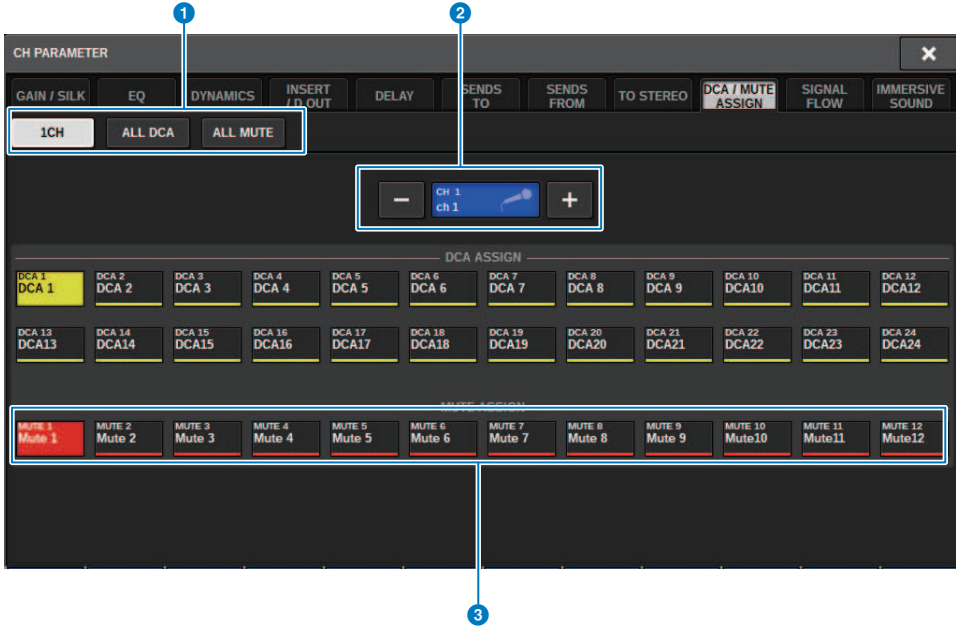
이 버튼을 누르면 MUTE NAME/ASSIGN 라이브러리 창이 열립니다.

### 9 CLOSE 버튼

이 버튼을 누르면 팝업 창이 닫히고 이전 화면으로 돌아갑니다.

## DCA/MUTE ASSIGN 창(1CH)

이 창에서는 각 채널이 할당된 음소거 그룹을 확인하고 편집할 수 있습니다.



**1 탭**

1CH, ALL DCA 또는 ALL MUTE 창을 선택합니다.

**2 채널 선택 +/- 버튼**

현재 선택된 채널을 나타냅니다. + 버튼을 누르면 다음 채널을 선택하고 - 버튼을 누르면 이전 채널을 선택할 수 있습니다.

**3 MUTE ASSIGN 버튼**

버튼을 누르면 해당 음소거 그룹에 선택 채널이 할당됩니다.

## 채널 링크

채널 링크는 입력 채널 또는 출력 채널의 기능(페이더 이동 또는 EQ 파라미터)을 링크하는 기능입니다. 링크된 2개 이상의 채널은 링크 그룹이라고 합니다. 입력 채널은 최대 52개의 링크 그룹을 생성하고 출력 채널은 최대 52개의 링크 그룹을 생성할 수 있습니다. 링크 할 파라미터의 유형은 각 링크 그룹별로 개별 선택할 수 있습니다. 단, 입력 채널 및 출력 채널은 단일 링크 그룹에 공존할 수 없습니다. 페어링은 2개의 인접한 채널에서 사용하도록 제한되어 있으나, 채널 링크 기능은 여러 채널이 합류할 수 있습니다. 채널을 임시로 링크하고자 하는 경우, 링크를 임시로 사용할 수 있습니다.

- 1 메뉴 바의 CH JOB 버튼을 누른 후 CH LINK를 선택합니다.



CH LINK를 선택하면 CH LINK MODE 팝업 창이 나타납니다.

- 2 INPUT/OUTPUT 버튼을 눌러 링크하고자 하는 채널을 선택합니다.
- 3 링크-소스 채널의 [SEL] 키를 누른 상태에서 링크-대상의 [SEL] 키를 눌러 채널을 링크합니다.
- 4 CH LINK MODE 화면에서 LINK PARAMETER 필드의 버튼을 사용하여 링크하고자 하는 파라미터를 선택합니다.
- 5 4단계에서 MIX ON, MIX SEND, MATRIX ON, 또는 MATRIX SEND 버튼이 켜졌던 경우, SEND PARAMETER 필드의 버튼을 사용하여 해당 버스를 지정합니다.
- 6 CH LINK MODE 팝업 창을 닫으려면 CLOSE 버튼을 누릅니다.

## 채널 링크 작동

### 채널 링크 작동

- **3개 이상의 채널 링크**

링크-소스의 [SEL] 키를 누른 상태에서 링크 그룹에 추가하고자 하는 입력 채널의 [SEL] 키를 연속하여 누릅니다.

- **기존의 링크 그룹에 신규 채널 추가**

그룹 내에서 임의의 [SEL] 키를 누른 상태에서 그룹에 추가하고자 하는 [SEL] 키를 누릅니다.

- **링크 취소**

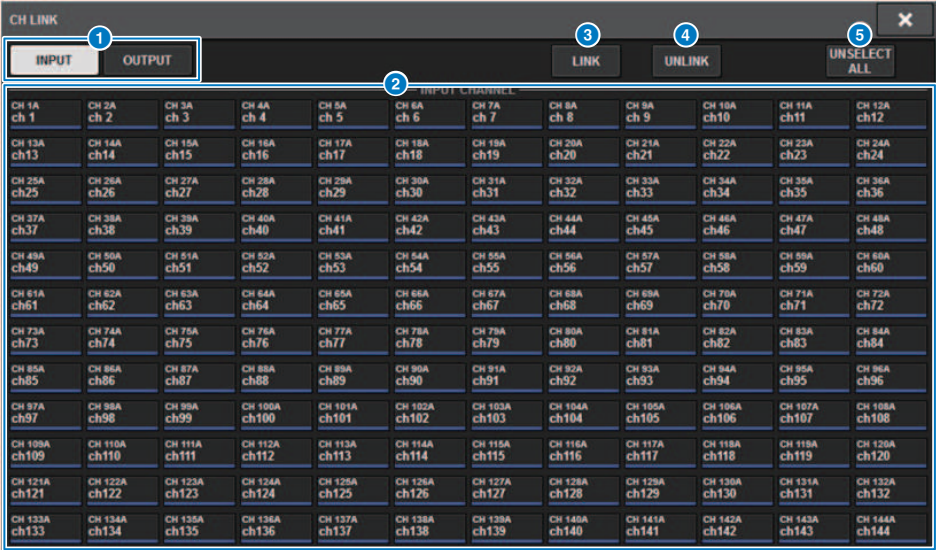
동일한 링크 그룹 내 등록된 [SEL] 키를 누른 상태에서 그룹에서 삭제하고자 하는 채널의 [SEL] 키를 누릅니다.

- **링크 그룹에 할당된 채널 간 레벨 밸런스 편집**

링크된 채널의 [SEL] 키를 누른 상태에서 편집하고자 하는 파라미터를 작동합니다.



# CH LINK 팝업 창



## 1 INPUT/OUTPUT 버튼

입력 채널 페이지와 출력 채널 페이지를 서로 전환합니다.

## 2 채널 선택 버튼

이 버튼을 누르면 링크하고자 하는 채널을 선택할 수 있습니다. 링크된 채널에는 링크 그룹을 나타내는 알파벳 문자가 표시됩니다.

## 주

- 링크된 채널을 선택하면 동일한 그룹의 모든 채널이 선택됩니다.
- 그룹에 채널을 추가하려면, 추가하려는 그룹과 채널을 선택한 다음 LINK 버튼을 누르십시오.
- 2개의 그룹을 선택하고 LINK 버튼을 누르면 2개 그룹을 1개 그룹으로 결합할 수 있습니다. 이 경우, 이후 그룹은 이전 그룹으로 결합됩니다. (그룹 A와 그룹 B를 결합하는 경우, 결과는 그룹 A가 됩니다.)
- 채널의 링크를 해제하려면 해당 그룹을 선택한 다음 삭제하고자 하는 채널을 눌러 선택 해제하십시오.

## 3 LINK 버튼

2에서 선택한 **2**

## 4 UNLINK 버튼

2에서 선택한 **2**

## 5 UNSELECT ALL

선택한 모든 채널을 삭제합니다.

## 임시 링크

임시 링크 기능을 사용하면 연결된 채널의 파라미터에 대한 설정만 동시에 변경할 수 있도록 여러 채널을 임시로 연결할 수 있습니다. 여러 채널에 페이더 작동 또는 EQ 조절을 신속하게 적용하려는 경우, 이 유용한 기능을 통해 복사 또는 불러오기 작동보다 신속하게 실시간으로 파라미터를 조정할 수 있습니다. 이 링크는 영구적이 아니며 한 채널 그룹만 연결할 수 있습니다. 그러나 해당 그룹 안의 채널 수는 제한이 없습니다. 이 임시 링크 그룹의 입력 채널과 출력 채널은 동시에 연결할 수 없습니다.

다음과 같은 파라미터들이 연결됩니다.  
게인 및 레벨 설정은 상대적으로 변경됩니다.

### 입력 채널

- 디지털 게인 및 아날로그 게인 설정
- 삽입 켜짐/꺼짐 및 지점 설정
- 직접 출력 켜짐/꺼짐, 레벨, 지점 및 FOLLOW 설정
- HPF 설정
- LPF 설정
- PEQ 설정
- 다이내믹스 설정
- 딜레이 설정
- MIX 버스로 전송되는 신호 켜짐/꺼짐, 레벨, PRE/POST 및 FOLLOW 설정
- MATRIX 버스로 전송되는 신호 켜짐/꺼짐, 레벨, PRE/POST 및 FOLLOW 설정
- TO STEREO 설정
- DCA/MUTE ASSIGN 설정
- 페이더 작동
- [ON] 키 작동

### 출력 채널

- 삽입 켜짐/꺼짐 및 인서트 지점 설정
- 직접 출력 켜짐/꺼짐, 레벨, 지점 및 FOLLOW 설정
- HPF 설정
- LPF 설정
- PEQ 설정
- 다이내믹스 설정
- 딜레이 설정
- MATRIX 버스로 전송되는 신호 켜짐/꺼짐, 레벨, PRE/POST 및 FOLLOW 설정
- TO STEREO 설정
- DCA/MUTE ASSIGN 설정
- 페이더 작동
- [ON] 키 작동

## 임시 채널 링크 구성

[SHIFT] 키를 누른 상태에서 [SEL] 키를 누릅니다. [SHIFT] 키를 누른 상태에서 OVERVIEW 화면 하단의 채널 이름 영역을 눌러도 됩니다. 지정된 채널의 [SEL] 키가 깜박입니다. OVERVIEW 화면의 미터 영역 및 채널 이름 영역은 노란색 프레임과 링크 아이콘으로 표시됩니다.



[SEL] 키를 누르면 임시 링크가 취소됩니다. 장치의 전원을 끄거나 파일을 불러오는 경우에도 임시 링크가 취소됩니다. 일반적으로 Scene 불러오기를 통해서는 임시 링크가 취소되지 않습니다. 그러나 Scene 불러오기로 인해 채널 페어링 설정이 변경되면 임시 링크가 취소됩니다.

## 채널 파라미터 복사

채널 믹스 파라미터 설정을 다른 채널에 복사할 수 있습니다. 복사 작업을 실행하면 파라미터 설정이 복사 대상의 파라미터 설정에 덮어쓰기됩니다.

다음의 채널 조합 사이에서 파라미터 설정을 복사할 수 있습니다.

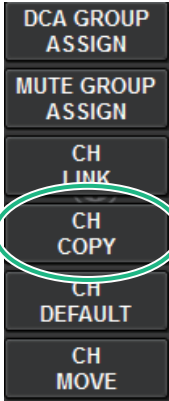
- 입력 채널 사이
- MIX 채널 사이
- MATRIX 채널 사이
- 스테레오 A와 스테레오 B 사이

### 주

아날로그 HA, 패치, 채널 이름 및 팬텀 설정은 복사되지 않습니다.

### 1 메뉴 바의 CH JOB 버튼을 누른 후 CH COPY를 선택합니다.

CH COPY를 선택하면 CH COPY 팝업 창이 나타납니다.



CH COPY를 선택하면 CH COPY 팝업 창이 나타납니다.

### 2 복사 소스 채널을 선택합니다.

복사 소스 채널을 선택하면 복사 대상을 선택할 수 있는 모드가 자동으로 작동합니다. 복사 소스 채널의 페이더 그래픽이 녹색으로 강조 표시됩니다.

### 3 복사 대상 채널을 선택합니다(여러 개 선택 가능).

복사 대상 채널의 페이더 그래픽이 분홍색으로 강조 표시됩니다.

### 4 복사 작업을 실행하려면 PASTE 버튼을 누릅니다.

복사 작업이 실행되며 파라미터 설정이 복사 대상의 파라미터 설정에 덮어쓰기됩니다.

### 5 CH COPY 팝업 창을 닫으려면 CLOSE 버튼을 누릅니다.

# CH COPY 팝업 창

입력과 출력에 대한 8개의 패턴을 각각 등록하고 사용할 수 있습니다.

## CH COPY 팝업 창(입력 채널)

CH COPY

1. SELECT CHANNEL(S) TO COPY FROM: FROM → 2. SELECT A POSITION TO PASTE TO: TO → 3. EXECUTE PASTE

CH1-72

1-12	13-24
25-36	37-48
49-60	61-72

CH73-144

73-84	85-96
97-108	109-120
121-132	133-144

COPY PARAMETER PRESETS

ALL PLUGINS

USED BY SURFACE PASTE KEY

SET BY SEL

CH 1A ch 1 CH 2A ch 2 CH 3A ch 3 CH 4A ch 4 CH 5A ch 5 CH 6A ch 6 CH 7A ch 7 CH 8A ch 8 CH 9A ch 9 CH 10A ch10 CH 11A ch11 CH 12A ch12

CH 13A ch13 CH 14A ch14 CH 15A ch15 CH 16A ch16 CH 17A ch17 CH 18A ch18 CH 19A ch19 CH 20A ch20 CH 21A ch21 CH 22A ch22 CH 23A ch23 CH 24A ch24

CH 25A ch25 CH 26A ch26 CH 27A ch27 CH 28A ch28 CH 29A ch29 CH 30A ch30 CH 31A ch31 CH 32A ch32 CH 33A ch33 CH 34A ch34 CH 35A ch35 CH 36A ch36

CH 37A ch37 CH 38A ch38 CH 39A ch39 CH 40A ch40 CH 41A ch41 CH 42A ch42 CH 43A ch43 CH 44A ch44 CH 45A ch45 CH 46A ch46 CH 47A ch47 CH 48A ch48

CH 49A ch49 CH 50A ch50 CH 51A ch51 CH 52A ch52 CH 53A ch53 CH 54A ch54 CH 55A ch55 CH 56A ch56 CH 57A ch57 CH 58A ch58 CH 59A ch59 CH 60A ch60

CH 61A ch61 CH 62A ch62 CH 63A ch63 CH 64A ch64 CH 65A ch65 CH 66A ch66 CH 67A ch67 CH 68A ch68 CH 69A ch69 CH 70A ch70 CH 71A ch71 CH 72A ch72

## CH COPY 팝업 창(출력 채널)

CH COPY

1. SELECT CHANNEL(S) TO COPY FROM: FROM → 2. SELECT A POSITION TO PASTE TO: TO → 3. EXECUTE PASTE

COPY PARAMETER PRESETS

ALL SENDS PLUGIN

USED BY SURFACE PASTE KEY

SET BY SEL

MIX

1-12	13-24
25-36	37-48
49-60	61-72

MATRIX

1-12

13-24

25-36

ST

MX 1 MX 1 MX 2 MX 1 MX 3 MX 3 MX 4 MX 4 MX 5 MX 5 MX 6 MX 6 MX 7 MX 7 MX 8 MX 8 MX 9 MX 9 MX 10 MX10 MX 11 MX11 MX 12 MX12

MX 13 MX13 MX 14 MX14 MX 15 MX15 MX 16 MX16 MX 17 MX17 MX 18 MX18 MX 19 MX19 MX 20 MX20 MX 21 MX21 MX 22 MX22 MX 23 MX23 MX 24 MX24

MX 25 MX25 MX 26 MX26 MX 27 MX27 MX 28 MX28 MX 29 MX29 MX 30 MX30 MX 31 MX31 MX 32 MX32 MX 33 MX33 MX 34 MX34 MX 35 MX35 MX 36 MX36

MX 37 MX37 MX 38 MX38 MX 39 MX39 MX 40 MX40 MX 41 MX41 MX 42 MX42 MX 43 MX43 MX 44 MX44 MX 45 MX45 MX 46 MX46 MX 47 MX47 MX 48 MX48

MX 49 MX49 MX 50 MX50 MX 51 MX51 MX 52 MX52 MX 53 MX53 MX 54 MX54 MX 55 MX55 MX 56 MX56 MX 57 MX57 MX 58 MX58 MX 59 MX59 MX 60 MX60

MX 61 MX61 MX 62 MX62 MX 63 MX63 MX 64 MX64 MX 65 MX65 MX 66 MX66 MX 67 MX67 MX 68 MX68 MX 69 MX69 MX 70 MX70 MX 71 MX71 MX 72 MX72

① 프리셋 버튼

복사할 파라미터를 등록했던 프리셋을 선택합니다. 선택한 프리셋 버튼을 한번 더 누르면 INPUT (OUTPUT) “CH COPY PRESET 팝업 창” (p.575)이 열려 프리셋에 등록할 파라미터를 선택할 수 있습니다. 우측 하단에 위치한 프리셋 버튼 ② 패널의 선택 채널 부분에 있는 “PASTE” 키를 누르면 복사되는 파라미터 설정으로 사용됩니다.

# CH COPY PRESET 팝업 창

## INPUT CH COPY PRESET 팝업 창

INPUT CH COPY PRESET[#1]

1 ALL

2

3 WITH PLUGINS

MIX MATRIX  
SELECT ALL

MIX

MX 1	MX 2	MX 3	MX 4	MX 5	MX 6	MX 7	MX 8	MX 9	MX 10	MX 11	MX 12
MX 13	MX 14	MX 15	MX 16	MX 17	MX 18	MX 19	MX 20	MX 21	MX 22	MX 23	MX 24
MX 25	MX 26	MX 27	MX 28	MX 29	MX 30	MX 31	MX 32	MX 33	MX 34	MX 35	MX 36
MX 37	MX 38	MX 39	MX 40	MX 41	MX 42	MX 43	MX 44	MX 45	MX 46	MX 47	MX 48
MX 49	MX 50	MX 51	MX 52	MX 53	MX 54	MX 55	MX 56	MX 57	MX 58	MX 59	MX 60
MX 61	MX 62	MX 63	MX 64	MX 65	MX 66	MX 67	MX 68	MX 69	MX 70	MX 71	MX 72

## OUTPUT CH COPY PRESET 팝업 창

OUTPUT CH COPY PRESET[#1]

1 ALL

2

3 WITH PLUGINS

4 WITH SENDS

MATRIX  
SELECT ALL

MATRIX

MT 1	MT 2	MT 3	MT 4	MT 5	MT 6	MT 7	MT 8	MT 9	MT 10	MT 11	MT 12
MT 13	MT 14	MT 15	MT 16	MT 17	MT 18	MT 19	MT 20	MT 21	MT 22	MT 23	MT 24
MT 25	MT 26	MT 27	MT 28	MT 29	MT 30	MT 31	MT 32	MT 33	MT 34	MT 35	MT 36

이 창에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

① **NAME EDIT 버튼**

이 버튼을 누르면 NAME EDIT 팝업 창이 표시되어 프리셋 이름을 편집할 수 있습니다.

② **파라미터 버튼**

이 버튼을 켜면 프리셋에 파라미터가 등록됩니다.

③ **WITH PLUGINS 버튼**

이 버튼을 켜면 채널, 패치 및 파라미터에 삽입된 플러그인이 복사될 내용에 포함됩니다.

④ **WITH SENDS 버튼**

이 버튼을 켜면 해당 버스(출력 채널)의 모든 SEND 설정(ON/OFF 및 레벨, 팬 등)이 복사될 내용에 포함됩니다.



## 채널 파라미터 이동

특정 입력 채널의 설정을 다른 입력 채널로 이동할 수 있습니다. 이동을 실행하면 이동-소스 및 이동-대상 간 채널 번호가 앞뒤로 다시 부여됩니다.

### 주

SYSTEM CONFIG[DSP] 팝업 창의 채널 삽입 할당(INSERT OUT (1C)) 설정은 이동하지 않습니다.

### 1 메뉴 바의 CH JOB 버튼을 누른 후 CH MOVE를 선택합니다.



CH MOVE를 선택하면 “CH MOVE 팝업 창” (p.579)이 나타납니다.

### 2 이동-대상 채널을 선택합니다(여러 개 선택 가능).

이동-소스 채널의 페이더 그래픽이 녹색으로 강조 표시됩니다.

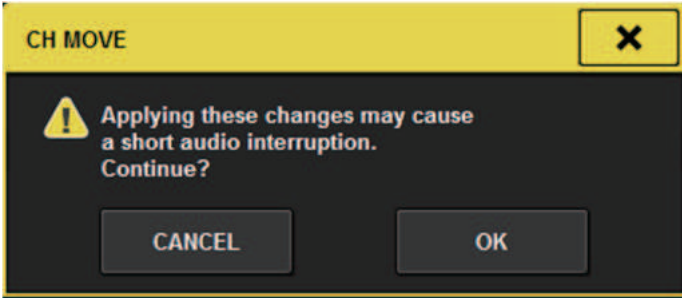
### 3 TO 버튼을 누른 다음 이동-대상 채널을 선택합니다.

이동-대상 채널의 페이더 그래픽이 분홍색으로 강조 표시됩니다.

### 4 이동 작업을 실행하려면 MOVE 버튼을 누릅니다.

작업을 확인하는 대화 상자가 나타납니다.

### 5 OK 버튼을 누릅니다.

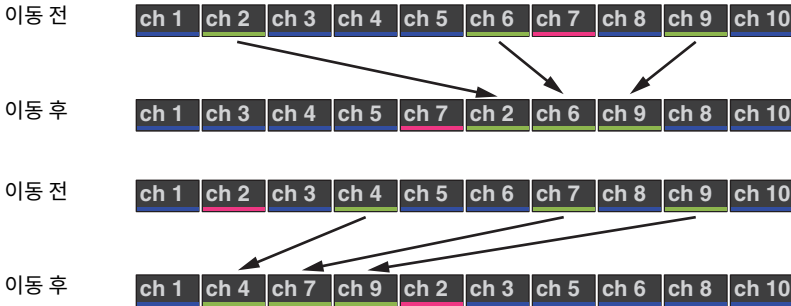


- CH MOVE를 실행할 경우, 경우에 따라 오디오가 중단될 수 있습니다.

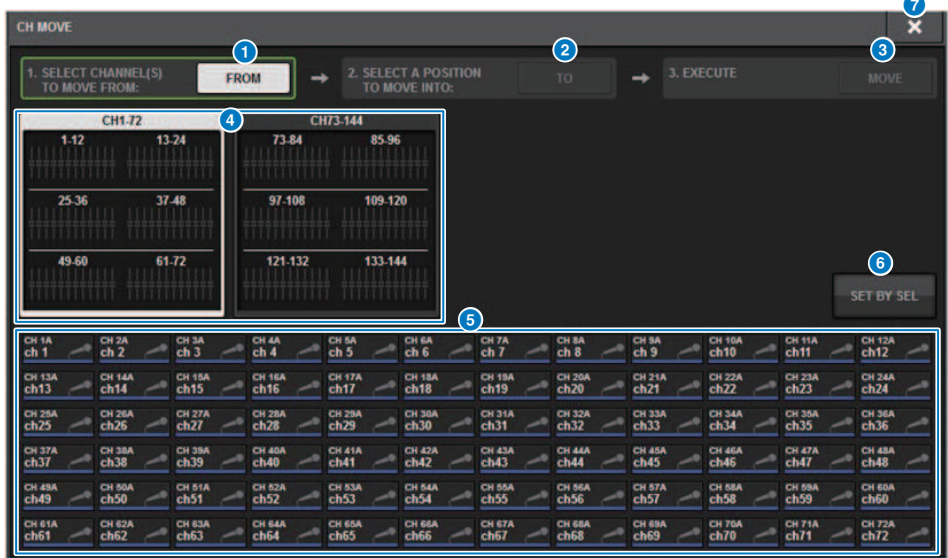
### 6 CH MOVE 팝업 창을 닫으려면 CLOSE 버튼을 누릅니다.

#### CH MOVE 소개

이동-대상 채널 전에 위치한 채널이 이동 중인 채널에 포함된 경우, 이동-대상 채널 후로 이동합니다.  
이동-대상 채널 후에 위치한 채널이 이동 중인 채널에 포함된 경우, 이동-대상 채널 전으로 이동합니다.



# CH MOVE 팝업 창



**1 FROM 버튼**

이 버튼은 CH MOVE 팝업 창이 열릴 때 자동으로 선택됩니다. 다른 이동-소스 채널을 선택하려는 경우 이 버튼을 누릅니다.

**2 TO 버튼**

이동-대상을 선택할 수 있는 모드로 전환합니다.

**3 MOVE 버튼**

이동-소스 및 대상 채널을 지정한 다음 이 버튼을 눌러 채널 이동 작업을 실행합니다.

**4 채널 화면 선택 버튼**

화면에서 확인하려는 채널의 유형을 선택합니다. CH1-72 또는 CH73-144를 선택할 수 있습니다.

**5 ASSIGN 부분**

이동 소스 및 대상 채널을 선택합니다.

**6 SET BY SEL 버튼**

이 버튼이 켜져 있으면 해당 [SEL] 키를 사용하여 채널을 선택할 수 있습니다.

**7 CLOSE 버튼**

이 버튼을 누르면 팝업 창이 닫히고 이전 화면으로 돌아갑니다.

## 채널 파라미터 초기화

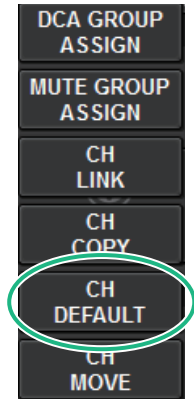
채널 파라미터를 초기화된 상태로 복원할 수 있습니다. 모든 채널에서 이 작업을 실시할 수 있습니다.

### 주

아날로그 HA, 채널 이름, 패치 및 Recall Safe 설정은 초기화되지 않습니다.

### 1 메뉴 바의 CH JOB 버튼을 누른 후 CH DEFAULT를 선택합니다.

CH DEFAULT를 선택하면 CH DEFAULT 팝업 창이 나타납니다.



CH DEFAULT를 선택하면 “CH DEFAULT 팝업 창” (p.581)이 나타납니다.

### 2 초기화하려는 채널을 선택합니다(여러 개 선택 가능).

해당 채널이 강조 표시됩니다.

### 3 초기화를 실행하려면 DEFAULT 버튼을 누릅니다.

초기화 작업을 확인하는 대화 상자가 나타납니다.

### 4 확인 대화 상자의 OK 버튼을 누릅니다.

선택 채널의 파라미터가 초기화됩니다.

### 5 CH DEFAULT 팝업 창을 닫으려면 CLOSE 버튼을 누릅니다.

# CH DEFAULT 팝업 창



**1 DEFAULT 버튼**

채널을 선택한 다음 이 버튼을 누르면 초기화 작업이 실행됩니다.

**2 채널 화면 선택 버튼**

화면에서 확인하려는 채널의 유형을 선택합니다. 이용 가능한 옵션에는 CH1-72, CH73-144, MIX 및 ST/MTRX 등이 있습니다.

**3 ASSIGN 부분**

관련 초기 값으로 파라미터를 복원하려는 채널을 선택합니다.

**4 SET BY SEL 버튼**

이 버튼이 켜져 있으면 해당 [SEL] 키를 사용하여 채널을 선택할 수 있습니다.

**5 CLOSE 버튼**

이 버튼을 누르면 팝업 창이 닫히고 이전 화면으로 돌아갑니다.

## 복사할 파라미터

복사할 파라미터가 아래에 표시되어 있습니다.

파라미터	설명
NAME	채널 이름, 색상, 아이콘
ANALOG GAIN	게인, 팬텀 전원 켜짐/꺼짐, GANG, 게인 보정, M/S 디코드
SILK	SILK 설정
PHASE	Ø
DIGITAL GAIN	게인, GANG
HPF/LPF	켜짐/꺼짐, 차단 주파수, 유형
EQ	켜짐/꺼짐, 유형, 감쇠기, 대역 설정
DYNA 1	켜짐/꺼짐, 유형, 형유형 파라미터, 키 인(필터, Q, 차단 주파수)
DYNA 2	
INSERT 1	켜짐/꺼짐, 지점
INSERT 2	
MIX SEND	레벨, PRE/POST, FOLLOW 설정
MATRIX SEND	레벨, PRE/POST, FOLLOW 설정
DIRECT OUT	켜짐/꺼짐, 레벨, 지점, FOLLOW 설정
DELAY	켜짐/꺼짐, 딜레이 시간, 지점, GANG
[FADER]	레벨
CH ON	켜짐/꺼짐
MIX ON	켜짐/꺼짐
MATRIX ON	켜짐/꺼짐
SURR	서라운드 설정(켜짐/꺼짐, 포지셔닝, DIV, LFE)
TO STEREO	TO STEREO 설정(켜짐/꺼짐, 모드, 지점 <sup>1</sup> , PAN, BALANCE, CSR)
DCA ASSIGN	DCA 할당 설정
MUTE ASSIGN	음소거 할당 설정

\*1: 출력 채널에 한함

WITH PLUGINS 버튼이 켜져 있고 플러그인이 포함된 경우 복사 소스 채널과 복사 대상 채널에 대한 페어 설정이 다를 때에는 다음과 같이 설정이 실시됩니다.

### 복사 소스와 복사 대상 모두 모노 채널인 경우

복사 소스	복사 대상
31BandGEQ	복사 소스가 복사되고 패치됩니다(On, Band/Gain, Limit).
Flex15 GEQ	복사 소스가 복사되고 패치됩니다(On, Band/Gain, Limit).
8BandPEQ	복사 소스가 복사되고 패치됩니다(On, Type, Band/Gain, Band/Q, Band/Bypass, Band/Freq., Low Shel., High Shel).
AutoMixer	오픈 채널이 할당됩니다(파라미터가 복사되지 않음).
OutBoard	복사 대상이 OutBoard로 변경됩니다(패칭 없음).
Effect	복사 소스가 Dual 유형인 경우 복사하고 패치합니다(파라미터 및 바이패스 포함). 복사 소스가 Normal 유형 <sup>1</sup> 인 경우 L 측을 복사하고 패치합니다(파라미터 및 바이패스 포함).

복사 소스	복사 대상
BLANK	복사 대상 삽입 모듈 패치를 소개합니다(복사 대상에 의해 사용되는 DSP 할당은 그대로 유지됨).

\*1: Dual 유형 및 Stereo 유형 제외

**복사 소스와 복사 대상 모두 스테레오 채널(페어)인 경우**

복사 소스	복사 대상
31BandGEQ	복사 소스가 복사되고 패치됩니다(On, Band/Gain, Limit) <sup>1</sup> .
Flex15 GEQ	복사 소스가 복사되고 패치됩니다(On, Band/Gain, Limit) <sup>1</sup> .
8BandPEQ	복사 소스가 복사되고 패치됩니다(On, Type, Band/Gain, Band/Q, Band/Bypass, Band/Freq., Low Shel., High Shel.) <sup>1</sup> .
AutoMixer	2개의 오픈 채널이 할당됩니다(파라미터가 복사되지 않음).
OutBoard	복사 대상이 OutBoard로 변경됩니다(패칭 없음).
Effect	복사 소스가 Stereo 유형인 경우 복사하고 패치합니다(파라미터 및 바이패스 포함). 복사 소스가 Normal 유형 <sup>2</sup> 인 경우 L 측을 복사하고 패치합니다(파라미터 및 바이패스 포함).
BLANK	복사 대상 삽입 모듈 패치를 소개합니다(복사 대상에 의해 사용되는 DSP 할당은 그대로 유지됨).

\*1: 복사 대상의 GEQ 링크 설정은 변경되지 않음

\*2: Dual 유형 및 Stereo 유형 제외

**복사 소스는 스테레오 (페어) 채널이고 복사 대상은 모노 채널인 경우**

복사 소스	복사 대상
31BandGEQ	복사 소스(L 측)의 31-band GEQ가 복사되고 패치됩니다(On, Band/Gain, Limit).
Flex15 GEQ	A 측의 복사 소스가 복사되고 패치됩니다(On, Band/Gain, Limit).
8BandPEQ	A 측의 복사 소스가 복사되고 패치됩니다(On, Type, Band/Gain, Band/Q, Band/Bypass, Band/Freq., Low Shel., High Shel.).
AutoMixer	1개의 오픈 채널이 할당됩니다(파라미터가 복사되지 않음).
OutBoard	복사 대상이 OutBoard로 변경됩니다(패칭 없음).
Effect	복사 소스가 Stereo 유형인 경우 Dual 유형으로 교체한 후 복사하고 패치합니다(파라미터 및 바이패스 포함). 복사 소스가 Normal 유형 <sup>1</sup> 인 경우 L 측을 복사하고 패치합니다(파라미터 및 바이패스 포함).
BLANK	복사 대상 삽입 모듈 패치를 소개합니다(복사 대상에 의해 사용되는 DSP 할당은 그대로 유지됨).

\*1: Dual 유형 및 Stereo 유형 제외

**복사 소스는 모노 채널이고 복사 대상은 스테레오 (페어) 채널인 경우**

\*1: 복사 대상의 GEQ 링크 설정은 변경되지 않음

복사 소스	복사 대상
31BandGEQ	복사 소스가 L 및 R 측에 복사되고 패치됩니다(On, Band/Gain, Limit) <sup>1</sup> .

채널 작업 > 복사할 파라미터

복사 소스	복사 대상
Flex15 GEQ	복사 소스가 L 및 R 측에 복사되고 패치됩니다(On, Band/Gain, Limit) <sup>*1</sup> .
8BandPEQ	복사 소스가 L 및 R 측에 복사되고 패치됩니다(On, Type, Band/Gain, Band/Q, Band/Bypass, Band/Freq., Low Shel., High Shel). <sup>*1</sup>
AutoMixer	2개의 오픈 채널이 할당됩니다(파라미터가 복사되지 않음).
OutBoard	복사 대상이 OutBoard로 변경됩니다(패칭 없음).
Effect	복사 소스가 Dual 유형인 경우 Stereo 유형으로 교체한 후 복사하고 패치합니다(파라미터 및 바이패스 포함). 복사 소스가 Normal 유형 <sup>*2</sup> 인 경우 1-인/1-아웃 및 1-인/2-아웃 이펙트는 복사되지 않아 이펙트가 비게 됩니다. 이외 다른 요소가 L 및 R 측에 복사되고 패치됩니다(파라미터 및 바이패스 포함).
BLANK	복사 대상 삽입 모듈을 소거합니다(복사 대상에 의해 사용되는 DSP 할당은 그대로 유지됨).

\*2: Dual 유형 및 Stereo 유형 제외

주

PM Editor 또는 다른 수단을 통해 설치 또는 패치 작업을 실시할 수 없거나 리소스가 부족한 경우 복사할 때 경고 화면이 표시됩니다.



# GEQ/PEQ/Automixer

## 그래픽 EQ, 파라메트릭 EQ 및 Automixer

RIVAGE PM 시리즈에는 31BandGEQ, Flex15GEQ, 8BandPEQ 및 Automixer가 탑재되어 있습니다. 각 유형을 삽입 지점에 넣어 사용할 수 있습니다.

EQ 유형	사용 가능한 수
31BandGEQ	48
Flex15 GEQ	96
8Band PEQ	96
Automixer	1

## 그래픽 EQ(GEQ) 사용 소개

### 31BandGEQ

모노 31대역 GEQ입니다. 대역마다 1/3 옥타브 폭이 존재하며 31개의 대역 각각에 대해  $\pm 15\text{dB}$  범위에서 게인을 조절할 수 있습니다.

### Flex15 GEQ

모노 15대역 GEQ입니다. 각 대역의 폭은 1/3 옥타브이며 조정 가능한 게인 범위는  $\pm 15\text{dB}$ 입니다. Flex15GEQ를 사용하면 31bandGEQ의 31개 대역과 동일한 대역 중 15개에 대한 게인을 조절할 수 있습니다. (15개의 조정 대역을 모두 사용한 경우 이전에 조정한 대역을 flat 설정으로 재설정할 때까지는 다른 대역의 게인을 조절할 수 없습니다.) GEQ에는 1/12 oct(121대역) 실시간 분석기(스펙트럼 분석기)가 장착되어 있습니다.  $\pm 15\text{dB}$ ,  $\pm 12\text{dB}$ ,  $\pm 6\text{dB}$ (올림 및 줄임 방향 모두에서 유효) 또는  $-24\text{dB}$ (줄임 방향에서만 유효) 중에서 게인 조절 범위를 선택할 수 있습니다. 스테레오 소스를 사용하는 경우 두 GEQ를 연결할 수 있습니다.

## 파라메트릭 EQ(PEQ) 소개

### 8BandPEQ

8BandPEQ는 모노 8대역 PEQ이며 4개의 노치 필터도 내장되어 있습니다. PEQ에는 1/12 oct(121대역) 실시간 분석기(스펙트럼 분석기)가 장착되어 있습니다.

### 주

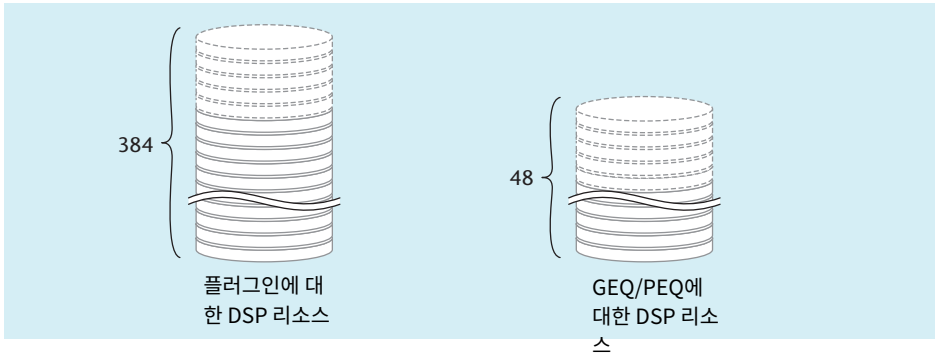
노치 필터 A-D는 PEQ와 무관하므로 PEQ의 BYPASS 버튼을 눌러도 영향을 받지 않습니다. PEQ를 건너뛰고 노치 필터만 사용할 수 있습니다.

## Automixer 소개

### **Automixer**

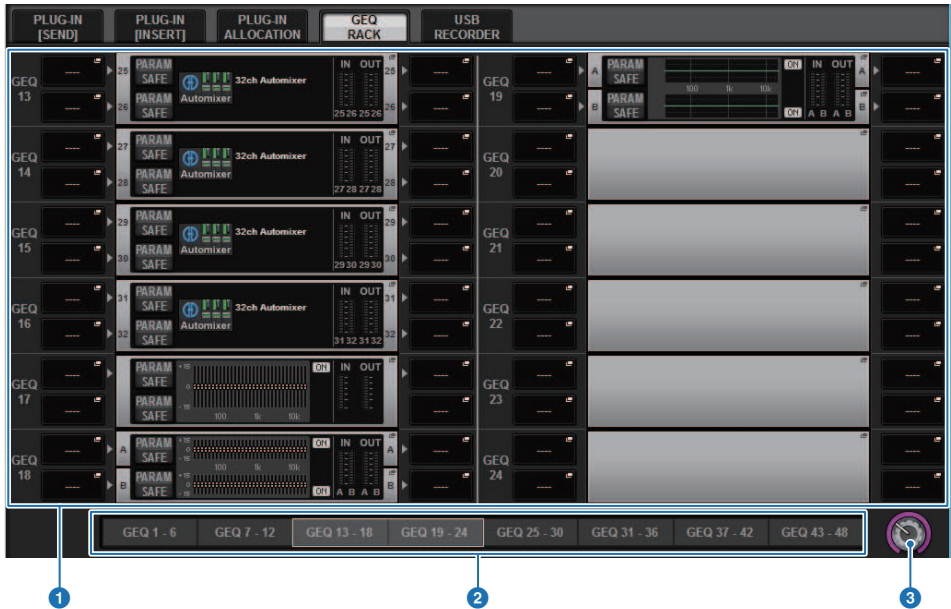
Automixer는 고선명 음향 믹싱을 제공하며 여러 사람이 말하고 있을 때 마이크 입력 레벨을 자동으로 조절할 수 있도록 해줍니다.

## GEQ에 대한 DSP 리소스 관리



플러그인과 GEQ/PEQ 각각에 전용 DSP 리소스가 포함되어 있습니다. DSP 리소스는 플러그인이 장착되거나 GEQ/PEQ가 삽입될 때마다 사용됩니다. 플러그인에서 사용 가능한 DSP 리소스는 384개로 나누어지며 GEQ/PEQ에서 사용 가능한 DSP 리소스는 48개로 나누어집니다. 각 플러그인 또는 GEQ/PEQ에서 사용되는 DSP 리소스에 관한 자세한 내용은 데이터 목록을 참조하십시오.

GEQ RACK 페이지에서 GEQ 리소스 할당을 확인할 수 있습니다.



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

**1 GEQ 할당 필드**

GEQ 할당 상태를 나타냅니다. 48개의 이용 가능한 DSP 리소스를 확인할 수 있습니다.

② **GEQ 위치 바**

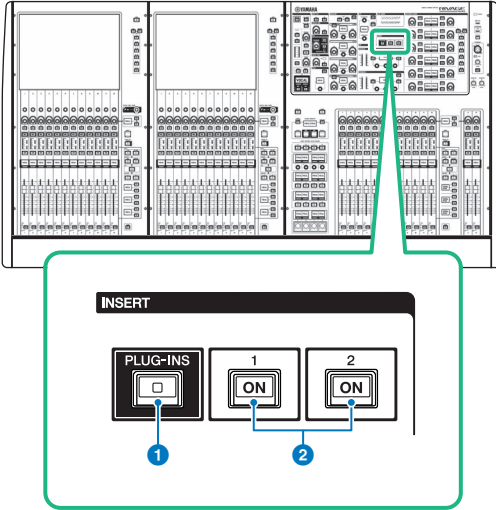
GEQ 할당 필드의 현재 화면과 관련된 페이지의 위치를 표시합니다.

③ **페이지 선택 노브**

해당 화면 인코더 또는 [TOUCH AND TURN] 노브를 사용하여 확인하려는 페이지를 선택합니다.

## 선택 채널 부분을 통해 채널에 GEQ/PEQ 삽입

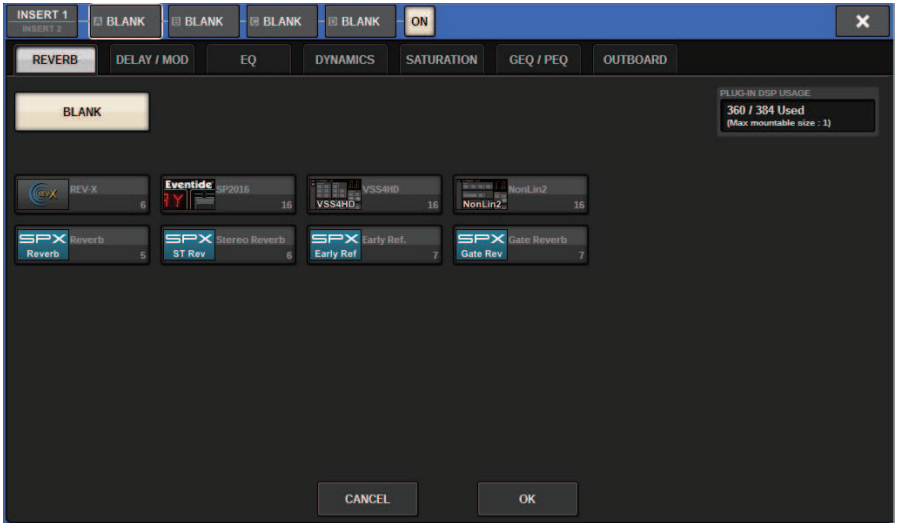
이 부분은 사용할 선택 채널에 GEQ/PEQ를 삽입하는 방법을 설명합니다.



- 1 INSERT [PLUG-INS] 키**  
삽입된 플러그인의 파라미터 설정 화면을 불러옵니다.
- 2 INSERT 1/2 [ON] 키**  
각각 INSERT1과 INSERT2를 켜거나 끕니다.

- 1 작동하려는 채널을 선택합니다.**
- 2 INSERT [PLUG-INS] 키를 누릅니다.**  
“INSERT 화면” (p.593)이 나타납니다.
- 3 INSERT 1/2 전환 버튼 및 INSERT [A]-[D] 버튼을 사용하여 GEQ/PEQ를 할당하려는 삽입 채널 및 블록을 선택합니다.**

#### 4 MOUNT 팝업 버튼을 눌러 MOUNT 팝업 창으로 이동합니다.



#### 5 GEQ/PEQ 탭을 누릅니다.

MOUNT GEQ/PEQ 팝업 창이 나타납니다.

#### 6 MODULE SELECT 버튼을 사용하여 삽입하려는 항목을 선택한 다음 OK 버튼을 누릅니다.

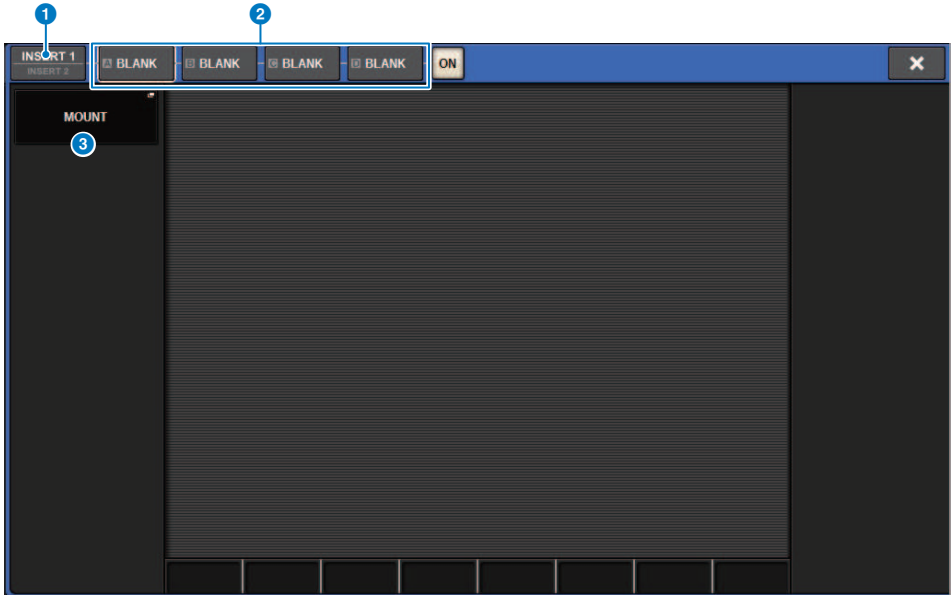
GEQ\_ASSIGNMENT 팝업 창이 나타납니다.

#### 7 GEQ/PEQ 할당 노브를 돌려 (분홍색 프레임으로 표시된) GEQ/PEQ의 위치를 지정합니다.

#### 8 OK 버튼을 눌러 GEQ/PEQ를 할당합니다.



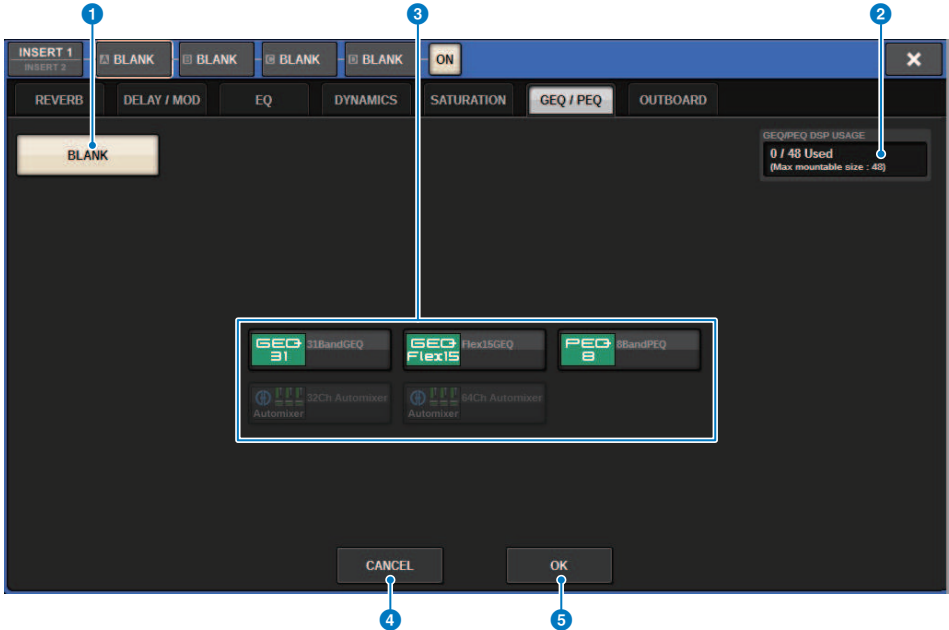
## INSERT 화면



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

- 1 INSERT 1/2 전환 버튼**  
INSERT1과 INSERT2를 서로 전환합니다.
- 2 INSERT 블록 [A]-[D] 버튼**  
INSERT1과 INSERT2에 각각 할당된 4개의 플러그인을 나타냅니다. 이 버튼을 누르면 할당된 플러그인의 편집 화면이 나타납니다.
- 3 MOUNT 팝업 버튼**  
이 버튼을 누르면 MOUNT 화면이 나타납니다.

## MOUNT GEQ/PEQ 화면



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

**1 BLANK 버튼**

현재 삽입된 GEQ/PEQ를 해제합니다.

**2 슬롯 사용 표시등**

사용 중인 슬롯의 수를 나타냅니다.

**3 MODULE SELECT**

이 버튼을 누르면 삽입될 GEQ 또는 PEQ를 선택할 수 있습니다. 각 버튼마다 다음과 같은 기능이 내장되어 있습니다.

- 31BandGEQ 버튼.....지정된 채널에 31BandGEQ를 삽입합니다.
- Flex15GEQ 버튼.....지정된 채널에 Flex15GEQ를 삽입합니다.
- 8Band PEQ 버튼.....지정된 채널에 8Band PEQ를 삽입합니다.

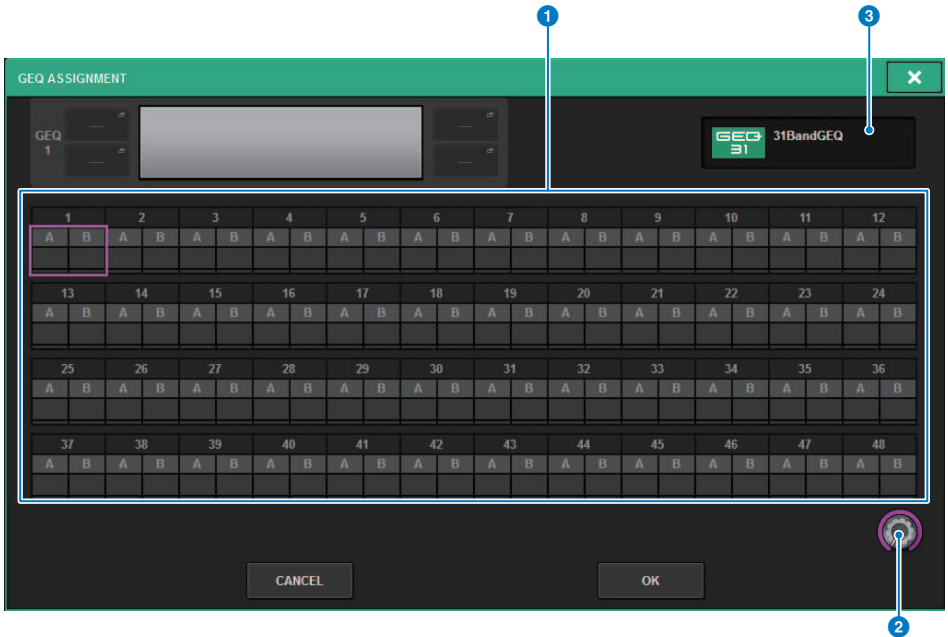
**4 CANCEL 버튼**

INSERT 팝업 창에서 변경한 사항을 취소하고 창을 닫습니다.

**5 OK 버튼**

INSERT 팝업 창에서 변경한 사항을 적용하고 창을 닫습니다.

## GEQ ASSIGNMENT 팝업 창



이 창에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

**1 GEQ/PEQ 할당 필드**

GEQ/PEQ 할당 상태를 표시합니다. 48개의 이용 가능한 DSP 리소스를 한 눈에 확인할 수 있습니다. GEQ/PEQ를 할당할 수 있는 위치는 분홍색 프레임으로 표시됩니다. 회색 프레임은 해당 위치에 GEQ/PEQ를 할당할 수 없다는 의미입니다.

**2 GEQ/PEQ 할당 노브**

GEQ/PEQ를 할당합니다. 터치스크린을 눌러도 GEQ/PEQ를 할당할 수 있습니다.

**3 GEQ/PEQ 이름**

할당될 GEQ/PEQ의 이름을 나타냅니다.

## OVERVIEW 화면을 통해 채널에 GEQ/PEQ 삽입

**1** [VIEW] 키를 눌러 OVERVIEW 화면으로 이동합니다.



INSERT/DIRECT OUT 필드

OVERVIEW 화면

**2** GEQ/PEQ를 삽입하려는 채널의 INSERT/DIRECT OUT 필드를 누릅니다. 그러면 INSERT/D.OUT 팝업 창(1CH)이 나타납니다.

① INSERT 블록 [A]-[D] 버튼

INSERT1과 INSERT2에 각각 할당된 4개의 플러그인을 나타냅니다. 이 버튼을 누르면 할당된 플러그인의 편집 화면이 나타납니다.

**3** GEQ/PEQ를 할당하려는 INSERT 블록 버튼을 눌러 INSERT 화면으로 이동합니다.

**4** 선택 채널 부분을 통해 채널에 GEQ/PEQ 삽입 부분의 4-8단계를 따릅니다.

GEQ/PEQ/Automixer > SELECTED CHANNEL VIEW 화면을 통해 채널에 GEQ/PEQ 삽입(CS-R10, CS-R10-S, CSD-R7)

# SELECTED CHANNEL VIEW 화면을 통해 채널에 GEQ/PEQ 삽입(CS-R10, CS-R10-S, CSD-R7)

- 1 작동하려는 채널을 선택합니다.
- 2 [VIEW] 키를 눌러 SELECTED CHANNEL VIEW 화면으로 이동합니다.



SELECTED CHANNEL VIEW 화면

INSERT 필드

- 3 INSERT 필드를 눌러 INSERT 화면으로 이동합니다.



- 4 선택 채널 부분을 통해 채널에 GEQ/PEQ 삽입 부분의 4-8단계를 따릅니다.

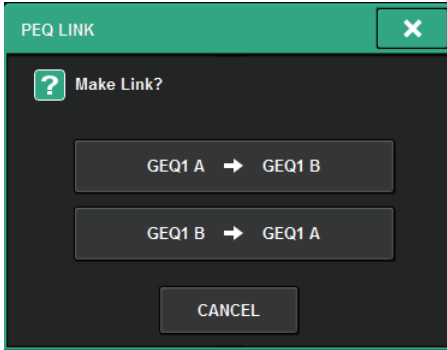
## 31BandGEQ 사용

### 1 선택 채널 부분을 통해 채널에 GEQ/PEQ 삽입 부분의 1-8단계를 따릅니다.

그러면 삽입했던 “GEQ/PEQ EDIT 화면” (p.600)이 시스템에 표시됩니다.

### 2 스테레오 소스를 사용 중인 경우 두 GEQ 기기를 연결합니다.

GEQ LINK 버튼을 누르면 다음 팝업 창이 나타납니다. 연결하려면 CANCEL 이외의 다른 버튼을 누릅니다. 팝업 창에 포함된 항목은 다음과 같습니다.



#### GEQ\*A->GEQ\*B 버튼

채널 L 파라미터 값이 채널 R로 복사되면 해당 파라미터가 연결됩니다. 별표(\*)는 GEQ 위치를 의미합니다.

#### GEQ\*B->GEQ\*A 버튼

채널 R 파라미터 값이 채널 L로 복사되면 해당 파라미터가 연결됩니다. 별표(\*)는 GEQ 위치를 의미합니다.

#### CANCEL 버튼

연결을 취소하고 팝업 창을 닫습니다.

### 3 GEQ ON/OFF 버튼을 눌러 31BandGEQ를 켭니다.

#### **4 FADER ASSIGN 필드의 버튼 중 하나를 눌러 채널 스트립 부분의 페이더로 조절할 대역의 그룹을 선택합니다.**

FADER ASSIGN 필드의 버튼은 다음 대역 그룹에 해당합니다.

**20-250:** 20.0Hz-250Hz 이내의 12개 대역

**80-1k:** 80.0Hz-1.00 kHz 이내의 12개 대역

**250-3.15k:** 250Hz-3.15kHz 이내의 12개 대역

**1.6k-20k:** 1.60kHz-20.0kHz 이내의 12개 대역

이 버튼들 중 하나를 누를 때 화면에서 선택한 대역의 페이더가 흰색으로 변하며 채널 스트립 부분에 해당 페이더의 수가 표시됩니다. 또한 채널 스트립 부분의 페이더를 사용하여 해당 대역을 조절할 수 있습니다.

#### **주**

채널 스트립 부분이 잠긴 경우에도 위의 작업을 실시할 수 있습니다. FADER ASSIGN 필드의 버튼을 끄면 페이더가 다시 잠김 상태로 설정됩니다.

#### **5 채널 스트립 부분의 해당 페이더를 올립니다.**

해당 주파수 영역이 올라가거나 줄어듭니다.

#### **주**

채널 스트립 부분의 페이더가 중앙(flat) 위치에 설정되면 해당 [ON] 키 표시등이 꺼집니다. 이는 해당 대역이 변경되고 있지 않다는 것을 나타냅니다. 페이더를 아주 약간이라도 올리거나 내리면 [ON] 키가 켜져 이 대역이 변경되고 있다는 것을 나타냅니다. 켜진 [ON] 키를 눌러 어렵게 설정하면 해당 대역이 즉시 flat 상태로 되돌아갑니다.

#### **6 4단계 및 5단계를 반복하여 각 대역을 조정합니다.**

#### **주**

터치 스크린 화면을 다른 화면이나 GEQ 창으로 전환하는 경우 채널 스트립 부분의 페이더 할당이 강제적으로 해제됩니다. 그러나 동일한 GEQ가 다시 한 번 나타나도록 설정하는 경우 이전에 조절하고 있었던 대역 그룹이 페이더에 자동으로 할당됩니다.

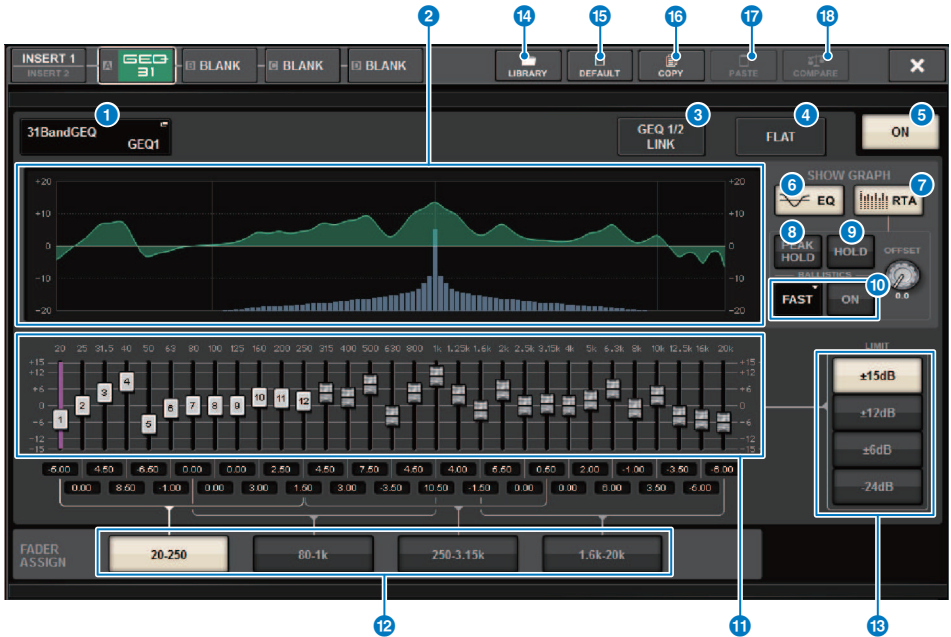
#### **7 설정을 완료하면 FADER ASSIGN 필드의 버튼을 끕니다.**

채널 스트립 부분의 페이더 및 [ON] 키가 이전의 기능 상태로 되돌아갑니다.

#### **주**

GEQ 팝업 창을 닫으면 FADER ASSIGN 필드의 버튼이 자동으로 꺼집니다.

## GEQ/PEQ EDIT 화면



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

- 1 **MOUNT GEQ/PEQ 팝업 버튼**  
이 버튼을 누르면 MOUNT GEQ/PEQ 팝업 창으로 이동합니다.
- 2 **EQ 그래프**  
31BandGEQ의 대략적인 현재 응답을 나타냅니다.
- 3 **GEQ LINK 버튼**  
이 버튼을 누르면 GEQ LINK 창으로 이동하여 페어링된 채널의 GEQ를 연결할 수 있습니다.

### 주의사항

- GEQ LINK 버튼은 페어링된 GEQ에 대해서만 나타납니다.

- 4 **FLAT 버튼**  
이 버튼을 누르면 모든 GEQ 대역의 GAIN 파라미터가 0dB로 재설정됩니다.
- 5 **GEQ ON 버튼**  
현재 선택된 GEQ를 켜거나 끕니다.
- 6 **EQ 버튼**  
이 버튼을 누르면 EQ 그래프가 표시됩니다.



**7 RTA 버튼**

이 버튼이 켜져 있으면 입력 신호(EQ 직후)에 대한 반투명 주파수 분석 그래프가 EQ 주파수 응답 그래프 위에 겹쳐집니다.

**8 PEAK HOLD**

이 버튼이 켜져 있으면 분석된 주파수 응답 그래프에 피크 레벨 표시가 유지됩니다.

**9 HOLD 버튼**

이 버튼이 켜져 있으면 주파수 응답 그래프가 표시되며 이 그래프에 주파수 분석 결과가 유지됩니다.

**10 BALLISTICS 필드**

- BALLISTICS 버튼  
이 버튼이 켜져 있으면 분석된 주파수 응답 그래프에 감쇄 속도를 추가할 수 있습니다.
- AST/SLOW 전환 버튼  
그래프 렌더링 감쇄 속도(FAST/SLOW)를 전환합니다.

**11 페이더**

31대역 GEQ의 각 대역에 대한 증폭량/차단량을 나타냅니다. 아래 숫자 상자에 표시된 실제 값을 확인할 수 있습니다. 화면 인코더나 [TOUCH AND TURN] 노브를 사용하면 (터치스크린에서 작업할 때 선택했던) 페이더를 제어할 수 있습니다.

**12 FADER ASSIGN 필드**

이 필드에서는 채널 스트립 부분의 페이더에서 조절되는 대역의 그룹을 선택할 수 있습니다.

**13 LIMIT 선택 버튼**

$\pm 15\text{dB}$ ,  $\pm 12\text{dB}$ ,  $\pm 6\text{dB}$ (증폭 및 차단 방향 모두에서 유효) 또는  $-24\text{dB}$ (차단 방향에서만 유효)의 옵션 중에서 개인 조절 범위를 선택할 수 있습니다.

**14 LIBRARY 버튼**

이 버튼을 누르면 GEQ 라이브러리 창이 열립니다.

**15 DEFAULT 버튼**

이 버튼을 누르면 기본 파라미터 설정이 복원됩니다.

**16 COPY 버튼**

선택한 GEQ 설정을 버퍼 메모리에 복사합니다.

**17 PASTE 버튼**

이 버튼을 누르면 버퍼 메모리에 복사한 설정이 현재 GEQ에 붙여넣기됩니다. 유효한 데이터가 버퍼 메모리에 복사되지 않으면 붙여넣기가 불가능합니다.

**18 COMPARE 버튼**

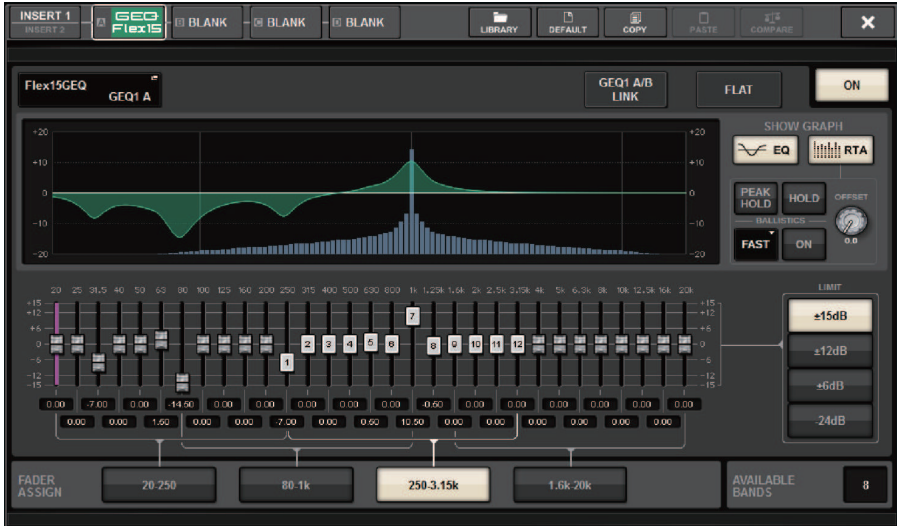
이 버튼을 누르면 현재 GEQ 설정과 버퍼 메모리의 데이터가 서로 전환됩니다. 유효한 데이터가 버퍼 메모리에 복사되지 않으면 데이터를 비교할 수 없습니다.

# Flex15GEQ 사용

채널 스트립 부분의 페이더 1-12 및 [ON] 키를 사용하여 Flex15GEQ를 조절할 수 있습니다.

## 1 선택 채널 부분을 통해 채널에 GEQ/PEQ 삽입 부분의 1-8단계에 따라 채널에 Flex15GEQ를 삽입합니다.

그러면 삽입한 GEQ/PEQ의 EDIT 화면이 시스템에 표시됩니다.



AVAILABLE BANDS 필드가 현재 GEQ에 대해 조절 가능한 추가 대역의 수(최대 15개)를 실시간으로 표시한다는 점을 제외하고 이 창은 31BandGEQ와 동일합니다.

## 2 GEQ ON/OFF 버튼을 눌러 Flex15GEQ를 켭니다.

## 3 FADER ASSIGN 필드의 버튼 중 하나를 눌러 채널 스트립 부분의 페이더로 조절할 대역의 그룹을 선택합니다.

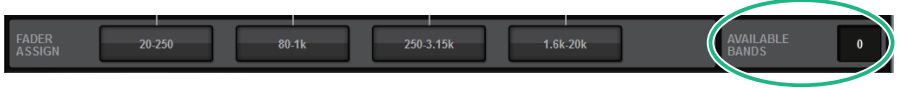
FADER ASSIGN 필드의 각 버튼에 해당되는 대역에 관한 자세한 내용은 “31BandGEQ 사용”(p.598) 부분의 4단계를 참조하십시오. 이 버튼들 중 하나를 누를 때 터치 스크린에서 선택한 대역의 페이더가 흰색으로 변하며 채널 스트립 부분에 해당 페이더의 수가 표시됩니다. 또한 채널 스트립 부분의 페이더를 사용하여 해당 대역을 조절할 수 있습니다.

### 주

채널 스트립 부분이 잠긴 경우에도 위의 작업을 실시할 수 있습니다. FADER ASSIGN 필드의 버튼을 끄면 페이더가 다시 잠김 상태로 설정됩니다.

#### 4 채널 스트립 부분의 해당 페이더를 올립니다.

Flex15GEQ의 두 GEQ(A와 B) 각각 최대 15개의 대역을 조절할 수 있습니다. 조절 가능한 추가 대역의 실시간 수가 FADER ASSIGN 필드의 “AVAILABLE BANDS” 우측에 표시됩니다. 15개의 모든 대역을 사용한 경우 이 대역들 중 하나를 flat 위치로 되돌려야 다른 모든 대역을 작동할 수 있습니다.



#### 주

- 페이더를 아주 약간이라도 올리거나 내리면 [ON] 키가 켜집니다. 이는 해당 대역이 변경되고 있다는 것을 나타냅니다.
- 증폭 또는 차단시킨 대역을 flat 위치로 신속하게 되돌리려면 채널 스트립 부분에서 해당하는 [ON] 키를 눌러 어렵게 설정하십시오.

#### 5 3단계 및 4단계를 반복하여 최대 15개의 대역을 조정합니다.

#### 주

터치 스크린 화면을 다른 화면이나 GEQ 창으로 전환하는 경우 채널 스트립 부분의 페이더 할당이 강제적으로 해제됩니다. 그러나 동일한 GEQ가 다시 한 번 나타나도록 설정하는 경우 이전에 조절하고 있었던 대역 그룹이 페이더에 자동으로 할당됩니다.

#### 6 설정을 완료하면 FADER ASSIGN 필드의 버튼을 끕니다.

채널 스트립 부분의 페이더 및 [ON] 키가 이전의 기능 상태로 되돌아갑니다.

#### 주

GEQ 팝업 창을 닫으면 FADER ASSIGN 필드의 버튼이 자동으로 꺼집니다.

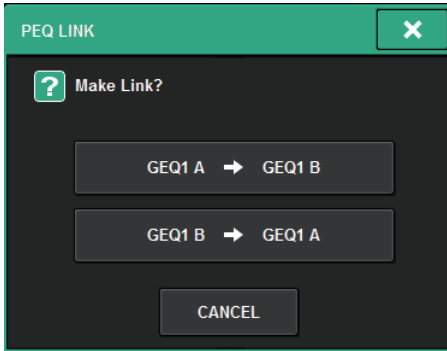
## 8BandPEQ 사용

- 1 선택 채널 부분을 통해 채널에 GEQ/PEQ 삽입 부분의 1-8단계에 따라 채널에 8BandGEQ를 삽입합니다.**

그러면 삽입했던 GEQ/PEQ의 EDIT 화면이 시스템에 표시됩니다.

- 2 스테레오 소스를 사용 중인 경우 두 GEQ 기기를 연결합니다.**

GEQ LINK 버튼을 누르면 다음 팝업 창이 나타납니다. 연결하려면 CANCEL 이외의 다른 버튼을 누릅니다. 팝업 창에 포함된 항목은 다음과 같습니다.



### GEQ\*A->GEQ\*B 버튼

채널 L 파라미터 값이 채널 R로 복사되면 해당 파라미터가 연결됩니다. 별표(\*)는 GEQ 위치를 의미합니다.

### GEQ\*B->GEQ\*A 버튼

채널 R 파라미터 값이 채널 L로 복사되면 해당 파라미터가 연결됩니다. 별표(\*)는 GEQ 위치를 의미합니다.

### CANCEL 버튼

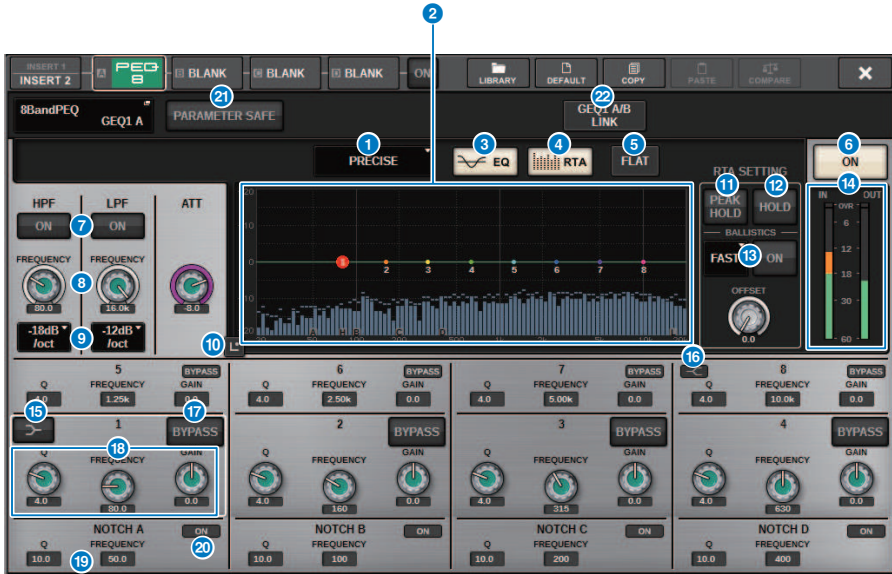
연결을 취소하고 팝업 창을 닫습니다.

주

PEQ LINK 버튼은 페어링된 PEQ에 대해서만 나타납니다.

- 3 PEQ ON/OFF 버튼을 눌러 PEQ를 켭니다.**

## GEQ/PEQ EDIT 화면(8BandPEQ)



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

- 1 **EQ 유형 선택 버튼**  
EQ 유형을 PRECISE, AGGRESSIVE, SMOOTH 또는 LEGACY로 전환합니다.
- 2 **PEQ 그래프**  
PEQ 및 필터의 파라미터 값을 표시합니다.
- 3 **EQ 버튼**  
이 버튼을 누르면 EQ 그래프가 표시됩니다.
- 4 **RTA 버튼**  
이 버튼이 켜져 있으면 입력 신호(EQ 직후)에 대한 반투명 주파수 분석 그래프가 EQ 주파수 응답 그래프 위에 겹쳐집니다.
- 5 **FLAT 버튼**  
이 버튼을 누르면 모든 PEQ 대역의 GAIN 파라미터가 0dB로 재설정됩니다. 노치 필터의 모든 ON 버튼이 꺼집니다. 재설정되지 않은 경우, 위에 표시된 값 이외의 모든 파라미터 값은 동일한 값을 유지합니다.
- 6 **PEQ ON 버튼**  
현재 선택된 PEQ를 켜거나 끕니다.
- 7 **HPF/LPF ON/OFF 버튼.**  
HPF/LPF를 켜거나 끕니다
- 8 **HPF/LPF FREQUENCY 노브**  
HPF/LPF의 차단 주파수를 나타냅니다. 화면 인코더를 사용하여 값을 조정합니다.

**9 HPF/LPF 유형 선택 버튼**

옥타브당 HPF/LPF 감쇠를 설정합니다.

**10 Touch EQ 버튼**

누르면 EQ 그래프가 확대되며 터치하면 EQ 파라미터를 조정할 수 있습니다.

**11 PEAK HOLD**

이 버튼이 켜져 있으면 분석된 주파수 응답 그래프에 피크 레벨 표시가 유지됩니다.

**12 HOLD 버튼**

이 버튼이 켜져 있으면 주파수 응답 그래프가 표시되며 이 그래프에 주파수 분석 결과가 유지됩니다.

**13 BALLISTICS 필드**

- BALLISTICS 버튼  
이 버튼이 켜져 있으면 분석된 주파수 응답 그래프에 감쇄 속도를 추가할 수 있습니다.
- FAST/SLOW 전환 버튼  
그래프 렌더링 감쇄 속도(FAST/SLOW)를 전환합니다.

**14 EQ IN/OUT 레벨 미터**

EQ 전후 신호의 피크 레벨을 나타냅니다. 스테레오 채널의 경우 이 미터는 L과 R 채널 모두의 레벨을 나타냅니다.

**15 LOW SHELIVING ON/OFF 버튼**

이 버튼을 켜면 LOW 대역이 셸빙 유형 필터로 전환됩니다.

**16 HIGH SHELIVING ON/OFF 버튼**

이 버튼을 켜면 HIGH 대역이 셸빙 유형 필터로 전환됩니다.

**17 BYPASS 버튼**

개별적으로 대역을 건너뛸니다.

**18 EQ 매개변수 설정 필드**

BAND 1-8에 대한 Q, FREQUENCY 및 GAIN 파라미터를 나타냅니다. 노브를 표시할 필드를 선택합니다. 해당 화면 인코더 또는 [TOUCH AND TURN] 노브를 사용하여 파라미터를 조정합니다.

**19 노치 파라미터 설정 필드**

노치 필터에 대한 Q 및 FREQUENCY 파라미터를 나타냅니다. 노브를 표시할 필드를 선택합니다. 해당 화면 인코더 또는 [TOUCH AND TURN] 노브를 사용하여 파라미터를 조정합니다.

**20 노치 ON 버튼**

4개의 노치 필터 각각에 ON 버튼이 장착되어 있습니다.

**21 PARAMETER SAFE 버튼**

파라미터에 대한 RECALL SAFE를 켜거나 끕니다.

**22 PEQ LINK 버튼**

이 버튼을 누르면 PEQ LINK 창으로 이동하여 페어링된 채널의 PEQ를 연결할 수 있습니다.

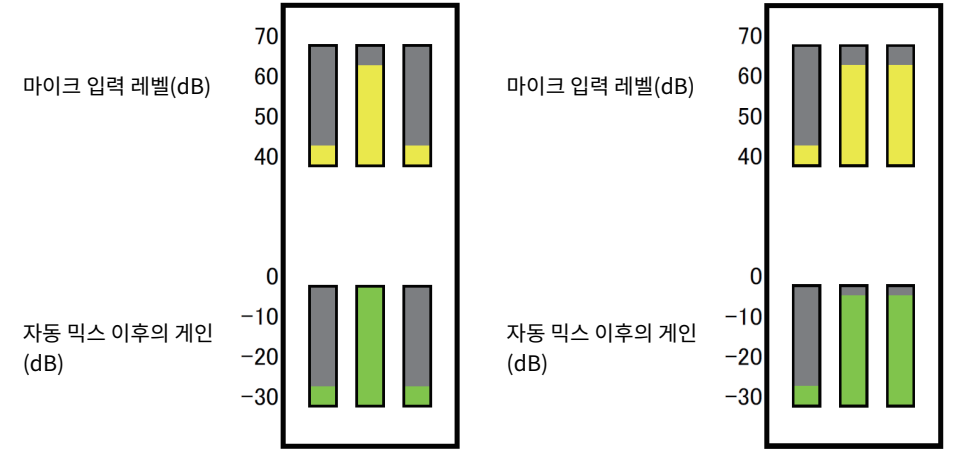
## Automixer 소개

Automixer는 여러 마이크로부터 유효한 오디오를 감지하여 예측 불가능한 대화 상황에서 작동 중인 여러 마이크에 대한 게인 분배 상태를 자동으로 최적화합니다. 이러한 방법으로 사운드 엔지니어는 여러 페이더 작동에 중점을 두지 않아도 여러 마이크 전반에서 일관된 시스템 게인을 유지할 수 있습니다.

# Automixer 작동 원리

Automixer는 최대 64개의 라이브 스피치 마이크에 대한 자동 믹스 게인을 자동으로 조정하는 Dugan 스피치 시스템을 사용합니다.

**한 사람이 여러 마이크를 사용하여 말을 하는 경우**                      **두 사람이 여러 마이크를 사용하여 말을 하는 경우**



한 사람이 말을 하는 경우, 해당 마이크의 게인 레벨은 순간적으로 증가하고 다른 마이크 게인은 감소합니다. 다른 사람이 말을 하는 경우에도 동일한 효과가 나타납니다.                      두 사람이 말을 하는 경우, 두 마이크의 게인이 자동으로 분배되어 총 게인은 변함없이 유지됩니다. 그러나 세 번째 마이크의 게인은 감소합니다.

Dugan 스피치 시스템의 작동은 리미터나 자동 레벨 컨트롤러 기능의 작동과는 다릅니다. 이 시스템을 통해 엔지니어는 말하는 사람이 여러 명인 경우에도 평소와 같이 레벨 밸런스를 조정할 수 있습니다. 또한 말하는 사람이 없을 때에도 이 시스템은 마이크 입력 레벨을 감지하여 자동으로 게인을 분배합니다. 따라서, 올라간 상태 그대로 페이더가 설정될 수 있습니다.

Automixer는 입력 레벨이 더 높은 채널에 자동 믹스 게인을 우선적으로 분배합니다. 따라서, POST ON에 Automixer를 삽입하십시오. Automixer가 제공하는 이점은 다음과 같습니다.

- Channel Off 또는 최소 페이더 설정을 통해 채널의 마이크에서 입력된 거슬리는 레벨 변동이나 불균일한 주변 노이즈를 방지합니다.
- 각 마이크에 대고 말하는 사람의 음성 레벨에 따라 게인 및 페이더 설정을 조정하여 균일한 신호 레벨을 입력하기 때문에 자동 믹스 게인이 더욱 정확하게 분배됩니다.
- 말하는 사람의 페이더는 올리고 다른 사람들의 페이더는 내려 강조하려는 사람에게 자동 믹스 게인을 우선적으로 분배합니다.



## 채널에 Automixer 삽입

- 1** 메뉴 바의 RACK&REC 버튼을 눌러 RACK&REC 화면으로 이동합니다.  
이 화면에는 화면 상단에 위치한 탭을 사용해 서로 전환 가능한 여러 페이지가 포함되어 있습니다.
- 2** GEQ가 표시된 RACK&REC 화면에서 GEQ RACK 탭을 누릅니다.  
“GEQ RACK 화면” (p.610)이 나타납니다.
- 3** GEQ MOUNT 팝업 버튼을 누릅니다.  
주  
GEQ1에만 Automixer를 장착할 수 있습니다.  
“GEQ MOUNT 팝업 창” (p.611)이 나타납니다.
- 4** GEQ MOUNT 팝업 창에서 GEQ/PEQ/Automixer 선택 버튼을 사용하여 장착하려는 항목을 선택한 후 OK 버튼을 누릅니다.  
“GEQ RACK 화면” (p.612)이 나타납니다.
- 5** INPUT 팝업 버튼을 누릅니다.
- 6** INPUT PATCH 팝업 창에서 입력 소스를 선택한 다음 x 버튼을 눌러 창을 닫습니다.
- 7** OUTPUT 팝업 버튼을 누릅니다.
- 8** OUTPUT PATCH 팝업 창에서 출력 소스를 선택한 다음 x 버튼을 눌러 창을 닫습니다.
- 9** 5-8단계를 반복하여 원하는 채널에 Automixer를 삽입합니다.

## GEQ RACK 화면

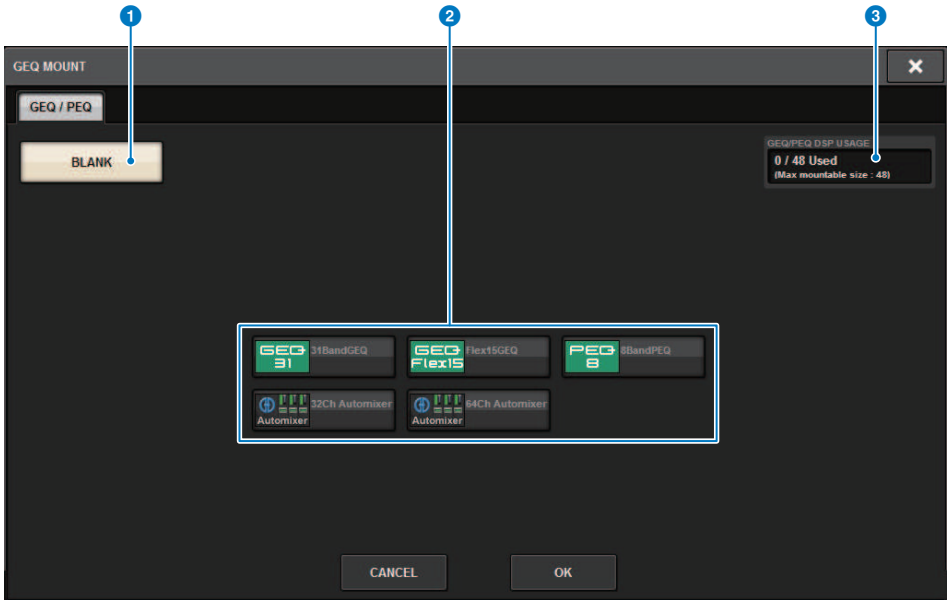


이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

### 1 GEQ MOUNT 팝업 버튼

이 버튼을 누르면 GEQ MOUNT 팝업 창이 나타나 장착할 플러그인을 선택할 수 있게 됩니다.

## GEQ MOUNT 팝업 창



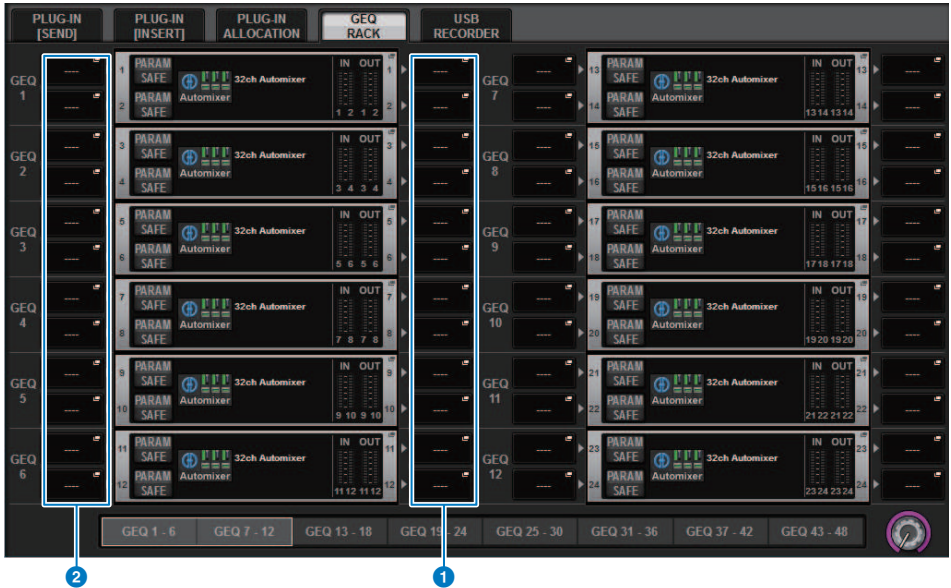
### 주

GEQ MOUNT 팝업 창은 베이 중 하나에만 표시됩니다.

이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

- 1 BLANK 버튼**  
랙에서 GEQ/PEQ/Automixer의 장착을 해제합니다.
- 2 GEQ/PEQ/Automixer 선택 버튼**  
랙에 장착될 GEQ/PEQ/Automixer를 선택합니다.
- 3 GEQ/PEQ DSP USAGE 표시**  
GEQ/PEQ 리소스 사용 상태를 표시합니다.

## GEQ RACK 화면



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

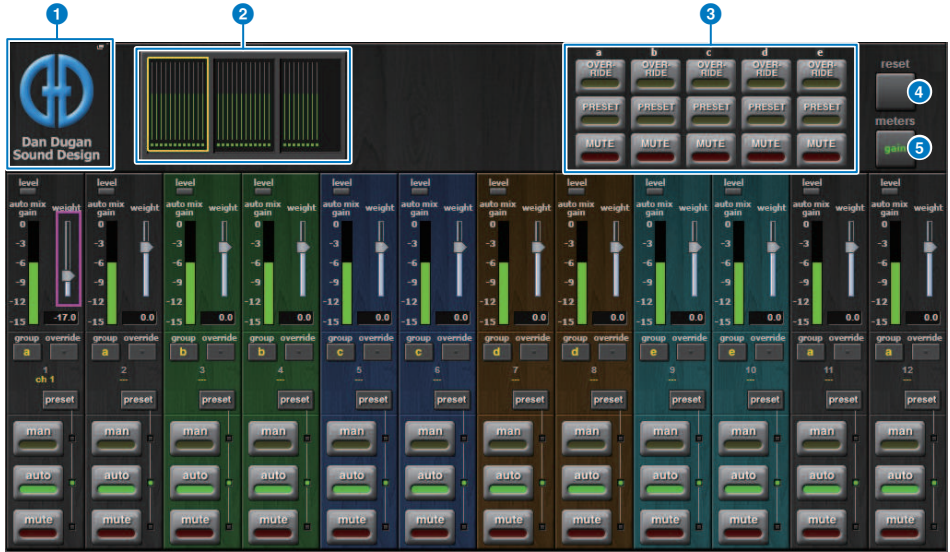
**1 INPUT 팝업 버튼**

이 버튼을 누르면 INPUT PATCH 팝업 창으로 이동하여 채널에 패치할 신호를 선택할 수 있습니다.

**2 OUTPUT 팝업 버튼**

이 버튼을 누르면 OUTPUT PATCH 팝업 창으로 이동하여 채널에 패치할 신호를 선택할 수 있습니다.

# Automixer 파라미터 조절



이 창에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

## ■ 마스터 필드

### 1 MOUNT 팝업 버튼

이 버튼을 누르면 GEQ MOUNT 팝업 창이 나타납니다.

### 2 채널 표시 선택 버튼

이 버튼에는 자동 믹스 게인 미터는 물론 각 채널의 수동(노란색), 자동(녹색) 또는 음소거(빨간색)의 모드 표시등도 포함되어 있습니다. 이 버튼들 중 하나를 눌러 아래의 채널 제어 필드에 표시될 채널을 선택합니다.

### 3 OVERRIDE/PRESET/MUTE 버튼

채널 제어 필드에서 선택된 각 그룹(a/b/c/d/e)을 설정합니다. 선택된 그룹의 버튼만 표시됩니다.

- OVERRIDE

이 버튼을 누르면 (OVERRIDE 버튼이 켜져 있는 채널의 레벨이 0dB(단일 게인)까지 부드럽게 페이드됩니다. OVERRIDE 버튼이 꺼져 있는 채널은 모두 음소거됩니다.

- PRESET

이 버튼을 누르면 켜져 있는 프리셋드 표시등 옆에 나타난 모드(수동, 자동 또는 음소거)로 채널의 해당 그룹이 설정됩니다.

- MUTE

이 버튼을 누르면 모든 채널이 즉시(0.5초 이내) 페이드아웃됩니다.

#### 4 미터 버튼

채널 제어 필드에 표시된 미터 표시등을 전환합니다. 이 버튼을 반복해서 누르면 gain(자동 믹스 게인), input(입력 레벨), output(출력 레벨)이 서로 전환됩니다.

##### 주의사항

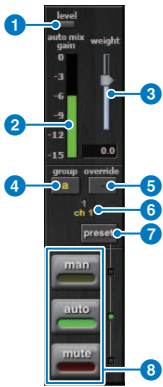
- “gain”이 일반 작동 시 가장 유용한 선택입니다.

#### 5 리셋 버튼

Automixer 설정을 초기화합니다.

### ■ 채널 제어 필드

각 채널은 항상 수동, 자동 또는 음소거 모드 상태입니다. 작동된 채널 모드의 표시등이 켜집니다. 모드를 선택하려면 해당 모드 버튼이나 마스터 필드의 PRESET 버튼을 누릅니다.



#### 1 레벨 표시등

오디오 신호가 자동 믹싱에 적합한 레벨이 될 때 녹색으로 켜집니다.

##### 주의사항

- 레벨 표시등이 깜박이면 입력 게인을 올립니다. 레벨 표시등이 빨간색으로 켜지면 입력 게인을 낮춥니다.

#### 2 미터 표시등

미터 표시등에는 3개의 표시 모드가 있습니다. 마스터 필드의 미터 버튼을 반복해서 누르면 모드가 전환됩니다.

gain(녹색): 자동 믹스 게인을 나타냅니다.

input(노란색): 입력 레벨을 나타냅니다.

output(파란색): 출력 레벨을 나타냅니다.

##### 주의사항

- “gain”이 일반 작동 시 가장 유용한 선택입니다.

### 3 가중치

가중치 제어는 입력 채널의 상대 감도에 대한 균형을 맞춥니다. 말하는 사람이 없는 경우, 자동 믹스 게인 미터가 대략적으로 동일한 레벨을 표시하도록 가중치 제어의 균형을 맞춥니다. 예를 들어, 한 마이크 주변에서 노이즈(예: 컴퓨터 팬 또는 통기구)가 계속 존재하면 채널의 가중치를 감소시켜 억제하십시오. 채널의 가중치 레벨을 변경하려면 [TOUCH AND TURN] 노브를 사용하여 가중치 슬라이더를 조작하십시오.

Automixer는 그룹 안의 모든 입력 채널에 대한 특정 채널의 입력 레벨 비율을 계산합니다. 가중치 제어 작동 방식에 대한 예는 다음과 같습니다.

#### ■ 한 채널에 대한 가중치 제어 증가

- 해당 채널의 자동 믹스 게인을 증가시키고 다른 채널의 자동 믹스 게인을 약간 감소시킵니다.
- 가중치 설정이 더 높은 채널이 다른 채널보다 자동 믹스 게인을 더욱 쉽게 확보하기 때문에 더욱 잘 들립니다.

#### ■ 한 채널에 대한 가중치 제어 감소

- 해당 채널의 자동 믹스 게인을 감소시키고 다른 채널의 자동 믹스 게인을 증가시킵니다.
- 여러 사람이 여러 마이크에 대고 말을 할 때 해당 채널의 말하는 사람 음성이 다른 사람들의 음성보다 잘 들리지 않습니다.

### 4 그룹

각 채널은 5개의 그룹(a/b/c/d/e) 중 하나에 할당될 수 있습니다. 이 그룹 기능은 다음 용도에서 유용합니다

- 여러 곳의 실내 사용: 별도의 Automixer로 기능을 할 수 있도록 각 실내의 마이크를 서로 다른 그룹에 할당합니다.
- 스테레오 패닝: 좌측, 우측 및 중앙으로 패닝된 마이크를 별도의 그룹에 할당하여 안정된 스테레오 환경을 유지합니다.

### 5 오버라이드

마스터 필드의 OVERRIDE 버튼을 켜면 채널 오버라이드 버튼 상태에 따라 해당 채널이 수동 또는 음소거 모드로 설정됩니다.

- 채널의 오버라이드 버튼이 켜져 있을 때 마스터 필드의 OVERRIDE 버튼을 켜면 해당 채널이 수동 모드로 설정됩니다.
- 채널의 오버라이드 버튼이 꺼져 있을 때 마스터 필드의 OVERRIDE 버튼을 켜면 해당 채널이 음소거 모드로 설정됩니다.
- 마스터 OVERRIDE 버튼을 끄면 이전 채널 모드가 복원됩니다.

오버라이드 기능은 패널 토론 사회자가 시스템을 제어하려고 할 때 유용합니다.

아래의 절차를 따르도록 합니다.

1. 사회자 채널의 오버라이드 버튼을 켭니다.
2. 다른 모든 채널의 오버라이드 버튼을 끕니다.
3. 필요에 따라 마스터 필드의 OVERRIDE 버튼을 켭니다.

### 6 채널 번호

이 영역에는 특정 채널이 삽입된 경우 해당 채널 번호 및 이름이 표시됩니다.

### 7 프리셋 버튼

이 버튼을 누르면 마스터 필드의 PRESET 버튼이 켜져 있을 때 작동될 채널 모드(수동, 자동 또는 음소거)를 선택할 수 있습니다. 채널 프리셋 버튼이 켜져 해당 채널에 맞게 프리셋이 프로그래밍되었다는 것을 알립니다.

### 8 수동/자동/음소거 버튼

각 버튼을 반복해서 누르면 해당 모드가 켜지거나 꺼집니다.

**man:** 자동 믹싱이 없으며 단일 게인 상태에서 오디오 신호가 통과합니다. 마이크를 통해 노래할 때 이 모드를 사용하십시오.

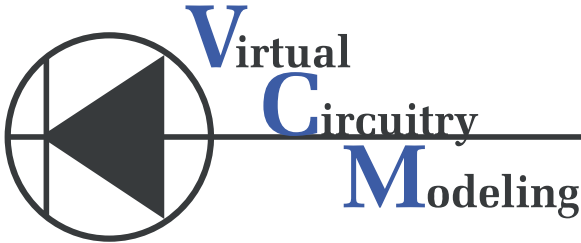
**auto:** 자동 믹싱이 켜집니다. 대화를 나눌 때 이 모드를 사용하십시오.

**mute:** 채널의 출력이 음소거됩니다.

# 플러그인

## 플러그인 소개

플러그인은 채널에 삽입하거나 전송 또는 반환을 통해 사용할 수 있습니다. RIVAGE PM 시리즈는 Rupert Neve Designs와의 협력을 통해 제작한 Rupert EQ 773 및 Rupert Comp 830, TC Electronic에서 제작한 VSS4HD 및 NonLin 2를 포함하여 50개의 플러그인 유형을 제공합니다. 장착할 수 있는 플러그인의 최대 수는 플러그인 유형에 따라 다릅니다. 예를 들어, Portico EQ 또는 Portico Comp의 경우에는 192개까지 사용할 수 있습니다. 각 플러그인에 사용할 수 있는 DSP 리소스의 양에 관한 자세한 내용은 플러그인 유형 목록을 참조하십시오.



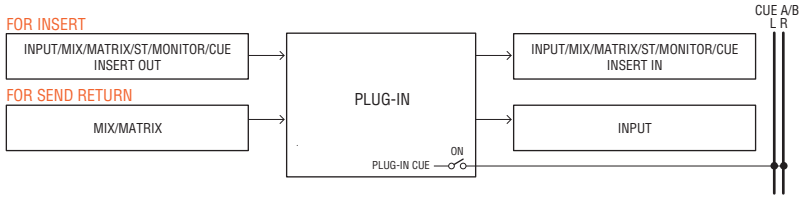
VCM은 아날로그 회로(예: 저항 장치 및 축전지)의 요소 레벨을 모델링할 수 있도록 해 주는 기술입니다. 플러그인은 VCM 기술을 활용합니다.

다음 기능도 제공됩니다.

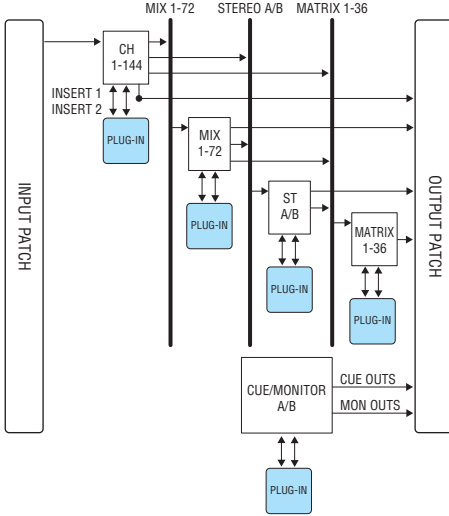
- 플러그인 장착 상태와 파라미터를 Scene 메모리에 저장할 수 있습니다.
- 플러그인 파라미터를 저장하고 불러올 수 있는 “PLUG-IN LIBRARY”가 있습니다.
- 탭 템포 기능이 지원되는 플러그인에는 탭 템포 기능을 사용할 수 있습니다. USER DEFINED 키 또는 GPI를 통해 탭 템포를 사용할 수 있습니다.



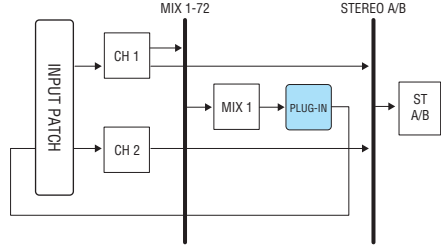
## 플러그인 > 플러그인 소개



FOR INSERT (예)



FOR SEND RETURN (예)



## 플러그인 유형 목록

플러그인 유형	설명	DSP 리소스 의 양	템플로기 능
REV-X	높은 밀도, 풍부하게 울리는 음질, 원활한 감쇄 효과, 공간감과 깊이를 주는 2-인/2-아웃 리버브 알고리즘으로 원음을 강화합니다. REV-X Hall, REV-X Room, REV-X Plate의 3개 프로그램 중에서 음향 환경과 용도에 맞는 프로그램을 선택할 수 있습니다.	6	-
SP2016 Reverb	Eventide의 특징적인 랙 장착형 SP2016 프로세서를 충실하게 재현했습니다.	16	-
VSS4HD(DSP-R10에 한함)	TC Electronic의 룸 시뮬레이션 리버브입니다. 다양한 반사 설정을 이용해 룸 크기와 벽과의 거리까지 섬세하게 조절하는 잔향을 만들어 낼 수 있습니다.	16	-
NonLin 2(DSP-R10에 한함)	TC Electronic의 스테레오 리버브 이펙트입니다. 엔벌로프 필터를 사용하고 트리가 필요 없는 게이트 리버브입니다. 다양한 창작 분야에서 사용할 수 있습니다.	16	-
Y7	Bricasti Design과 Yamaha가 공동 개발한 리버브 플러그인	16	-
Reverb	Yamaha의 유명한 1-인/2-아웃 SPX 리버브입니다. HALL, ROOM, STAGE, PLATE의 4개 프로그램 중에서 음향 환경과 용도에 맞는 프로그램을 선택할 수 있습니다.	5	-
Stereo Reverb	2-인/2-아웃 스테레오 리버브입니다.	6	-
Early Reflection	1-인/2-아웃 초기 반사입니다.	7	-

플러그인 > 플러그인 소개

플러그인 유형	설명	DSP 리소스 의 양	템 템포 기 능
Gate Reverb	1-인/2-아웃 게이트 리버브입니다. 게이트 리버브와 리버스 게이트 중 하나를 선택할 수 있습니다.	7	-
Mono Delay	기본 1-인/2-아웃 반복 딜레이입니다.	3	✓
Stereo Delay	기본 2-인/2-아웃 반복 딜레이입니다.	3	✓
Modulation Delay	모듈레이션이 없는 단순 1-인/2-아웃 반복 딜레이입니다.	4	✓
Delay LCR	1-인/2-아웃 3탭 딜레이입니다.	4	✓
Echo	피드백 교차 순환이 있는 2-인/2-아웃 스테레오 딜레이입니다.	4	✓
Analog Delay	이 딜레이 이펙트는 Yamaha E1010 아날로그 딜레이를 기반으로 합니다.	4	✓
Chorus	2-인/2-아웃 코러스 이펙트입니다.	4	✓
Flanger	2-인/2-아웃 플랜저 이펙트입니다.	4	✓
Symphonic	Yamaha 독점의 2-인/2-아웃 심포니 이펙트로, 코러스보다 풍부하고 복잡한 모듈레이션 이펙트를 줍니다.	5	✓
Dynamic Flanger	입력 레벨에 따라 딜레이 시간을 변경하는 플랜저입니다.	2	-
Dynamc Phaser	16단계 위상 전환을 사용하는 스테레오 페이지저입니다.	2	-
Phaser	입력 레벨에 따라 위상 전환 지점을 변경하는 페이지저입니다.	2	✓
Max100	1970년대 말에만 만들어졌던 빈티지 이펙트를 완벽하게 재현합니다.	1	✓
Dual Phaser	1970년대 중반에 만들어졌던 빈티지 이펙트를 완벽하게 재현합니다.	1	✓
Vintage Phaser	음 형성 유연성이 매우 뛰어난 페이지저입니다. 특정 모델을 재생한 제품이 아닙니다.	2	✓
High Quality Pitch	안정적인 이펙트를 만들어 내는 모노컬 피치 시프터입니다.	4	✓
Dual Pitch	1-인/2-아웃 고품질 피치 시프터입니다.	4	✓
H3000 Live	라이브 음향 용도에 최적화된 Eventide H3000 Ultra-Harmonizer와 동일한 성능을 제공하는 새로 개발된 하모나이저입니다.	12	-
Tremolo	2-인/2-아웃 트레몰로 이펙트입니다.	2	✓
Auto Pan	2-인/2-아웃 오토 팬 이펙트입니다.	2	✓
Rotary	1-인/2-아웃 로터리 스피커 시뮬레이션입니다.	5	-
Ring Modulation	2-인/2-아웃 링 모듈레이터입니다.	2	✓
Modulation Filter	2-인/2-아웃 모듈레이션 필터입니다.	2	✓
Dynamic Filter	입력 레벨에 따라 차단 주파수를 변경하는 2-인/2-아웃 다이내믹 필터입니다.	2	-
Rupert EQ 773	Dual Stereo Rupert Neve가 1970년대에 설계한 콘솔 EQ 모듈을 모델링합니다.	3	-
Rupert EQ 810	Dual Stereo Rupert Neve가 1980년대에 설계한 콘솔 EQ 모듈을 모델링합니다.	3	-
Portico 5033	Dual Stereo Rupert Neve Designs에서 제작한 아날로그 5대역 EQ를 모델링합니다.	2	-
EQ-1A	Dual Stereo 클래식한 진공관 수동형 빈티지 EQ를 모델링합니다.	3	-

플러그인 > 플러그인 소개

플러그인 유형	설명	DSP 리소스의 양	템 템포 기능
Equalizer601	1970년대 아날로그 이퀄라이저의 특징을 에뮬레이트한 이퀄라이저입니다. 드라이브 느낌을 주고자 할 때 사용할 수 있습니다.	2	-
DynamicEQ	Dual Stereo 게인을 동적으로 변경하여 입력 레벨에 따라 차단/증폭량을 제어할 수 있는 EQ입니다.	2	-
Dynamic EQ4	Dual Stereo 4대역을 갖추도록 확장된 2대역 다이내믹 이퀄라이저입니다.	3	-
Rupert Comp 754	Dual Stereo Rupert Neve가 1970년대에 설계한 콘솔 컴프레서/리미터 모듈을 모델링합니다.	3	-
Rupert Comp 830	Dual Stereo Rupert Neve가 1980년대에 설계한 콘솔 컴프레서/리미터 모듈을 모델링합니다.	3	-
Portico 5043	Dual Stereo Rupert Neve Designs에서 제작한 아날로그 컴프레서/리미터를 모델링합니다.	2	-
Portico 5045	Dual Stereo Rupert Neve Designs가 제작한 Primary Source Enhancer를 모델링합니다.	2	-
U76	Dual Stereo 클래식한 빈티지 느낌의 컴프레서/리미터를 모델링합니다.	3	-
Opt-2A	Dual Stereo 진공관(광학 유형) 컴프레서를 모델링합니다.	4	-
Comp276 Comp276S	녹음 스튜디오에서 일반적으로 사용되는 FET 컴프레서의 특징을 에뮬레이트한 컴프레서입니다.	2	-
Buss Comp 369	Dual Stereo 녹음 스튜디오와 방송국에서 사용해온 표준 버스 컴프레서를 에뮬레이트한 컴프레서입니다.	3	-
MBC4	Dual Stereo 직관적인 운영성을 제공하는 4대역 컴프레서입니다.	3	-
DaNSe	Dual Stereo 뛰어난 음질과 작동성을 갖춘 동적 소음 억제장치입니다.	3	-
P2MB	Rupert Neve Designs의 Portico II 마스터 버스 프로세서를 정확하게 모델링한 플러그인입니다.	4	-
Distortion	1-인/2-아웃 디스토션 이펙트입니다.	2	-
Amp Simulate	1-인/2-아웃 기타 앰프 시뮬레이터입니다.	3	-
OpenDeck	이 마스터링 플러그인은 2개의 오픈 릴 테이프 레코더(녹음 데크 및 재생 데크)로 생성한 테이프 압축을 에뮬레이트합니다.	4	-

**주**  
플러그인은 2개 모노 채널이 사용하는 듀얼 플러그인과 1개의 스테레오 채널이 사용하는 스테레오 플러그인의 두 유형으로 분류됩니다.

**이용 불가능한 플러그인**

CSD-R7 또는 DSP-RX(-EX)에서 사용할 수 없는 플러그인(VSS4HD 및 NonLin2)도 있습니다.

## 플러그인 > 플러그인 소개



이 플러그인들은 RIVAGE PM10 시리즈와의 파일 호환성을 위해 표시되어 있으나 오디오 처리를 수행하지 않으며, 또 다른 플러그인으로 변경되거나 해제될 수 있습니다.

## 플러그인 사용

이 부분은 플러그인 사용 방법을 설명합니다.

- 1** 메뉴 바의 RACK&REC 버튼을 눌러 RACK&REC 화면으로 이동합니다.
- 2** 플러그인이 표시된 RACK&REC 화면에서 PLUG-IN RACK 탭을 누릅니다.  
“RACK&REC 화면의 PLUG-IN RACK 페이지” (p.622)가 나타납니다.
- 3** MOUNT 팝업 버튼을 누릅니다.  
“RACK MOUNT 팝업 창” (p.625)이 나타납니다.  
  
주  
베이 중 하나에만 RACK MOUNT 팝업 창이 표시됩니다.
- 4** RACK MOUNT 팝업 창에서 PLUG-IN 선택 버튼을 사용하여 장착하려는 항목을 선택한 다음 OK 버튼을 누릅니다.  
“PLUG-IN ASSIGNMENT 팝업 창” (p.626)이 나타납니다.
- 5** 플러그인 할당 노브를 돌려 (분홍색 프레임으로 표시된) 플러그인 위치를 지정합니다.
- 6** OK 버튼을 눌러 플러그인을 할당합니다.  
작업을 취소하려는 경우 OK 버튼 대신 CANCEL 버튼을 누릅니다.  
“플러그인 파라미터 조절” (p.628)이 나타납니다.
- 7** INPUT 팝업 버튼을 누릅니다.
- 8** INPUT PATCH 팝업 창에서 입력 소스를 선택한 다음 x 버튼을 눌러 창을 닫습니다.
- 9** OUTPUT 팝업 버튼을 누릅니다.
- 10** OUTPUT PATCH 팝업 창에서 출력 소스를 선택한 다음 x 버튼을 눌러 창을 닫습니다.

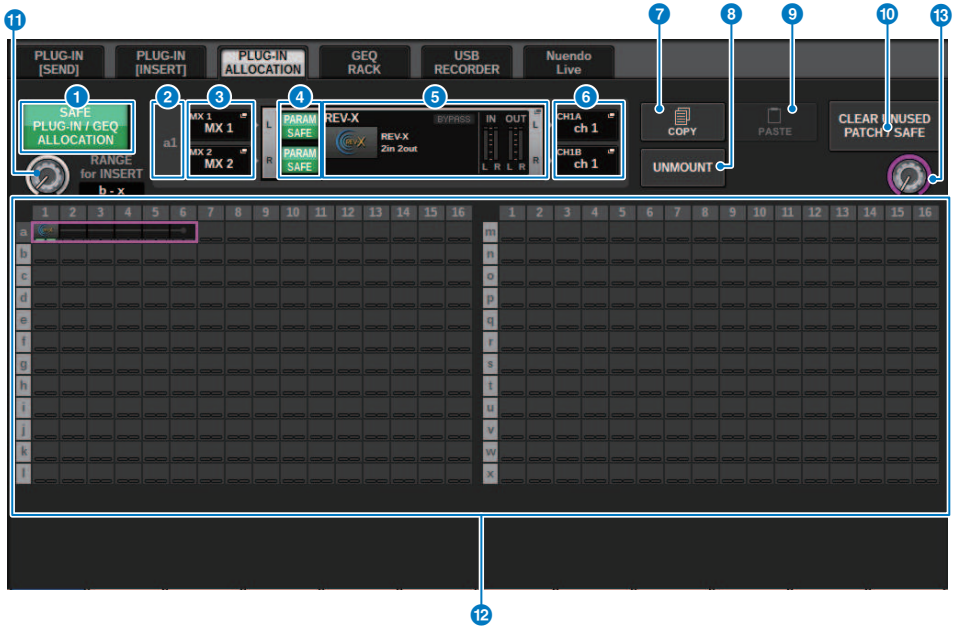
## RACK&REC 화면의 PLUG-IN RACK 페이지



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

- 1 MOUNT 팝업 버튼**  
이 버튼을 누르면 RACK MOUNT 팝업 창이 나타나 장착할 플러그인을 선택할 수 있게 됩니다.
- 2 플러그인 할당 바**  
플러그인 할당 상태를 한 눈에 확인할 수 있습니다.
- 3 랙 선택 노브**  
해당 화면 인코더 또는 [TOUCH AND TURN] 노브를 사용하여 랙을 선택합니다.

## RACK&REC 화면의 PLUG-IN ALLOCATION 페이지



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

- 1 SAFE PLUG-IN/GEQ ALLOCATION 버튼**  
이 버튼은 플러그인 및 GEQ를 설치할 때 사용된 리소스 할당의 Recall Safe를 켜고 끕니다.
- 2 플러그인 할당 번호**  
할당된 플러그인의 위치(열 이름 a-x와 행 번호로 표시)를 표시합니다.
- 3 INPUT 팝업 버튼(L/R)**  
이 버튼들을 누르면 INPUT PATCH 팝업 창으로 이동하여 L/R 채널에 패치할 신호를 선택할 수 있습니다.
- 4 PARAM SAFE 버튼(L/R)**  
플러그인 파라미터의 Recall Safe를 켜고 끕니다.
- 5 RACK MOUNT 팝업 버튼**  
이 버튼을 누르면 현재 선택된 플러그인의 팝업 창으로 이동합니다. 선택된 위치에 플러그인이 할당되지 않은 상태에서 이 버튼을 누르면 RACK MOUNT 팝업 창이 표시됩니다. 그러면 장착할 플러그인을 선택할 수 있습니다.
- 6 OUTPUT 팝업 버튼(L/R)**  
이 버튼들을 누르면 OUTPUT PATCH 팝업 창으로 이동하여 L/R 채널에 패치할 신호를 선택할 수 있습니다.
- 7 COPY 버튼**  
이 버튼을 사용하면 여러 위치에 단일 플러그인을 장착하려고 할 때 현재 선택된 플러그인을 복사할 수 있습니다.

**8 UNMOUNT 버튼**

이 버튼을 사용하면 현재 선택된 플러그인의 장착을 해제할 수 있습니다.

**9 PASTE 버튼**

이 버튼을 사용하면 복사된 플러그인을 선택된 위치에 붙여 넣을 수 있습니다.

**10 CLEAR UNUSED PATCH/SAFE 버튼**

이 버튼을 사용하면 사용하지 않은 패치를 취소하거나 Recall Safe 기능을 실시할 수 있습니다.

**11 삽입 플러그인 할당 노브**

이 노브는 삽입된 플러그인이 배치되는 위치를 지정합니다.

**12 플러그인 할당 필드**

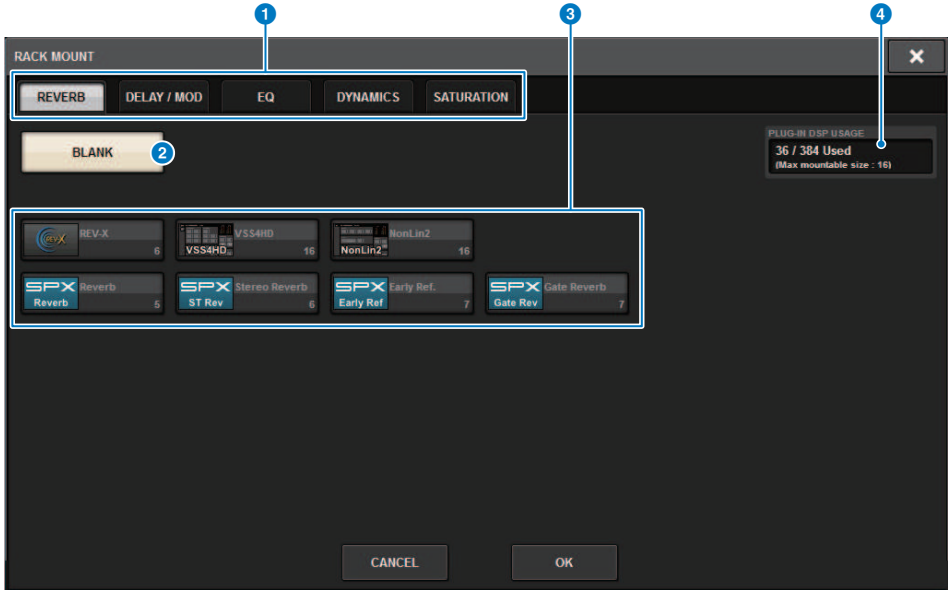
플러그인 할당 상태를 표시합니다. 384개의 이용 가능한 DSP 리소스를 한 눈에 확인할 수 있습니다. 현재 선택된 플러그인은 분홍색 프레임으로 표시됩니다.

**13 플러그인 할당 노브**

플러그인을 할당합니다. 터치스크린을 눌러도 플러그인을 할당할 수 있습니다.



## RACK MOUNT 팝업 창



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

**1 카테고리 선택 탭**

랙에 장착될 플러그인의 카테고리를 선택합니다.

**2 BLANK 버튼**

랙에서 플러그인의 장착을 해제합니다.

**주**

PLUG-IN RACK 페이지의 MOUNT 버튼을 눌러 이 창을 여는 경우 이 BLANK 버튼이 표시되어 장착 해제할 플러그인을 선택할 수 있습니다. 그러나 BLANK 버튼을 누르면 메시지가 나타나 플러그인의 장착을 해제할 수 없게 됩니다.

특정 플러그인의 장착을 해제하려면 해당 RACK에 대한 플러그인 팝업 창을 연 후 MOUNT 버튼을 눌러 RACK MOUNT 팝업 창을 표시합니다. 그러면 장착 해제할 플러그인을 선택할 수 있습니다.

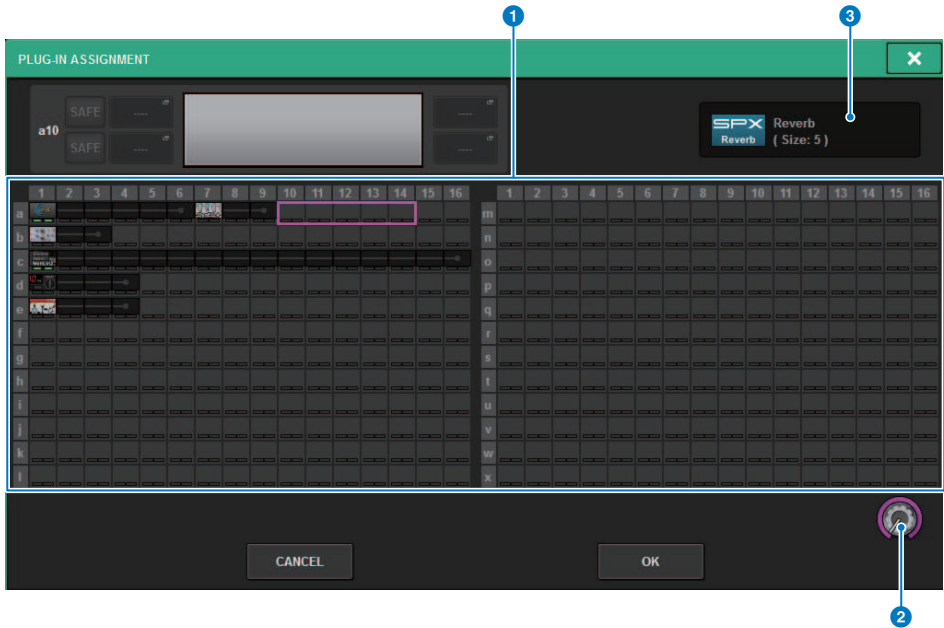
**3 PLUG-IN 선택 버튼**

랙에 장착될 플러그인을 선택합니다.

**4 PLUG-IN DSP USAGE 표시**

플러그인 리소스 사용 상태를 표시합니다.

## PLUG-IN ASSIGNMENT 팝업 창



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

**1 플러그인 할당 필드**

플러그인 할당 상태를 표시합니다. 384개의 이용 가능한 DSP 리소스를 한 눈에 확인할 수 있습니다. 선택된 플러그인을 할당할 수 있는 위치는 분홍색 프레임으로 표시됩니다. 회색 프레임은 선택된 플러그인을 해당 위치에 할당할 수 없다는 의미입니다.

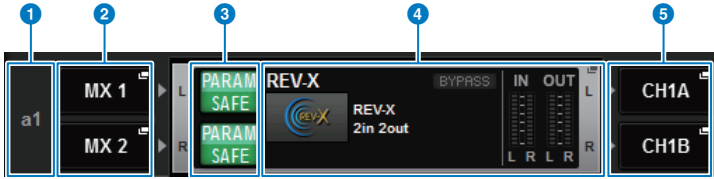
**2 플러그인 할당 노브**

플러그인을 할당합니다. 터치스크린을 눌러도 플러그인을 할당할 수 있습니다.

**3 플러그인 표시등**

할당된 플러그인을 표시합니다.

## PLUG-IN 화면



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

**1 플러그인 할당 번호**

(행 이름 <a-x>와 열 번호로 표시된) 플러그인의 위치를 표시합니다.

**2 INPUT 팝업 버튼(L/R)**

이 버튼을 누르면 INPUT PATCH 팝업 창으로 이동하여 L/R 채널에 패치할 신호를 선택할 수 있습니다.

**3 PARAM SAFE 버튼(L/R)**

플러그인 파라미터의 Recall Safe를 켜고 끕니다.

**4 RACK MOUNT 팝업 버튼**

이 버튼을 누르면 현재 선택된 플러그인의 팝업 창으로 이동합니다.

**5 OUTPUT 팝업 버튼(L/R)**

이 버튼을 누르면 OUTPUT PATCH 팝업 창으로 이동하여 L/R 채널에 패치할 신호를 선택할 수 있습니다.

## 플러그인 파라미터 조절



각 플러그인의 팝업 창에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

- 1 RACK MOUNT 팝업 버튼**  
이 버튼을 누르면 RACK MOUNT 팝업 창이 나타나 장착할 플러그인을 선택할 수 있게 됩니다.
- 2 PARAM SAFE 버튼**  
플러그인 파라미터의 Recall Safe를 켜고 끕니다.
- 3 INPUT 팝업 버튼(L/R)**  
이 버튼을 누르면 INPUT PATCH 팝업 창으로 이동하여 L/R 채널에 패치할 신호를 선택할 수 있습니다.
- 4 TEMPO 버튼**  
랩 템포 기능의 템포를 선택합니다. 사용할 수 있는 플러그인에 관한 자세한 내용은 데이터 목록을 참조하십시오. 딜레이 유형 또는 모듈레이션 유형 이펙트가 선택되면 이 버튼이 나타납니다.
- 5 LIBRARY 버튼**  
이 버튼을 누르면 해당 플러그인 라이브러리 창이 열립니다.
- 6 DEFAULT 버튼**  
기본 파라미터 설정을 복원합니다.
- 7 COPY 버튼**  
선택한 플러그인 설정을 버퍼 메모리에 복사합니다.

8 **PASTE 버튼**

이 버튼을 누르면 버퍼 메모리에 복사한 설정이 현재 플러그인에 붙여넣기됩니다. 유효한 데이터가 버퍼 메모리에 복사되지 않으면 붙여넣기가 불가능합니다.

9 **COMPARE 버튼**

이 버튼을 누르면 현재 플러그인 설정과 버퍼 메모리의 데이터가 서로 전환됩니다. 유효한 데이터가 버퍼 메모리에 복사되지 않으면 데이터를 비교할 수 없습니다.

10 **파라미터 필드**

현재 선택된 플러그인의 파라미터를 표시합니다.

11 **화면 인코더 액세스 필드**

화면 인코더에 할당된 파라미터의 이름 및 값을 표시합니다. 조절 중인 파라미터를 전환하려면 화면 내부의 탭을 누릅니다.

12 **BYPASS 버튼**

플러그인을 건너뛸니다.

13 **OUTPUT 팝업 버튼(L/R)**

이 버튼을 누르면 OUTPUT PATCH 팝업 창으로 이동하여 L/R 채널에 패치할 신호를 선택할 수 있습니다.

14 **IN/OUT 미터**

플러그인을 통과하기 전후 신호의 레벨을 나타냅니다.

15 **CUE A/B 버튼**

버튼 중 하나를 켜면 플러그인에서 처리된 신호의 오디오가 실행되어 CUE A 또는 CUE B를 선택할 수 있습니다.



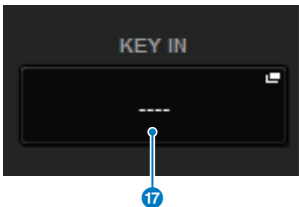
16 **ASSIST 버튼**

이 버튼을 누르면 화면 인코더에서 작동 가능한 파라미터 할당이 화면에 표시됩니다.

**주**

ASSIST 버튼이 켜져 있으면 현재 편집에 이용 가능한 파라미터와 선택한 다음 편집에 이용 가능한 파라미터를 쉽게 확인할 수 있습니다.

화면 인코더를 누른 상태에서 돌려 파라미터 값을 미세 조정하십시오.

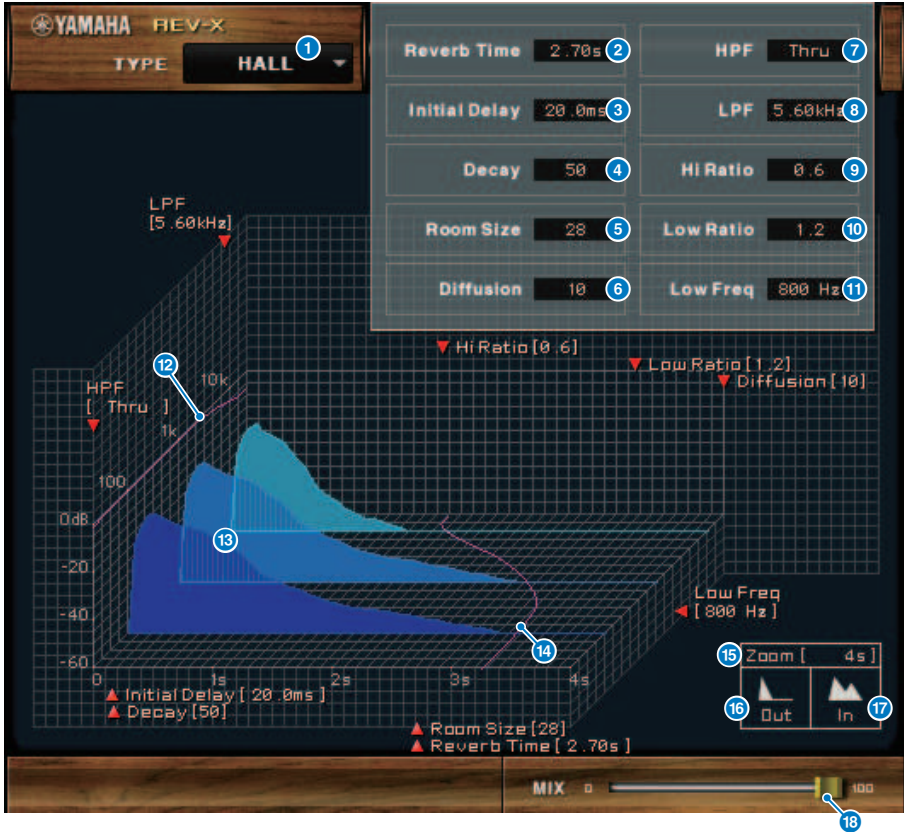


17 **KEY IN 버튼**

이 버튼을 누르면 KEY IN SOURCE SELECT 팝업 창이 열려 키인 신호 소스를 선택할 수 있습니다.

## REV-X 플러그인 파라미터 조절

REV-X는 원음을 향상시키기 위한 부드러운 어테뉴에이션, 스프레드 및 깊이를 통해 해상도가 높고 풍부한 반향의 음질을 선사하는 리버브 알고리즘입니다. REV-X Hall, REV-X Room, REV-X Plate의 3개 프로그램 중에서 음향 환경과 용도에 맞는 프로그램을 선택할 수 있습니다.

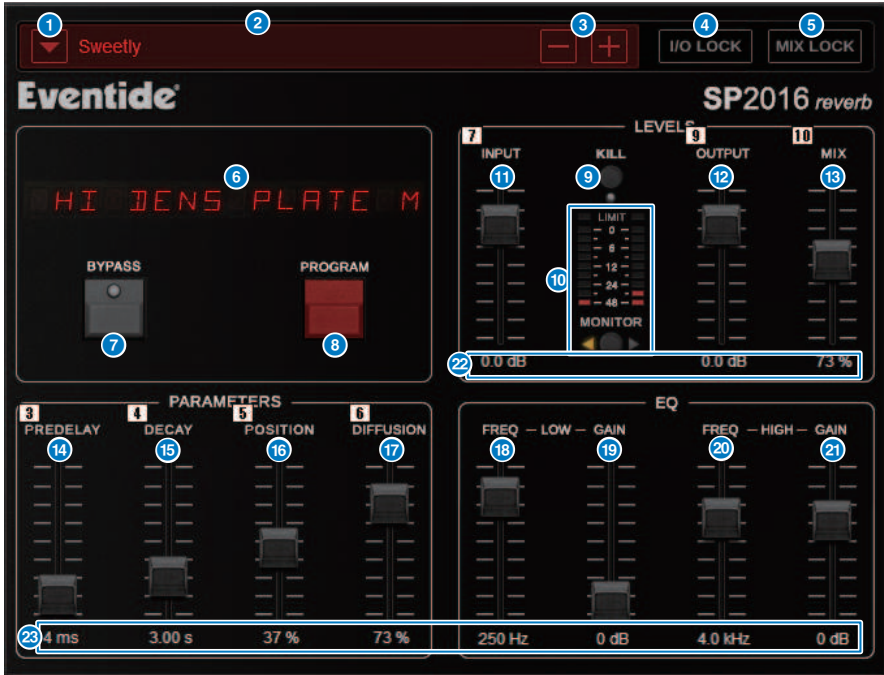


- ① **EFFECT TYPE**  
이펙트 유형을 선택합니다.
- ② **Reverb Time**  
잔향이 감쇠되어 중지될 때까지 경과된 시간입니다. 수치가 높을수록 잔향이 길어집니다.
- ③ **Initial Delay**  
음향이 입력되어 잔향이 시작될 때까지 경과된 시간입니다. 값이 클수록 잔향 시작 시간이 지연됩니다.
- ④ **Decay**  
잔향 엔벨로프의 형상으로, 잔향 특성은 값에 의해 결정됩니다.

- 5 Room Size**  
공간의 크기입니다. 값이 클수록 더욱 큰 공간이 재현됩니다. 이 값은 리버브 시간 값과 관련이 있습니다. 이 값을 변경하면 리버브 시간 값이 변합니다.
- 6 Diffusion**  
잔향의 밀도 및 스프레드 상태로, 값이 클수록 밀도가 커지고 스프레드 상태가 강해집니다.
- 7 HPF**  
이 필터는 잔향의 저주파 범위를 차단합니다. 이 값이 지정하는 주파수 아래의 범위가 차단됩니다. 이 필터는 본래 소스 음향에 영향을 미치지 않습니다.
- 8 LPF**  
이 필터는 잔향의 고주파 범위를 차단합니다. 이 값이 지정하는 주파수 위의 범위가 차단됩니다. 이 필터는 본래 소스 음향에 영향을 미치지 않습니다.
- 9 Hi Ratio**  
고주파 범위의 잔향 길이입니다. 고주파 범위의 잔향 기간은 리버브 시간에 대한 비율로 표시됩니다.
- 10 Lo Ratio**  
저주파 범위의 잔향 길이입니다. 저주파 범위의 잔향 기간은 리버브 시간에 대한 비율로 표시됩니다.
- 11 Low Freq**  
Lo 비율 값의 기준으로 사용되는 주파수 값입니다. 이 값 아래의 주파수 대역은 Lo 비율 파라미터 설정의 영향을 받습니다.
- 12 필터 주파수 응답 곡선**  
이 곡선은 HPF 및 LPF 값에 따라 변합니다.
- 13 잔향 이미지**  
이 이미지들은 고범위(10kHz), 중범위(1kHz), 저범위(100Hz)의 잔향을 나타내며 파라미터 값에 따라 형태가 변합니다. 수직축, 수평축 및 형태는 각각 레벨, 리버브 시간 및 엔벨로프를 나타냅니다.
- 14 리버브 시간 곡선**  
이 곡선은 고범위(10kHz), 중범위(1kHz), 저범위(100Hz)의 리버브 시간을 나타내며 Reverb Time, Hi Ratio 및 Lo Ratio 파라미터 값에 따라 변합니다.
- 15 Zoom**  
이 필드는 시간축(수평축)이 표시하는 기간(초)을 나타냅니다.
- 16 Zoom Out 버튼**  
이 버튼을 클릭하면 시간축(수평축)이 표시하는 시간 값(초)이 증가하므로 화면에서 수평축이 축소됩니다.
- 17 Zoom In 버튼**  
이 버튼을 클릭하면 시간축(수평축)이 표시하는 시간 값(초)이 감소하므로 화면에서 수평축이 확대됩니다.
- 18 MIX 슬라이더**  
이 컨트롤을 사용하면 dry 및 wet(이펙트) 음향의 믹스 밸런스를 조절할 수 있습니다. 밸런스가 0%일 경우에는 dry 음향만 출력되지만 밸런스가 100%일 경우에는 wet 음향만 출력됩니다.

## SP2016 파라미터 조절

80년대의 오리지널 랙 프로세서를 실감나게 재현한 SP2016 Reverb는 특징적인 리버브로 호평받고 있어 거의 40년 동안 수많은 히트 음반에 사용되었습니다. SP2016 Reverb 플러그인에는 빈티지 및 최신 버전의 Room, Stereo Room 및 Hi-Density Plate를 포함되어 있습니다. 플러그인은 복잡한 초기 반사부터 시간 경과에 따라 에코 밀도가 커지는 자연스러운 과정을 거쳐 리버브 테일의 매끄러운 가우스 감쇄까지 실제 물리적인 환경 음향의 모든 측면을 자연스럽게 포착합니다. PreDelay, Decay, Position 및 Diffusion 등의 컨트롤을 미세 튜닝하면 리버브 구조를 변경할 수 있습니다. EQ 부분은 필터 범위를 조절할 수 있는 리버브의 간단한 하이 및 로우 필터링을 허용합니다. 고유한 Position 컨트롤은 다른 모든 설정을 유지하는 동시에 초기 반사를 증가시키면서 무대 부터 실내 뒤편까지 청취자를 안내합니다.



### 1 PRESET 목록 버튼

프리세트를 전환합니다. 프리세트를 전환하는 경우 프로그램 및 다른 파라미터가 이에 따라 변경됩니다.

### 2 PRESET 표시

선택한 프리세트의 이름을 표시합니다.

### 3 PRESET -/+ 버튼

“-” 버튼을 누르면 이전 프리세트로 전환되고 “+” 버튼을 누르면 다음 프리세트로 전환됩니다.

### 4 I/O LOCK 버튼

이 버튼이 켜져 있으면 프리세트를 서로 전환해도 입력/출력 레벨이 변하지 않습니다. 프리세트 사이의 전환을 제외하고 라이브러리 불러오기와 같은 다른 작업의 경우에는 비활성화됩니다.



**5 MIX LOCK 버튼**

이 버튼이 켜져 있으면 프리셋을 변경해도 믹스 밸런스가 변하지 않습니다. 프리셋 사이의 전환을 제외하고 라이브러리 불러오기와 같은 다른 작업의 경우에는 비활성화됩니다.

**6 LED DISPLAY**

선택한 프로그램 또는 변경 중인 파라미터에 관한 정보를 표시합니다.

**7 BYPASS 버튼**

이펙트를 무시합니다.

**8 PROGRAM 버튼**

프로그램(알고리즘)을 서로 전환합니다.

**9 KILL 버튼**

입력을 차단합니다(바이패스가 켜진 경우는 제외).

**10 레벨 미터**

MONITOR 버튼을 사용하여 선택한 입력/출력 레벨을 표시합니다. 레벨이 0dB을 초과하면 LIMIT LED 표시등이 켜집니다. LIMIT LED를 눌러 켜져 있는 LED를 소거합니다. 출력 측의 LIMIT LED는 리버브의 내부 한도 표시등에도 사용됩니다.

**11 INPUT 페이더**

입력 레벨을 조정합니다.

**12 OUTPUT 페이더**

출력 레벨을 조정합니다.

**13 MIX 페이더**

dry 신호와 wet 신호 사이의 믹스 밸런스를 조정합니다.

**14 PREDELAY 페이더**

Predelay의 양을 조절합니다.

**15 DECAY 페이더**

반향 시간을 조정합니다. LOW GAIN이 증폭(+)으로 설정된 경우 주의를 기울이십시오. DECAY를 늘리면 진동이 발생할 수 있습니다.

**16 POSITION 페이더**

전방/후방 청취 위치를 조정합니다.

**17 DIFFUSION 페이더**

리버브의 스프레드를 조정합니다.

**18 LOW FREQ 페이더**

로우 레인지 EQ(셸빙)의 주파수를 조정합니다.

**19 LOW GAIN 페이더**

로우 레인지 EQ(셸빙)의 게인을 조정합니다. DECAY가 긴 설정의 경우 주의를 기울이십시오. LOW GAIN 증폭(+)으로 인해 진동이 발생할 수 있습니다.

20 **HIGH FREQ 페이더**

하이 레인지 EQ(셀빙)의 주파수를 조정합니다.

21 **HIGH GAIN 페이더**

하이 레인지 EQ(셀빙)의 게인을 조정합니다.

22 **파라미터 텍스트**

23 작동될 파라미터 값을 표시합니다. 마우스로 이 값들을 클릭하면 키보드를 통해 값을 입력할 수 있습니다.

## VSS4HD 플러그인 파라미터 조절

VSS4HD는 TC Electronic에 제작한 룸 시뮬레이션 리버브로, 음향 잔향에 다양한 반사음을 선사합니다. 이 플러그인에는 탭을 통해 전환 가능한 여러 페이지가 있습니다. (DSP-R10에 한함)



### Main 페이지

The screenshot shows the VSS4HD plugin interface with the following numbered callouts:

- 1: Decay slider (2.8 s)
- 2: Hi Cut slider (2.17 kHz)
- 3: Rev Size slider (14)
- 4: Pre Delay slider (5 ms)
- 5: Rev Delay slider (0 ms)
- 6: Rev Width slider (5)
- 7: Decrease slider (3 %)
- 8: Lo Color slider (12)
- 9: Early Start slider (20 %)
- 10: Hi Color slider (20)
- 11: Early Stop slider (100 %)
- 12: Location dropdown menu (Vienna Hall)
- 13: Positions diagram
- 14: Source 1 and Source 2 sliders (L 30° and R 30°)
- 15: Input level meters (L R)
- 16: Output level meters (L R)
- 17: In Level slider (0.0 dB)
- 18: Mute Input button
- 19: Out Level slider (0.0 dB)
- 20: Mute Output button
- 21: Reverb Level slider (-4.0 dB)
- 22: Mute Reverb button
- 23: Early Level slider (-1.0 dB)
- 24: Mute Early button

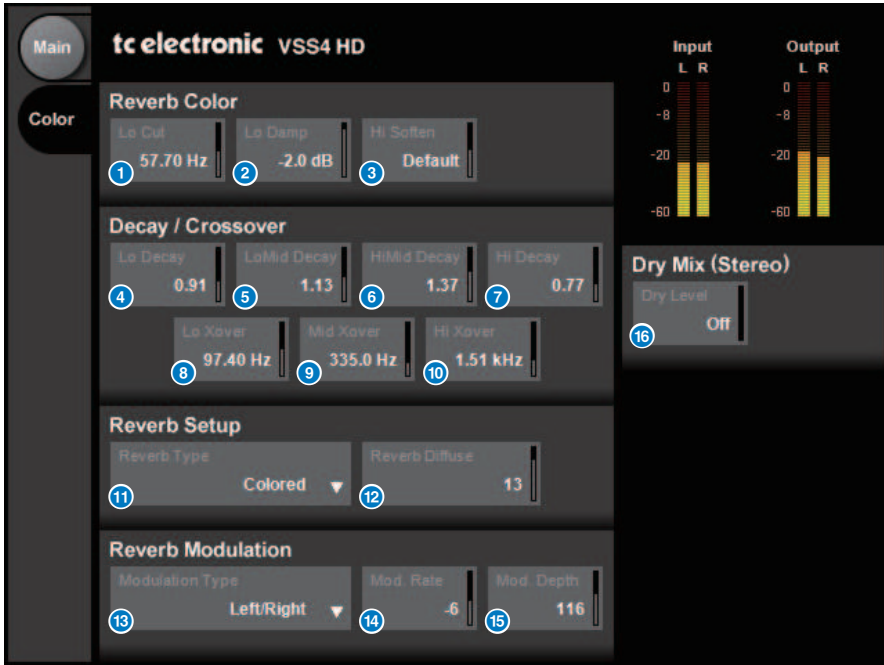
- 1 **Decay 버튼**  
리버브의 감쇄 시간을 조정합니다.
- 2 **Hi Cut 버튼**  
리버브 입력단에서 하이 컷 필터의 주파수를 조정합니다.
- 3 **Rev Size 버튼**  
리버브의 지각되는 규모를 조정합니다.

- 4 **Pre Delay 버튼**  
리버브 입력의 딜레이를 조정합니다.
- 5 **Rev Delay 버튼**  
리버브 테일의 딜레이를 조정합니다.
- 6 **Rev Width 버튼**  
리버브 테일의 폭을 조정합니다.
- 7 **Decrease 버튼**  
초기 반사에 대한 반사 횟수를 조정합니다.
- 8 **Lo Color 버튼**  
초기 반사의 저주파수 범위를 조정합니다.
- 9 **Early Start 버튼**  
첫 번째 초기 반사를 조정하여 제거합니다.
- 10 **Hi Color 버튼**  
초기 반사의 고주파수 범위를 조정합니다.
- 11 **Early Stop 버튼**  
초기 반사의 끝을 조정하여 감소시킵니다.
- 12 **Location Type 목록**  
위치 유형을 선택합니다.
- 13 **Positions 표시등**  
입력 소스의 위치를 나타냅니다.
- 14 **Source 1/2 버튼**  
입력 소스 1/2의 위치를 선택합니다.
- 15 **Input 미터**  
입력 레벨을 나타냅니다.
- 16 **Output 미터**  
출력 레벨을 나타냅니다.
- 17 **In Level 버튼**  
입력 레벨을 조정합니다.
- 18 **Mute Input 버튼**  
입력을 음소거합니다.
- 19 **Out Level 버튼**  
출력 레벨을 조정합니다.
- 20 **Mute Output 버튼**  
출력을 음소거합니다.

- 21 **Reverb Level 버튼**  
리버브 테일의 레벨을 조정합니다.
- 22 **Mute Reverb 버튼**  
리버브를 음소거합니다.
- 23 **Early Level 버튼**  
초기 반사의 레벨을 조정합니다.
- 24 **Mute Early 버튼**  
초기 반사를 음소거합니다.

## Color 페이지

Color 페이지



- 1 **Lo Cut 버튼**  
로우 컷 주파수를 조정합니다.
- 2 **Lo Damp 버튼**  
로우 컷의 양을 dB 단위로 조정합니다.
- 3 **Hi Soften 버튼**  
리버브 테일의 고주파수 범위를 조정합니다.
- 4 **Lo Decay 버튼**  
Lo Xover 미만의 주파수 범위에 대한 감쇄 배수를 조정합니다.
- 5 **Lo Mid Decay 버튼**  
저-중주파수 범위에 대한 감쇄 배수를 조정합니다.
- 6 **Hi Mid Decay 버튼**  
중주파수 범위에 대한 감쇄 배수를 조정합니다.
- 7 **Hi Decay 버튼**  
Hi Xover를 초과하는 주파수 범위에 대한 감쇄 배수를 조정합니다.

8

### Lo Xover 버튼

리버브 테일의 저주파수 범위와 저-중주파수 범위 사이에서 크로스오버 주파수를 조정합니다.

9

### Mid Xover 버튼

리버브 테일의 저-중주파수 범위와 중주파수 범위 사이에서 크로스오버 주파수를 조정합니다.

10

### Hi Xover 버튼

리버브 테일의 중주파수 범위와 고주파수 범위 사이에서 크로스오버 주파수를 조정합니다.

11

### Reverb Type 버튼

리버브 이펙트의 유형을 선택합니다.

12

### Reverb Diffuse 버튼

감쇄 시간의 확산을 조절합니다.

13

### Modulation Type 버튼

모듈레이션 유형을 선택합니다.

14

### Modulation Rate 버튼

모듈레이션 비율을 선택합니다.

15

### Modulation Depth 버튼

모듈레이션 깊이를 선택합니다.

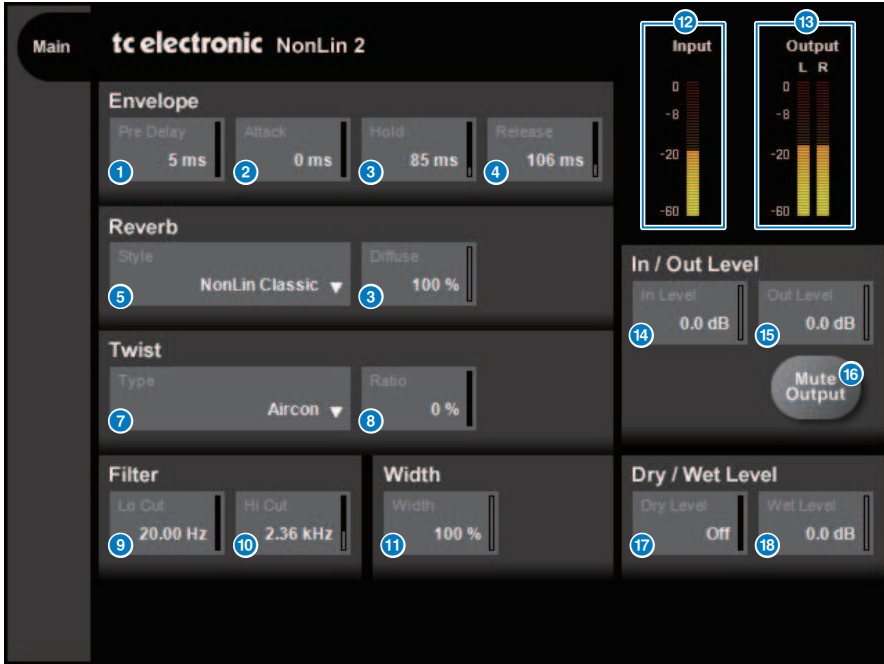
16

### Dry Level 버튼

출력단에서 dry 신호의 레벨을 조정합니다.

## NonLin2 플러그인 파라미터 조절

NonLin2는 TC Electronic에서 제작한 이펙트 리버브를 에뮬레이트하는 프로세서로, 이를 통해 엔벌로프를 조절할 수 있습니다. 음성 환경, 드럼 음향, 리버스 리버브 및 Twist 이펙트를 제공합니다. (DSP-R10에 한함)



- 1 **Pre Delay 버튼**  
엔벌로프의 딜레이를 조정합니다.
- 2 **Attack 버튼**  
엔벌로프의 어택 시간을 조정합니다.
- 3 **Hold 버튼**  
엔벌로프의 홀드 시간을 조정합니다.
- 4 **Release 버튼**  
엔벌로프의 릴리스 시간을 조정합니다.
- 5 **Style 목록**  
기본 리버브 유형을 선택합니다.
- 6 **Diffuse 버튼**  
선택한 리버브 유형의 확산(확대)을 조정합니다.
- 7 **Type 목록**  
리버브에 영향을 미치는 Twist 유형을 선택합니다.



- 8 **Ratio 버튼**  
리버브에 대한 Twist 비율을 조정합니다.
- 9 **LoCut 버튼**  
리버브 입력단에서 로우 컷 필터의 주파수를 조정합니다.
- 10 **HiCut 버튼**  
리버브 입력단에서 하이 컷 필터의 주파수를 조정합니다.
- 11 **Width 버튼**  
출력의 스테레오 폭을 조정합니다.
- 12 **Input 미터**  
입력 레벨을 나타냅니다.
- 13 **Output 미터**  
출력 레벨을 나타냅니다.
- 14 **In Level 버튼**  
입력 레벨을 조정합니다.
- 15 **Mute Output 버튼**  
출력을 음소거합니다.
- 16 **Dry Level 버튼**  
dry 신호의 레벨을 조정합니다.
- 17 **Wet Level 버튼**  
wet 신호(리버브 컴포넌트)의 레벨을 조정합니다.

## Bricasti Design Y7 Stereo Reverb Processor 플러그인 파라미터 제어

Y7 Stereo Reverb Processor는 세계 최고의 하드웨어 디지털 리버브 제조업체인 Bricasti Design과 Yamaha가 공동 개발한 라이브용 새 리버브 플러그인으로, 그 음향은 깊고 밀도감이 있으며 부드러우면서 매우 자연스럽습니다. Y7은 강화부터 감쇄까지 자연스러운 엔벨로프와 화려할 정도로 부드러운 리버브 테일과 함께 놀랍도록 특정한 Bricasti 음향도 담고 있습니다. UI는 다이얼과 버튼이 각각 5개인 간단한 구조로 되어 있으며, 사용하기 간편하고 현장에서 사용할 수 있는 뛰어난 품질의 수많은 내장곡을 알맞게 갖추고 있습니다.



- 1 Reverb Time 노브**  
리버브 시간을 조절합니다.
- 2 Pre Delay 노브**  
리버브 입력의 딜레이를 조절합니다.
- 3 Size 노브**  
공간의 명확한 규모를 조절합니다.
- 4 RT Damping 노브**  
뒤쪽 잔향의 고주파 감쇠를 조절합니다.

- 5 **Rolloff 노브**  
출력 파트의 LPF를 조절합니다.
- 6 **Rich 버튼**  
이 버튼이 켜져 있으면 리버브의 밀도가 증가합니다.
- 7 **High Diffusion 버튼**  
이 버튼이 켜져 있으면 리버브 확산량이 증가합니다.
- 8 **VLF(초저주파) 버튼**  
이 버튼이 켜져 있으면 초저주파의 리버브 컴포넌트가 증가합니다.
- 9 **Bandpass 버튼**  
출력 섹션의 BPF를 켭니다.
- 10 **Presence 버튼**  
이 버튼이 켜져 있으면 톤이 밝아지게 됩니다.
- 11 **Dry/Wet 노브**  
입력 신호와 리버브 신호의 믹스를 조절합니다.
- 12 **Lock 버튼**  
이 버튼이 켜져 있으면 Dry/Wet 컨트롤이 잠겨 변경되지 않습니다.
- 13 **Program 버튼**  
5개의 프로그램 그룹으로 구분된 프로그램(35개의 프로그램 포함)을 불러옵니다.
- 14 **LED 화면**  
현재 선택되어 있는 프로그램을 표시합니다. 노브 또는 버튼을 작동하면 해당 파라미터가 표시됩니다.
- 15 **Input 미터**  
입력 레벨을 나타냅니다.
- 16 **Output 미터**  
출력 레벨을 나타냅니다.

## Analog Delay 플러그인 파라미터 조절

이 딜레이 이펙트는 1970년대에 출시된 Yamaha E1010 아날로그 딜레이를 기반으로 하며 현대의 용도에 맞게 몇 가지 개선을 거쳐 최신화되었습니다. 오리지널 E1010에 사용했던 BBD 아날로그 딜레이 장치의 특성이었던 깊고 유기적인 에코 음향을 동일하게 실현합니다. 모듈레이션을 추가하면 풍부한 코러스 음향을 창출할 수 있습니다. 다기능성이 더욱 향상된 동시에 오리지널 E1010에서는 제공되지 않았던 BBD 음향을 선택할 수 있어 선명하고 정확한 음향부터 따뜻함이 느껴지는 음향까지 이르는 특성을 즐길 수 있습니다.



- 1 **구동 미터**  
입력 레벨의 영향을 받는 구동량을 나타냅니다. 아날로그 딜레이에는 BBD와 다이내믹 회로가 내장되어 있어 입력 레벨이 높아지면 딜레이된 음향이 최대가 되어 구동량이 커지게 됩니다.
- 2 **딜레이 시간 표시등**  
현재 딜레이 시간과 변환된 BPM 값을 나타냅니다. 탭 템포 기능을 사용할 수 있습니다. 딜레이 시간과 BPM 값은 탭 템포에 따라 변하게 됩니다.
- 3 **BBD TYPE 스위치**  
딜레이 음향의 특성을 조정합니다. 특성은 스위치 A에서 E의 순서로 강해집니다.  
A: 빈티지 디지털 딜레이에서 들리는 것처럼 선명한 음향  
B-D: E1010과 동일한 자연스러운 음향  
E: 스톱프 박스와 유사한 따뜻한 음향
- 4 **TIME RANGE 스위치**  
DELAY 노브를 통해 제어된 딜레이 시간 범위를 지정합니다.
- 5 **INPUT 노브**  
입력 계인을 조정합니다. 입력이 증가하면 딜레이의 구동량도 커집니다. 입력 레벨이 낮아지면 음향이 더욱 선명해 집니다. 입력 레벨이 높아지면 딜레이 음향이 더욱 깊어집니다.
- 6 **BASS 노브**  
입력단에서 저주파 범위 레벨을 조정합니다.
- 7 **TREBLE 노브**  
입력단에서 고주파 범위 레벨을 조정합니다.

8

### **DELAY 노브**

딜레이 시간을 조정합니다.

9

### **FEEDBACK 노브**

딜레이 신호의 피드백량을 조정합니다.

10

### **FREQUENCY 노브**

모듈레이션의 주파수를 조정합니다.

11

### **DEPTH 노브**

모듈레이션의 깊이를 조정합니다.

12

### **MIX 노브**

dry 음향과 딜레이 음향 간의 믹스 밸런스를 조정합니다.

## Max100 플러그인 파라미터 조절

Max100은 1970년대 후반기에 등장하여 현재까지 지속적인 인기를 끌고 있는 클래식 페이저를 재현합니다. 4개의 모드와 속도 노브 1개를 사용하여 수많은 독특한 위상 음향을 만들어냅니다.



- 1 MODE 노브**  
음조 특성을 전환합니다. 모듈레이션 진폭 및 피드백량이 서로 다른 4가지 유형이 존재합니다.
- 2 SPEED 노브**  
모듈레이션 속도를 조정합니다.
- 3 FOOT 스위치**  
이펙트를 켜고 끕니다.

## Dual Phaser 플러그인 파라미터 조절

Dual Phaser는 1970년대 중반에 만들어졌던 빈티지 페이저를 재현합니다. 2개의 페이저, 2개의 LFO 및 4개의 선택 가능 모드를 통해 광범위한 음향을 생성할 수 있습니다.



- 1 **LFO 1 RATE 노브**  
LFO 1 속도를 조정합니다.
- 2 **LFO 1 SHAPE 스위치**  
LFO 1 파형을 선택합니다.
- 3 **LFO 2 RATE 노브**  
LFO 2 속도를 조정합니다.
- 4 **LFO 2 SHAPE 스위치**  
LFO 2 파형을 선택합니다.
- 5 **PHASER A DEPTH 노브**  
페이저 A의 모듈레이션 깊이를 조정합니다.
- 6 **PHASER A FEEDBACK 노브**  
페이저 A의 피드백량을 조정합니다.
- 7 **PHASER A ON/OFF 스위치**  
페이저 A를 켜고 끕니다.
- 8 **PHASER B DEPTH 노브**  
페이저 B의 모듈레이션 깊이를 조정합니다.
- 9 **PHASER B FEEDBACK 노브**  
페이저 B의 피드백량을 조정합니다.
- 10 **SWEEP LFO1/LFO2 스위치**  
페이저 B LFO를 선택합니다.

11 SWEEP NORM/REV 스위치

페이지 B의 LFO 위상을 선택합니다. NORM 및 REV는 각각 정상 위상과 역전 위상입니다.

12 PHASER B ON/OFF 스위치

페이지 B를 켜고 끕니다.

13 MODE 노브

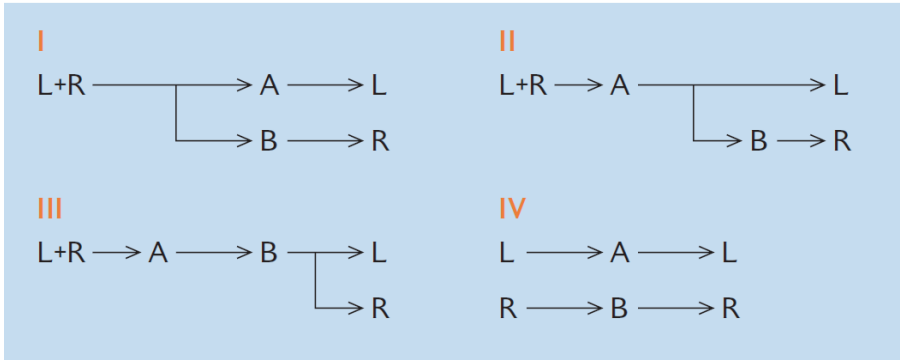
2개의 페이지를 재정렬합니다.

I: 스테레오 입력 믹싱 후에 페이지 A를 통해 처리된 음향은 L 채널에서 출력되며 페이지 B를 통해 처리된 음향은 R 채널에서 출력됩니다.

II: 스테레오 입력 믹싱 후에 페이지 A를 통해 처리된 음향은 L 채널에서 출력됩니다. 이와 같은 음향은 페이지 B를 통해 추가로 처리되어 R 채널에서 출력됩니다.

III: 스테레오 입력 믹싱 후에 페이지 A를 통해 처리되고 나서 페이지 B를 통해 처리된 음향은 L 채널과 R 채널 모두에서 출력됩니다.

IV: L 채널 입력은 페이지 A를 통해 처리된 후 L 채널에서 출력되며 R 채널 입력은 페이지 B를 통해 처리된 후 R 채널에서 출력됩니다.





## Vintage Phaser 플러그인 파라미터 조절

Vintage Phaser는 페이지에서 기대할 수 있는 매우 뛰어난 음 형성 유연성을 선사하지만 특정 모델을 재현하도록 설계된 제품은 아닙니다. 4/6/8/10/12/16단과 두 가지 모드를 사용하면 여러 다양한 유형의 페이지로 활용할 수 있습니다. Vintage Phaser는 속도, 중심 주파수, 깊이, 피드백 및 색상 설정을 제공하기 때문에 음향을 섬세하게 조절할 수 있습니다.



- 1 **SPEED 노브**  
모듈레이션 속도를 조정합니다.
- 2 **MANUAL 노브**  
모듈레이션의 중심 주파수를 조정합니다.
- 3 **DEPTH 노브**  
모듈레이션의 깊이를 조정합니다.
- 4 **FEEDBACK 노브**  
피드백량을 조정합니다.
- 5 **COLOR 노브**  
음조를 미세하게 조정합니다. MODE 및 STAGE는 다음 조합에서만 유효합니다.

MODE	STAGE
I	10
II	6/8/12/16

- 6 **MODE 스위치**  
모델링된 회로 구조 유형을 전환합니다. 음조 특성이 변합니다.
- 7 **STAGE 스위치**  
모델링된 회로의 범위를 선택합니다. 음조 특성이 변합니다.
- 8 **FOOT 스위치**  
이펙트를 켜거나 끕니다.

## H3000 Live 플러그인 파라미터 조절

Eventide H3000 Ultra-Harmonizer는 전 세계의 엔지니어들과 음악가들이 지속적으로 선호해온 뛰어난 이펙트 품질을 특징으로 합니다. 이제 새로 개발된 H3000 Live가 라이브 음향 용도에 최적화된 동일한 성능을 선사합니다. 이 강력한 프로세서는 피치 이동, 딜레이, 리버브, 번조, 필터는 물론 필요에 따라 매우 유기적인 전체 음향을 실현하는 고급 알고리즘과 결합 가능한 다른 모듈도 제공합니다. 섬세하게 제작된 프리세트는 정교하고 맑은 음향의 이펙트를 손쉽게 실현해 보컬에 풍부한 하모니와 코러스를 가미하거나 풍부한 하모닉을 통해 큰 기타 음향을 생성하거나 최고 품질의 딜레이와 리버브를 제공합니다.



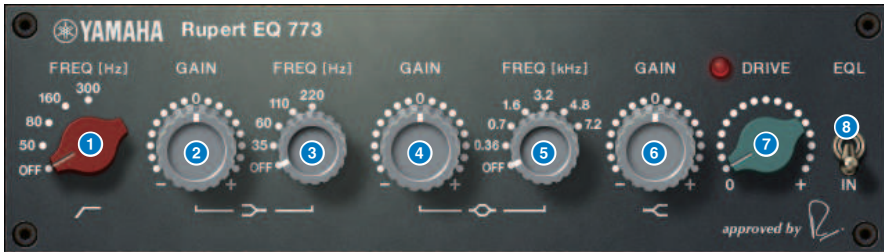
- 1 PROGRAM 화면**  
이 영역에는 선택된 프리세트(PROGRAM)와 알고리즘의 이름이 표시됩니다.
- 2 PROGRAM SELECT 목록 버튼**  
프리세트를 전환합니다. 프리세트를 전환하는 경우 내부 알고리즘과 파라미터가 이에 따라 변경됩니다.
- 3 레벨 미터**  
입력 및 출력 레벨을 나타냅니다. 출력 레벨이 0dB을 초과하면 OVER 표시등이 켜집니다.
- 4 값 입력 버튼**  
이 숫자 패드를 사용하여 PARAMETERS 버튼을 통해 선택할 파라미터의 값을 입력합니다. 숫자 및 [+]/[-] 버튼을 눌러 값을 입력한 후 [ENT] 버튼을 눌러 설정을 확인합니다. [CXL] 버튼을 눌러 값을 취소한 다음 이를 확인합니다. 위쪽 또는 아래쪽 화살표를 사용하면 값을 1씩 증가 또는 감소시킬 수 있습니다.
- 5 PARAMETERS 표시**  
파라미터 값을 나타냅니다.
- 6 PARAMETERS 버튼**  
파라미터를 선택해 할당된 값을 변경할 수 있습니다.

플러그인 > H3000 Live 플러그인 파라미터 조절

파라미터	설명
MIX	dry 신호와 wet 신호 사이의 믹스 밸런스를 조정합니다.
MODULATION	모듈레이션의 양을 조정합니다.
SHIFT (LEFT, RIGHT)	각 채널에 대한 피치 이동량을 조정합니다.
DELAY (LEFT, RIGHT)	각 채널에 대한 딜레이 시간을 조정합니다.
FEEDBACK (LEFT, RIGHT)	각 채널에 대한 피드백량을 조정합니다.

## Rupert EQ 773 플러그인 파라미터 조절

1960년대와 1970년대에 Rupert Neve가 개발한 Rupert EQ 773은 수많은 클래식 콘솔에 내장된 이퀄라이저 부분을 에뮬레이트하는 프로세서이며, 전세계 엔지니어가 사랑하고 수많은 역사적인 세션에서 사용된 이 비할 데 없는 EQ를 정확하게 모델링합니다. 고유한 EQ 곡선과 풍부한 오버톤을 선사하는 이 기기는 게인을 살짝 조정하여 음향의 표현력과 경쾌한 느낌을 생동감 있게 변화시키는 방식으로 유명합니다. EQ 올림이 큰 경우에도 귀의 피로감이 없으면서도 소스의 음악적 요소를 여전히 강조할 수 있습니다. EQ를 사용하여 줄이거나 HPF를 켜면 음향이 탄탄해지면서도 해당 지역의 현장감을 저하되지 않으므로 음악적 밸런스를 유지하면서 음조를 조절할 수 있습니다. 또한 EQ는 오디오 변압기 및 별도의 클래스 A 앰프(Rupert Neve의 특징)를 아낌없이 사용하는 입력 및 출력 회로를 정확하게 에뮬레이트합니다. 신호가 이 회로들을 거치기만 해도 음향이 더욱 탄탄해지므로 Rupert Neve 음향과 관련된 깊이 및 공간감을 확보할 수 있습니다.



- 1 **LC FREQ 노브**  
로우 컷 필터의 주파수를 선택합니다.
- 2 **LF GAIN 노브**  
로우 셸빙 필터의 게인을 조정합니다.
- 3 **LF FREQ 노브**  
로우 셸빙 필터의 주파수를 선택합니다.
- 4 **MF GAIN 노브**  
피킹 게인을 조정합니다.
- 5 **MF FREQ 노브**  
피킹 주파수를 선택합니다.
- 6 **HF GAIN 노브**  
하이 셸빙 필터의 게인을 조정합니다.
- 7 **DRIVE 노브**  
헤드 앰프 오버톤의 양을 조정합니다.
- 8 **EQL 스위치**  
이퀄라이저를 켜고 끕니다.

## Rupert EQ 810 플러그인 파라미터 조절

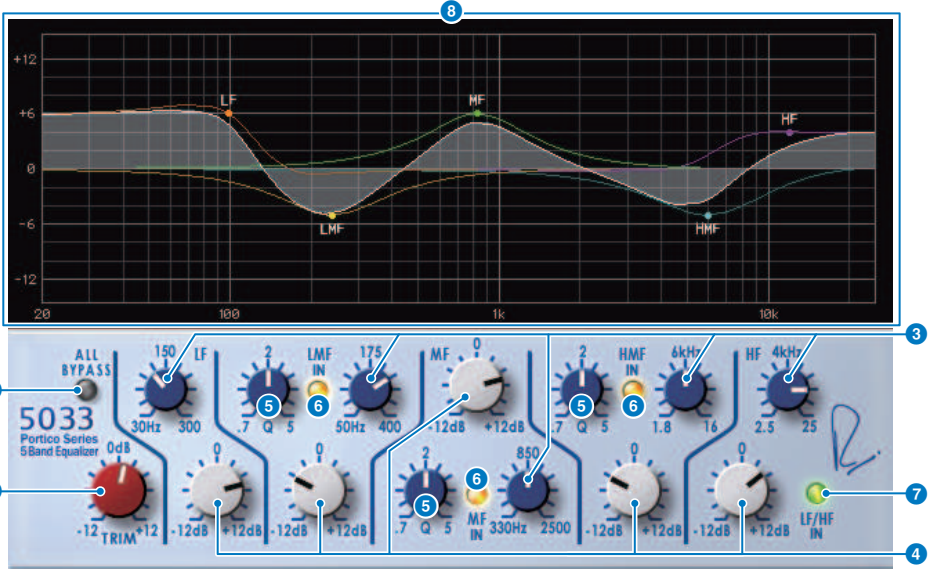
1980년대에 Rupert Neve가 개발한 Rupert EQ 810은 최상의 녹음 콘솔에 내장된 이퀄라이저 부분을 에뮬레이션하는 프로세서입니다. 이 EQ의 두드러진 측면은 올릴 때 사용하든지 줄일 때 사용하든지 간에 생성되는 음조의 변화가 효과적이고 이해하기 쉽다는 점입니다. Rupert EQ 773이 선사하는 극적인 음향과는 대조적으로 Rupert EQ 810은 세련되고 섬세하며 부드럽게 음조를 변화시키는 동시에 광범위한 조절 성능을 제공하므로 원하는 음향을 생성할 수 있는 만능 EQ입니다. 이 EQ는 VCM 기술을 사용하여 세심하게 설계된 오디오 변압기와 앰프 회로를 정확하게 모델링합니다. 신호가 이 EQ를 거치기만 해도 음향이 더욱 선명해지며 가장 앞쪽까지 울려 퍼집니다. 특히 현장감이 더욱 뛰어난 음향을 생성하려는 채널에 이상적이므로 밝고 다채로우며 풍부한 공간감을 음향에 가미할 수 있습니다.



- 1 **LF IN 버튼**  
LF 대역(로우 헬빙)을 켜고 끕니다.
- 2 **LF FREQ 노브**  
LF 대역(로우 헬빙)의 차단 주파수를 조정합니다.
- 3 **LF GAIN 노브**  
LF 대역(로우 헬빙)의 게인을 조정합니다.
- 4 **LMF IN 버튼**  
LMF 대역(피킹)을 켜고 끕니다.
- 5 **LMF x3 버튼**  
LMF 대역(피킹)의 중심 주파수 값을 3배로 설정합니다.
- 6 **LMF FREQ 노브**  
LMF 대역(피킹)의 중심 주파수를 조정합니다.
- 7 **LMF GAIN 노브**  
LMF 대역(피킹)의 게인을 조정합니다.
- 8 **LMF Q 노브**  
LMF 대역(피킹)의 Q(침도)를 조정합니다.

- 9 **HF IN 버튼**  
HF 대역(하이 셸빙)을 켜고 끕니다.
- 10 **HF FREQ 버튼**  
HF 대역(하이 셸빙)의 차단 주파수를 조정합니다.
- 11 **HF GAIN 노브**  
HF 대역(하이 셸빙)의 게인을 조정합니다.
- 12 **HMF IN 버튼**  
HMF 대역(피킹)을 켜고 끕니다.
- 13 **HMF x3 버튼**  
HMF 대역(피킹)의 중심 주파수 값을 3배로 설정합니다.
- 14 **HMF FREQ 노브**  
HMF 대역(피킹)의 중심 주파수를 조정합니다.
- 15 **HMF GAIN 노브**  
HMF 대역(피킹)의 게인을 조정합니다.
- 16 **HMF Q 노브**  
HMF 대역(피킹)의 Q(첨도)를 조정합니다.
- 17 **TRANS. 스위치**  
에몰레이트된 입력 변압기의 유형을 전환합니다. 마이크 입력 변압기 또는 라인 입력 변압기를 선택할 수 있습니다.
- 18 **DRIVE 노브**  
입력 레벨을 조정하여 오버톤의 양을 조정합니다. DRIVE 노브의 좌측 상단에 위치한 “DRIVE 표시등”이 밝게 녹색으로 켜지면 오버톤의 양이 적절한 것입니다.
- 19 **LPF FREQ 노브**  
하이 패스 필터의 차단 주파수를 조정합니다.
- 20 **HPF FREQ 노브**  
로우 패스 필터의 차단 주파수를 조정합니다.
- 21 **ALL EQ 버튼**  
LF/LMF/HMF/HF 대역을 함께 켜고 끕니다. (이로 인해 HPF/LPF에는 영향을 미치지 않습니다.) ALL EQ 버튼이 꺼져 있으면 LF IN, LMF IN, HMF IN 또는 HF IN 버튼을 사용하여 개별 대역을 켜고 끌 수 없습니다.

## Portico 5033 플러그인 파라미터 조절



- 1 ALL BYPASS 버튼**  
EQ 바이패스를 켜고 끕니다. 건너뛴 상태에서도 신호는 입력/출력 변압기 및 앰프 회로를 통과합니다.
- 2 TRIM 노브**  
이펙트의 입력 게인을 조정합니다.
- 3 LF/LMF/MF/HMF/HF 주파수 노브**  
각 대역의 주파수를 조정합니다.
- 4 LMF/MF/HMF Q 노브**  
각 대역의 Q(침도)를 조정합니다. Q 값을 늘리면 해당 대역에서 게인이 조절되는 범위가 좁아집니다.
- 5 LMF/MF/HMF IN 버튼**  
LMF/MF/HMF 대역의 EQ를 각각 켜고 끕니다.
- 6 LF/HF IN 버튼**  
LF와 HF 대역의 EQ를 동시에 켜고 끕니다.
- 7 그래프 화면**  
EQ 응답을 시각적으로 나타냅니다.

## EQ-1A 플러그인 파라미터 조절

EQ-1A는 클래식 수동 EQ로 간주되는 빈티지 EQ를 에뮬레이트하는 프로세서로, 고유한 작동 방식을 사용하며 두 영역(LOW 및 HIGH) 각각에 대한 증폭 및 감쇠(차단)를 조절할 수 있습니다. 주파수 응답이 기존의 EQ와 완전히 다르며, 이는 EQ-1A에 고유한 특성을 부여합니다. 입력/출력 회로와 진공관 또한 매우 음악성이 뛰어난 음향을 선사해 밸런스가 잘 맞춰진 음향을 생성합니다.



- 1 IN 스위치**  
프로세서를 켜고 끕니다. 이 스위치가 꺼져 있으면 필터 부분을 건너뛰지만 신호는 입력/출력 변압기 및 앰프 회로를 통과합니다.
- 2 LOW FREQUENCY 노브**  
로우 레인지 필터의 주파수를 조정합니다.
- 3 (LOW) BOOST 노브**  
LOW FREQUENCY 노브를 통해 지정된 주파수 영역의 증폭량을 조정합니다.
- 4 (LOW) ATTEN 노브**  
LOW FREQUENCY 노브를 통해 지정된 주파수 영역의 감쇠량을 조정합니다.
- 5 BAND WIDTH 노브**  
하이 레인지 필터를 통해 조절된 대역폭을 지정합니다. 노브를 우측(Broad)으로 돌리면 대역폭이 넓어지면서 피크 레벨은 감소합니다. 그러면 증폭 응답에만 영향을 미치게 됩니다.
- 6 HIGH FREQUENCY 노브**  
하이 레인지 필터의 주파수를 조정합니다. 그러면 증폭 응답에만 영향을 미치게 됩니다.
- 7 (HIGH) BOOST 노브**  
HIGH FREQUENCY 노브를 통해 지정된 주파수 영역의 증폭량을 조정합니다.
- 8 (HIGH) ATTEN 노브**  
ATTEN SEL 노브를 통해 지정된 주파수 대역에 적용되는 감쇠량을 설정합니다.
- 9 (HIGH) ATTEN SEL 노브**  
ATTEN 노브를 통해 감쇠가 적용된 주파수 대역을 전환합니다.



## Equalizer601 플러그인 파라미터 조절

Equalizer601은 1970년대 아날로그 이퀄라이저의 특징을 에뮬레이트하며 아날로그 회로의 특징적인 디스토션을 재현하여 드라이브의 느낌을 창출할 수 있습니다.

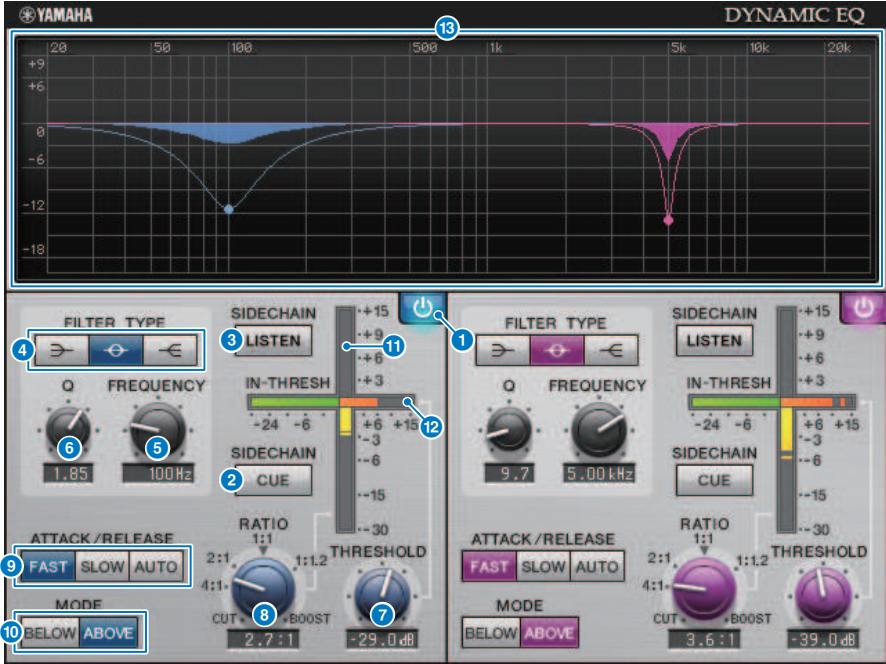


- 1 주파수 응답 곡선 그래프**  
조함된 모든 대역의 주파수 응답 곡선과 각 대역의 주파수 응답 곡선을 표시합니다. 마우스로 그래프의 라인을 끌면 필터 주파수 또는 게인을 변경할 수 있습니다.
- 2 +/- 버튼**  
그래프 화면의 수직축을 확대하거나 축소합니다.
- 3 TYPE 스위치**  
이펙트가 서로 다른 두 이퀄라이저 유형 중 하나를 선택합니다. DRIVE는 아날로그 회로에서 생성된 주파수 응답의 변화를 에뮬레이트하고, 이는 디스토션을 추가하여 아날로그 특성이 강조되는 드라이브의 느낌을 창출할 수 있습니다. CLEAN은 디지털의 전형적인 특성인 선명하고 디스토션이 없는 음향을 생성하는 동시에 아날로그 회로에서 생성된 주파수 응답의 변화를 에뮬레이트합니다.
- 4 INPUT 노브**  
입력 레벨을 조정합니다.
- 5 레벨 미터**  
이펙트의 출력 레벨을 나타냅니다.
- 6 OUTPUT 노브**  
출력 게인을 조정합니다.
- 7 FLAT 버튼**  
모든 대역의 게인을 0dB로 재설정합니다.

- 8 **Q/TYPE 노브**  
각 대역의 필터에 대한 주파수 응답 곡선의 형상을 조절합니다. MID 1-4의 경우, 주파수 응답 곡선의 첨도(Q)를 설정할 수 있습니다. LO 대역 및 HI 대역의 경우, 4개의 필터 유형 중 하나를 개별적으로 지정할 수 있습니다.
- 9 **F(주파수) 노브**  
각 필터의 중심 주파수를 지정합니다.
- 10 **G(게인) 노브**  
각 필터의 게인을 지정합니다.
- 11 **SW 버튼**  
각 필터를 켜고 끕니다. 필터가 꺼진 대역이 비활성화됩니다.

## Dynamic EQ 플러그인 파라미터 조절

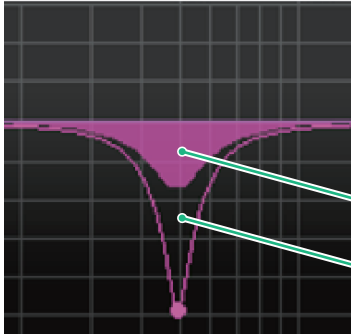
Dynamic EQ는 새로 개발된 이퀄라이저이며 특정 모델을 에뮬레이트하지 않습니다. Dynamic EQ는 사이드 체인에 EQ와 동일한 주파수 대역이 추출된 필터를 제공하여 입력 신호의 특정 대역이 더욱 커지거나 부드러워질 때 EQ 게인을 역동적으로 변화시킬 수 있어 컴프레서 또는 익스팬더를 특정 주파수 대역에 적용할 때와 같이 EQ가 적용됩니다. 예를 들어, 음성에 Dynamic EQ를 디이저로 사용하면 쇠뿔거리는 음향과 고주파의 직직거리는 음향이 두드러질 때 해당 특정 대역에만 EQ를 적용할 수 있어 본래 특성을 저하시키지 않으면서 자연스러운 음향을 얻을 수 있습니다. 2개의 전대역 Dynamic EQ 기기가 제공되므로 다양한 자료에 사용할 수 있습니다.



- 1 **BAND ON/OFF 버튼**  
해당 대역을 켜고 끕니다.
- 2 **SIDECHEIN CUE 버튼**  
이 버튼이 켜져 있으면 사이드 체인 신호가 CUE 버스로 전송되어 모니터링됩니다. 이 경우 그래프에 사이드 체인 필터의 응답이 표시됩니다.
- 3 **SIDECHEIN LISTEN 버튼**  
이 버튼이 켜져 있으면 다이내믹스에 연결된 사이드 체인 신호가 삽입된 채널이 전송되는 버스(예: STEREO 버스 또는 MIX/MATRIX 버스)로 출력됩니다. 이 경우 그래프에 사이드 체인 필터의 응답이 표시됩니다.
- 4 **FILTER TYPE 버튼**  
주 버스 이퀄라이저 및 사이드 체인 필터의 유형을 전환합니다. 주 EQ 및 사이드 체인 필터는 다음과 같이 연결됩니다.

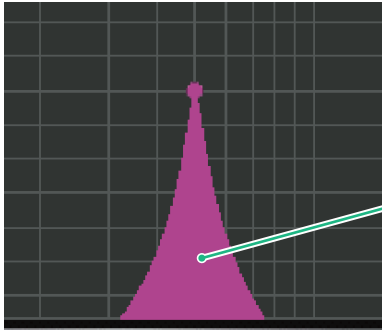
필터 유형	 (로우 셸빙)	 (벨)	 (하이 셸빙)
주 EQ	로우 셸빙	벨	하이 셸빙
사이드 체인 필터	LPF	BPF	HPF

- 5 **FREQUENCY 노브**  
이퀄라이저 및 사이드 체인 필터를 통해 조절되는 주파수를 지정합니다.
- 6 **Q 노브**  
이퀄라이저 및 사이드 체인 필터의 Q(침도)를 지정합니다. 노브를 우측으로 돌리면 이퀄라이저 및 사이드 체인 필터의 영향을 받는 영역이 넓어집니다.
- 7 **THRESHOLD 노브**  
프로세싱 이펙트가 적용되기 시작하는 한계값을 지정합니다.
- 8 **RATIO 노브**  
입력 신호의 증폭/차단 비율을 지정합니다. 이 노브를 우측으로 돌리면 증폭이 적용되고 좌측으로 돌리면 차단이 적용됩니다. 한 방향으로 끝까지 돌리면 최대 이펙트가 생성됩니다.
- 9 **ATTACK/RELEASE 버튼**  
압축 또는 증폭이 적용된 어택 시간 및 릴리스 시간에 대한 세 가지 설정 중 하나를 선택할 수 있습니다. FAST는 신속한 어택 및 릴리스를 생성하고 SLOW는 신속한 어택 및 느린 릴리스를 생성합니다. AUTO는 주파수 영역에 따라 어택 및 릴리스를 자동으로 조정합니다.
- 10 **MODE 버튼**  
사이드 체인 신호가 한계값을 초과할 때(ABOVE)나 한계값 아래로 떨어질 때(BELOW) 프로세싱 작동 여부를 지정합니다.
- 11 **EQ GAIN 미터**  
역동적으로 변화하는 EQ의 게인을 나타냅니다.
- 12 **THRESHOLD 미터**  
한계값 레벨을 기준으로 사이드 체인 신호의 레벨을 나타냅니다.
- 13 **그래프 화면**  
이퀄라이저의 응답을 나타냅니다. 일반적으로 이 영역은 주파수 및 깊이를 나타내는 참조 EQ 그래프와 역동적으로 변화하는 EQ의 응답이 표시되는 다이내믹 EQ 그래프를 표시합니다. SIDECHEIN CUE 또는 SIDECHEIN LISTEN 이 켜져 있으면 이 그래프에 사이드 체인 필터의 응답이 표시됩니다.



다이내믹 EQ 그래프

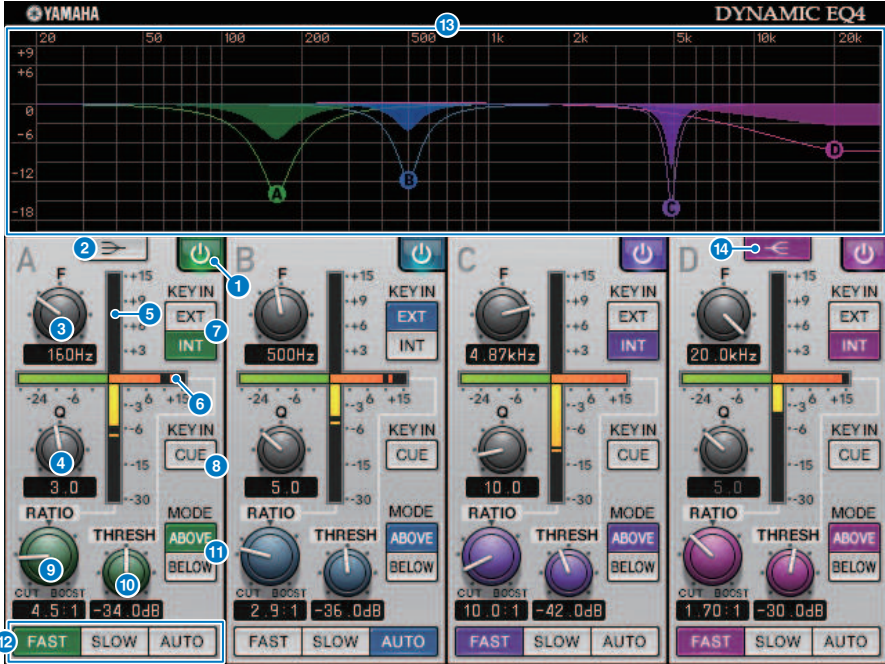
참조 EQ 그래프



사이드 체인 필터 그래프

## Dynamic EQ4 플러그인 파라미터 조절

Dynamic EQ4는 4대역을 갖추도록 확장된 2대역 다이내믹 이퀄라이저입니다. 추가 대역은 더욱 폭넓은 음향 형성 기능을 제공하며 KEY IN 소스 선택 기능은 다양한 신규 애플리케이션을 실현합니다. 예를 들어, Dynamic EQ4를 어쿠스틱 기타에 적용하고 보컬 마이크를 KEY IN 소스로 선택한 경우 보컬이 유입될 때마다 기타 중음이 자동으로 약간 감소해 더욱 공간감이 있는 보컬이 창출되어 두드러지게 됩니다. 또한 알고리즘으로의 변경을 통한 하이 쉘프 컷 생성으로 디에싱(de-essing) 이펙트도 향상되었습니다.



- 1 **BAND ON/OFF 버튼**  
해당 대역을 켜고 끕니다.
- 2 **LOW SHELVING ON/OFF 버튼**  
이 버튼을 켜면 LOW 대역을 쉘빙 유형 필터로 전환하고 사이드 체인 필터를 BPF에서 LPF로 전환할 수 있습니다.
- 3 **FREQUENCY 노브**  
이퀄라이저 및 사이드 체인 필터를 통해 조절되는 주파수를 지정합니다.
- 4 **Q 노브**  
이퀄라이저 및 사이드 체인 필터의 Q(첨도)를 지정합니다. 노브를 우측으로 돌리면 이퀄라이저 및 사이드 체인 필터의 영향을 받는 영역이 넓어집니다.
- 5 **EQ GAIN 미터**  
역동적으로 변화하는 EQ의 게인을 나타냅니다.

- 6 **THRESHOLD 미터**  
한계값 레벨을 기준으로 사이드 체인 신호의 레벨을 나타냅니다.
- 7 **KEY IN 소스 버튼**  
해당 대역에 사용된 KEY IN 신호의 소스로 메인(INT) 또는 외부(EXT)를 선택합니다.
- 8 **KEY IN CUE 버튼**  
이 버튼이 켜져 있으면 사이드 체인 신호가 CUE 버스로 전송되어 모니터링됩니다. 이 경우 그래프에 사이드 체인 필터의 응답이 표시됩니다.
- 9 **RATIO 노브**  
입력 신호의 증폭/차단 비율을 지정합니다. 이 노브를 우측으로 돌리면 증폭이 적용되고 좌측으로 돌리면 차단이 적용됩니다. 한 방향으로 끝까지 돌리면 최대 이펙트가 생성됩니다.
- 10 **THRESHOLD 노브**  
프로세싱 이펙트가 적용되기 시작하는 한계값을 지정합니다.
- 11 **MODE 버튼**  
사이드 체인 신호가 한계값을 초과할 때(ABOVE)나 한계값 아래로 떨어질 때(BELOW) 프로세싱 작동 여부를 지정합니다.
- 12 **ATTACK/RELEASE 버튼**  
압축 또는 증폭이 적용된 어택 시간 및 릴리스 시간에 대한 세 가지 설정 중 하나를 선택할 수 있습니다. FAST는 신속한 어택 및 릴리스를 생성하고 SLOW는 신속한 어택 및 느린 릴리스를 생성합니다. AUTO는 주파수 영역에 따라 어택 및 릴리스를 자동으로 조정합니다.
- 13 **그래프 화면**  
이퀄라이저의 응답을 나타냅니다. 일반적으로 이 영역은 주파수 및 깊이를 나타내는 참조 EQ 그래프와 역동적으로 변화하는 EQ의 응답이 표시되는 다이내믹 EQ 그래프를 표시합니다. KEY IN CUE가 켜져 있으면 이 그래프에 사이드 체인 필터의 응답이 표시됩니다.
- 14 **HIGH SHELVEING ON/OFF 버튼**  
이 버튼을 켜면 HIGH 대역을 헬빙 유형 필터로 전환하고 사이드 체인 필터를 BPF에서 HPF로 전환할 수 있습니다.

## Rupert Comp 754 플러그인 파라미터 조절

1960년대와 1970년대에 Rupert Neve가 개발한 Rupert Comp 754는 수많은 클래식 콘솔에 내장된 컴프레서/리미터 부분을 에뮬레이트하는 프로세서입니다. 스튜디오와 방송국에서 표준 아이템으로 사용되는 버스 컴프레서의 근원이 되는 모델로, 소스의 표현력을 저하시키지 않는 매끄럽고 자연스러운 압축 음향으로 유명합니다. 이 컴프레서는 VCM 기술을 사용하여 오디오 변압기 및 별도의 클래스 A 앰프(Rupert Neve의 특징)를 아낌없이 사용하는 회로를 모델링합니다. 컴프레서를 살짝 적용하기만 해도 풍부하고 탄탄한 Rupert Neve 음향을 확보할 수 있을 뿐만 아니라, 컴프레서를 깊게 적용한 경우에도 귀가 피로해지는 피크 음향이 생성되거나 음향이 끊어지지 않으므로 자연스러운 음조를 유지하면서 다이내믹스를 조절하고 더욱 깊고 강력한 음향을 생성할 수 있습니다.



### 1 METER RESPONSE 스위치

미터 응답 속도를 선택합니다.

### 2 INPUT ADJUST 노브

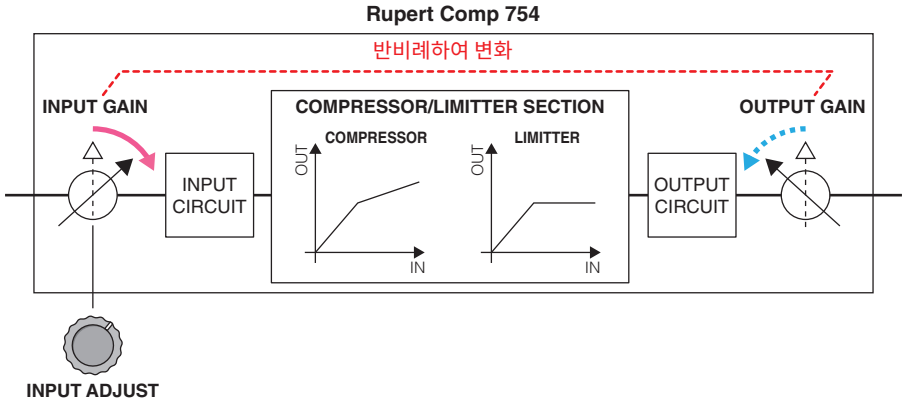
입력 게인을 조정합니다. 그러나 출력 게인은 이 노브의 레벨과는 반비례하여 변하기 때문에 통과 음량(COMP IN 및 LIMIT IN이 꺼져 있을 때의 음량)과 동일하게 유지됩니다. 예를 들어, INPUT ADJUST가 +5dB인 경우 입력 게인과 출력 게인은 각각 +5dB와 -5dB입니다.

INPUT ADJUST는 다음과 같이 사용할 수 있습니다.

- 이펙트에 대한 입력 신호 레벨이 너무 낮아 한계값에 도달할 수 없는 경우 입력 게인을 올려도 됩니다.
- 음조 특성을 변경할 수 있도록 입력 회로(오디오 변압기 또는 클래스 A 앰프)에 대한 입력 레벨을 변경할 수 있습니다.

### [INPUT ADJUST 작동 방식]





- 3 **BLEND 노브**  
컴프레서/리미터의 DRY/WET 밸런스를 조정합니다.
- 4 **METER SELECT 스위치**  
입력 레벨, 출력 레벨 또는 게인 감소로 미터의 신호 소스를 선택합니다.
- 5 **미터**  
METER SELECT 스위치로 선택한 신호를 나타냅니다.
- 6 **COMPRESS IN 스위치**  
컴프레서를 켜고 끕니다.
- 7 **COMPRESS THRESHOLD 노브**  
컴프레서의 한계값을 조정합니다.
- 8 **COMPRESS RECOVERY 노브**  
컴프레서의 릴리스 시간을 조정합니다. AUTO 설정의 경우 릴리스 시간은 50ms-5s의 범위에서 자동으로 변합니다.
- 9 **COMPRESS RATIO 노브**  
컴프레서의 비율을 조정합니다.
- 10 **COMPRESS GAIN 노브**  
컴프레서의 메이크업 게인(makeup gain)을 조정합니다. 이는 리미터 단계 전에 적용됩니다.
- 11 **LIMIT IN 스위치**  
리미터를 켜고 끕니다.
- 12 **LIMIT THRESHOLD 노브**  
리미터의 한계값을 조정합니다.
- 13 **LIMIT RECOVERY 노브**  
리미터의 릴리스 시간을 선택합니다. AUTO 설정의 경우 릴리스 시간은 50ms-5s의 범위에서 자동으로 변합니다.

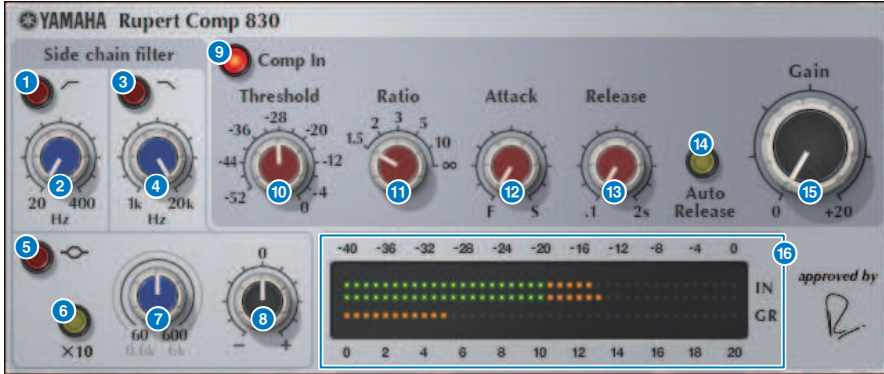
14

### **LIMIT ATTACK 스위치**

리미터의 어택 시간을 전환합니다. FAST: 2ms, SLOW: 3ms

## Rupert Comp 830 플러그인 파라미터 조절

1980년대에 Rupert Neve가 개발한 Rupert Comp 830은 최상의 녹음 콘솔에 내장된 컴프레서 부분을 재현하는 프로세서입니다. 이 컴프레서는 광범위한 어택 및 릴리스 조절 성능 이외에도 사이드 체인에 EQ 및 필터를 제공하기 때문에 매우 폭넓은 범위의 음조 형성 성능을 선사하여 거의 모든 음향을 생성할 수 있습니다. 압축은 투명하고 매끄러운 음향을 생성하기 때문에 어떤 상황에서도 모든 소스에 사용할 수 있습니다. 이 컴프레서는 VCM 기술을 사용하여 Rupert Neve가 더욱 발전시킨 오디오 변압기가 내장된 회로를 모델링합니다. 이 프로세서를 통해 신호를 라우팅하기만 해도 빛나고 다채로우며 선명한 음향을 확보할 수 있습니다.



- 1 **HPF ON 버튼**  
사이드 체인의 하이 패스 필터를 켜고 끕니다.
- 2 **HPF FREQ 버튼**  
사이드 체인 하이 패스 필터의 차단 주파수를 조정합니다.
- 3 **LPF ON 버튼**  
사이드 체인의 로우 패스 필터를 켜고 끕니다.
- 4 **LPF FREQ 노브**  
사이드 체인 로우 패스 필터의 차단 주파수를 조정합니다.
- 5 **MF ON 버튼**  
사이드 체인의 MF 대역(피킹)을 켜고 끕니다.
- 6 **MF FREQ x10 버튼**  
사이드 체인 MF 대역(피킹)의 중심 주파수를 해당 값의 10배로 전환합니다.
- 7 **MF FREQ 노브**  
사이드 체인 MF 대역(피킹)의 중심 주파수를 조정합니다.
- 8 **MF GAIN 노브**  
사이드 체인 MF 대역(피킹)의 게인을 조정합니다.
- 9 **COMP IN 버튼**  
컴프레서를 켜고 끕니다.

10

**THRESHOLD 노브**

컴프레서의 한계값을 조정합니다.

11

**RATIO 노브**

컴프레서의 비율을 조정합니다.

12

**ATTACK 노브**

컴프레서의 어택 시간을 조정합니다.

13

**RELEASE 노브**

컴프레서의 릴리스 시간을 조정합니다. 컴프레서의 릴리스 시간을 조정합니다.

14

**AUTO RELEASE 버튼**

컴프레서의 오토 릴리스를 켜고 끕니다.

15

**GAIN 노브**

컴프레서의 게인을 조정합니다.

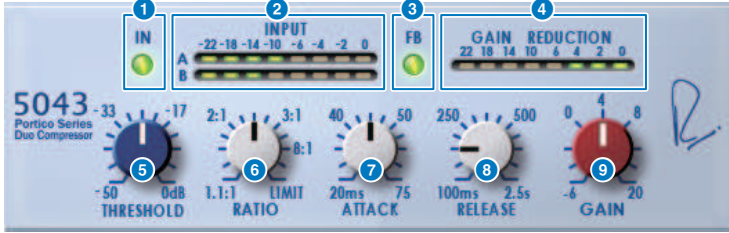
16

**미터**

입력 레벨 및 게인 감소를 나타냅니다.

## Portico 5043 플러그인 파라미터 조절

Portico 5043은 Portico 5033과 마찬가지로 Rupert Neve Designs가 제작했으며 아날로그 컴프레서를 에뮬레이트하는 프로세서입니다. 실제 Portico 5043 컴프레서는 5033 EQ에도 제공된 입력/출력 변압기를 장착하고 있으며 자연스러운 아날로그 방식의 음조 특성 및 작동 방식 덕분에 드럼에서 음성까지 모든 소스에 널리 사용할 수 있습니다. Portico 5043의 가장 뛰어난 점은 게인 감소 유형을 전환할 수 있다는 점입니다. 현재 주류인 FF(Feed-Forward) 회로 게인 감소와 빈티지 컴프레서에 사용된 FB(Feed-Back) 회로를 서로 전환하여 필요에 따라 다양한 음향 특성을 창출할 수 있습니다.



- 1 IN 버튼**  
컴프레서 바이패스를 켜고 끕니다. 건너뛴 경우 버튼이 켜지지 않습니다. 그러나 건너뛴 상태에서도 신호는 입력/출력 변압기 및 앰프 회로를 통과합니다.
- 2 INPUT 미터**  
입력 신호의 레벨을 표시합니다. DUAL의 경우 1개의 미터가 표시되며 STEREO의 경우 2개의 미터가 표시됩니다.
- 3 FB 버튼**  
FF(Feed-Forward) 회로와 FB(Feed-Back) 회로 사이에서 게인 감소 방법을 서로 전환합니다. FB 회로 유형이 선택된 경우 이 버튼이 켜집니다. FF 회로는 현재 대부분 컴프레서에서 사용되는 유형입니다. 음조 특성의 변화를 최소화하면서 확실하게 압축하려고 할 때 사용하십시오. FF 회로는 빈티지 컴프레서에서 사용되는 유형입니다. 음향에 장치별 음색을 가미하면서 매끄럽게 압축하려고 할 때 사용하십시오.
- 4 GAIN REDUCTION 미터**  
게인 감소량을 나타냅니다.
- 5 THRESHOLD 노브**  
컴프레서가 적용되기 시작하는 레벨을 조정합니다.
- 6 RATIO 노브**  
압축 비율을 조정합니다. 이 노브를 우측으로 끝까지 돌리면 리미터가 됩니다.
- 7 ATTACK 노브**  
컴프레서가 적용되기 시작하는 어택 시간을 조정합니다.
- 8 RELEASE 노브**  
컴프레서의 릴리스 시간을 조정합니다.
- 9 GAIN 노브**  
출력 게인을 조정합니다.

## Portico 5045 플러그인 파라미터 조절

Portico 5045는 Rupert Neve Designs가 제작한 Portico 5045 Primary Source Enhancer를 정확하게 모델링하는 프로세서입니다. 작업이 매우 용이하여, 마이크에 유입되는 배경 소음을 억제하는 동시에, 선명도를 높이고 기본 소스를 보강하는 것은 물론 피드백 마진을 개선할 수 있습니다. 휴대용 마이크는 물론 lavalier 마이크 또는 헤드셋 마이크에도 적합하며, 이벤트 PA, 콘서트 또는 방송 등 다양한 상황에서 활용할 수 있습니다. 이 프로세서에는 또한 오디오 변압기 및 Portico 시리즈의 시그니처인 디스크리트형 앰프 회로가 장착되어 있어, 단순히 신호가 통과할 때, 음향의 광채와 깊이를 더 해 줍니다.



- 1 **PROCESS ENGAGE 버튼**  
보강 회로를 켜고 끕니다.
- 2 **RMS/Peak 버튼**  
레벨 감지기의 작동 모드를 선택합니다. RMS 모드 또는 Peak 모드를 선택할 수 있습니다.
- 3 **TIME CONSTANT 노브**  
어택 시간과 릴리스 시간을 전환합니다. 설정은 다음과 같습니다.

RMS 모드	Peak 모드
A: 50 ms	어택: 20 ms로 고정
B: 100 ms	릴리스:
C: 200 ms	A: 20 ms
D: 750 ms	B: 200 ms
E: 1.5 s	C: 1 s
F: 3 s	D: 2 s
	E: 5 s
	F: 30 s

- 4 **THRESHOLD 노브**  
보강이 시작되는 레벨을 조정합니다. THRESHOLD 미만의 신호는 감쇠됩니다.
- 5 **PROCESS ACTIVE 표시등**  
입력 신호가 THRESHOLD를 초과할 때 켜집니다. 기본 오디오 소스가 입력될 때 표시등이 켜지고 묵음이 될 때 또는 프리레이즈 사이에는 꺼지도록 THRESHOLD를 조정합니다.
- 6 **DEPTH 노브**  
THRESHOLD 미만의 신호에 대해 감쇠 정도를 조정합니다.

## U76 플러그인 파라미터 조절

U76은 매우 광범위한 상황에서 사용되는 표준 빈티지 컴프레서를 에뮬레이트하는 프로세서입니다. U76은 컴프레서에서 일반적으로 발견되는 한계값 파라미터를 제공하지 않습니다. 대신 입력 게인과 출력 게인 사이에서 밸런스를 통해 컴프레서 이펙트가 조정됩니다. RATIO 파라미터를 “All 모드”로 설정하면 이 모델의 특성으로 간주되는 매우 강력한 압축 음향이 생성됩니다. U76은 강한 음향의 음조 특성을 생성하는 풍부한 오버톤을 더해줍니다.



- 1 INPUT 노브**

입력 게인을 조정합니다. 입력이 증가하면 컴프레서 이펙트도 강해집니다.
- 2 ATTACK 노브**

컴프레서가 적용되기 시작하는 어택 시간을 조정합니다. 이 노브를 우측으로 끝까지 돌리면 어택 시간이 가장 빨라집니다.
- 3 RELEASE 노브**

컴프레서의 릴리스 시간을 조정합니다. 이 노브를 우측으로 끝까지 돌리면 릴리스 시간이 가장 빨라집니다.
- 4 RATIO 전환 버튼**

이 5개의 버튼을 사용하여 압축 비율을 설정합니다. 번호가 더 높은 버튼을 누르면 압축 비율이 커집니다. ALL 버튼을 누르면 All 모드가 선택됩니다. 그러면 RATIO가 증가할 뿐만 아니라 릴리스도 빨라져 디스토션이 있는 강한 음향으로 선명하게 압축됩니다.
- 5 METER 전환 버튼**

미터 표시를 전환합니다.
  - GR: 컴프레서에서 적용된 게인 감소량이 표시됩니다.
  - +4/+8: -18dB인 출력 신호 레벨을 기준으로 할 때 이 기준에 비례하는 +4dB 또는 +8dB의 값은 0VU로 표시됩니다.
  - OFF: METER 표시가 꺼집니다.
- 6 OUTPUT 노브**

출력 레벨을 조정합니다. INPUT 노브를 사용하여 게인 감소량을 조정하는 경우 지각되는 음량도 변합니다. 이 경우 OUTPUT 노브를 사용하여 음량을 조정합니다.

## Opt-2A 플러그인 파라미터 조절

Opt-2A는 진공관 광학 컴프레서의 표준 빈티지 모델을 에뮬레이트하는 프로세서입니다. CdS-Cell 및 EL 패널과 같은 광학 컴포넌트를 통해 레벨을 조절하기 때문에 매끄럽게 압축할 수 있습니다. 진공관 회로에서 생성된 따뜻한 느낌의 디스토션 안에서 나타나는 아름다운 고주파 오버톤 덕분에 우아하고 세련된 음향이 생성됩니다.



- ① **GAIN 노브**  
출력 레벨을 조정합니다.
- ② **PEAK REDUCTION 노브**  
신호의 압축량을 조정합니다.
- ③ **RATIO 노브**  
압축 비율을 조정합니다.
- ④ **METER SELECT 노브**  
GAIN REDUCTION은 컴프레서 작동 시 게인 감소량을 표시합니다. OUTPUT +10 또는 OUTPUT +4 설정의 경우 출력 신호 레벨 기준은 -18dB로 간주되며 이 기준과 비례하는 +10dB 또는 +4dB의 값은 0VU로 표시됩니다.



## Comp276 플러그인 파라미터 조절

Comp276은 녹음 스튜디오에서 주로 많이 사용되는 아날로그 컴프레서의 특징을 에뮬레이트하며 드럼 또는 베이스에 적합한 두텁고 탄탄한 음향을 생성합니다.



- 1 **INPUT 노브**  
입력 레벨을 조정합니다.
- 2 **RATIO 노브**  
컴프레서의 비율을 조정합니다.
- 3 **ATTACK 노브**  
컴프레서의 어택 시간을 조정합니다.
- 4 **OUTPUT 노브**  
출력 게인을 조정합니다.
- 5 **AUTO MAKEUP 스위치**  
이 스위치가 켜져 있으면 컴프레서가 적용될 때 출력 게인의 감소가 자동으로 보정됩니다.
- 6 **SIDECHAIN HPF 스위치**  
이 스위치가 켜져 있으면 컴프레서가 저주파수 영역에 덜 적용되어 저주파수 출력이 강화됩니다.
- 7 **RELEASE 노브**  
컴프레서의 릴리스 시간을 조정합니다.
- 8 **VU 미터**  
GR/-10/-20/OFF 스위치를 통해 선택된 신호를 나타냅니다.
- 9 **GR/-10/-20/OFF 스위치**  
VU 미터를 통해 모니터링된 신호를 선택합니다.  
**GR:** 게인 감소량이 표시됩니다.  
-10: -10dBu가 0VU인 신호가 표시됩니다.  
-20: -20dBu가 0VU인 신호가 표시됩니다.  
OFF: VU 미터가 꺼져 있습니다.

## Buss Comp 369 플러그인 파라미터 조절

1980년 이후 녹음 스튜디오와 방송국에서 사용되어 온 표준 버스 컴프레서를 에뮬레이트한 Buss Comp 369는 U76의 강한 압축과는 대조적으로 소스 신호 누양스에 지장을 주지 않는 부드럽고 자연스러운 압축을 생성합니다. Buss Comp 369에는 개별적으로 또는 함께 사용할 수 있는 컴프레서와 리미터가 포함되어 있습니다. 오디오 입력 및 출력 변압기와 별도의 클래스 A 회로에 의해 생성된 풍부한 오버톤도 모델링되어 음향에 깊이와 통일성이 가미됩니다.

### 스테레오 마운트



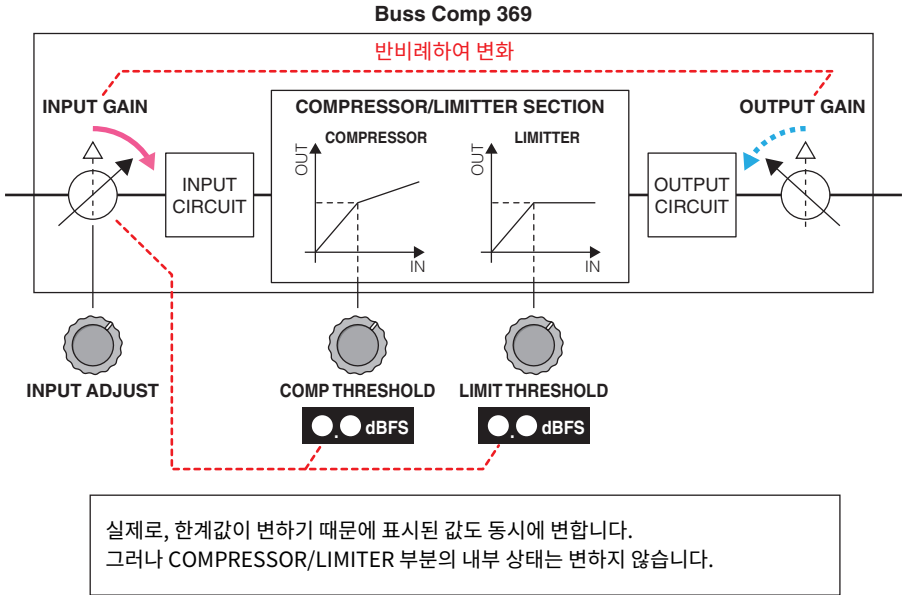
듀얼 마운트



1 INPUT ADJUST 노브

입력 게인을 조정합니다. 그러나 출력 게인은 이 노브의 레벨과는 반비례하여 변하기 때문에 통과 음량(COMP IN 및 LIMIT IN이 꺼져 있을 때의 음량)과 동일하게 유지됩니다. 예를 들어, INPUT ADJUST가 +5dB인 경우 입력 게인과 출력 게인은 각각 +5dB와 -5dB입니다.

[INPUT ADJUST 작동 방식]



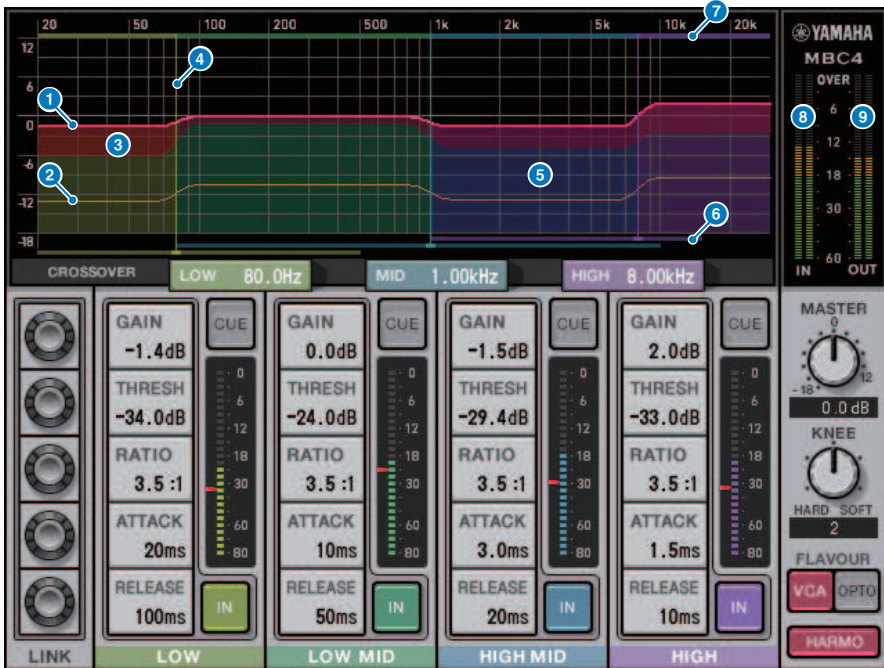
실제로, 한계값이 변하기 때문에 표시된 값도 동시에 변합니다. 그러나 COMPRESSOR/LIMITER 부분의 내부 상태는 변하지 않습니다.

- 2      **LINK 스위치(스테레오 마운트의 경우)**  
스테레오 링크를 켜고 끕니다.
- 3      **COMP IN 스위치**  
컴프레서를 켜고 끕니다.
- 4      **COMP THRESHOLD 노브**  
컴프레서의 한계값을 조정합니다. INPUT ADJUST 설정에 따라 값이 변경됩니다.
- 5      **COMP RECOVERY 노브**  
컴프레서의 릴리스 시간을 조정합니다. a1(자동 1) 및 a2(자동 2)의 경우 릴리스 시간이 자동으로 변합니다.  
a1: 100ms-2초 범위에서 자동으로 변합니다.  
a2: 50ms-5초 범위에서 자동으로 변합니다.
- 6      **COMP GAIN 노브**  
컴프레서의 메이크업 게인(makeup gain)을 조정합니다. 이는 리미터 단계 전에 적용됩니다.

- 7 **COMP RATIO 노브**  
컴프레서의 비율을 지정합니다.
- 8 **METER SELECT 스위치(스테레오 마운트)**  
미터의 신호 소스를 선택합니다. IN(입력 레벨)/GR(게인 감소)/OUT(출력 레벨) 중에서 선택합니다. 이 선택을 변경하는 경우 미터 디자인도 VU, GR 또는 VU로 각각 변경됩니다.
- 9 **VU SELECT 스위치(듀얼 마운트)**  
VU 미터에 대한 신호 소스를 선택합니다. 입력 레벨 또는 출력 레벨을 선택할 수 있습니다.
- 10 **LIMIT IN 스위치**  
리미터의 전원을 켜고 끕니다.
- 11 **LIMIT ATTACK 스위치**  
리미터의 어택 시간을 지정합니다.  
**FAST:** 2ms  
**SLOW:** 4ms
- 12 **LIMIT THRESHOLD 노브**  
리미터의 한계값을 조정합니다. INPUT ADJUST 설정에 따라 값이 변경됩니다.
- 13 **LIMIT RECOVERY 노브**  
리미터의 릴리스 시간을 선택합니다. a1(자동 1) 및 a2(자동 2)의 경우 릴리스 시간이 자동으로 변합니다.  
**a1:** 100ms-2초 범위에서 자동으로 변합니다.  
**a2:** 50ms-5초 범위에서 자동으로 변합니다.

## MBC4 플러그인 파라미터 조절

이 뛰어난 품질의 4대역 컴프레서는 VCM 기술을 사용하며 탁월한 운영성과 가시성을 제공하는 GUI를 갖추고 있습니다. 아날로그 컴프레서가 제공하는 음악적 거동의 모든 이점이 MBC4의 게인 감소 회로에 담겨 있어 본래 음향의 전반적인 이미지를 그대로 간직하면서 다이내믹스를 부드럽게 제어할 수 있습니다. 음향 이미지는 그래픽 디스플레이를 통해 시각적으로도 조작할 수 있습니다.



- 1 **GAIN LINE**  
이 빨간색의 수평 행은 해당 대역의 GAIN 파라미터 값을 표시합니다.
- 2 **MAXIMUM GR GUIDELINE**  
이 주황색 수평 행은 최대 게인 감소 안내선을 표시합니다. 이는 근사량으로, 반드시 정확한 최대 게인 감소량을 표시하지는 않습니다.
- 3 **GR ZONE**  
이 빨간색 영역은 해당 대역의 게인 감소량에 따라 변합니다.
- 4 **CROSSOVER LINE**  
이 수직선은 해당 대역의 교차 지점을 나타냅니다.
- 5 **CROSSOVER ZONE**  
이 대역 색상 영역은 해당 대역의 CROSSOVER 파라미터 값에 따라 변합니다.

6 **CROSSOVER RANGE**

이 대역 색상 수평 막대 그래프는 해당 대역의 다양한 CROSSOVER 파라미터 값 범위를 나타냅니다.

7 **CROSSOVER BAND WIDTH**

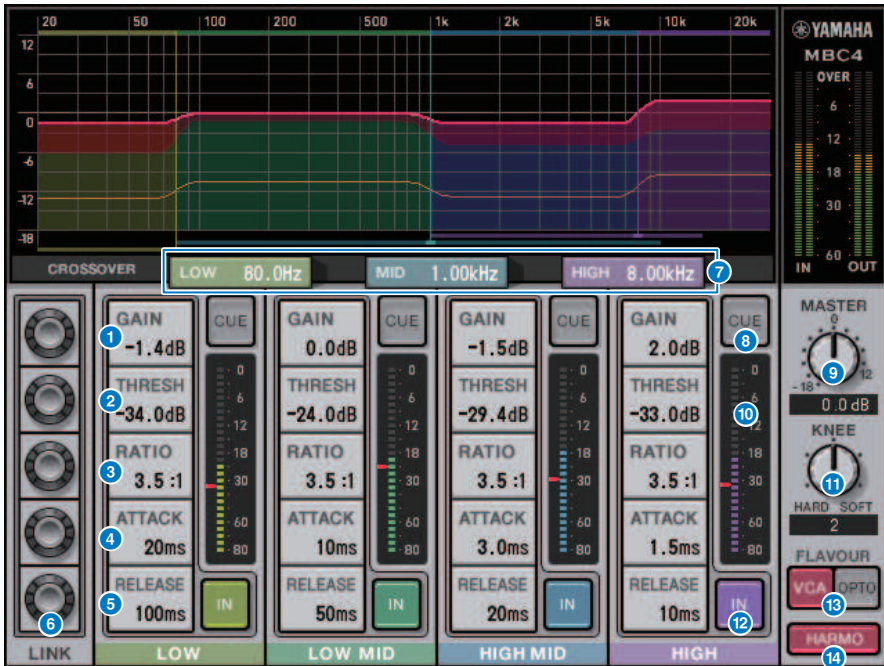
이 대역 색상 수평 막대 그래프는 해당 대역의 CROSSOVER 파라미터 값에 따라 변합니다.

8 **INPUT 미터**

입력 신호의 레벨을 표시합니다. DUAL의 경우 1개의 미터가 표시되며 STEREO의 경우 2개의 미터가 표시됩니다.

9 **OUTPUT 미터**

출력 신호의 레벨을 표시합니다. DUAL의 경우 1개의 미터가 표시되며 STEREO의 경우 2개의 미터가 표시됩니다.



10 **GAIN**

해당 대역의 출력 게인을 조정합니다.

11 **THRESHOLD**

컴프레서가 해당 대역에 적용되기 시작하는 레벨을 조정합니다. 값은 INPUT 미터의 빨간색 마커로도 표시됩니다.

12 **RATIO**

해당 대역의 압축 비율을 조정합니다.

13 **ATTACK**

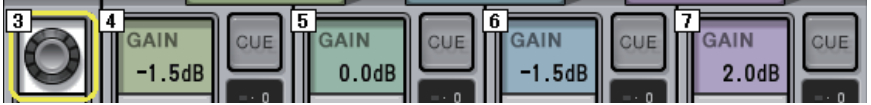
컴프레서가 해당 대역에 적용되기 시작하는 어택 시간을 조정합니다.

14 **RELEASE**

해당 대역의 컴프레서 릴리스 시간을 조정합니다.

15 **LINK 노브**

파라미터의 LINK 노브를 선택하는 경우 화면 색상은 아래와 같이 변경됩니다. 4대역의 해당 파라미터가 함께 연결되며 값은 전체적으로 변경됩니다. 대역 중 하나에 대한 파라미터 값이 최대 또는 최소가 되면 링크 작동이 중지됩니다. 연결 가능한 파라미터는 해당 대역 색상으로 표시됩니다.



16 **CROSSOVER**

사용된 크로스오버 주파수를 조정하여 여러 대역으로 신호를 나눕니다.

17 **CUE 버튼**

이 버튼을 누르면 해당 대역의 출력을 큐 모니터링할 수 있습니다. IN 버튼을 꺼져 있으면 컴프레서 이펙트가 없는 신호가 모니터링됩니다. 여러 대역에 대한 CUE 버튼을 켤 수 있습니다.

18 **MASTER GAIN 노브**

최종 출력 신호의 게인을 조정합니다.

19 **INPUT 미터**

각 대역에 맞게 오디오 신호 입력 레벨을 표시합니다.

20 **KNEE 노브**

컴프레서의 니(knee)를 조정합니다.

21 **IN 버튼**

해당 대역에 대해 컴프레서를 켜고 끕니다. 이 버튼이 꺼져 있어도 해당 대역 파라미터를 조정할 수 있습니다.

22 **FLAVOUR 버튼**

VCA(정확한 이펙트)와 OPTO(자연스러운 이펙트)로 컴프레서의 유형을 서로 전환합니다.

23 **HARMONICS 버튼**

아날로그 회로를 에뮬레이트하는 음악 하모닉을 켜고 끕니다.



## DaNSe 플러그인 파라미터 조절

DaNSe는 Yamaha가 자부하는 지원업체인 K's Lab (Dr. K)가 개발한 제품으로, 뛰어난 음질과 운영성을 갖춘 동적 소음 억제장치입니다. DaNSe는 소음 주파수 특성을 분석하고 자동 설정을 적용하여 최적 수준의 소음 억제 효과를 제공하는 획기적인 “학습” 기능(LEARN)을 탑재하고 있습니다. 컨트롤과 그래픽은 이해하기 쉬운 방식으로 설계되어 있어 간단한 조작으로 신속하게 설정할 수 있습니다. DaNSe를 사용하면 개별 대역을 미세 조정할 수 있어 까다로운 소음조차 처리할 수 있습니다. DaNSe는 다양한 유형의 마이크와 함께 사용할 수 있지만 특히 연설용 마이크나 소형 마이크에 잘 호환되므로 에어컨이나 무대의 움직임은 조명과 같은 팬 소음을 억제합니다. 또한 극장 설정에서는 다양한 소음을 억제하는 데 상당히 효과적이기 때문에 말하는 사람의 음성이 더욱 선명해 집니다.



### 1 LOW FREQUENCY 노브

소음 억제를 위해 하한 주파수 대역을 조정합니다. HIGH FREQUENCY보다 1/4 높은 주파수로는 설정할 수 없습니다. LEARN 기능을 사용하여 음향을 분석하므로 학습 전 주파수 대역을 조정해야 합니다.

### 2 HIGH FREQUENCY 노브

소음 억제를 위해 상한 주파수 대역을 조정합니다. LOW FREQUENCY보다 4배 높은 주파수로는 설정할 수 없습니다. LEARN 기능을 사용하여 음향을 분석하므로 학습 전 주파수 대역을 조정해야 합니다.

**3 LEARN 버튼**

LEARN 기능을 시작합니다. LEARN 기능이 작동하기 시작하면 입력 신호가 10초간 분석되고 THRESHOLD, GAIN 1-6 및 내부 신호 처리 파라미터가 자동으로 조정되기 때문에 사용 환경에 최적인 소음 억제 효과를 창출할 수 있습니다. LEARN 기능이 종료되면 기호에 맞게 THRESHOLD 및 TIGHTNESS를 약간 조절하여 염두해 둔 수준에 한층 더 가까운 음질을 실현합니다. 학습 중 LEARN 버튼을 누르거나 GUI를 닫으면 LEARN 기능이 멈추게 됩니다.

참고: 내부 신호 처리 파라미터도 자동으로 조정되기 때문에 표시된 동일한 파라미터가 동일한 방식으로 설정된 경우에도 다른 환경에서 LEARN 기능을 사용하면 결과가 달라질 수 있습니다. Recall Safe가 켜져 있지 않은 경우, 학습 중 Scene 불러오기 또는 라이브러리 불러오기를 사용하면 학습에 실패할 수 있습니다.

**4 REVERT**

파라미터를 직접 조정한 경우 LEARN 기능을 사용하기 직전의 상태로 파라미터를 되돌립니다. 이 버튼은 학습 후 활성화 됩니다.

**5 TIGHTNESS 노브**

릴리스 시간을 조정합니다. 우측으로 노브를 돌리면 릴리스 시간이 더욱 짧아집니다.

**6 THRESHOLD**

모든 대역에 대한 THRESHOLD를 조정합니다.

**7 LINK 노브**

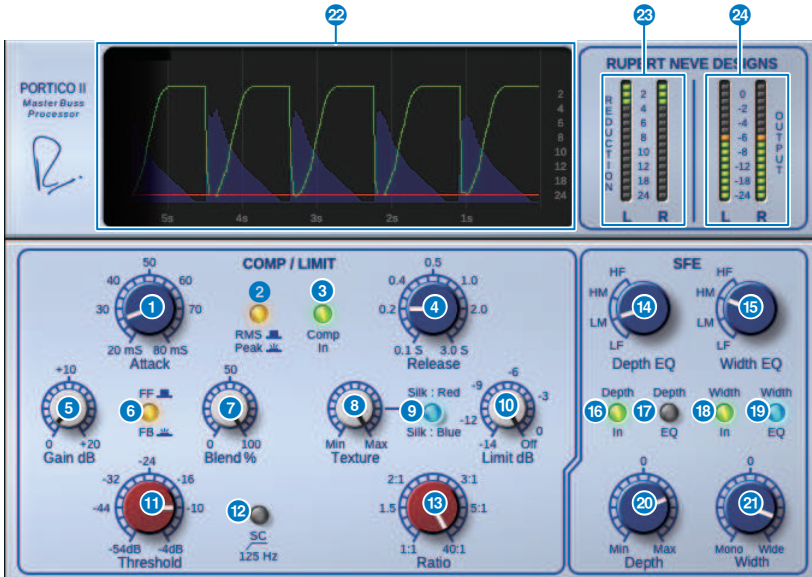
서로에 대한 위치를 유지하면서 GAIN 1-6을 동시에 조정합니다.

**8 GAIN 1-6**

BAND 1-6에 대한 최대 게인 감소량을 조정합니다.

## P2MB 플러그인 파라미터 조절

Rupert Neve Designs가 제작한 Portico II 마스터 버스 프로세서를 정확하게 모델링하는 프로세서로, 컴프레서, 리미터, 스테레오 필드 에디터 및 Silk와 같은 마스터 버스에 필요한 수많은 기능을 갖추고 있으며 라이브 연주 및 방송 등의 다양한 상황에 유용합니다. 컴프레서에는 음원 및 목적에 따라 작동 모드를 선택할 수 있는 RMS/Peak 및 FF/FB와 같은 수많은 기능이 탑재되어 있습니다. 적응형 해제장치를 설치하면 한 번의 노브 작동으로 다양한 음원에 최적으로 리미터가 작동합니다. 스테레오 필드 에디터(Stereo Field Editor)는 MS 기술에 기반하여 새롭게 설계된 장치로, 원하는 대로 공간 이미지를 조작하고 Silk를 통해 오디오 변압기의 자연스러운 압축 및 포화도를 더할 수 있습니다.



- 1 **Attack 노브**  
컴프레서의 어택 시간을 조정합니다.
- 2 **RMS/Peak 버튼**  
컴프레서 레벨 감지기의 작동 모드를 선택합니다. 버튼이 Peak 모드에서 켜집니다.
- 3 **Comp In 버튼**  
컴프레서 및 리미터 바이패스를 켜거나 끕니다. 바이패스가 켜져 있으면 버튼이 어두워집니다.
- 4 **Release 노브**  
컴프레서의 릴리스 시간을 조정합니다.
- 5 **Gain 노브**  
컴프레서의 출력 게인을 조정합니다. 리미터에 대한 입력 게인으로 작용하며, 게인 구성을 통해 컴프레서를 억제할 수 있도록 리미터가 작동합니다.

- 6 FF/FB 버튼**  
FF(Feed-Forward) 회로와 FB(Feed-Back) 회로 사이에서 게인 감소 방법을 서로 전환합니다. FB 회로 유형이 선택된 경우 이 버튼이 켜집니다. FF 회로는 현재 대부분 컴프레서에서 사용되는 유형입니다. 음조 특성의 변화를 최소화하면서 확실하게 압축하려고 할 때 사용하십시오. FF 회로는 빈티지 컴프레서에서 사용되는 유형입니다. 음향에 장치별 음색을 가미하면서 매끄럽게 압축하려고 할 때 사용하십시오.
- 7 Blend 노브**  
컴프레서 및 리미터의 dry/wet 값을 조정합니다.
- 8 Texture 노브**  
Silk의 Red/Blue를 선택하면 각 문자에 따라 부차적인 오버톤을 포함한 톤을 조정합니다.
- 9 Silk 버튼**  
Silk OFF와 Red/Blue의 두 문자를 선택합니다. OFF 상태일 때에도 오디오 변압기의 자연스러운 압축 및 포화가 더해지므로 Red/Blue를 선택하고 Texture를 사용해도 능동적으로 톤을 제어할 수 있습니다. OFF 상태이면 버튼이 어두워지지만 Red 또는 Blue 상태인 경우에는 각각 빨간색과 파란색으로 켜집니다.
- 10 Limit 노브**  
리미터 한계값을 조정합니다. 이 노브를 우측으로 끝까지 돌리면 리미터를 끌 수 있습니다. 적응형 해제 기능을 탑재한 경우 Limit 노브를 조작하기만 해도 다양한 음원을 최적으로 작동할 수 있습니다.
- 11 Threshold 노브**  
컴프레서의 한계값을 조정합니다.
- 12 SC 125Hz 버튼**  
이 버튼을 켜면 버튼 조명이 켜집니다. 저주파수에 적용되는 컴프레서의 양을 줄이면 저주파수 출력이 강조됩니다.
- 13 Ratio 노브**  
컴프레서의 비율을 조정합니다.
- 14 Depth EQ 노브**  
다음 중에서 Depth EQ 대역을 선택합니다. LF: 저범위, LM: 중저 범위, HM: 중고 범위, HF: 고범위
- 15 Width EQ 노브**  
다음 중에서 Width EQ 대역을 선택합니다. LF: 저범위, LM: 중저 범위, HM: 중고 범위, HF: 고범위
- 16 Depth In 버튼**  
Depth 노브의 이펙트를 켜거나 끕니다. 이 버튼을 켜면 버튼 조명이 켜집니다.
- 17 Depth EQ In 버튼**  
작동하면 이 버튼이 켜져 Depth EQ 노브로 선택한 대역으로 Depth 노브의 이펙트가 제한됩니다. 이 버튼을 끄면 버튼 조명이 꺼지고 Depth 노브의 이펙트가 전대역에 걸쳐 적용됩니다.
- 18 Width In 버튼**  
Width 노브의 이펙트를 켜거나 끕니다. 이 버튼을 켜면 버튼 조명이 켜집니다.
- 19 Width EQ In 버튼**  
이 버튼을 켜면 버튼 조명이 켜져 Width EQ 노브로 선택한 대역으로 Depth 노브의 이펙트가 제한됩니다. 이 버튼을 끄면 버튼 조명이 꺼지고 Width 노브의 이펙트가 전대역에 걸쳐 적용됩니다.
- 20 Depth 노브**  
스테레오 중앙 정위의 음량을 조정합니다.

- 21 **Width 노브**  
스테레오 측면 정위의 음량을 조정합니다. mono에서 wide로 스테레오 이미지의 스프레드를 조정할 수 있습니다.
- 22 **이력**  
이전 5초 동안의 한계값, 한도값, 입력 레벨 및 GR량을 열거합니다.
- 23 **REDUCTION 미터**  
컴프레서 및 리미터별로 게인 감소량을 표시합니다.
- 24 **OUTPUT 미터**  
출력 레벨을 나타냅니다.

## OpenDeck 플러그인 파라미터 조절

OPENDECK는 2개의 오픈 릴 테이프 레코더(녹음 데크 및 재생 데크)로 생성한 테이프 압축을 에뮬레이트합니다. 데크 유형, 테이프 품질, 재생 속도 등과 같은 다양한 요소를 조정하면 음질을 변경할 수 있습니다.



- 1 RECORD: DECK TYPE**  
녹음 데크 유형을 선택합니다.
- 2 RECORD: LEVEL 노브**  
녹음 데크의 입력 레벨을 조정합니다. 레벨을 올리면 테이프가 압축되므로 동적 범위가 좁아져 음향이 왜곡됩니다.
- 3 RECORD: ADJUST HIGH 노브**  
녹음 데크의 고범위 게인을 조정합니다.
- 4 RECORD: BIAS 노브**  
녹음 데크의 바이어스를 조정합니다.
- 5 AUTO MAKE UP 스위치**  
이 스위치를 켜면 (RECORD/REC LVL 노브를 사용하여) 녹음 데크의 레벨을 조정할 때 재현 데크의 레벨 (EPRODUCE/REPR LVL) 노브를 사용하여)도 변하므로 상대 출력 레벨이 유지됩니다. 출력 레벨을 변경하지 않고 디스토션의 양을 변경할 수 있습니다.
- 6 REPRODUCE: DECK TYPE**  
재현 데크 유형을 선택합니다.
- 7 REPRODUCE: LEVEL 노브**  
재현 데크의 출력 레벨을 조정합니다.

8 **REPRODUCE: ADJUST HIGH 노브**

재현 데크의 고범위 계인을 조정합니다.

9 **VU ADJUST 스위치**

이 버튼을 켜면 채널 2의 VU 미터가 아닌 VU ADJUST 노브가 미터 부분에 나타나지만 이 버튼을 끄면 채널 2의 VU 미터가 나타납니다.



**VU ADJUST 노브**

VU 미터의 0VU에 할당된 레벨을 지정합니다. 이 노브는 VU ADJUST 버튼을 켤 때에만 나타납니다.

10 **SPEED 스위치**

테이프 속도를 선택합니다.

11 **TAPE KIND 스위치**

테이프 유형을 선택합니다.

12 **RECORD/REPRO 스위치**

(녹음 데크로 입력되는) RECORD 또는 (재현 데크에서 출력되는) REPRO를 레벨 및 VU 미터를 통해 모니터링될 신호로 선택합니다.

13 **레벨 미터**

RECORD/REPRO 스위치를 통해 선택한 모니터링 신호의 이펙트 레벨을 표시합니다.

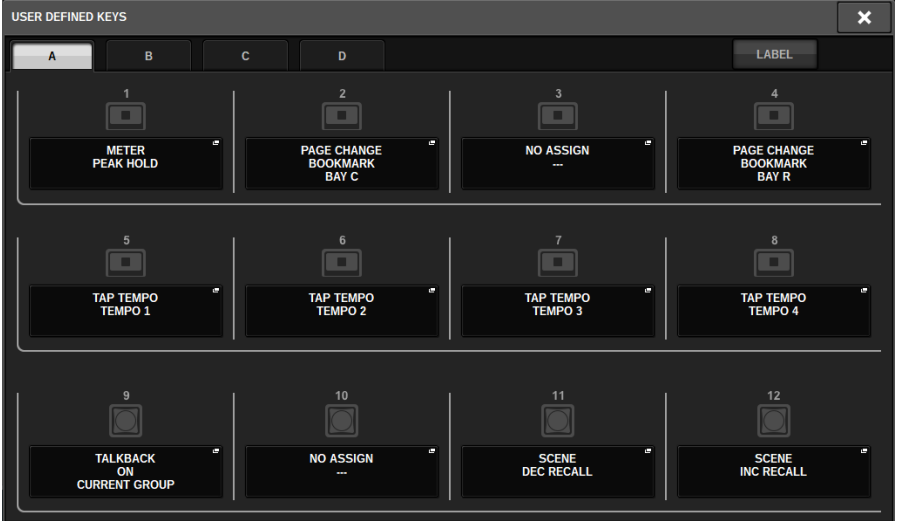
14 **VU 미터**

RECORD/REPRO 스위치를 통해 선택한 데크의 VU 미터를 표시합니다. VU 미터의 수는 VU ADJUST 버튼 상태에 따라 달라집니다. VU ADJUST 버튼을 켜면 한 채널에 대한 미터가 표시됩니다. VU ADJUST 버튼을 끄면 두 채널에 대한 미터가 표시됩니다.

## 탭 템포 기능 사용

“탭 템포”는 원하는 간격으로 키를 눌러 딜레이 이펙트의 딜레이 시간이나 모듈레이션 이펙트의 모듈레이션 속도를 지정할 수 있는 기능입니다. 탭 기능을 사용하려면 먼저 USER DEFINED 키에 탭 템포를 할당한 다음 USER DEFINED 키를 조작해야 합니다.

### 1 TAP TEMPO 1-4 중 하나를 USER DEFINED 키에 할당합니다.



### 2 조절하려는 이펙트의 팝업 창을 엽니다.





**3** 파라미터 필드의 SYNC 파라미터를 ON으로 설정합니다.

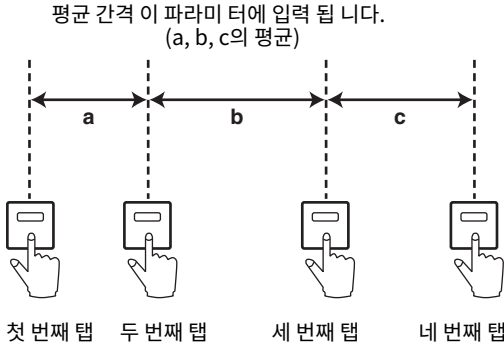
**4** 팝업 메뉴 좌측의 TEMPO 1-4 중 하나를 선택합니다.

주

MIDI CLK를 선택하는 경우 BPM 파라미터 값은 MIDI 포트에서 수신된 MIDI 타이밍 클럭의 템포에 따라 변합니다.

**5** 탭 템포 기능을 할당했던 USER DEFINED 키를 원하는 템포로 반복적으로 누릅니다.

키를 누르는 평균 간격(BPM)이 계산되며 이 값이 BPM 파라미터에 적용됩니다.



주

평균 값이 20-300 BPM 범 위를 벗어난 경우 탭 순서가 무시 됩니다.

## 이펙트 및 템포 동기화

템포와 동기화시킬 수 있는 이펙트도 있습니다. 이러한 이펙트 유형은 딜레이 유형 이펙트, 모듈레이션 유형 이펙트의 두 가지가 있습니다. 딜레이 유형 이펙트의 경우 딜레이 시간이 템포에 따라 변하지만 모듈레이션 유형 이펙트의 경우 모듈레이션 신호의 주파수가 템포에 따라 변합니다.

### 템포 동기화 관련 파라미터

템포 동기화와 관련된 5개의 파라미터는 다음과 같습니다.

1) SYNC 2) NOTE 3) TEMPO 4) DELAY 5) FREQ.

SYNC: .....템포 동기화 켜짐/꺼짐 스위치입니다.

NOTE 및 TEMPO:.....템포 동기화에 대한 기본 파라미터입니다.

DELAY 및 FREQ.:.....DELAY와 FREQ.는 각각 딜레이 시간과 모듈레이션 신호의 주파수입니다. 이와 같은 파라미터는 이펙트 음향이 변경되는 방식에 직접적인 영향을 미칩니다. DELAY는 딜레이 유형 이펙트의 경우에만 관련이 있는 반면 FREQ.는 모듈레이션 유형 이펙트의 경우에만 관련이 있습니다.

### 파라미터가 연관되는 방식

템포 동기화는 TEMPO 및 NOTE 파라미터 값에서 DELAY (또는 FREQ.) 값\*a를 계산합니다.

SYNC를 켭니다.

NOTE → DELAY (또는 FREQ.) 변경이 설정됩니다.

이 경우 DELAY (또는 FREQ.) 값이 다음과 같이 계산됩니다.

$$\text{DELAY (또는 FREQ.)} = \text{NOTE} \times 4 \times (60/\text{TEMPO})$$

TEMPO → DELAY (또는 FREQ.) 변경이 설정됩니다.

이 경우 DELAY (또는 FREQ.) 값이 다음과 같이 계산됩니다.

$$\text{DELAY} = \text{NOTE} \times 4 \times (60/\text{TEMPO}) \text{ 초}$$

$$\text{FREQ.} = (\text{TEMPO}/60) / (\text{NOTE} \times 4) \text{ Hz}$$

**예1 :** SYNC=ON, DELAY=250 ms, TEMPO=120일 때 8분 음표에서 4분 음표로 NOTE 변경

$$\text{DELAY} = \text{새로운 NOTE} \times 4 \times (60/\text{TEMPO})$$

$$= (1/4) \times 4 \times (60/120)$$

$$= 0.5 \text{ (초)}$$

$$= 500 \text{ ms}$$

이에 따라, DELAY가 250ms에서 500ms로 변경됩니다.

**예2 :** SYNC=ON, DELAY=250ms, NOTE=8분 음표일 때 120에서 121로 TEMPO 변경

$$\text{DELAY} = \text{NOTE} \times 4 \times (60/\text{새로운 TEMPO})$$

$$= (1/8) \times 4 \times (60/121)$$

$$= 0.2479 \text{ (초)}$$

$$= 247.9 \text{ (ms)}$$

이에 따라, TEMPO가 250ms에서 247.9ms로 변경됩니다.

\*a: 계산 결과에 근사값이 사용됩니다.

### TEMPO 파라미터의 특별한 특징

TEMPO 파라미터에는 다른 파라미터와는 다른 다음과 같은 특징들이 있습니다.

- TEMPO 파라미터는 여러 이펙트에서 함께 사용될 수 있습니다.
- TEMPO 파라미터를 플러그인 라이브러리에 저장하거나 플러그인 라이브러리에서 불러올 수 없습니다. (그러나 Scene에 저장하거나 Scene에서 불러올 수 있습니다.)

플러그인 > 이펙트 및 템포 동기화

이는 이펙트를 불러올 때의 TEMPO 값이 해당 이펙트가 저장되었을 때와 동일할 필요는 없다는 의미입니다. 예는 다음과 같습니다.

이펙트 저장: TEMPO=120  $\rightarrow$  60으로 TEMPO 변경: TEMPO=60  $\rightarrow$  이펙트 불러오기: TEMPO=60

일반적으로 TEMPO를 변경할 때 DELAY (또는 FREQ.)가 이에 따라 재설정됩니다. 그러나 DELAY (또는 FREQ.)가 변경된 경우 이펙트를 불러오면 저장되었을 때와는 다르게 들립니다. TEMPO가 이펙트를 저장했을 때와 더 이상 동일하지 않은 경우에도 이펙트를 불러올 때 RIVAGE PM 시리즈가 DELAY (또는 FREQ.) 값을 업데이트하지 않기 때문에 저장할 때와 불러올 때 이처럼 이펙트가 달라지지 않습니다.

\*NOTE 파라미터는 다음 값을 기준으로 계산됩니다.。

라벨	1/32(3)	1/16(3)	1/16	1/8(3)	Dot 1/16	1/8	1/4(3)
값	1/48	1/24	1/16	1/12	3/32	1/8	1/6
라벨	Dot 1/8	1/4	Dot 1/4	1/2	Dot 1/2	Whole	2x Whole
값	3/16	1/4	3/8	1/2	3/4	1/1	2/1

# 녹음

## 2트랙 USB 레코더

RIVAGE PM 시리즈에는 사용이 간편한 2트랙 USB 레코더 기능이 있습니다. 2트랙 USB 레코더를 사용하여 STEREO 버스 또는 MIX 버스의 출력 신호를 연결된 USB 플래시 드라이브에 녹음할 수 있습니다. 입력 채널로 할당하여 USB 플래시 드라이브에 저장된 배경 음악이나 사운드 이펙트를 재생할 때도 사용할 수 있습니다. 2트랙 USB 레코더의 입력과 출력뿐만 아니라 내장 SRC(Sampling Rate Converter: 샘플링 레이트 컨버터)가 있어 시스템과 녹음/재생 파일 사이의 샘플링 레이트 차이를 걱정하지 않아도 됩니다. 시스템의 샘플링 레이트가 녹음/재생 파일과 동일한 경우에는 SRC를 자동으로 건너뛸니다. RIVAGE PM 시리즈는 녹음 및 재생에 WAV(비압축 PCM) 및 MP3(MPEG-1 오디오 레이어 3) 파일 형식을 지원합니다.

### ■ 지원되는 녹음 형식

#### WAV 파일

- 비트 덱스: 16비트/24비트
- 샘플링 레이트: 44.1kHz, 48kHz, 88.2kHz, 96kHz

#### MP3 파일

- 비트 레이트: 192kbps, 256kbps, 320kbps
- 샘플링 레이트: 44.1kHz, 48kHz

### ■ 지원되는 재생 형식

#### WAV 파일

- 비트 덱스: 16비트/24비트
- 샘플링 레이트: 44.1kHz, 48kHz, 88.2kHz, 96kHz

#### MP3 파일

- 비트 레이트: 무제한
- 샘플링 레이트: 44.1kHz, 48kHz

### ■ 제목 목록

제목 목록에 표시되는 오디오 파일의 순서를 변경하고 원하는 순서대로 반복 재생할 수 있습니다.

## USB 플래시 드라이브에 오디오 녹음

RECORDING 커넥터에 삽입된 USB 플래시 드라이브에 오디오 파일(WAV 또는 MP3)로 원하는 출력 채널 신호를 녹음할 수 있습니다.

### 1 메뉴 바의 RACK&REC 버튼을 눌러 RACK&REC 화면으로 이동합니다.

이 화면에는 화면 상단에 위치한 탭을 사용해 서로 전환 가능한 여러 페이지가 포함되어 있습니다.

### 2 USB RECORDER 탭을 누릅니다.

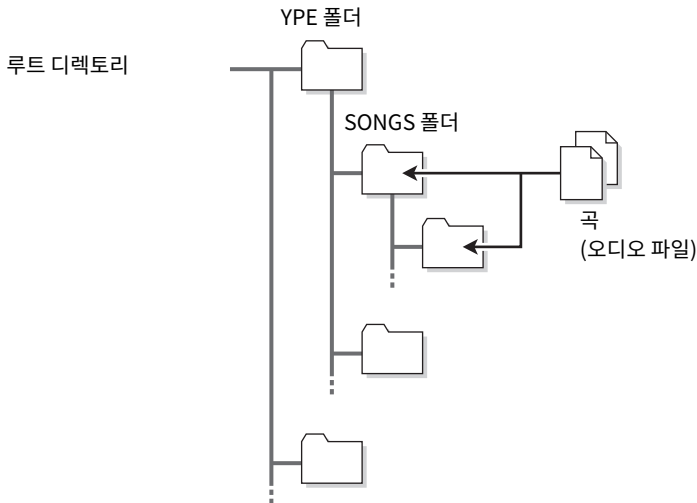
“RECORDER 화면” (p.696)이 나타납니다.

### 3 가용 공간이 충분한 USB 플래시 드라이브를 RECORDING 커넥터에 연결합니다.

FREE SIZE 필드는 가용 공간을 나타냅니다. USB 플래시 드라이브를 RECORDING 커넥터에 연결하면 YPE 폴더와 이 폴더 내의 SONGS 폴더가 USB 플래시 드라이브의 루트 디렉토리에 자동으로 생성됩니다. 녹음 작업을 통해 생성된 파일은 위의 SONGS 폴더나 현재 선택된 하위 폴더에 저장됩니다.

#### ■ USB 플래시 드라이브의 디렉토리 구조

USB 플래시 드라이브를 USB 커넥터에 연결하면 YPE 폴더와 이 폴더 내의 SONGS 폴더가 USB 플래시 드라이브의 루트 디렉토리에 자동으로 생성됩니다. 녹음 작업을 통해 생성된 파일은 위의 SONGS 폴더나 현재 선택된 하위 폴더에 저장됩니다.



### 4 원하는 채널을 USB 메모리 레코더의 입력 및 출력에 할당합니다. (“레코더의 입력/출력에 채널 할당” (p.710))

**5** 녹음되고 있는 신호를 모니터링하려면 레코더의 입력에 패치된 채널의 페이더를 올립니다.

레코더에 대한 입력 신호 레벨은 RECORDER 화면에 표시된 RECORDER INPUT 필드의 레벨 미터를 통해 확인할 수 있습니다. 필요한 경우 RECORDER INPUT 필드의 GAIN 노브를 사용하여 레코더에 대한 입력 레벨을 조정합니다.

주

- 녹음되고 있는 신호는 레코더의 출력 잭(PLAYBACK OUT)에서 출력되지 않습니다.
- GAIN 노브를 조작해도 해당 출력 채널에서 다른 포트에 출력되는 신호의 레벨에는 영향을 미치지 않습니다.

**6** 화면 우측 하단의 REC FORMAT/RATE 필드를 누른 후 녹음될 오디오 파일의 파일 형식 및 샘플링 레이트를 선택합니다.



■ **FORMAT(파일 형식)**

- WAV 16비트
- WAV 24비트
- MP3 192kbps
- MP3 256kbps
- MP3 320kbps

■ **Fs(샘플링 레이트)**

- 44.1kHz
- 48kHz
- 88.2kHz(WAV 전용)
- 96kHz(WAV 전용)

**7** REC 버튼을 누릅니다.

REC 버튼과 PLAY/PAUSE 버튼의 PAUSE 표시등이 켜집니다. 현재 곡 표시등 영역에 “----RECORDING----”이 표시됩니다.

## 8 녹음을 시작하려면 **PLAY/PAUSE** 버튼을 누릅니다.

녹음 중에는 REC 버튼과 PLAY/PAUSE 버튼의 PLAY 표시등이 켜집니다. 경과된 녹음 시간도 확인할 수 있습니다.

## 9 녹음을 정지하려면 **STOP** 버튼을 누릅니다.

오디오 파일은 USB 플래시 드라이브에 저장됩니다.

주

- 기본 상태에서는 녹음된 오디오 파일이 YPE 폴더 내의 SONGS 폴더에 저장됩니다. SONGS 폴더의 하위 폴더도 지정할 수 있습니다.
- 녹음된 파일에는 기본 제목 및 파일 이름이 제공되지만, 나중에 변경할 수 있습니다.

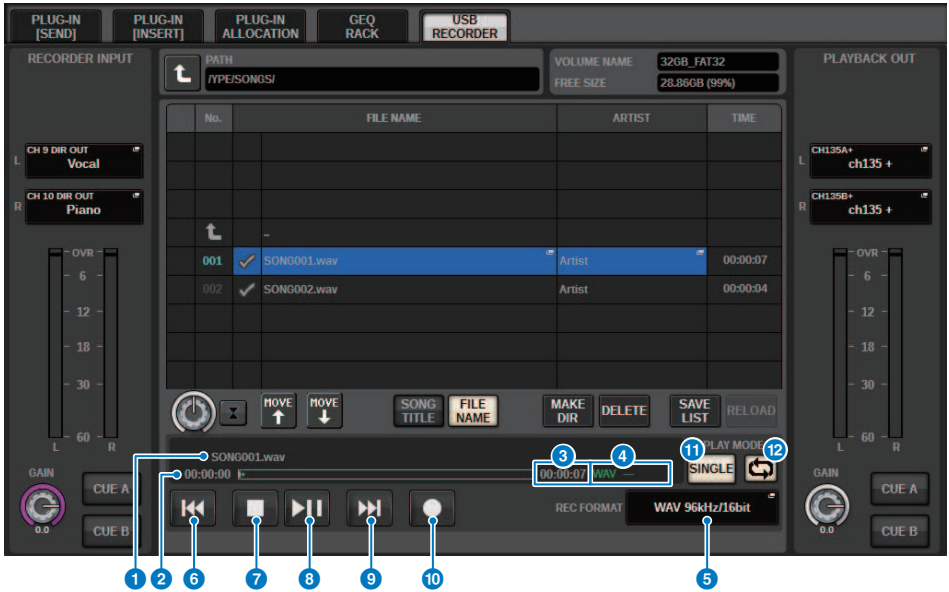
## 10 녹음된 내용을 오디션하려면 다음과 같이 진행합니다.

① 녹음된 오디오 파일을 선택한 다음 **PLAY/PAUSE** 버튼을 누릅니다.

녹음된 내용은 4단계에서 지정한 입력 채널을 통해 재생됩니다. **PLAYBACK OUT** 필드의 **CUE** 버튼을 켜도 녹음된 내용을 오디션할 수 있습니다.

② 재생을 정지하려면 **STOP** 버튼을 누릅니다.

# RECORDER 화면



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

## ■ TRANSPORT 필드

곡의 녹음 및 재생을 조절합니다.

### 1 현재 곡

현재 선택된 곡의 트랙 번호, 제목 및 아티스트 이름을 나타냅니다. 재생 또는 녹음할 때 다음 표시등이 나타납니다. 재생



녹음

### 2 경과된 시간 표시

재생 중에는 현재 곡의 경과된 재생 시간을 표시하고 녹음 중에는 경과된 녹음 시간을 나타냅니다.

### 3 잔여 시간 표시

재생 중 현재 곡의 남은 재생 시간을 나타냅니다.

### 4 현재 곡 형식

현재 곡(재생 중인 파일)의 파일 형식 및 비트 레이트를 나타냅니다.

### 5 REC FORMAT/RATE 팝업 버튼

녹음 파일 형식 및 녹음 속도를 선택합니다.



**6 REW 버튼**

재생 지점을 현재 곡의 시작 부분으로 이동시킵니다. 재생 지점이 이미 현재 곡의 시작 부분에 위치한 경우 재생하려고 선택했던 이전 곡의 시작 부분으로 이동하게 됩니다. 그러나 재생 지점이 현재 곡의 시작 부분에 위치하지 않거나 2초 이상 이 버튼을 누르고 있으면 해당 곡이 뒤로 감깁니다. 재생 중 이 버튼을 작동하면 버튼에서 손을 떼 지점부터 재생이 다시 시작됩니다.

**7 STOP 버튼**

레코더의 재생/녹음/녹음 대기 모드가 정지 모드로 변경됩니다.

**8 STOP 버튼**

레코더의 재생/녹음/녹음 대기 모드가 정지 모드로 변경됩니다.

**9 PLAY/PAUSE 버튼**

다음과 같이 레코더 모드를 변경합니다.

- 정지 모드.....재생 모드. 그러면 현재 곡의 시작 부분부터 재생이 시작됩니다.
- 재생 모드.....재생-일시 정지 모드
- 재생-일시 정지 모드.....재생 모드. 그러면 일시 정지된 지점부터 재생이 다시 시작됩니다.
- 대기 모드 녹음.....녹음 모드
- 녹음 모드.....녹음-일시 정지 모드
- 녹음-일시 정지 모드.....녹음 모드. 그러면 일시 정지된 지점부터 재생이 다시 시작됩니다.

**10 FF 버튼**

재생 지점을 PLAY 확인 기호가 표시된 다음 곡의 시작 부분으로 이동시킵니다. 2초 이상 이 버튼을 누르고 있으면 곡이 앞으로 감깁니다. 재생 중 이 버튼을 작동하면 버튼에서 손을 떼 지점부터 재생이 다시 시작됩니다.

**11 REC 버튼**

**주**

레코더를 녹음 대기 모드로 설정합니다. PLAY/PAUSE 버튼의 PAUSE 표시등이 켜집니다. USER DEFINED 키에 각 버튼의 기능도 할당할 수 있습니다. (USER DEFINED 키)

**■ PLAY MODE 필드**

현재 곡의 재생이 완료될 때 레코더의 작동 방식을 지정합니다.

**12 SINGLE 버튼**

이 버튼이 켜져 있으면 현재 곡만 연주됩니다. 이 버튼이 꺼져 있는 경우 현재 곡의 연주가 끝나면 레코더가 PLAY 확인 기호가 표시된 목록의 다음 곡을 연주하게 됩니다.

**13 REPEAT 버튼**

이 버튼이 켜져 있으면 재생이 반복됩니다. SINGLE 버튼이 켜져 있으면 현재 곡만 반복해서 연주됩니다. SINGLE 버튼이 꺼져 있으면 PLAY 확인 기호가 표시된 목록의 모든 곡이 목록의 순서대로 반복해서 연주됩니다. REPEAT 버튼이 켜져 있으면 곡이 한 번만 연주됩니다. SINGLE 버튼이 켜져 있으면 현재 곡이 한 번만 연주된 후 멈춥니다. SINGLE 버튼이 꺼져 있으면 PLAY 확인 기호가 표시된 목록의 모든 곡이 목록의 순서대로 한 번 연주된 후 재생이 정지됩니다.

# USB 플래시 드라이브에서 오디오 파일 재생

USB 플래시 드라이브에 저장한 오디오 파일을 재생할 수 있습니다. RIVAGE PM 시리즈에 녹음한 파일뿐만 아니라 컴퓨터에서 USB 플래시 드라이브로 복사한 파일도 재생할 수 있습니다. RIVAGE PM 시리즈는 재생에 WAV(비압축 PCM) 및 MP3(MPEG-1 오디오 레이어 3) 파일 형식을 지원합니다.

## 1 오디오 파일이 포함된 USB 플래시 드라이브를 RECORDING 커넥터에 연결합니다.

### 주

오디오 파일을 재생하려는 경우 YPE 폴더 내의 SONGS 폴더나 SONGS 폴더 하위에 생성한 폴더에 저장해야 합니다. 다른 폴더에 들어있는 파일과 지원되지 않는 형식의 파일은 인식되지 않습니다.

## 2 메뉴 바의 RACK&REC 버튼을 누릅니다.

RACK&REC 화면이 나타납니다.

## 3 메뉴 바의 RACK&REC 버튼을 눌러 RACK&REC 화면으로 이동합니다.

이 화면에는 화면 상단에 위치한 탭을 사용해 서로 전환 가능한 여러 페이지가 포함되어 있습니다.

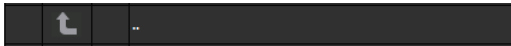
## 4 USB RECORDER 탭을 누릅니다.

RECORDER 화면이 나타납니다.

## 5 화면의 디렉토리 변경 버튼과 NO. 열의 폴더 아이콘을 사용하여 원하는 파일이 포함된 폴더의 내용 목록을 확인할 수 있습니다.

USB 플래시 드라이브의 디렉토리가 나타나면 다음과 같이 탐색할 수 있습니다.

- **상위 레벨**.....이 버튼을 누르면 현재 디렉토리의 바로 다음 상위 디렉토리로 이동합니다.



- **하위 디렉토리**.....이 버튼을 누르면 해당 하위 디렉토리로 이동합니다.



### 주

- 이런 방법으로 폴더를 선택하면 해당 폴더가 녹음 대상으로 자동 선택됩니다.
- 선택할 수 있는 폴더는 YPE 폴더 내의 SONGS 폴더나 SONGS 폴더 하위의 폴더로 제한됩니다.
- RIVAGE PM 시리즈는 최대 64자의 1바이트 문자인 파일 이름을 인식할 수 있습니다. 이보다 파일 이름이 긴 경우 원하는 파일이 제대로 연주되지 않을 수 있습니다.
- 하나의 디렉토리에서 최대 300개의 곡을 관리할 수 있습니다. 최대 64개의 하위 디렉토리를 관리할 수 있습니다.

## 6 화면 인코더 또는 [TOUCH AND TURN] 노브를 사용하거나 화면의 파일 이름을 눌러 원하는 파일을 선택합니다.

## 7 PLAY MODE 버튼을 눌러 재생 모드를 선택합니다.

다음 4개의 재생 모드 중에서 선택할 수 있습니다.

## 8 6단계에서 연속 재생 모드를 선택한 경우 연주하려는 각 곡에 대한 PLAY 확인 기호 열을 누릅니다.

연속해서 재생할 때 확인 기호가 표시된 파일이 연주됩니다.

녹음 > USB 플래시 드라이브에서 오디오 파일 재생

**9** PLAY/PAUSE 버튼을 누릅니다.

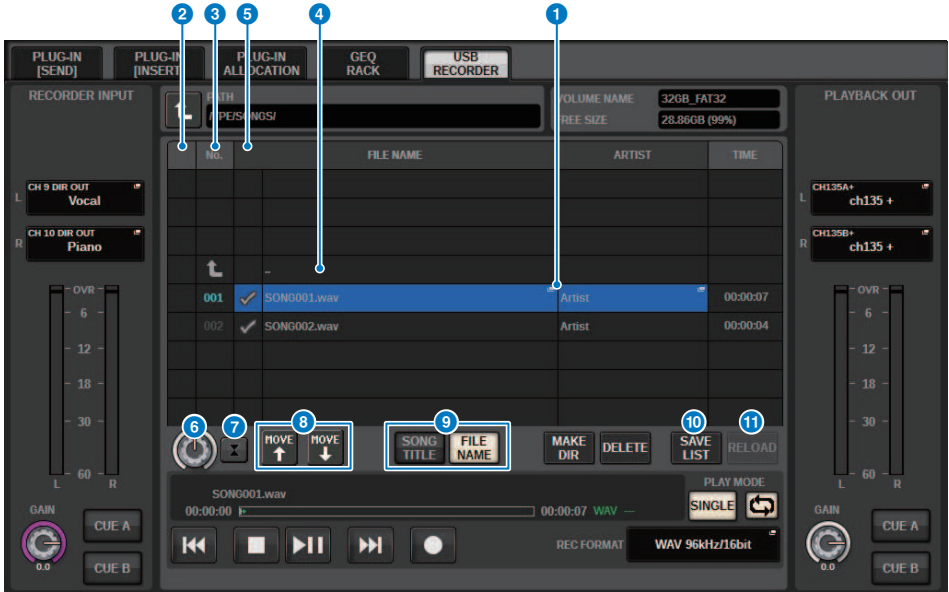
**10** 5단계에서 선택된 곡이 연주되기 시작합니다.

주

- RIVAGE PM 시리즈에서 작동 중인 샘플링 레이트가 연주되고 있는 오디오 파일의 샘플링 레이트와 다르더라도 SRC(샘플링 레이트 컨버터) 기능이 샘플링 레이트를 자동으로 변환하기 때문에 파일이 올바르게 재생됩니다.
- REPEAT 버튼이 켜져 있으면 멈출 때까지 계속 재생됩니다.

**11** 재생을 정지하려면 STOP 버튼을 누릅니다.

# RECORDER 화면



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

**1 제목 목록**

선택한 USB 플래시 드라이브 폴더에 저장된 재생 가능한 오디오 파일 및 폴더를 나타냅니다. 목록 중앙에 파란색 배경의 행은 작업에 선택된 곡 파일/폴더를 나타냅니다.

**2 상태 표시등**

파일의 연주 또는 일시 정지 여부를 나타내는 기호가 제목 목록의 좌측 가장자리에 표시됩니다.

**3 트랙 번호**

제목 목록의 파일 번호를 나타냅니다.

**4 하위 디렉토리**

하위에 폴더가 존재하는 경우 트랙 번호 위치에 폴더 아이콘이 표시됩니다. 이 폴더 아이콘을 누르면 하위 폴더로 이동할 수 있습니다.

**5 PLAY 확인 기호**

연속적으로 재생되는 여러 파일을 선택합니다.

**6 SELECT 노브**

화면 인코더를 사용하여 현재 곡을 전환합니다. (제목 목록이 위 아래로 스크롤됩니다.)

**7 NOW PLAYING 버튼**

이 버튼이 켜져 있으면 현재 연주 중인 곡이 목록에서 (파란색 배경으로 표시되어) 항상 선택됩니다.

8 **MOVE UP/MOVE DOWN 버튼**

목록에서 선택한 곡의 순서를 변경합니다.

9 **화면 전환 버튼**

목록에서 SONG TITLE 화면과 FILE NAME 화면을 서로 전환합니다.

10 **SAVE LIST 버튼**

현재 제목 목록 및 PLAY 확인 기호 설정 순서를 재생 목록으로 저장합니다.

11 **RELOAD 버튼**

가장 최근에 저장했던 재생 목록을 불러옵니다. 이 버튼을 사용하면 편집 중인 현재 재생 목록을 이전 상태로 되돌릴 수 있습니다.

## 재생 모드 패턴

SINGLE 버튼	REPEAT 버튼	모드
켜짐	켜짐	재생을 멈출 때까지 현재 선택된 곡이 반복해서 연주됩니다.
켜짐	꺼짐	현재 선택된 곡이 한 번 연주된 후 멈춥니다.
꺼짐	켜짐	제목 목록에서 현재 선택된 곡부터 시작하여 마지막 곡까지 연속적으로 재생됩니다. 그런 다음, 첫 번째 곡이 다시 재생되어 멈출 때까지 계속 진행됩니다.
꺼짐	꺼짐	제목 목록에서 현재 선택된 곡부터 시작하여 목록의 마지막 곡에서 재생이 멈출 때까지 연속적으로 재생됩니다.

## 제목 목록 편집

제목 목록에 표시된 오디오 파일의 순서를 변경하고 제목 또는 아티스트 이름을 편집할 수 있는 방법은 아래와 같습니다.

- 1 오디오 파일이 포함된 USB 플래시 드라이브를 RECORDING 커넥터에 연결합니다.**
- 2 메뉴 바의 RACK&REC 버튼을 누릅니다.**  
“RECORDER 화면” (p.704)이 나타납니다.
- 3 이 화면에서는 NO. 열의 폴더 아이콘과 디렉토리 변경 버튼을 사용하여 원하는 파일이 포함된 폴더의 내용을 확인할 수 있습니다.**
- 4 제목 목록의 제목을 편집하려는 경우 SONG TITLE/FILE NAME EDIT 버튼을 누릅니다. 아티스트 이름을 편집하려는 경우 ARTIST EDIT 버튼을 누릅니다.**

텍스트를 편집할 수 있는 팝업 창이 나타납니다.

주

표시 불가능한 문자가 제목 또는 아티스트 이름에 포함된 경우 표시될 수 있도록 £로 변환됩니다.

- 5 제목 또는 아티스트 이름을 편집합니다.**  
최대 128자의 1바이트 문자(64자의 2바이트 문자)를 제목 및 아티스트 이름에 입력할 수 있습니다. 입력 필드에 텍스트를 완전하게 표시할 수 없는 경우 해당 텍스트가 수평으로 스크롤됩니다.
- 6 OK 버튼을 눌러 팝업 창을 닫습니다.**
- 7 필요한 경우 화면의 SONG TITLE/FILE NAME SORT 버튼, ARTIST SORT 버튼 및 MOVE UP/MOVE DOWN 버튼을 사용하여 제목 목록의 순서를 변경합니다.**

다음 버튼을 사용하여 제목 목록의 순서를 변경합니다.

- **SONG TITLE/FILE NAME SORT 버튼**

이 버튼을 눌러 제목/파일 이름별 숫자 -> 알파벳 순으로 제목 목록을 정렬합니다. 이 버튼을 반복해서 누르면 오름차순과 내림차순으로 번갈아 전환됩니다.

- **ARTIST SORT 버튼**

이 버튼을 눌러 아티스트 이름별 숫자 -> 알파벳 순으로 제목 목록을 정렬합니다. 이 버튼을 반복해서 누르면 오름차순과 내림차순으로 번갈아 전환됩니다.

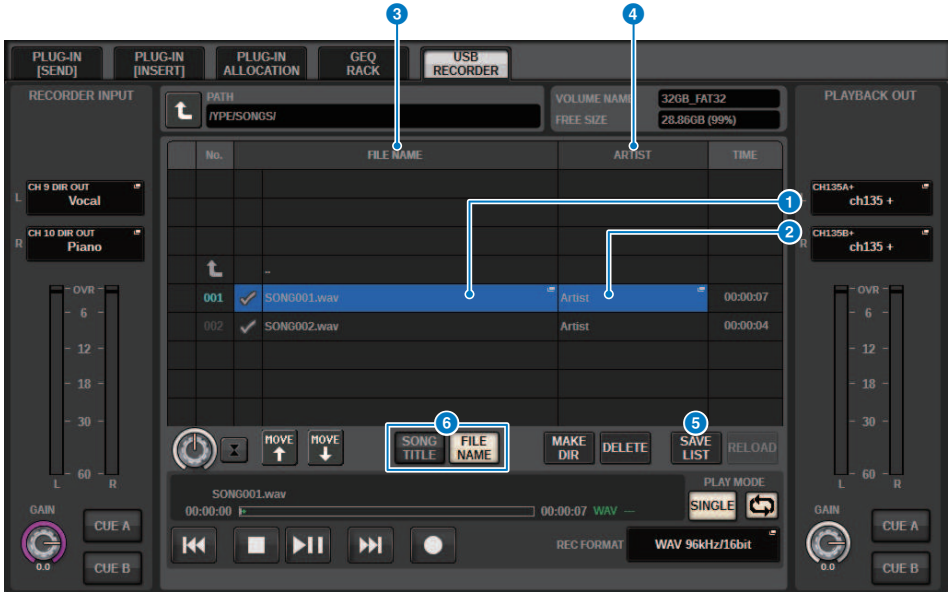
- **MOVE UP/MOVE DOWN 버튼**

이 버튼을 눌러 제목 목록에서 현재 선택된 파일의 트랙 번호를 하나씩 위 또는 아래로 이동합니다.

- **SAVE LIST 버튼**

이 버튼을 눌러 USB 플래시 드라이브에 재생 목록으로 제목 목록 순서 및 재생 선택(PLAY 확인 기호 설정)을 저장합니다. USB 플래시 드라이브를 분리하거나 시스템의 전원을 끈 후에도 제목 목록의 상태를 저장하려는 경우 이 작업을 실시합니다. 이 설정들은 각 폴더마다 저장되기 때문에 디렉토리를 탐색할 때 저장하려는지 묻는 확인 대화 상자가 나타납니다.

## RECORDER 화면



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

- 1 SONG TITLE/FILE NAME EDIT 버튼**  
 목록에서 선택한 곡의 제목 또는 파일 이름을 편집합니다.
- 2 ARTIST EDIT 버튼**  
 목록에서 선택한 곡의 아티스트 이름을 편집합니다.
- 3 SONG TITLE/FILE NAME SORT 버튼**  
 제목 또는 파일 이름별 숫자/알파벳 순으로 목록을 정렬합니다.
- 4 ARTIST SORT 버튼**  
 아티스트 이름별 숫자/알파벳 순으로 목록을 정렬합니다.
- 5 SAVE LIST 버튼**  
 USB 플래시 드라이브에 재생 목록으로 현재 제목 목록 및 PLAY 확인 기호 설정 순서를 저장합니다.
- 6 SONG TITLE/FILE NAME 버튼**  
 SONG TITLE/FILE NAME 필드에 표시될 곡 제목 또는 파일 이름을 선택합니다.



## 멀티트랙 녹음 및 가상 음향 점검

RIVAGE PM 시리즈는 Dante 네트워크 또는 MADI를 통한 멀티트랙 녹음을 지원합니다. 멀티트랙 녹음을 실시하려면 DSP 엔진(최대 144-인/144-아웃)의 HY 카드 슬롯 4(CSD-R7의 경우 HY 카드 슬롯 3)에 HY144-D 카드를 설치한 다음, Dante 네트워크 연결 컴퓨터에서 DAW 소프트웨어를 사용하여 녹음해야 합니다. Dante Accelerator(AIC128-D)가 컴퓨터에 설치되어 있는 경우에는 최대 128-인/128-아웃(Fs=96 kHz)의 고해상도 녹음을 실행할 수 있습니다. Dante Virtual Soundcard(DVS)를 사용하는 경우에는 최대 64-인/64-아웃\*(Fs=48 kHz)의 성능으로 녹음할 수 있습니다. 멀티트랙 녹음으로 녹음된 자료는 가상 음향 점검에 사용할 수 있습니다. 예를 들어, 콘서트 전날 리허설 세션을 녹음하여 콘서트 당일 음향을 점검할 때 이 녹음을 사용할 수 있습니다. 이러한 “가상 음향 점검” 기능은 뮤지션과 음향 엔지니어 모두의 부담을 덜어주어 준비 작업의 효율을 높이는 데 도움이 될 것입니다.

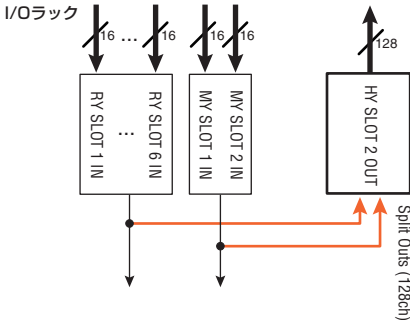
\* 녹음 및 재생에 사용할 수 있는 채널의 수는 DAW가 설치된 컴퓨터의 사양에 따라 다릅니다.

### • RECORDING PATCH(DSP 엔진의 HY 카드 슬롯 4(최대 144-인/144-아웃) (CSD-R7의 경우 HY 카드 슬롯 3))

DSP 엔진의 HY 카드 슬롯 4(CSD-R7의 경우 HY 카드 슬롯 3)는 멀티트랙 녹음 전용입니다. HY 카드 슬롯 4에는 녹음 및 재생용 RECORDING PATCH 기능이 있습니다. 멀티트랙 녹음을 실행할 채널을 선택하면 선택한 채널의 Direct Out이 자동으로 할당됩니다. 이를 단일 작업에서 재생 패칭으로 전환할 수 있기 때문에 DAW 재생을 가상 음향 점검에 사용할 수 있습니다.

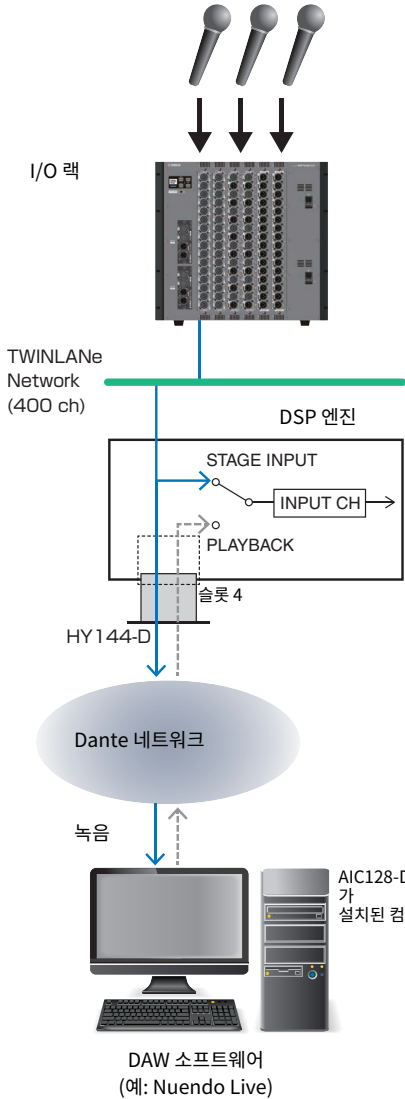
### • Split Out을 사용하여 녹음(RPio622/222의 경우 HY 카드 슬롯 2)

또한 RPio622/222가 모드 1로 설정된 경우 RY 슬롯과 MY 슬롯에서 전송되는 모든 입력 신호(총 128개의 채널)는 HY SLOT 2에서 분할되어 출력됩니다. 따라서 I/O 랙의 입력을 DAW로 직접 녹음할 수 있습니다.

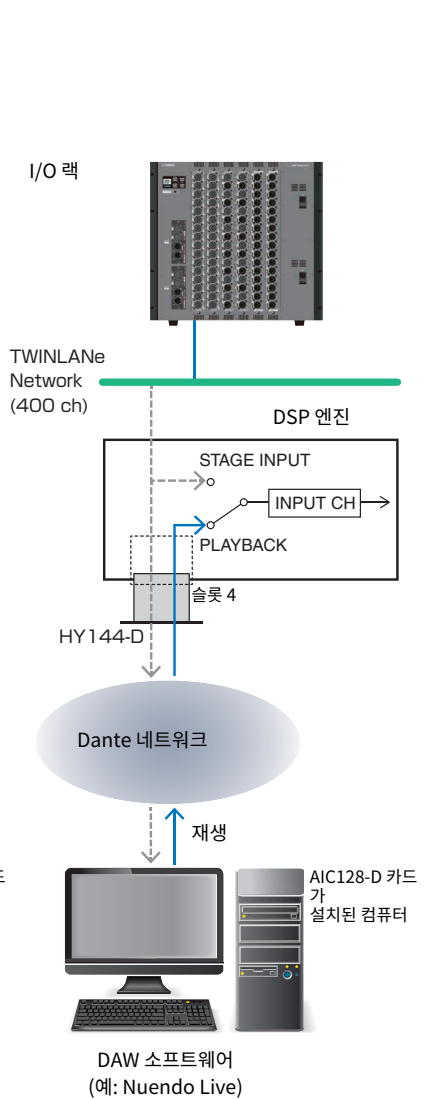


가상 음향 점검을 위한 녹음 시스템의 개념도(예시)

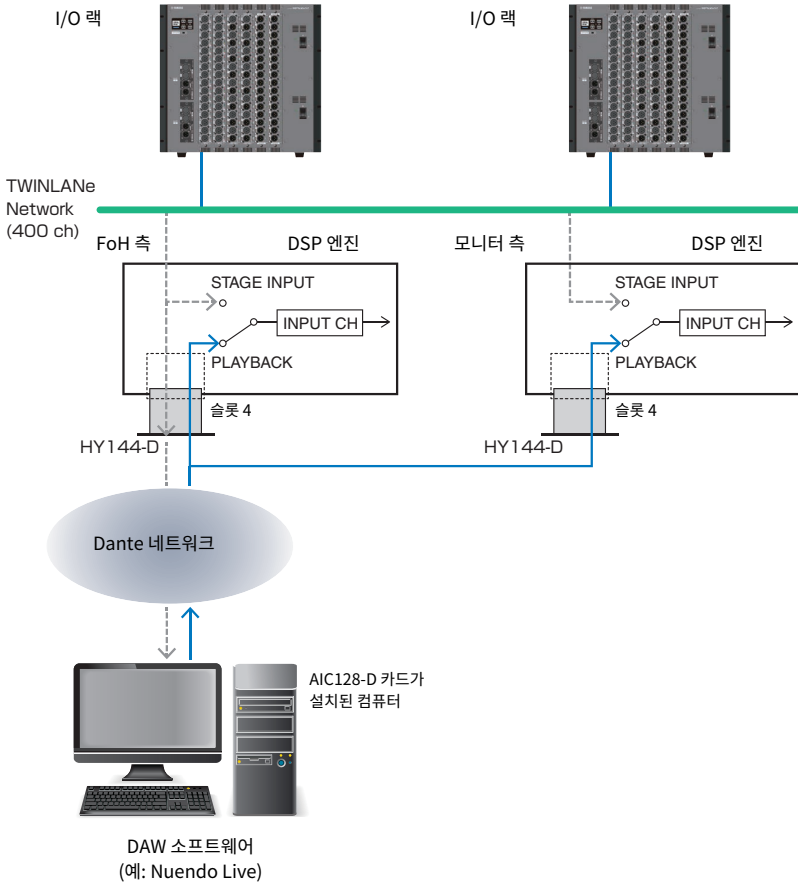
■ 녹음



■ 재생

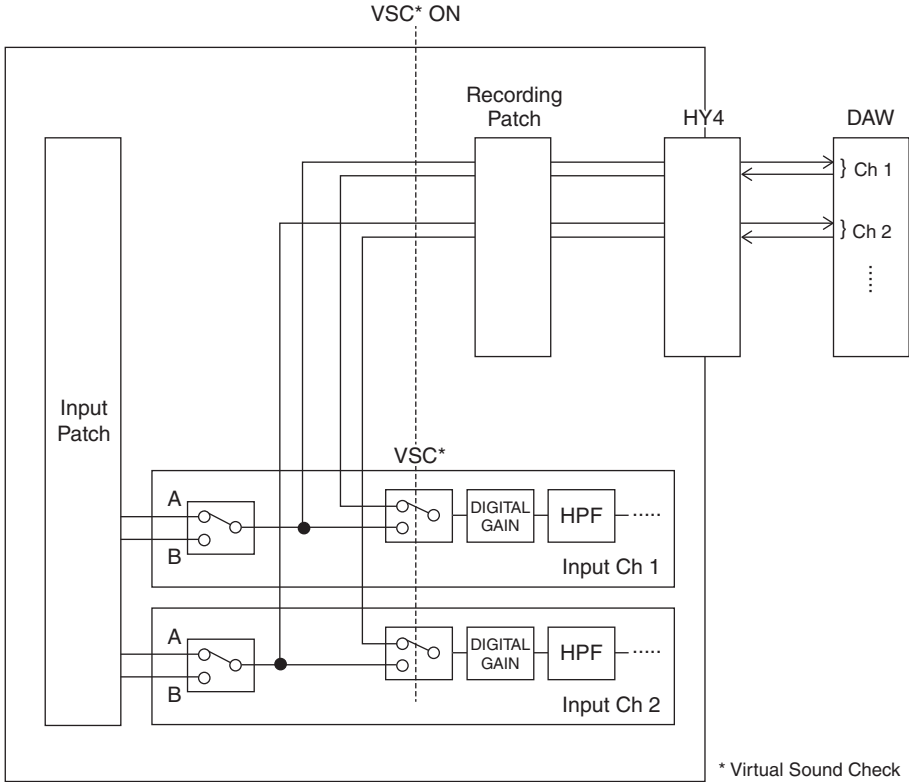


■ FoH 및 모니터와 DAW 재생 공유



# 가상 음향 점검(VSC) 중 신호 흐름

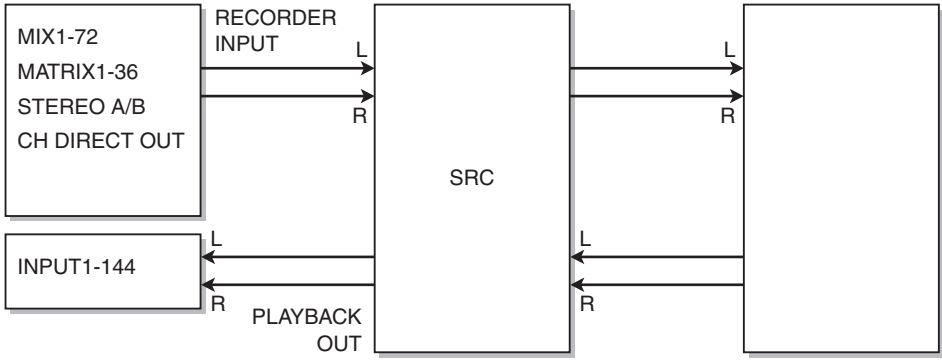
## DSP 엔진



\* Virtual Sound Check

\* 가상 음향 점검으로 전환할 때 각 채널을 ON/OFF로 개별 설정할 수 있습니다. 따라서 가상 음향 점검 시 레코더의 재생을 실제 무대 입력과 믹싱할 수 있습니다.

## USB 메모리 레코더에 대한 신호 흐름



### 주

녹음과 재생을 동시에 실시할 수 없습니다.

## 레코더의 입력/출력에 채널 할당

아래 단계를 따라 원하는 채널을 USB 메모리 레코더의 입력 및 출력에 패치합니다. 출력 채널 또는 입력 채널의 직접 출력을 레코더의 입력에 패치할 수 있습니다. 레코더의 출력을 모든 입력 채널에 패치할 수 있습니다.

**1 메뉴 바의 RACK&REC 버튼을 눌러 RACK&REC 화면으로 이동합니다.**

이 화면에는 화면 상단에 위치한 탭을 사용해 서로 전환 가능한 여러 페이지가 포함되어 있습니다.

**2 USB RECORDER 탭을 누릅니다.**

“RECORDER 화면” (p.711)이 나타납니다.

**3 레코더 입력에 할당하려면 RECORDER INPUT 팝업 버튼 L 또는 R을 누릅니다.**

“INPUT PATCH 팝업 창” (p.713)이 나타납니다.

**4 카테고리 목록 및 채널 선택 버튼을 사용하여 USB 메모리 레코더의 입력에 패치하려는 채널을 선택합니다.**

특정 채널이 이미 패치되어 있는 채널을 선택하는 경우 패치 변경 확인을 묻는 대화 상자가 나타납니다. 대화 상자의 OK 버튼을 누릅니다.

**5 채널 할당을 완료하면 CLOSE 버튼을 누릅니다.**

시스템이 RECORDER 화면으로 돌아갑니다.

**6 시스템이 RECORDER 화면으로 돌아갑니다.**

**7 동일한 방법으로 채널을 다른 입력에도 할당합니다.**

주

USB 메모리 레코더는 항상 스테레오로 녹음하고 재생합니다. 모노로 녹음하려는 경우 좌측과 우측에 동일한 신호를 사용하여 두 레코더 입력 모두를 동일한 채널에 할당해야 합니다.

**8 레코더의 재생 출력에 채널을 할당하려면 PLAYBACK OUT 팝업 버튼 L 또는 R을 누릅니다.**

“OUTPUT PATCH 팝업 창” (p.714)이 나타납니다.

**9 채널 할당을 완료하면 CLOSE 버튼을 누릅니다.**

시스템이 RECORDER 화면으로 돌아갑니다.

**10 동일한 방법으로 채널을 다른 출력에도 할당합니다.**

## RECORDER 화면



이 창에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

**1 RECORDER INPUT 팝업 버튼(L/R)**

이 버튼을 누르면 INPUT PATCH 팝업 창으로 이동하여 레코더 입력의 L/R 채널에 패치할 신호를 선택할 수 있습니다.

**2 RECORDER INPUT GAIN 노브**

레코더에 입력된 신호 레벨을 설정합니다.

**3 RECORDER INPUT CUE 버튼**

**주**

CUE A 또는 CUE B가 켜져 있으면 레코더에 입력된 신호를 오디오선택할 수 있습니다. 이 버튼들 중 하나와 PLAYBACK OUT CUE 버튼을 동시에 켤 수 없습니다.

**4 RECORDER INPUT 미터**

레코더에 입력된 신호 레벨을 나타냅니다.

**5 PLAYBACK OUT 팝업 버튼(L/R)**

이 버튼을 누르면 OUTPUT PATCH 팝업 창으로 이동하여 레코더의 L/R 출력 채널에 패치될 신호를 선택할 수 있습니다.

**6 PLAYBACK OUT GAIN 노브**

레코더 재생 출력 신호 레벨을 설정합니다.

**7 PLAYBACK OUTPUT CUE 버튼**

**주**

CUE A 또는 CUE B가 켜져 있으면 레코더에서 출력된 재생 신호를 오디오선택할 수 있습니다. 이 버튼들 중 하나와 RECORDER INPUT CUE 버튼을 동시에 켤 수 없습니다.

녹음 > RECORDER 화면

**8** **PLAYBACK OUT 미터**

레코더 재생 출력 신호 레벨을 나타냅니다.



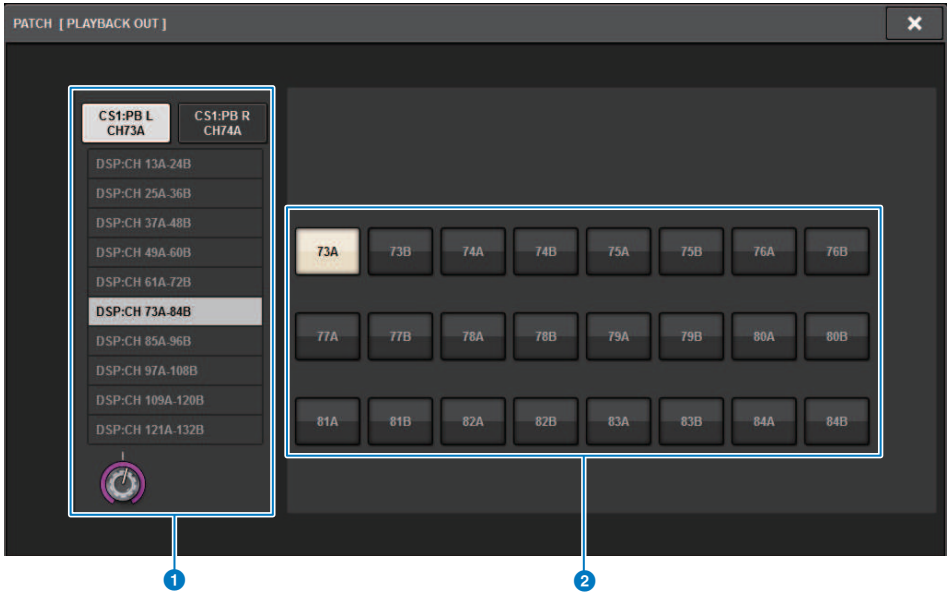
## INPUT PATCH 팝업 창



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

- 1 카테고리 목록**  
채널 카테고리를 선택합니다.
- 2 채널 선택 버튼**  
카테고리 목록의 선택된 채널 중에서 (USB 메모리 레코더의 입력에 패치하려는) 채널을 선택합니다.

## OUTPUT PATCH 팝업 창

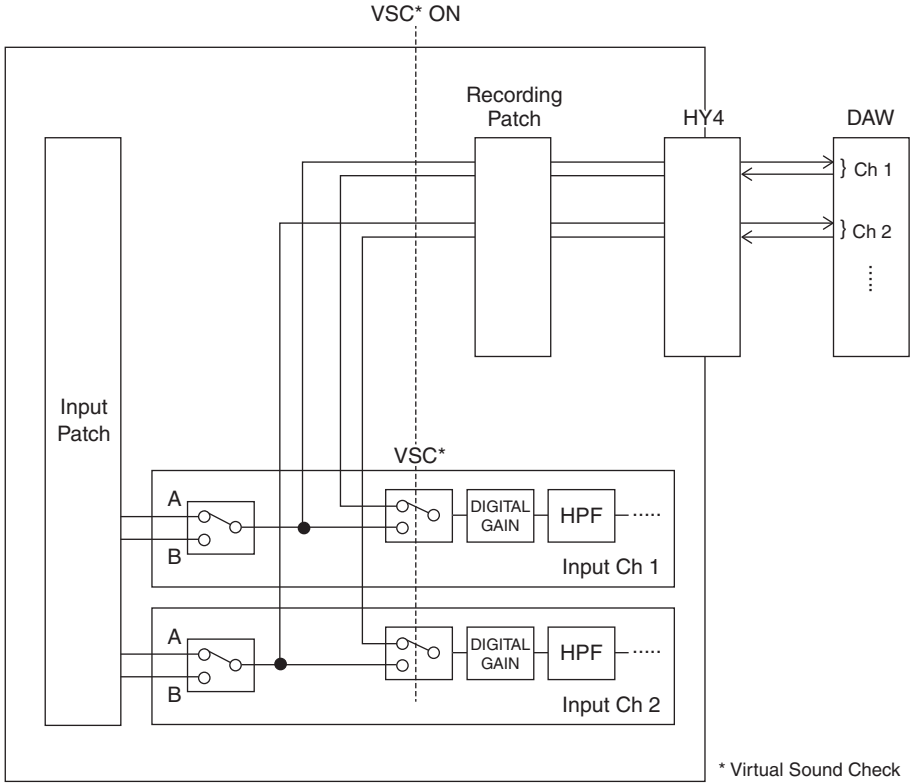


이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

- 1 카테고리 목록**  
채널 카테고리를 선택합니다.
- 2 채널 선택 버튼**  
카테고리 목록의 선택된 채널 중에서 (USB 메모리 레코더의 출력에 패치하려는) 채널을 선택합니다.

# 가상 음향 점검

멀티트랙 녹음으로 녹음된 자료는 가상 음향 점검에 사용할 수 있습니다. 예를 들어, 콘서트 전날 리허설 세션을 녹음하여 콘서트 당일 음향을 점검할 때 이 녹음을 사용할 수 있습니다. 이러한 “가상 음향 점검” 기능은 뮤지션과 음향 엔지니어 모두의 부담을 덜어주어 준비 작업의 효율을 높이는 데 도움이 될 것입니다. 또한 특수 패치를 통해서도 레코더의 멀티트랙 자료를 실제 무대 입력과 믹싱하는 가상 음향 점검을 실시할 수 있습니다.



## Dante 소개

Dante는 Audinate에서 개발한 네트워크 프로토콜입니다. 이 제품은 기가 비트 이더넷(GbE) 네트워크를 통한 장치 제어 신호는 물론 다수 채널의 오디오 신호를 다양한 샘플링 및 비트 레이트로 전달하도록 설계되었습니다.

Dante에 관한 자세한 내용은 Audinate 웹사이트에서 확인하십시오.

<http://www.audinate.com/>

Dante에 관한 자세한 내용은 아래 Yamaha Pro Audio 웹사이트에도 게재되어 있습니다.

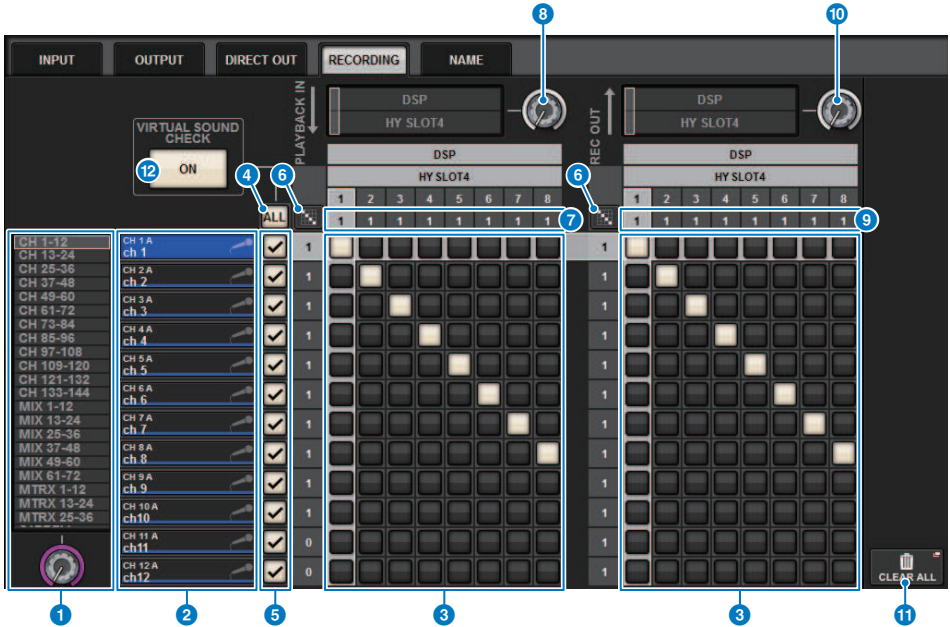
<http://www.yamahaproaudio.com/>

## 멀티트랙 녹음 및 가상 음향 점검을 위한 패치

DSP 엔진의 HY 카드 슬롯 4(또는 CSD-R7의 HY 카드 슬롯 3)에는 멀티트랙 녹음 및 가상 음향 점검(VSC)에 사용되는 녹음 패치 기능이 내장되어 있습니다. HY 카드 슬롯 4(또는 CSD-R7의 HY 카드 슬롯 3)의 포트에 (녹음하려는) 채널을 패치합니다.

- 1** 메뉴 바의 **PATCH** 버튼을 눌러 **PATCH** 화면으로 이동합니다.
- 2** **RECORDING** 탭을 누릅니다.
- 3** **RECORDING PATCH** 화면이 나타납니다.  
패치 그리드를 표시하려면 DSP 엔진의 HY 카드 슬롯 4(또는 CSD-R7의 HY 카드 슬롯 3)에 HY144-D를 지정해야 합니다. (오프라인 상태에서 이와 같이 실시할 수 있습니다.)
- 4** **REC OUT** 선택 노브를 사용하여 **REC OUT**에 사용될 슬롯의 포트를 표시합니다.
- 5** 카테고리 선택 목록의 노브를 사용하여 채널을 표시합니다.
- 6** **REC OUT**에 해당하는 그리드 셀을 눌러 채널을 패치합니다.
- 7** **PLAYBACK IN** 선택 노브를 사용하여 **PLAYBACK IN**에 사용될 슬롯의 포트를 표시합니다.
- 8** 카테고리 선택 목록의 노브를 사용하여 채널을 표시합니다.
- 9** **PLAYBACK IN**에 해당하는 그리드 셀을 눌러 채널을 패치합니다.

# RECORDING PATCH 화면



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

**1 카테고리 선택 목록(채널)**

노브를 사용하여 채널 카테고리를 선택합니다. 카테고리는 다음 채널에 해당합니다.

- CH1-144
- MIX1-72
- MTRX 1-36
- STEREO AL-BR

**2 채널 표시**

이 영역은 RECORDING 슬롯에 할당할 수 있는 채널을 나타냅니다.

**3 그리드**

채널(수행 행)에 출력 잭(수직 열)을 패치합니다. 현재 패치된 그리드는 흰색 정사각형으로 표시됩니다. 원하는 그리드를 누르거나 클릭하여 패치를 설정하거나 해제합니다.







**4 ALL 버튼**

모든 채널이 동시에 가상 음향 점검에 적용되거나 가상 음향 점검에서 제외됩니다. 한 채널이라도 꺼져 있으면 “...”가 나타납니다.

**5 체크 버튼**

가상 음향 점검이 적용되는 채널을 선택합니다.

6 연속 패치  버튼

연속 패치 버튼을 누른 다음 선택 노브를  REC OUT 선택 노브를 돌려 연속적으로 교차 채널을 패치합니다. 연속 패치 버튼을 누르면  버튼 및  버튼이  나타납니다. 버튼을 다시 눌러  선택한 연속 패치를 확인합니다. 버튼을 눌러  연속 패치를 이전 상태로 되돌립니다.

7 **PLAYBACK IN ASSIGN**

이 영역은 각 채널에 할당된 PLAYBACK IN의 수를 나타냅니다.

8 **REC OUT 선택 노브**

REC OUT에 사용되는 채널을 선택합니다.

9 **REC OUT ASSIGN(할당)**

이 영역은 각 채널에 할당된 REC OUT의 수를 나타냅니다.

10 **PLAYBACK IN 선택 노브**

PLAYBACK IN에 사용되는 채널을 선택합니다.

11 **CLEAR ALL 버튼**


이 버튼을 누르면 모든 선택 항목이 지워집니다.

12 **VIRTUAL SOUND CHECK ON 버튼**

이 버튼이 켜져 있으면 가상 음향 점검 기능이 작동되며 패치가 가상 음향 점검에 사용됩니다. 가상 음향 점검 기능이 켜지면 메뉴 바 또는 채널 이름 영역의 상태 표시등에 표시됩니다.

**가상 음향 점검 화면**

가상 음향 점검을 켜면 터치스크린의 화면에 반영됩니다.

채널 이름 영역	SELECTED CHANNEL VIEW 화면 PATCH 필드	
	VSC ON	VSC OFF
		

A/B 패치 선택이 비활성화되고 음향 점검 패치가 활성화되도록 가상 음향 점검 기능과 점검 버튼(5)이 켜진 채널이 설정됩니다.

## 컴퓨터의 DAW를 사용하여 녹음 또는 재생

아래 단계를 따라 DAW를 사용하여 녹음하거나 재생합니다.

- **RIVAGE PM 시리즈 설정**

가상 음향 점검을 실시할 수 있도록 녹음 패치를 구성합니다. 녹음/재생 신호는 DSP 엔진의 HY 카드 슬롯 4(또는 CSD-R7의 HY 카드 슬롯 3)에서 전송되거나 수신되어야 합니다. RPi0622 또는 RPi0222 신호가 분할되면 패치를 구성할 필요가 없습니다. RPi0622의 HY 슬롯 2에 삽입된 HY144-D 카드에서 Dante 네트워크로 신호가 직접 출력됩니다.

- **Dante Accelerator 또는 Dante Virtual Soundcard(DVS) 구성**

Dante 네트워크 및 컴퓨터를 구성합니다.

- **Dante 패치 설정**

Dante 컨트롤러를 사용하여 Dante 패치를 구성합니다.

- **DAW 설정**

Dante Virtual Soundcard(DVS) 또는 AIC128-D ASIO 드라이버를 선택합니다.

### 주

- 라이선스 ID가 있어야 Dante Virtual Soundcard(DVS)를 사용할 수 있습니다. 라이선스 ID를 확보하는 데 필요한 DVS 토큰은 (HY144-D/HY144-D-SRC 패키지에 제공된) 사이트에 인쇄되어 있습니다.
- Dante Virtual Soundcard(DVS) 및 Dante 컨트롤러에 관한 최신 정보는
  - <http://www.yamahaproaudio.com/>을 참조하십시오.



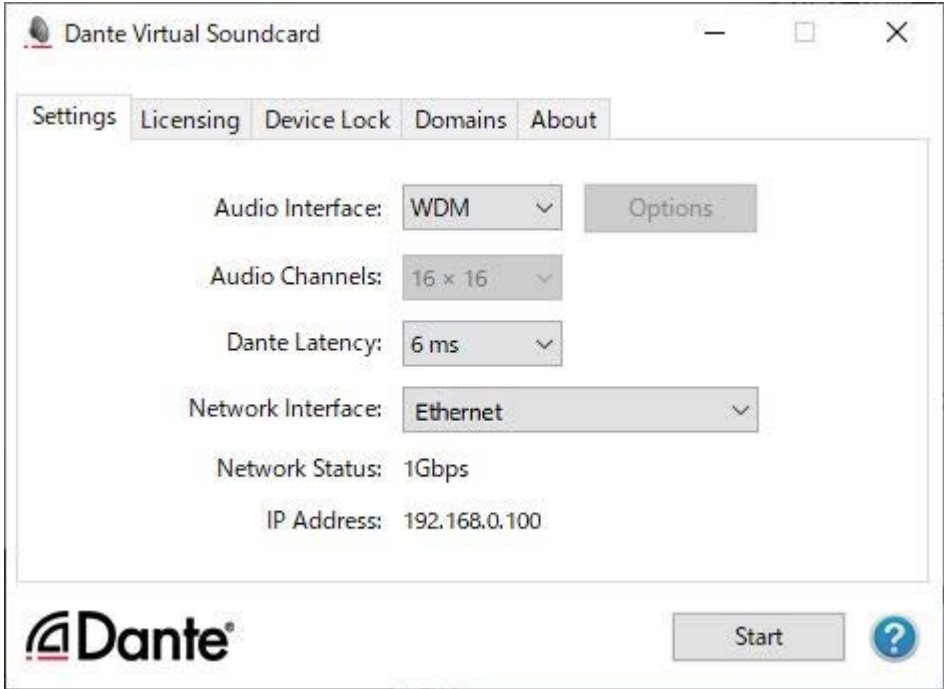
## Dante Accelerator 구성

먼저 Dante Accelerator 카드가 컴퓨터의 PCIe 슬롯에 설치되어 있는지 확인합니다. 그런 다음, Dante Accelerator 드라이버를 설치합니다. 드라이버 설치 및 제어 패널에 관한 자세한 내용은 드라이버와 함께 제공된 설치 안내서를 참조하십시오. 안정된 라이브 녹음을 실현하려면 최대 버퍼 크기 및 레이턴시를 사용하는 것이 좋습니다. Dante Accelerator 구성에 관한 자세한 내용은 Dante Accelerator 사용설명서를 참조하십시오.

## Dante Virtual Soundcard(DVS) 구성

오디오 녹음용으로 사용할 컴퓨터에 Dante Virtual Soundcard(DVS) 및 Dante 컨트롤러를 설치합니다. 그런 다음, DVS를 켜기 전에 다음과 같이 설정합니다.

- 컴퓨터의 GbE 호환 네트워크 포트를 GbE 호환 네트워크 스위치에 연결합니다.
- 컴퓨터를 구성하여 IP 주소를 자동으로 확보합니다(기본 설정).
- Dante 레이턴시를 지정합니다. (안정된 다중 채널 녹음/재생을 위해서는 더 큰 값을 선택합니다.)
- Advanced 설정에서 녹음 및 재생에 사용할 채널의 수를 선택합니다(기본: 8 x 8).



주

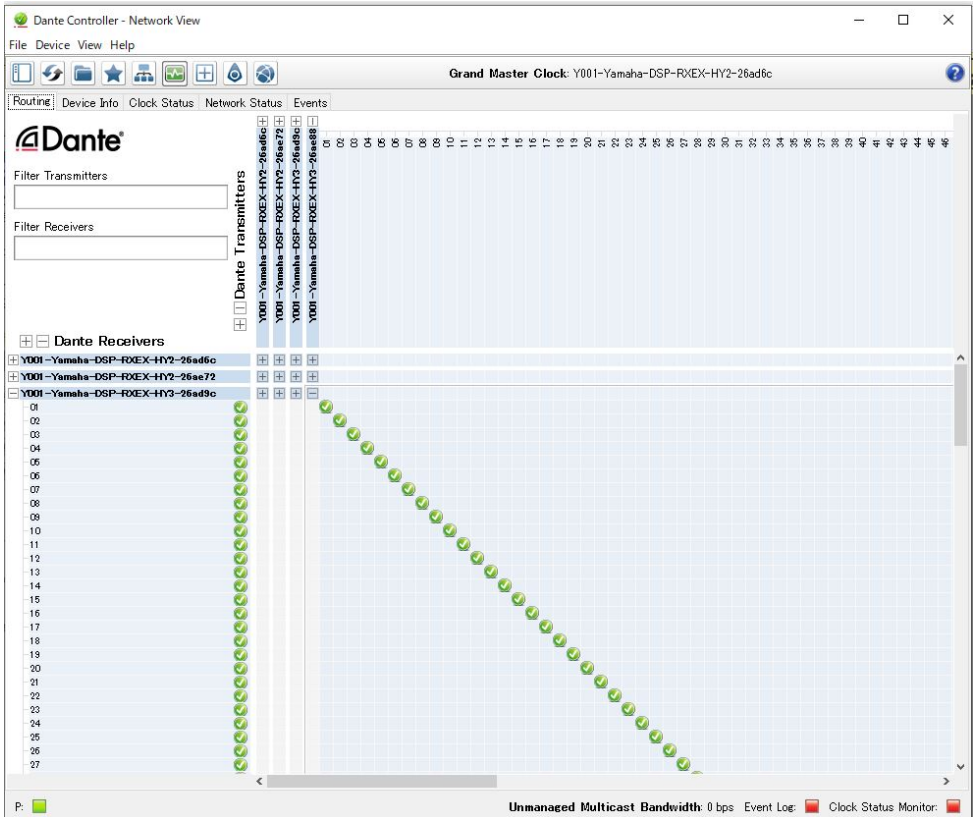
ASIO 설정(Windows OS)에 관한 자세한 내용은 Dante Virtual Soundcard(DVS) 사용설명서를 참조하십시오.

## Dante 컨트롤러 구성

컴퓨터의 네트워크 포트를 GbE 호환 네트워크 스위치에 연결합니다. 컴퓨터를 구성하여 IP 주소를 자동으로 확보합니다(기본 설정). Dante 컨트롤러를 다음과 같이 설정해야 합니다.

- 멀티트랙 녹음의 경우: 멀티트랙 녹음의 경우에는 I/O 랙에서 DVS 또는 Dante Accelerator 카드로 오디오 신호를 패치합니다.
- 가상 음향 점검의 경우: 컴퓨터에서 Dante 오디오 네트워크로 출력된 후 RIVAGE PM 시리즈의 채널로 라우팅 되도록 오디오 신호를 패치합니다(“멀티트랙 녹음 및 가상 음향 점검을 위한 패치” (p.717)).

다음의 예에는 Dante Accelerator에서 전송된 재생 신호가 가상 음향 점검을 위해 HY144-D 카드에 패치될 때의 Dante 컨트롤러 설정이 표시되어 있습니다.



멀티트랙 재생 중에 RECORDING PATCH 화면의 VIRTUAL SOUND CHECK ON 버튼을 사용하면 이와 같은 설정을 쉽게 전환할 수 있습니다.

### 주

Dante 컨트롤러의 작동 및 설정에 관한 자세한 내용은 Dante 컨트롤러 설명서를 참조하십시오.

## DAW 소프트웨어 설정

DAW 소프트웨어에 적합한 드라이버 설정을 실시해야 합니다. 장치 설정 창에서 “Dante Virtual Soundcard Card — ASIO” (또는 Mac의 경우 “Dante”)나 “Yamaha AIC128-D”를 입력/출력에 사용되는 사운드 카드(또는 오디오 드라이버)로 선택합니다. DAW 소프트웨어는 드라이버 및 DAW 소프트웨어에 대한 내부 패치가 필요할 수도 있습니다. 자세한 내용은 DAW 소프트웨어 설명서를 참조하십시오.

## 오디오 녹음 및 재생

DAW 소프트웨어에서 드라이버 설정을 실시한 다음 오디오를 녹음 및 재생할 수 있습니다. 멀티트랙 녹음의 경우, DAW 소프트웨어의 트랙에 대한 입력 포트를 I/O 랙에서 오디오 신호를 수신하는 포트로 설정합니다. 가상 음향 점검의 경우, 녹음된 오디오 신호를 RIVAGE PM 시리즈의 입력 채널로 라우팅해야 합니다. 이때 DAW 소프트웨어에서 RIVAGE PM 시리즈로 신호가 출력되도록 Dante 컨트롤러를 사용하여 신호를 패치하면 됩니다.

RECORDING PATCH 화면의 VIRTUAL SOUND CHECK ON 버튼을 사용하면 I/O 랙에서 오디오 신호를 라우팅할 때 사용되는 설정과 DAW 소프트웨어에서 오디오 신호를 라우팅할 때 사용되는 또 다른 설정을 간편하게 서로 전환할 수 있습니다. 또한, RECORDING PATCH 화면을 사용해도 I/O 랙에 특정 채널(예: 음성)을 패치하여 가상 음향 점검 중에 모니터링할 수 있습니다.

## NUENDO Live

RIVAGE PM 시리즈 콘솔은 Steinberg의 NUENDO Live DAW 소프트웨어와 통합하는 방식으로 작동할 수 있습니다. RIVAGE PM 시리즈와 NUENDO Live가 통합된 “Yamaha Console Extension” 소프트웨어를 컴퓨터에 설치하면 RIVAGE PM 시리즈 콘솔에서 NUENDO Live를 작동하여 멀티 트랙 녹음 작업을 편리하게 실시할 수 있습니다.

다음과 같이 설정하려면 ““컴퓨터의 DAW를 사용하여 녹음 또는 재생” (p.720)”을 참조하십시오.

- Dante Virtual Soundcard 구성
- Dante 컨트롤러 구성
- NUENDO Live 구성

### 녹음

- 1** 메뉴 바의 RACK&REC 버튼을 눌러 RACK&REC 화면으로 이동합니다.
- 2** NUENDO Live 탭을 누릅니다.  
““NUENDO Live 화면” (p.730)”이 나타납니다.
- 3** EASY RECORDING 버튼을 눌러 녹음을 시작합니다.
- 4** 녹음을 완료하면 Record Lock 버튼을 누른 후 STOP 버튼을 누릅니다. NUENDO Live로 제작한 녹음은 프로젝트로 저장됩니다.

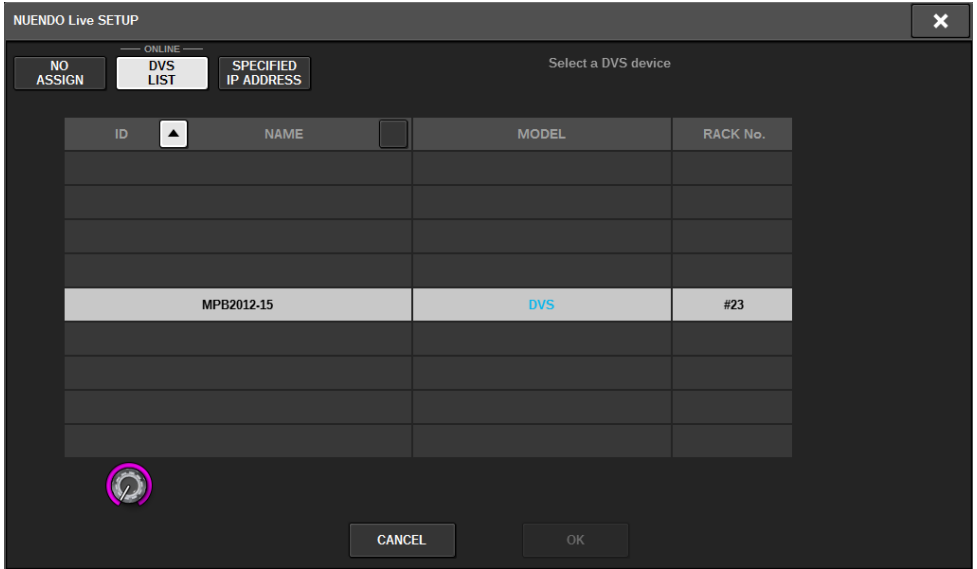
## NUENDO Live SETUP 화면

DVS 또는 Dante Accelerator를 지정할 때 이 창에서 다음 방법 중 하나를 선택합니다.

- **NO ASSIGN** ..... 할당하지 않음
- **DVS LIST** ..... 장치 목록에서 DVS를 선택합니다.
- **SPECIFIED IP ADDRESS** ..... Dante Accelerator를 사용할 때 컴퓨터의 IP 주소를 지정합니다.

### ■ DVS LIST

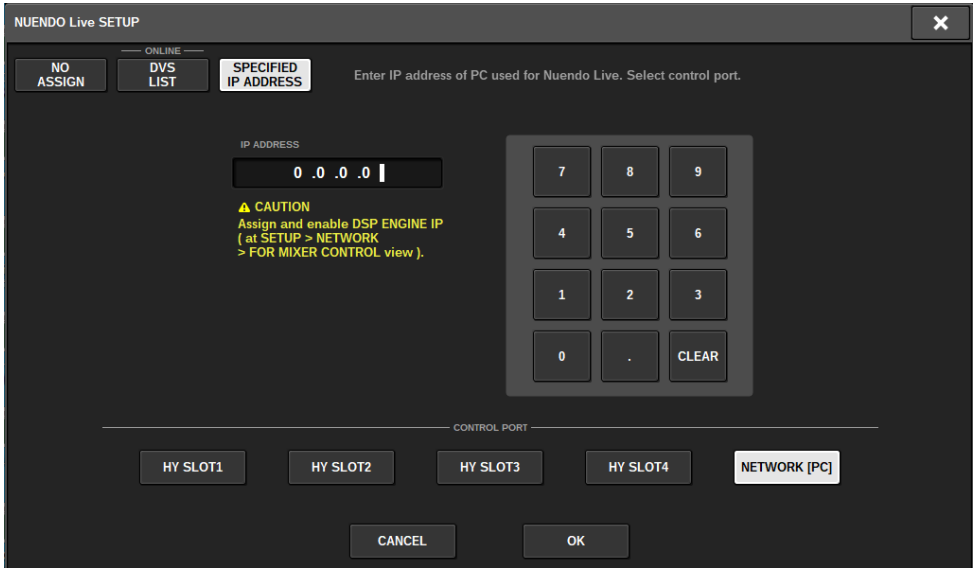
Dante 오디오 네트워크의 I/O 장치 목록 중에서 선택하려면 DVS 버튼을 눌러 DEVICE LIST 필드를 표시합니다.



Dante 오디오 네트워크의 DVS 목록을 표시합니다. 이 목록에서 Nuendo Live와 함께 사용하려는 DVS를 선택합니다.

### ■ SPECIFIED IP ADDRESS

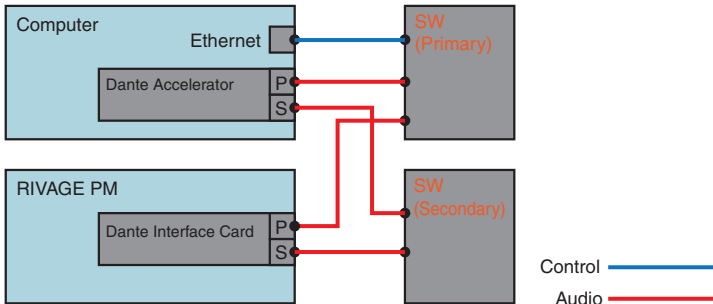
IP 주소를 지정하려면 SPECIFIED IP ADDRESS 버튼을 눌러 SPECIFIED IP ADDRESS 필드를 표시합니다.



Dante Accelerator와 같이 DVS 이외의 다른 인터페이스를 사용할 때 SPECIFIED IP ADDRESS 필드에서 NUENDO Live를 실행 중인 컴퓨터의 이더넷 포트 IP 주소를 지정합니다. Dante Accelerator의 IP 주소가 Yamaha Console Extension의 IP 주소와는 다르기 때문에 수동으로 IP 주소를 입력해야 합니다. IP ADDRESS를 입력한 후 NUENDO Live를 실행 중인 컴퓨터의 이더넷 포트를 연결하는 HY SLOT 버튼이나 NETWORK [PC] 버튼을 선택합니다. NETWORK [PC] 단자를 사용할 때 DSP ENGINE IP SETTING의 ENABLE 버튼을 켭니다.

### HY SLOT을 통해 NUENDO Live를 제어할 때의 연결 예시

HY SLOT을 통해 NUENDO Live를 제어하려면 아래 연결 도표와 같이 Dante Primary 네트워크에 컴퓨터의 이더넷 포트를 연결합니다.

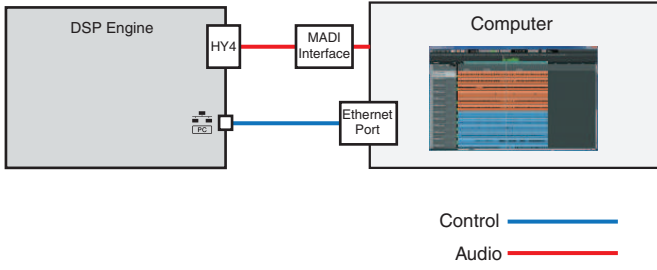


### SP 엔진의 NETWORK [PC] 단자를 통해 NUENDO Live를 제어할 때의 연결 예시

외부 컨트롤 컴퓨터 연결 단자를 통해 NUENDO Live를 제어할 때 아래의 연결 도표와 같이 DSP 엔진의 NETWORK [PC] 단자에 컴퓨터의 이더넷 포트를 연결합니다. NETWORK [PC] 단자를 통해 제어하면 HY128-MD를 사용하여 NUENDO Live를 연결할 수 있습니다.



녹음 > NUENDO Live SETUP 화면



# NUENDO Live 화면



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

- 1 마커 목록 필드**  
 현재 NUENDO Live 프로젝트에 녹음된 마커 정보를 열거합니다. 화면 인코더나 [TOUCH AND TURN] 노브를 조작하여 목록을 스크롤할 수 있습니다. 이 필드를 누르면 마커 정보를 편집할 수 있는 키보드 창이 나타납니다.
- 2 NUENDO Live Setup 버튼**  
 ““NUENDO Live SETUP 화면” (p.727)”이 나타나 NUENDO Live와 통신할 때 사용할 장치를 지정할 수 있게 됩니다.
- 3 DVS 정보 화면**  
 선택한 DVS의 장치 라벨을 표시합니다.  
 SPECIFIED IP ADDRESS와 연결 중인 경우 연결 대상의 IP 주소가 표시됩니다.
- 4 ADD MARKER 버튼**  
 현재 재생 위치의 프로젝트에 마커를 추가합니다.
- 5 RECALL LINK 버튼**  
 Scene을 불러올 때 마커를 생성할지 여부를 지정합니다. 이 기능을 켜면 버튼 조명이 켜집니다.
- 6 재생 위치 정보 화면**  
 Nuendo Live 프로젝트의 현재 위치에 관한 정보를 표시합니다. 우측의 버튼을 누르면 시간 화면 형식을 전환할 수 있습니다.
- 7 GO TO PROJECT START 버튼**  
 프로젝트 시작 부분으로 재생 위치를 되돌립니다.

**8 GO TO PREVIOUS MARKER 버튼**

이전 마커로 재생 위치를 되돌립니다.

**9 GO TO NEXT MARKER 버튼**

다음 마커로 재생 위치를 전진시킵니다.

**10 GO TO PROJECT END 버튼**

프로젝트 종료 부분으로 재생 위치를 전진시킵니다.

**11 CYCLE 버튼**

프로젝트에 반복 기능을 켜거나 끕니다.

**12 STOP 버튼**

프로젝트의 재생/녹음을 중지합니다.

**13 PLAY 버튼**

프로젝트 재생을 시작합니다.

**14 RECORD 버튼**

프로젝트 녹음을 시작/중지합니다.

**15 EASY RECORDING 버튼**

바로 모든 트랙의 녹음을 시작합니다. 이 버튼을 누르면 마지막 녹음 위치로 이동하고 모든 트랙이 녹음 모드로 설정되어 녹음이 시작됩니다. 그런 후에 녹음 패널이 표시되고 패널이 잠깁니다. 녹음은 실제 녹음 시작 위치에서 사전 녹음 시간에 설정된 시간으로 소급해서 이루어집니다. (기본 설정: 10초)

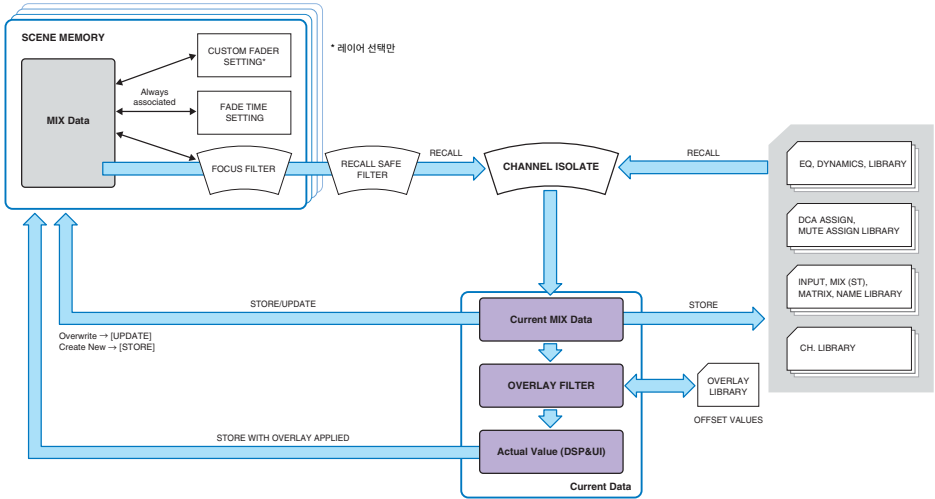
**16 녹음 잠금 버튼**

녹음 상태 잠금 기능을 켜거나 끕니다. 그러면 녹음 중 실수로 중지되는 사태를 방지할 수 있습니다.

# Scene 메모리

## 메모리 개념도 소개

아래 그림은 현재 데이터, Scene 메모리, 라이브러리 사이의 관계를 보여줍니다.



### 주

Scene 메모리에 저장되지 않은 데이터에 관한 내용은 설정 파일로 처리되는 데이터(“설정 파일로 처리되는 데이터” (p.817))를 참조하십시오.

RIVAGE PM 시리즈의 Scene 메모리에는 채널 페이더 레벨과 EQ와 같은 믹싱 데이터를 비롯해 다음 데이터가 모두 들어있습니다.

- 패치 설정
- 각 베이의 페이더 레이어 선택 상태
- 페이드 시간 설정
- Focus 설정
- 재생 링크 설정

Scene을 불러오면 Focus, Recall Safe, Channel Isolate의 세 가지 필터를 통해 현재 믹스 데이터로 불러올 수 있습니다.

### 오버레이 및 Scene 저장

오버레이는 현재 믹스의 페이더 및 전송 레벨에 대한 임시 오프셋 값을 지정하는 기능입니다. 일반적으로, 이 오버레이 오프셋 값들은 Scene이 저장되면 무시됩니다. 그렇지만 오프셋 값이 추가된 결과로 생성된 값도 저장할 수 있습니다.

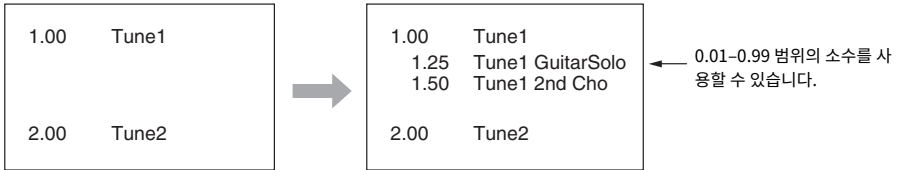
### Library 기능

## Scene 메모리 > 메모리 개념도 소개

Scene과 별도로 다양한 라이브러리 기능을 사용하여 EQ 설정이나 채널 이름 같은 데이터를 저장하고 불러올 수 있습니다.

## Scene 메모리 소개

RIVAGE PM 시리즈에서 Scene 번호는 정수 부분과 소수 부분으로 구성되며, 원하는 대로 할당할 수 있습니다. 각 곡에 정수 Scene(기본 Scene)을 생성하고 소수 부분을 사용하여 곡 안의 세부 변경사항을 관리하는 것도 Scene 구성 방법 중 하나가 될 것입니다. 최대 1,000개의 Scene을 저장할 수 있습니다.



### STORE

선택한 Scene 메모리에 RIVAGE PM 시리즈의 현재 믹스 데이터를 새로운 Scene으로 저장합니다.

### UPDATE

(가장 최근에 불러온) 현재 Scene을 현재 믹스 데이터로 덮어써서 Scene 데이터를 업데이트합니다.

### RECALL

Scene 메모리에서 저장된 Scene을 불러옵니다. Scene을 불러올 때 해당 Scene에 포함된 Focus 설정, 모든 Scene에 공통되는 Recall Safe 설정, 각 채널의 Isolate 설정에 따라 데이터가 적용됩니다.

### COMMENT

각 Scene마다 상기시킬 목적으로 의견을 입력할 수 있습니다.

### FOCUS

Scene을 불러올 때 선택적으로 호출되는 Scene의 파라미터를 지정할 수 있습니다. 각 scene마다 이를 지정할 수 있습니다. 예를 들어, 특정 Scene의 입력 채널 설정만 불러오려는 경우 이 기능을 사용하면 편리할 수 있습니다.

### FADE TIME

Scene을 불러올 때 지정 채널/DCA의 페이더가 지정 시간에 새 값으로 원활하게 변경되도록 할 수 있습니다. 각 Scene의 Fade 기능을 개별적으로 설정할 수 있습니다.

### GPI/MIDI로 제어

GPI 또는 MIDI 커넥터를 사용하여 외부 장치에서 Scene 불러오기를 실행하거나 Scene 불러오기와 동시에 외부 장치로 신호를 전송할 수 있습니다.

## **Playback Link**

특정 Scene을 불러올 때 USB 플래시 드라이브에서 재생할 오디오 파일을 지정할 수 있습니다. 이 기능은 특정 Scene에서 사운드 이펙트 또는 배경 음악을 자동으로 재생하고 싶을 때 유용합니다. 각 Scene마다 Playback Link 기능을 켜고 끌 수 있습니다.

## **Global Paste**

현재 Scene에서 채널 또는 파라미터 설정을 복사하여 메모리의 Scene 데이터로 붙여넣을 수 있습니다(여러 개의 Scene 선택 가능).

## **Recall Safe**

Scene 불러오기가 진행될 때 불러오기에서 배제할 특정 채널/파라미터를 선택할 수 있습니다.

## **보호**

실수로 중요한 Scene이 덮어쓰기되거나, 지워지거나, 이동되는 것을 방지할 수 있습니다.

각각의 Scene에는 상단 패널 페이지의 위치 및 [ON] 키 상태와 다음의 파라미터가 포함되어 있습니다.

- 입력/출력 포트 패치
- 버스 설정
- 헤드 앰프 설정
- EQ 설정
- 다이내믹스 1 및 2 설정
- GEQ/PEQ 및 플러그인 설정
- 팬/밸런스 설정
- 삽입/Direct Out 설정
- MIX 버스로 전송된 신호의 커짐/꺼짐 상태 및 전송 레벨
- MATRIX 버스로 전송된 신호의 커짐/꺼짐 상태 및 전송 레벨
- DCA 설정
- 음소거 그룹 설정
- 채널 페어링 설정

RIVAGE PM 시리즈에서 Scene 번호는 정수 부분과 소수 부분으로 구성되며, 원하는 대로 할당할 수 있습니다. 각 곡에 정수 Scene을 생성하고, 소수 부분을 사용하여 곡 안의 세부 변경사항을 관리하는 것도 Scene 구성 방법 중 하나가 될 것입니다.

• **기본 Scene**

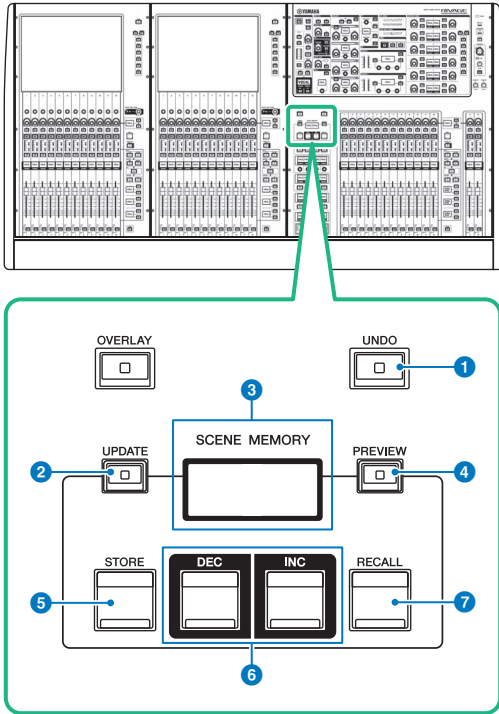
소수 부분이 “00”(예: 1.00, 2.00 ... 999.00)으로 표시되는 Scene을 “기본 Scene”이라고 합니다.

• **하위 Scene**

소수 부분이 “00” 이외의 다른 숫자(예: 1.10, 2.93 ... 3.51)로 표시되는 Scene을 “하위 Scene”이라고 합니다. 한 개의 기본 Scene 안에 최대 99개의 하위 Scene(x.01 - x.99)을 생성할 수 있습니다. 기본 Scene이 없는 하위 Scene도 생성할 수 있습니다. (예를 들어, 기본 Scene 1.00이 없는 하위 Scene 1.01을 생성할 수 있습니다.)



## SCENE MEMORY 부분의 키 사용



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

**1 [UNDO] 키**

가장 최근에 실시한 저장, 불러오기 또는 업데이트 작업을 취소합니다. [UNDO] 키를 눌러 작업을 취소한 후 [UNDO] 키를 다시 누르면 취소된 작업을 “재개”할 수 있습니다.

**주**

작업을 취소하여 새로운 Scene을 저장할 수 없습니다. Scene을 삭제합니다. 짧은 시간 동안 계속 Scene을 불러오는 경우 작업을 취소하지 못할 수 있습니다.

**2 [UPDATE] 키**

(가장 최근에 불러오거나 저장한) 현재 Scene을 현재 믹스 데이터로 덮어써서 Scene 데이터를 업데이트합니다.

**3 SCENE MEMORY 화면**

선택한 Scene 메모리를 나타냅니다.

**4 [PREVIEW] 키**

미리보기 모드를 켜거나 끕니다.

**5 [STORE] 키**

선택한 Scene 메모리에 현재 믹스 데이터를 새로운 Scene으로 저장합니다.

## Scene 메모리 > SCENE MEMORY 부분의 키 사용

### 6 [INC]/[DEC] 키

저장하거나 불러오려는 Scene의 Scene 번호를 선택합니다.

### 7 [RECALL] 키

Scene 메모리에서 저장된 Scene을 불러옵니다.

## Scene 저장(SCENE MEMORY 부분의 키 사용)

RIVAGE PM 시리즈의 현재 믹스 데이터를 새로운 Scene 데이터로 저장하거나 기존의 Scene 데이터에 덮어써서 업데이트할 수 있습니다.

### 1 SCENE MEMORY [STORE] 키를 누릅니다.

SCENE STORE 창이 나타나 Scene에 제목 또는 설명을 할당할 수 있게 됩니다.

주

- SCENE MEMORY [STORE] 키를 누르면 시스템이 자동으로 Scene 번호 및 이름을 제시합니다(“자동으로 Scene 번호 및 이름 제시” (p.743)).
- 소수 부분과 함께 Scene을 저장하려는 경우 [SHIFT] 키를 누른 상태에서 SCENE MEMORY [STORE] 키를 누르십시오.

### 2 저장 대상으로 Scene 번호를 입력합니다.

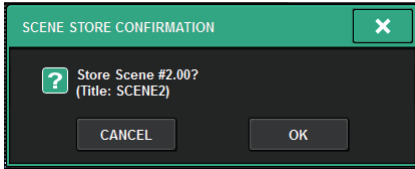
정수를 입력하려면 베이의 맨 좌측 화면 인코더를 사용합니다. 소수 부분을 입력하려면 우측 옆에 위치한 화면 인코더를 사용합니다.

### 3 원하는 Scene에 제목 또는 설명을 할당합니다.

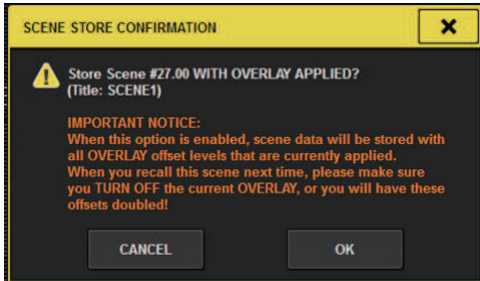
텍스트 입력에 관한 자세한 내용은 이름 입력을 참조하십시오.

### 4 터치 스크린의 SCENE MEMORY [STORE] 키 또는 OK 버튼을 누릅니다.

저장 작업을 확인하는 대화 상자가 나타납니다.



오버레이가 작동될 때 STORE WITH OVERLAY APPLIED 버튼을 켜면 대화 상자가 나타납니다.



### 5 저장 작업을 실행하려면 OK 버튼을 누릅니다.

현재 믹스 데이터는 2단계에서 선택했던 Scene 번호에 저장됩니다. 저장 작업을 취소하려는 경우 OK 버튼 대신 CANCEL 버튼을 누릅니다.

## Scene 메모리 > Scene 저장(SCENE MEMORY 부분의 키 사용)

### 주

저장 확인 대화 상자가 나타나지 않도록 설정할 수 있습니다. 이 경우 SCENE MEMORY [STORE] 키를 한 번 누르면 SCENE STORE 창이 나타나며 다시 한 번 누르면 저장 작업이 실행됩니다.

## SCENE STORE 화면



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

### 1 Scene 번호

번호 아래에 위치한 노브를 돌려 Scene 번호를 입력합니다. 다른 Scene에 대해 이미 존재하는 번호를 입력하면 해당 Scene이 덮어쓰기됩니다.

### 2 SCENE TITLE 필드

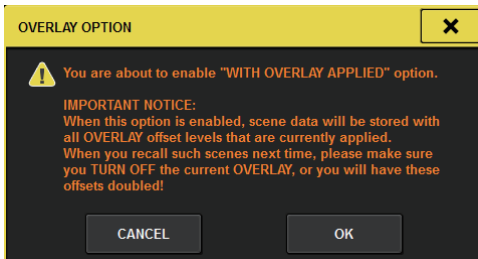
이 필드를 눌러 선택한 다음 Scene에 대한 제목(최대 16자)을 입력합니다.

### 3 COMMENT 필드

이 필드를 눌러 선택한 다음 Scene에 대한 설명을 입력합니다. 이 설명을 각 Scene에 메모로 사용할 수 있습니다(최대 128자).

### 4 STORE WITH OVERLAY APPLIED 버튼

오버레이 작동 중 이 버튼을 누르면 대화 상자가 나타나 현재 적용된 모든 오버레이 오프셋 값을 포함한 Scene 데이터를 저장할 수 있게 됩니다.



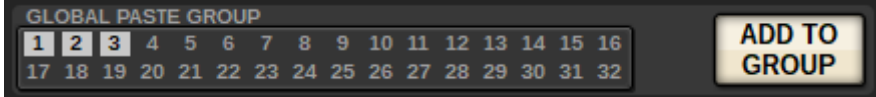


### 주의

- 오버레이 작동 중 추가된 오프셋 값을 사용하여 이전에 저장했던 Scene을 불러오는 경우, 현재 오프셋 값과 본래 오프셋 값이 모두 해당 Scene에 적용되므로 오프셋 값이 2배가 됩니다. 따라서 음량이 매우 커질 수 있습니다.

#### 5 ADD TO GROUP 버튼

이 버튼을 켜면 현재 Scene이 속해 있는 그룹에 입력됩니다. 현재 Scene은 그룹에 속해 있지 않으면 표시되지 않습니다.



## 자동으로 Scene 번호 및 이름 제시

[STORE] 키를 누르면 현재 Scene 번호 다음으로 높은 미사용 정수가 제시됩니다. [SHIFT] 키와 [STORE] 키를 함께 누르면 소수 단위로 증가하는 현재 하위 Scene 번호와 동일한 번호가 제시됩니다. 소수 부분이 현재 Scene 번호보다 큰 번호가 이미 존재하면 현재 Scene 번호와 이미 존재하는 번호 사이의 번호가 제시됩니다.



[STORE] 키를 누릅니다.



[SHIFT] 키와 [STORE] 키를 함께 누릅니다.



Scene 목록	1.00(현재 Scene)		1.00(현재 Scene) 1.10		1.00(현재 Scene) 1.05 1.10		1.00(현재 Scene) 1.50 2.00	
절차	[STORE] 키를 누릅니다.	[SHIFT] 키와 [STORE] 키를 함께 누릅니다.	[STORE] 키를 누릅니다.	[SHIFT] 키와 [STORE] 키를 함께 누릅니다.	[STORE] 키를 누릅니다.	[SHIFT] 키와 [STORE] 키를 함께 누릅니다.	[STORE] 키를 누릅니다.	[SHIFT] 키와 [STORE] 키를 함께 누릅니다.
자동으로 제시되는 Scene 번호	2.00	1.10	2.00	1.05	2.00	1.02	3.00	1.25

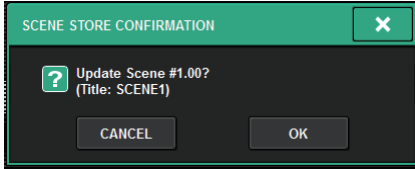
현재 Scene과 동일한 이름이 제시됩니다.

## Scene 업데이트(SCENE MEMORY 부분의 키 사용)

마지막으로 불러온 Scene을 현재 믹스 데이터로 덮어쓰면 Scene 데이터를 업데이트할 수 있습니다.

### 1 SCENE MEMORY [UPDATE] 키를 누릅니다.

업데이트 작업을 확인하는 대화 상자가 나타납니다.



### 2 업데이트 작업을 실행하려면 OK 버튼을 누릅니다.

현재 믹스 데이터가 마지막으로 불러온 Scene에 덮어쓰기됩니다.

주

- 업데이트 확인 대화 상자가 나타나지 않도록 설정할 수 있습니다.
- 업데이트 중 (현재 믹스 데이터에 포함된) 오버레이 오프셋 값은 업데이트된 Scene 데이터에 추가되지 않습니다. 오프셋 값을 추가하려면 기존의 Scene 데이터를 선택하여 덮어쓰기해서 저장해야 합니다.

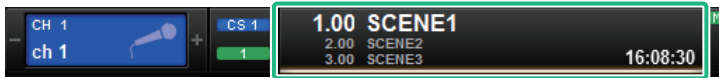


## Scene 불러오기(SCENE MEMORY 부분의 키 사용)

현재 메모리에 Scene 데이터를 불러올 수 있습니다. Scene 데이터는 Focus, Recall Safe, Channel Isolate의 세 가지 필터를 통해 불러올 수 있습니다.

### 1 SCENE MEMORY [INC]/[DEC] 키를 사용하여 불러오려는 Scene 번호를 선택합니다.

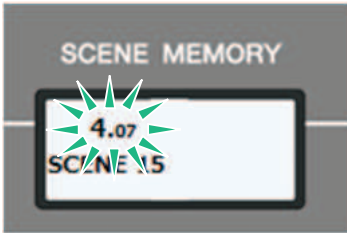
현재 선택된 Scene의 번호가 메뉴 바의 “SCENE 필드” (p.747)에 나타납니다. 마지막으로 불러 오거나 저장한 Scene(이후 “현재 Scene”) 이외의 다른 Scene을 불러오는 경우 해당 Scene 번호가 깜박입니다.



SCENE 필드

#### 주

설명을 확인하려면 [SHIFT] 키를 누른 상태에서 SCENE 필드를 누르십시오.



깜박이는 Scene 번호

### 2 SCENE MEMORY [RECALL] 키를 누릅니다.

불러오기 작업을 확인하는 대화 상자가 나타납니다.

### 3 불러오기 작업을 실행하려면 OK 버튼을 누릅니다.

1단계에서 선택한 Scene을 불러올 수 있습니다. 불러오기 작업을 취소하려는 경우 CANCEL 버튼을 누릅니다.



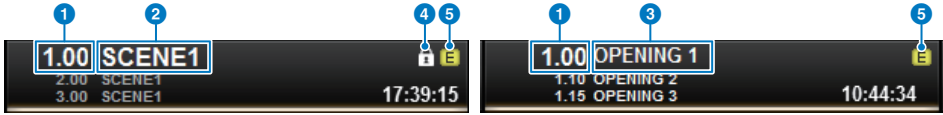
#### 주의

- 오버레이 작동 중 추가된 오프셋 값을 사용하여 저장했거나 전체적으로 붙여넣기한 Scene을 불러오는 경우, 현재 오프셋 값과 본래 오프셋 값이 모두 해당 Scene에 적용되므로 오프셋 값이 2배가 됩니다. 이 경우 음량이 매우 커질 수 있습니다. 불러올 Scene의 상태와 오버레이의 켜짐/꺼짐 상태를 확인한 후 해당 Scene을 불러오십시오.

**주**

- 불러오기 확인 대화 상자가 나타나지 않도록 설정할 수 있습니다.
- SCENE MEMORY [INC]/[DEC] 키 중 하나를 누르고 있으면 Scene 번호가 계속 올라가거나 내려갑니다. SCENE MEMORY [INC]/[DEC] 키 중 하나를 누르고 있으면 Scene 번호가 신속하게 증가하거나 감소합니다.
- SCENE MEMORY [INC] 키와 [DEC] 키를 동시에 누르면 SCENE 필드 표시가 현재 불러온 Scene의 번호로 돌아갑니다.
- 보호된 Scene 번호에는 데이터를 저장할 수 없습니다.

## SCENE 필드



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

SCENE 필드에는 항상 Scene에 관한 일반 정보가 표시되어 있습니다. Scene 설명과 Scene 제목 표시를 서로 전환하려면 [SHIFT] 키를 누른 상태에서 SCENE 필드를 누릅니다. 이 필드를 누르면 SCENE LIST 화면으로 이동할 수도 있습니다. 그러면 Scene에 대한 자세한 설정을 확인하고 편집할 수 있습니다.

- 1 **Scene 번호**  
현재 선택된 Scene의 번호를 나타냅니다.
- 2 **Scene 제목**  
현재 선택된 Scene의 제목을 나타냅니다.
- 3 **설명**  
현재 선택된 Scene의 설명을 나타냅니다.

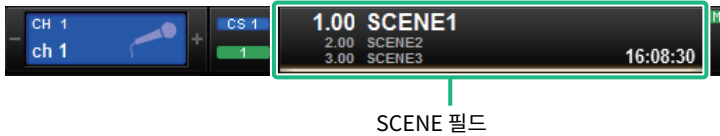
### 주

하단의 두 행에서는 2개의 이전 Scene에 대한 번호, 제목 및 설명을 확인할 수 있습니다.

- 4 **보호 기호**  
쓰기 방지 Scene이 보호 기호로 나타납니다.
- 5 **E 기호(EDIT 기호)**  
이 기호는 현재 불러온 Scene의 믹스 파라미터를 편집할 때 나타납니다. 이 기호는 변경한 사항을 유지하려는 경우 저장 작업을 실행해야 한다는 것을 나타냅니다.

# Scene 저장(SCENE LIST 화면 사용)

## 1 메뉴 바의 SCENE 필드를 누릅니다.



이 화면에는 화면 상단에 위치한 탭을 사용해 서로 전환 가능한 여러 페이지가 포함되어 있습니다.

## 2 SCENE LIST 탭을 누릅니다.

“SCENE LIST 화면” (p.750)으로 전환됩니다.

## 3 SCENE STORE 버튼을 누릅니다.

SCENE STORE 창이 나타나 Scene에 제목 또는 설명을 할당할 수 있게 됩니다.

## 4 저장 대상으로 Scene 번호를 입력합니다.

정수를 입력하려면 베이의 맨 좌측 화면 인코더를 사용합니다. 소수 부분을 입력하려면 우측 옆에 위치한 화면 인코더를 사용합니다.

### 주

SCENE MEMORY [INC]/[DEC] 키를 사용하여 Scene 번호를 선택할 수도 있습니다. 소수 부분을 선택하려면 [SHIFT] 키를 누른 상태에서 SCENE MEMORY [INC]/[DEC] 키를 사용합니다. 노란색 Scene 번호는 해당 Scene 번호가 이미 사용되었다는 것을 나타냅니다.

빨간색 Scene 번호는 해당 Scene 번호가 이미 사용되어 보호된 상태라는 것을 나타냅니다.

## 5 원하는 Scene에 제목 또는 설명을 할당합니다.

## 6 SCENE STORE 창 하단에 위치한 OK 버튼을 누릅니다.

저장 작업을 확인하는 대화 상자가 나타납니다.

## 7 저장 작업을 실행하려면 OK 버튼을 누릅니다.

현재 믹스 데이터는 4단계에서 선택했던 Scene 번호에 저장됩니다. 저장 작업을 취소하려는 경우 OK 버튼 대신 CANCEL 버튼을 누릅니다.



### 주의

- 오버레이 작동 중 추가된 오버레이 오프셋 값을 사용하여 이전에 저장했던 Scene을 불러오는 경우 현재 오프셋 값과 본래 오프셋 값이 모두 해당 Scene에 적용되므로 오프셋 값이 2배가 됩니다. 따라서 음량이 매우 커질 수 있습니다.

**8** 이제 막 실시한 덮어쓰기 및 저장 작업을 취소하려는 경우 UPDATE UNDO 버튼을 누릅니다.

Scene을 덮어써서 저장한 직후 UPDATE UNDO 버튼을 사용하면 가장 최근에 실시한 Scene 저장 작업을 취소할 수 있습니다. UPDATE UNDO 버튼을 누르면 취소 작업을 확인하는 대화 상자가 나타납니다. 취소 작업을 실행하려는 경우 OK 버튼을 누릅니다.

**주**

UPDATE UNDO 버튼은 덮어써서 저장한 직후에만 이용할 수 있습니다.

# SCENE LIST 화면

이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

## 1 Scene 목록

이 영역은 메모리에 저장된 Scene에 대한 정보를 표시합니다.

## 2 단축 버튼

누른 열의 제목에 따라 목록이 다음과 같이 정렬됩니다.

- **NO.**  
Scene 번호 순으로 목록을 정렬합니다.
- **TITLE**  
제목별 숫자/알파벳 순으로 목록을 정렬합니다.
- **COMMENT**  
설명의 숫자/알파벳 순으로 목록을 정렬합니다.
- **TIME STAMP**  
생성 날짜 및 시간별로 목록을 정렬합니다.

## 주

동일한 위치를 다시 누르면 목록이 정렬되는 방향(오름차순 또는 내림차순)을 변경할 수 있습니다.

## 3 Scene 번호

현재 Scene 번호를 나타냅니다. 폰트가 더 큰 Scene 번호가 현재 Scene을 의미합니다.

## 4 Scene 제목 팝업 버튼

Scene에 할당된 제목을 나타냅니다. 이 버튼을 눌러 SCENE STORE 팝업 창으로 이동하여 제목을 편집할 수 있습니다.

## 5 보호(잠금) 기호

쓰기 방지 켜짐/꺼짐 상태를 나타냅니다. 이 버튼을 누르면 Scene이 쓰기 방지되고 버튼이 켜집니다. 다시 누르면 쓰기 방지가 취소됩니다.

## 6 선택된 Scene

현재 선택된 Scene이 목록이 흰색으로 강조 표시됩니다. 목록의 다른 Scene 번호를 누르면 목록이 스크롤되어 해당 Scene 셀이 목록 중앙에 표시됩니다.

## 7 SCENE SELECT 노브

화면 인코더를 사용하여 Scene을 선택합니다.

## 8 MULTI SELECT 버튼

이 버튼을 켜고 화면 인코더를 돌리면 여러 Scene을 연속해서 선택할 수 있습니다.

## 9 현재 Scene 선택 버튼

이 버튼을 누르면 가장 최근에 불러오거나 저장한 Scene을 선택할 수 있습니다.

## 10 STORE 버튼

현재 믹스 데이터를 새로운 Scene으로 저장합니다. 이 버튼을 누르면 SCENE STORE 팝업 창으로 이동하여 Scene에 이름을 할당하고 저장할 수 있습니다.

## 11 UPDATE 버튼

(가장 최근에 불러오거나 저장한) Scene을 현재 믹스 데이터로 덮어써서 Scene 데이터를 업데이트합니다.

12 **RECALL 버튼**

이 버튼을 누르면 현재 선택된 Scene을 불러올 수 있습니다.

13 **UPDATE UNDO 버튼**

저장 작업을 취소합니다. 이 버튼은 덮어쓰기 및 저장 작업을 실시한 직후에만 유효합니다.

14 **RECALL UNDO 버튼**

불러오기 작업을 취소합니다. 이 버튼은 불러오기 작업을 실시한 직후에만 유효합니다.

15 **화면 전환 탭**

SCENE LIST 화면 우측의 표시 내용을 전환합니다.

## Scene 불러오기(SCENE LIST 화면 사용)

- 1** 메뉴 바의 SCENE 필드를 누릅니다.
- 2** 화면 인코더를 돌려 불러오려는 Scene의 번호를 선택합니다.
- 3** RECALL 버튼을 누릅니다.
- 4** 불러오기 작업을 실행하려면 OK 버튼을 누릅니다.

불러오기 작업을 확인하는 대화 상자가 나타납니다.

3단계에서 선택한 Scene을 불러올 수 있습니다. 불러오기 작업을 취소하려는 경우 OK 버튼 대신 CANCEL 버튼을 누릅니다.



### 주의

- 오버레이 작동 중 추가된 오프셋 값을 사용하여 저장했거나 전체적으로 붙여넣기한 Scene을 불러오는 경우, 현재 오프셋 값과 본래 오프셋 값이 모두 해당 Scene에 적용되므로 오프셋 값이 2배가 됩니다. 이 경우 음량이 매우 커질 수 있습니다. 불러올 Scene의 상태와 오버레이의 켜짐/꺼짐 상태를 확인한 후 해당 Scene을 불러오십시오.

- 5** 이제 막 실시한 불러오기 작업을 취소하려는 경우 RECALL UNDO 버튼을 누릅니다.

취소 작업을 확인하는 대화 상자가 나타납니다. 작업을 실행하려는 경우 OK 버튼을 누릅니다. 불러오기를 취소한 후에 RECALL UNDO 버튼을 다시 한 번 누르면 재개(재실행)할 수 있습니다.

### 주

MIDI 메시지(Program Changes)를 사용해도 Scene을 불러올 수 있습니다(375페이지).



## USER DEFINED 키를 사용하여 Scene 불러오기(Direct Recall 기능)

USER DEFINED 키를 사용하면 키를 한 번 눌러 선택한 Scene을 불러오거나 Scene을 전체적으로 살릴 수 있습니다. 이렇게 하려면 먼저 USER DEFINED 키에 Scene 불러오기 작업을 할당해야 합니다. 다음의 불러오기 작업을 USER DEFINED 키에 할당할 수 있습니다.

- **INC RECALL**

현재 불러온 Scene 다음 번호의 Scene을 즉시 불러옵니다.

- **DEC RECALL**

현재 불러온 Scene 이전 번호의 Scene을 즉시 불러옵니다.

- **DIRECT RECALL**

USER DEFINED 키에 할당한 Scene 번호를 직접 불러옵니다. 이 기능이 할당된 USER DEFINED 키를 누르면 할당된 Scene을 즉시 불러올 수 있습니다.

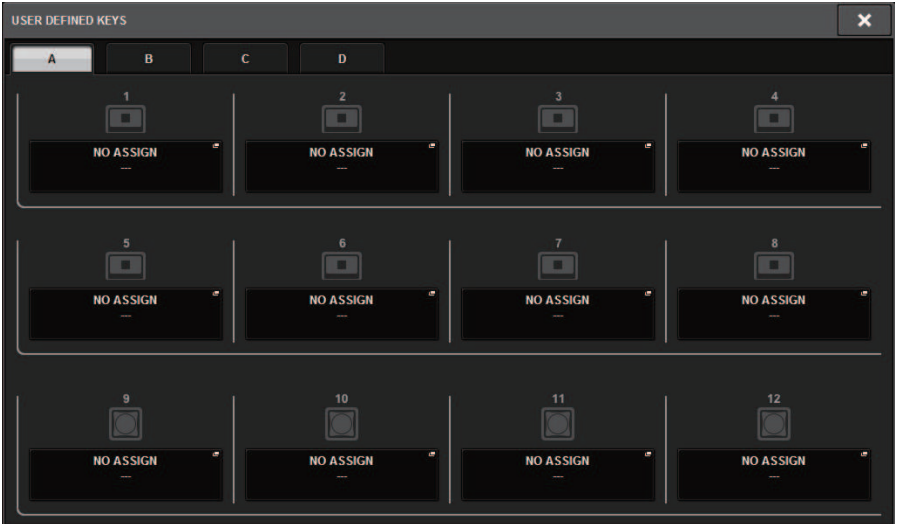
키를 한 번 눌러 Scene을 불러올 수 있도록 USER DEFINED 키에 이 기능 중 하나를 할당하려면 다음과 같이 진행하십시오.

### 1 메뉴 바의 SETUP 버튼을 눌러 SETUP 화면으로 이동합니다.

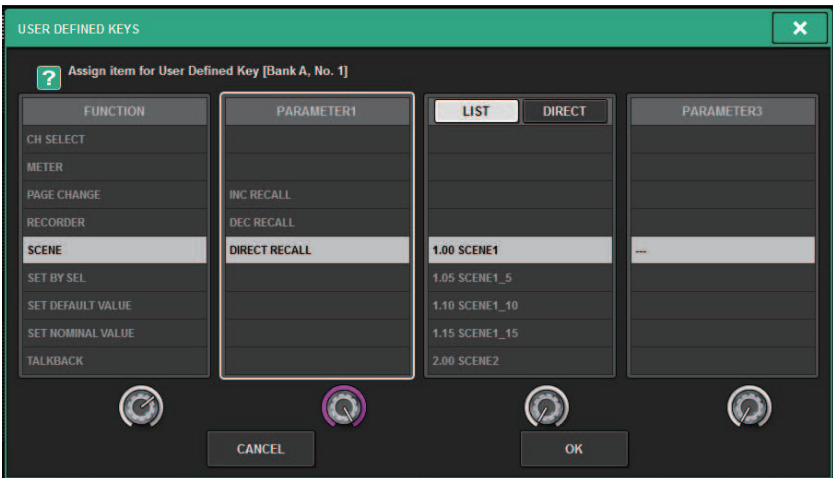


## 2 USER DEFINED KEYS 버튼을 눌러 USER DEFINED KEYS 팝업 창으로 이동합니다.

USER DEFINED KEYS 페이지를 사용하면 USER DEFINED 키 [1]-[12]에 기능을 할당할 수 있습니다.



## 3 (기능을 할당하려는) USER DEFINED 키의 팝업 버튼을 눌러 팝업 창을 엽니다.



#### 4 FUNCTION 열에서 “SCENE”을 선택합니다.

할당하려는 기능에 따라 다음과 같이 진행하십시오.

- **INC RECALL 또는 DEC RECALL 할당**

PARAMETER 1열에서 “INC RECALL” 또는 “DEC RECALL”을 선택합니다.

- **DIRECT RECALL 할당**

PARAMETER 1열에서 “DIRECT RECALL”을 선택한 다음 PARAMETER 2열에서 “SCENE #xxx”(xxx: Scene 번호)를 선택합니다.

#### 5 설정을 완료하면 OK 버튼을 눌러 팝업 창을 닫습니다.

원할 경우 동일한 방법으로 다른 USER DEFINED 키에도 Scene 불러오기 기능을 할당합니다.

#### 6 불러오기 기능을 할당한 USER DEFINED 키를 누릅니다.

해당 Scene을 불러올 수 있습니다.



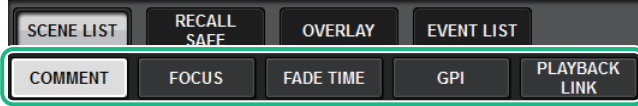
### 주의

- 오버레이 작동 중 추가된 오프셋 값을 사용하여 저장했거나 전체적으로 붙여넣기한 Scene을 불러오는 경우, 현재 오프셋 값과 본래 오프셋 값이 모두 해당 Scene에 적용되므로 오프셋 값이 2배가 됩니다. 이 경우 음량이 매우 커질 수 있습니다. 불러올 Scene의 상태와 오버레이의 켜짐/꺼짐 상태를 확인한 후 해당 Scene을 불러오십시오.

## Scene 메모리 정렬

### 1 메뉴 바의 SCENE 필드를 누릅니다.

SCENE LIST 화면이 나타나 여러 다양한 Scene 관련 작업을 실시할 수 있게 됩니다. SCENE LIST 상단에 위치한 탭을 사용하여 COMMENT, FOCUS, FADE TIME, GPI OUT, PLAYBACK LINK의 다섯 가지 필드 중 하나를 선택할 수 있습니다.



### 2 SCENE LIST 화면 상단에서 원하는 탭을 누릅니다.

SCENE LIST 화면 우측의 표시 내용이 이에 따라 변합니다.

### 3 Scene 번호를 선택하려면 상단 패널의 화면 인코더 또는 [TOUCH AND TURN] 노브를 돌립니다.

Scene 목록에 강조 표시된 라인은 해당 Scene이 현재 작업에 선택되었다는 것을 나타냅니다.

### 4 목록을 정렬하려면 Scene 목록 상단의 “No.,” “TITLE”, “COMMENT” 또는 “TIME STAMP”와 COMMENT 필드와 같은 열의 제목 중 하나를 누릅니다.

Scene 목록 및 COMMENT 필드

### 5 Scene의 제목 또는 설명 필드를 편집하려는 경우 Scene의 TITLE 필드 또는 COMMENT 필드를 눌러 SCENE STORE 창으로 이동합니다.

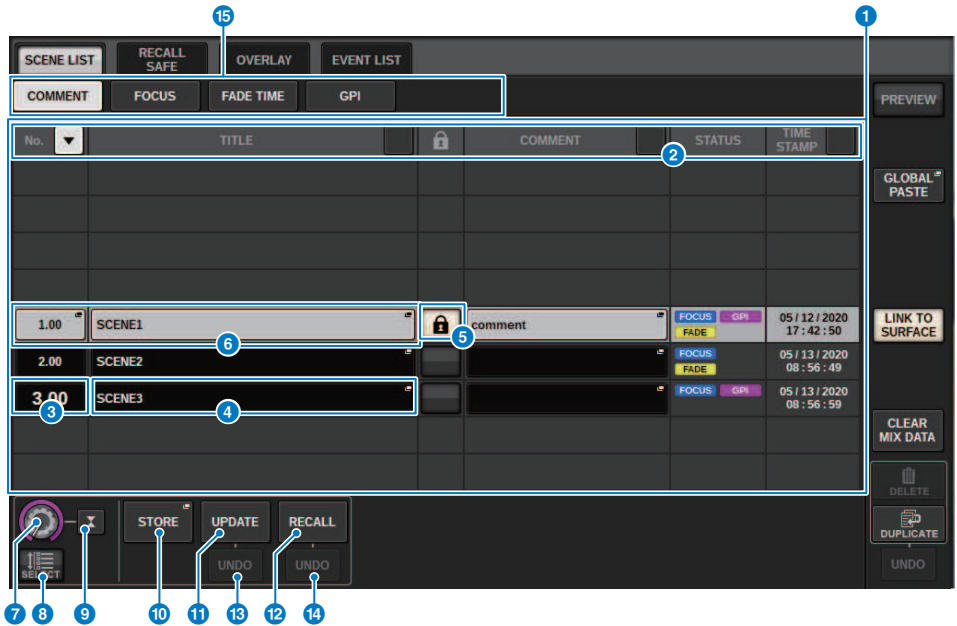
### 6 보호 설정을 작동/해제하려면 보호 기호를 누릅니다.

보호 기호는 쓰기 방지 Scene에 표시됩니다. 이 Scene들은 덮어쓸 수 없습니다.

### 7 도구 버튼을 사용하여 Scene 메모리를 편집합니다.

자세한 내용은 ““Scene 메모리 편집 소개” (p.759)”를 참조하십시오.

# SCENE LIST 화면



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

**1 COMMENT 정렬 버튼**

COMMENT 필드에서 설명의 알파벳 순으로 Scene을 정렬합니다. 이 버튼을 반복해서 누르면 오름차순과 내림차순으로 번갈아 전환됩니다.

**2 COMMENT 필드**

이 필드를 누르면 SCENE STORE 창이 열려 해당 Scene에 대한 설명을 입력할 수 있습니다.

**3 STATUS 필드**

이 필드의 표시등은 FOCUS, FADE(페이드 시간), GPI(범용 인터페이스) 및 PLAY(Scene을 불러온 후 특정 기간 동안 원하는 곡을 연주하기 시작하는 재생 가능한 링크)의 설정을 나타냅니다.

**4 TIME STAMP 정렬 버튼**

TIME STAMP 필드에서 날짜 및 시간에 따른 연대순으로 Scene을 정렬합니다. 이 버튼을 반복해서 누르면 오름차순과 내림차순으로 번갈아 전환됩니다.

**5 TIME STAMP 필드**

Scene이 저장되었을 때의 날짜 및 시간을 나타냅니다. TIME STAMP 표시 형식에 관한 자세한 내용은 396페이지의 “내부 클럭 날짜 및 시간 설정”을 참조하십시오.

**6 CLEAR MIX DATA 팝업 버튼**

이 버튼을 누르면 팝업 창으로 이동하여 현재 믹스 데이터를 기본 설정으로 재설정하려는지 확인할 수 있습니다.

**7 LINK TO SURFACE 버튼**

이 버튼을 끄면 작동 패널의 메뉴 바나 Scene 번호에 영향을 미치지 않고 Scene 목록을 스크롤할 수 있습니다.

## Scene 메모리 편집 소개

Scene 메모리에 저장된 Scene은 삭제하거나 다른 Scene 번호로 복제할 수 있습니다.

### **1** 메뉴 바의 SCENE 필드를 누릅니다.

SCENE LIST 화면이 나타나 여러 다양한 Scene 관련 작업을 실시할 수 있게 됩니다.

### **2** 원하는 편집 작업을 실시합니다.

이 작업에 관한 자세한 내용은 아래의 설명을 참조하십시오.

## Scene 삭제(DELETE)

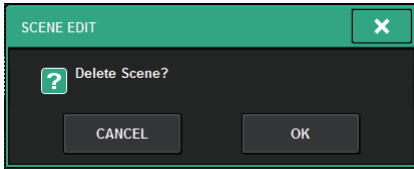
이 부분은 Scene의 삭제 방법을 설명합니다.

### 1 메뉴 바의 SCENE 필드를 누릅니다.

SCENE LIST 화면이 나타납니다.

### 2 CH1 화면 인코더를 돌려 삭제하려는 Scene을 선택한 다음 DELETE 버튼을 누릅니다.

삭제 작업을 확인하는 대화 상자가 나타납니다.



#### 주

- 여러 Scene을 선택하여 삭제할 수 있습니다. 이렇게 하려면 MULTI SELECT 버튼을 눌러 켜 다음 적절한 화면 인코더를 돌립니다.
- 여러 기본 Scene과 하위 Scene을 모두 함께 삭제할 수 있습니다. 예를 들어, Scene 1.00, 1.25, 1.50을 동시에 삭제할 수 있습니다.

### 3 삭제 작업을 실행하려면 OK 버튼을 누릅니다.

2단계에서 선택한 Scene 번호가 지워집니다. 삭제 작업을 취소하려는 경우 OK 버튼 대신 CANCEL 버튼을 누릅니다.

#### 주

- 보호 Scene은 삭제할 수 없습니다.
- Scene 삭제를 취소하려면 UNDO 버튼을 누르십시오.
- 여러 Scene을 선택하고 한 번에 모두 삭제하는 경우 삭제 작업을 취소할 수 없습니다.



## Scene 복제(DUPLICATE)

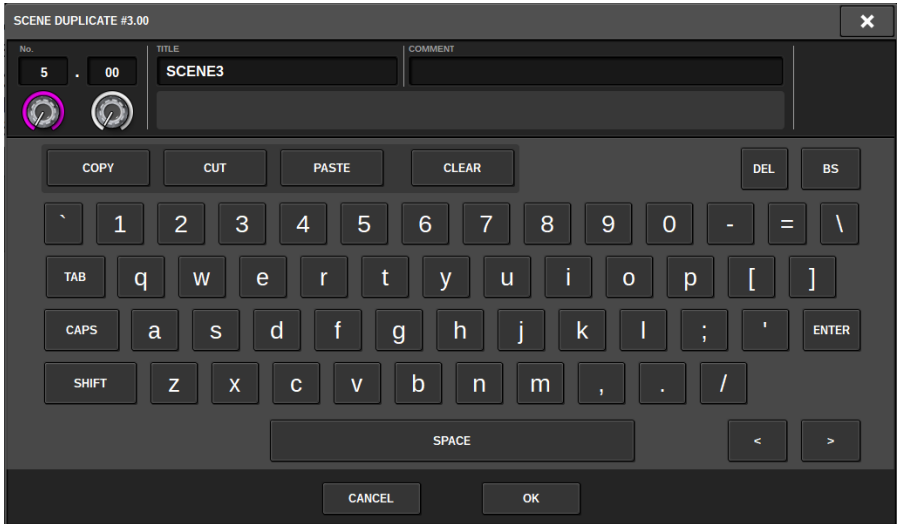
Scene을 복제하여 새로운 Scene을 생성할 수 있습니다.

### 1 메뉴 바의 SCENE 필드를 누릅니다.

SCENE LIST 화면이 나타납니다.

### 2 CH1 화면 인코더를 돌려 복제하려는 Scene을 선택한 다음 DUPLICATE 버튼을 누릅니다.

SCENE DUPLICATE 창이 나타나 Scene에 제목 또는 설명을 할당할 수 있게 됩니다.



### 3 원하는 Scene에 제목 또는 설명을 할당합니다.

주

- 여러 Scene을 복제 소스로 선택할 수 없습니다.
- 복제한 Scene은 모든 Scene 번호로 저장할 수 있습니다.

### 4 복제 작업을 실행하려면 OK 버튼을 누릅니다.

소스 Scene이 복제되어 3단계에서 지정한 Scene 번호에 저장됩니다. 복제 작업을 취소하려는 경우 OK 버튼 대신 CANCEL 버튼을 누릅니다.

## Scene 번호 및 제목 변경(RENAME)

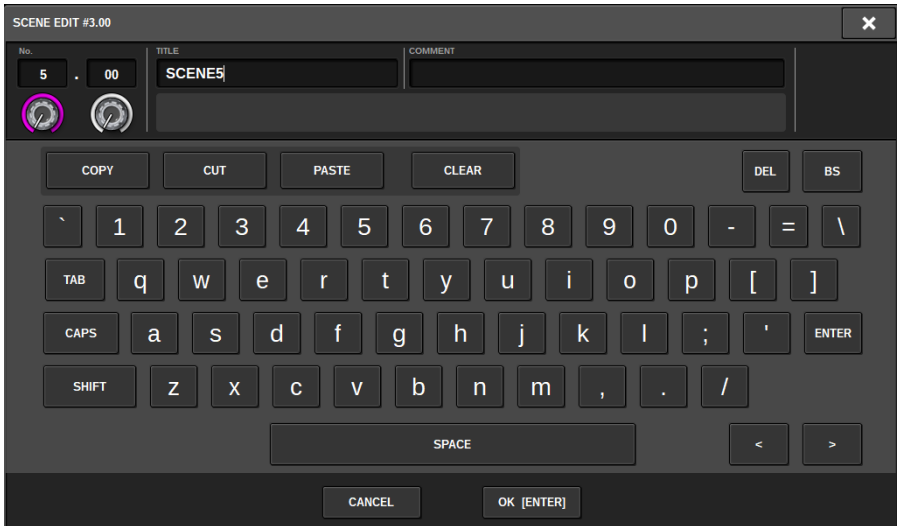
이 부분은 Scene 번호 및 제목 변경 방법을 설명합니다.

### 1 메뉴 바의 SCENE 필드를 누릅니다.

SCENE LIST 화면이 나타납니다.

### 2 CH1 화면 인코더를 돌려 번호 또는 제목을 변경하려는 Scene을 선택한 다음 Scene 제목 팝업 버튼을 누릅니다.

SCENE STORE 창이 나타나 Scene에 제목 또는 설명을 할당할 수 있게 됩니다.



### 3 원하는 Scene 번호를 변경하거나 Scene의 이름을 바꿉니다.

### 4 이름 바꾸기 작업을 실행하려면 OK 버튼을 누릅니다.

3단계에서 변경한 사항이 선택된 Scene에 적용됩니다.

## Focus 기능 소개

Focus는 Scene 데이터를 불러올 때 호출되는 데이터 부분을 선택할 수 있는 기능입니다. Focus 설정은 각 Scene 데이터에 저장됩니다.

예: 각 대역마다 엔지니어도 달라지는 라이브 콘서트에서는 각 엔지니어별로 GEQ를 조정하는 것이 좋습니다. Focus 기능을 각 Scene마다 설정할 수 있기 때문에 첫 곡의 GEQ를 조절해도 두 번째 곡과 이후 곡들의 Scene을 GEQ 없는 Focus 설정으로 불러와 첫 번째 곡의 GEQ 설정을 보존할 수 있습니다.

## Focus 기능 사용

“Focus”는 Scene을 불러올 때 호출되는 Scene 파라미터를 지정할 수 있는 기능입니다. 각 Scene에 개별적으로 이 기능을 작동 또는 해제할 수 있습니다. 예를 들어, 특정 Scene의 입력 채널 설정만 불러오려는 경우 이 기능을 사용하면 편리할 수 있습니다.

### 주

RIVAGE PM 시리즈에는 Focus와는 반대로 불러오기 작업에서 특정 채널 및 파라미터를 제외할 수 있는 “Recall Safe” 기능도 내장되어 있습니다. 그러나 Focus 기능은 각 Scene에 개별적으로 지정 가능한 반면 Recall Safe 기능은 모든 Scene에 공통적으로 설정됩니다.

**1 메뉴 바의 SCENE 필드를 눌러 SCENE LIST 화면으로 이동합니다.**

**2 SCENE LIST 화면 상단에서 FOCUS 탭을 누릅니다.**

“FOCUS 필드” (p.765)가 SCENE LIST 화면의 우측에 나타납니다.

**3 Focus 설정을 실시하려는 Scene의 SET 팝업 버튼을 누릅니다.**

SCENE SETUP (FOCUS) 팝업 창이 나타납니다.

**4 설정하려는 채널을 선택하려면 채널 화면 ② 채널 표시를 펼친 다음 카테고리 선택 목록(채널) ①**

**5 특정 파라미터에만 Focus 기능을 적용하려는 경우 파라미터 버튼 ⑨ 해당 파라미터를 선택합니다(여러 개 선택 가능). 모든 파라미터에 Focus 기능을 적용하려는 경우 ALL ON 버튼 ⑥**

**6 Focus 기능을 적용하려는 채널의 경우 채널 Focus ON 버튼 ⑤ 껍니다.**

모든 채널에 Focus 기능을 적용하려는 경우 ALL 채널 Focus ON 버튼 ④

**7 설정을 완료하면 “x” 기호를 눌러 창을 닫습니다.**

SCENE LIST 화면의 FOCUS 탭에 위치한 FOCUS PARAMETER 표시등은 Focus 기능이 구성된 Scene의 Focus 설정 상태를 표시합니다.

### 주

FOCUS 버튼이 켜진 Scene은 SCENE LIST 창의 STATUS 필드에 위치한 “FOCUS” 표시등으로 알 수 있습니다(COMMENT 탭).

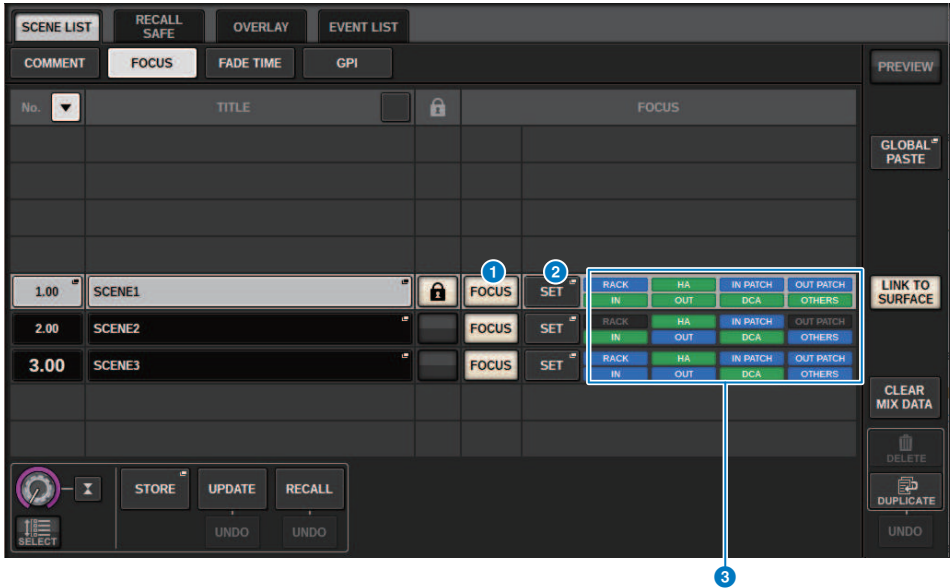
**8 Focus 설정을 실시한 Scene을 불러옵니다.**

SCENE SETUP (FOCUS) 팝업 창에서 선택 채널/파라미터만 불러옵니다.

### 주

Focus 기능을 Recall Safe 기능과 함께 사용할 수 있습니다. Focus 또는 Recall Safe를 사용하여 불러오기 작업에서 제외한 채널 또는 파라미터는 불러올 수 없습니다.

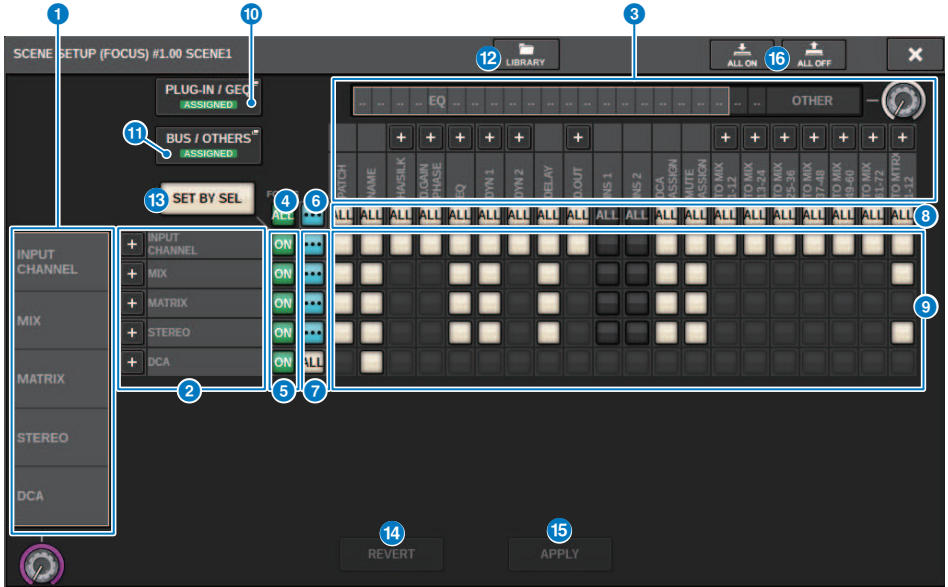
## FOCUS 필드



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

- 1 FOCUS 버튼**  
 각 Scene에 대한 Focus 기능을 작동 또는 해제합니다.
- 2 SET 팝업 버튼**  
 이 버튼을 누르면 SCENE SETUP (FOCUS) 팝업 창으로 이동하여 불러오려는 파라미터를 선택할 수 있습니다.
- 3 Focus 파라미터 표시 부분**  
 이 표시등은 각 Scene에 지정된 Focus 설정을 표시합니다(녹색: 모든 파라미터, 파란색: 선택한 파라미터).

# SCENE SETUP (FOCUS) 팝업 창



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

- 1 **카테고리 선택 목록(채널)**  
채널 카테고리를 선택합니다.
- 2 **채널 표시**  
채널 이름을 나타냅니다. 채널 이름 옆의 + 또는 - 버튼을 눌러 각 카테고리에 대한 채널 표시를 펼치거나 접을 수 있습니다.
- 3 **카테고리 선택 목록**  
화면에 표시될 파라미터의 카테고리를 선택합니다. 아래의 + 또는 - 버튼을 눌러 각 카테고리에 대한 채널 파라미터 표시를 펼치거나 접을 수 있습니다.
- 4 **ALL 채널 Focus ON 버튼**  
모든 채널에 Focus 기능을 적용할지 여부를 지정합니다.
- 5 **채널 Focus ON 버튼**  
각 채널에 대해 Focus를 켜거나 끕니다.
- 6 **ALL ON 버튼**  
모든 채널의 전체 파라미터에 대해 Focus를 켭니다.
- 7 **ALL 파라미터 ON 버튼**  
해당 채널에 속하는 모든 파라미터에 대해 Focus를 켭니다.

## Scene 메모리 > SCENE SETUP (FOCUS) 팝업 창

### 8 ALL 채널 ON 버튼

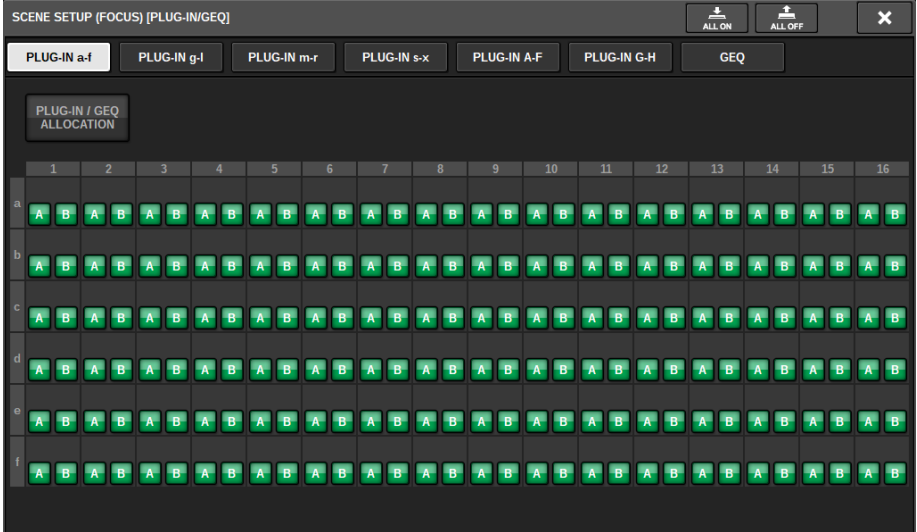
선택한 파라미터와 관련된 모든 채널에 대해 Focus를 켜거나 끕니다.

### 9 파라미터 ON 버튼

각 채널의 파라미터에 대해 Focus를 켜거나 끕니다.

### 10 PLUG-IN/GEQ 팝업 버튼

이 버튼들 중 하나를 누르면 각 플러그인 또는 GEQ에 대한 Focus 기능을 설정할 수 있는 팝업 창으로 이동합니다.

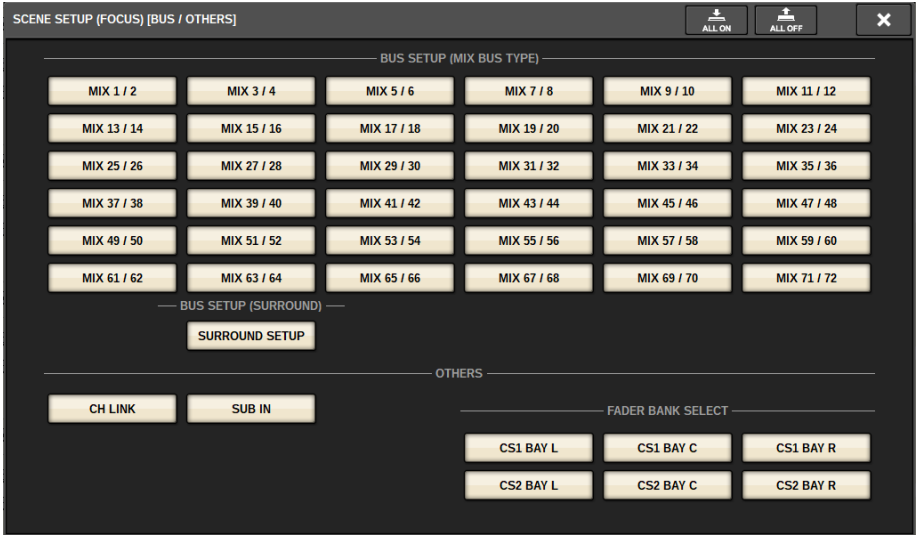


### 주

Focus Recall이 켜짐으로 설정된 경우, PLUG-IN/GEQ ALLOCATION에 대한 Focus Recall을 끄면 GEQ/PEG 또는 이펙트 플러그인이 다른 RACK의 파라미터를 불러올 수 없습니다. 착각 상태와 함께 불러오기 하려면 PLUG-IN/GEQ ALLOCATION에 대한 Focus Recall을 켭니다.

11 **BUS/OTHERS 팝업 버튼**

이 버튼을 누르면 Focus 기능이 기본 MIX 버스 설정, 채널 링크 및 페이더 레이어 위치에 영향을 미치는 방식을 지정할 수 있는 팝업 창으로 이동합니다.



12 **LIBRARY 버튼**

이 버튼을 누르면 FOCUS 라이브러리 창이 열립니다.

13 **SET BY SEL 버튼**

이 버튼이 켜져 있으면 해당 [SEL] 키를 사용하여 채널을 추가할 수 있습니다.

14 **REVERT 버튼**

이 버튼을 누르면 현재까지 실시된 모든 변경 사항이 취소되어 변경 이전 상태로 돌아갑니다.

15 **APPLY 버튼**




버튼을 누르면 설정 변경 사항이 적용됩니다.

16 **ALL ON 버튼/ALL OFF 버튼**

PLUG-IN/GEQ 및 BUS/OTHERS 탭의 설정을 포함하여 모든 설정을 켜거나 끕니다.

**버튼 표시등**

버튼 표시등은 파라미터 상태에 따라 변합니다.

	ON
	OFF
	부분적으로 ON



Scene 메모리 > SCENE SETUP (FOCUS) 팝업 창



채널 꺼짐



Recall Safe가 작동되거나 채널이 차단됨

## Fade 기능 사용

“Fade”는 Scene을 불러올 때 지정 채널/DCA의 페이더가 지정 시간에 새 값으로 원활하게 변경되도록 하는 기능입니다. 각 Scene마다 개별적으로 Fade 기능을 설정할 수 있습니다.

**1** 메뉴 바의 SCENE 필드를 눌러 SCENE LIST 화면으로 이동합니다.

**2** SCENE LIST 화면 상단에서 FADE TIME 탭을 누릅니다.

“FADE TIME 필드” (p.771)가 SCENE LIST 화면의 우측에 나타납니다.

**3** SET 팝업 버튼을 누릅니다.

“SCENE SETUP (FADE TIME) 팝업 창” (p.772)이 나타납니다.

**4** 채널 선택 필드에서 Fade 이펙트가 적용될 채널을 선택합니다(여러 개 선택 가능).

선택 채널 또는 DCA의 [SEL] 키가 켜지며 해당 채널 또는 DCA가 채널 화면 필드에서 녹색으로 강조 표시됩니다. 켜진 [SEL] 키를 다시 한 번 눌러 끄면 선택을 취소할 수 있습니다.

**5** FADE TIME 노브에 해당하는 화면 인코더 또는 [TOUCH AND TURN] 노브를 사용하여 페이드 시간을 조정합니다.

범위는 0.0-60.0초입니다. 페이드 시간 설정을 완료하면 OK 버튼을 눌러 FADE TIME 설정 창을 닫습니다.

주

이때 지정한 페이드 시간은 4단계에서 선택한 모든 채널/DCA에 사용됩니다.

**6** FADE 버튼을 눌러 FADE 기능을 작동합니다.

각 Scene마다 개별적으로 Fade 기능을 켜거나 끌 수 있습니다.

주

Fade 기능이 작동된 Scene은 SCENE LIST 창의 STATUS 필드에 위치한 “FADE” 표시등으로 알 수 있습니다(COMMENT 탭).

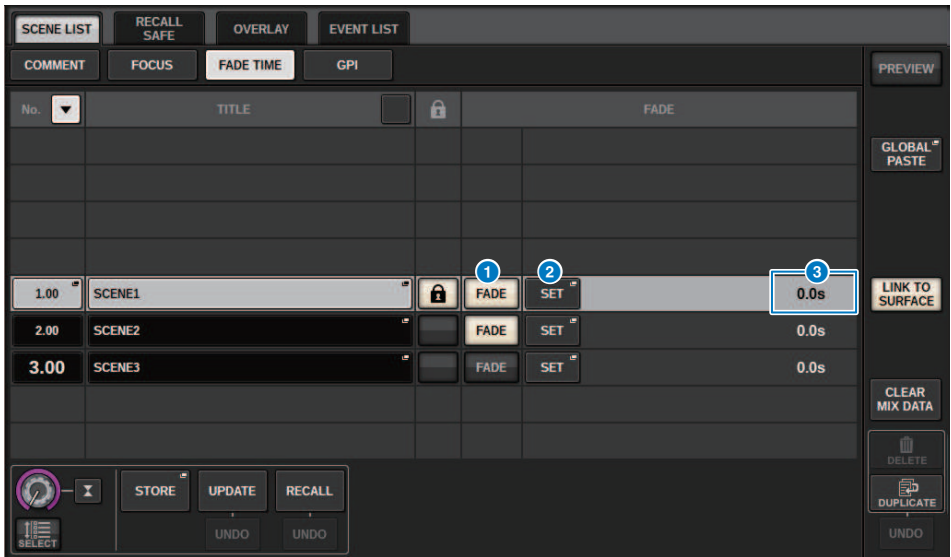
**7** Fade 기능이 켜진 Scene을 불러옵니다.

페이더는 불러오기 직후 움직이기 시작하여 지정된 페이드 시간 동안 불러온 Scene의 값에 이르게 됩니다.

주

- 움직이고 있는 페이더를 터치함으로써, 이때 페이더의 페이드 작업을 중지할 수 있습니다.
- 페이더가 움직이고 있을 때 동일한 Scene을 불러오는 경우, 모든 채널 및 DCA의 페이더가 대상 위치로 즉시 움직입니다.

## FADE TIME 필드



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

- 1 FADER 버튼**  
 각 Scene에 대한 Fade 기능을 작동 또는 해제합니다.
- 2 SET 팝업 버튼**  
 이 버튼을 누르면 FADE TIME 설정 창으로 이동하여 Fade 기능을 사용하려는 채널을 선택하고 페이드 시간(페이더가 새 값에 도달하는 기간)을 지정할 수 있습니다.
- 3 FADE TIME 표시**  
 이 영역은 각 Scene에 지정된 페이드 시간을 나타냅니다.

# SCENE SETUP (FADE TIME) 팝업 창



이 팝업 창에서 Fade가 적용되는 채널을 선택하고 페이드 시간을 조정할 수 있습니다.

- 1 **채널 화면 필드**  
Fade가 적용된 채널 또는 DCA(채널 선택 필드 2에서 선택)가 강조 표시됩니다.
- 2 **채널 선택 필드**  
Fade가 적용된 채널/DCA를 선택합니다.
- 3 **SET BY SEL 버튼**  
이 버튼이 켜져 있으면 해당 [SEL] 키를 사용하여 채널을 추가할 수 있습니다.
- 4 **FADE TIME 노브**  
페이드 시간을 설정합니다. 해당 화면 인코더를 사용하여 값을 조정합니다.
- 5 **CLEAR ALL 버튼**  
이 버튼을 누르면 선택 채널 또는 페이드 시간의 기본 설정이 복원됩니다.

# Scene 불러오기와 동시에 외부 장치로 제어 신호 출력(GPI OUT)

특정 Scene을 불러올 때 RIVAGE PM 시리즈의 GPI 커넥터에 연결된 외부 장치로 제어 신호를 출력할 수 있습니다. 다음과 같이 진행하십시오.

주

GPI OUT 설정에 관한 자세한 내용은 “GPI OUT 사용” (p.931)을 참조하십시오.

- 1** 메뉴 바의 SCENE 필드를 눌러 SCENE LIST 화면으로 이동합니다.
- 2** SCENE LIST 화면 상단에서 GPI 탭을 누릅니다.  
“GPI 필드” (p.775)가 SCENE LIST 화면의 우측에 나타납니다.
- 3** GPI SET 팝업 버튼을 눌러 SCENE SETUP (GPI) 팝업 창으로 이동합니다.



- 4** 각 Scene의 경우 각 GPI OUT 포트에 출력하려는 제어 신호를 지정합니다.  
버튼을 반복해서 누르면 다음 기능을 서로 전환할 수 있습니다.
  - (OFF).....어떤 것도 출력되지 않습니다.
  - TRIGGER.....Scene을 불러올 때 트리거가 출력됩니다.
  - TALLY.....Scene을 불러올 때 총합이 출력됩니다.

- 5** 설정을 완료하면 OK 버튼을 누릅니다.

설정이 완료되고 팝업 창이 닫힙니다. OK 버튼 대신 CANCEL 버튼을 누르면 변경 사항이 취소되고 팝업 창이 닫힙니다.

주

GPI 설정이 실시된 Scene은 SCENE LIST 창의 GPI PARAMETER 화면 부분에 위치한 “TALLY” 또는 “TRIG” 표시등으로 알 수 있습니다(GPI 탭).

- 6** GPI 버튼을 눌러 GPI OUT 기능을 작동합니다.

각 Scene마다 개별적으로 GPI OUT 기능을 켜거나 끌 수 있습니다.

Scene 메모리 > Scene 불러오기와 동시에 외부 장치로 제어 신호 출력(GPI OUT)

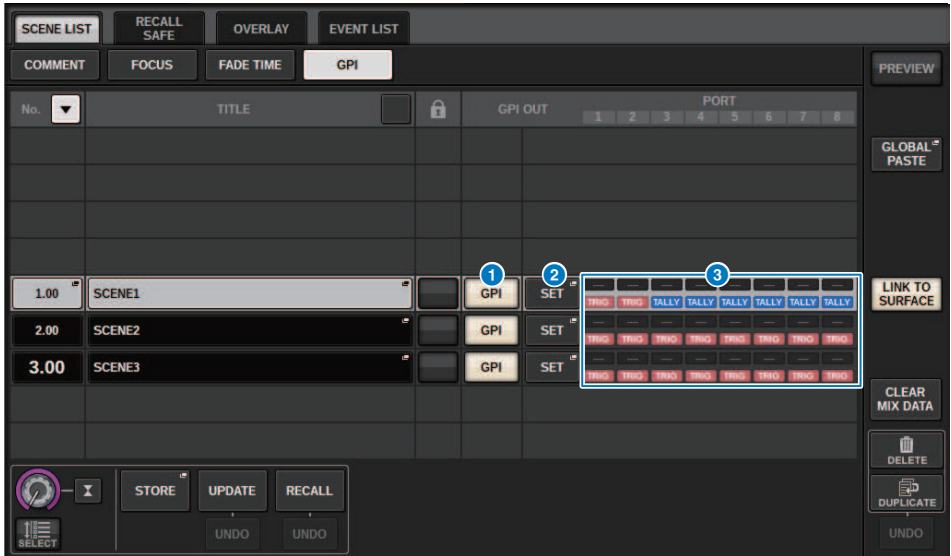
주

GPI OUT 버튼이 켜진 Scene은 SCENE LIST 창의 STATUS 필드에 위치한 “GPI OUT” 표시등으로 알 수 있습니다 (COMMENT 탭).

## **7 GPI OUT 신호를 출력하려는 Scene을 불러옵니다.**

Scene을 불러올 때 GPI OUT 커넥터에 연결된 외부 장치로 제어 신호가 출력됩니다.

## GPI 필드



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

- 1 **GPI 버튼**  
이 버튼이 켜져 있을 때 선택한 Scene을 불러오면 제어 신호가 출력됩니다.
- 2 **SET 팝업 버튼**  
이 버튼을 누르면 팝업 창으로 이동하여 각 GPI OUT에서 제어 신호 출력을 지정할 수 있습니다.
- 3 **GPI PARAMETER 화면 부분**  
이 부분에서 표시등은 각 Scene에 대한 GPI 설정 상태를 표시합니다.

## Scene 불러오기와 동시에 오디오 파일 재생(PLAYBACK LINK)

특정 Scene을 불러올 때 USB 플래시 드라이브에서 재생할 오디오 파일을 지정할 수 있습니다. 이 기능은 특정 Scene에서 사운드 이펙트 또는 배경 음악을 자동으로 재생하고 싶을 때 유용합니다. 아래 단계를 따라 Scene 불러오기를 오디오 파일 재생과 연동합니다.

### 주

- 연주될 오디오 파일은 YPE 폴더 안의 SONGS 폴더에 저장되어야 합니다. 루트 디렉토리 또는 다른 폴더에 저장하는 경우 재생 용도로 지정할 수 없습니다. 오디오 파일을 연주할 때 TITLE LIST 화면의 경로에 \YPE\SONGS\가 나타납니다.
- 녹음할 때나 녹음 대기 모드에서는 오디오 파일을 연주할 수 없습니다.
- 지정된 오디오 파일을 재생 모드 설정과는 상관없이 오직 한 번만 재생됩니다.
- 지정된 파일은 최대 64자에 3개의 확장 문자가 추가된 파일 이름으로 인식됩니다. 재생용으로 파일을 지정한 다음 파일 이름을 변경하거나 파일을 반복해서 삭제 또는 복사하는 경우 드물게나마 지정된 파일이 인식되지 않을 수 있습니다.
- CONSOLE ID=1인 음질 조절기의 오디오 파일만 연결할 수 있습니다.

**1** 오디오 파일이 포함된 USB 플래시 드라이브를 RECORDING 커넥터에 연결합니다.

**2** 메뉴 바의 SCENE 필드를 누릅니다. SCENE LIST 창이 나타나 여러 다양한 Scene 관련 작업을 실시할 수 있게 됩니다.

**3** SCENE LIST 화면 상단에서 PLAYBACK LINK 탭을 누릅니다.

“PLAYBACK LINK 필드” (p.778)가 SCENE LIST 화면의 우측에 나타납니다.

**4** 오디오 파일을 연결하려는 Scene의 곡 선택 팝업 버튼을 누릅니다.

“PLAYBACK LINK 팝업 창” (p.779)이 나타납니다. 이 팝업 창에서 Scene과 연결하려는 오디오 파일을 선택하고 오프셋 시간을 설정할 수 있습니다.

**5** SONG TITLE 목록을 누르거나 화면 인코더를 사용하여 Scene에 연결하려는 파일을 선택합니다.

**6** 원할 경우 해당 화면 인코더를 사용하여 오프셋(오디오 파일의 재생이 시작될 때까지 시간)을 설정합니다.

오프셋 시간은 0.1초 단위로 0.0-99.0 범위에서 조정할 수 있습니다.

**7** OK 버튼을 누릅니다.

선택한 곡의 제목이 곡 목록 중앙에 나타납니다. OK 버튼 대신 CANCEL 버튼을 선택하면 설정이 취소되고 기기가 SCENE LIST 창으로 돌아갑니다.

**8** PLAY 버튼을 눌러 오디오 파일 연결 기능을 켭니다.

각 Scene마다 개별적으로 오디오 파일에 대한 재생 기능을 켜거나 끌 수 있습니다.

### 주

PLAY 버튼이 켜진 Scene은 SCENE LIST 창의 STATUS 필드에 위치한 “PLAY” 표시등으로 알 수 있습니다(COMMENT 탭).

**9** 4-8단계를 반복하여 다른 Scene에 오디오 파일을 연결합니다.



Scene 메모리 > Scene 불러오기와 동시에 오디오 파일 재생(PLAYBACK LINK)

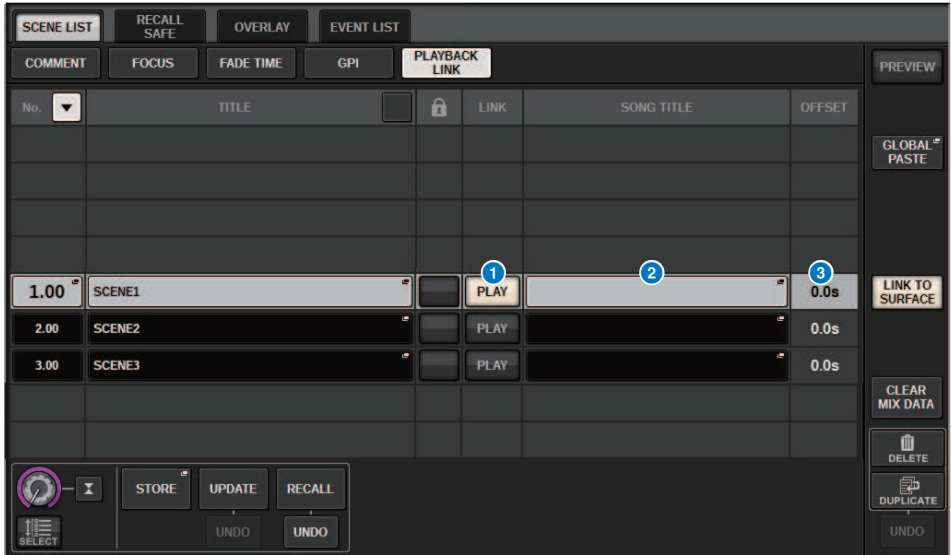
## **10 오디오 파일이 연결된 Scene을 불러옵니다.**

오프셋 시간이 경과되면 지정된 오디오 파일이 한 번 연주됩니다.

### **주**

Scene 호출 시에 다른 곡이 연주되면 오프셋 시간 설정과는 상관없이 해당 곡의 재생이 멈춥니다.

## PLAYBACK LINK 필드



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

### 1 PLAY 버튼

각 Scene에 Playback Link 기능을 작동 또는 해제합니다.

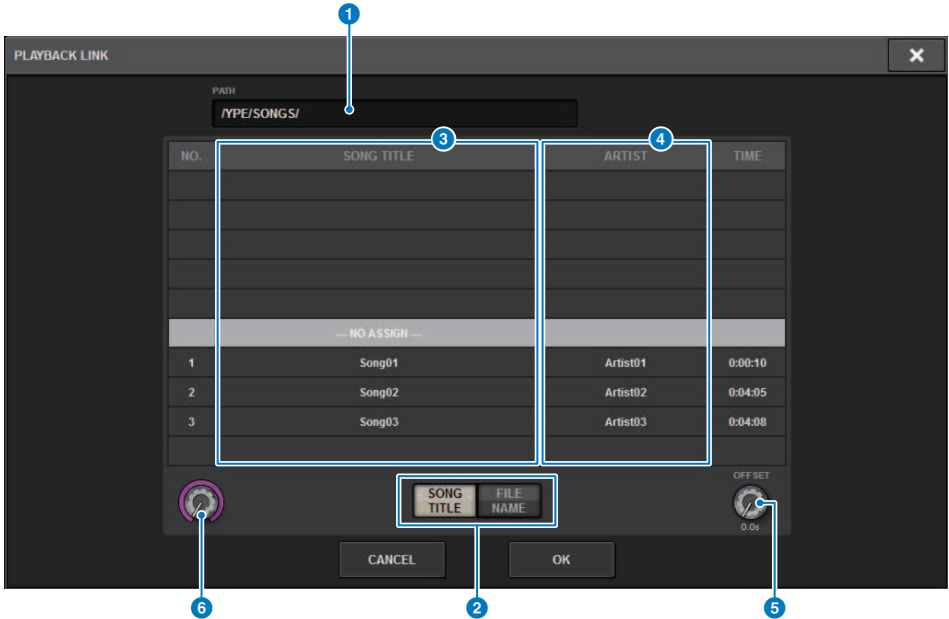
### 2 곡 선택 팝업 버튼

이 버튼을 누르면 PLAYBACK LINK 팝업 창으로 이동하여 곡을 선택하고 오프셋 시간(Scene을 불러온 후 재생이 시작될 때까지 시간)을 설정할 수 있습니다. 선택한 곡의 제목이 버튼에 나타납니다.

### 3 오프셋 시간 표시

Scene을 불러온 후 지정된 오디오 파일의 재생이 시작될 때까지 시간을 나타냅니다. PLAYBACK LINK 팝업 창에서 오프셋 시간을 설정할 수 있습니다.

## PLAYBACK LINK 팝업 창



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

- 1 PATH 표시등**  
이 영역은 현재 디렉토리 경로를 나타냅니다.
- 2 SONG TITLE/FILE NAME 전환 버튼**  
곡 제목 목록과 파일 이름 목록을 서로 전환합니다.
- 3 SONG TITLE/FILE NAME 목록**  
\YPE\SONGS\ 폴더에 포함된 오디오 파일의 곡 제목 및 파일 이름을 표시합니다. 목록의 이름을 눌러 오디오 파일을 선택할 수 있습니다.
- 4 ARTIST 목록**  
\YPE\SONG\ 폴더에 포함된 오디오 파일의 아티스트 이름을 표시합니다. 목록의 이름을 눌러 오디오 파일을 선택할 수 있습니다.
- 5 OFFSET 노브**  
화면 인코더를 사용하여 Scene을 불러온 후 오디오 파일의 재생이 시작될 때까지 시간을 설정합니다.
- 6 스크롤 노브**  
화면 인코더를 사용하여 목록을 스크롤할 수 있습니다.

## 전체 붙여넣기 기능 사용

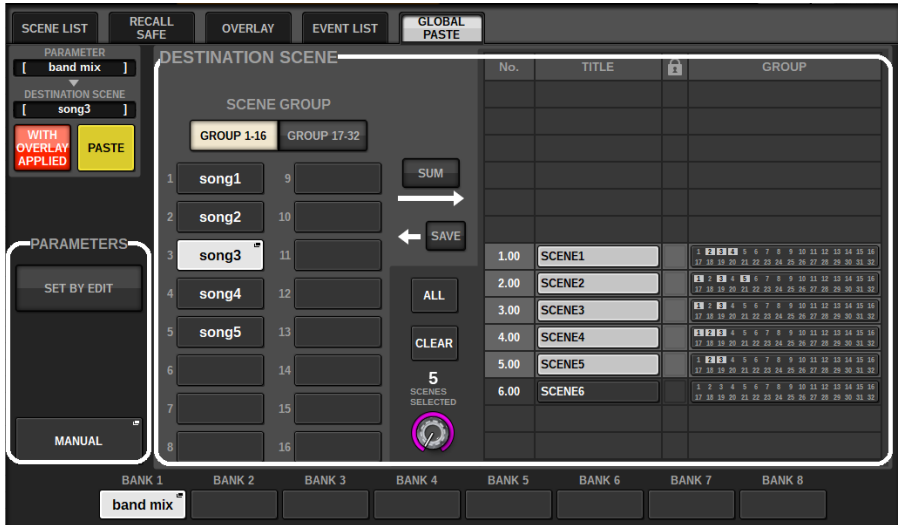
“전체 붙여넣기”는 원하는 채널이나 파라미터의 설정을 복사하여 현재 믹스 데이터에서 메모리의 Scene 데이터로 붙여넣을 수 있는 기능입니다(여러 개 선택 가능). 이는 이미 저장되었던 여러 Scene에 현재 Scene 변경사항을 적용할 수 있는 편리한 방법입니다.

### 1 메뉴 바의 SCENE 필드를 누릅니다.

SCENE LIST 화면이 나타납니다.

### 2 SCENE LIST 화면 우측의 GLOBAL PASTE 버튼을 누릅니다.

“GLOBAL PASTE 화면”이 나타납니다.



### 3 Scene 그룹을 선택하여 DESTINATION SCENE 필드에 붙여넣습니다.

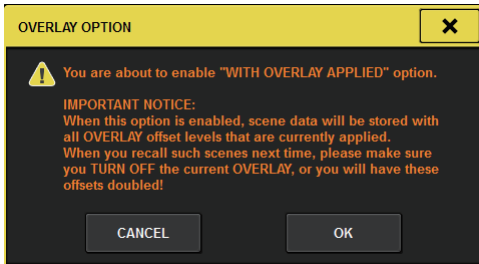
Scene을 선택하면 Scene 그룹을 저장할 수 있습니다.

### 4 PARAMETERS 필드의 복사 소스에 원하는 채널 또는 파라미터를 선택합니다.

MANUAL 버튼을 눌러 “GLOBAL PASTE PARAMETERS 화면” (p.784)으로 이동합니다. 이 화면에서 복사 소스 채널/파라미터를 선택할 수 있습니다. 설정을 완료하면 CLOSE 버튼을 누릅니다. 시스템이 GLOBAL PASTE 화면으로 돌아갑니다.

## 5 필요한 경우 WITH OVERLAY APPLIED 버튼을 누릅니다.

대화 상자가 나타납니다.



### 주의

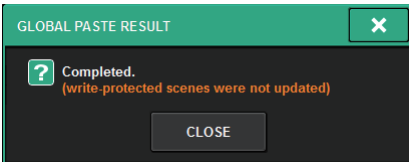
- 오버레이 작동 중 추가된 오프셋 값을 사용하여 저장했거나 전체적으로 붙여넣기한 Scene을 불러오는 경우, 현재 오프셋 값과 본래 오프셋 값이 모두 해당 Scene에 적용되므로 오프셋 값이 2배가 됩니다.

## 6 PASTE 버튼을 누릅니다.

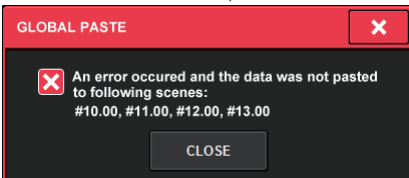
현재 Scene에서 선택한 항목이 메모리의 지정된 Scene에 붙여넣기됩니다. 붙여넣기 작업이 실시되는 동안 진행 상황 막대가 표시됩니다. 붙여넣기 작업이 실시되는 동안 STOP 버튼도 나타납니다. 이 버튼을 누르면 붙여넣기 작업을 취소할 수 있습니다. 이 경우 STOP 버튼을 누를 때까지 데이터가 붙여넣기됩니다. 이 작업은 되돌릴 수 없습니다.

### 주

- 다음의 경우에는 대화 상자가 나타나며 데이터가 붙여넣기되지 않습니다.
  - 보호 Scene에 데이터를 붙여넣기하려는 경우

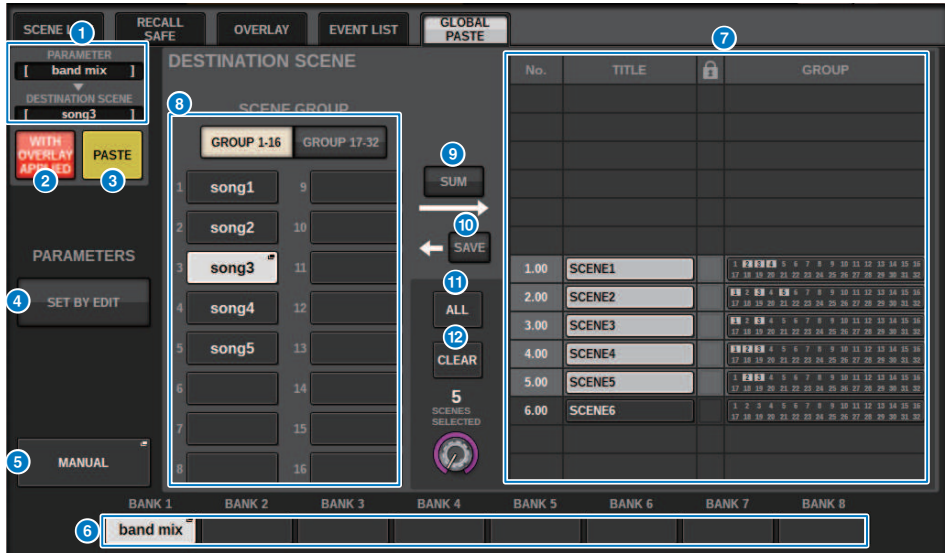


- 붙여넣기 작업을 실시하기 직전에 (PM Editor 등에서 실시한) 다른 작업으로 인해 붙여넣기 대상 Scene이 삭제된 경우



- 페어링된 채널 중 하나에 데이터를 붙여넣기한 결과 페어링 설정이 취소되면 해당 페어의 다른 채널이 MONO로 설정됩니다.

# GLOBAL PASTE 화면



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

## STATUS 필드

### 1 STATUS

복사 대상 파라미터와 붙여넣기 대상 Scene을 표시합니다.

### 2 WITH OVERLAY APPLIED 버튼

이 버튼을 켜면 붙여넣기할 데이터에 현재 적용된 오버레이 오프셋 값이 추가됩니다.

### 3 PASTE 버튼

이 버튼을 누르면 선택한 항목이 메모리의 Scene에 붙여넣기됩니다.

## PARAMETERS 필드

### 4 SET BY EDIT 버튼

이 버튼을 켜면 패널이나 터치스크린을 조작하여 채널 및 파라미터를 선택할 수 있습니다.

SET BY EDIT 상태는 메뉴 바의 INFORMATION에 표시됩니다.

- 붙여넣기 가능한 상태 **SET BY EDIT [PASTE READY]**

- 선택한 파라미터 또는 Scene이 없어 붙여넣기가 불가능한 상태 **SET BY EDIT**

이외에 CLEAR 버튼도 나타나므로 이 버튼을 사용하면 선택한 파라미터를 해제할 수 있습니다.

USER DEFINED 키나 GPI를 통해서도 선택할 수 있습니다.

**5 MANUAL 버튼**

누르면 GLOBAL PASTE PARAMETERS 화면이 나타납니다. 이 화면에서 복사 소스에 대한 채널이나 파라미터를 선택합니다.

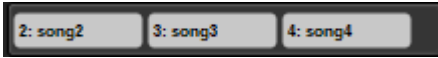
**6 BANK 버튼**

이 버튼을 누르면 BANK 버튼에 저장된 전체 붙여넣기 설정을 불러올 수 있습니다. 선택한 BANK 버튼을 다시 누르면 NAME EDIT 팝업 화면이 표시됩니다.

## DESTINATION SCENE 필드

**7 SCENE LIST**

Scene을 선택하여 (DESTINATION SCENE)에 붙여넣습니다. 선택한 Scene이 강조표시됩니다. 그룹 행에서 Scene 그룹 목록을 누르면 각 Scene이 속한 그룹만 표시됩니다.



**8 SCENE GROUP 버튼**

누르면 저장된 설정이 SCENE LIST의 DESTINATION SCENE으로 확장됩니다. 선택한 SCENE GROUP 버튼을 다시 누르면 NAME EDIT 팝업 화면이 표시됩니다.

**9 SUM 버튼**

이 버튼을 켜면 SUM 모드로 설정됩니다. SUM 모드에서는 다수의 SCENE GROUP 설정을 확장할 수 있습니다.

**10 SAVE 버튼**

이 버튼을 켜면 SAVE 모드로 설정됩니다. SAVE 모드에서는 선택된 SCENE GROUP에 SCENE LIST의 내용을 저장할 수 있습니다.

**11 ALL 버튼**

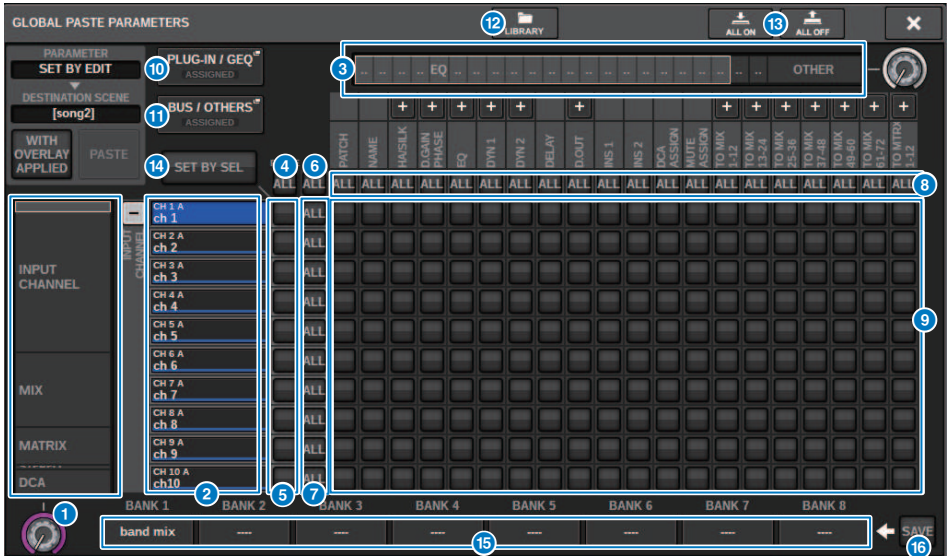
SCENE LIST의 모든 Scene을 선택합니다.

**12 CLEAR 버튼**

DESTINATION SCENE 설정을 삭제합니다.

# GLOBAL PASTE PARAMETERS 화면

이 부분에서는 전체 붙여넣기를 위한 파라미터 선택 방법을 설명합니다.



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

- ① **카테고리 선택 목록(채널)**  
채널 카테고리를 선택합니다.
- ② **채널 표시**  
채널 이름을 나타냅니다. 채널 이름 옆의 + 또는 - 버튼을 눌러 각 카테고리에 대한 채널 표시를 펼치거나 접을 수 있습니다.
- ③ **카테고리 선택 목록**  
화면에 표시될 파라미터의 카테고리를 선택합니다. 아래의 + 또는 - 버튼을 눌러 각 카테고리에 대한 채널 파라미터 표시를 펼치거나 접을 수 있습니다.

**주**

SET BY EDIT 작업 중 조작하는 파라미터에 따라 이 화면이 스크롤되며 채널 및 파라미터 화면이 확장됩니다.

- ④ **ALL 채널 전체 붙여넣기 ON 버튼**  
모든 채널에 전체 붙여넣기 기능을 적용할지 여부를 지정합니다.
- ⑤ **채널 전체 붙여넣기 ON 버튼**  
각 채널에 대해 전체 붙여넣기 기능을 켜거나 끕니다.
- ⑥ **ALL ON 버튼**  
전 채널의 모든 파라미터에 대해 전체 붙여넣기 기능을 켜거나 끕니다.



**7 ALL 파라미터 ON 버튼**

선택한 채널의 모든 파라미터에 대해 전체 붙여넣기 기능을 켜거나 끕니다.

**8 ALL 채널 ON 버튼**

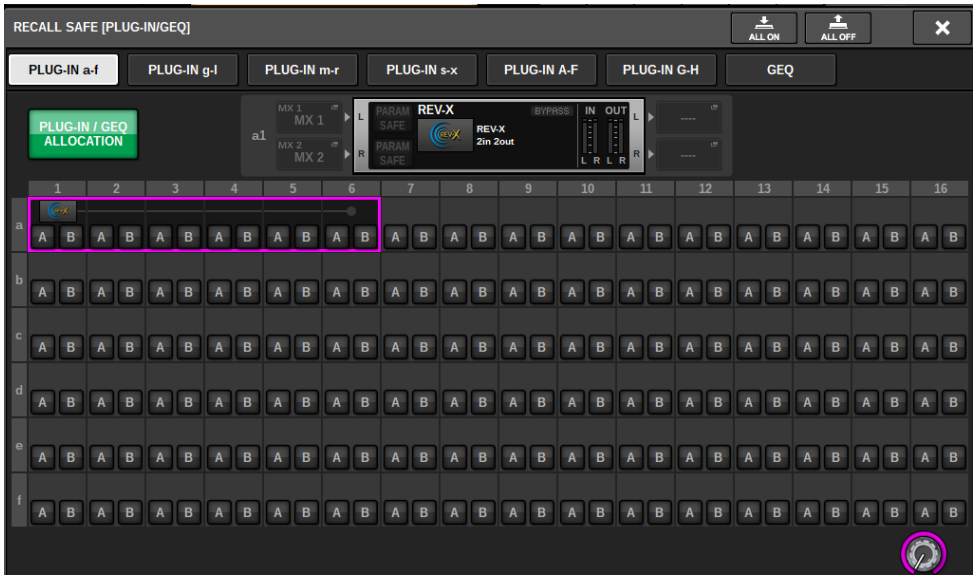
선택한 파라미터와 관련된 모든 채널에 대해 전체 붙여넣기 기능을 켜거나 끕니다.

**9 파라미터 ON 버튼**

각 채널의 각 파라미터에 대해 전체 붙여넣기 기능을 켜거나 끕니다.

**10 PLUG-IN/GEQ 팝업 버튼**

이 버튼을 누르면 각 플러그인 또는 GEQ에 대한 전체 붙여넣기를 설정할 수 있는 팝업 창으로 이동합니다.

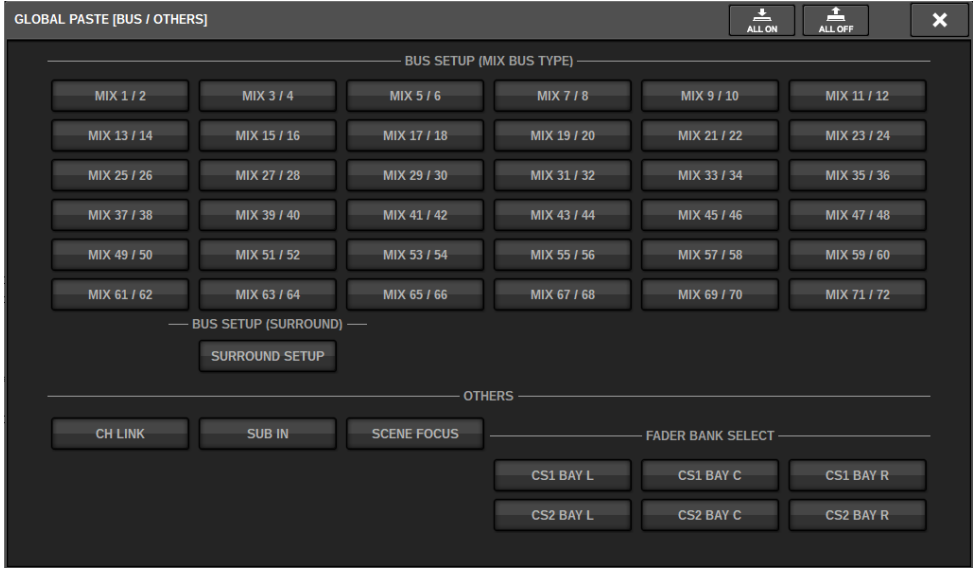


**주**

전체 붙여넣기가 켜짐으로 설정된 경우 전체 붙여넣기에 PLUG-IN/GEQ ALLOCATION을 선택하지 않으면 여러 GEQ/PEG 또는 이펙트 플러그인을 갖춘 RACK의 파라미터가 붙여넣기되지 않습니다. 설치 상태와 함께 붙여넣기 하려면 PLUG-IN/GEQ ALLOCATION에 대해 전체 붙여넣기를 켜십시오.

**11 BUS/OTHERS 팝업 버튼**

이 버튼을 눌러 팝업 창으로 이동하면 전체 붙여넣기 기능이 MIX 버스 유형, 서라운드 설정, 채널 링크 및 페이더 레이어 위치에 영향을 미치는 방식을 지정할 수 있습니다.



**12 LIBRARY 버튼**

이 버튼을 누르면 전체 붙여넣기 파라미터 설정이 저장되는 라이브러리 화면이 표시됩니다. Focus 기능에 대한 파라미터 설정 라이브러리아자 공통 라이브러리입니다.

**13 ALL ON 버튼/ALL OFF 버튼**

모든 설정을 켜고 끕니다.

**14 SET BY SEL 버튼**

이 버튼을 켜면 패널 및 터치스크린을 조작하여 전체 붙여넣기에 대한 채널 및 파라미터를 설정할 수 있습니다.

**15 BANK 버튼**

이 버튼을 누르면 BANK 버튼에 저장된 전체 붙여넣기 설정을 불러올 수 있습니다. 선택한 BANK 버튼을 다시 누르면 NAME EDIT 팝업 화면이 표시됩니다.

**16 SAVE 버튼**

이 버튼을 켜면 노란색 테두리가 나타납니다. 이 상태에서 BANK 버튼을 눌러 선택한 전체 붙여넣기 설정을 저장합니다.

**버튼 표시등**

버튼 표시등은 파라미터 상태에 따라 변합니다.

	ON
	OFF
	부분적으로 ON
	채널 꺼짐

## Recall Safe 기능 소개

Recall Safe는 현재 믹스의 파라미터가 호출된 Scene 메모리의 영향을 받지 않게 하는 기능입니다. Recall Safe 설정은 Scene 데이터와 별도로 저장됩니다.

예: 기존의 여러 Scene으로 구성되는 Show에서 Scene을 만든 후에 특정 마이크(프리젠테터 또는 안전 발표용)를 추가할 경우, Scene이 호출될 때마다 사용되지 않은 이 마이크 설정이 호출됩니다. 이 경우 이 마이크 채널에 Recall Safe 설정 ALL을 부여하여 Scene 불러오기에서 제외시킬 수 있으며, 불러오기와 상관없이 이 채널만 수동으로 작업할 수 있습니다. 그리고 실제 연주에서 리허설 마이크 채널을 꺼야 할 경우에도 이 채널을 Recall Safe로 설정할 수 있습니다.

---

### Focus와 Recall Safe의 관계

Focus 기능과 Recall Safe 기능 모두 불러온 데이터에 필터링을 적용합니다. 그러나 Focus 기능은 “불러올 Scene 데이터 부분”을 결정하지만, Recall Safe 기능은 “불러오기의 영향을 받지 않는 현재 믹스 데이터의 파라미터”를 결정한다는 점에서 상반되는 관계를 갖습니다.

Focus 설정은 각 Scene 데이터에 저장되며, 특정 Scene을 불러올 때만 사용됩니다. Recall Safe 설정은 모든 Scene에 공통으로 적용됩니다.

Recall Safe와 Focus 기능을 함께 사용할 수 있습니다. 두 기능 모두가 불러오기에서 배제하는 채널/파라미터(영향을 받지 않는/불러오기 되지 않는)는 호출되지 않습니다. 다시 말해, Focus에는 있고 Recall Safe에는 없는 채널/파라미터만 호출됩니다.

Scene 데이터를 불러올 때 매번 모든 데이터를 불러와야 하는 경우는 거의 없습니다. Scene 데이터에서 필요한 데이터만 선택적으로 불러옵니다.

특정 상황에 맞게 두 기능 중 하나만 또는 둘 다 사용하여 다양한 믹싱 요구사항을 유연하게 충족할 수 있습니다.

---

## Recall Safe 기능 사용

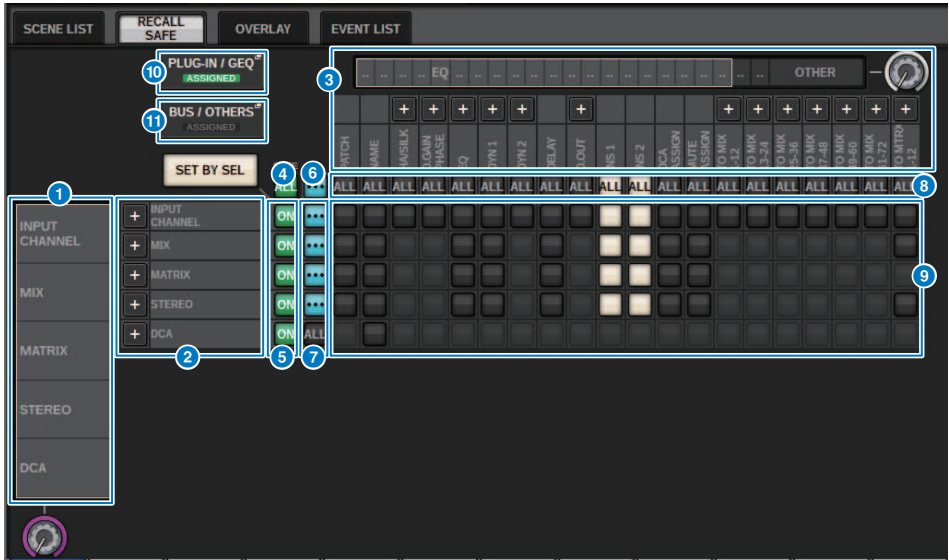
“Recall Safe”는 블러오기 작업에서 특정 파라미터/채널(DCA)만을 제외하는 기능입니다. 각 Scene에 대한 설정을 실시할 수 있는 “Focus 기능 사용” (p.764)과는 달리 Recall Safe 설정은 모든 Scene에 전체적으로 적용됩니다.

- 1** 메뉴 바의 SCENE 필드를 눌러 SCENE LIST 화면으로 이동합니다.
- 2** RECALL SAFE 탭을 누릅니다.  
“RECALL SAFE 화면” (p.789)이 나타납니다.
- 3** 설정하려는 채널을 선택하려면 채널 화면 ② 채널 표시를 펼친 다음 카테고리 선택 목록(채널) ①
- 4** 특정 파라미터에만 Recall Safe 기능을 적용하려는 경우 파라미터 버튼 ⑨ 해당 파라미터를 선택합니다(여러 개 선택 가능). 모든 파라미터에 Recall Safe 기능을 적용하려는 경우 ALL ON 버튼 ⑥
- 5** Recall Safe 기능을 적용하려는 채널의 경우 채널 Focus ON 버튼 ⑤ 켭니다. 모든 채널에 Recall Safe 기능을 적용하려는 경우 ALL 채널 Recall Safe ON 버튼 ④

### 주

Recall Safe 기능을 Focus 기능과 함께 사용할 수 있습니다. Focus 또는 Recall Safe를 사용하여 블러오기 작업에서 제외된 채널 또는 파라미터는 불러올 수 없습니다.

# RECALL SAFE 화면



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

**1 카테고리 선택 목록(채널)**

채널 카테고리를 선택합니다.

**2 채널 표시**

채널 이름을 나타냅니다. 채널 이름 옆의 + 또는 - 버튼을 눌러 각 카테고리에 대한 채널 표시를 펼치거나 접을 수 있습니다.

**3 카테고리 선택 목록**

화면에 표시될 파라미터의 카테고리를 선택합니다. 아래의 + 또는 - 버튼을 눌러 각 카테고리에 대한 채널 파라미터 표시를 펼치거나 접을 수 있습니다.

**4 ALL 채널 Recall Safe ON 버튼**

Recall Safe 기능이 모든 채널에 적용되는지 여부를 지정합니다.

**5 채널 Recall Safe ON 버튼**

각 채널에 대해 Recall Safe를 켜거나 끕니다.

**6 ALL ON 버튼**

모든 채널의 전체 파라미터에 대해 Recall Safe를 켭니다.

**7 ALL 파라미터 ON 버튼**

해당 채널에 속하는 모든 파라미터에 대해 Recall Safe를 켭니다.

**8 ALL 채널 ON 버튼**

선택한 파라미터와 관련된 모든 채널에 대해 Recall Safe를 켜거나 끕니다.

9 파라미터 ON 버튼

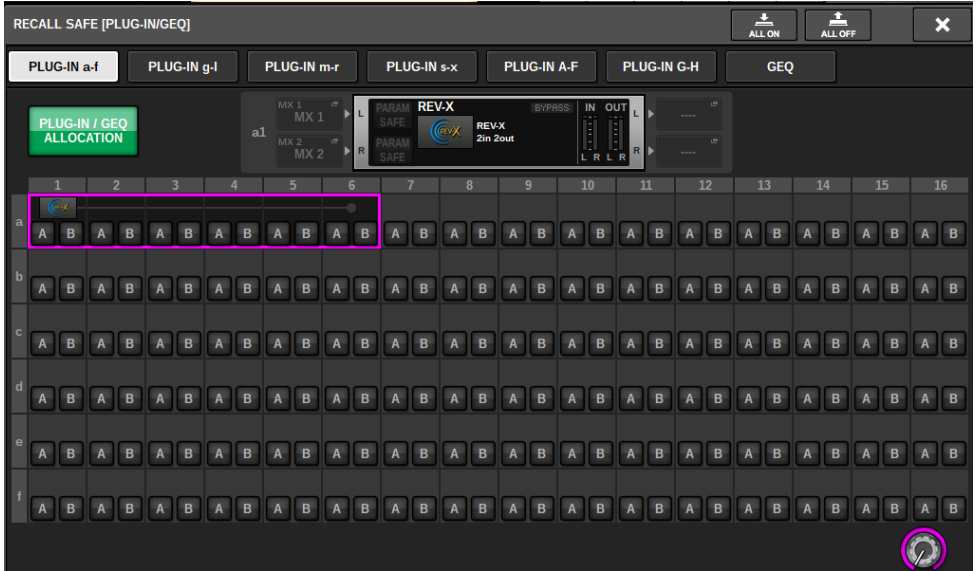
각 채널의 파라미터에 대해 Recall Safe를 켜거나 끕니다.

10 PLUG-IN/GEQ 팝업 버튼

이 버튼을 누르면 각 플러그인 또는 GEQ에 대한 Recall Safe를 설정할 수 있는 팝업 창으로 이동합니다.

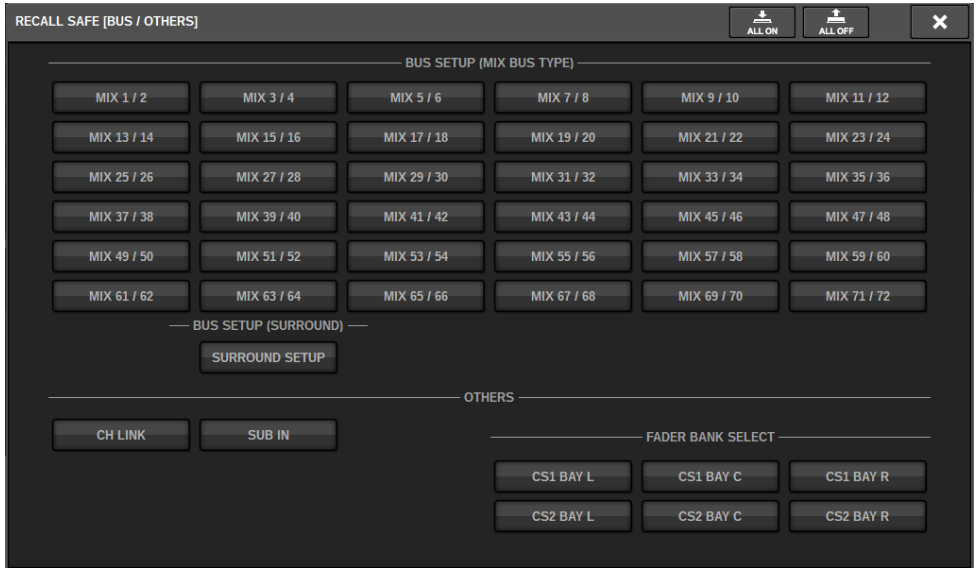
**주의사항**

- Recall Safe가 켜짐으로 설정되어 있더라도 개별 파라미터만 대상이 됩니다. 장착 상태 및 삽입 패치는 Recall Safe 대상이 아닙니다.



11 BUS/OTHERS 팝업 버튼

이 버튼을 눌러 팝업 창으로 이동하면 전체 붙여넣기 기능이 MIX 버스 유형, 서라운드 설정, 채널 링크 및 페이더 레이어 위치에 영향을 미치는 방식을 지정할 수 있습니다.






**12 SET BY SEL 버튼**

이 버튼이 켜져 있으면 해당 [SEL] 키를 사용하여 채널을 추가할 수 있습니다.

**버튼 표시등**

버튼 표시등은 파라미터 상태에 따라 변합니다.

	ON
	OFF
	부분적으로 ON
	채널 꺼짐

## 이벤트 목록 생성

이벤트 목록 기능을 사용하면 사용하는 순서대로 scene 및 라이브러리 항목을 배열할 수 있어, 사용자가 지정하는 시간 코드나 주기에 따라 자동으로 불러오거나 수동으로 불러올 수 있습니다.

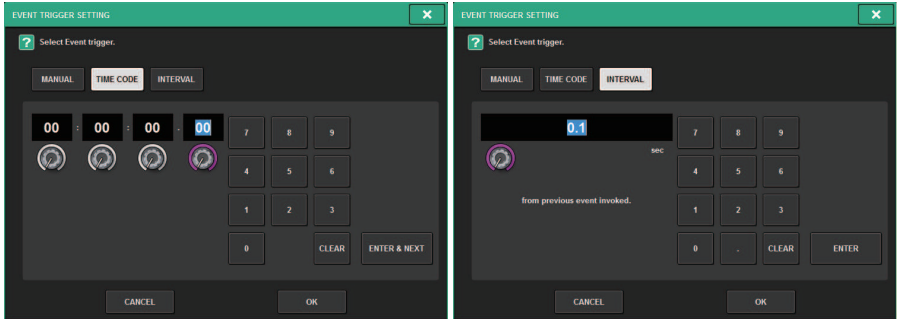
주

이벤트 목록은 CONSOLE ID=1인 음질 조절기에서만 조절할 수 있습니다.

### ■ 이벤트 목록 생성

- 1 메뉴 바의 SCENE 필드를 누릅니다.**
- 2 EVENT LIST 탭을 누릅니다.**  
EVENT LIST 화면으로 전환됩니다.
- 3 INSERT 필드(MANUAL, INTERVAL, TIMECODE)에서 버튼을 누르면 이벤트가 추가됩니다.**

선택한 이벤트에 대해 TRIGGER 항목을 누르면 EVENT TRIGGER SETTING 팝업 창이 표시되어 트리거 설정을 편집할 수 있습니다.

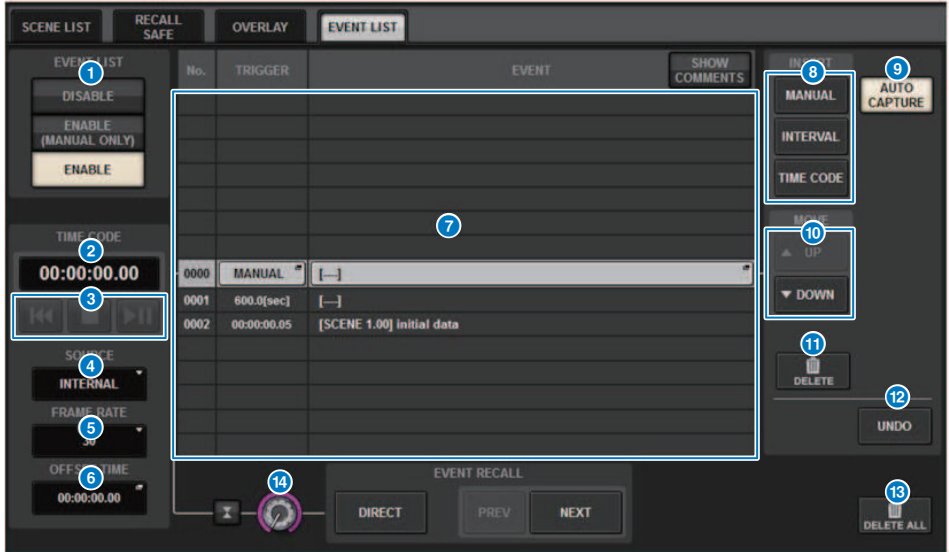


필요에 따라 설정을 편집합니다.

- 4 선택한 이벤트의 EVENT 항목을 누릅니다.**  
“EVENT LIST EDIT 팝업 창” (p.797)이 나타납니다.
- 5 목록에서 선택하여 필요한 이벤트 내용을 추가합니다.**  
이 단계를 반복하여 필요한 이벤트를 추가하고 이벤트 목록을 생성합니다.



# EVENT LIST 화면



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

## 1 EVENTLIST 버튼

이벤트 목록을 활성화 또는 비활성화 합니다.

- **DISABLE 버튼**  
이벤트 목록에 등록된 이벤트만 수동으로 불러옵니다.
- **ENABLE (MANUAL ONLY) 버튼**  
이벤트 목록이 활성화되면 메뉴 바의 SCENE 필드에 불러올 다음 이벤트의 번호와 제목이 표시됩니다.
- **ENABLE 버튼**  
이벤트 목록을 활성화합니다.

## 2 시간 코드

현재의 시간 코드를 표시합니다. SOURCE가 INTERNAL로 설정되어 있는 경우, 이 버튼을 눌러 EVENT TRIGGER SETTING 팝업 창으로 이동하면 현재의 시간 코드를 편집할 수 있습니다. 시간 코드가 활성화되면 메뉴 바의 SCENE 필드에 표시됩니다.

## 3 시간 코드 컨트롤러

- **뒤로 버튼**.....시간 코드가 시작 시간으로 돌아갑니다.
- **정지 버튼**.....시간 코드를 정지합니다.
- **재생/일시정지 버튼**.....시간 코드를 시작(다시 시작)하거나 일시정지합니다.

4 시간 코드 소스

사용될 시간 코드의 소스를 선택합니다.

- OFF.....시간 코드가 수신되지 않습니다.
- INTERNAL.....음질 조절기에서 자체적으로 생성된 시간 코드가 사용됩니다.
- TIMECODE IN.....DSP 엔진의 TC IN 커넥터에서 입력된 시간 코드가 사용됩니다.
- MTC CONSOLE.....음질 조절기의 MIDI 커넥터에서 입력된 MIDI 시간 코드가 사용됩니다.
- MTC ENGINE.....DSP 엔진의 MIDI 커넥터에서 입력된 MIDI 시간 코드가 사용됩니다.

5 프레임 레이트

다음 중 하나를 사용되는 시간 코드의 프레임 레이트로 선택합니다.

- 30.....30프레임/초(논 드롭)
- 30D.....30프레임/초(드롭 프레임)
- 29.97.....29.97프레임/초(논 드롭)
- 29.97D.....29.97프레임/초(드롭 프레임)
- 25.....25프레임/초
- 24.....24프레임/초

6 오프셋 시간/시작 시간

INTERNAL이 시간 코드로 선택된 경우, 이는 내부 시간 코드의 시작 시간을 지정합니다. 기타 시간 코드 소스가 선택된 경우에는 오프셋 값을 지정합니다. 오프셋 값은 외부 소스에서 수신된 시간 코드가 scene을 불러올 때 앞뒤로 조정되는 간격입니다.

7 목록

이 영역에는 이벤트 목록에 추가된 이벤트가 표시됩니다. 목록에 표시될 수 있는 항목은 다음과 같습니다.

- No.....이 열에는 이벤트 번호가 표시됩니다.
- TRIGGER.....이 열에는 이벤트를 실행하는 트리거의 유형이 표시됩니다.
- EVENT.....이 열에는 실행될 이벤트의 설명이 표시됩니다.

SHOW COMMENTS 버튼을 사용하면 Scene에 대한 의견을 표시할지 여부를 지정할 수 있습니다.

8 INSERT 필드

새 이벤트를 이벤트 목록에 추가합니다.

- MANUAL 버튼 .....DIRECT 버튼 또는 지정된 USER DEFINED 키를 사용하여 이벤트를 불러옵니다.
- INTERVAL 버튼.....이전 이벤트를 불러온 후 지정된 시간이 경과하면 이벤트를 불러옵니다.
- TIMECODE 버튼.....시간 코드가 지정된 시간에 도달하면 이벤트를 불러옵니다.

9 AUTO CAPTURE 버튼

시간 코드에 따라 실시간으로 이벤트를 등록할 수 있습니다. 이 버튼을 켜면 시간 코드가 시작되고, SCENE MEMORY 부분을 사용하여 scene 또는 라이브러리 항목을 불러오면 그에 따른 scene 번호 및 시간 코드 위치가 포착되고 새 이벤트로 추가됩니다.

10 MOVE 필드

- UP 버튼  
이벤트 목록에서 현재 선택된 이벤트를 단계적으로 상향 이동시킵니다.
- DOWN 버튼  
이벤트 목록에서 현재 선택된 이벤트를 단계적으로 하향 이동시킵니다.

11 DELETE 버튼

현재 선택된 이벤트를 삭제합니다.

12 **UNDO 버튼**

직전의 이벤트 목록 편집을 취소합니다.

13 **DELETE ALL 버튼**

목록에서 모든 이벤트를 삭제합니다.

14 **EVENT SELECT 노브**

해당 화면 인코더 또는 [TOUCH AND TURN] 노브를 사용하여 이벤트를 선택합니다.

## 이벤트 자동 배열

AUTO ALIGN 버튼을 켜면 TIME CODE 버튼(TIME CODE 이벤트)을 사용하여 등록된 이벤트가 자동으로 분류됩니다.

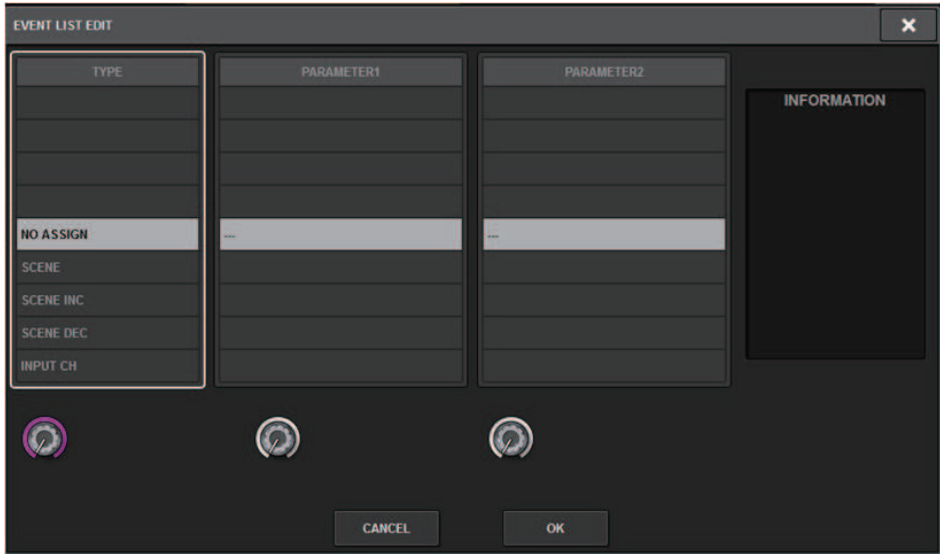
이 버튼을 끄면 TIME CODE 이벤트를 자유롭게 교환할 수 있습니다. TIME CODE 이벤트를 성능별로 분류할 수 있으므로 더욱 유연하게 작동할 수 있습니다.

### ■ AUTO ALIGN을 켜고 끌 때 거동 차이

	AUTO ALIGN = ON	AUTO ALIGN = OFF
UP/DOWN 버튼	TIME CODE 이벤트 이외의 다른 이벤트를 전환할 수 있습니다. ※ MANUAL 및 INTERVAL 이벤트를 TIME CODE 이벤트로 교체할 수 있습니다.	모든 이벤트는 교체 가능합니다.
새 TIME CODE 이벤트 생성	시간 코드에 따라 이벤트는 다음 TIME CODE 이벤트 바로 앞에 삽입됩니다. *1	이벤트는 지정된 시간 코드와 함께 목록의 선택된 위치에 삽입됩니다. *1
TIME CODE 이벤트 변경 MANUAL/INTERVAL → TIME CODE TIME CODE → TIME CODE(시간 변경)	이벤트는 설정 시간에 따라 움직입니다. *1	이벤트 위치는 변경되지 않습니다.*1
현재 시간 코드 변경	변경된 시간에 TIME CODE 이벤트가 존재하는 경우 해당 이벤트가 실행됩니다. 그러면 이 이벤트로 이동합니다. 변경된 시간에 이벤트가 존재하지 않으면 해당 시간 전의 마지막 TIME CODE 이벤트로 이동합니다. (실행되지 않음)	변경된 시간에 TIME CODE 이벤트가 존재하는 경우 해당 이벤트가 실행됩니다. 그러면 이 이벤트로 이동합니다.
시간 코드별 재생	재생 중인 시간 코드가 TIME CODE 이벤트에 설정된 시간에 이르면 해당 TIME CODE 이벤트가 실행됩니다.	

\*1 시간이 동일한 이벤트가 존재하는 경우 해당 이전 이벤트가 덮어쓰기됩니다.

## EVENT LIST EDIT 팝업 창



이 창에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

TYPE	PARAMETER1	PARAMETER2	INFORMATION
NO ASSIGN	-	-	-
SCENE	Scene 번호 및 제목	-	설명
SCENE INC	-	-	-
SCENE DEC	-	-	-
INPUT CH	라이브러리 번호 및 제목	입력	MONO /STEREO
OUTPUT CH	라이브러리 번호 및 제목	믹스, 매트릭스, 스테레오	MONO/STEREO, MIX/ MATRIX/STEREO
INPUT EQ	라이브러리 번호 및 제목	입력	EQ 유형
OUTPUT EQ	라이브러리 번호 및 제목	믹스, 매트릭스, 스테레오, 모 니터, 큐, GEQ	EQ 유형, OUT CH/MON CUE
DYNAMICS	라이브러리 번호 및 제목	입력, 믹스, 매트릭스, 스테레 오	다이내믹스 유형
GEQ	라이브러리 번호 및 제목	GEQ	31GEQ / FLEX15
USER SETUP	라이브러리 번호 및 제목	-	-
<플러그인> *	라이브러리 번호 및 제목	장착된 플러그인 랙	-

\* 각 플러그인

## MANUAL을 사용하여 이벤트 목록에서 scene 불러오기

MANUAL의 경우, EVENT RECALL 버튼을 사용하여 이벤트를 불러옵니다. INTERNAL 또는 TIME CODE의 경우, 시간 코드 소스를 선택하여 이벤트를 불러옵니다.

- 1 메뉴 바의 SCENE 필드를 누릅니다.**
- 2 EVENT LIST 탭을 누릅니다.**  
“EVENT LIST 화면” (p.799)으로 전환됩니다.
- 3 화면 인코더를 회전하여 불러올 이벤트를 선택합니다.**
- 4 EVENT RECALL 버튼을 누릅니다.**

- 오버레이 작동 중 추가된 오프셋 값을 사용하여 저장했거나 전체적으로 붙여넣기한 Scene을 불러오는 경우, 현재 오프셋 값과 본래 오프셋 값이 모두 해당 Scene에 적용되므로 오프셋 값이 2배가 됩니다. 이 경우 음량이 매우 커질 수 있습니다. 불러올 Scene의 상태와 오버레이의 켜짐/꺼짐 상태를 확인한 후 해당 Scene을 불러오십시오.

## EVENT LIST 화면



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

### 1 자동 팔로우 버튼

이 버튼을 누르면 선택된 이벤트(목록에 진회색으로 표시됨)가 현재 실행 중인 이벤트를 따라갑니다.

### 2 EVENT RECALL 버튼

- **NEXT 버튼**  
가장 최근에 실행된 이벤트 직후의 이벤트를 바로 불러옵니다.
- **PREV 버튼**  
가장 최근에 실행된 이벤트 직전의 이벤트를 바로 불러옵니다.
- **DIRECT 버튼**  
현재 선택된 이벤트를 즉시 불러옵니다.

### 주

Direct Recall 기능을 사용하여 USER DEFINED 키에 할당된 이벤트를 직접 불러오거나 이벤트 사이를 이동할 수 있습니다.

## Isolate 기능 소개

이 기능은 모든 유형의 메모리 불러오기에서 전체 채널 모듈을 보호합니다. Scene 메모리뿐만 아니라 EQ나 다이내믹스 같은 라이브러리도 보호합니다. Isolate 기능은 Scene 불러오기와 라이브러리 불러오기에서 격리된 채널의 파라미터를 보호합니다.

### 주

- 설정 파일을 불러올 경우 격리된 채널의 파라미터는 Isolate 기능의 보호를 받지 못합니다.
- 격리된 채널의 파라미터는 GEQ 또는 플러그인 라이브러리 불러오기가 되지 않습니다.

예: 실제 연주 중에 특정 입력 채널을 믹스에서 분리해야 한다고 가정해봅시다. 이 경우 Recall Safe 설정 전체를 활성화하여 채널을 분리할 수 있겠지만 이 채널이 다른 용도로 부분 Recall Safe와 함께 사용되고 있습니다. 이 경우 원하는 작업을 하려면 Recall Safe 필터 설정을 수동으로 변경해야 합니다. 그러나 Isolate 기능을 사용하면 Recall Safe와 상관없이 이 채널을 바로 분리할 수 있습니다. DCA 작업 또한 무시됩니다.

Isolate on/off 파라미터는 각 채널마다 제공됩니다.



## 미리보기 모드 사용

미리보기 모드를 통해 현재 scene의 신호 처리에 영향을 주지 않고 메모리에 저장된 scene 설정을 확인 및 편집할 수 있습니다. 이 모드에서 scene을 불러오면 새로 불러온 scene의 설정이 RIVAGE PM 시리즈 기기의 패널에 표시되지만 현재 scene의 신호 처리는 불러오기 전과 동일하게 계속됩니다. 설정을 편집하고 이를 저장/덮어쓰기 하더라도 현재 scene의 신호 처리는 불러오기 전과 동일하게 계속됩니다. 이는 다음으로 불러올 것으로 예상되는 scene의 내용을 확인하거나 설정을 부분적으로 편집한 후 이를 저장하고자 할 때 편리합니다.

## 미리보기 모드 사용(SCENE MEMORY 부분의 키 사용)

### 1 [PREVIEW] 키를 누릅니다.

미리보기 모드로 전환하면 SCENE MEMORY 부분의 SCENE MEMORY 표시에 [PREVIEW]가 표시되고 [PREVIEW] 키가 켜집니다. 메뉴 바의 SCENE 필드가 빨간색으로 깜박이고 SCENE LIST 화면의 PREVIEW 버튼이 빨간색으로 켜집니다.



### 2 SCENE MEMORY [INC]/[DEC] 키를 사용하여 불러오려는 Scene 번호를 선택합니다.

### 3 SCENE MEMORY [RECALL] 키를 누릅니다.

### 4 필요에 따라, 패널의 컨트롤러로 설정을 편집합니다.

### 5 4단계에서 수행한 설정을 저장하려면 SCENE MEMORY[STORE] 키를 누릅니다. 불러오거나 저장된 scene에 편집한 내용을 덮어쓰고 업데이트 하려면 SCENE MEMORY[UPDATE] 키를 누릅니다.

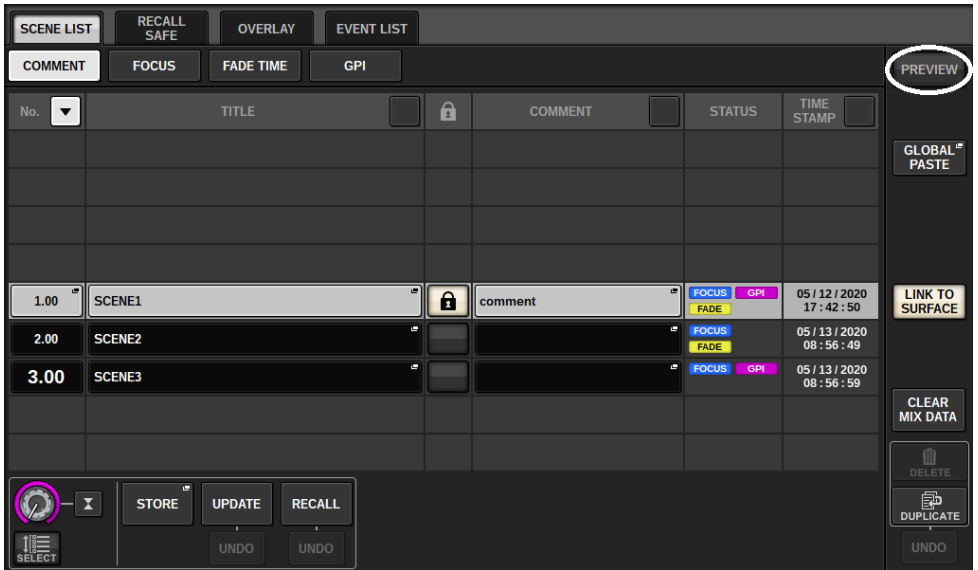
### 6 Scene 설정에 대한 확인 또는 편집이 완료되면 [PREVIEW] 키를 누릅니다.

#### 주

- PREVIEW 모드는 scene 메모리에 포함된 모든 파라미터에 적용됩니다.
- Scene 메모리에 포함되지 않은 설정(예: 포트-포트 PATCH 설정 등)은 미리보기 모드인 동안에도 현재의 scene으로 반영됩니다.
- PREVIEW 모드에서도 Recall Safe 기능, Focus 기능 및 Isolate 기능은 작동합니다.

## 미리보기 모드 사용(SCENE LIST 부분의 키 사용)

- 1 메뉴 바의 SCENE 필드를 누릅니다.
- 2 SCENE LIST 탭을 눌러 SCENE LIST 화면으로 이동합니다.
- 3 SCENE LIST 화면에서 PREVIEW 버튼을 눌러 미리보기 모드로 전환합니다.
- 4 화면 인코더를 사용하여 SCENE LIST 화면의 SCENE SELECT 노브를 작동하고 볼러를 scene 번호를 선택합니다.
- 5 SCENE LIST 화면에서 RECALL 버튼을 누릅니다.
- 6 필요에 따라, 패널의 컨트롤러로 설정을 편집합니다.
- 7 6단계에서 수행한 설정을 저장하려면 SCENE LIST 화면에서 STORE 버튼을 누릅니다. 불러오거나 저장된 scene에 편집한 내용을 덮어쓰고 업데이트 하려면 SCENE LIST 화면에서 UPDATE 버튼을 누릅니다.
- 8 Scene 설정에 대한 확인 또는 편집이 완료되면 SCENE LIST 화면에서 PREVIEW 버튼을 누릅니다.



## 미리보기 모드의 기능 소개

현재의 scene은 다음 소프트웨어 또는 외부 장치의 작업에 따라 변경됩니다.

- RIVAGE PM Editor
- StageMix
- MIDI Rx
- GPI IN

마찬가지로, 현재 scene을 변경할 경우 다음의 소프트웨어 또는 외부 장치로 통신이 전송됩니다.

- RIVAGE PM Editor
- StageMix
- MIDI Tx
- GPI OUT

미터에는 현재 scene의 신호 처리 상태가 표시됩니다.

다음 기능은 미리보기 모드에서 작동하지 않습니다.

- 설정의 동기화(동기화가 자동으로 실행되는 경우는 제외)
  - 파일 저장/로드 기능
  - 큐 변경
  - USER DEFINED 키
  - USER DEFINED 노브
  - CONTROLS 의 USER DEFINED 키 및 USER DEFINED 노브
  - 모니터, 큐, 오실레이터, 토크백, PHONES 또는 RTA 변경 또는 표시
  - USB 레코더 변경 또는 표시
  - DANTE SETUP 또는 DANTE PATCH 변경
  - Fade 기능
  - MIDI CLOCK 또는 플러그인의 탭 템포 기능
  - 유지보수
  - 삽입 또는 플러그인에 대한 큐 변경
  - DynamicEQ, DynamicEQ4 또는 MBC4 플러그인에 대한 큐 또는 키 인 변경
  - CSV 가져오기/내보내기
  - [HOME] 키
  - (GPI를 통한) BOOKMARK 작업
  - VSC 켜기/끄기 전환
  - 오버레이 기능(OVERLAY SETTING 화면 및 [OVERLAY] 키 작동)
- 또한, 다음 작업 중에는 미리보기 모드로 전환할 수 없습니다.
- Scene 또는 EQ 붙여넣기 중
  - 전체 붙여넣기 실행 중
  - 설정 데이터 동기화 중
  - 파일 저장/로드 중
  - CSV 가져오기/내보내기 실행 중
  - 펌웨어 업데이트 중

## Scene 메모리 > 미리보기 모드의 기능 소개

- 채널 파라미터 초기화 중

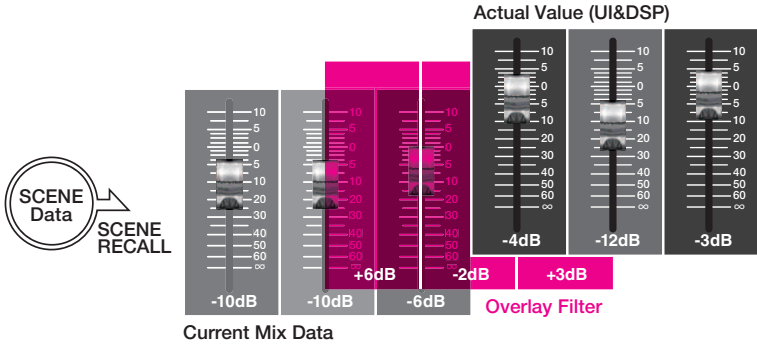
### 기타 제한사항

- 실행 취소는 미리보기 모드인 상태에서 실행된 블러오기 작업에서는 불가능합니다. (단, 외부에서 수행된 블러오기에는 적용되지 않습니다.)

# 오버레이

## 오버레이 기능 사용

오버레이는 현재 믹스의 페이더 레벨 또는 Mix/Matrix 전송 레벨에 임시 오프셋(+/-) 값을 추가하거나 “오버레이 처리”하는 기능입니다. “오버레이 처리”된 값은 레벨 값에 적용된 투명 필터와 유사합니다. 이 기능을 사용하면 기존의 Scene 데이터를 수정하지 않고 상대 레벨을 일시적으로 조정할 수 있습니다.

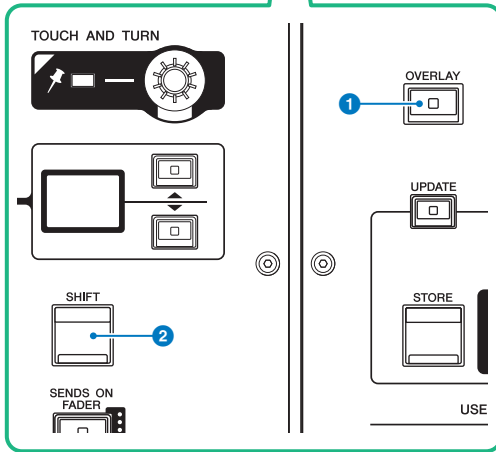
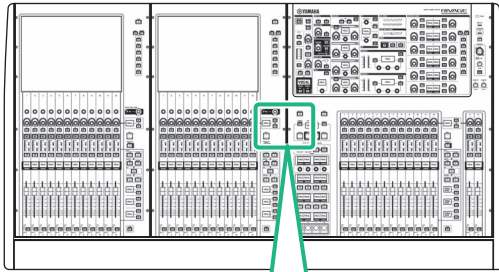


예를 들어, 공연을 시작하기 직전에 정규 뮤지션을 신임으로 대체했는데 이 신임 뮤지션이 사용하는 채널의 오디오 레벨이 본래 뮤지션보다 6dB 낮다고 가정해 봅시다. 이 상황을 해결할 수 있는 한 가지 방법은 헤드 앰프 게인을 6dB 올리는 것입니다. 그러나 이 방법은 피해야 합니다. 공연을 시작한 후 게인을 올린 상태로 그대로 두는 경우, 본래 뮤지션이 공연에 복귀할 때 헤드 앰프에 과부하가 걸릴 위험이 있기 때문입니다. 단순히 채널 페이더 레벨을 올리는 방법도 있습니다. 그렇지만 이 경우 나중에 Scene을 불러올 때 페이더가 본래 레벨로 돌아오게 됩니다. 그렇게 되면, 이 특정 채널에 Recall Safe 기능을 작동시켜 Scene 불러오기 작업으로 인한 레벨 변화를 방지하는 것을 생각할 수도 있습니다. 그러나 Recall Safe 기능을 사용하면 모든 Scene에 공을 들여 프로그래밍했던 상세한 페이더 레벨을 활용할 수 없게 됩니다.

이때 오버레이 기능을 사용하면 매우 편리합니다. 해당 채널에 +6dB의 오프셋 값을 설정합니다. 이러한 방법으로, +6dB이 기존의 현재 믹스에 일시적으로 추가되어 DSP 프로세스에 적용됩니다. 이 오버레이 필터(오프셋 값 세트)는 현재 믹스와 DSP 프로세스 사이에 삽입됩니다. 따라서, 오버레이가 작동되는 한 현재 믹스를 변경(예: Scene 불러오기 등)한 후에도 +6dB(이 예)의 상대 값이 항상 추가됩니다.

이러한 레벨 문제를 해결할 수 있도록 이제 RIVAGE PM 시리즈에는 기존의 전체 붙여넣기 기능과 함께 오버레이 기능도 내장되어 있습니다. 전체 붙여넣기 기능을 통해 Scene 데이터에 새 값을 붙여넣고 쓸 수 있어 프로그래밍을 실시하는 동안 “연구적인” 편집 기능으로 유용하게 사용할 수 있습니다. 그러나 이 기능은 일시적으로 문제를 해결하는 것을 원할 뿐 나중에는 본래 값으로 복귀하려고 하는 경우에는 적절하지 않습니다. 반면 오버레이 기능은 Scene 데이터에 직접적인 영향을 미치지 않습니다. 이 기능을 작동 중지시키면 값이 본래 설정으로 되돌아가기 때문에 실시간으로 일시적인 문제를 해결할 때 유용합니다.

## 선택 채널 부분(오버레이)



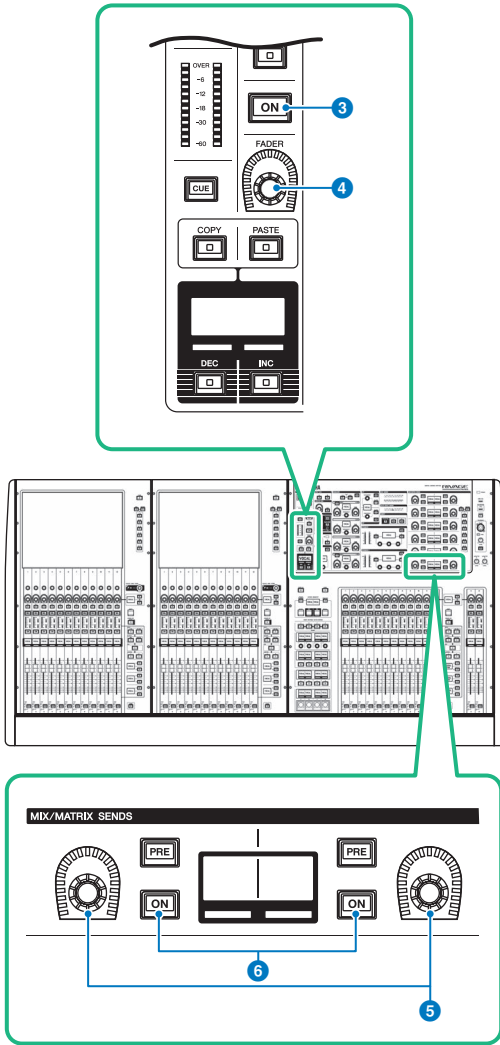
이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

**1 [OVERLAY] 키**

이 버튼을 누르면 OVERLAY SETTING 화면이 나타납니다. [SHIFT] 키를 누른 상태에서 [OVERLAY] 키를 누르면 오버레이가 켜지거나 꺼집니다. 오버레이가 켜져 있을 때 [OVERLAY] 키를 누르고 있으면 Overlay Edit 모드로 설정됩니다.

**2 [SHIFT] 키**

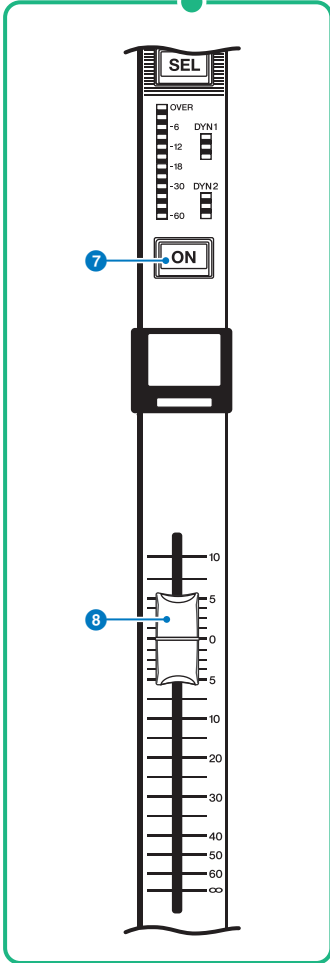
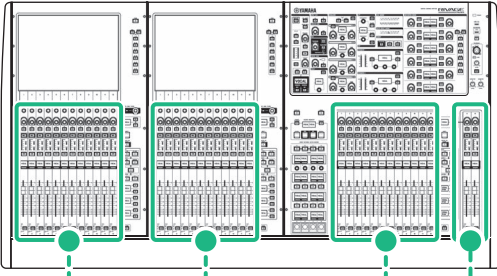
다른 키와 결합해 특정 기능을 실행합니다.



- 3 [ON] 키  
채널을 켜거나 끕니다.
- 4 [FADER] 노브  
채널 페이더 레벨을 조정합니다.
- 5 MIX/MATRIX SENDS 노브  
관련 버스의 전송 레벨을 조정합니다.
- 6 MIX/MATRIX SENDS [ON] 키  
관련 버스로 전송되는 전송 신호를 켜거나 끕니다.



오버레이 > 선택 채널 부분(오버레이)



- 7 [ON] 키  
채널을 켜거나 끕니다.

오버레이 > 선택 채널 부분(오버레이)

**8 페이더**

터치형 100mm 모터 페이더입니다.

## 상단 패널의 키 및 노브를 사용하여 오버레이 기능 제어

### 1 [SHIFT] 키를 누른 상태에서 [OVERLAY] 키를 눌러 오버레이 기능을 켭니다.

[OVERLAY] 키 LED가 켜집니다.

### 2 [OVERLAY] 키를 길게 눌러 Overlay Edit 모드로 설정합니다.

편집 가능한 채널 및 버스 표시등이 깜박입니다.

주

Isolate 모드가 활성화된 경우, 전송 대상의 버스 유형이 “FIXED”로 설정된 경우(전송 레벨에만 해당) 또는 EXCLUDE 버튼을 누른 경우에는 오버레이 설정을 편집할 수 없습니다.

### 3 페이더 또는 노브를 사용하여 오프셋 값을 수정합니다.

다음 목록에 컨트롤러와 해당 파라미터가 제시되어 있습니다.

#### • 페이더 레벨

채널 스트립 부분의 페이더

선택 채널 부분의 [FADER] 노브

#### • Mix/Matrix 전송 레벨

선택 채널 부분의 MIX/MATRIX SENDS 노브

주

- 페이더 또는 노브를 사용하여 -20dB~+10dB 범위 안에서 레벨을 변경할 수 있습니다.
- 페이더 레벨이 -∞로 설정된 경우 값을 변경할 수 없습니다.

설정 값은 채널 이름 화면 또는 MIX/MATRIX SENDS 화면에 나타납니다. 오프셋 값이 프로그래밍된 채널이나 버스의 채널 또는 버스 [ON] 키가 켜집니다. 이 [ON] 키들을 끄면 값이 0dB로 재설정됩니다.

### 4 [OVERLAY] 키를 길게 눌러 Overlay Edit 모드를 종료합니다.

### 5 완료한 후 [SHIFT] 키를 누르고 있다가 [OVERLAY] 키를 눌러 오버레이 기능을 끕니다.

주

- 레벨이 -138.0dB~+10dB의 범위 내에 오도록 (오프셋 값이 추가된) 페이더 레벨 및 전송 레벨이 자동으로 변경됩니다.
- 예를 들어 페이더 레벨은 -138dB이고 오프셋 값은 -10dB라고 가정할 때 오버레이 기능을 켜면 리미터가 작동하기 시작하여 이에 따른 페이더 레벨은 -128dB이 됩니다. 오버레이 기능을 끄면 이 값이 변경되지 않습니다.

## 터치스크린을 통해 오버레이 기능 제어

### 1 [OVERLAY] 키를 누릅니다.

“OVERLAY SETTING 화면” (p.813)이 나타납니다.

### 2 오버레이 ON 버튼을 눌러 오버레이를 작동합니다.

### 3 채널 또는 DCA 및 파라미터를 선택하여 오버레이 오프셋 값을 설정합니다.

선택한 필드에 프레임이 나타납니다.

### 4 오버레이 파라미터 설정 노브를 돌려 오프셋 값을 조정합니다.

필드에 값이 나타납니다. 오프셋 값이 음수인 경우 연청색으로 표시되고, 양수인 경우 분홍색으로 표시됩니다.

주

- 채널/파라미터 카테고리 표시가 접히고 오프셋 값이 카테고리에 설정되면 해당 채널에 대한 파라미터 필드에 “...”이 표시됩니다.
- 레벨이 -138.0dB~+10dB의 범위 내에 오도록 (오프셋 값이 추가된) 페이더 레벨 및 전송 레벨이 자동으로 변경됩니다.
- 예를 들어 페이더 레벨은 -138dB이고 오프셋 값은 -10dB라고 가정할 때 오버레이 기능을 켜면 리미터가 작동하기 시작하여 이에 따른 페이더 레벨은 -128dB이 됩니다. 오버레이 기능을 끄면 이 값이 변경되지 않습니다.

### 5 필요에 따라 EXCLUDE 버튼을 껍니다.

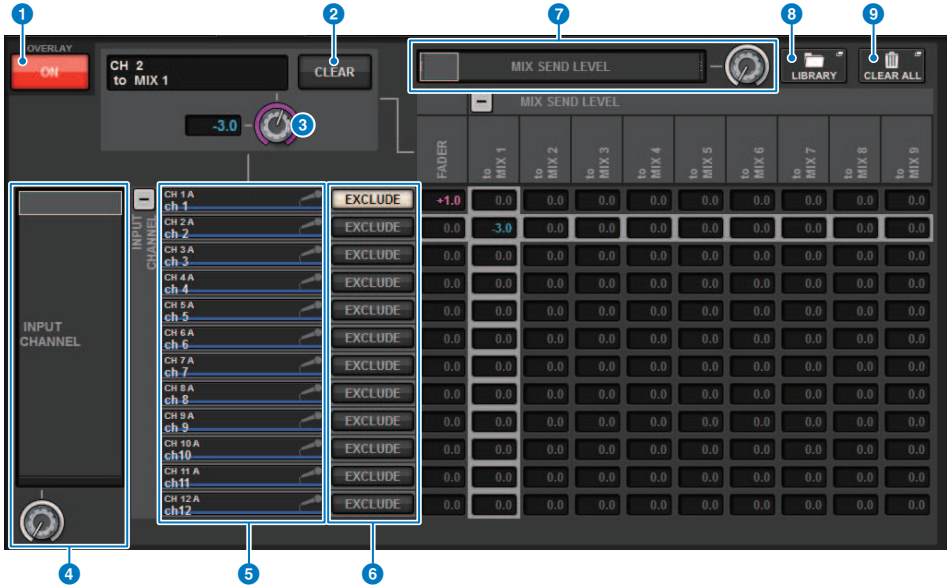
주

EXCLUDE 버튼을 누른 경우, Isolate 모드가 활성화된 경우 또는 전송 대상의 버스 유형이 “FIXED”로 설정된 경우(전송 레벨에만 해당)에는 오버레이 설정이 무효가 됩니다.

### 6 완료한 후 메뉴 바의 SCENE 필드를 눌러 이전 화면으로 돌아갑니다.

“오버레이 작동 중 패널 및 터치스크린 표시의 예” (p.815)

## OVERLAY SETTING 화면



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

**1 오버레이 ON 버튼**

이 버튼을 켜면 오프셋 값이 활성화됩니다.

**2 CLEAR 버튼**

이 버튼을 누르면 선택한 파라미터 설정이 삭제됩니다.

**3 오버레이 파라미터 설정 노브**

오버레이 기능이 켜져 있을 때 -20.00dB~+10.00dB의 값을 설정할 수 있습니다.

**4 카테고리 선택 목록(채널)**

채널 카테고리를 선택합니다. 카테고리는 다음 채널에 해당합니다.

- CH1-144 145-288(DSP-RX-EX에 한함)
- MIX1-72
- MTX1-36
- STEREO.....ST A L, ST A R, ST B L, ST B R
- DCA GROUPS.....DCA1-24

우측의 + 또는 - 버튼을 눌러 각 카테고리에 대한 채널 파라미터 표시를 펼치거나 접을 수 있습니다.

**5 채널 표시**

채널 이름을 나타냅니다.

**6 EXCLUDE 버튼**

EXCLUDE 버튼을 켜면 오버레이 대상에서 해당 채널이 제외됩니다.

**7 카테고리 선택 목록(파라미터)**

파라미터 카테고리를 선택합니다. 카테고리는 다음 파라미터에 해당합니다.

- Fader
- Mix Send1 Level-Mix Send 72 Level
- Matrix Send1 Level-Matrix Send 36 Level

목록 아래의 + 또는 - 버튼을 눌러 각 카테고리에 대한 채널 파라미터 표시를 펼치거나 접을 수 있습니다.

**8 LIBRARY 버튼**

이 버튼을 누르면 OVERLAY 라이브러리 창이 열립니다.

**9 CLEAR ALL 버튼**

이 버튼을 누르면 EXCLUDE 파라미터 이외의 다른 모든 지정된 파라미터가 삭제됩니다.

## 오버레이 작동 중 패널 및 터치스크린 표시의 예

오버레이가 작동될 때 패널 및 터치스크린이 오버레이 설정을 사용하여 관련 표시(분홍색 또는 연청색)를 업데이트합니다.

패널	SELECTED CHANNEL VIEW 화면		OVERVIEW 화면
	<p>페이더 스트림 필드</p> 	<p>MIX/MATRIX SENDS 필드</p> 	<p>SEND 필드</p>  <p>채널 이름 영역</p> <p>CH288 A</p> <p>Vocal</p> <p>+1.50 -27.00</p>

이 예들 이외에도 오버레이 설정의 영향을 받는 파라미터도 레벨 표시를 업데이트합니다.

# 파일

## SAVE/LOAD

RIVAGE PM 시리즈의 모든 데이터를 음질 조절기의 USB 포트에 연결된 USB 플래시 드라이브에 저장하거나 USB 플래시 드라이브에서 불러올 수 있습니다.

### 주

- 저장 및 불러오기 작업을 실시할 때에는 RECORDING 커넥터(녹음 전용 USB 포트)를 사용할 수 없습니다.
  - 시스템은 USB 포트 중 하나에 연결된 1개의 USB 플래시 드라이브만 인식합니다. 여러 USB 플래시 드라이브를 연결하지 마십시오.
  - USB 2.0 또는 3.0 플래시 드라이브만 작동됩니다.
  - 용량이 최대 32GB인 USB 플래시 드라이브를 사용할 수 있습니다. (그렇다고 해서 모든 USB 플래시 드라이브가 작동한다고 보장되는 것은 아닙니다.) 용량이 32GB보다 큰 USB 플래시 드라이브는 사용할 수 없습니다. FAT16 및 FAT32 형식이 지원됩니다.
- 데이터 처리(즉, 저장, 불러오기 또는 삭제) 중에 “ACCESS”가 상태 표시등에 나타납니다. 이때 USB 플래시 드라이브를 제거하거나 음질 조절기의 전원을 끄지 마십시오. 저장 매체의 데이터가 손상될 수 있습니다.



## 설정 파일로 처리되는 데이터

RIVAGE PM 시리즈를 기초로 한 시스템의 설정 데이터는 USB 플래시 드라이브에 설정 파일로 저장할 수 있습니다. 이 설정 파일들의 파일명 확장자는 “.RIVAGEPM”입니다. 설정 파일에는 Scene, 라이브러리, 시스템 설정 등의 모든 데이터가 들어 있습니다.

★는 Scene 메모리에 저장된 데이터를 나타냅니다.

### SYSTEM SETUP

SYSTEM CONFIG	시스템 설정(TWINLANE 대역폭 설정, 시스템에 속하는 기기용 설정)
★ BUS SETUP	버스 설정
MIDI/GPI	MIDI/GPI 설정

### ENVIRONMENTAL

CUSTOM FADER	사용자 페이더 बैं크 설정
USER DEFINED KEYS	USER DEFINED KEYS 기능 할당
USER DEFINED KNOBS	USER DEFINED KNOBS 기능 할당
PREFERENCES	작동 환경 설정
BRIGHTNESS/ CONTRAST	디스플레이 밝기, 대비 등의 설정

### PATCH

★ INPUT	입력 포트 패칭 설정
★ OUTPUT	출력 포트 패칭 설정
★ INSERT	삽입 패칭 설정
★ DIRECT OUT	직접 출력을 실행하는 출력 포트용 패칭 설정
PORT TO PORT	포트 간 패칭 설정
★ RECORDING	녹음용 패칭 설정

### MIXING DATA

★ HA	헤드 앰프 설정
★ INPUT CH	입력 채널 믹싱 데이터
★ MIX	MIX 채널 믹싱 데이터
★ STEREO	STEREO 채널 믹싱 데이터
★ MATRIX	MATRIX 채널 믹싱 데이터
★ GEQ/PEQ	GEQ/PEQ 장착 상태 및 파라미터
★ PLUG-IN	플러그인 장착 상태 및 파라미터
★ NAME	입력 채널/출력 채널 이름, 색상 및 아이콘 설정

### MONITOR/CUE/기타

MONITOR	모니터 설정
CUE	큐 설정
OSCILLATOR	오실레이터 설정
TALKBACK	토크백 설정
RTA	실시간 분석기 설정

파일 > 설정 파일로 처리되는 데이터

METERING POINT	미터 디스플레이 지점 설정
PEAK HOLD	피크 홀드 on/off 설정

**SCENE**

★ FOCUS	Focus 설정
RECALL SAFE	Recall Safe 설정
★ PLAY BACK LINK	재생 링크 설정
★ FADE TIME	Fade 기능 설정

**OVERLAY**

OVERLAY	오버레이 설정
---------	---------

**ISOLATE**

ISOLATE	Isolate 설정
---------	------------

**SURROUND**

★ SURROUND	서라운드 모드 설정
------------	------------

**라이브러리**

CHANNEL	채널 라이브러리 설정
EQ	EQ 라이브러리 설정
DYNAMICS	다이내믹스 라이브러리 설정
GEQ	GEQ 라이브러리 설정
PLUG-IN	플러그인 라이브러리 설정
NAME	이름 라이브러리 설정
DCA NAME/ASSIGN	DCA 할당 라이브러리 설정
MUTE NAME/ASSIGN	음소거 그룹 할당 라이브러리 설정
USER SETUP	사용자 설치 라이브러리 설정
OVERLAY	오버레이 라이브러리 설정

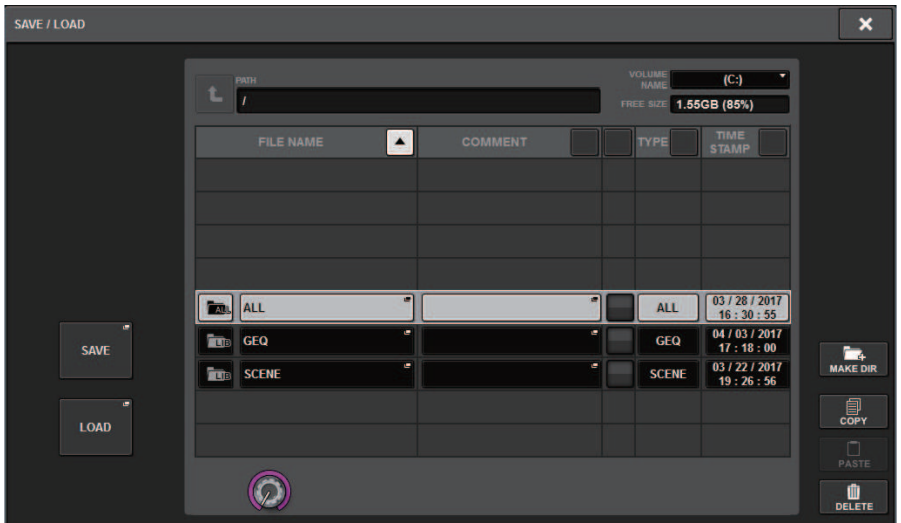
## USB 플래시 드라이브에 RIVAGE PM 시리즈 설정 저장

한 번의 조작으로 RIVAGE PM 시리즈의 모든 내부 데이터를 USB 플래시 드라이브에 설정 파일로 저장할 수 있습니다. 저장된 파일의 파일명 확장자는 “.RIVAGEPM”입니다.

### 1 메뉴 바의 SETUP 버튼을 눌러 SETUP 화면으로 이동합니다.



### 2 SAVE/LOAD 버튼을 눌러 SAVE/LOAD 팝업 창으로 이동합니다.



**3 SAVE/LOAD 팝업 창에서 SAVE 버튼을 누릅니다.**

SAVE SELECT 화면이 나타나 저장할 데이터를 선택할 수 있게 됩니다.

**4 SAVE SELECT 화면에서 저장할 데이터의 유형을 선택합니다.**

주

SAVE 버튼은 저장할 데이터가 존재하는 경우 이용 가능해집니다.

**5 SAVE SELECT 화면에서 SAVE 버튼을 누릅니다.**

키보드 창이 나타나 파일 이름과 설명을 입력할 수 있게 됩니다.

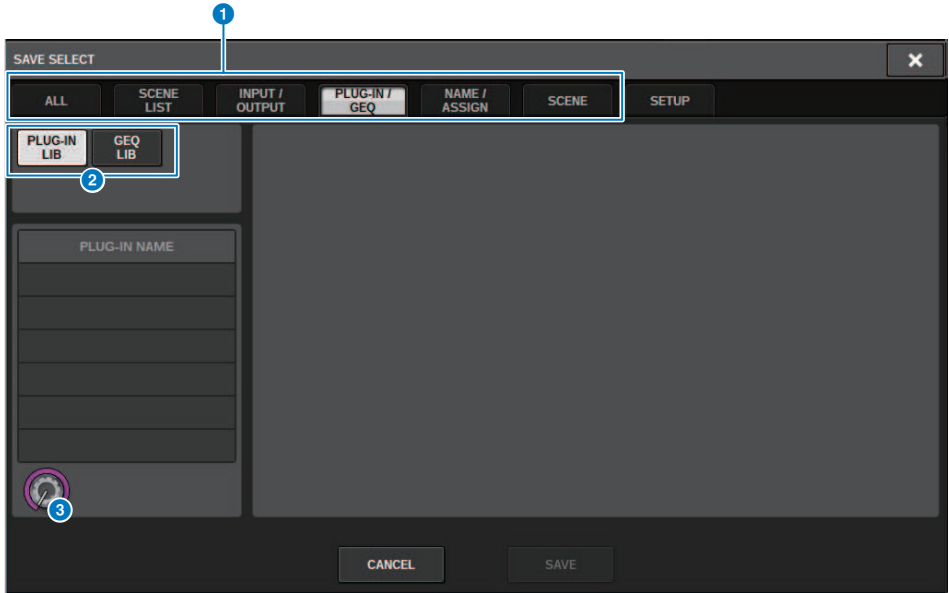
**6 파일 이름 또는 설명을 입력한 다음 OK 버튼을 누릅니다.**

파일이 저장되면 쓰기 작업 진행 과정을 표시하는 PROCESSING 팝업 창이 닫힙니다.

주

- 동일한 폴더에 동일한 이름으로 파일을 덮어쓰거나 저장하려는 경우 덮어쓰기 확인을 묻는 대화 상자가 나타납니다.
- 최대 32자까지 설명을 입력할 수 있습니다.
- 최대 16자까지 파일 이름을 입력할 수 있습니다. 그러나 드라이브 이름, 경로 이름 및 파일 이름은 총 256자로 제한됩니다. 이 한도를 초과하면 파일 이름 길이에 따라 파일을 저장하지 못할 수 있습니다. 이 오류 표시가 화면 하단에 나타나는 경우 파일 이름을 짧게 줄인 다음 해당 파일을 다시 저장해 보십시오.

# SAVE SELECT 화면



이 창에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

**1 TYPE 필드**

저장할 데이터의 유형을 선택합니다. 이 화면에 표시된 항목은 선택된 탭에 따라 달라집니다.

- **ALL 탭**  
모든 항목이 대상으로 지정됩니다. (유형: ALL)
- **SCENE LIST 탭**  
Scene 메모리가 대상으로 지정됩니다. (유형: SCENE)
- **INPUT/OUTPUT 탭**  
다음 표에는 선택할 수 있는 항목이 나열되어 있습니다.

버튼	데이터	유형
INPUT CH LIB	Input channel 라이브러리	IN CH
OUTPUT CH LIB	Output channel 라이브러리	OUT CH
INPUT EQ LIB	Input EQ 라이브러리	IN EQ
OUTPUT EQ LIB	Output EQ 라이브러리	OUT EQ
DYN LIB	Dynamics 라이브러리	DYNA

- **PLUG-IN/GEQ 탭**  
다음 표에는 선택할 수 있는 항목이 나열되어 있습니다.

버튼	데이터	유형
PLUG-IN	플러그인 라이브러리	

버튼	데이터	유형
PLUG-IN	REV-X 라이브러리	P REVX
	SP2016 라이브러리	P 2016
	VSS4HD 라이브러리	P VSS4
	NonLin2 라이브러리	P NL2
	Y7 라이브러리	P Y7
	Reverb 라이브러리	P REV
	Stereo Reverb 라이브러리	P STRV
	EarlyReflections 라이브러리	P ER
	Gate Reverb 라이브러리	P GTRV
	Mono Delay 라이브러리	P MNDL
	Stereo Delay 라이브러리	P STDL
	Mod.Delay 라이브러리	P MDDL
	Delay LCR 라이브러리	P DLCR
	Echo 라이브러리	P ECHO
	Analog Delay 라이브러리	P ADLY
	Chorus 라이브러리	P CHOR
	Flange 라이브러리	P FLNG
	Symphonic 라이브러리	P SYMP
	Dyna.Flange 라이브러리	P DYFL
	Dyna.Phaser 라이브러리	P DYPH
	Phaser 라이브러리	P PHAS
	Max100 라이브러리	P M100
	Dual Phaser 라이브러리	P DUPH
	Vintage Phaser 라이브러리	P VPHS
	HQ.Pitch 라이브러리	P HQPT
	Dual Pitch 라이브러리	P DPT
	H3000 Live 라이브러리	P H3KL
	Tremolo 라이브러리	P TRML
	Auto Pan 라이브러리	P APAN
	Rotary 라이브러리	P ROTR
	Ring Mod 라이브러리	P RMOD
	Mod.Filter 라이브러리	P MFIL
	Dyna.Filter 라이브러리	P DFIL
RupertEQ773 라이브러리	P Q773	
RupertEQ810 라이브러리	P Q810	
Portico5033 라이브러리	P5033	
EQ-1A 라이브러리	P EQ1	
Equalizer601 라이브러리	P 601	
Dynamic EQ4 라이브러리	P DEQ4	
RupertComp754 라이브러리	P C754	
RupertComp830 라이브러리	P C830	
Portico5043 라이브러리	P5043	

버튼	데이터	유형
PLUG-IN	Portico5045 라이브러리	P5045
	U76 라이브러리	P U76
	Opt-2A 라이브러리	P OP2
	Comp276 라이브러리	P 276
	Buss Comp 369 라이브러리	P BCP
	MBC4 라이브러리	P MBC4
	DaNSe 라이브러리	P DNSE
	P2MB 라이브러리	P2MB
	Distortion 라이브러리	P DIST
	Amp Simulate 라이브러리	P ASIM
OpenDeck 라이브러리	P OPDK	

버튼	데이터	유형
GEQ LIB	GEQ 라이브러리	GEQ

- OVERLAY 탭  
오버레이를 대상으로 합니다.

버튼	데이터	유형
OVERLAY LIB	Overlay 라이브러리	OVERLAY

- Name/Assign 버튼  
다음 표에는 선택할 수 있는 항목이 나열되어 있습니다.

버튼	데이터	유형
INPUT NAMELIB	INPUT NAME 라이브러리	IN NAM
MIX/ST NAMELIB	MIX/STEREO NAME 라이브러리	MX NAM
MTRX NAMELIB	MATRIX NAME 라이브러리	MT NAM
DCA ASGNLIB	DCA assign 라이브러리	DCA NM
MUTE ASGNLIB	Mute Group Assign 라이브러리	MUT NM

- SETUP 탭  
다음 표에는 선택할 수 있는 항목이 나열되어 있습니다.

버튼	데이터	유형
USER SET LIB	User Setup 라이브러리	U SET
MONITOR SETUP	모니터 설정	MONITOR
MIDI PGM	MIDI Program Changes	PGM
MIDI CTL	MIDI Control Changes	CTL

## 2 데이터 필드

선택된 유형의 데이터를 나타냅니다.

## 3 데이터 선택 노브

해당 화면 인코더 또는 [TOUCH AND TURN] 노브를 사용하여 데이터를 선택합니다.

## USB 플래시 드라이브에서 파일 불러오기

아래 단계에 따라 USB 플래시 드라이브에서 콘솔로 RIVAGE PM 시리즈 설정 파일을 불러옵니다. 동일한 절차를 사용하여 설정 파일이 아닌 다음과 같은 파일을 불러올 수 있습니다.

확장자	유형	파일 내용
.PM10ALL .PM7ALL	ALL	RIVAGE PM 시리즈의 내부 설정을 포함한 모든 데이터 (V3.05 이전의 저장 형식)
.PM10PART .PM7PART	*1	RIVAGE PM 시리즈의 개별 내부 설정을 포함한 데이터 (V3.05 이전의 저장 형식)*1
.RIVAGEPM	ALL	RIVAGE PM 시리즈의 내부 설정을 포함한 모든 데이터
.RIVAGEPM	*1	RIVAGE PM 시리즈의 개별 내부 설정을 포함한 데이터 *1
.BMP	BMP	CONSOLE LOCK 화면에 표시할 이미지 파일(256가지 이상의 색상, 비압축 비트맵 형식)
.jpg	JPG	CONSOLE LOCK 화면에 표시할 이미지 파일(JPEG 형식)
.png	PNG	CONSOLE LOCK 화면에 표시할 이미지 파일(PNG 형식)

\*1 유형 및 파일 세부사항에 관한 자세한 내용은 ““USB 플래시 드라이브에 RIVAGE PM 시리즈 설정 저장” (p.819)” 부분의 “TYPE 필드”를 참조하십시오.

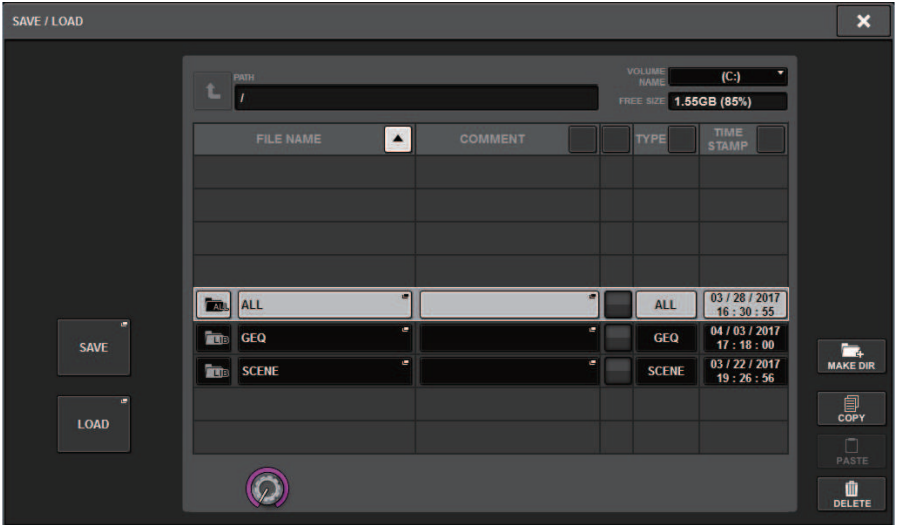
- 일부 데이터에는 데이터를 불러온 직후 콘솔을 통한 신호 출력 설정이 포함될 수 있습니다. 따라서, 데이터를 불러오기 전에 음질 조절기에 연결된 장치의 전원을 끄거나 음량을 줄여야 음질 조절기에서 신호가 출력되는 경우에도 문제가 발생하지 않습니다.

### 1 메뉴 바의 SETUP 버튼을 눌러 SETUP 화면으로 이동합니다.





## 2 SAVE/LOAD 버튼을 눌러 SAVE/LOAD 팝업 창으로 이동합니다.



불러올 파일을 선택합니다.

주

불러오기가 가능한 데이터를 선택하면 LOAD 버튼이 사용 가능 상태가 됩니다.

## 3 SAVE/LOAD 팝업 창에서 LOAD 버튼을 누릅니다.

“LOAD SELECT 화면” (p.826)이 나타나 불러올 데이터를 선택할 수 있게 됩니다.

## 4 “LOAD SELECT 화면” (p.828)에서 데이터의 유형, 불러올 데이터 및 불러오기 대상을 선택합니다.

주

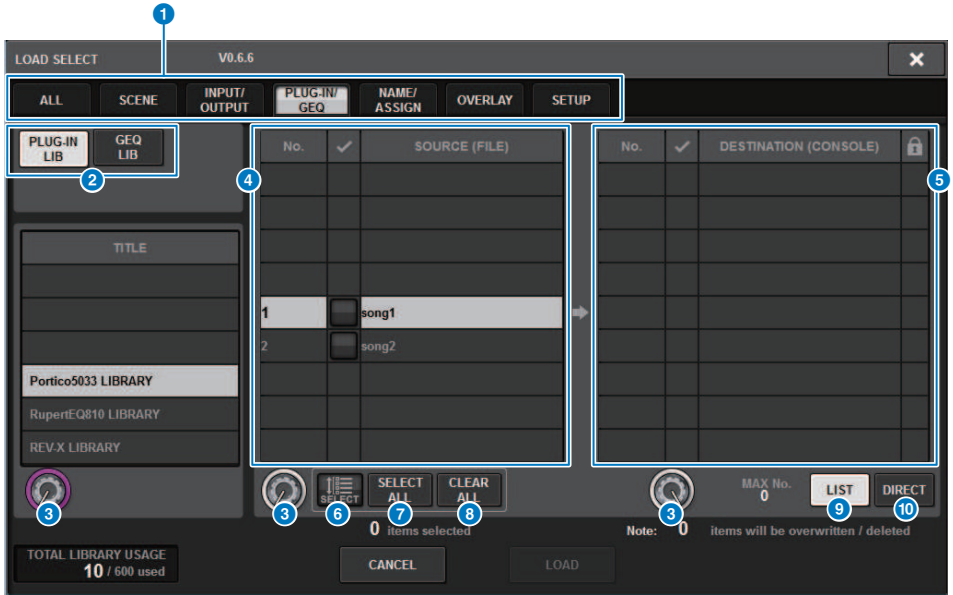
SOURCE 필드 및 DESTINATION 필드가 표시된 경우 이 필드에서 불러올 데이터와 불러오기 대상을 선택하면 LOAD 버튼이 활성화됩니다.

## 5 LOAD 버튼을 누릅니다. 확인 대화 상자가 나타납니다.

## 6 OK 버튼을 눌러 데이터 불러오기를 시작합니다.

파일 불러오기가 완료되면 불러오기 작업 진행 과정을 표시하는 PROCESSING 팝업 창이 닫힙니다.

# LOAD SELECT 화면



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

- 1 TYPE 필드**  
 불러올 데이터의 유형을 선택합니다. TYPE 필드에 표시된 항목은 선택한 탭에 따라 다릅니다. (“USB 플래시 드라이브에 RIVAGE PM 시리즈 설정 저장” (p.819))
- 2 데이터 필드**  
 선택된 유형의 데이터를 나타냅니다.
- 3 데이터 선택 노브**  
 해당 화면 인코더 또는 [TOUCH AND TURN] 노브를 사용하여 데이터를 선택합니다.
- 4 SOURCE 필드**  
 이 영역에는 USB 플래시 드라이브에 저장된 데이터가 나열되어 있습니다.
- 5 DESTINATION 필드**  
 이 영역에는 선택된 데이터를 불러올 대상이 나열되어 있습니다.
- 6 MULTI SELECT 버튼**  
 이 버튼을 누르면 여러 설정 데이터 항목을 동시에 선택할 수 있습니다.
- 7 SELECT ALL 버튼**  
 이 버튼을 누르면 모든 항목을 선택할 수 있습니다.

8 **CLEAR ALL 버튼**

이 버튼을 누르면 모든 선택 항목이 지워집니다.

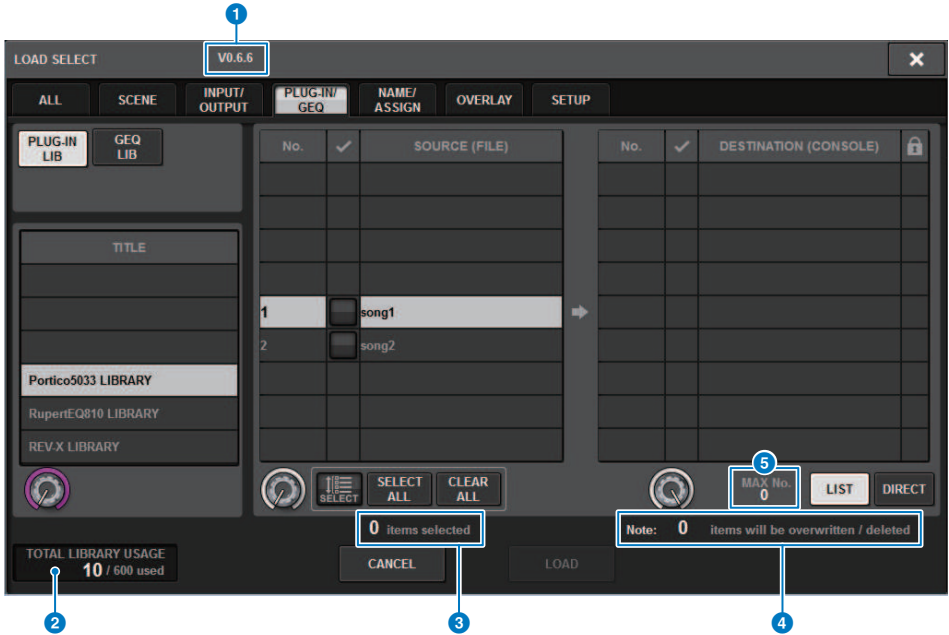
9 **LIST 버튼**

이 버튼을 누르면 목록에서 불러오기 대상을 선택할 수 있습니다.

10 **DIRECT 버튼**

이 필드를 누르면 해당 필드에 번호를 직접 입력하여 대상을 지정할 수 있습니다.

# LOAD SELECT 화면



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

- 1 펌웨어 버전 표시**  
데이터가 생성된 펌웨어의 버전을 표시합니다.
- 2 TOTAL LIBRARY USAGE 표시**  
라이브러리 사용 상태를 표시합니다.
- 3 선택한 데이터 항목의 수**  
SOURCE 필드에서 선택된 항목의 수를 표시합니다.
- 4 삭제 및 업데이트할 데이터 항목의 수**  
삭제할 데이터 항목의 총 수와 불러오기 작업을 실행한 후 업데이트할(덮어쓸) 데이터 항목을 표시합니다.
- 5 데이터 항목의 최대 수**  
선택된 Scene 및 라이브러리의 최대 수를 표시합니다.

## LOAD SELECT 화면



이 창에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

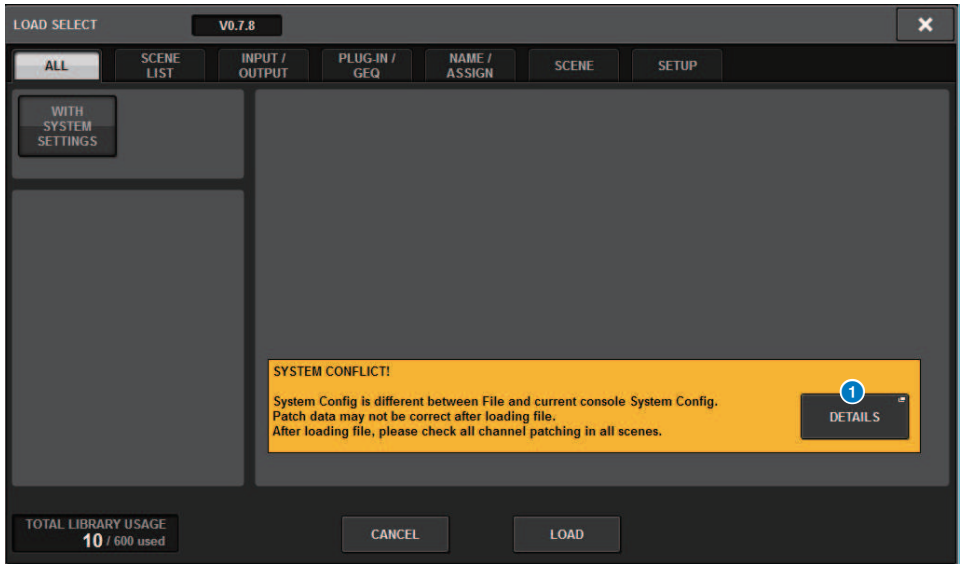
**1 WITH DANTE SETUP 버튼**

불러올 때 이 버튼이 켜져 있는 경우 파일에 포함된 Dante 설정이 적용됩니다.

**주**

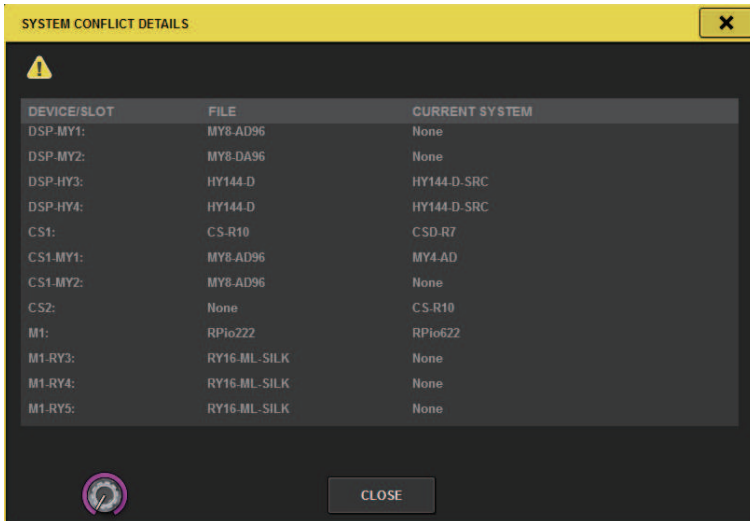
- Dante 설정을 불러와도 Dante Control ID는 적용되지 않습니다 따라서 파일을 불러오는 동안 ID#1을 다른 ID#1으로 변경하면 음질 조절기의 DANTE SETUP을 통해 전체 시스템의 모든 Dante 설정을 실시할 수 없습니다.
- 저장할 때 사용할 수 있는 옵션이 없습니다. 모든 Dante 설정이 파일에 저장됩니다.

현재 시스템 구성과 다른 데이터를 불러올 때 경고 버튼이 나타납니다.



1 DETAILS 버튼

이 버튼을 눌러 SYSTEM CONFLICT 팝업 창으로 이동하면 구성 차이가 나타납니다.



주

ALL 유형을 사용하여 데이터를 불러올 때 WITH SYSTEM SETTINGS 버튼을 눌러 다음 항목을 불러옵니다.

- 워드 클록 설정
- DANTE SETUP(장치 장착, 패치 및 포트 이름 포함)

파일 > LOAD SELECT 화면

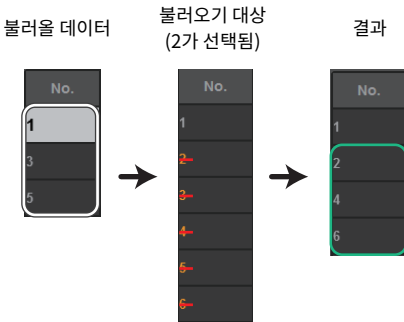
- RPi0622/222의 RY 슬롯에 대한 WITH RECALL 설정(RY 카드의 파라미터 설정은 WITH RECALL 설정과 무관하게 항상 불러올 수 있음)
- 네트워크 설정(HY 슬롯 또는 RIVAGE PM StageMix)
- +48V MASTER

## 불러오기 소개

관련 Scene이 이미 존재하는 Scene 메모리 번호를 불러오기 대상으로 선택하는 경우 기존의 Scene이 먼저 삭제된 후 데이터가 해당 Scene 메모리로 불러오게 됩니다.



라이브러리도 이와 마찬가지로입니다. 대상에 이미 데이터가 포함된 경우 불러온 데이터로 덮어쓰기됩니다.





## USB 플래시 드라이브에 저장된 파일 편집

이 부분은 USB 플래시 드라이브의 파일 및 디렉토리에 편집 작업을 실시하는 방법을 설명합니다.

**1** 메뉴 바의 **SETUP** 버튼을 눌러 **SETUP** 화면으로 이동합니다.

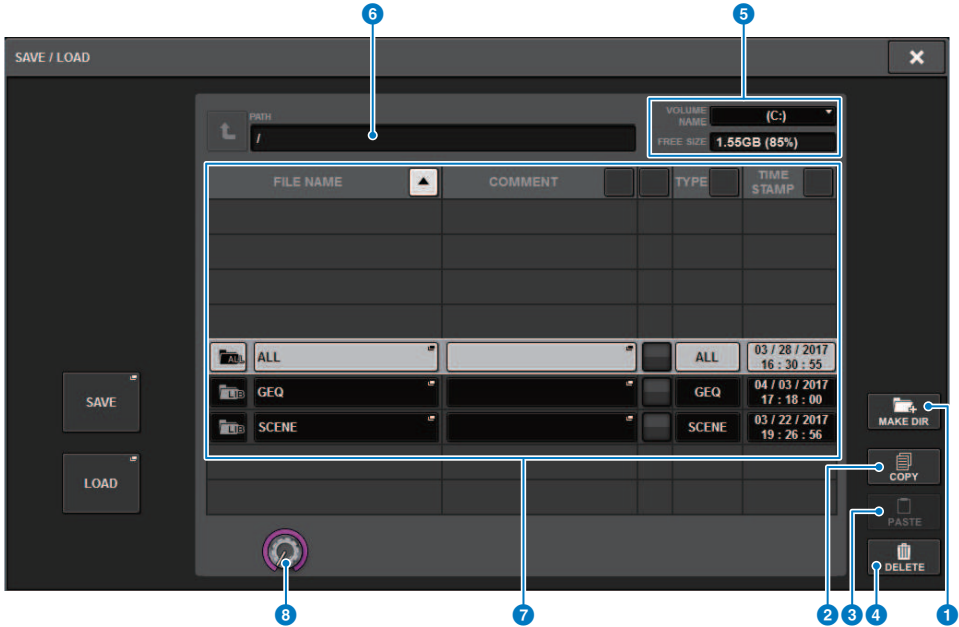
**2** **SAVE/LOAD** 버튼을 누릅니다.

“**SAVE/LOAD 팝업 창**” (p.834)이 나타납니다. 저장된 파일 및 하위 디렉토리가 목록에 표시됩니다.

**3** 원하는 편집 작업을 실시합니다.

이 작업에 관한 자세한 내용은 각 작업에 대한 설명을 참조하십시오.

## SAVE/LOAD 팝업 창



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

### MAKE DIR 버튼

새로운 디렉토리를 생성합니다.

#### 1 MAKE DIR 버튼

새로운 디렉토리를 생성합니다.

#### 2 COPY 버튼

파일을 버퍼 메모리(임시 저장 영역)로 복사합니다.

#### 3 PASTE 버튼

버퍼 메모리에서 파일을 붙여넣기합니다.

#### 4 DELETE 버튼

현재 선택된 파일을 삭제합니다.

### 주

디렉토리는 삭제할 수 없습니다.

#### 5 VOLUME NAME/FREE SIZE

USB 플래시 드라이브의 볼륨 이름과 가용 공간을 나타냅니다.

**6 PATH**

현재 디렉토리의 이름을 나타냅니다. 화살표 버튼을 누르면 다음 상위 디렉토리로 이동합니다. 현재 디렉토리가 최상위이면 화살표 버튼이 어두워집니다.

**7 파일 목록**

이 영역에는 USB 플래시 드라이브에 저장된 파일이 나열되어 있습니다.

• **FILE NAME**

파일 이름, 확장자 및 아이콘을 나타냅니다. 파일 이름을 누르면 TITLE EDIT 팝업 창이 나타나 파일 이름을 편집할 수 있게 됩니다.

• **COMMENT**

RIVAGE PM 시리즈 파일에 추가된 설명을 나타냅니다.**WARNING!**

• **READ ONLY**

잠금 기호가 표시되어 보호 파일을 나타냅니다. 이 영역을 누르면 보호 설정을 작동 또는 해제할 수 있습니다.

• **TYPE**

파일 유형을 나타냅니다. “ALL” 또는 “LIB”는 RIVAGE PM 시리즈의 내부 설정을 포함하는 파일을 나타냅니다. “BMP” 및 [DIR]은 각각 비트맵 이미지 파일과 디렉토리를 나타냅니다. “???”는 MP3 파일 또는 WAV 파일이나 RIVAGE PM 시리즈가 인식하지 않는 파일을 나타냅니다.

• **TIME STAMP**

파일 또는 디렉토리가 생성되거나 업데이트될 때의 날짜 및 시간을 나타냅니다.

**8 스크롤 노브**

파일 목록을 위/아래로 스크롤합니다.

## 파일 정렬 및 파일 이름/설명 편집

- 1** 파일을 정렬하려면 파일 목록 상단의 각 열의 제목(“FILE NAME,” “COMMENT,” “READ ONLY,” “TYPE” 또는 “TIME STAMP”) 우측에 위치한 정렬 버튼 중 하나를 누릅니다.

파일을 정렬하려면 파일 목록 상단의 각 열의 제목(“FILE NAME,” “COMMENT,” “READ ONLY,” “TYPE” 또는 “TIME STAMP”) 우측에 위치한 정렬 버튼 중 하나를 누릅니다.

- 2** 파일 이름 또는 설명을 편집하려는 경우 각 파일의 FILE NAME 필드 또는 COMMENT 필드를 눌러 키보드 창으로 이동합니다.

파일 이름 또는 설명을 입력한 다음 RENAME 버튼이나 SET 버튼을 누릅니다.

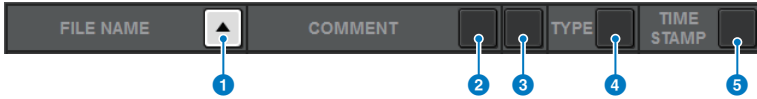
- 3** 보호 설정을 켜거나 끄려면 파일의 READ ONLY 필드를 누릅니다.

보호 기호가 쓰기 방지 파일에 표시됩니다. 이 파일들은 덮어쓸 수 없습니다.

### 주

쓰기 방지 파일의 파일 이름 또는 설명 필드는 편집할 수 없습니다.

## 파일 목록 상단에 위치한 Sort 버튼



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

- 1 FILE NAME**  
파일 이름의 숫자/알파벳 순으로 목록을 정렬합니다.
- 2 COMMENT**  
설명의 숫자/알파벳 순으로 목록을 정렬합니다.
- 3 READ ONLY**  
쓰기 보호 켜짐/꺼짐 상태별로 목록을 정렬합니다.
- 4 TYPE**  
파일 유형별로 목록을 정렬합니다.
- 5 TIME STAMP**  
업데이트 날짜 및 시간별로 목록을 정렬합니다.

### 주

동일한 위치를 다시 누르면 목록이 정렬되는 방향(오름차순 또는 내림차순)을 변경할 수 있습니다.

## 파일 복사 및 붙여넣기

아래 단계를 따라 버퍼 메모리에 파일을 복사한 다음 다른 파일 이름을 사용하여 붙여넣기를 합니다.

**1 화면 인코더를 돌려 복사 소스 파일을 선택하고 COPY 버튼을 누릅니다.**

파일 목록에서 강조 표시된 라인은 파일이 선택되었다는 것을 나타냅니다.

**2 필요한 경우 디렉토리 아이콘을 눌러 디렉토리를 변경합니다.**

다음 상위 디렉토리로 이동하려면 PATH 필드의 화살표 버튼을 누릅니다.

**3 PASTE 버튼을 누릅니다.**

키보드 창이 나타나 파일 이름을 입력할 수 있게 됩니다.

**4 파일 이름을 입력한 다음 PASTE 버튼을 누릅니다.**

주

두 번째 파일에 기존의 파일 이름을 붙여넣을 수 없습니다.

## 파일 삭제

**1** 화면 인코더를 돌려 삭제하려는 파일을 선택하고 DELETE 버튼을 누릅니다.

삭제 작업을 확인하는 대화 상자가 나타납니다.

**2** 삭제 작업을 실행하려면 OK 버튼을 누릅니다.

주

보호 파일은 삭제할 수 없습니다.

## 디렉토리 생성

- 1** 필요한 경우 디렉토리 아이콘을 눌러 디렉토리를 변경합니다.  
다음 상위 디렉토리로 이동하려면 PATH 필드의 화살표 버튼을 누릅니다.
- 2** **MAKE DIR** 버튼을 누릅니다.  
키보드 창이 나타나 디렉토리 이름을 입력할 수 있게 됩니다.
- 3** 생성하려는 디렉토리의 이름을 입력한 다음 **MAKE** 버튼을 누릅니다.  
**주**  
이미 존재하는 디렉토리 이름을 사용하여 디렉토리를 생성할 수 없습니다.



## CSV 파일 내보내기

RIVAGE PM 시리즈의 채널 이름 및 패치 연결 상태를 CSV 포맷 형식으로 내보내거나 가져오기 하여 데이터를 편집하거나 기기 간 데이터를 교환할 수 있습니다.

해당되는 파라미터 및 파일명은 다음과 같습니다. 자세한 내용은 데이터 목록을 참조하십시오.

	파라미터	파일명
채널 이름/채널 색상/아이콘	INPUT	InName.csv
	MIX	MixName.csv
	MATRIX	MtxName.csv
	STEREO	StName.csv
	MUTE/DCA	MuteDCAName.csv
패치 연결 상태	INPUT IN	InPatch.csv
	INPUT INSERT I/O	InInsPatch.csv
	OUTPUT INSERT I/O	OutInsPatch.csv
	PORTRACK	PortRackPatch.csv
	RECORDING	RecordingPatch.csv

### 1 SETUP 버튼을 눌러 SETUP 화면으로 이동합니다.



### 2 CSV EXPORT/IMPORT 버튼을 누릅니다.

“CSV EXPORT/IMPORT 팝업 창” (p.843)이 나타납니다.

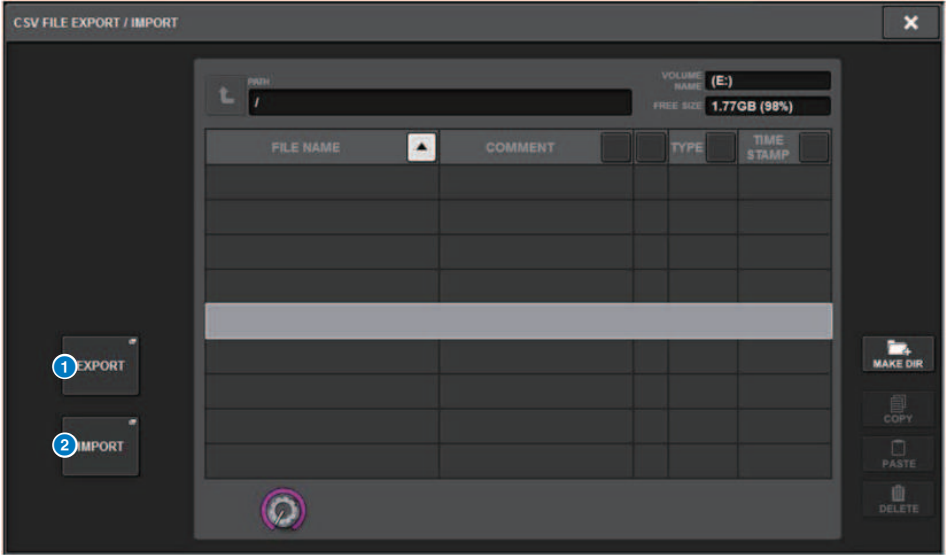
### 3 CSV 파일을 내보낼 경우 EXPORT 버튼을 누르고, CSV 파일을 가져올 경우 IMPORT 버튼을 누릅니다.

작업을 확인하는 대화 상자가 나타납니다.

파일 > CSV 파일 내보내기

**4** 실행하려면 OK 버튼을 누릅니다.

## CSV EXPORT/IMPORT 팝업 창



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

- 1 EXPORT 버튼**  
이 버튼을 누르면 CSV 파일을 현재 디렉터리로 내보냅니다.
- 2 IMPORT 버튼**  
이 버튼을 누르면 CSV 파일을 현재 디렉터리에서 가져옵니다.

# Theater 모드

## Theater 모드

“Theatre 모드”는 극장에서 사용하는 데 최적화된 모드로, EQ 및 다이내믹스를 4개의 बैं크에 설정한 후 각 배우에 맞게 할당할 수 있습니다. Theatre 모드에서는 EQ 및 다이내믹스의 파라미터가 각각 Scene 메모리에 저장되지 않으며, 어떤 बैं크가 사용되는지에 대한 정보만 저장됩니다. 이 때문에 전체 붙여넣기 작업을 실시하지 않아도 동일한 बैं크를 사용하는 모든 Scene으로 옮기면 모드 실행 중 이루어진 모든 세부적인 변경사항이 활성화됩니다. 액터 라이브러리에서 각 배우에 대한 목록을 관리하면 이 4개의 बैं크를 편집할 수 있습니다. 이를 통해, 예를 들어 더블 캐스팅된 배우를 전환하거나 또는 갑작스러운 배역을 급하게 대체해야 할 때 유연하게 관리할 수 있습니다. Theatre 모드의 채널 라이브러리에는 이 네 가지 बैं크의 모든 내용이 담겨 있습니다. Default 모드일 때 채널에 설정된 EQ 및 다이내믹스는 Theatre 모드로 옮겨지지 않으며, 그 반대의 경우도 마찬가지입니다.

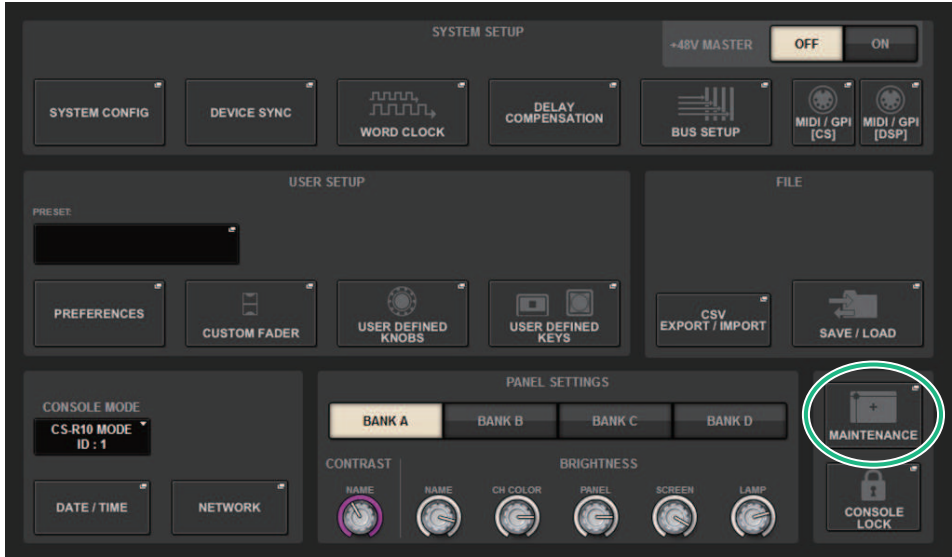
### 주

Preview 모드의 EQ 및 다이내믹스는 포함되지 않습니다.

# Theatre 모드 설정 구성 방법

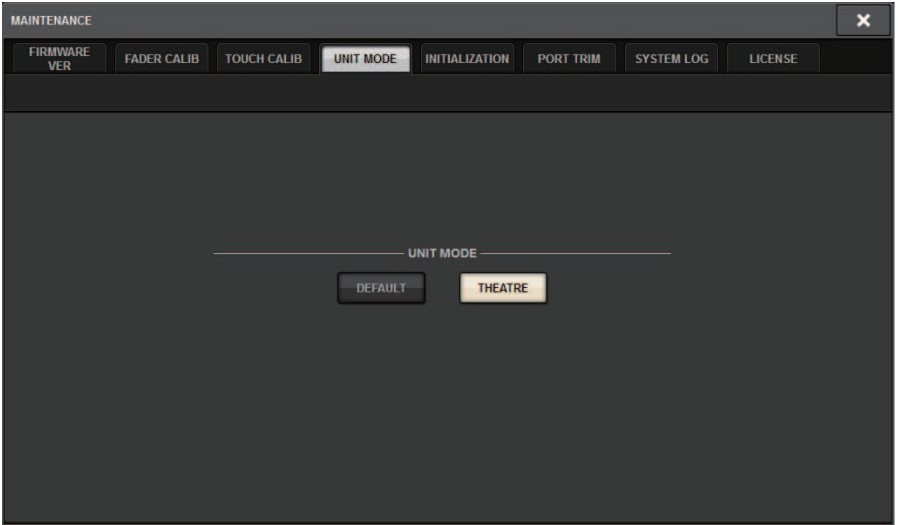
이 부분은 Theatre 모드 설정을 구성하는 방법을 설명합니다.

## 1 SETUP 버튼을 눌러 SETUP 화면으로 이동합니다.



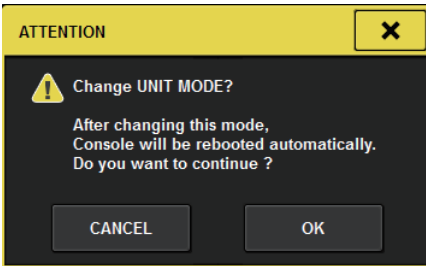
## 1 MAINTENANCE 버튼을 눌러 MAINTENANCE 팝업 창으로 이동합니다.

## 2 UNIT MODE 탭을 누릅니다.



## 3 THEATRE 모드 전환 버튼을 누릅니다.

모드 전환 후에 확인 팝업 창이 열려 음질 조절기가 재시작된다는 것을 확인할 수 있습니다.



## 4 OK 버튼을 누릅니다.

## DSP 엔진에 대한 Theatre 모드 설정 구성 방법

이 부분은 DSP 엔진에 대한 Theatre 모드 설정 구성 단계를 설명합니다.

- 1** DSP 엔진의 전면 패널에서 [MENU] 키를 누릅니다.
- 2** [▲]/[▼] 키를 사용하여 “Unit Mode”를 선택합니다.
- 3** [ENTER] 키를 누릅니다.
- 4** [▲]/[▼] 키를 사용하여 “Theatre”를 선택합니다.



- 5** [ENTER] 키를 누릅니다.
- 6** “DONE”이 표시되면 DSP 엔진이 재부팅됩니다.

## SELECTED CHANNEL VIEW 화면(Theatre 모드)

Theatre 모드 설정이 UNIT MODE로 설정되어 있을 때 BANK 화면 버튼을 누르면 입력 채널에 대한 SELECTED CHANNEL VIEW 화면이 다음과 같이 표시됩니다.



### 1 BANK 화면 버튼

이 버튼을 켜면 बैं크 A-D에 대한 EQ와 다이내믹스 1/2에 대한 그래프를 서로 전환할 수 있는 선택 버튼이 나타납니다.

### 2 EQ 그래프

이 필드는 대략적인 EQ/필터 응답을 그래프 형태로 나타냅니다.

### 3 बैं크 전환 버튼

EQ와 다이내믹스 1/2 बैं크를 서로 전환합니다. 선택한 버튼을 누르면 NAME EDIT 팝업 창이 표시됩니다. बैं크 및 बैं크 이름도 EQ 및 다이내믹스 필드에 표시됩니다. 동일한 बैं크 이름이 बैं크와 연결된 EQ 및 다이내믹스 1/2에 사용됩니다.

### 4 बैं크 연결 버튼

이 버튼을 켜면 बैं크 선택 버튼과 함께 EQ 및 다이내믹스 1/2 बैं크(A-D)를 전환할 수 있습니다.

### 5 다이내믹스 그래프

다이내믹스 1/2의 입력/출력 응답을 표시합니다.



# Theatre 모드에서 추가된 표시등

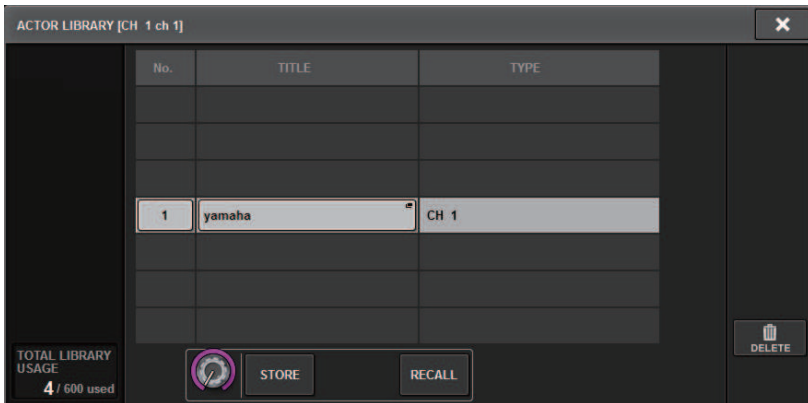
액터 라이브러리 이름이 NAME 팝업 버튼의 표시등으로 추가되었습니다.



액터 라이브러리 이름이 NAME/ICON EDIT 팝업 버튼을 누를 때 나타나는 NAME 팝업 창의 ACTOR LIBRARY 팝업 버튼에 표시등으로 추가되었습니다.



ACTOR LIBRARY 팝업 버튼을 누르면 ACTOR LIBRARY 팝업 창이 표시됩니다.



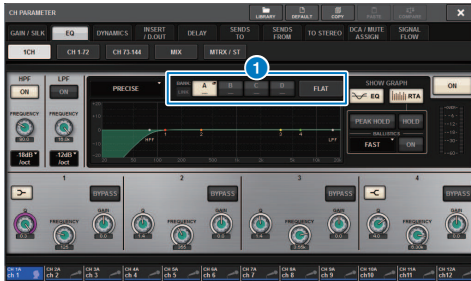
# OVERVIEW 화면

Theatre 모드 설정이 UNIT MODE로 설정되어 있을 때 다음과 같이 OVERVIEW 화면이 나타납니다.



액터 라이브러리 이름이 채널 이름 영역의 표시등으로 추가되었습니다. ((SHIFT) 키를 누르면 일반 모드와 마찬가지로 CUE 상태가 표시됩니다.) EQ 또는 다이내믹스 파라미터가 변경된 경우 액터 라이브러리 이름에 별표가 나타납니다.

## HPF/EQ 팝업 창



### 1. 뱅크 선택 버튼

EQ와 다이내믹스 1/2 뱅크를 서로 전환합니다.

## DYNAMICS 1/2 팝업 창



## 액터 라이브러리 설정 구성 방법

이 부분은 액터 라이브러리 설정 구성 방법을 설명합니다.

- 1 PATCH 버튼을 눌러 PATCH 화면으로 이동합니다.**
- 2 ACTOR 탭을 누릅니다.**  
“액터 라이브러리 화면” (p.852)이 표시됩니다.
- 3 필요에 따라 액터 라이브러리 설정을 편집합니다.**

### 주

- CH COPY 기능을 사용할 때 채널과 관련된 액터 라이브러리는 복사되지 않습니다. CH MOVE 기능을 사용하면 액터 라이브러리를 옮길 수 있습니다.
- Default 모드 및 Theatre 모드는 입력 EQ 및 다이내믹스 라이브러리의 경우 동일하나 입력 채널 라이브러리 EQ 및 다이내믹스 설정은 동일하지 않습니다. 따라서 Theater 모드의 입력 채널 라이브러리 EQ 및 다이내믹스 설정은 불러오기 작업에서 제외됩니다.

## 액터 라이브러리 화면



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

- 1 INPUT NAME**  
 액터 라이브러리에 할당하려는 입력 채널을 표시합니다.
- 2 ACTOR LIBRARY**  
 설정했던 액터 라이브러리 이름을 표시합니다. 누르면 액터 라이브러리 팝업 창이 표시되어 액터 라이브러리를 구성할 수 있습니다.
- 3 UPDATE 버튼**  
 현재 데이터에 맞게 라이브러리를 업데이트합니다.
- 4 RECALL 버튼**  
 해당 채널에 설정된 라이브러리를 불러옵니다. 현재 데이터에 대한 변경 사항이 불러온 라이브러리 데이터로 덮어쓰기됩니다.
- 5 DEFAULT 버튼**  
 라이브러리 설정을 취소하고 EQ 및 Dynamics 4 बैं크에 대한 현재 데이터를 초기화합니다.
- 6 INPUT NAME 선택 노브**  
 해당 화면 인코더 또는 [TOUCH AND TURN] 노브를 사용합니다.
- 7 UPDATE EDITED 버튼**  
 변경한 모든 채널에 대한 라이브러리를 업데이트합니다.
- 8 RECALL EDITED 버튼**  
 변경한 모든 채널에 대한 라이브러리를 불러옵니다.

9 **DEFAULT ALL 버튼**

모든 채널에 대한 라이브러리 설정을 취소하고 EQ 및 Dynamics 4 뱅크에 대한 현재 데이터를 초기화합니다.

# AFC IMAGE 컨트롤

## AFC IMAGE 설정

AFC IMAGE를 사용하면 다수의 대상을 배열하고 자유롭게 이동시켜 개별 스피커 설정을 전혀 신경쓰지 않고 다양한 이펙트를 직관적으로 생성할 수 있습니다.

- 1 메뉴 바의 SETUP 버튼을 눌러 SETUP 화면으로 이동합니다.**
- 2 NETWORK 버튼을 누르면 NETWORK 화면이 나타납니다.**  
이 화면에는 화면 상단의 탭을 통해 전환 가능한 여러 페이지가 포함되어 있습니다.
- 3 IMMERSIVE SOUND 탭을 누르면 IMMERSIVE SOUND 탭이 표시됩니다.**

### 주

DIRECT OUT을 사용하면 출력 카드에 오디오를 패칭할 수 있습니다.

## NETWORK 화면: IMMERSIVE SOUND 탭



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

**1 DEVICE MOUNT 팝업 버튼**

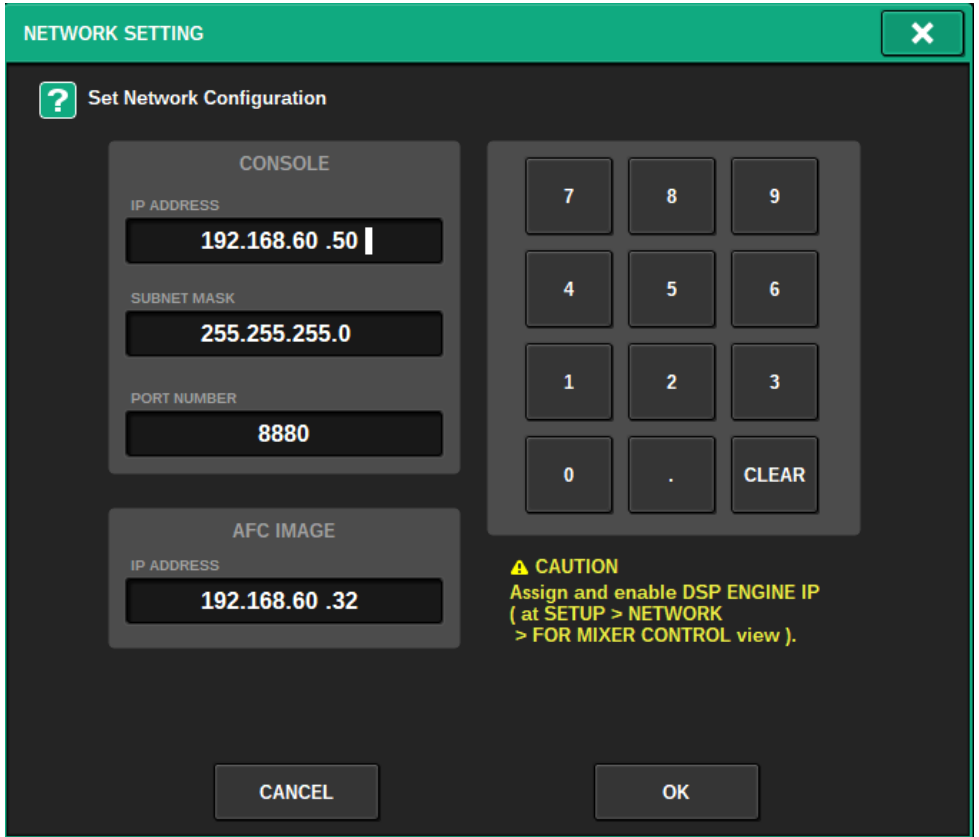
이 버튼을 누르면 IMMERSIVE SOUND DEVICE 팝업 화면이 표시되어 설치할 장치를 선택할 수 있게 됩니다. AFC를 선택하고 OK 버튼을 눌러 장치를 설치합니다.

**2 SYNC STATUS 표시등**

장치와 동기화될 때 켜집니다.

**3 NETWORK SETTING 팝업 버튼**

이 버튼을 누르면 IP 주소 및 포트 번호를 설정할 수 있는 NETWORK 팝업 화면이 표시됩니다.



**4 IP 주소/포트 번호 화면**

이 버튼을 누르면 IP 주소 및 포트 번호를 설정할 수 있는 NETWORK 팝업 화면이 표시됩니다.

**5 REFRESH**

채널의 페어링 상태와 이름을 일치시킵니다. DIRECTION SETTING 버튼을 사용하면 방향을 설정하고 REFRESH 버튼을 눌러 설정할 수 있습니다.

**6 OBJECT ASSIGN**

INPUT 및 MIX 채널에 대한 대상의 시작 채널 및 수를 설정합니다.

**7 SCENE RECALL SYNC**

이 기능을 켜면 콘솔에서 AFC Scene을 불러올 수 있습니다.

**8 MASTER FADER RECALL SAFE**

이 기능을 켜면 AFC에 의해 사용되는 DCA24 마스터 페이더가 불러오기 작업에서 제외됩니다.



## SELECTED CHANNEL VIEW 화면

AFC IMAGE가 설정된 경우 SELECTED CHANNEL VIEW 화면이 다음과 같이 나타납니다.



### 1 실감 음향(Immersive sound) 그래프

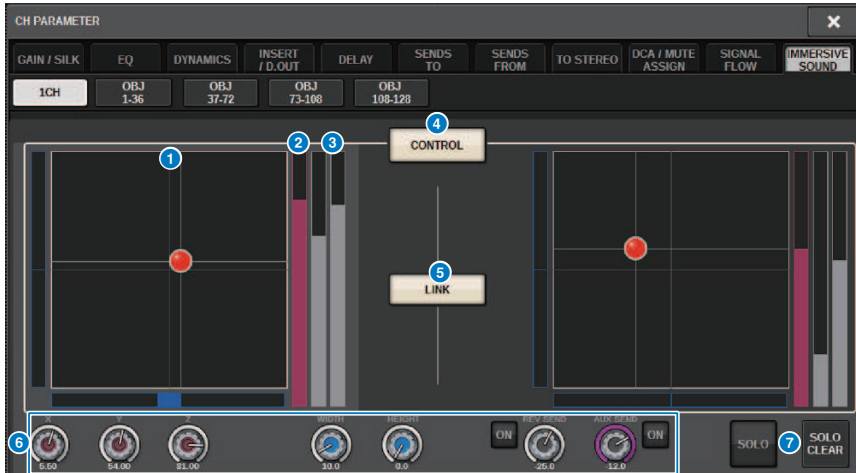
그래프를 누르면 흰색 테두리로 강조 표시되어 화면 인코더를 사용하여 채널 이퀄라이저 영역의 파라미터를 제어할 수 있게 됩니다. 그래프를 다시 한 번 눌러 IMMERSIVE SOUND 팝업 창(1CH)으로 이동합니다.

### 2 PAN/AFC 전환 버튼

스테레오 모드와 실감 음향 모드를 서로 전환합니다. IMMERSIVE SOUND 팝업 화면의 AFC IMAGE 파라미터를 표시/변경할 수 있습니다.

## IMMERSIVE SOUND 팝업 창(1CH)

해당되는 다중 채널에 대해 AFC IMAGE 파라미터를 확인하고 편집할 수 있습니다. (예: 스테레오 채널)



### 1 AFC IMAGE 그래프

AFC IMAGE에 대한 파라미터를 표시합니다.

### 2 Z 미터

대상의 Z축을 표시합니다.

### 3 전송 미터

전송 레벨을 표시합니다.

### 4 AFC CONTROL 버튼

컨트롤을 켜거나 끕니다. 이 버튼을 끄면 콘솔을 통해 위치를 조작할 수 없습니다.

### 5 LINK 버튼(스테레오 채널에 한함)

스테레오 채널에 link 버튼을 켜면 좌측 및 우측 채널 파라미터가 연결됩니다.

### 6 파라미터 노브

AFC IMAGE의 위치(X, Y, Z), 크기 및 전송 레벨을 표시합니다. 화면 인코더 또는 [TOUCH AND TURN] 노브를 사용하면 파라미터를 작동할 수 있습니다.

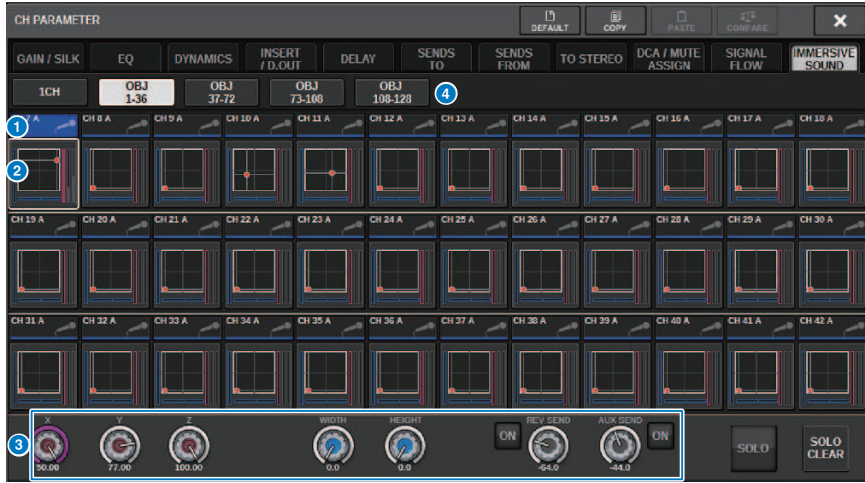
### 7 SOLO

SOLO 기능을 켜거나 끕니다. SOLO CLEAR 버튼을 누르면 모든 SOLO 기능이 해제됩니다.

AFC IMAGE에서 켜지는 표시 모드 유형에 사용되는 SOLO 및 SOLO CLEAR 버튼이 숨겨집니다.

## IMMERSIVE SOUND 팝업 창(OBJ1-36, OBJ37-72, OBJ73-108, OBJ109-128)

해당되는 다중 채널에 대해 AFC IMAGE 파라미터를 확인하고 편집할 수 있습니다



### 1 채널 선택 버튼

작동하려는 채널을 선택합니다. 현재 채널 아이콘, 채널 번호, 채널 이름 및 색상이 버튼에 나타납니다.

### 2 실감 음향(Immersive sound) 그래프

AFC IMAGE 파라미터를 표시합니다.

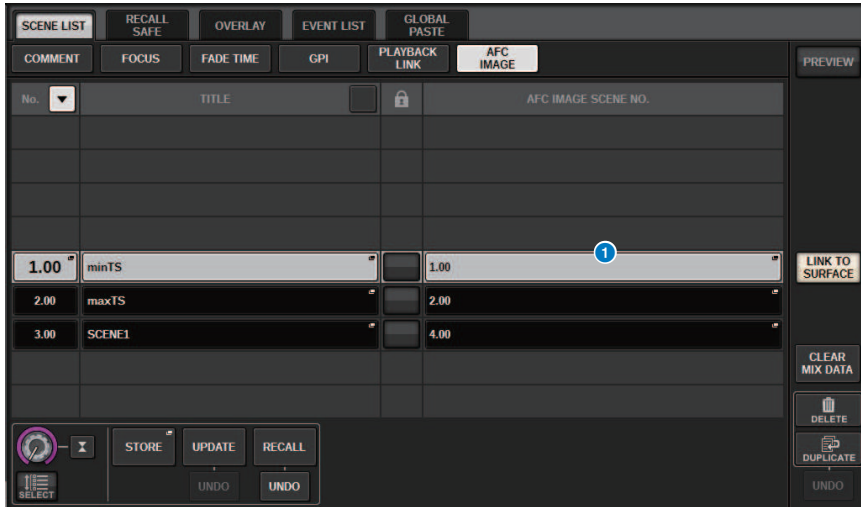
### 3 파라미터 노브

AFC IMAGE의 위치(X, Y, Z), 크기 및 전송 레벨을 표시합니다. 화면 인코더 또는 [TOUCH AND TURN] 노브를 사용하면 파라미터를 작동할 수 있습니다.

### 4 화면 전환 버튼

화면에서 확인하려는 채널을 선택합니다.

## AFC IMAGE 필드



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

### 1 AFC IMAGE 버튼

RIVAGE PM 시리즈 Scene을 불러올 때 AFC IMAGE에 연결될 Scene 번호를 설정합니다. SCENE RECALL SYNC를 사용하면 이 기능을 켜거나 끌 수 있습니다.

# 사용자 설정

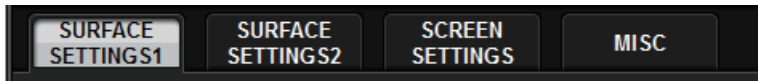
## Preference 설정

팝업 창이 나타나는 방식 및 [SEL] 키 켜짐/꺼짐 작업 연결 여부와 같은 RIVAGE PM10의 작동 환경에 적합한 여러 다양한 설정을 실시할 수 있습니다.

- 1 메뉴 바의 SETUP 버튼을 눌러 SETUP 화면으로 이동합니다.

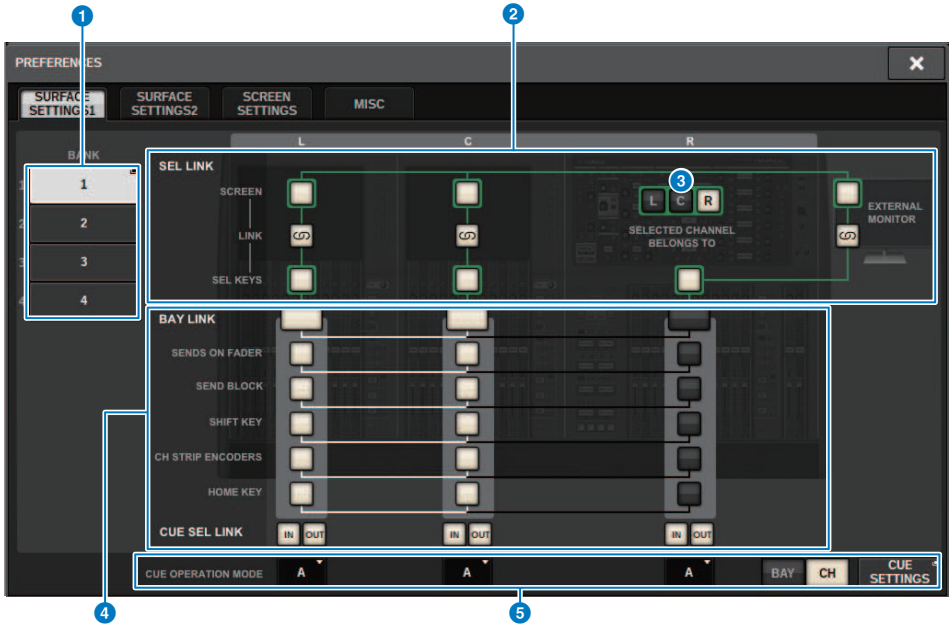


- 2 PREFERENCES 버튼을 눌러 PREFERENCES 팝업 창으로 이동합니다.  
이 창에는 창의 상단에 위치한 탭을 통해 전환 가능한 여러 페이지가 포함되어 있습니다.



- 3 화면의 버튼을 사용하여 PREFERENCES 설정을 실시합니다.
- 4 설정을 완료하면 CLOSE 버튼을 누릅니다.

# SURFACE SETTINGS1



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

## 1 BANK

이 화면의 SurfaceSetting1 파라미터(CUE SETTINGS 제외)에 대한 설정이 저장될 बैं크를 선택합니다. 설정을 저장하고 원하는 경우 बैं크를 불러와 설정을 서로 전환할 수 있습니다. 선택한 बैं크를 한번 더 눌러 이름을 할당할 수 있는 창으로 이동합니다.

### 주

USER DEFINED 키에 बैं크 전환 기능을 할당할 수 있습니다.

## 2 SEL LINK

화면의 베이와 SEL, 화면의 SEL과 [SEL] 키, 베이와 [SEL] 키 사이의 연결을 설정할 수 있습니다. 연결된 요소는 동일한 색상으로 표시됩니다.

## 3 선택 채널 부분 선택

선택 채널 부분에서는 선택한 베이(화면)에 대한 선택 채널을 작동할 수 있습니다.

#### 4 BAY LINK

여러 베이 사이를 연결할 수 있는 기능을 설정합니다. 연결된 베이는 흰색 라인을 통해 연결됩니다.

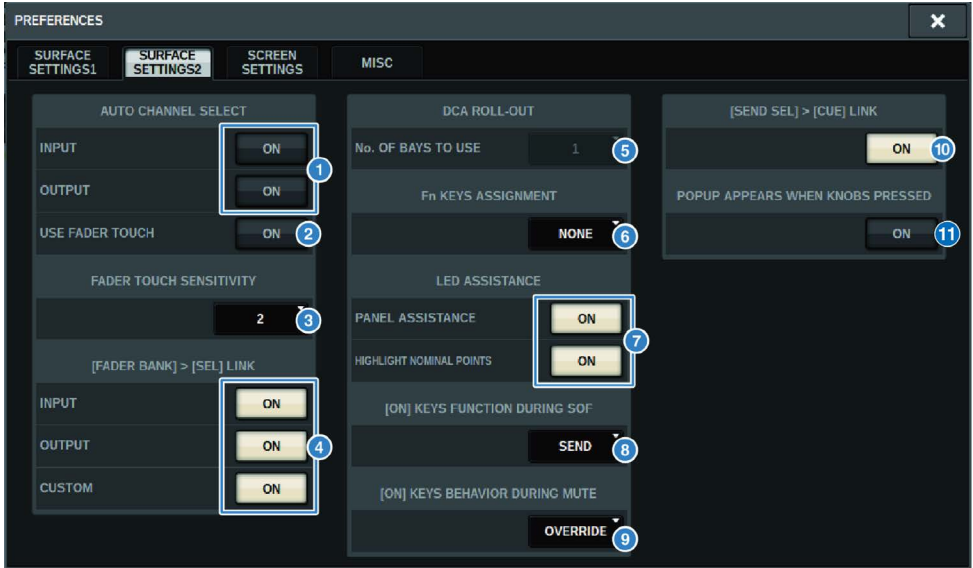
- **BAY LINK:** 페이더의 레이어 설정 또는 연결된 베이의 설정을 선택합니다.
- **SENDS ON FADER:** SENDS ON FADER 켜짐/꺼짐 및 전송 대상 버스
- **SEND BLOCK:** OVERVIEW 화면을 선택할 때 전송 대상에서 12개의 버스를 선택합니다.
- **SHIFT KEY:** [SHIFT] 키를 켜고 끕니다.
- **CH STRIP ENCODERS:** 채널 스트립 인코더 선택을 전환합니다.
- **HOME KEY:** [HOME] 키 설정을 저장하고 불러옵니다.
- **CUE→SEL:** 큐 작업과 채널 선택을 연결합니다.

#### 5 CUE OPERATION MODE 필드

큐의 BAY 모드와 CH 모드를 서로 전환합니다(“[큐 기능 사용](#)” (p.400)). BAY 모드에서는 각 베이에 대해 CUE A, CUE B 또는 CUE A+B를 선택할 수 있습니다. CH 모드에서는 각 채널에 대해 CUE A, CUE B 또는 CUE A+B를 선택할 수 있습니다.

- CUE SETTINGS 팝업 버튼  
이 버튼을 누르면 CH 모드일 때 각 채널에 대한 큐를 구성할 수 있는 창이 나타납니다(“[CUE SETTINGS 팝업 창](#)” (p.407)).

# SURFACE SETTINGS2



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

**1 AUTO CHANNEL SELECT 필드**

채널의 [ON] 키 또는 페이더를 작동할 때 해당 채널이 선택되는지 여부를 지정합니다. 입력 채널과 출력 채널에 대해 개별적으로 켜고 끌 수 있습니다.

**2 USE FADER TOUCH**

이 ON 버튼이 켜지는 경우 페이더를 터치하면 채널 페이더에 내장된 터치 센스 기능을 통해 해당 채널이 자동으로 선택됩니다.

**3 FADER TOUCH SENSITIVITY**

터치 감도를 5단계로 조정할 수 있습니다. 값이 높을수록 터치 감도가 증가합니다.

**4 [FADER BANK] > [SEL] LINK**

채널 선택을 페이더 뱅크 선택과 연결할지 여부를 지정합니다. INPUT(입력 채널), OUTPUT(출력 채널) 및 CUSTOM(사용자 페이더 뱅크)에 개별적으로 이 파라미터를 설정할 수 있습니다. 이 ON 버튼이 켜지면 및 해당 페이더 뱅크를 선택하는 경우 가장 최근에 선택한 이 뱅크의 채널이 선택되며 [SEL] 키가 켜집니다. Bay Link 설정을 변경하면 각 레이어에 저장된 선택 채널 위치가 지워집니다.

**5 DCA ROLL OUT**

**No. OF BAYS TO USE**

DCA를 1개의 베이에 롤아웃할지 또는 2개의 베이에 롤아웃할지 여부를 선택합니다.



**6 Fn KEYS ASSIGNMENT(CS-R10, CS-R10-S, CSD-R7)**

각 [Fn] 키에 할당될 다음 기능 중 하나를 선택합니다.

- **NONE**.....어떤 기능도 할당되지 않습니다.
- **INPUT A/B**.....INPUT A와 B를 서로 전환합니다.
- **ISOLATE**.....Channel Isolate 기능을 켜고 끕니다.
- **ALTERNATE CUE**.....CUE 버튼이 CUE A로 설정된 경우 B가 큐 설정됩니다. CUE 버튼이 CUE B로 설정된 경우 A가 큐 설정됩니다. CUE 버튼이 A+B로 설정된 경우에는 어떤 작동도 이루어지지 않습니다.
- **ENCODER PARAM**.....채널 스트림 인코더 관련 파라미터를 켜고 끕니다.
- **SURROUND CUE**.....서라운드 큐 기능을 켜고 끕니다.
- **GC ON/OFF**..... 개인 보상을 켜고 끕니다.
- **EQ A/B** ..... EQ 파라미터 A와 B를 전환합니다.
- **DYNAMICS1 A/B** ..... Dynamics 1 파라미터 A와 B를 전환합니다.
- **DYNAMICS2 A/B** ..... Dynamics 2 파라미터 A와 B를 전환합니다.
- **VSC ON**..... VSC를 켜고 끕니다.

**7 LED ASSISTANCE**

**PANEL ASSISTANCE**

BRIGHTNESS 필드의 PANEL 파라미터가 50% 미만으로 설정된 경우 이 버튼을 켜면 패널의 모든 LED 표시등이 약하게 켜집니다.

**HIGHLIGHT NOMINAL POINTS**

이 ON 버튼이 켜지면 패널의 공칭 값 표시가 LED를 통해 강조 표시됩니다.

**8 [ON] KEYS FUNCTIONS SOF**

SENDS ON FADER 모드에서 [ON] 키 작동을 선택합니다.

**주**

- **SEND** ..... 전송 켜짐/꺼짐
- **CHANNEL** ..... 채널 켜짐/꺼짐  
SENDS ON FADER 모드일 때에도 모니터 엔지니어가 채널 켜짐/꺼짐 상태를 지속적으로 제어하려는 경우 효과적입니다.

**9 [ON] KEYS BEHAVIOR DURING MUTE**

음소거 상태에서 [ON] 키 작동을 선택합니다.

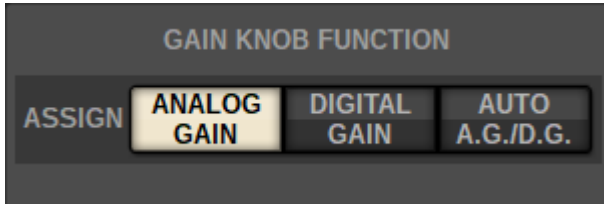
- **OVERRIDE**.....비활성화
- **CHANNEL OFF**.....활성화

**10 [SEND SEL]>[CUE] LINK 버튼**

마스터 버스를 전환할 때 SENDS ON FADER 모드에서 CUE 상태의 다음 항목을 켜거나 끕니다.

**11 POPUP APPERARS WHEN KNOBS PRESSED 버튼**

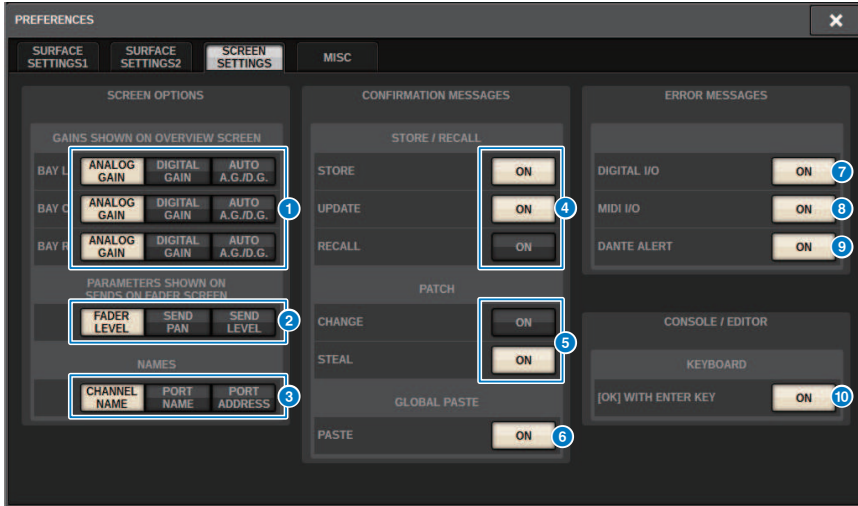
이 버튼이 켜지면 패널의 선택 채널 부분에 배치된 노브를 누르면 해당 기능에 대한 팝업 창이 열립니다. 팝업 창을 표시할 터치 스크린(베이 L, C 또는 R)은 SURFACE SETTINGS1 탭에서 어떤 선택 채널 부분을 선택하는지에 따라 다릅니다.



### 게인 노브 기능(CS-R5, CS-R3)

선택 채널 부분의 GAIN 노브 대상을 ANALOG GAIN, DIGITAL GAIN 및 AUTO A.G./D.G 중에서 선택할 수 있습니다. AUTO A.G./D.G.가 설정된 베이의 경우, 패치된 포트에서 아날로그 게인이 존재하면 각 채널마다 아날로그 게인이 표시되지만 존재하지 않으면 디지털 게인이 표시됩니다.

# SCREEN SETTINGS



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

## ■ SCREEN OPTIONS

### 1 GAINS SHOWN ON OVERVIEW SCREEN

각 베이별로 OVERVIEW 화면에 표시된 ANALOG GAIN, DIGITAL GAIN 또는 AUTO A.G./D.G. 중에서 선택합니다. AUTO A.G./D.G.가 설정된 베이의 경우, 아날로그 게인이 존재하면 패치된 포트의 각 채널에 아날로그 게인이 표시되고 아날로그 게인이 존재하지 않으면 디지털 게인이 표시됩니다.

### 2 PARAMETERS SHOWN ON SoF SCREEN

SENDS ON FADER 팝업 창에 표시된 파라미터를 FADER LEVEL, SEND PAN, SEND LEVEL 중에서 선택합니다.

### 3 NAMES

CHANNEL NAME, PORT NAME 또는 주소(PORT ADDRESS, 예: M1:RY1-1) 중에서 표시될 라벨을 선택합니다.

## ■ CONFIRMATION MESSAGES 필드

### 4 SCENE MEMORY

Scene 저장/업데이트/불러오기 작업과 관련된 옵션을 켜거나 끕니다. 이 ON 버튼이 켜지면 저장, 업데이트 또는 불러오기 작업을 각각 실시할 때 확인 메시지가 나타납니다.

### 5 PATCH

패치 작업과 관련된 옵션을 켜거나 끕니다.

- CHANGE

이 ON 버튼이 켜지면 입력 패치 또는 출력 패치를 편집할 때 확인 메시지가 나타납니다.

- STEAL

이 ON 버튼이 켜지면 포트에 이미 패치한 입력 또는 출력 패치 항목을 편집할 때 확인 메시지가 나타납니다.

**6 GLOBAL PASTE**

이 버튼을 켜면 전체 붙여넣기를 실시할 때 확인 메시지가 표시됩니다.

■ **ERROR MESSAGES 필드**

**7 DIGITAL I/O**

이 버튼이 켜지면 및 디지털 오디오 I/O 오류가 발생하는 경우 오류 메시지가 표시됩니다. (디지털 오디오 I/O 오류에는 음질 조절기의 AES/EBU 입력/출력이나 RY 슬롯 또는 MY 슬롯의 디지털 입력/출력이 포함될 수 있습니다.)

**8 MIDI I/O**

이 ON 버튼이 켜지면 MIDI 전송/수신 오류가 발생하는 경우 오류 메시지가 나타납니다.

**9 DANTE ALERT**

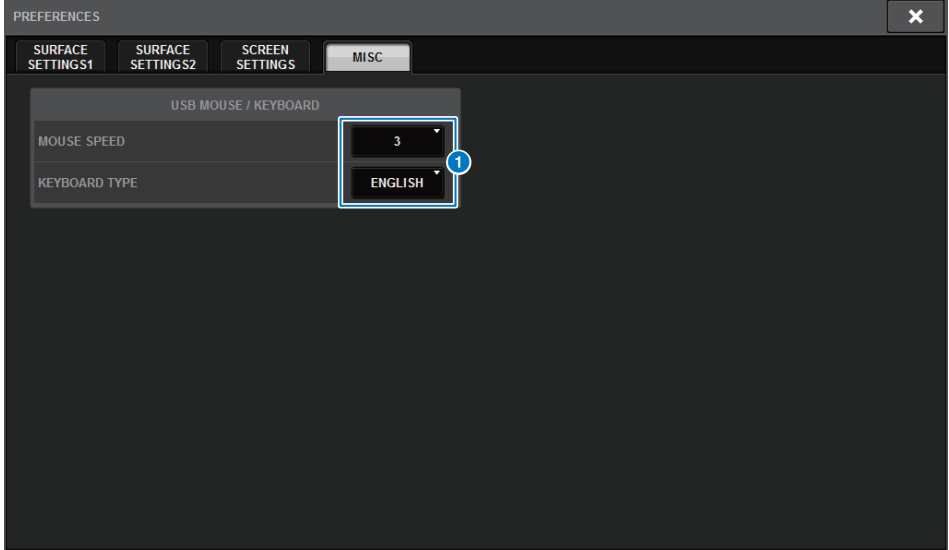
이 ON 버튼이 켜지면 Dante 오류가 발생하는 경우 오류 메시지가 나타납니다.

■ **CONSOLE/EDITOR 필드**

**10 [OK] WITH ENTER KEY**

이 버튼을 켜면 ENTER 키가 활성화됩니다.

# MISC



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

## 1 USB MOUSE/KEYBOARD

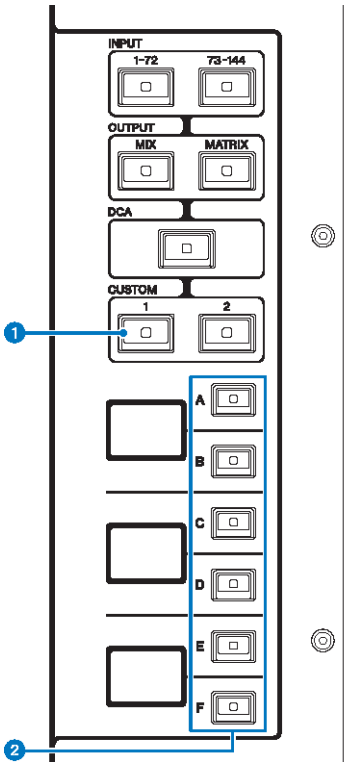
### • MOUSE SPEED

USB 마우스를 통해 조절되는 커서 이동 속도를 지정합니다. 풀다운 메뉴는 다섯 가지 속도 옵션을 제공합니다. 값이 높을수록 속도가 빨라집니다.

### • USB KEYBOARD TYPE

USB 키보드 유형을 선택합니다. 옵션에는 영어, 일본어, 독일어, 프랑스어, 이탈리아어, 스페인어가 포함되어 있습니다.

## 채널 스트립 부분: CUSTOM [1]/[2] 키 사용(CS-R10, CSD-R7)



### 1 CUSTOM [1]/[2] 키

사용자 레이어를 선택합니다. 일반적으로, बैं크 2개(총 12개 레이어)의 사용자 페이더를 각 사용자 레이어에 할당할 수 있습니다.

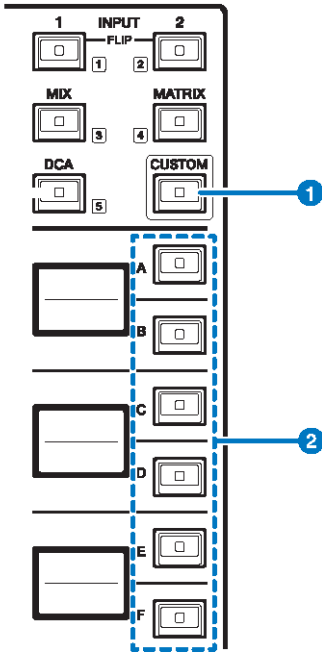
#### 주

CUSTOM [1]과 CUSTOM [2]를 함께 눌러 사용자 모드로 설정합니다. 그러면 5개의 बैं크로 된 사용자 페이더(총 60개의 페이더)를 할당할 수 있습니다. INPUT [1-72] 및 [73-144] 키, [MIX]/[MATRIX] 키 및 [DCA] 키를 사용하여 사용자 बैं크를 선택합니다. 다시 이 두 키를 함께 누르면 일반 모드로 돌아갑니다.

### 2 레이어 선택 [A]/[B]/[C]/[D]/[E]/[F] 키

레이어를 선택합니다.

## 채널 스트립 부분: [CUSTOM] 키 사용(CS-R5, CS-R3)



### 1 [CUSTOM] 키

사용자 모드를 켜거나 끕니다. INPUT [1]/[2] 키, [MIX]/[MATRIX] 키 및 [DCA] 키를 사용하여 사용자 बैं크를 선택합니다. बैं크 번호(1-5)는 이 키들 근처에 표시되어 있습니다. 길게 누르면 사용자 모드가 잠깁니다. 모드를 잠그려면 다시 길게 누릅니다.

### 2 레이어 선택 [A]/[B]/[C]/[D]/[E]/[F] 키

레이어를 선택합니다.

## 사용자 페이더 뱅크 및 마스터 페이더

상단 패널 페이더에 할당된 채널 세트를 “페이더 뱅크”라고 합니다. 입력 및 출력 채널 뱅크와 사용자 페이더 뱅크가 있습니다. 사용자 페이더 뱅크를 사용하면 채널 유형과는 상관없이 여러 다양한 채널 조합을 선택할 수 있습니다. 2개의 마스터 페이더로 조절되는 채널의 설정도 변경할 수 있습니다.

### 1 메뉴 바의 SETUP 버튼을 눌러 SETUP 화면으로 이동합니다.



### 2 CUSTOM FADER 팝업 버튼을 누릅니다.

CUSTOM FADER BANK 팝업 창이 나타납니다.

주

[SHIFT] 키를 누른 상태에서 사용자 페이더 뱅크 키를 눌러도 해당 CUSTOM FADER BANK 팝업 창을 열 수 있습니다.

### 3 대상 베이 또는 마스터 페이더 및 대상 뱅크를 선택합니다.

### 4 설정하려는 페이더의 페이더 선택 버튼을 누릅니다.

### 5 상단 채널에서 해당 페이더에 할당하려는 채널의 [SEL] 키를 누릅니다.

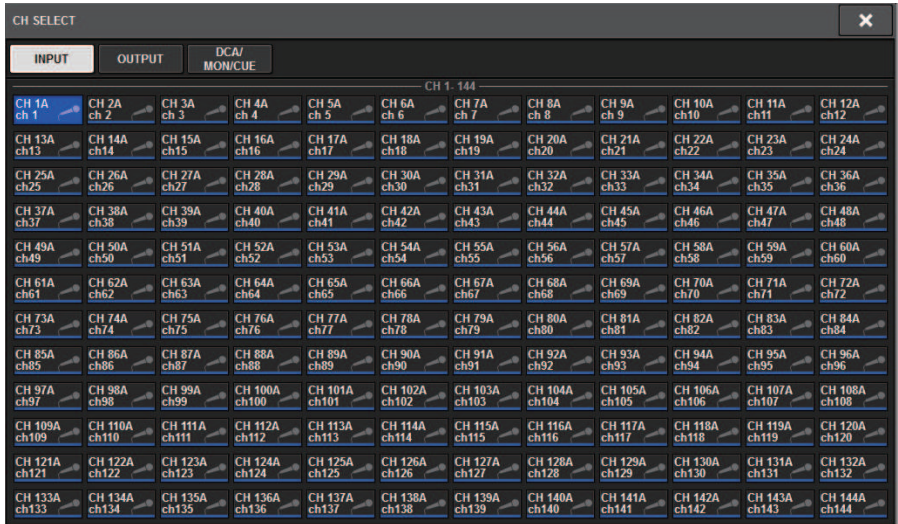
선택한 채널의 이름이 채널 선택 팝업 버튼에 나타납니다.

### 6 다른 페이더에 채널을 할당하려면 4단계와 5단계를 반복합니다.



## 7 필요한 경우 채널 선택 팝업 버튼을 눌러 채널을 선택합니다.

### CH SELECT 팝업 창



## 8 목록에서 원하는 채널을 선택합니다.

## 9 채널 선택을 완료하면 CLOSE 버튼을 누릅니다.

# CUSTOM FADER BANK 팝업 창

## CUSTOM FADER BANK 팝업 창(베이가 선택된 경우)



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

### 1 베이 선택 버튼

채널 조합을 할당하려는 베이 또는 마스터 페이더를 선택할 수 있습니다.

- L.....베이 L의 CUSTOM
- C.....베이 C의 CUSTOM
- R.....베이 R의 CUSTOM
- MASTER.....마스터 페이더

### 2 뱅크 선택 버튼

설정하려는 블록을 선택합니다.

### 3 SET BY SEL 버튼

이 버튼이 켜져 있으면 선택한 페이더 할당 버튼에 대한 해당 [SEL] 키를 사용하여 채널을 할당할 수 있습니다.

### 4 NAME 팝업 버튼

이 버튼을 중 하나를 누르면 NAME 팝업 창으로 이동하여 블록 이름을 지정할 수 있습니다.

### 5 페이더 할당 버튼

사용자 페이더가 할당되어야 할 위치를 선택합니다. 선택한 페이더 할당 버튼을 한번 더 누르면 CH SELECT 화면이 표시되어 지정할 채널을 선택할 수 있으며, 할당된 채널도 표시됩니다.

### 6 LAYER CLEAR 버튼

이 버튼을 누르면 선택한 레이어 설정을 미할당으로 설정할 수 있습니다. 이 버튼을 누르면 확인 대화 상자가 열립니다. OK를 눌러 실행합니다. 그렇지 않으면 CANCEL을 눌러 설정을 변경하지 않고 이전 화면으로 돌아갑니다.

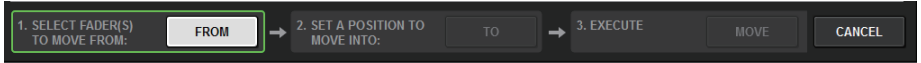
7 LAYER COPY 버튼

선택한 레이어를 복사합니다.

8 LAYER PASTE 버튼

선택한 레이어를 붙여넣습니다.

9 MOVE 버튼



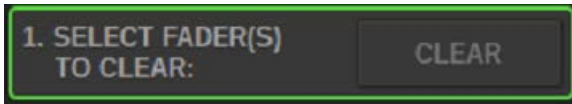
이 버튼을 누르면 MOVE 모드가 설정되어 페이더 블록을 옮길 수 있습니다. 페이더 할당 버튼을 선택하여 (소스에서) 옮긴 후 TO 버튼을 누릅니다. 그런 다음 페이더 할당 버튼을 선택하여 (대상으로) 옮긴 후 MOVE 버튼을 누릅니다.

10 INSERT 버튼



이 버튼을 누르면 INSERT 모드가 설정되어 페이더 블록을 추가할 수 있습니다. 페이더 할당 버튼이 추가될 위치를 선택한 후 추가할 버튼의 번호(1-4)를 선택합니다. 그런 다음 INSERT 버튼을 누릅니다.

11 CLEAR 버튼



이 버튼을 누르면 할당했던 페이더를 삭제할 수 있습니다(페이더를 미할당으로 설정).

이 버튼을 누르면 CLEAR 모드가 설정되어 페이더 블록을 삭제할 수 있습니다. 페이더 할당 버튼으로 선택하여 삭제할 뱅크를 선택한 후 CLEAR 버튼을 누릅니다.

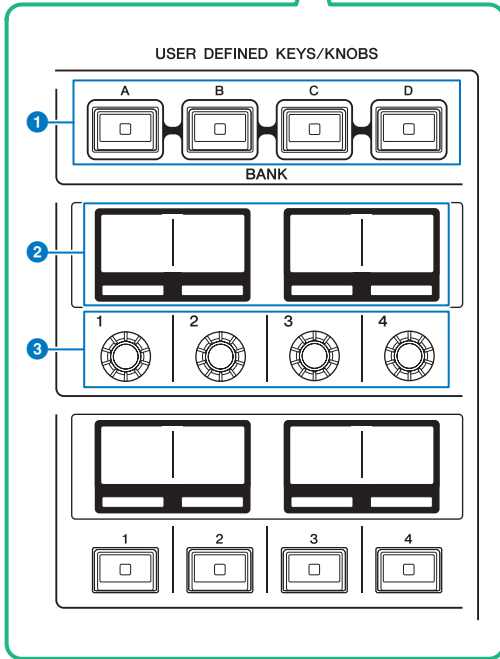
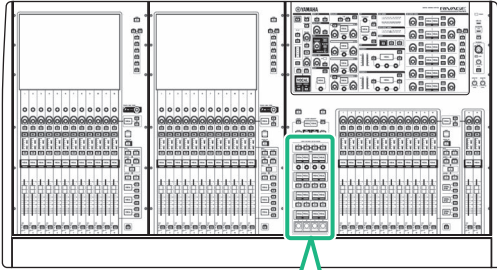
12 CLOSE 버튼

이 버튼을 누르면 팝업 창이 닫히고 이전 화면으로 돌아갑니다.

주

이제 USER SETUP에 CUSTOM FADER 설정을 저장할 수 있습니다. 추가할 수 있는 파라미터에는 CUSTOM FADER 뱅크 라벨과 할당된 채널이 포함되어 있습니다.

## USER DEFINED KNOBS 부분



- 1 USER DEFINED [A]/[B]/[C]/[D] BANK 키**  
USER DEFINED 노브나 USER DEFINED 키에 बैं크([A], [B], [C] 또는 [D])를 선택합니다.
- 2 USER DEFINED KNOBS 화면**  
USER DEFINED 노브에 할당된 기능을 나타냅니다.
- 3 USER DEFINED KNOBS [1]/[2]/[3]/[4]**  
사용자가 할당한 기능을 조절합니다.

## USER DEFINED 노브에 기능 할당

- 1 메뉴 바의 SETUP 버튼을 눌러 SETUP 화면으로 이동합니다.



- 2 USER DEFINED KNOBS 버튼을 누릅니다.

“USER DEFINED KNOBS 팝업 창” (p.879)이 나타납니다.

- 3 기능을 할당하려는 USER DEFINED 노브에 해당되는 버튼을 누릅니다.

시스템이 USER DEFINED 노브에 기능을 할당할 수 있는 팝업 창을 표시합니다.



**4** FUNCTION 필드 주변에 프레임이 둘러져 있는지 확인한 다음 패널의 화면 인코더를 사용하여 할당하려는 기능을 선택합니다.

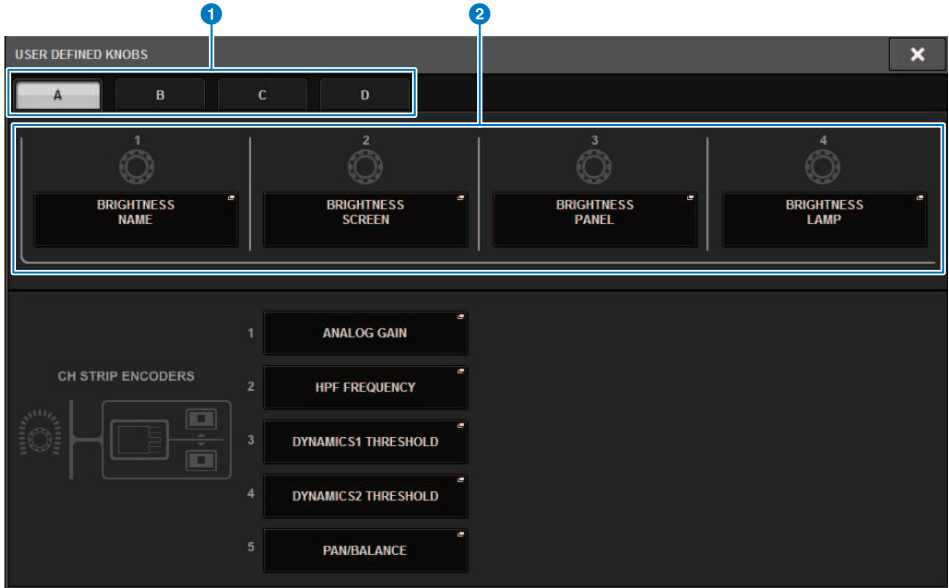
할당 가능 기능과 해당 파라미터에 관한 자세한 내용은 데이터 목록을 참조하십시오.

**5** 선택한 기능에 파라미터가 포함된 경우 PARAMETER1 필드 -> PARAMETER2 필드 -> PARAMETER3 필드의 순서대로 선택하여 할당하려는 파라미터 유형을 지정합니다.

**6** OK 버튼을 눌러 팝업 창을 닫습니다.

**7** 동일한 방법으로 다른 USER DEFINED 노브에도 원하는 기능을 할당합니다.

## USER DEFINED KNOBS 팝업 창



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

### 1 BANK A-D 탭

USER DEFINED 노브에 대한 बैं크([A], [B], [C] 또는 [D])를 선택합니다.

### 2 USER DEFINED KNOBS 1-4

패널의 USER DEFINED 노브 [1]-[4]에 연결합니다. 이 버튼들 중 하나를 누르면 USER DEFINED KNOBS SETUP 팝업 창으로 이동하여 선택한 버튼에 기능을 할당할 수 있습니다. 버튼에 할당된 기능이 없는 경우 “NO ASSIGN” 표시가 나타 납니다.

## USER DEFINED 노브에 할당할 수 있는 기능

USER DEFINED 노브에 할당할 수 있는 기능은 다음과 같습니다.

기능	PARAMETER1	PARAMETER2	PARAMETER3
NO ASSIGN	---	---	---
INPUT GAIN	ANALOG GAIN	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH 1-288	---
	DIGITAL GAIN	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH 1-288, MIX1-72	---
TO STEREO	PAN/BAL	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH 1-288, MIX1-72	---
	CSR	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH 1-288	---
TO MIX LEVEL	MIX 1-72	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH 1-288	---
TO MATRIX LEVEL	MATRIX 1-36	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH 1-288, MIX1-72	---
TO MIX PAN/BAL	MIX 1-72	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH 1-288	---
TO MATRIX PAN/BAL	MATRIX 1-36	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH 1-288, MIX1-72	---
	THRESHOLD	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH1-288, MIX 1-72, MATRIX 1-36, STEREO AL, STEREO AR, STEREO BL, STEREO BR	---
	RANGE	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH1-288, MIX 1-72, MATRIX 1-36, STEREO AL, STEREO AR, STEREO BL, STEREO BR	---
DYNAMICS 1	RATIO	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH1-288, MIX 1-72, MATRIX 1-36, STEREO AL, STEREO AR, STEREO BL, STEREO BR	---
	FREQUENCY	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH1-288, MIX 1-72, MATRIX 1-36, STEREO AL, STEREO AR, STEREO BL, STEREO BR	---
	ATTACK	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH1-288, MIX 1-72, MATRIX 1-36, STEREO AL, STEREO AR, STEREO BL, STEREO BR	---



사용자 설정 > USER DEFINED 노브에 할당할 수 있는 기능

기능	PARAMETER1	PARAMETER2	PARAMETER3
DYNAMICS 1	HOLD	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH1-288, MIX 1-72, MATRIX 1-36, STEREO AL, STEREO AR, STEREO BL, STEREO BR	---
	DECAY	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH1-288, MIX 1-72, MATRIX 1-36, STEREO AL, STEREO AR, STEREO BL, STEREO BR	---
	RELEASE	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH1-288, MIX 1-72, MATRIX 1-36, STEREO AL, STEREO AR, STEREO BL, STEREO BR	---
	OUTGAIN	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH1-288, MIX 1-72, MATRIX 1-36, STEREO AL, STEREO AR, STEREO BL, STEREO BR	---
	KNEE	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH1-288, MIX 1-72, MATRIX 1-36, STEREO AL, STEREO AR, STEREO BL, STEREO BR	---
TYPE	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C	
	CH1-288, MIX 1-72, MATRIX 1-36, STEREO AL, STEREO AR, STEREO BL, STEREO BR	---	
Q	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C	
	CH1-288, MIX 1-72, MATRIX 1-36, STEREO AL, STEREO AR, STEREO BL, STEREO BR	---	
DYNAMICS 2	THRESHOLD	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH1-288	---
	RANGE	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH1-288	---
	RATIO	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH1-288	---
	FREQUENCY	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH1-288	---
	ATTACK	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH1-288	---
HOLD	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C	
	CH1-288	---	
DECAY	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C	

사용자 설정 > USER DEFINED 노브에 할당할 수 있는 기능

기능	PARAMETER1	PARAMETER2	PARAMETER3
DYNAMICS 2	DECAY	CH1-288	---
	RELEASE	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH1-288	---
	OUTGAIN	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH1-288	---
	KNEE	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH1-288	---
TYPE	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C	
	CH1-288	---	
Q	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C	
	CH1-288	---	
DELAY	DELAY TIME	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH1-288, MIX 1-72, MATRIX 1-36, STEREO AL, STEREO AR, STEREO BL, STEREO BR	---
	BAND1-4 Q	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH1-288, MIX 1-72, MATRIX 1-36, STEREO AL, STEREO AR, STEREO BL, STEREO BR	---
BAND5-8 Q	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C	
	MIX 1-72, MATRIX 1-36, STEREO AL, STEREO AR, STEREO BL, STEREO BR	---	
EQ	BAND1-4 FREQUENCY	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH1-288, MIX 1-72, MATRIX 1-36, STEREO AL, STEREO AR, STEREO BL, STEREO BR	---
	BAND5-8 FREQUENCY	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		MIX 1-72, MATRIX 1-36, STEREO AL, STEREO AR, STEREO BL, STEREO BR	---
	BAND1-4 GAIN	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH1-288, MIX 1-72, MATRIX 1-36, STEREO AL, STEREO AR, STEREO BL, STEREO BR	---
	BAND5-8 GAIN	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		MIX 1-72, MATRIX 1-36, STEREO AL, STEREO AR, STEREO BL, STEREO BR	---
FILTER	HPF FREQ	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH1-288, MIX 1-72, MATRIX 1-36, STEREO AL, STEREO AR, STEREO BL, STEREO BR	---

사용자 설정 > USER DEFINED 노브에 할당할 수 있는 기능

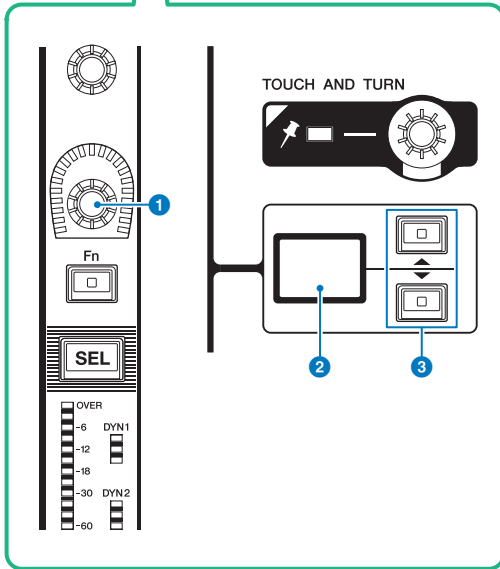
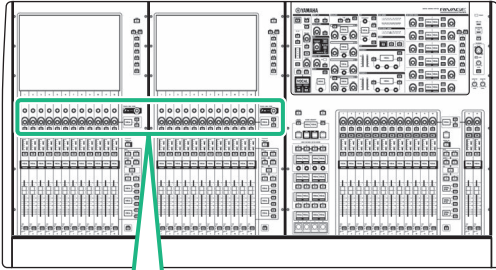
기능	PARAMETER1	PARAMETER2	PARAMETER3
		SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
FILTER	HPF FREQ	CH1-288, MIX 1-72, MATRIX 1-36, STEREO AL, STEREO AR, STEREO BL, STEREO BR	---
	LAMP		---
	PANEL		---
BRIGHTNESS*	SCREEN		---
	CH COLOR		---
	NAME		---
		INPUT PFL TRIM	---
		DCA TRIM	---
		OUTPUT PFL TRIM	---
		CUE LEVEL	---
CUE	CUE A	INPUT PFL TRIM	---
		DCA TRIM	---
		OUTPUT PFL TRIM	---
		CUE LEVEL	---
		INPUT PFL TRIM	---
		DCA TRIM	---
		OUTPUT PFL TRIM	---
		CUE LEVEL	---
		DIMMER LEVEL	---
		TALKBACK DIMMER LEVEL	---
	COMMON		
	MONITOR A	DELAY	---
		[FADER]	---
	MONITOR B	DELAY	---
		[FADER]	---
		DIMMER LEVEL	---
		TALKBACK DIMMER LEVEL	---
			---
			---
			---
			---
OSCILLATOR	LEVEL		---
	SINE2 LEVEL		---
	SINE1 FREQUENCY		---
	SINE2 FREQUENCY		---
AUTOMIXER	WEIGHT	AUTOMIXER CH1-64	---
		CH	CH 1-288
		MIX	MIX 1-72
		MATRIX	MATRIX 1-36
		STEREO	STEREO A-B
		DCA	DCA 1-24

\* PM Editor의 USER DEFINED 노브에 할당할 수 없습니다.

CSD-R7의 경우, 비활성화된 채널은 줄이 그어진 텍스트와 함께 표시됩니다.

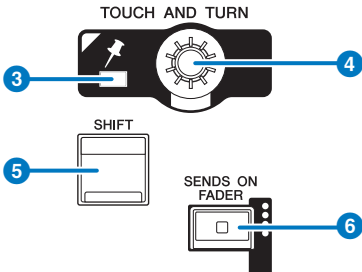
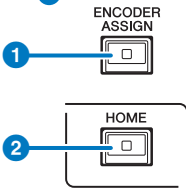
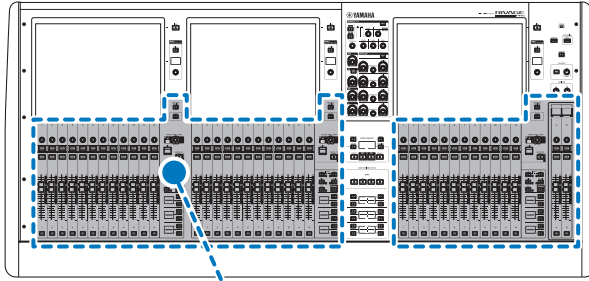
## 채널 스트립 부분

■ CS-R10, CS-R10-S, CSD-R7

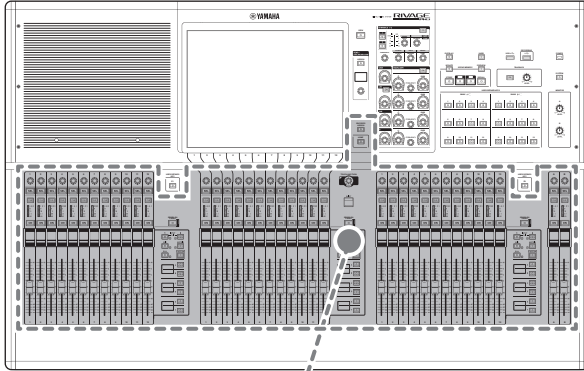


- 1 채널 스트립 인코더**  
게인, 팬 및 채널의 기타 파라미터를 조정합니다.
- 2 채널 스트립 인코더 화면**  
채널 스트립 인코더에 할당된 기능을 나타냅니다.
- 3 UP/DOWN 키**  
채널 스트립 인코더를 사용하여 조절하려는 기능을 선택합니다.

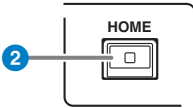
■ CS-R5



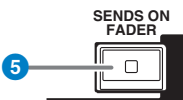
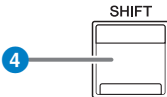
■ CS-R3



ENCODER  
ASSIGN



TOUCH AND TURN



1 [ENCODER ASSIGN] 키

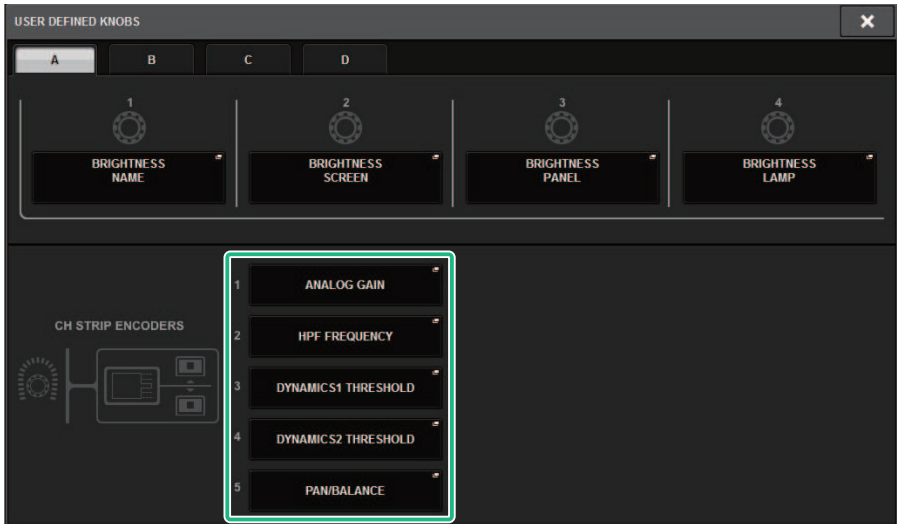
화면 인코더 기능과 채널 인코더 기능을 서로 전환할 수 있는 화면을 표시합니다. 채널 스트립 A 및 B에는 오직 채널 인코더 기능만 사용할 수 있습니다.

## 채널 스트립 인코더에 기능 할당

- 1 메뉴 바의 SETUP 버튼을 눌러 SETUP 화면으로 이동합니다.



- 2 USER DEFINED KNOBS 버튼을 눌러 USER DEFINED KNOBS 팝업 창으로 이동합니다.



- 3 CH STRIP ENCODERS 필드의 버튼을 눌러 CH STRIP ENCODERS 팝업 창을 엽니다.

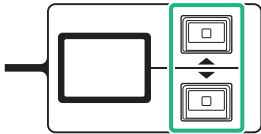
**4 화면 인코더를 사용하여 할당하려는 기능을 선택합니다.**

다음 기능 중에서 할당할 수 있습니다.

- PAN/BALANCE
- ANALOG GAIN
- DIGITAL GAIN
- AUTO A.G./D.G.
- SELECTED SEND
- MIX 1-72 SEND
- MATRIX 1-36 SEND
- HPF FREQUENCY
- LPF FREQUENCY
- DYNAMICS1 THRESHOLD
- DYNAMICS2 THRESHOLD
- DELAY
- SILK TEXTURE
- SURROUND L-R PAN
- SURROUND F-R PAN
- SURROUND DIV
- SURROUND LFE

**5 OK 버튼을 눌러 CH STRIP ENCODERS 팝업 창을 닫습니다.**

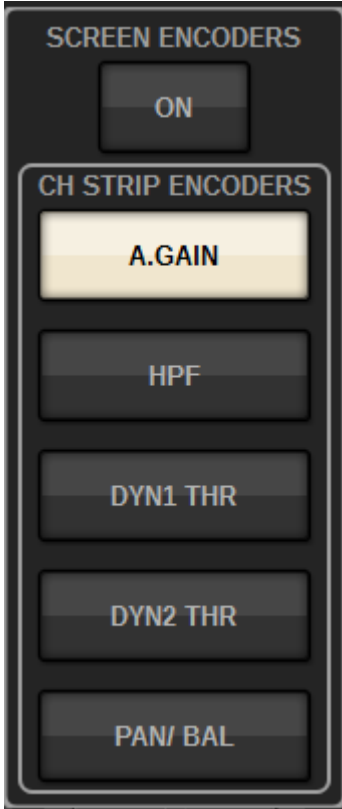
**6 상단 패널의 UP [▲]/DOWN [▼] 키를 사용하여 기능을 선택합니다. (CS-R10, CS-R10-S, CSD-R7)**



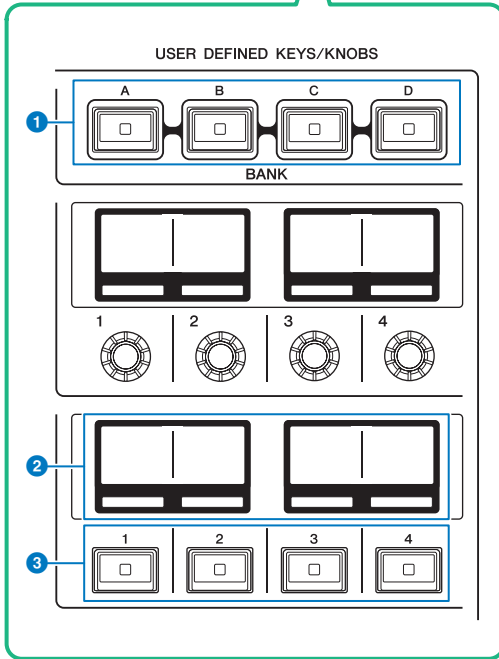
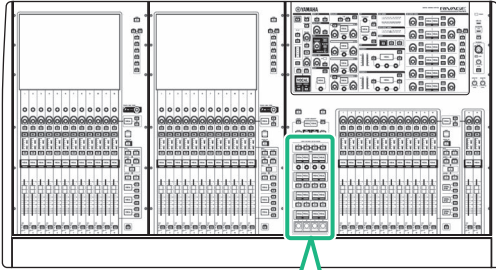


사용자 설정 > 채널 스트립 인코더에 기능 할당

[ENCODER ASSIGN] 키를 눌러 ENCODER ASSIGN 팝업 창을 이동한 후 기능을 선택합니다. (CS-R5)

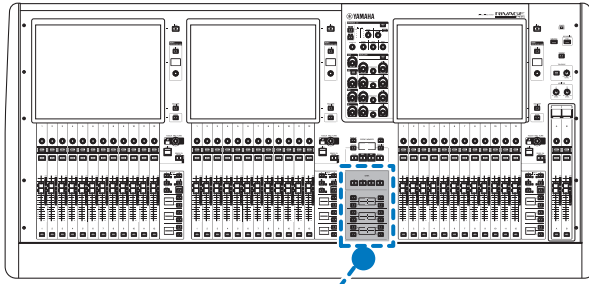


## USER DEFINED 키 부분 사용(CS-R10, CSD-R7)

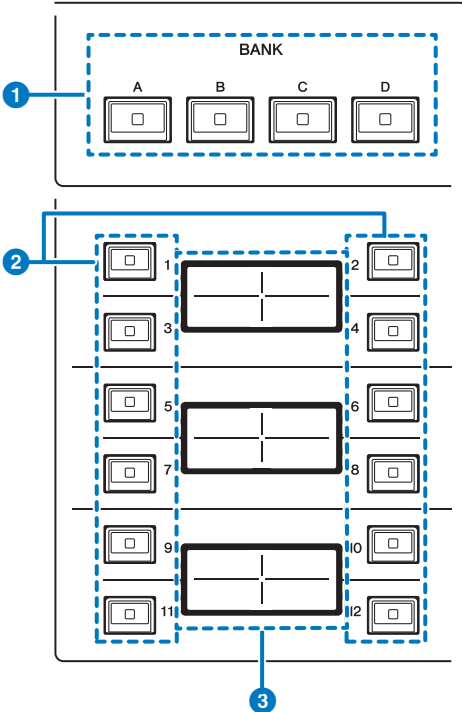


- 1 USER DEFINED KEYS BANK [A]/[B]/[C]/[D] 키**  
USER DEFINED 키 बैं크([A], [B], [C] 또는 [D])를 서로 전환합니다.
- 2 USER DEFINED KEYS 화면**  
USER DEFINED 키에 할당된 기능을 나타냅니다.
- 3 USER DEFINED KEYS [1]-[12] 키**  
사용자가 할당한 기능을 조절합니다.

## USER DEFINED 키 부분 사용(CS-R5, CS-R3)



USER DEFINED KEYS



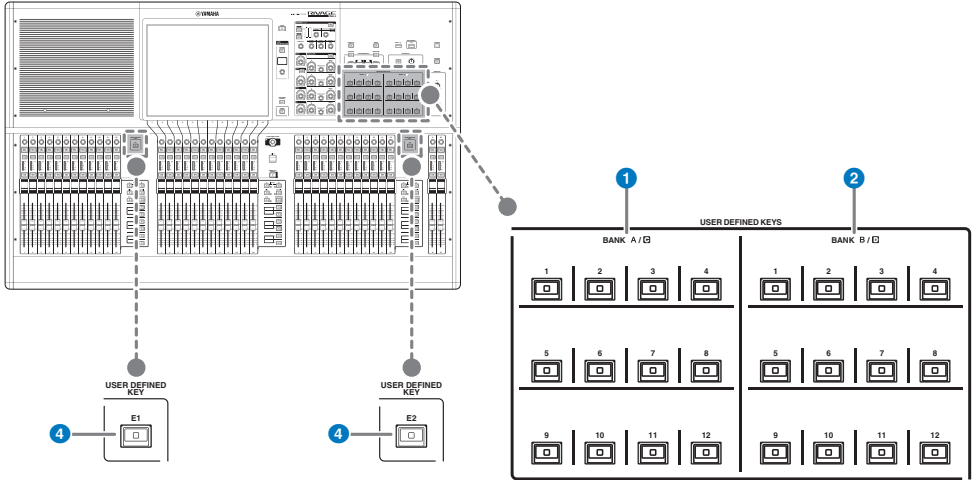
- 1 USER DEFINED KEYS BANK [A]/[B]/[C]/[D] 키**  
USER DEFINED 키 뱅크([A], [B], [C] 또는 [D])를 서로 전환합니다.
- 2 USER DEFINED KEYS [1]-[12] 키**  
사용자가 할당된 기능을 조절합니다.

사용자 설정 > USER DEFINED 키 부분 사용(CS-R5, CS-R3)

③ **USER DEFINED KEYS 화면**

USER DEFINED 키에 할당된 기능을 나타냅니다.

■ CS-R3



- 1 USER DEFINED 키 BANK A/C [1]-[12]
- 2 USER DEFINED 키 BANK B/D [1]-[12]
- 4 USER DEFINED 키 [E1]/[E2]

사용자가 할당한 기능을 조절합니다.

**주**

USER DEFINED 키에 बैं크 A-B와 C-D 간 전환 기능을 할당할 수 있습니다.

## USER DEFINED 키에 기능 할당

- 1 메뉴 바의 SETUP 버튼을 눌러 SETUP 화면으로 이동합니다.



- 2 USER DEFINED KEYS 버튼을 누릅니다.  
USER DEFINED KEYS 팝업 창이 나타납니다.
- 3 기능을 할당하려는 USER DEFINED 키에 해당되는 버튼을 누릅니다.  
시스템이 USER DEFINED 키에 기능을 할당할 수 있는 팝업 창을 표시합니다.
- 4 FUNCTION 필드 주변에 프레임이 둘러져 있는지 확인한 다음 패널의 화면 인코더를 사용하여 할당하려는 기능을 선택합니다.  
할당 가능 기능과 해당 파라미터에 관한 자세한 내용은 데이터 목록을 참조하십시오.
- 5 선택한 기능에 파라미터가 포함된 경우 PARAMETER1 필드 -> PARAMETER2 필드 -> PARAMETER3 필드의 순서대로 선택하여 할당하려는 파라미터 유형을 지정합니다.
- 6 OK 버튼을 눌러 USER DEFINED KEYS SETUP 팝업 창을 닫습니다.
- 7 동일한 방법으로 다른 USER DEFINED 키에도 원하는 기능을 할당합니다.

# USER DEFINED 키에 표시된 내용 변경

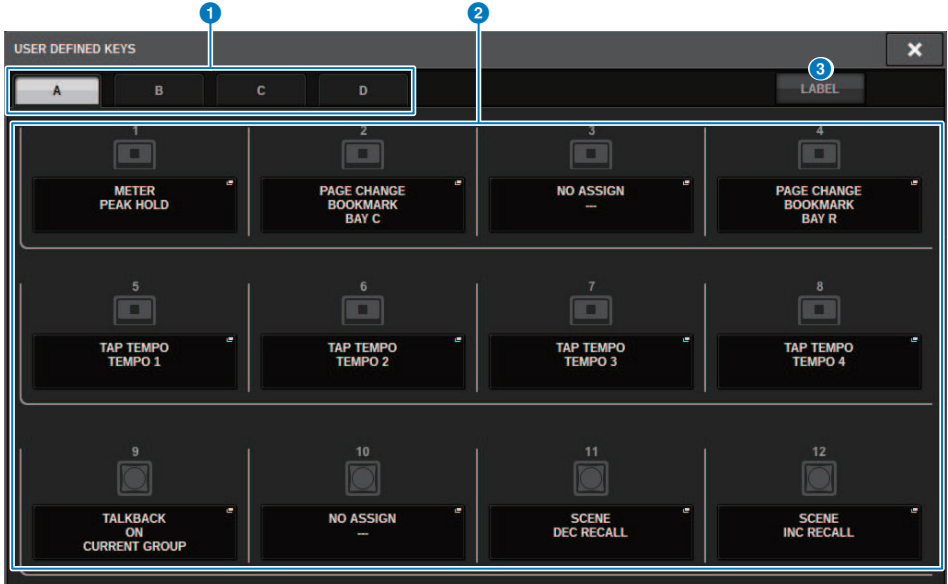
- 1 메뉴 바의 SETUP 버튼을 눌러 SETUP 화면으로 이동합니다.



- 2 USER DEFINED KEYS 버튼을 누릅니다.  
USER DEFINED KEYS 팝업 창이 나타납니다.
- 3 LABEL 탭을 누릅니다.
- 4 표시된 내용을 변경하려는 USER DEFINED 키에 해당되는 버튼을 누릅니다.
- 5 “USER DEFINED KEY LABEL 팝업 창(CS-R10, CSD-R7)” (p.899) 및 USER DEFINED KEYS LABEL 팝업 창(CS-R5)이 표시됩니다.
- 6 필요에 따라 표시된 내용을 편집합니다.

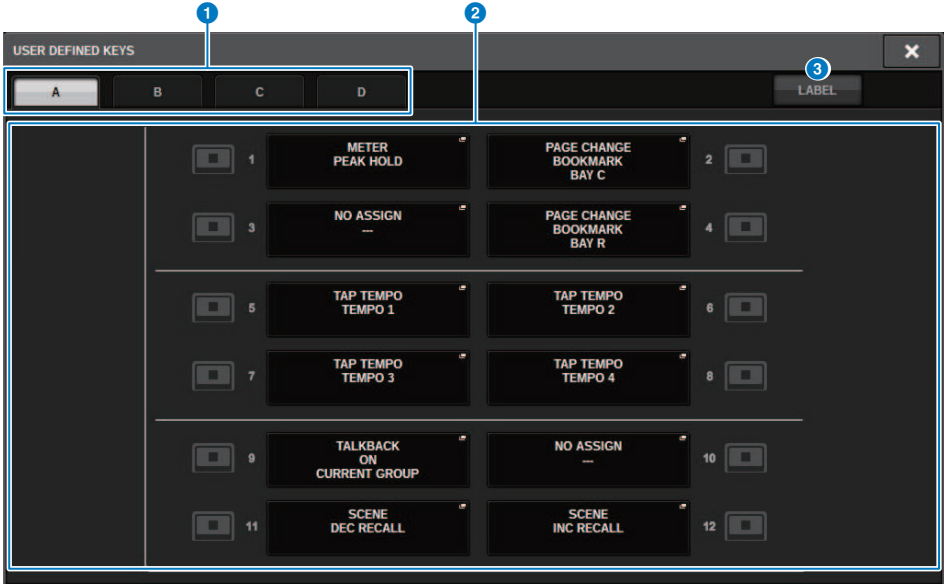
# USER DEFINED KEYS 팝업 창

## ■ CS-R10, CSD-R7

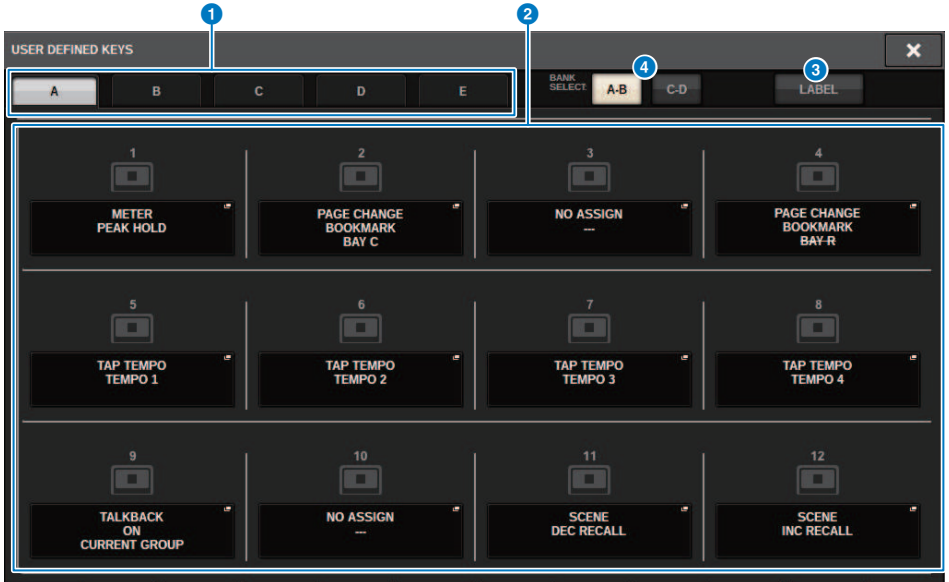




### ■ CS-R5



### ■ CS-R3



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

**1 BANK 탭**

USER DEFINED 노브에 बैं크([A], [B], [C] 또는 [D])를 선택할 수 있습니다. (뱅크 ([A]/[B]/[C]/[D])/[E]), CS-R3에 한함)

**2 USER DEFINED KEYS 1-12**

패널의 USER DEFINED 키 [1]-[12]에 연결합니다. 이 버튼들 중 하나를 누르면 팝업 창으로 이동하여 선택한 버튼에 기능을 할당할 수 있습니다. 버튼에 할당된 기능이 없는 경우 “NO ASSIGN” 표시가 나타납니다.

**3 LABEL 탭**

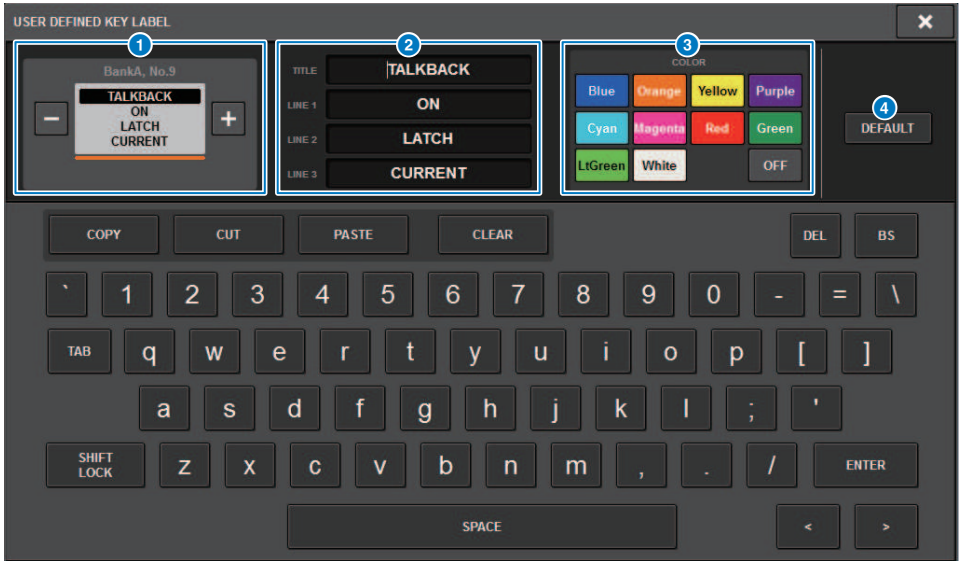
이 탭을 누르면 표시된 내용을 변경할 수 있는 화면이 전환됩니다.

**4 BANK 스위치 버튼(CS-R3에 한함)**

패널 USER DEFINED 키(A-B/C-D)를 전환합니다.

BANK 탭(1)을 사용해도 전환할 수 있습니다. BANK C 탭을 누르고 USER DEFINED 키를 누릅니다. बैं크 C/D도 선택됩니다.

## USER DEFINED KEY LABEL 팝업 창(CS-R10, CSD-R7)



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

### 1 USER DEFINED KEY 화면

USER DEFINED 키에 할당된 기능을 나타냅니다. + 버튼을 누르면 다음 항목으로 전환되고 - 버튼을 누르면 이전 항목으로 전환됩니다.

### 2 USER DEFINED 키 화면 편집 상자

키보드를 사용하여 USER DEFINED 키에 할당된 기능(TITLE) 및 파라미터(LINE1-3)를 편집합니다.

LINE1 또는 LINE2에만 텍스트가 입력되고 텍스트 길이가 5문자 이내인 경우 큰 폰트 크기로 표시됩니다. 편집할 수 없는 파라미터(예: TAP TEMPO의 BPM 값)도 있습니다.

### 3 LED 색상 선택 버튼

LED 색상을 선택합니다.

### 4 DEFAULT 버튼

할당된 기능, 파라미터 및 채널 색상에 대한 설정을 초기화합니다.

**주**

그러면 USER DEFINED 키에 할당된 기능이 변경된 경우에도 기본값이 복원됩니다.

## USER DEFINED KEY LABEL 팝업 창(CS-R5, CS-R3)



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

### 1 USER DEFINED KEY 화면

USER DEFINED 키에 할당된 기능을 나타냅니다. + 버튼을 누르면 다음 항목으로 전환되고 - 버튼을 누르면 이전 항목으로 전환됩니다.

### 2 USER DEFINED 키 화면 편집 상자

키보드를 사용하여 USER DEFINED 키에 할당된 기능(TITLE) 및 파라미터(LINE1)를 편집합니다.

TITLE 또는 LINE1에만 텍스트가 입력되고 텍스트 길이가 5문자 이내인 경우 큰 폰트 크기로 표시됩니다. 편집할 수 없는 파라미터(예: TAP TEMPO의 BPM 값)도 있습니다.

### 3 LED 색상 선택 버튼

LED 색상을 선택합니다.

### 4 DEFAULT 버튼

할당된 기능, 파라미터 및 채널 색상에 대한 설정을 초기화합니다.

### 주

그러면 USER DEFINED 키에 할당된 기능이 변경된 경우에도 기본값이 복원됩니다.

## USER DEFINED 키에 할당할 수 있는 기능

USER DEFINED 키에 할당할 수 있는 기능은 다음과 같습니다.

기능	PARAMETER1	PARAMETER2	PARAMETER3	설명
NO ASSIGN	---	---	---	지정되지 않음
ALTERNATE FUNCTION <sup>1</sup>	LATCH			누를 때마다 ALTERNATE FUNCTION이 전환됩니다.
	UNLATCH			누를 때에만 ALTERNATE FUNCTION이 전환됩니다.
AUTOMIXER	그룹 A,B,C,D,E OVERRIDE ON			각 그룹에 대한 OVERRIDE를 켜고 끕니다.
	그룹 A,B,C,D,E PRESET ON			각 그룹에 대한 PRESET를 켜고 끕니다.
BRIGHTNESS *1	BANK SELECT	A		BRIGHTNESS 설정 बैं크를 선택합니다.
		B		
		C		
		D		
CH ON	SPECIFIC CH	CH	1-288	채널을 켜고 끕니다.
		MIX	1-72	
		MATRIX	1-36	
		STEREO	A, B	
		DCA	1-24	
CH SELECT	INC			선택 채널 부분에서 작동할 채널을 다음 채널로 전환합니다.
	DEC			선택 채널 부분에서 작동할 채널을 이전 채널로 전환합니다.
	SPECIFIC CH	CH	1-288	선택 채널 부분에서 작동할 채널을 목록에 지정된 채널로 전환합니다.
		MIX	1-72	
		MATRIX	1-36	
		STEREO A	L, R	
		STEREO B	L, R	
CONSOLE SHUTDOWN *1				음질 조절기를 종료합니다. <b>주</b> CONSOLE SHUTDOWN에서 할당된 USER DEFINED 키를 길게 누르면 음질 조절기를 종료할 수 있습니다.
CUE	OUTPUT	A		CUE A를 켜고 끕니다.

기능	PARAMETER1	PARAMETER2	PARAMETER3	설명	
CUE	OUTPUT	B		CUE B를 켜고 끕니다.	
	CLEAR CUE	CUE A		CUE A를 지웁니다.	
		CUE B		CUE B를 지웁니다.	
		CUE A+B		CUE A+B를 지웁니다.	
	SPECIFIC CH	CH	1-288		Cue Out을 켜고 끕니다.
		MIX	1-72		
		MATRIX	1-36		
		STEREO	A, B		
		DCA	1-24		
	CUE MODE	A, B		큐 모드를 전환합니다.	
CUE INTERRUPTION	A, B		CUE INTERRUPTION 기능을 켜고 끕니다.		
INPUT CUE POINT	A, B		입력 채널에 대한 큐 지점을 전환합니다.		
DCA CUE POINT	A, B		DCA 큐 지점을 전환합니다.		
OUTPUT CUE POINT	A, B		출력 채널에 대한 큐 지점을 전환합니다.		
DSP MIRRORING *2	DSP SELECT A			활성 DSP 엔진을 A와 B 사이에서 전환합니다.	
	DSP SELECT B				
	DSP ACTIVATE A			지정된 엔진을 강제로 활성 상태로 전환합니다. 이 기능이 GPI IN에 할당되면 활성 엔진의 출력이 손실되는 경우 자동 전환 및 기타 기능이 가능합니다.	
	DSP ACTIVATE B				
EVENT LIST	NEXT			다음 번호의 이벤트를 직접 불러옵니다.	
	PREV			이전 번호의 이벤트를 직접 불러옵니다.	
	DIRECT RECALL	(이벤트 목록 번호)		선택한 이벤트를 직접 불러옵니다.	
	ENABLE (MANUAL)			이벤트 목록을 활성화 또는 비활성화합니다.	
	ENABLE				
FADER BANK SNAPSHOT	BAY L, BAY R, BAY C, BAY ALL			각 베이의 현재 페이더 레이어 또는 위치를 저장합니다(2초 이상 키를 누름). 그러면 마지막으로 저장된 레이어나 위치로도 돌아갑니다(키를 눌렀다가 2초 안에 손을 땀).	
GAIN KNOB FUNCTION	LATCH	BAY L, BAY R, BAY C		각 베이별로 OVERVIEW 화면에 표시된 ANALOG GAIN 또는 DIGITAL GAIN을 선택합니다.	

사용자 설정 > USER DEFINED 키에 할당할 수 있는 기능

기능	PARAMETER1	PARAMETER2	PARAMETER3	설명
GAIN KNOB FUNCTION	UNLATCH	BAY L, BAY R, BAY C		각 베이별로 OVERVIEW 화면에 표시된 GAIN을 선택합니다. 이 키를 누르면 ANALOG GAIN이 표시되며 키에서 손을 떼면 DIGITAL GAIN이 표시됩니다.
GEQ FREQ BANK	INC	BAY L, BAY R, BAY C		GEQ 편집 화면의 채널 스트림 부분 페이더를 사용하여 작동할 대역을 변경합니다.
	DEC	BAY L, BAY R, BAY C		
GLOBAL PASTE	ALL IN ONE	GROUP 1-32, CURRENT SCENE, ALL SCENES	W/ SCREEN W/O SCREEN	대량으로 전체 붙여넣기를 실행합니다. CURRENT SCENE을 설정하면 현재 Scene이 속한 최저 번호의 Scene 그룹이 선택되고, NO SCENE을 설정하면 선택한 Scene 그룹이 삭제됩니다.
		NO SCENE	-	
	SET BY EDIT	GROUP 1-32, CURRENT SCENE, ALL SCENES	W/ SCREEN W/O SCREEN	SET BY EDIT 기능을 켜거나 끕니다. 전체 붙여넣기를 실행합니다.
		NO SCENE PASTE	- -	
GPI OUT *1	1-8	LATCH		GPI OUT 기능을 켜고 끕니다.
		UNLATCH		(누르고 있는 경우에만) GPI OUT 기능을 켕니다.
HOME	SELECTED CH VIEW	L, R, C		각 베이마다 SELECTED CHANNEL VIEW 화면을 표시합니다.
	OVERVIEW	L, R, C		각 베이마다 OVERVIEW 화면을 표시합니다.
	TOGGLE	L, R, C		각 베이마다 SELECTED CHANNEL VIEW 화면과 OVERVIEW 화면을 서로 전환합니다.
INPUT A/B	SPECIFIC CH	CH1-288		지정한 채널의 입력 패치 A와 B를 서로 전환합니다.
METER	PEAK HOLD			미터 피크 홀드 기능을 켜고 끕니다.
MIDI[CS] *1	PROGRAM CHANGE	PGM 1-128		해당 번호의 프로그램 변경 메시지를 외부 장치로 전송합니다.
	CONTROL CHANGE	CC 1-31, 33-95, 102-119		해당 번호의 제어 변경 사항을 외부 장치로 전송합니다.

사용자 설정 > USER DEFINED 키에 할당할 수 있는 기능

기능	PARAMETER1	PARAMETER2	PARAMETER3	설명
MIDI[CS] *1	NOTE ON	NOTE ON C-2(0)-G8(127)		해당 번호의 MID 메시지를 외부 장치로 전송합니다.
MONITOR	COMMON	DIMMER ON		DIMMER를 켜고 끕니다.
	MONITOR A	OUTPUT		MONITOR A를 켜고 끕니다.
		SEL CH ASSIGN *1	DEFINE 1-8	이 키를 눌러 DEFINE을 선택합니다. 이 키를 계속 누른 상태에서 [SEL] 키를 눌러 할당을 켜고 끕니다. 이때 할당이 켜져 있으면 [SEL] LED가 켜지지만 꺼져 있으면 LED가 꺼집니다. 이 키를 누르는 동안 할당 설정이 저장됩니다. 키를 한번 더 눌러 설정을 불러옵니다. 여러 키에 설정을 저장하고 할당을 서로 전환할 수 있습니다.
	MONITOR B	OUTPUT		MONITOR B를 켜고 끕니다.
		SEL CH ASSIGN *1	DEFINE 1-8	이 키를 눌러 DEFINE을 선택합니다. 이 키를 계속 누른 상태에서 [SEL] 키를 눌러 할당을 켜고 끕니다. 이때 할당이 켜져 있으면 [SEL] LED가 켜지지만 꺼져 있으면 LED가 꺼집니다.
	SURROUND MONITOR	OUTPUT		서라운드 모니터 출력을 켜고 끕니다.
		SOURCE	SURROUND A, SURROUND B, DOWNMIX A, DOWNMIX B, EXT 5.1-1-4, EXT ST-1-4	서라운드 모니터 소스를 켜거나 끕니다.
		DIMMER ON		Dimmer 기능을 켜고 끕니다.
MUTE MASTER	MASTER 1-12	ON		MUTE GROUP MASTER를 켜고 끕니다.
	ALL MUTE	ON		모든 MUTE GROUP MASTER를 동시에 켜고 끕니다.
NUENDO LIVE	TRANSPORT	GO TO PROJECT START		NUENDO Live의 전송 기능을 작동합니다.
		GO TO PREV MARKER		
		REWIND		
		FAST FORWARD		
		GO TO NEXT MARKER		
		GO TO PROJECT END		



사용자 설정 > USER DEFINED 키에 할당할 수 있는 기능

기능	PARAMETER1	PARAMETER2	PARAMETER3	설명
NUENDO LIVE	TRANSPORT	CYCLE		NUENDO Live의 전송 기능을 작동합니다.
		STOP		
START				
REC				
EASY RECORDING				
	MARKER	ADD MARKER		NUENDO Live의 ADD MARKER를 실행합니다.
OSCILLATOR	ON			오실레이터를 켜고 끕니다.
	SEL CH ASSIGN *1	BAY ALL		이 키를 누른 상태에서 [SEL] 키를 눌러 할당을 켜고 끕니다. *4 이때 할당이 켜져 있으면 [SEL] LED가 켜지지만 꺼져 있으면 LED가 꺼집니다. 이 키를 누르는 동안 할당 설정이 저장됩니다. 키를 한번 더 눌러 설정을 불러옵니다. 여러 키에 설정을 저장하고 할당을 서로 전환할 수 있습니다.
		BAY C *3		
	DIRECT ASSIGN	CH 1-288		선택 채널에 오실레이터를 할당합니다.
		MIX 1-72		
		MATRIX 1-36		
		STEREO AL		
		STEREO AR		
		STEREO BL		
		STEREO BR		
		MONITOR AL		
		MONITOR AR		
		MONITOR AC		
MONITOR BL				
MONITOR BR				
MONITOR BC				
PAGE CHANGE	BOOKMARK	BAY L, BAY R, BAY C		각 베이에 현재 표시된 화면/창을 저장합니다(2초 이상 키를 누름). 그러면 마지막으로 저장된 화면/창으로 돌아갑니다 (키를 눌렀다가 2초 안에 손을 땀).

사용자 설정 > USER DEFINED 키에 할당할 수 있는 기능

기능	PARAMETER1	PARAMETER2	PARAMETER3	설명
PAGE CHANGE	BOOKMARK with "SEL"	BAY L, BAY R, BAY C		각 베이에 현재 표시된 화면/창을 저장합니다(2초 이상 키를 누름). 그러면 마지막으로 저장된 화면/창으로 돌아갑니다 (키를 눌렀다가 2초 안에 손을 땀).
PHONES	PHONES OUT(CS-R3)	USE PHONES A		PHONES 출력을 전환합니다(CS-R3에 한함).
		USE PHONES B		
		TOGGLE		
RECORDER *1	TRANSPORT	PLAY		레코더에 대한 전송 기능입니다.
		PAUSE		
		STOP		
		FF		
		NEXT		
		REW		
		PREVIOUS		
		REC		
		AUTO REC		STOP → REC → PLAY의 단축 기능입니다. 한 번만 조작하면 녹음이 시작됩니다. 녹음이 시작되면 녹음 중인 파일이 종료된 후 새 파일에 계속 녹음이 진행됩니다.
		REC & START		대기 모드 없이 녹음이 바로 시작됩니다.
DIRECT PLAY	NO ASSIGN		지정된 오디오 파일이 처음부터 재생됩니다. 재생될 오디오 파일은 YPE 폴더의 SONGS 하위 폴더에 저장되어 있습니다.	
	(TITLE)			
SCENE	INC RECALL			다음 번호의 Scene을 불러옵니다.
	DEC RECALL			이전 번호의 Scene을 불러옵니다.
	DIRECT RECALL	(SCENE)		이 키를 누른 상태에서 [SEL] 키를 눌러 Scene을 켜고 끕니다.

사용자 설정 > USER DEFINED 키에 할당할 수 있는 기능

기능	PARAMETER1	PARAMETER2	PARAMETER3	설명
SENDS ON FADER *1	MIX 1-72	NORMAL	BAY L, BAY R, BAY C	일반 기능 켜짐/꺼짐 (NORMAL)과 큐 포함 기능 켜짐/꺼짐(WITH CUE)을 전환합니다. WITH CUE 기능은 SENDS ON FADER 모드로 설정하거나 SENDS ON FADER 모드에서 전환할 때 큐를 활성화합니다. WITH CUE를 사용하여 SENDS ON FADER 모드를 종료하면 모든 출력 채널의 큐가 지워집니다.
		WITH CUE	BAY L, BAY R, BAY C	
	MATRIX 1-36	NORMAL	BAY L, BAY R, BAY C	
		WITH CUE	BAY L, BAY R, BAY C	
	MIX ON FADER	NORMAL	BAY L, BAY R, BAY C	
		WITH CUE	BAY L, BAY R, BAY C	
	MATRIX ON FADER	NORMAL	BAY L, BAY R, BAY C	
		WITH CUE	BAY L, BAY R, BAY C	
	SENDS ON FADER	NORMAL	BAY L, BAY R, BAY C	
		WITH CUE	BAY L, BAY R, BAY C	
SET BY SEL *1	SET [+48V]	BAY ALL BAY C *3	이 키를 누른 상태에서 [SEL] 키를 눌러 켜고 끕니다. *4 이때 할당이 켜져 있으면 [SEL] LED가 켜지지만 꺼져 있으면 LED가 꺼집니다.	
	SET [PHASE]	BAY ALL BAY C *3		
	SET [INSERT1 ON]	BAY ALL BAY C *3		
	SET [INSERT2 ON]	BAY ALL BAY C *3		
	SET [DIRECT OUT ON]	BAY ALL BAY C *3		
	SET [PRE SEND]	BAY ALL BAY C *3		
	SET [TO STEREO A]	BAY ALL BAY C *3		
	SET [TO STEREO B]	BAY ALL BAY C *3		
	SET [TO LCR]	BAY ALL BAY C *3		
	SET [GAIN COMPENSATION ON]	BAY ALL BAY C *3		
SET DEFAULT VALUE *1				이 키를 누른 상태에서 SELECTED CH 노브를 눌러 기본값으로 되돌립니다.
SET NOMINAL VALUE *1	BAY ALL			이 키를 누른 상태에서 [SEL] 키를 눌러 채널 페이더가 공칭 레벨로 설정합니다. *4 또한 공칭 레벨이 설정된 파라미터 노브를 눌러 해당 파라미터를 공칭 레벨로 설정합니다.
	BAY C *3			

사용자 설정 > USER DEFINED 키에 할당할 수 있는 기능

기능	PARAMETER1	PARAMETER2	PARAMETER3	설명
SURFACE SETTINGS 1	BANK SELECT	<1 - 4>		SURFACE SETTINGS 1 파라미터 설정을 저장하는 बैं크를 전환합니다.
SOLO	ON			솔로 기능을 켜고 끕니다.
SURROUND PAN	L ON	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C	선택한 채널의 할당을 서라운드 버스 켜짐/꺼짐으로 전환합니다.
		CH1-288		
	R ON	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C	
		CH1-288		
	C ON	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C	
		CH1-288		
	LFE ON	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C	
		CH1-288		
	Ls ON	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C	
		CH1-288		
	Rs ON	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C	
		CH1-288		
	PANNING L	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C	
		CH1-288		
	PANNING R	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C	
		CH1-288		
	PANNING FRONT	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C	
		CH1-288		
	PANNING Ls	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C	
		CH1-288		
PANNING Rs	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C		
	CH1-288			
PANNING BACK	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C		
	CH1-288			
PANNING SIDE L	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C		
	CH1-288			
PANNING SIDE R	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C		
	CH1-288			
PANNING CENTER	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C		
	CH1-288			
PANNING TOGGLE	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C		
	CH1-288			
TALKBACK	ON	LATCH	CURRENT GROUP, GROUP 1-8CURRENT GROUP, GROUP 1-8	토크백을 켜고 끕니다.
		UNLATCH	CURRENT GROUP, GROUP 1-8	이 버튼을 누른 상태에서 토크백을 켭니다.

사용자 설정 > USER DEFINED 키에 할당할 수 있는 기능

기능	PARAMETER1	PARAMETER2	PARAMETER3	설명
TALKBACK	TALK GROUP *1	1-8		이 키를 눌러 지정된 그룹을 선택합니다. 키를 계속 누른 상태에서 출력 채널의 [SEL] 키를 눌러 할당을 켜고 끕니다.
TAP TEMPO	TEMPO 1-4			TAP TEMPO를 설정합니다.
USER DEFINED KEYS	BANK SELECT (CS-R3)	A-B		USER DEFINED 키의 뱅크를 전환합니다. (CS-R3에 한함)
		C-D		
		TOGGLE		

\*1: PM Editor의 USER DEFINED 키에 할당할 수 없습니다.

\*2 CSD-R7의 경우 사용 불가

\*3: 베이 C에 연결된 베이에도 작용합니다.

\*4: BAY ALL 파라미터는 모든 베이에 작용하며 버전 3.

# Alternate 기능 사용

Alternate 기능(ALTERNATE FUNCTION)을 USER DEFINED 키에 할당하는 경우, 해당 키를 켜거나 끄면 채널 스트립 인코더를 통해 조절되는 파라미터 설정이 서로 전환됩니다(예: ANALOG GAIN과 DIGITAL GAIN 간).

[CUE] 키와 결합하는 경우 ALTERNATE CUE [Fn] 키 대안으로 사용할 수 있습니다.

Alternate 모드는 Alternate 기능이 할당된 USER DEFINED 키를 켤 때 작동됩니다. Alternate 기능에 LATCH 또는 UNLATCH를 선택해도 됩니다.

- **UNLATCH**.....USER DEFINED 키를 누르고 있을 때에만 Alternate 모드가 작동됩니다.
- **LATCH**.....USER DEFINED 키를 반복해서 누르면 Alternate 모드가 교대로 켜지고 꺼집니다. 이와 같은 방법을 사용하면 기능을 사용하기 위해 USER DEFINED 키를 누르고 있을 필요가 없습니다.

ALTERNATE FUNCTION이 USER DEFINED 키에 할당된 경우 화면 인코더를 반복해서 누르면 기능이 켜지고 꺼집니다.

켜짐/꺼짐 전환 가능 기능
HPF/LPF
DYNAMICS1/DYNAMICS2
DELAY
SILK TEXTURE
SENDS

SENDS 기능의 경우 화면 인코더를 돌려 PRE 또는 POST를 설정합니다.

[SHIFT] 키를 누른 상태에서 화면 인코더를 눌러도 기능을 켜거나 끌 수 있습니다.

# MIDI/GPI

## MIDI 소개

RIVAGE PM 시리즈는 MIDI를 사용하여 다음 작업을 실행할 수 있습니다.

### ■ Program Change 송수신

RIVAGE PM 시리즈에서 특정 Scene을 불러올 때 해당 번호의 Program Change 메시지를 외부 장치로 전송할 수 있습니다. 이와 반대로, 해당 Program Change 메시지를 외부 장치에서 수신할 때 해당 Scene을 불러올 수 있습니다.

### ■ Control Change 송수신

RIVAGE PM 시리즈에서 특정 페이더, 노브 또는 키 작업으로 해당 Control Change 메시지를 외부 장치로 전송할 수 있습니다. 반대로, 외부 장치에서 Control Change 메시지를 수신할 때 해당 페이더, 노브 또는 키 작업을 실행할 수 있습니다. 이 기능을 사용하여 MIDI 시퀀서 또는 기타 외부 장치에 페이더 및 키 작업을 기록했다가 나중에 데이터를 재생할 수 있습니다.

### ■ MMC 수신

MMC(MIDI Machine Control: MIDI 기기 컨트롤)를 시스템에서 수신할 수 있습니다. 이 기능은 음질 조절기에서 수신 포트에 설정된 2 트랙 USB 레코더를 제어할 때 사용할 수 있습니다.

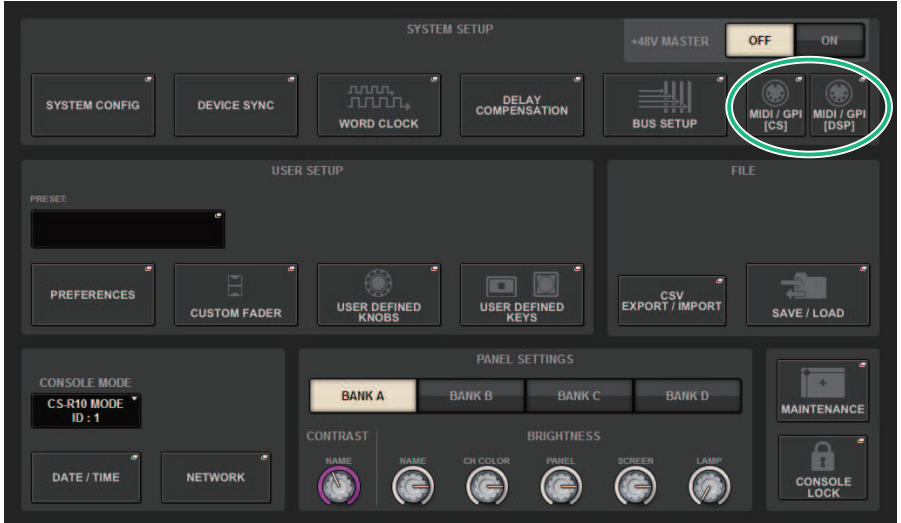
### ■ MIDI 클럭 수신

MIDI 클럭을 사용하여 플러그인의 딜레이 시간을 설정할 수 있습니다.

## 기본 MIDI 설정

RIVAGE PM 시리즈를 통해 전송되고 수신되는 MIDI 메시지의 유형을 선택할 수 있습니다. 사용될 MIDI 포트도 선택할 수 있습니다.

### 1 메뉴 바의 SETUP 버튼을 눌러 SETUP 화면으로 이동합니다.



### 2 MIDI/GPI [CS] 버튼을 눌러 MIDI/GPI [CS] 팝업 창을 엽니다.

주

DSP 엔진을 사용할 경우, MIDI/GPI[DSP] 버튼을 눌러 MIDI/GPI[DSP] 팝업 창으로 이동하십시오. 이후 설명은 음질 조절기를 사용할 경우에 관한 것입니다.

이 창에는 창의 상단에 위치한 탭을 통해 전환 가능한 여러 페이지가 포함되어 있습니다.



### 3 MIDI SETUP 탭을 누릅니다.

“MIDI/GP 창(MIDI SETUP 페이지)” (p.914)

### 4 MIDI 메시지가 전송되거나 수신되는 채널을 지정하려면 채널 선택 팝업 버튼을 누릅니다.

채널을 선택할 수 있는 “MIDI SETUP 팝업 창” (p.916)이 나타납니다.

### 5 채널을 선택합니다.

항목을 선택하려면 [TOUCH AND TURN] 노브를 사용합니다. OK 버튼을 눌러 선택 채널을 확인하고 MIDI SETUP 팝업 창을 닫습니다.



**주**

또는 필드의 채널 입력 항목을 누르거나 해당 화면 인코더를 돌려도 원하는 채널을 선택할 수 있습니다.

**6 각 MIDI 메시지의 전송/수신을 켜거나 끕니다.**

**주**

- Program Change 사용에 관한 자세한 내용은 아래 “[Program Change를 사용하여 Scene 불러오기](#)” (p.917)를 참조하십시오.
- Control Change 사용에 관한 자세한 내용은 아래 “[Control Changes를 사용하여 파라미터 조절](#)” (p.922)를 참조하십시오.

# MIDI/GP 창(MIDI SETUP 페이지)



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

## 1 PORT/CH 필드

MIDI 메시지를 전송/수신하는 채널의 설정을 지정합니다.

- Tx CH.....이 버튼을 누르면 팝업 창으로 이동하여 MIDI 메시지를 전송하는 MIDI 채널을 선택할 수 있습니다.
- Rx CH.....이 버튼을 누르면 팝업 창으로 이동하여 MIDI 메시지를 수신하는 MIDI 채널을 선택할 수 있습니다.

### 주

MIDI 포트 설정이 CONSOLE로 고정됩니다.

## 2 PROGRAM CHANGE 필드

MIDI Program Change 메시지 전송 및 수신을 켜거나 끕니다.

- Tx.....Program Change 전송 기능을 켜거나 끕니다.
- Rx.....Program Change 수신 기능을 켜거나 끕니다.
- ECHO.....Program Change 메시지의 에코 출력을 켜거나 끕니다. (이 기능이 켜져 있으면 외부 장치에서 수신된 Program Change 메시지가 변경 없이 다시 전송됩니다.)

**3 PROGRAM CHANGE MODE 필드**

Program Change 전송/수신 모드를 선택합니다.

- **SINGLE** .....이 버튼이 켜져 있으면 단일 MIDI 채널에서 Program Change가 전송되고 수신됩니다(싱글 모드).
- **MULTI**.....이 버튼이 켜져 있으면 여러 MIDI 채널에서 Program Change가 전송되고 수신됩니다(멀티 모드).
- **OMNI** .....이 버튼이 켜져 있으면 모든 MIDI 채널에서 Program Change가 싱글 모드로 수신됩니다. 멀티 모드 전송/수신 및 싱글 모드 전송이 비활성화됩니다.
- **BANK** .....이 버튼이 켜져 있으면 싱글 모드로 Bank Select 메시지를 전송 및 수신할 수 있습니다. (Bank Select 메시지는 사용할 Program Change 메시지 그룹을 전환합니다.)

**4 CONTROL CHANGE 필드**

MIDI Control Change 메시지 전송 및 수신을 켜거나 끕니다.

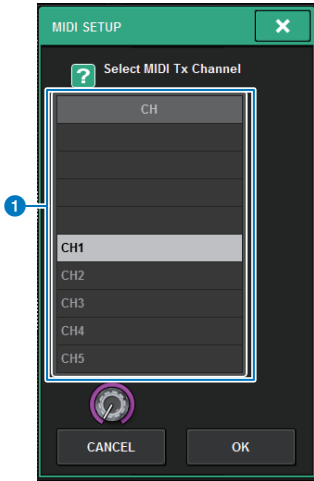
- **Tx**.....Control Change 전송 기능을 켜거나 끕니다.
- **Rx**.....Control Change 수신 기능을 켜거나 끕니다.
- **ECHO** .....Control Change 메시지의 에코 출력을 켜거나 끕니다. (이 기능이 켜져 있으면 외부 장치에서 수신된 Control Change 메시지가 변경 없이 다시 전송됩니다.)

**5 OTHER COMMANDS (MTC/MMC) 필드**

다른 MIDI 메시지의 에코 출력을 켜거나 끕니다. (이 기능이 켜져 있으면 외부 장치에서 수신된 다른 MIDI 메시지가 변경 없이 다시 전송됩니다.)

## MIDI SETUP 팝업 창

이 창에서 실시되는 작업은 전송(Tx)과 수신(Rx) 모두에 대해 동일합니다. 이 창에 포함된 항목은 다음과 같습니다.



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

- 1 **CH 필드**  
MIDI 메시지를 전송하거나 수신하는 채널을 CH1-CH16 중에서 선택합니다.

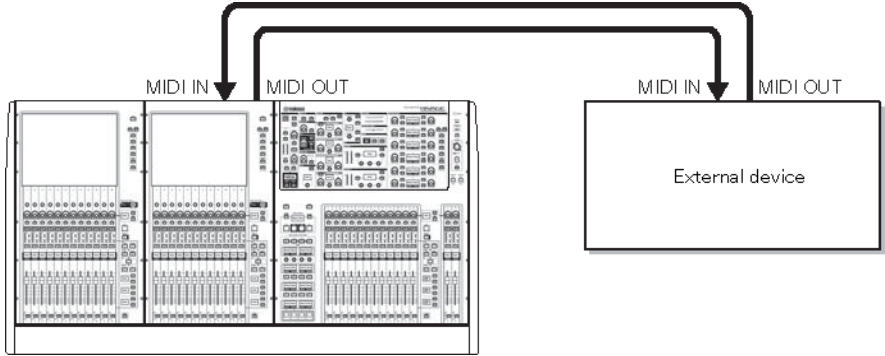
## Program Change를 사용하여 Scene 불러오기

RIVAGE PM 시리즈를 사용하면 불러오려는 특정 Scene을 각 Program Change 번호에 할당할 수 있어 RIVAGE PM 시리즈에서 Scene을 불러올 때 해당 번호의 Program Change 메시지가 외부 장치로 전송됩니다. 이와 반대로, Program Change 메시지를 외부 장치에서 수신할 때 해당 Scene을 불러올 수 있습니다.

### 1 음질 조절기를 외부 장치에 연결합니다.

주

DSP 엔진을 사용할 경우, 외부 장치와 DSP 엔진을 연결하십시오. 이후 설명은 음질 조절기를 사용할 경우에 관한 것입니다.



### 2 “기본 MIDI 설정”에 설명된 대로 Program Change 전송/수신 시 사용할 MIDI 채널을 선택합니다.

“기본 MIDI 설정” (p.912)

### 3 PROGRAM CHANGE 탭을 누릅니다.

“MIDI/GPI 창(PROGRAM CHANGE 페이지)” (p.920)이 나타납니다.

### 4 PROGRAM CHANGE MODE 필드의 버튼을 사용하여 Program Change 전송/수신 모드를 선택합니다.

다음 두 가지 Program Change 전송/수신 모드 중 하나를 선택할 수 있습니다.

#### • 멀티 모드(MULTI 버튼이 켜져 있는 경우)

모든 MIDI 채널의 Program Change가 전송 및 수신됩니다. (MIDI 페이지에 지정된 전송/수신 채널은 무시됩니다.) Program Change가 수신되면 목록에서 해당 MIDI 채널 및 프로그램 번호에 할당된 Scene을 불러올 수 있습니다. RIVAGE PM 시리즈에서 지정된 Scene을 불러올 때 목록에서 해당 MIDI 채널 및 프로그램 번호의 Program Change가 전송됩니다.

#### • 싱글 모드(SINGLE 버튼이 켜져 있는 경우)

MIDI 페이지에 지정된 전송(Tx) 및 수신(Rx) 채널의 Program Change만 전송되고 수신됩니다. Rx 채널의 Program Change가 수신되면 목록에서 해당 채널의 프로그램 번호에 할당된 Scene을 불러올 수 있습니다. RIVAGE PM 시리즈에 지정된 Scene을 불러올 때 해당 프로그램 번호의

Program Change가 목록에 표시된 Tx 채널에서 전송됩니다. (동일한 채널에서 2개 이상의 프로그램 번호에 이벤트가 할당된 경우 가장 낮은 프로그램 번호가 전송됩니다.) 싱글 모드에서 OMNI 버튼 또는 BANK 버튼을 켜면 다음과 같이 작업이 변경됩니다.

• **OMNI 버튼이 켜져 있는 경우**

모든 MIDI 채널의 Program Change가 수신됩니다. 그러나 수신된 MIDI 채널과는 상관없이 Rx 채널의 해당 프로그램 번호에 할당된 Scene을 불러올 수 있습니다. OMNI 버튼을 켜도 Program Change 전송 작업은 변경되지 않습니다.

• **BANK 버튼이 켜져 있는 경우**

목록의 CH 표시가 BANK(뱅크 번호)로 변경되며 Bank Select(Control Change #0, #32) 및 Program Change 메시지의 전송 및 수신이 가능해집니다. 이는 단일 MIDI 채널에서 128개가 넘는 Scene을 관리하고자 할 때 편리합니다. Rx 채널에서 Bank Select 메시지, Program Change 메시지 순으로 수신되면 목록에서 뱅크 번호 및 프로그램 번호에 할당된 Scene을 불러올 수 있습니다. RIVAGE PM 시리즈에서 특정 Scene을 불러올 때 해당 Scene에 지정된 뱅크 번호 및 프로그램 번호의 Bank Select 및 Program Change 메시지가 Tx 채널에서 전송됩니다. (목록에서 동일한 Scene이 두 번 이상 할당된 경우 가장 낮은 뱅크 번호 및 프로그램 번호가 전송됩니다.)

**주**

멀티 모드에서는 OMNI 및 BANK 버튼의 설정이 무시됩니다. BANK 버튼이 켜져 있을 때 Program Change만 해당 MIDI 채널에서 수신되는 경우, 마지막으로 선택한 뱅크 번호가 사용됩니다. BANK 버튼이 켜져 있을 때 이와 동시에 OMNI 버튼도 켤 수 있습니다. 이 경우, 모든 MIDI 채널의 Bank Select 및 Program Change 메시지가 수신됩니다.

**5 PROGRAM CHANGE 필드의 버튼을 사용하여 전송 및 수신을 켜거나 끈 다음 에코 출력을 설정합니다.**

**6 Scene을 각 프로그램 번호에 할당하려면 목록의 PROGRAM CHANGE ASSIGNMENT 열에서 원하는 셀을 누릅니다.**

“MIDI PROGRAM CHANGE 팝업 창” (p.921)이 나타납니다. 이 창에서는 각 프로그램 번호에 할당하려는 (불러올) Scene을 지정할 수 있습니다.

**7 TYPE 필드에서 SCENE을 선택한 다음 LIST/DIRECT 필드를 사용하여 불러오기 작업에 원하는 Scene 번호를 선택합니다.**

항목을 선택하려면 [TOUCH AND TURN] 노브를 사용합니다. OK 버튼을 눌러 변경 사항을 확인하고 MIDI PROGRAM CHANGE 팝업 창을 닫습니다.

**주**

또는 필드의 원하는 번호를 누르거나 해당 화면 인코더를 돌려도 Scene 번호를 선택할 수 있습니다.

**8 동일한 방법으로 다른 프로그램 번호에도 Scene을 할당합니다.**

이 설정을 사용하여 RIVAGE PM 시리즈에서 지정된 Scene을 불러오면 해당 Program Change(또는 Bank Select 및 Program Change) 메시지를 외부 장치로 전송할 수 있습니다. 외부 장치가 적절한 MIDI 채널에서 Program Change (또는 Bank Select 및 Program Change) 메시지를 수신하면 해당 MIDI 채널의 프로그램 번호 (또는 뱅크 번호)에 할당된 Scene을 불러올 수 있습니다.

**주**

- CLEAR ALL 버튼을 사용하여 프로그램 번호에 할당된 모든 사항을 삭제할 수 있습니다.
- 프로그램 번호에 할당된 사항은 개별 Scene이 아닌 전체 시스템에 대한 설정으로 유지됩니다.
- 싱글 모드의 경우, Tx 채널에서 2개 이상의 프로그램 번호에 동일한 Scene이 할당되면 가장 낮은 프로그램 번호만 전송됩니다. (BANK 버튼이 켜져 있으면 가장 낮은 뱅크 번호의 프로그램 번호만 전송됩니다.)
- 멀티 모드의 경우, 2개 이상의 MIDI 채널 및 프로그램 번호에 동일한 Scene이 할당되면 각 MIDI 채널의 가장 낮은 프로그램 번호만 전송됩니다.

## MIDI/GPI 창(PROGRAM CHANGE 페이지)

이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

### 1 PROGRAM CHANGE 필드

Program Change 전송 및 수신을 켜거나 끕니다. 이 설정은 MIDI 페이지의 PROGRAM CHANGE 필드와 연결됩니다.

- **Tx**.....이 버튼을 켜면 Scene을 불러올 때 해당 Program Change 메시지가 전송됩니다.
- **Rx**.....이 버튼을 켜면 Program Change 메시지를 수신할 때 해당 Scene이 호출됩니다.
- **ECHO**.....이 버튼을 켜면 (외부 장치에서 수신된) Program Change 메시지가 변경 없이 전송됩니다.

### 2 PROGRAM CHANGE MODE 필드

Program Change 전송/수신 모드를 선택합니다. 이 설정은 MIDI 페이지의 PROGRAM CHANGE MODE 필드와 연결됩니다.

### 3 목록

각 MIDI 채널 및 MIDI Program Change 번호에 할당된 Scene 불러오기 작업을 표시합니다. 목록에 표시된 항목은 다음과 같습니다.

- **CH/BANK** .....열의 제목에 “BANK”가 아닌 “CH”가 나타나는 경우 해당 열에는 Program Change가 전송/수신되는 MIDI 채널(1-16)이 나타납니다. Program Change 전송 및 수신이 싱글 모드일 때 BANK 버튼이 켜져 있으면 “BANK”가 표시되며 이 열의 숫자 값은 बैं크 번호에 해당됩니다.
- **NO** .....프로그램 번호 1-128를 나타냅니다.
- **PROGRAM CHANGE ASSIGNMENT**.....각 채널(뱅크 번호) 또는 프로그램 번호에 할당된 Scene 번호 및 Scene 이름을 나타냅니다. 각 할당 화면 영역을 누르면 MIDI PROGRAM CHANGE 팝업 창이 열려 할당하려는 내용을 선택할 수 있습니다.

### 4 스크롤 노브

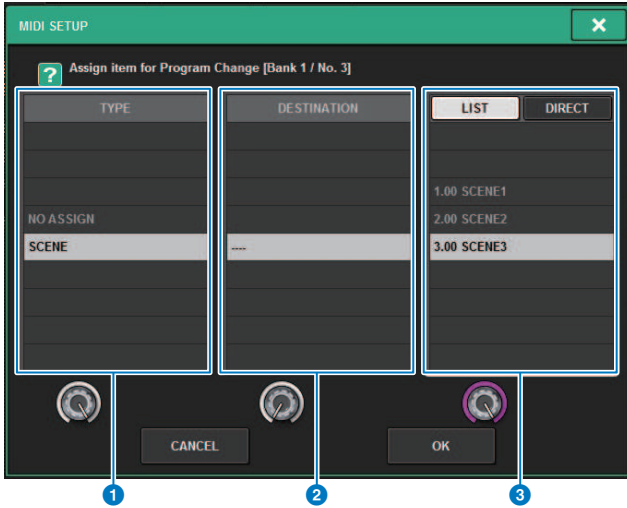
이 노브를 누르면 화면 인코더로 목록을 위 또는 아래로 스크롤할 수 있습니다.

### 5 CLEAR ALL 버튼

이 버튼을 누르면 목록의 모든 Scene 불러오기 할당이 지워집니다.



## MIDI PROGRAM CHANGE 팝업 창



이 팝업 창에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

**1 TYPE 필드**

이벤트의 형식을 선택합니다. 선택할 수 있는 이벤트가 다음 표에 나열되어 있습니다.

**2 DESTINATION 필드**

이 필드는 향후 버전에서 지원될 예정입니다. SCENE을 선택한 경우 “----”가 나타납니다. 이 필드에 대한 어떤 항목도 선택할 필요가 없습니다.

**3 LIST/DIRECT 필드**

불러오려는 Scene을 선택합니다.

- **LIST**.....이 필드를 누르면 목록에서 Scene 번호를 선택할 수 있습니다.
- **DIRECT**.....이 필드를 누르면 Scene 번호를 필드에 직접 입력하여 Scene을 선택할 수 있습니다.



## Control Changes를 사용하여 파라미터 조절

MIDI Control Change 메시지를 사용하여 RIVAGE PM 시리즈에서 지정된 페이더/노브 작동, [ON] 키 켜짐/꺼짐 작동 등을 조절할 수 있습니다. 이 기능을 사용하여 MIDI 시퀀서 또는 기타 외부 장치에 페이더 및 키 작업을 기록했다가 나중에 데이터를 재생할 수 있습니다.

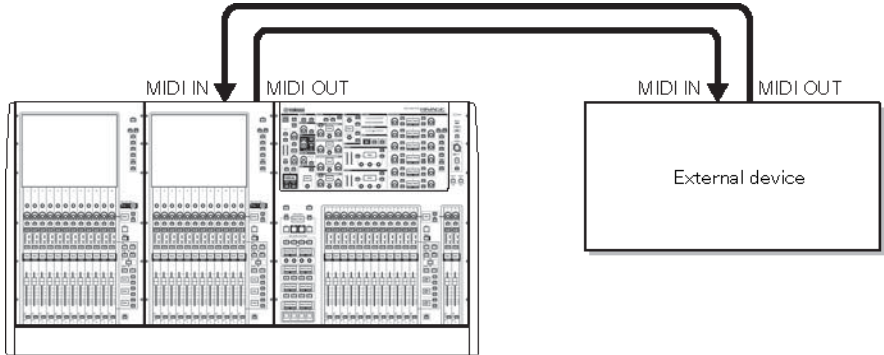
### Control Change 사용

이 방법은 일반적인 Control Change(컨트롤 번호 1-31, 33-95, 102-119)를 사용합니다. 각 컨트롤 번호에 자유롭게 작업을 할당할 수 있습니다.

#### 1 음질 조절기를 외부 장치에 연결합니다.

주

DSP 엔진을 사용할 경우, 외부 장치와 DSP 엔진을 연결하십시오. 이후 설명은 음질 조절기를 사용할 경우에 관한 것입니다.



#### 2 “기본 MIDI 설정”에 설명된 대로 Program Change 전송/수신 시 사용할 MIDI 채널을 선택합니다.

“기본 MIDI 설정” (p.912)

#### 3 PROGRAM CHANGE 탭을 누릅니다.

“MIDI PROGRAM CHANGE 팝업 창” (p.924)이 나타납니다.

#### 4 각 컨트롤 번호의 작업 할당을 변경하려면 해당 파라미터를 누릅니다.

“MIDI/GPI 창(CONTROL CHANGE 페이지)” (p.925)이 나타납니다. 이 창에서는 각 컨트롤 번호에 할당된 파라미터를 지정할 수 있습니다.

#### 5 MODE 필드 -> PARAMETER1 필드 -> PARAMETER2 필드 -> PARAMETER3 필드의 순서대로 할당하려는 파라미터의 유형을 지정합니다.

항목을 선택하려면 [TOUCH AND TURN] 노브를 사용합니다. OK 버튼을 눌러 변경 사항을 확인하고 MIDI CONTROL CHANGE 팝업 창을 닫습니다.

주

- 필드에서 원하는 파라미터를 눌러도 선택할 수 있습니다.
- 필드를 눌러 선택하려는 항목을 강조 표시한 다음 화면 인코더 중 하나를 돌려 파라미터를 선택할 수 있습니다.

## **6 동일한 방법으로 다른 컨트롤 번호에도 파라미터를 할당합니다.**

이 설정을 사용하여 RIVAGE PM 시리즈에서 지정된 파라미터를 작동하면 해당 Control Change 메시지가 외부 장치로 전송됩니다. 마찬가지로, 해당 Control Change 메시지가 외부 장치에서 적절한 채널을 통해 수신되면 관련 컨트롤 번호에 할당된 파라미터가 변경됩니다.

### **주**

- CLEAR ALL 버튼을 사용하여 컨트롤 번호에 할당된 모든 사항을 삭제할 수 있습니다.
- 컨트롤 번호에 할당된 사항은 개별 Scene이 아닌 전체 시스템에 대한 설정으로 유지됩니다.

## MIDI PROGRAM CHANGE 팝업 창



화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

### 1 MODE 필드

입력 채널, 출력 채널, DCA 및 Mute Master에서 Control Change 메시지를 통해 조절되는 작업 대상을 선택합니다.

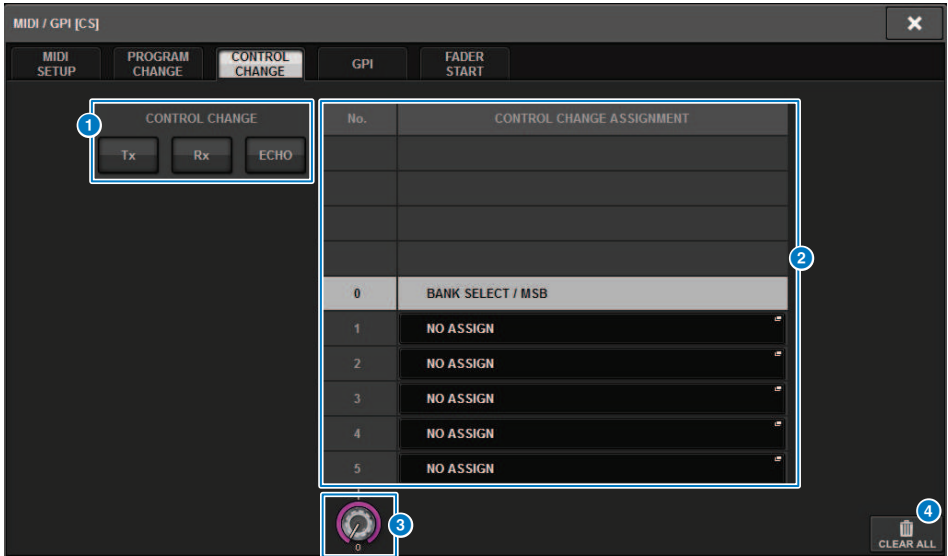
### 2 PARAMETER 1/2/3 필드

MODE 필드와 함께 이 필드는 작업 파라미터 유형을 지정합니다.

### 주

Control Change에 할당할 수 있는 작업에 관한 자세한 내용은 데이터 목록을 참조하십시오.

# MIDI/GPI 창(CONTROL CHANGE 페이지)



화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

**1 CONTROL CHANGE 필드**

Control Change 전송/수신을 켜거나 끄고 Control Change의 에코 아웃 여부를 지정합니다. 이 설정은 MIDI 페이지의 CONTROL CHANGE 필드와 연결됩니다.

**2 목록**

각 컨트롤 번호에 할당된 페이더/노브 작동 또는 [ON] 키 켜짐/꺼짐 작동을 표시합니다.

- **NO** ..... 컨트롤 번호를 나타냅니다. 컨트롤 번호 1-31, 33-95, 102-119를 사용할 수 있습니다.
- **CONTROL CHANGE ASSIGNMENT**..... 각 컨트롤 번호에 할당된 파라미터 유형을 확인하고 선택합니다. 파라미터를 누르면 MIDI CONTROL CHANGE 팝업 창이 나타나 컨트롤 번호 할당을 변경할 수 있게 됩니다.

**3 스크롤 노브**

이 노브를 누르면 화면 인코더로 목록을 위 또는 아래로 스크롤할 수 있습니다.

**4 CLEAR ALL 버튼**

이 버튼을 누르면 목록의 모든 파라미터 할당이 지워집니다.

# GPI 소개

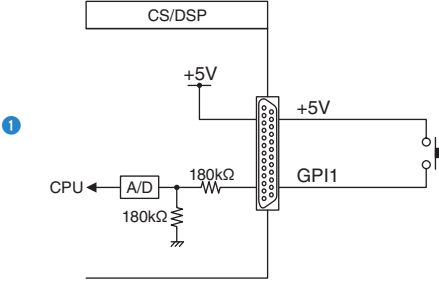
후면 패널에 있는 GPI 커넥터를 GPI(General Purpose Interface: 범용 인터페이스) 입력/출력 커넥터로 사용할 수 있습니다. 이 커넥터에는 GPI IN 포트 8개와 GPI OUT 포트 8개가 있습니다. 예를 들어, 외부 스위치를 사용하여 RIVAGE PM 시리즈의 내부 파라미터를 조절하거나 Scene을 전환할 수 있습니다. 반대로, RIVAGE PM 시리즈에서 실행된 작동이나 Scene이 외부 장치로 제어 신호를 전송할 수 있습니다. Scene을 전환할 때 외부 장치에 제어 신호를 전송하는 방법에 관한 자세한 내용은 327페이지의 “Scene 불러오기와 동시에 외부 장치로 제어 신호 출력(GPI OUT)”을 참조하십시오.

다음 그림은 GPI 커넥터를 통해 GPI를 작동할 수 있는 외부 회로의 예를 표시한 것입니다. (GPI 커넥터 핀의 사양에 관한 자세한 내용은 데이터 목록을 참조하십시오.) [OUT]-1-7 포트는 오픈 드레인 출력이며 개방 또는 접지로 전환됩니다. 적용 전압은 [OUT]-1-7 포트의 경우 최대 +12V이며 허용 전류는 포트당 최대 75mA입니다. [OUT]-8 포트는 최대 +30V 전압 입력을 지원합니다.

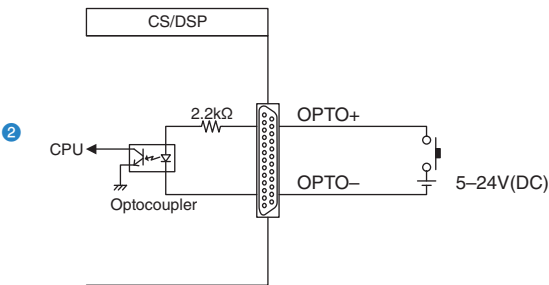
## 주

- [IN]-8 포트에만 최대 +24V의 포토 커플러 입력이 내장되어 있습니다.
- [OUT]-8 포트에만 24V(DC) (정격) 및 1A의 릴레이 출력이 내장되어 있습니다.

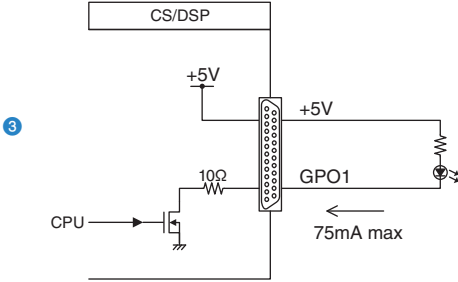
### GPI IN1에 연결된 스위치 사용



### GPI IN8에 연결된 스위치 사용



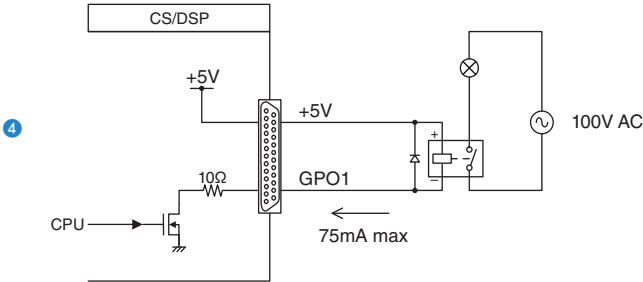
**GPI OUT1을 통해 외부 LED 표시등 점등**



**주의**

- OUT 포트에서 75mA의 전류를 초과하지 않도록 주의하십시오.

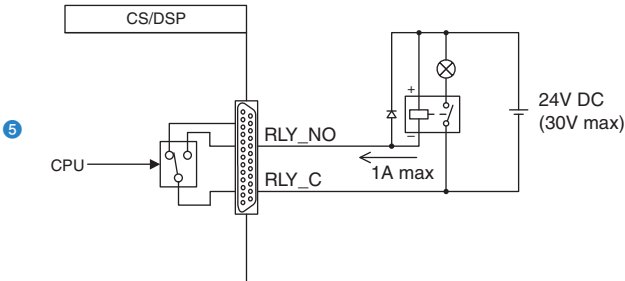
**GPI OUT1을 통해 외부 장치에서 릴레이를 전환하여 램프(100V AC) 점등**



**주의**

- OUT 포트에서 75mA의 전류를 초과하지 않도록 주의하십시오.

**GPI OUT8을 통해 외부 장치에서 릴레이를 전환하여 램프(24V DC) 점등**



## GPI IN 사용

GPI 커넥터의 GPI IN 포트를 사용하여 외부 장치에서 RIVAGE PM 시리즈의 파라미터를 조절할 수 있습니다. 예를 들어, 외부 스위치를 사용하여 RIVAGE PM 시리즈의 토크백을 켜고 끄며 탭 템포 기능을 작동하거나 Scene을 전환할 수 있습니다.

### 1 외부 장치를 음질 조절기의 GPI 커넥터에 연결합니다.

주

DSP 엔진을 사용할 경우, 외부 장치와 DSP 엔진을 연결하십시오. 이후 설명은 음질 조절기를 사용할 경우에 관한 것입니다.

### 2 메뉴 바의 SETUP 버튼을 눌러 SETUP 화면으로 이동합니다.



### 3 MIDI/GPI [CS] 버튼을 눌러 MIDI/GPI [CS] 팝업 창을 엽니다.

주

DSP 엔진을 사용할 경우, MIDI/GPI[DSP] 버튼을 눌러 MIDI/GPI[DSP] 팝업 창으로 이동하십시오.

이 화면에는 화면 상단에 위치한 탭을 사용하여 서로 전환 가능한 여러 페이지가 포함되어 있습니다.



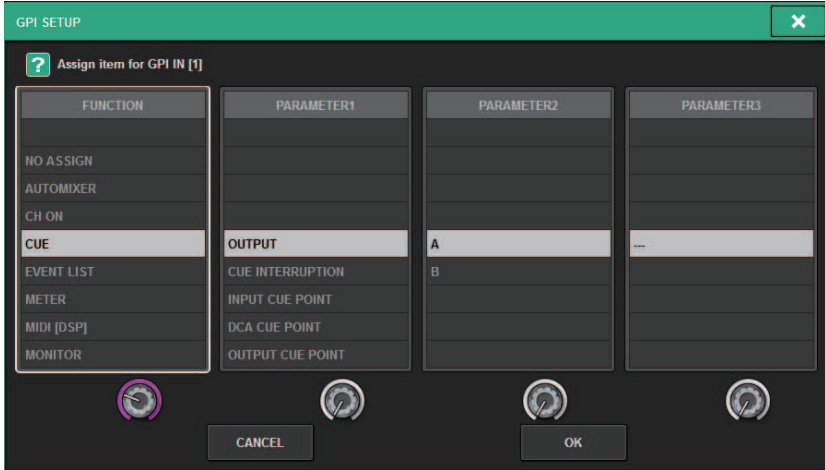
### 4 GPI 탭을 누릅니다.

“GPI 페이지” (p.930) 화면으로 전환됩니다.

### 5 사용 중인 외부 장치의 사양에 따라 입력 유형 및 POLARITY MODE를 지정합니다.



- 6** 조절하려는 기능 또는 파라미터를 할당하려면 GPI SETUP 팝업 버튼을 눌러 GPI SETUP 팝업 창을 엽니다.



주

GPI SETUP 팝업 창에서 이용 가능한 옵션은 USER DEFINED 키의 경우와 동일합니다. 그러나 일부 기능(BRIGHTNESS, CH SELECT, CONSOLE SHUTDOWN, DSP MIRRORING, PAGE CHANGE, RECORDER, SET BY SEL, SET DEFAULT VALUE, SET NOMINAL VALUE)은 음질 조절기에 한해 제공됩니다.

- 7** 각 필드에서 원하는 기능 또는 파라미터를 선택합니다.

- 8** 설정을 완료하면 OK 버튼을 누릅니다.

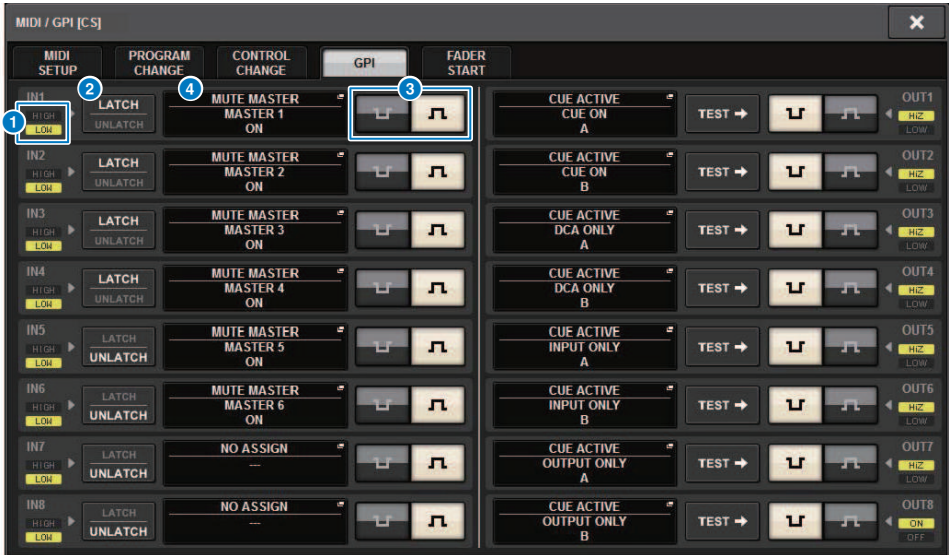
시스템이 GPI 화면으로 돌아갑니다.

- 9** 5-8단계를 반복하여 기능 및 파라미터를 다른 포트에 지정합니다.

주

GPI 화면의 설정은 모든 Scene에 공통적으로 적용되며 SETUP 데이터로 저장 가능합니다.

# GPI 페이지




화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.


**1 GPI IN 상태 표시등**

GPI IN 포트에 입력되는 전압의 상태를 나타냅니다.

**2 스위치 속성 선택 버튼**


각 버튼을 반복해서 누르면 LATCH와 UNLATCH 표시등이 번갈아 전환됩니다.


 .....일반적으로 (스위치를 반복해서 누를 때 켜지고 꺼지는) 전환 스위치를 연결하는 경우 이 모드를 선택합니다.

 .....이 모드는 (길게 누르고 있을 때에만 켜지고 손을 떼면 꺼지는) 일시형 스위치를 연결하는 경우 유용합니다.

**3 POLARITY MODE 선택 버튼**

이 버튼을 누르면 GPI IN 포트의 극성이 선택됩니다.

 .....(Low active) 입력 신호가 낮은 레벨일 때 작동합니다.

 .....(High active) 입력 신호가 높은 레벨일 때 작동합니다.

**4 GPI SETUP 팝업 버튼**

이 버튼을 누르면 GPI SETUP 팝업 창으로 이동합니다. 현재 선택된 기능 또는 파라미터의 이름이 버튼에 표시됩니다.

## GPI OUT 사용

GPI OUT 커넥터의 GPI OUT 포트를 사용하면 RIVAGE PM 시리즈를 작동하여 외부 장치를 조절할 수 있습니다.

### 1 외부 장치를 음질 조절기의 GPI 커넥터에 연결합니다.

주

DSP 엔진을 사용할 경우, 외부 장치와 DSP 엔진을 연결하십시오. 이후 설명은 음질 조절기를 사용할 경우에 관한 것입니다.

### 2 메뉴 바의 SETUP 버튼을 눌러 SETUP 화면으로 이동합니다.

### 3 MIDI/GPI [CS] 버튼을 눌러 MIDI/GPI [CS] 팝업 창을 엽니다.

주

DSP 엔진을 사용할 경우, MIDI/GPI[DSP] 버튼을 눌러 MIDI/GPI[DSP] 팝업 창으로 이동하십시오.

이 화면에는 화면 상단에 위치한 탭을 사용해 서로 전환 가능한 여러 페이지가 포함되어 있습니다.

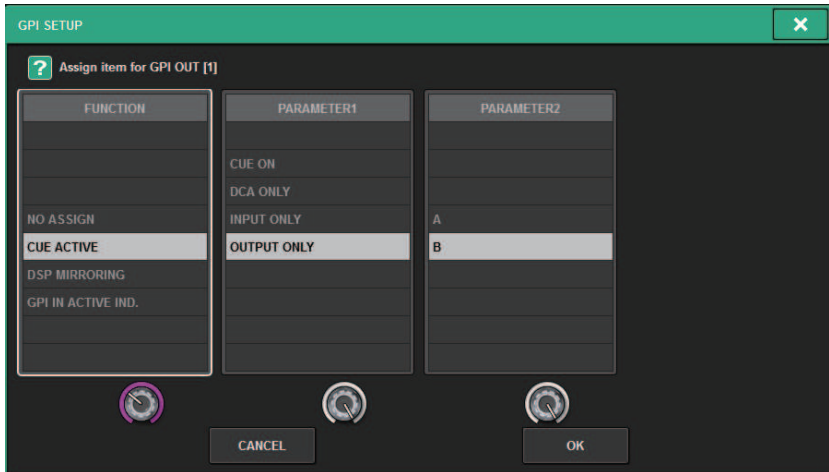


### 4 GPI 탭을 누릅니다.

“GPI 페이지” (p.933) 화면으로 전환됩니다.

### 5 사용 중인 외부 장치의 사양에 따라 POLARITY MODE를 지정합니다.

### 6 조절하려는 기능 또는 파라미터를 할당하려면 GPI OUT SETUP 팝업 버튼을 누릅니다.

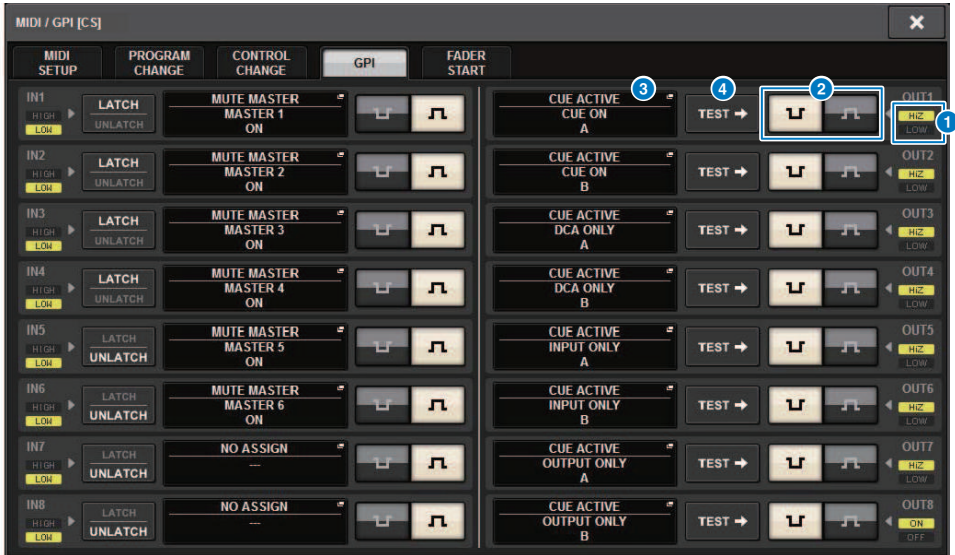


구성 가능한 “GPI OUT 기능” (p.938)

### 7 각 필드에서 원하는 기능 또는 파라미터를 선택합니다.

- 8** 설정을 완료하면 OK 버튼을 누릅니다.
- 9** 5-8단계를 반복하여 기능 및 파라미터를 다른 포트에 지정합니다.

# GPI 페이지



화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

**1 GPI OUT 상태 표시등**

각 GPI OUT 포트에서 출력되는 전압의 상태를 나타냅니다.

**2 POLARITY MODE 선택 버튼**

GPI OUT 포트의 극성을 선택합니다.



.....(Low active) GPI OUT 포트가 작동할 때 접지됩니다.



.....(High active) GPI OUT 포트가 작동할 때 개방됩니다.

**3 GPI SETUP 팝업 버튼**

이 버튼을 누르면 GPI SETUP 팝업 창으로 이동합니다. 현재 선택된 기능 또는 파라미터의 이름이 버튼에 표시됩니다.

**4 TEST 버튼**

이 버튼이 켜져 있으면 해당 GPI OUT 포트가 작동하여 제어 신호를 출력합니다.

## FADER START 사용

장치를 GPI OUT 포트에 연결해 페이더 작업과 동시에 작동하려면 FADER START 설정을 실시합니다.

### 1 외부 장치를 음질 조절기 또는 DSP 엔진의 GPI 커넥터에 연결합니다.

주

DSP 엔진을 사용할 경우, 외부 장치와 DSP 엔진을 연결하십시오. 이후 설명은 음질 조절기를 사용할 경우에 관한 것입니다.

### 2 메뉴 바의 SETUP 버튼을 눌러 SETUP 화면으로 이동합니다.

### 3 MIDI/GPI [CS] 버튼을 눌러 MIDI/GPI [CS] 팝업 창을 엽니다.

주

DSP 엔진을 사용할 경우, MIDI/GPI[DSP] 버튼을 눌러 MIDI/GPI[DSP] 팝업 창으로 이동하십시오.

이 화면에는 화면 상단에 위치한 탭을 사용해 서로 전환 가능한 여러 페이지가 포함되어 있습니다.

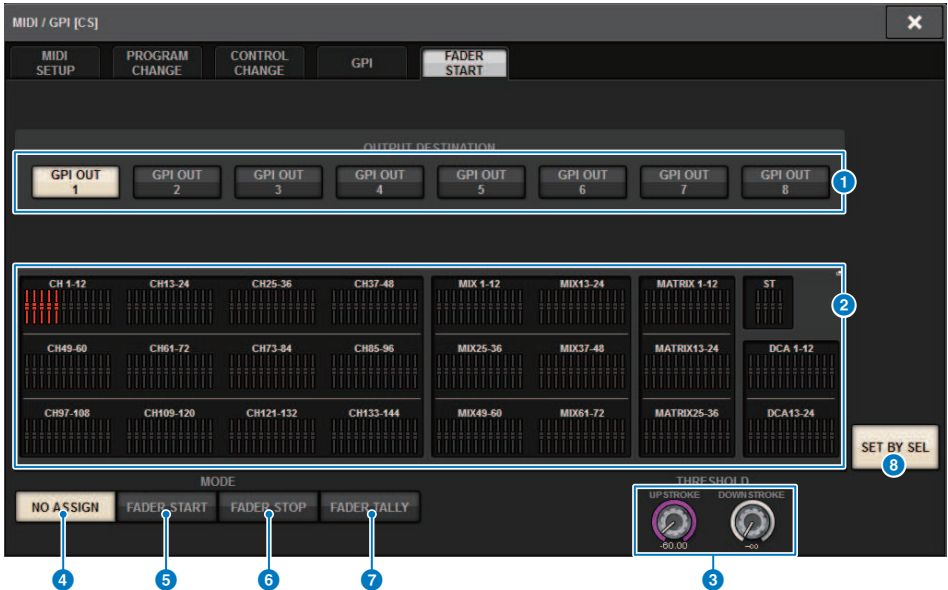


### 4 FADER START 탭을 누릅니다.

“FADER START 페이지” (p.935) 화면으로 전환됩니다.

### 5 각 GPI OUT 포트의 경우 외부 장치를 작동시키는 채널은 물론 작업 유형도 지정합니다.

# FADER START 페이지



화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

## ■ OUTPUT DESTINATION 필드

### 1 GPI OUT1-GPI OUT8 버튼

설정하려는 GPI OUT 포트를 선택합니다.

### 2 페이더 표시등

선택한 페이더를 나타냅니다. 패널의 [SEL] 키를 사용하여 페이더를 선택합니다.

## ■ THRESHOLD 필드

### 3 UPSTROKE/DOWNSTROKE 노브

이 노브를 사용하면 트리거 신호 출력의 한계값이 될 레벨을 지정할 수 있습니다. 페이더가 UPSTROKE 레벨을 초과하거나 DOWNSTROKE 레벨 미만으로 떨어질 때 트리거 신호가 출력됩니다. 또는 [TOUCH AND TURN] 노브를 사용해도 됩니다.

#### 주

UPSTROKE/DOWNSTROKE 노브를 통해 지정된 THRESHOLD 값이 모든 채널(페이더) 및 GPI OUT 포트에 공통적으로 적용됩니다. 그러나 각 GPI OUT 포트마다 개별적으로 채널(페이더)을 선택할 수 있습니다. MODE가 FADER START로 설정된 경우 UPSTROKE 값만 유효해지며 FADER STOP으로 설정된 경우 DOWNSTROKE 값만 유효해집니다. MODE가 FADER TALLY로 설정된 경우 UPSTROKE와 DOWNSTROKE 값 모두가 유효해집니다.

## ■ MODE 필드

신호 출력의 트리거로 작용하는 페이더 작업 모드를 GPI OUT 포트에서 선택할 수 있습니다. 다음 페이더 모드 중에서 선택할 수 있습니다.

**4 NO ASSIGN**

선택 채널의 페이더를 작동해도 신호가 출력되지 않습니다.

**5 FADER START**

선택 채널의 페이더가 지정된 UPSTROKE 레벨(-138.0dB-10.0dB) 미만에서 이를 초과하는 레벨로 증가되면 250ms 동안의 트리거 신호가 출력됩니다.


**6 FADER STOP**

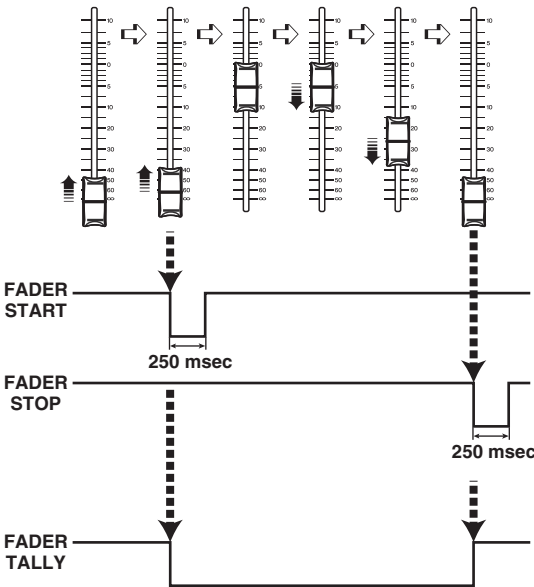
선택 채널의 페이더가 지정된 DOWNSTROKE 레벨(-∞dB-9.95dB)에 이르면 250ms 동안의 트리거 신호가 출력됩니다.

**7 FADER TALLY**

선택 채널의 페이더가 지정된 UPSTROKE 레벨(-138.0dB-10.0dB) 미만에서 이를 초과하는 레벨로 증가되면 트리거 신호가 출력됩니다. 이 신호는 페이더가 지정된 DOWNSTROKE 레벨(-∞dB-9.95dB)에 이르거나 해당 GPI OUT 포트가 다른 트리거를 수신할 때까지 그대로 유지됩니다. 다음 그림에는 각 페이더 모드에서 페이더를 작동할 때 GPI OUT 포트에서 전송되는 출력 신호가 어떻게 변하는지 표시되어 있습니다. 이 예에서는 THRESHOLD 필드가 UPSTROKE의 경

우 -60.00, DOWNSTROKE의 경우 -∞로 설정되어 있습니다. (이 그림에서 는 GPI OUT 포트의 POLARITY

로 선택됩니다.  POLARITY를 선택한 경우 출력 신호 극성이 반전됩니다.)



**주**

높은 레벨에서는 포트의 출력 신호가 개방됩니다. 수신 장치에 높은 레벨이 요구되는 경우 +5V 전원 핀에서 취하십시오. 그러나 이 경우 공급 가능한 전류량에 한도가 존재합니다. 자세한 내용은 데이터 목록의 “조절 입력/출력 사양” 부분을 참조하십시오.

**8 SET BY SEL 버튼**

이 버튼이 켜져 있으면 해당 [SEL] 키를 사용하여 채널을 추가할 수 있습니다.



## 시간 코드

DSP 엔진 또는 CSD-R7의 후면 패널에 위치한 TC IN 커넥터는 외부 장치로부터 시간 코드 신호를 수신하기 위한 입력 커넥터입니다. 이벤트 목록 기능에 저장된 scene 또는 라이브러리 항목은 TC IN 커넥터를 통해 수신된 시간 코드가 지정 시간에 도달하면 불러올 수 있습니다.

## GPI OUT 기능

다음 기능 중에서 할당할 수 있습니다.

기능	PARAMETER 1	PARAMETER 2	설명
NO ASSIGN	---	---	지정되지 않음
CUE ACTIVE	CUE ON	A	CUE A/CUE B에 대한 선택 채널의 [CUE] 키를 켭니다.
		B	CUE A/CUE B에 대한 선택 채널의 [CUE] 키를 켭니다.
	DCA ONLY	A	CUE A/CUE B에 대한 DCA의 [CUE] 키를 켭니다.
		B	CUE A/CUE B에 대한 DCA의 [CUE] 키를 켭니다.
	INPUT ONLY	A	CUE A/CUE B에 대한 입력 채널의 [CUE] 키를 켭니다.
		B	CUE A/CUE B에 대한 입력 채널의 [CUE] 키를 켭니다.
	OUTPUT ONLY	A	CUE A/CUE B에 대한 출력 채널의 [CUE] 키를 켭니다.
		B	CUE A/CUE B에 대한 출력 채널의 [CUE] 키를 켭니다.
DSP MIRRORING *1	DSP CHANGEOVER	---	DSP 미러링 사용 시 DSP 엔진을 전환합니다.
	DSP A ACTIVE	---	DSP A는 활성 엔진으로 기능합니다
	DSP B ACTIVE	---	DSP B는 활성 엔진으로 기능합니다
GPI IN ACTIVE IND.	SPECIFIC PORT	PORT 1-PORT 8	GPI IN 포트 1-8에 할당된 기능이 작동합니다.
USER DEF. KEY ACTIVE IND. *2	SPECIFIC NUMBER	USER DEFINED KEY 1-USER DEFINED KEY 12	USER DEFINED 키에 할당된 기능이 작동합니다.

\*1 CSD-R7의 경우 사용 불가

\*2 음질 조절기에 한해 사용 가능

# 유지보수

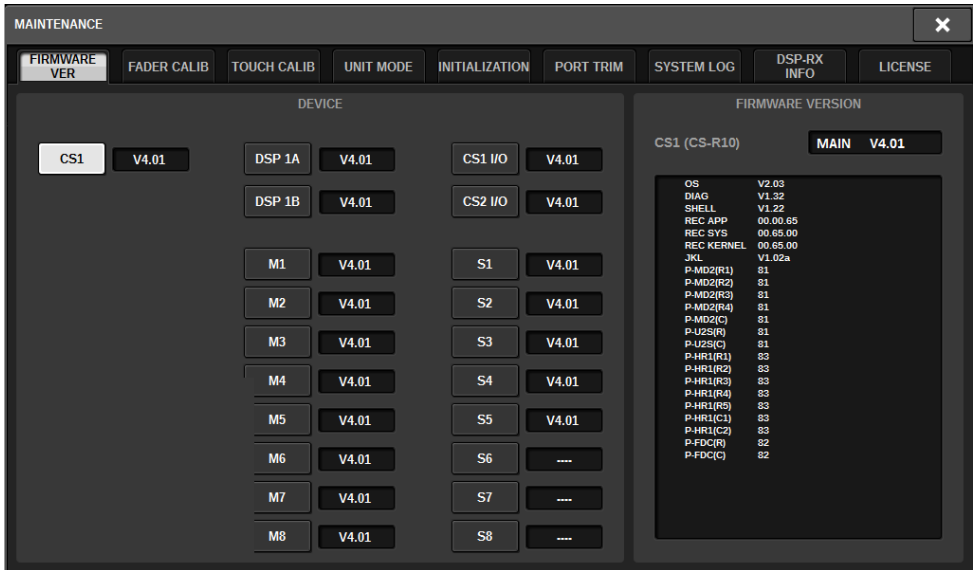
## 펌웨어 버전

각 컴포넌트의 현재 펌웨어 버전 번호 목록을 확인할 수 있습니다.

### 주

- 전체 시스템 작동에 맞지 않는 펌웨어 조합이 있는 경우, 해당 컴포넌트가 노란색으로 표시됩니다.
- 이 경우, 해당되는 업데이트 가이드를 참조하여 업데이트를 실시하십시오.

### 화면 예



## 펌웨어 업데이트

기기 펌웨어를 업데이트하여 작동을 개선하고, 기능을 추가하며, 오작동을 시정할 수 있습니다. 펌웨어 업데이트에 관한 세부 사항은 다음 Yamaha Pro Audio 웹사이트를 참조하십시오.

<http://www.yamahaproaudio.com/> 기기 업데이트 및 설치에 관한 정보는 웹사이트의 펌웨어 업데이트 가이드를 참조하십시오.

## 페이더 조정

시스템을 사용하는 환경에 따라 모터 페이더의 움직임에 차이가 발생할 수 있습니다. 보정 기능을 사용해 이 차이들을 수정할 수 있습니다. RIVAGE PM 시리즈에는 2가지 유형의 페이더 보정 기능이 내장되고 있습니다.

모터 구동 보정	모터 페이더 움직임을 자동으로 최적화합니다.
위치 보정	콘솔에 저장된 페이더 노브의 위치 및 레벨값(파라미터)이 일치하도록 모터 페이더 움직임을 보정합니다.

### 주

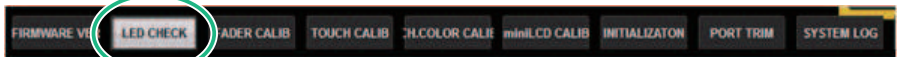
RIVAGE PM 시리즈가 시작하는 동안 페이더 설정에서 문제가 감지되면 경보 메시지가 나타납니다.

### 1 메뉴 바의 SETUP 버튼을 눌러 SETUP 화면으로 이동합니다.



### 2 MAINTENANCE 버튼을 눌러 MAINTENANCE 팝업 창으로 이동합니다.

이 창에는 창의 상단에 위치한 탭을 통해 전환 가능한 여러 페이지가 포함되어 있습니다.



### 3 FADER CALIB 탭을 누릅니다.

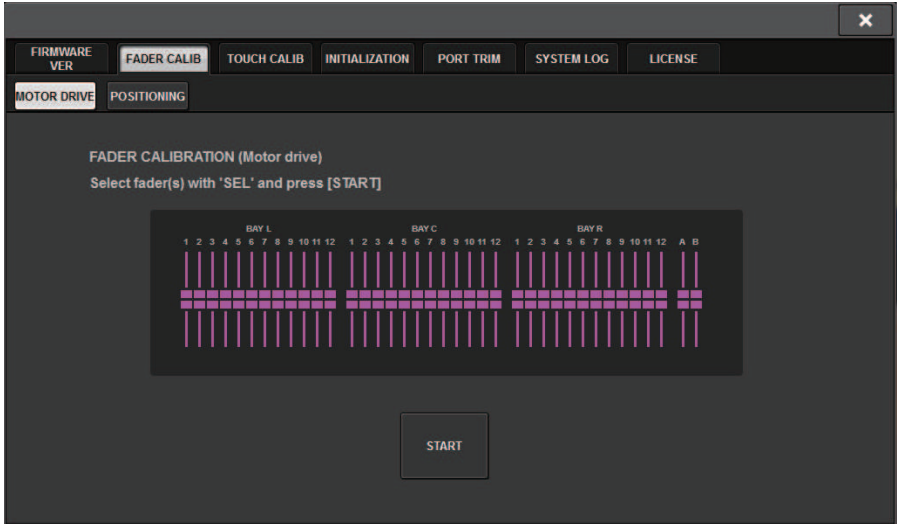
FADER CALIBRATION 화면이 표시되는데, 이 화면에서 페이더를 조정할 수 있습니다.

**4** 원하는 페이더 보정 작업에 맞는 탭을 선택합니다.



**MOTOR DRIVE 보정 탭을 선택한 경우**

채널 스트립 부분 및 마스터 부분에 지정된 페이더의 경우, 모터 페이더의 움직임이 자동으로 보정됩니다.



**5** 보정하고자 하는 각 페이더의 [SEL] 키를 누릅니다.

시작 시점에 페이더 설정에서 문제가 감지된 페이더가 선택됩니다.

**6** START 버튼을 누릅니다.

시스템이 모터 페이더의 움직임을 최적화하기 시작합니다. 보정 중 관련 [SEL] 키가 깜박입니다. 보정 중 취소하려면 STOP 버튼을 누르십시오. 모터 페이더 움직임이 최적화되면 [SEL] 키가 어두워집니다.

**7** 보정이 완료되면 FINISH 버튼을 누릅니다.

보정값이 내부 메모리에 저장됩니다. [SEL] 키가 켜지고 색상 바가 빨간색으로 변하면 보정에 실패한 것입니다. START 버튼을 눌러 보정을 다시 실행합니다.

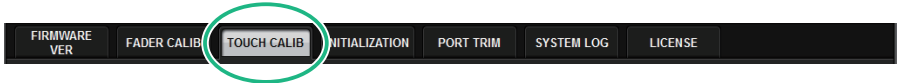
## 터치 스크린 패널의 감지 지점 조정(CS-R10, CS-R10-S, CSD-R7)

아래 단계를 따르면 LCD 디스플레이와 터치 스크린 패널의 위치를 일렬로 정확하게 맞출 수 있습니다.

**1** 메뉴 바의 **SETUP** 버튼을 눌러 **SETUP** 화면으로 이동합니다.

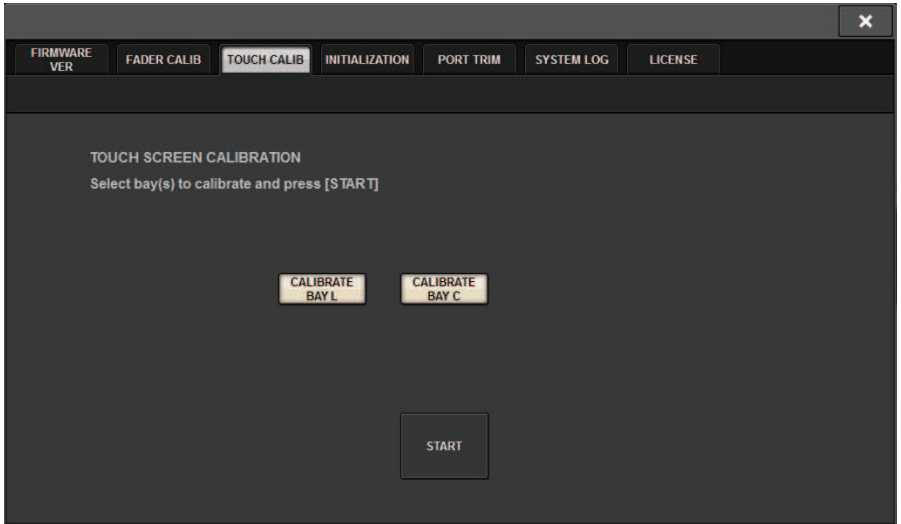
**2** **MAINTENANCE** 버튼을 눌러 **MAINTENANCE** 팝업 창으로 이동합니다.

이 화면에는 화면 상단에 위치한 탭을 사용해 서로 전환 가능한 여러 페이지가 포함되어 있습니다.



**3** **TOUCH CALIB** 탭을 누릅니다.

**TOUCH SCREEN CALIBRATION** 화면이 나타나 터치 스크린 패널을 보정할 수 있게 됩니다.



**4** **CALIBRATE BAY L** 버튼을 눌러 좌측 터치 스크린 패널을 보정하고, **CALIBRATE BAY C** 버튼을 눌러 우측 터치 스크린 패널을 보정합니다.

또한 동시에 **CALIBRATE BAY L**과 **CALIBRATE BAY C** 모두 선택하여 보정할 수 있습니다.

**5** **START** 버튼을 누릅니다.

십자형 커서가 화면에 총 4번 나타납니다. 커서가 나타나는 각 위치를 누릅니다.

**주**

감지 지점을 정확하게 설정하려면 평소에 기기를 작동하는 위치 및 자세로 십자형 커서를 누르십시오.

## **6 FINISH 버튼을 누릅니다.**

보정값이 내부 메모리에 저장됩니다.



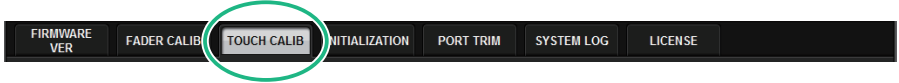
## 터치 스크린 패널의 감지 지점 조정(CS-R5, CS-R3)

아래 단계를 따르면 LCD 디스플레이와 터치 스크린 패널의 위치를 일렬로 정확하게 맞출 수 있습니다.

**1** 메뉴 바의 **SETUP** 버튼을 눌러 **SETUP** 화면으로 이동합니다.

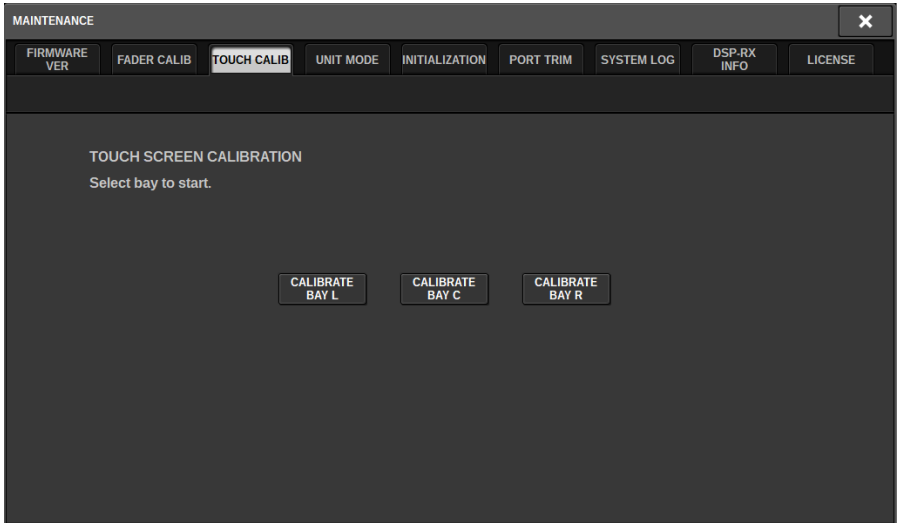
**2** **MAINTENANCE** 버튼을 눌러 **MAINTENANCE** 팝업 창으로 이동합니다.

이 화면에는 화면 상단에 위치한 탭을 사용해 서로 전환 가능한 여러 페이지가 포함되어 있습니다.



**3** **TOUCH CALIB** 탭을 누릅니다.

**TOUCH SCREEN CALIBRATION** 화면이 나타나 터치 스크린 패널을 보정할 수 있게 됩니다.



**4** 터치 스크린 패널이 조정되는 베이를 선택하고 버튼을 누릅니다. (CS-R3 및 BAY C에 한함)  
보정 값이 시작됩니다.

**5** 십자형 커서가 화면에 총 16번 나타납니다. 커서가 나타나는 각 위치를 누릅니다.

주

감지 지점을 정확하게 설정하려면 평소에 기기를 작동하는 위치 및 자세로 십자형 커서를 누르십시오.

**6** 보정값이 내부 메모리에 저장됩니다.

## 출고시 기본 설정으로 기기 초기화

기기의 내부 메모리에 오류가 발생하거나 암호가 기억나지 않아 기기를 작동시킬 수 없는 경우, 다음 절차를 이용해 내부 메모리를 초기화할 수 있습니다.

- 내부 메모리를 초기화하는 경우, 메모리에 저장된 모든 내용이 소멸됩니다.

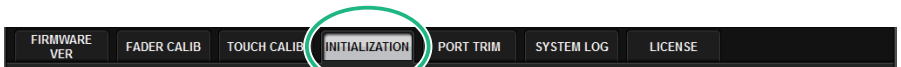
다음 단계를 실행할 때는 주의를 기울여 주십시오.

### 1 메뉴 바의 SETUP 버튼을 눌러 SETUP 화면으로 이동합니다.



### 2 MAINTENANCE 버튼을 눌러 MAINTENANCE 팝업 창으로 이동합니다.

이 창에는 창의 상단에 위치한 탭을 통해 전환 가능한 여러 페이지가 포함되어 있습니다.



### 3 INITIALIZATION 탭을 누릅니다.

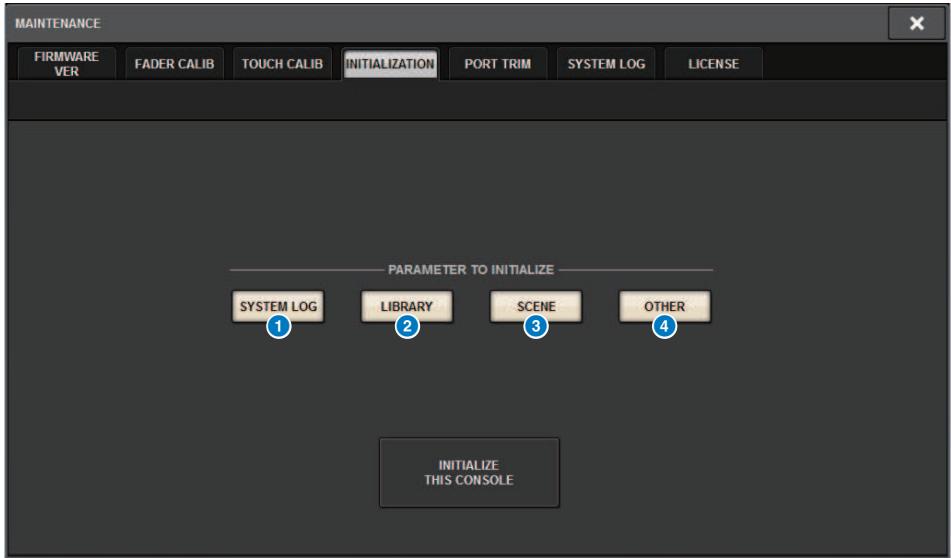
“INITIALIZATION 페이지” (p.947)가 나타나 내부 메모리를 초기화할 수 있게 됩니다.

### 4 원하는 초기화 방법에서 필요한 여러 항목을 선택할 수 있습니다.

### 5 INITIALIZE THIS CONSOLE 버튼을 누릅니다.

초기화 작업을 확인하는 대화 상자가 나타납니다.

# INITIALIZATION 페이지



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

- 1 **SYSTEM LOG 버튼**  
이 버튼을 누르면 시스템 로그가 초기화됩니다.
- 2 **LIBRARY 버튼**  
이 버튼을 누르면 라이브러리가 초기화됩니다.
- 3 **SCENE 버튼**  
이 버튼을 누르면 Scene 메모리가 초기화됩니다.
- 4 **OTHER 버튼**  
이 버튼을 누르면 현재 데이터 또는 설정 데이터와 같은 설정이 초기화됩니다.

## 입력/출력 게인 조정

필요한 경우 입력 및 출력 게인을 미세하게 조정할 수 있습니다.

### 1 메뉴 바의 SETUP 버튼을 눌러 SETUP 화면으로 이동합니다.



### 2 MAINTENANCE 버튼을 눌러 MAINTENANCE 팝업 창으로 이동합니다.

이 창에는 창의 상단에 위치한 탭을 통해 전환 가능한 여러 페이지가 포함되어 있습니다.

### 3 PORT TRIM 탭을 누릅니다.

“PORT TRIM 페이지” (p.949) 화면으로 전환됩니다.

### 4 입력/출력 게인을 조정하려는 컴포넌트 및 포트를 선택합니다.

### 5 화면의 노브를 눌러 선택한 다음 해당 화면 인코더를 사용하여 값을 조정합니다.

### 6 CLOSE 버튼을 클릭합니다.

# PORT TRIM 페이지



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

- 1 컴포넌트 선택 버튼**  
컴포넌트를 선택합니다.
- 2 포트 선택 버튼**  
포트를 선택합니다.
- 3 PORT TRIM 노브**  
게인을 조정합니다.
  - **INPUT PORT(아날로그 입력 게인 미세 조정)**  
지정된 아날로그 입력 포트를 0.1dB 단위로 미세하게 조정할 수 있습니다.
  - **OUTPUT PORT(출력 포트 미세 조정)**  
지정된 슬롯의 출력 포트 게인을 0.01dB 단위로 미세하게 조정할 수 있습니다.

# 시스템 로그

시스템 로그를 사용하면 RIVAGE PM 시리즈 작동 중에 발생한 문제와 관련 정보를 확인하고 파악할 수 있습니다. USB 플래시 드라이브에 시스템 로그 데이터를 텍스트 데이터로 저장할 수도 있습니다. 시스템 로그 데이터는 문제 및 오작동을 분석하고 문제를 해결할 때 유용합니다.

## 주

최대 약 400개의 음질 조절기 관련 데이터와 다른 400개의 데이터를 포함하여 최대 800개의 로그 데이터를 내부 메모리에 저장할 수 있습니다. 더 많은 데이터를 저장하려는 경우 시스템이 가장 오래된 데이터를 삭제하여 최신 데이터를 저장합니다.

### 1 메뉴 바의 SETUP 버튼을 눌러 SETUP 화면으로 이동합니다.



### 2 MAINTENANCE 버튼을 눌러 MAINTENANCE 팝업 창으로 이동합니다.

이 창에는 창의 상단에 위치한 탭을 통해 전환 가능한 여러 페이지가 포함되어 있습니다.

### 3 STEM LOG 탭을 누릅니다.

“SYSTEM LOG 페이지” (p.952) 화면으로 전환됩니다.

### 4 원할 경우 표시하려는 메시지 유형을 선택합니다.

### 5 로그 파일을 전송하려면 플래시 드라이브를 USB 포트에 연결한 다음 EXPORT LOGS TO USB 버튼을 누릅니다.

다음 파일이 USB 플래시 드라이브의 루트 디렉토리에 저장됩니다.

rivage_systemlog_user.txt	시스템 로그 파일
rivage_systemlog_dvlp.log	지원 서비스 파일
rivage_systemlog_panl.txt	

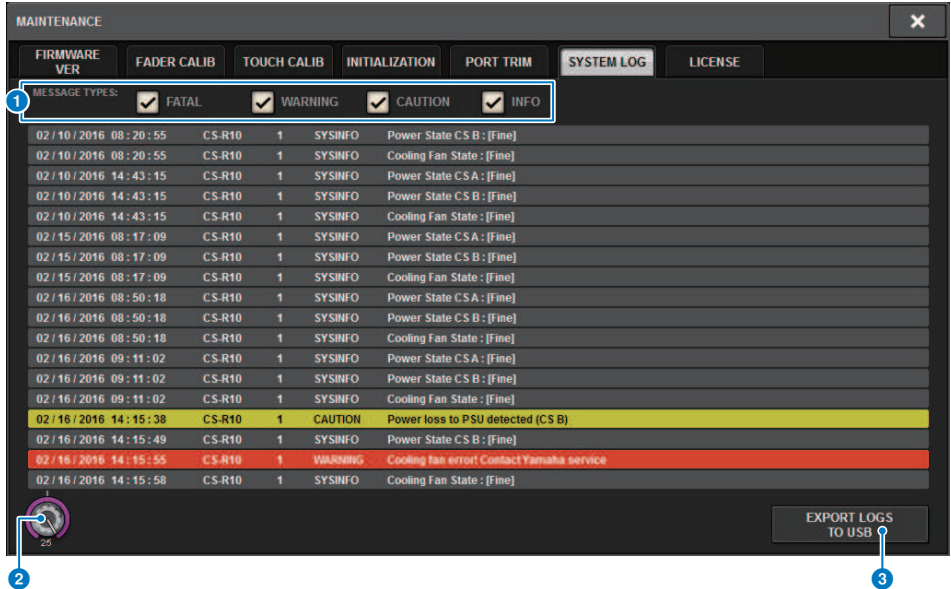
## 유지보수 > 시스템 로그

\* 날짜 및 시간은 모든 파일 이름에 추가됩니다. 시스템 로그 파일의 예:  
“rivage\_systemlog\_YYYYMMDDhhmmss\_user.txt”

### 주

RIVAGE PM Editor를 사용하여 파일을 저장하려는 경우 SAVE/LOAD 화면에 지정된 저장 위치에 저장됩니다. 지정된 저장 위치가 유효하지 않은 경우 EXPORT LOGS TO STORAGE 버튼이 비활성화됩니다. PM Editor가 실행되는 컴퓨터에 대한 관리자 계정을 보유하지 않은 경우 C 드라이브의 루트 디렉토리(또는 시동 디스크)에 파일을 저장할 수 없습니다.

# SYSTEM LOG 페이지



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

### 1 MESSAGE TYPE 버튼

메시지 유형을 선택하여 SYSTEM LOG 페이지를 표시하거나 숨깁니다. 포함된 메시지 유형은 다음과 같습니다.

### 2 스크롤 노브

화면 인코더를 사용하여 목록을 스크롤합니다.

**FATAL:** 오작동과 같은 오류 관련 정보

**WARNING:** 작동에 지장을 줄 수 있는 기기의 오작동 또는 간헐적인 오디오 현상을 유발할 수 있는 문제와 관련된 정보입니다.

**CAUTION:** 주의를 기울여야 하지만 반드시 작동에 지장을 주지는 않는 상황과 관련된 정보입니다.

**INFO:** 문제로 이어지지 않는 참조 정보(예: 전원 켜기 정보)입니다.

#### 주의사항

- 전원을 끄면 메시지 유형 선택이 저장됩니다.

### 3 EXPORT LOGS TO USB 버튼

USB 플래시 드라이브가 USB 포트에 연결되면 이 버튼이 활성화됩니다. 이 버튼을 누르면 현재 시스템 로그 파일이 USB 플래시 드라이브에 저장됩니다.

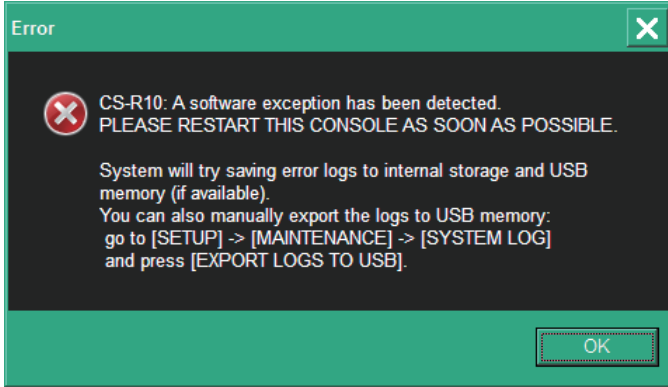


## 시스템 덤프(CS-R10, CS-R10, CSD-R7)

RIVAGE PM 시리즈 작동 중에 소프트웨어 문제가 발생하는 경우, 이때 음질 조절기의 내부 메모리에 시스템 상태가 덤프(저장)됩니다.

소프트웨어 관련 문제인 경우 (아래와 유사한) 오류 메시지가 나타납니다.

- 이 오류 메시지가 나타나면 최대한 빨리 음질 조절기를 재시작하십시오.



OK 버튼을 누릅니다. SAVE/LOAD 화면이 표시되고 다음 파일이 내부 메모리에 저장됩니다.

- 1** 메뉴 바의 **SETUP** 버튼을 눌러 **SETUP** 화면으로 이동합니다.
- 2** **MAINTENANCE** 버튼을 눌러 **MAINTENANCE** 팝업 창으로 이동합니다.
- 3** **SYSTEM LOG** 탭을 눌러 **SYSTEM LOG** 페이지로 이동합니다.
- 4** **EXPORT LOS TO USB** 버튼을 누릅니다.

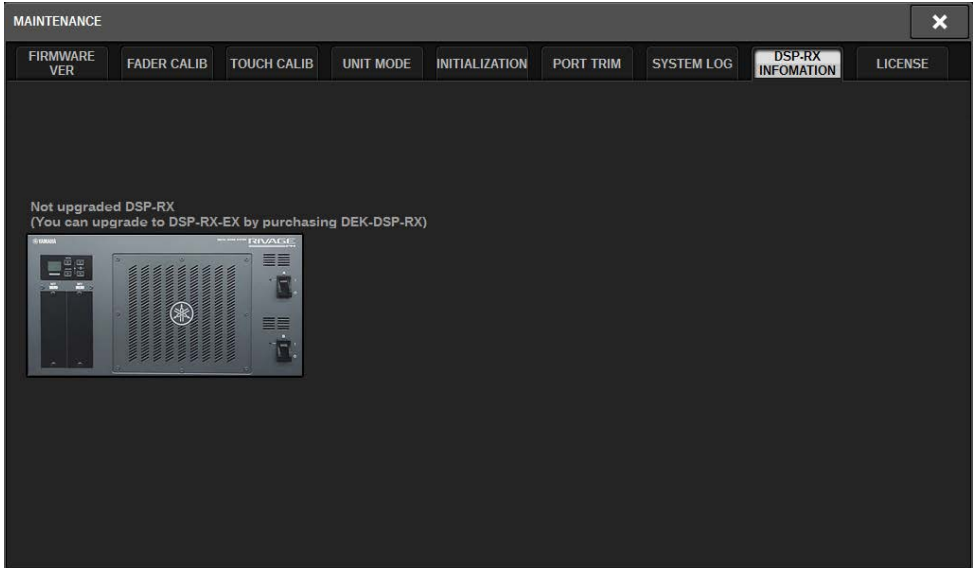
시스템 덤프 파일을 포함한 시스템 로그 파일이 저장됩니다.

### 주

저장된 데이터는 문제 및 오작동을 분석하고 문제를 해결할 때 유용합니다. Yamaha 구입처에 문의하는 경우 문제 또는 오작동 관련 정보와 함께 저장된 데이터도 제공하십시오.

## DSP-RX 정보

선택 품목인 DEK-DSP-RX(DSP 확장 키트)를 설치하고 다음 관련 절차를 따르면 DSP-RX를 DSP-RX-EX로 업그레이드할 수 있습니다.



설치 및 관련 절차에 관한 자세한 내용은 해당 Yamaha 구입처에 문의하십시오.

# 콘솔 상태

## 내부 클록 날짜 및 시간 설정

이 부분은 CL 기기에 내장된 클록의 날짜 및 시간을 설정하는 방법과 날짜 및 시간 표시 형식을 선택하는 방법을 설명합니다. 여기에서 지정하는 날짜 및 시간은 Scene을 저장하거나 불러올 때 사용되는 시간 스탬프에 영향을 미칩니다. RIVAGE PM Editor에 연결된 경우 내부 클록이 컴퓨터의 시간과 자동으로 동기화됩니다.

### 1 메뉴 바의 SETUP 버튼을 눌러 SETUP 화면으로 이동합니다.



### 2 DATE/TIME 버튼을 누릅니다.

“DATE/TIME 팝업 창” (p.957)이 나타납니다.

### 3 FORMAT 필드에서 MODE 버튼을 여러 번 누르면 날짜 및 시간 표시에 대해 원하는 형식을 선택할 수 있습니다.

다음 표시 형식 중에서 선택할 수 있습니다.

#### • 날짜

MM/DD/YYYY(월/일/연) DD/MM/YYYY(일/월/연) YYYY/MM/DD(연/월/일)

#### • 시간

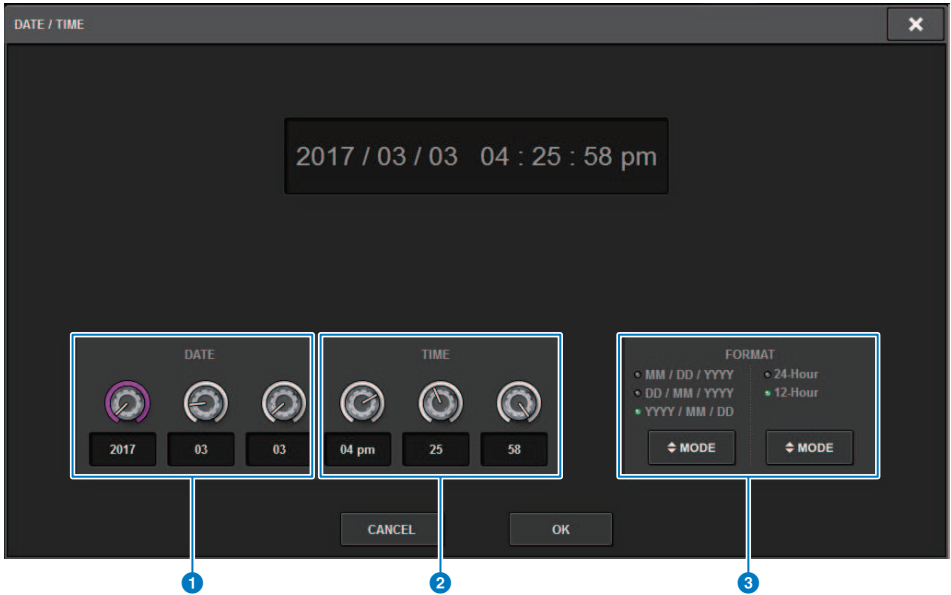
24시간(0-23 범위에서 표시되는 시간) 12시간(AM0-AM11 및 PM0-PM11 범위로 표시되는 시간)

### 4 상단 패널의 화면 인코더를 사용하여 현재 날짜 및 시간을 지정합니다.

## **5** 설정을 완료하면 OK 버튼을 누릅니다.

지정한 날짜, 시간 및 표시 형식이 완료되며 팝업 창이 닫힙니다. OK 버튼 대신 CANCEL 버튼이나 “x” 기호를 누르면 변경 사항이 취소되고 팝업 창이 닫힙니다.

## DATE/TIME 팝업 창



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

- 1 DATE**  
내부 클록의 날짜를 지정합니다.
- 2 TIME**  
내부 클록의 시간을 지정합니다.
- 3 FORMAT 필드(표시 형식)**  
내부 클록의 날짜 및 시간이 표시되는 형식을 지정합니다.

# 패널 설정

## 터치 스크린, LED, 채널 이름 화면 및 램프의 밝기 지정

이 부분은 개별 터치 스크린, 상단 패널 LED 및 채널 이름 화면과 음질 조절기의 후면 패널 LAMP 커넥터에 연결된 램프의 밝기와 대비를 지정하는 방법을 설명합니다. बैं크 A-D에 4가지 다른 설정을 저장하고 이 중 하나를 선택할 수 있습니다.

### 1 메뉴 바의 SETUP 버튼을 눌러 SETUP 화면으로 이동합니다.



### 2 SETUP 화면의 하단 행에 위치한 필드에서 BANK A-D 버튼 중 하나를 누릅니다.

뱅크 A-D에 4가지 다른 밝기 설정을 저장하고 원하는 경우 신속하게 서로 전환할 수 있습니다.



### 3 화면 인코더를 사용하여 다음 파라미터를 설정합니다.

- **BANK A-D**.....대상 बैं크(A-D)를 선택합니다.

#### CONTRAST 필드

- **NAME**.....상단 패널의 채널 이름 화면에 표시된 문자의 대비를 조정합니다.

#### BRIGHTNESS 필드

- **NAME**.....상단 패널에 표시된 채널 이름 화면의 밝기를 조정합니다. 그러면 CH COLOR 밝기도 변합니다. 이름 화면 밝기를 설정한 다음 CH COLOR 밝기를 조정하려는 경우 CH COLOR 노브를 사용하십시오.
- **CH COLOR**.....상단 패널의 채널 색상 밝기를 조절합니다. 그러면 채널 이름 화면 밝기를 변경하지 않아도 채널 색상 밝기만 상대적으로 조정할 수 있습니다.
- **PANEL**.....상단 패널 LED의 밝기를 조정합니다.
- **SCREEN**.....터치 스크린의 밝기를 조정합니다. 2단계보다 낮게 밝기를 설정한 경우 다음 번에 시스템이 시동될 때 화면을 볼 수 있도록 2단계 밝기로 설정됩니다.
- **LAMP**.....후면 패널의 LAMP 잭에 연결된 램프의 밝기를 조정합니다.

### 4 원할 경우 बैं크 A-D를 서로 전환한 다음 이와 비슷한 방법으로 다른 बैं크에 대해서도 설정을 실시합니다.

이제 한 번만 조작하여 BANK A-D 버튼 사이의 전환을 통해 터치 스크린, LCD, 채널 이름 화면 및 램프의 밝기를 변경할 수 있습니다. 이 파라미터를 USER DEFINED 키에 설정한 다음 해당 키를 눌러도 बैं크 A-D를 서로 전환할 수 있습니다.

## 콘솔 잠금

콘솔 작동을 일시로 억제하여 원치 않는 작동을 방지할 수 있습니다. 이 설정은 패널과 터치 스크린 작동을 완전히 해제하기 때문에 우발적인 터치로 컨트롤러가 작동된다거나 작동자가 쉬는 동안 다른 사람이 허락 없이 컨트롤러를 작동할 수 없습니다.

### 주

- 암호가 기억나지 않아 콘솔 잠금을 해제할 수 없는 경우 후면 패널의 [RESET] 스위치를 누르거나 콘솔의 전원을 끈 다음 다시 켜서 잠금을 해제하십시오.
- 콘솔이 잠겨 있을 때에도 평소와 같이 외부 장치에서 MIDI를 통해 제어할 수 있습니다.

## 1 메뉴 바의 SETUP 버튼을 눌러 SETUP 화면으로 이동합니다.



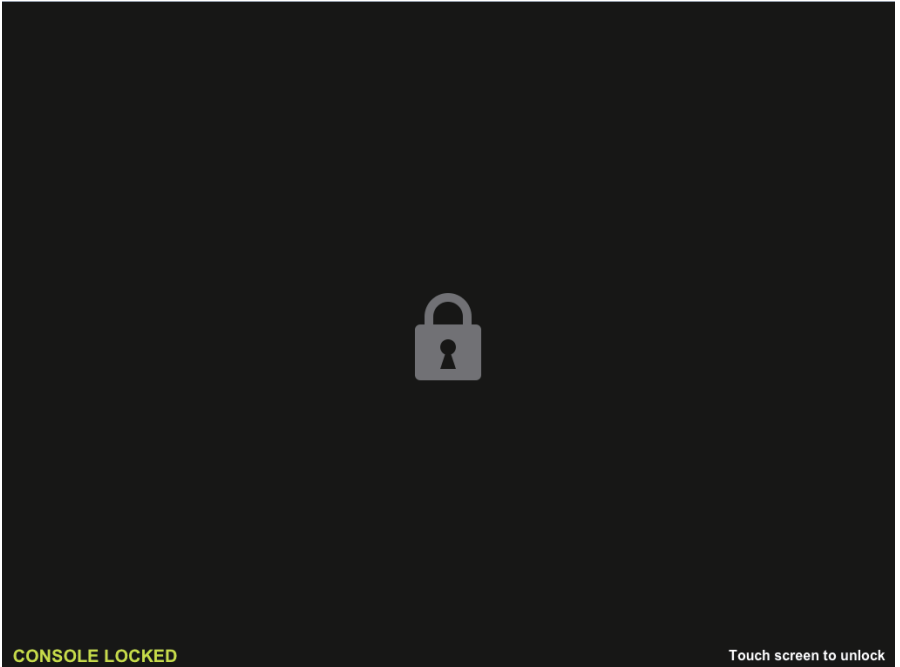
## 2 CONSOLE LOCK 버튼을 누릅니다.

“PASSWORD 팝업 창” (p.962)이 나타납니다.

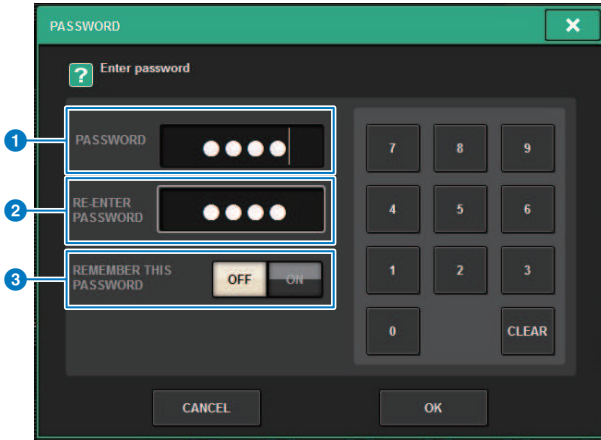


**3** **PASSWORD** 필드에 암호를 입력하고 확인을 위해 **RE-ENTER PASSWORD** 필드에 동일한 암호를 입력한 다음 마지막으로 **OK** 버튼을 누릅니다.

CONSOLE LOCK 화면이 나타나고 콘솔 잠금 기능이 작동되며 (MONITOR A/B 노브, TALKBACK LEVEL 노브, PHONES A/B LEVEL 노브 및 밝기 컨트롤 노브를 제외한) 모든 컨트롤러가 작동하지 않게 됩니다.



## PASSWORD 팝업 창



이 화면에 포함된 항목은 다음과 같습니다.

- 1 PASSWORD 필드**
- 2 RE-ENTER PASSWORD 필드**  
암호를 다시 한 번 입력합니다.
- 3 REMEMBER THIS PASSWORD 버튼**  
이 버튼이 켜져 있으면 다음 번에도 동일한 암호를 사용해야 합니다.

## 콘솔 잠금 해제

### **1** CONSOLE LOCK 화면을 누릅니다.

어떤 암호도 설정하지 않은 경우 콘솔 잠금이 해제됩니다. 암호를 설정한 경우 PASSWORD 팝업 창이 나타나 암호를 입력할 수 있게 됩니다.

### **2** 암호를 입력한 다음 OK 버튼을 누릅니다.

콘솔 잠금이 해제되고 시스템에 SETUP 화면이 표시되며 컨트롤러가 다시 한 번 작동하게 됩니다.

## CONSOLE LOCK 화면 이미지 지정

CONSOLE LOCK 화면에 이미지 파일을 표시할 수 있습니다. SAVE/LOAD 팝업 창에서 표시하려는 이미지 파일을 지정한 다음 USB 플래시 드라이브에서 불러옵니다. USB 플래시 드라이브에서 파일을 불러오는 절차는 “USB 플래시 드라이브에서 파일 불러오기” (p.824)를 참조하십시오.

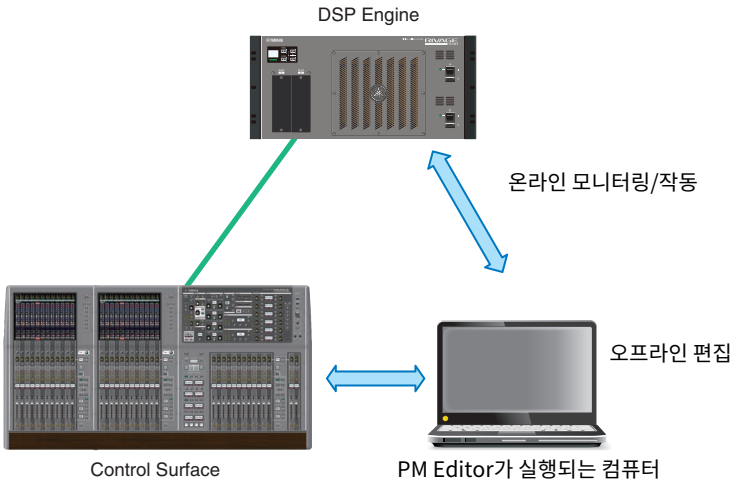
### 주

BMP, JPEG 또는 PNG 이미지 파일만 불러올 수 있습니다.

# RIVAGE PM Editor 및 RIVAGE PM StageMix 설정

## RIVAGE PM Editor 소개

RIVAGE PM Editor(본 책자에서는 “PM Editor”)는 컴퓨터를 통해 사전에 RIVAGE PM 시리즈 설정을 준비하여 오프라인 편집을 실시하고 RIVAGE PM 시리즈(온라인 모니터링/작동)도 모니터링할 수 있는 응용프로그램 소프트웨어입니다.



### 주

- PM Editor에서의 작동과 음질 조절기에서의 작동은 거의 동일합니다.
- 응용프로그램 소프트웨어의 일부는 오픈 소스 소프트웨어를 기반으로 합니다. 소프트웨어 라이선스에 관한 정보는 LICENSE 화면을 참조하십시오.

## 온라인 모니터링/작동

### **1** 이더넷 케이블을 사용하여 DSP 엔진(또는 음질 조절기)에 (PM Editor가 설치된) 컴퓨터를 연결합니다.

네트워크 구성에 관한 자세한 내용은 “RIVAGE PM Editor 설치 안내서”를 참조하십시오.

#### 주

최대 두 가지의 PM Editor 인스턴스를 연결할 수 있습니다. DSP 엔진(또는 음질 조절기)에 두 가지의 PM Editor 인스턴스를 연결하려는 경우 네트워크 허브를 사용하여 연결하십시오. 또는, DSP 엔진에 한 가지의 PM Editor 인스턴스를 연결하고 음질 조절기에 또 한 가지 인스턴스를 연결할 수 있습니다.

## 2 PM Editor를 시작합니다.

시작할 때 다음과 같은 화면이 나타납니다.

**RIVAGE PM Editor**

SELECT MIXER TYPE

RIVAGE PM10

RIVAGE PM7

RIVAGE PM5

RIVAGE PM3

SELECT DSP

DSP-R10

DSP-RX

DSP-RX-EX

NUMBER OF WINDOWS

1     2     3

NETWORK INTERFACE

Ethernet

Connect

Note:  
The selected network interface requires the following settings

IP Address	192.168.53.1 - 192.168.53.32
Subnet Mask	255.255.255.0

Use Offline    Quit

### 주

- (USER DEFINED KEYS와 같이 다르게 구성된 패널 요소에 따라 표시되는) 화면은 MIXER TYPE 설정에 좌우되더라도 동일한 데이터가 처리됩니다. 또한 온라인 PM Editor 연결에도 아무런 영향이 없습니다.
- DSP 선택이 실제 DSP 엔진과 일치하지 않은 경우 온라인으로 DSP 엔진을 연결할 수 없습니다. 이용 가능한 입력 채널의 수가 DSP 유형에 따라 달라지기 때문에 실제 사용 중인 DSP 엔진 유형을 선택합니다.

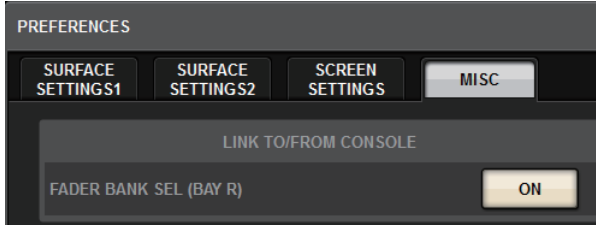
**3 SELECT MIXER TYPE에서 RIVAGE PM 시리즈 기기를 선택하고, NETWORK INTERFACE에서 사용할 네트워크를 선택합니다.**

선택한 네트워크에 연결할 수 있는 IP 주소가 지정되면 Connect 버튼을 누를 수 있습니다.

**4 Connect 버튼을 클릭하면 RIVAGE PM 시리즈가 PM Editor에 연결됩니다.**

**주**

PM Editor에서 선택한 채널 블록을 컨트롤 베이 R에서 선택한 채널 블록에 연결하려는 경우, [SETUP] -> [PREFERENCES] -> MISC 탭을 눌러 LINK TO/FROM CONSOLE 필드로 이동한 후 FADER BANK SEL (BAY R)을 “ON”으로 설정하십시오.



DSP 엔진이 온라인상에서 PM Editor를 확인하면 DEVICE SYNC 화면이 나타납니다.



PM Editor를 연결할 때 DSP 엔진의 데이터 동기화 방향을 지정해야 합니다.

**5 “EDITOR ← DSP”를 선택합니다.**

**6 SYNC 버튼을 누릅니다.**

RIVAGE PM 시리즈의 파라미터 설정이 PM Editor로 복사됩니다. 데이터 동기화가 완료되면 동기화를 나타내는 라인이 녹색으로 표시됩니다.

**7 믹싱 데이터를 편집합니다.**



## PM Editor 시작 화면

### 1 NUMBER OF WINDOWS

표시할 화면 수(1-3)를 선택합니다.

화면은 아래 표시된 각 베이에 해당됩니다.

- 첫 번째 화면: BAY R

- 두 번째 화면: BAY C

- 세 번째 화면: BAY L

주 화면(BAY R)이 항상 대상으로 설정되는 작업은 다음과 같습니다.

- 전체 화면 표시(줌) 전환

- Esc 키를 사용하여 OVERVIEW 화면과 SELECTED CHANNEL VIEW 화면 간 전환(각 창에서 F2 키가 활성화됨)

## 오프라인 편집

### 1 PM Editor를 시작합니다.

시작할 때 다음과 같은 화면이 나타납니다.

RIVAGE PM Editor

SELECT MIXER TYPE

RIVAGE PM10

RIVAGE PM7

RIVAGE PM5

RIVAGE PM3

SELECT DSP

DSP-R10

DSP-RX

DSP-RX-EX

NUMBER OF WINDOWS

1     2     3

NETWORK INTERFACE

Connect

Note:  
The selected network interface requires the following settings

IP Address	192.168.53.1 - 192.168.53.32
Subnet Mask	255.255.255.0

Use Offline    Quit

2 Use Offline 버튼을 누릅니다.

3 믹싱 데이터를 편집합니다.

4 데이터 편집을 완료하면 SAVE/LOAD 화면을 사용하여 설정 파일을 저장합니다.

## **5 응용프로그램을 종료합니다.**

## 편집한 믹싱 데이터 동기화

### 1 PM Editor를 시작합니다.

시작할 때 다음과 같은 화면이 나타납니다.

RIVAGE PM Editor

SELECT MIXER TYPE

RIVAGE PM10

RIVAGE PM7

RIVAGE PM5

RIVAGE PM3

SELECT DSP

DSP-R10

DSP-RX

DSP-RX-EX

NUMBER OF WINDOWS

1     2     3

NETWORK INTERFACE

Ethernet

Connect

Note:  
The selected network interface requires the following settings

IP Address	192.168.53.1 - 192.168.53.32
Subnet Mask	255.255.255.0

Use Offline    Quit

### 2 SELECT MIXER TYPE에서 RIVAGE PM 시리즈 기기를 선택하고, NETWORK INTERFACE에서 사용할 네트워크를 선택합니다.

선택한 네트워크에 연결할 수 있는 IP 주소가 지정되면 Connect 버튼을 누를 수 있습니다.

**3 Connect 버튼을 클릭합니다.**

DSP 엔진이 온라인상에서 PM Editor를 확인하면 DEVICE SYNC 화면이 나타납니다.

**4 “EDITOR → DSP”를 선택합니다.**

**5 SYNC 버튼을 누릅니다.**

PM Editor의 파라미터 설정이 RIVAGE PM 시리즈로 복사됩니다. 데이터 동기화가 완료되면 동기화를 나타내는 라인이 녹색으로 표시됩니다.

**주**

- DSP 엔진이 음질 조절기에 온라인으로 연결되면 EDITOR -> DSP 동기화가 비활성화됩니다.
- 편집한 믹싱 데이터를 USB 플래시 드라이브에 저장할 수 있으며 음질 조절기에 직접 불러올 수 있습니다.

## RIVAGE PM Editor 화면 작동

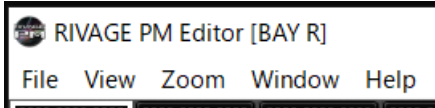
### 마우스 휠 사용

기기의 [TOUCH AND TURN] 노브를 작동하는 것처럼 마우스 휠을 사용할 수 있습니다.

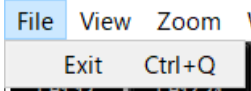
### PC 키보드 사용

기기의 키보드 화면을 작동하는 것처럼 PC 키보드를 사용하여 텍스트를 입력할 수 있습니다.

### 메뉴 바



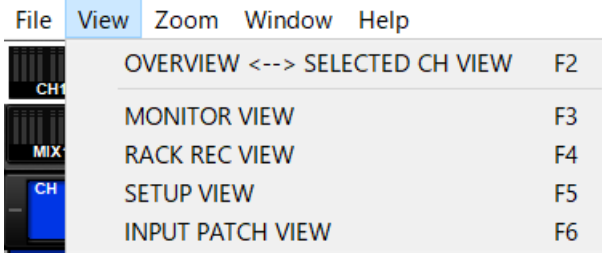
#### ■ File 메뉴



파일 작동을 위한 메뉴입니다.

Exit PM Editor를 종료합니다.

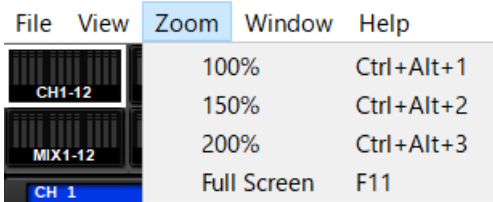
#### ■ View 메뉴



확인하려는 화면을 선택합니다.

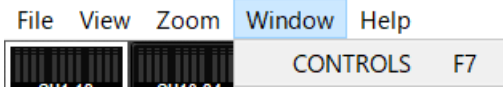
#### ■ Zoom 메뉴

화면의 줌 비율을 지정합니다.



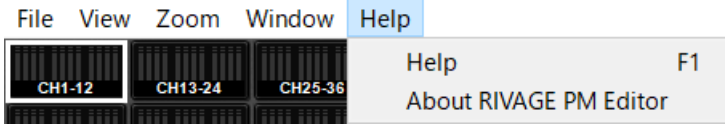
Full Screen PM Editor가 전체 화면으로 표시됩니다.

#### ■ Window 메뉴



**CONTROLS** 음질 조절기의 패널 작동 화면을 표시합니다.

■ **Help** 메뉴



**Help:** 웹 브라우저를 열어 설명서 라이브러리가 나타나도록 합니다.

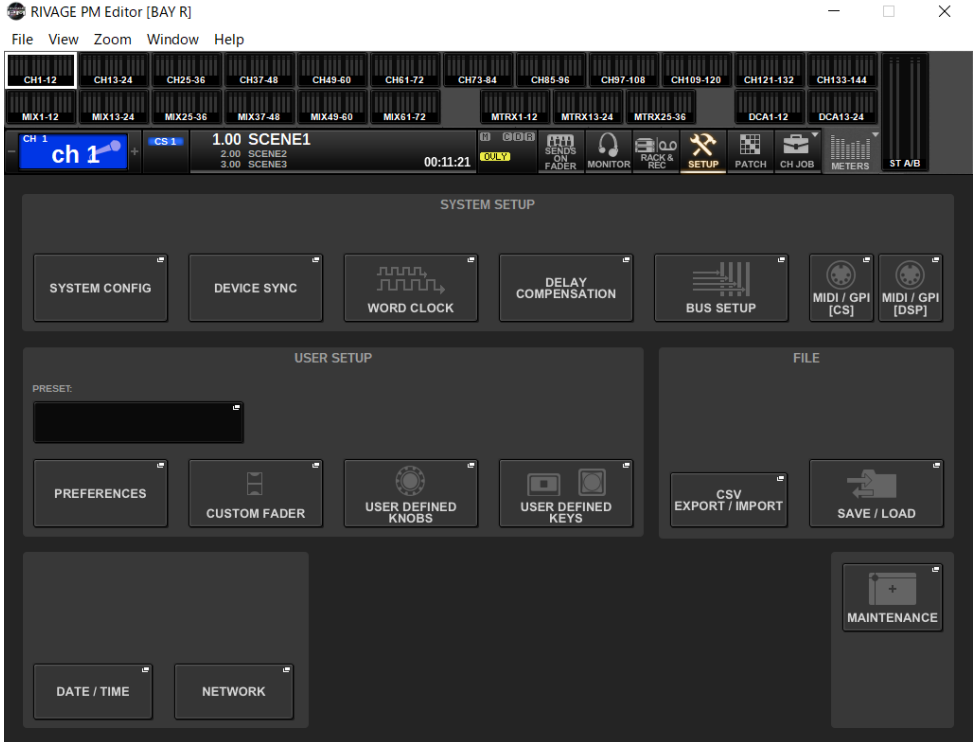
**About RIVAGE PM Editor** “About RIVAGE PM Editor” 화면을 열어 PM Editor의 버전 번호를 표시합니다.

**주**

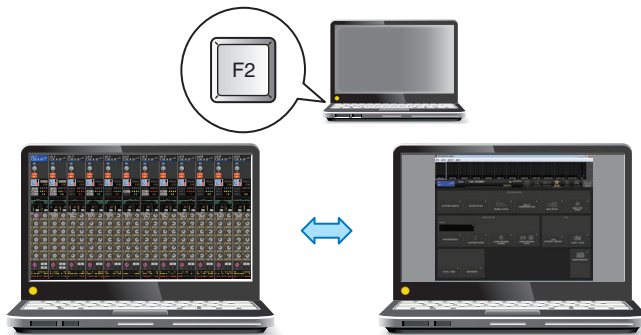
설명서 라이브러리를 확인하려면 인터넷에 연결된 상태여야 합니다.

## About RIVAGE PM Editor 화면

PM Editor의 화면은 음질 조절기에 표시되는 화면과 동일합니다. 그러나 다음 그림과 같이 PM10 Editor에서 조절할 수 없는 부분은 보이지 않습니다.



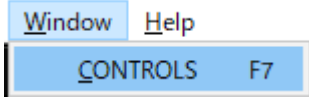
반복해서 [F2] 키를 눌러 OVERVIEW 화면과 SELECTED CHANNEL VIEW 화면을 서로 전환합니다.





## CONTROLS

PM Editor를 통해 음질 조절기의 패널 작동을 실시할 수 있습니다. CONTROLS (F7) 버튼을 눌러 각 SETUP 화면으로 이동합니다.



### 주

Zoom 메뉴에서 Full Screen (F11)을 선택한 경우 미터 부분에 각각의 CONTROLS 화면이 표시됩니다.

## CONTROLS 화면 전환



좌측 상단 모서리의 좌측 및 우측 화살표 버튼을 사용하여 원하는 CONTROLS 화면을 선택합니다.

## MUTE MASTER 화면



MUTE MASTER를 켜거나 끌 수 있습니다.

## USER DEFINED KEYS 화면



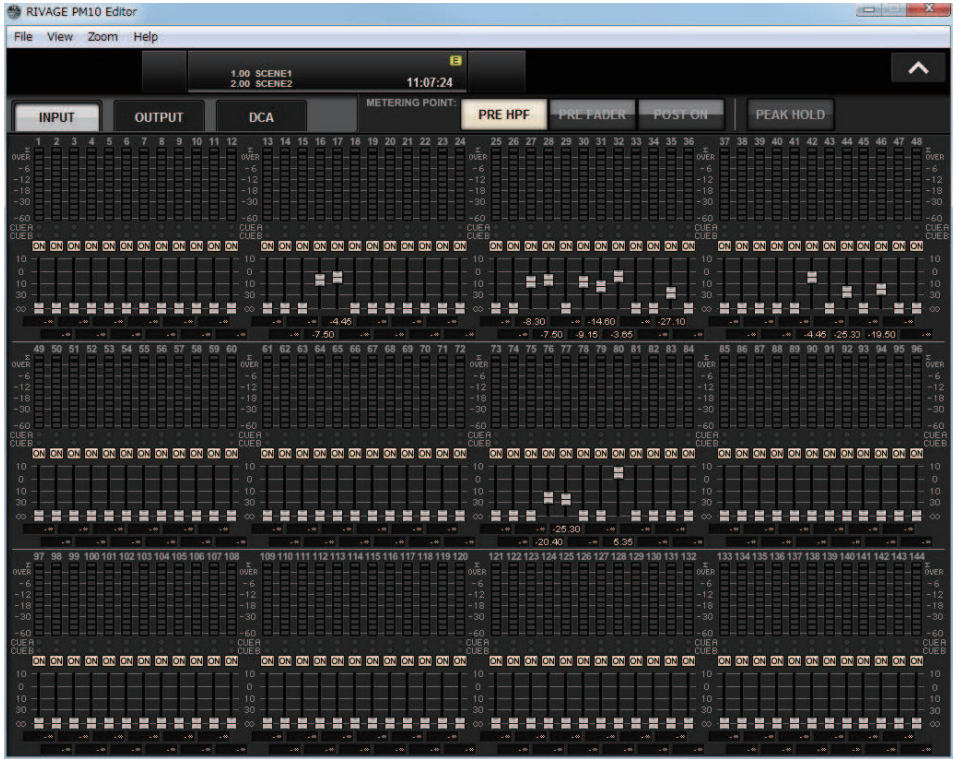
USER DEFINED KEYS 화면에서 할당된 기능을 켜거나 끌 수 있습니다. PM Editor에서 조절할 수 없는 기능의 버튼은 회색으로 표시됩니다. CS-R3에만 추가 E1 및 E2 키가 있습니다.

## USER DEFINED KNOBS 화면



노브 우측은 USER DEFINED KNOBS 화면에 설정된 기능을 표시합니다. PM Editor에서 조절할 수 없는 기능의 버튼은 회색으로 표시됩니다.

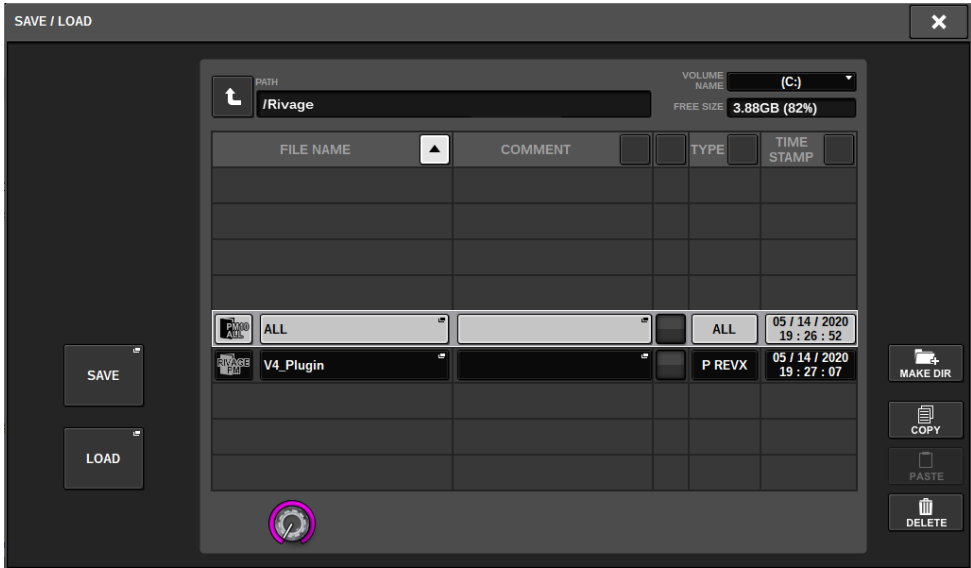
# METER 화면(전체 화면)에서 페이더 작동(RIVAGE PM Editor)



PM Editor를 사용하면 METER 화면(전체 화면)의 마우스로 페이더 또는 채널 켜짐/꺼짐 상태를 조절할 수 있습니다.

페이더는 공칭 및 하단 위치에서 더 두껍게 나타납니다.

## 파일 저장 및 불러오기(RIVAGE PM Editor)



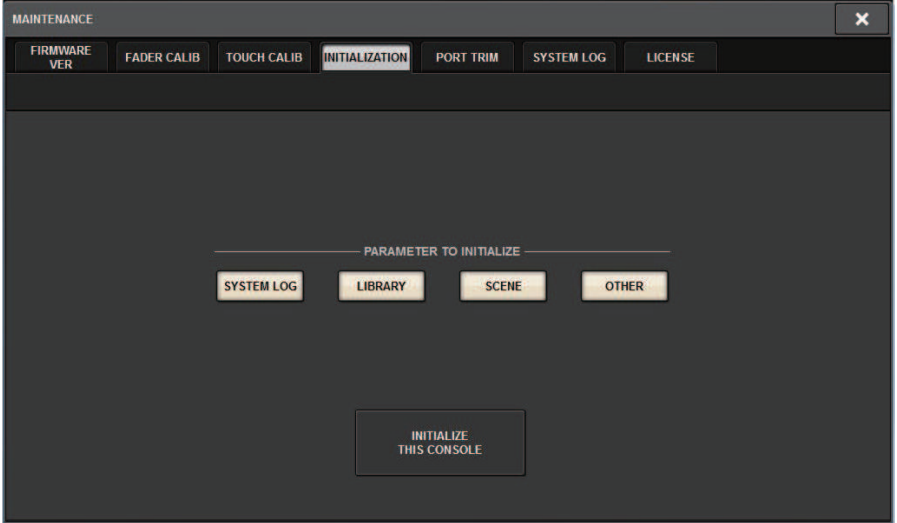
PM Editor에서 파일을 저장하거나 불러올 수 있는 디렉토리를 지정할 수 있습니다. PM Editor가 지원하는 파일 형식은 확장자 .RIVAGEPM과 함께 표시됩니다. RIVAGE PM 시리즈의 내부 설정 파일이 저장됩니다.

**주**

- (PM Editor에서 생성한) .RIVAGEPM 파일을 컴퓨터에 연결된 USB 저장 장치에 저장한 다음 USB 포트를 통해 음질 조절기로 직접 불러올 수 있습니다. 마찬가지로 음질 조절기에서 USB 저장 장치로 .RIVAGEPM 파일을 저장하는 경우 PM Editor로 불러올 수 있습니다.
- PM Editor가 설치된 컴퓨터에 대한 관리자 계정을 보유하지 않은 경우 C 드라이브의 루프 디렉토리에 파일을 저장할 수 없습니다.

## PM Editor 초기화

- 1 [SETUP] -> [MAINTENANCE] -> [INITIALIZATION] 탭을 눌러 INITIALIZATION 페이지로 이동합니다.



- 2 원하는 초기화 방법에서 필요한 여러 항목을 선택할 수 있습니다.
- 3 INITIALIZE THIS CONSOLE 버튼을 누릅니다.  
초기화 작업을 확인하는 대화 상자가 나타납니다.
- 4 확인 대화 상자의 OK 버튼을 누릅니다.  
초기화 작업이 시작됩니다.

주

PM Editor를 초기화하면 응용프로그램이 자동으로 재시작됩니다.

## RIVAGE PM StageMix 소개

RIVAGE PM StageMix(이후 명칭은 PM StageMix)는 Wi-Fi로 연결된 iPad에서 이 기기를 원격으로 작동하는 소프트웨어입니다. 이로써 청중석 등의 청취 위치나 모니터 스피커 앞에서 음향을 들으면서 원격으로 믹스할 수 있습니다. 1개의 음질 조절기 기기에는 최대 두 가지 인스턴스를 연결할 수 있습니다.

## 음질 조절기의 네트워크 설정

### 1 SETUP 버튼을 눌러 SETUP 화면으로 이동합니다.



### 2 NETWORK 팝업 버튼을 누릅니다.

NETWORK 팝업 창이 나타납니다.

### 3 FOR MIXER CONTROL 탭을 눌러 IP SETTING 화면으로 이동합니다.

### 4 ENABLE 버튼을 클릭합니다.

### 5 IP 주소 및 서브넷 마스크를 지정합니다.

사용할 수 없는 값은 빨간색으로 표시됩니다.

#### 주

IP 주소가 동일한 장치가 네트워크에 연결 되는 등 IP 주소 설정을 실패할 경우, "IP Address for StageMix is not available!"이라는 메시지가 표시 됩니다. 별도의 주소를 지정합니다.

## 6 MISC 탭을 눌러 COMMUNICATION QUALITY 화면으로 이동합니다.



## 7 PM StageMix를 연결할 NETWORK 커넥터에 대한 COMMUNICATION QUALITY 설정을 지정합니다.

동일한 NETWORK 커넥터에서 PM Editor와 함께 이를 사용하는 경우, EDITOR/STAGEMIX 버튼을 선택하십시오. StageMix만 사용할 경우, STAGEMIX ONLY 버튼을 선택하면 통신 부하가 낮아집니다.

## iPad의 네트워크 설정

- 1** iPad에서 **Settings > Wi-Fi**를 탭하여 **Wi-Fi 네트워크 화면으로 이동합니다.**
- 2** **Wi-Fi**를 “켜니다”.
- 3** 네트워크의 표시된 목록에서 **RIVAGE PM 시리즈를 연결할 네트워크를 탭합니다.**  
암호가 필요한 경우, 입력 후 연결합니다.



# 메시지

## 메시지

다음 메시지 유형이 RIVAGE PM 시리즈에 나타날 수 있습니다.

메시지	의미
[xx] connected	장치 xx가 연결되었습니다.
[xx] disconnected!	장치 xx가 분리되었습니다.
['LOCATION' ] : Multiple Word Clock Leaders found! Please check the connection status of each DSP Engine, the Engine ID via the LCD Display of each DSP Engine and the Word Clock Setup view.	[ 위치 ]: 다수의 워드 클록 Leader를 찾았습니다. 각 DSP 엔진의 엔진 연결 상태, 기기 ID, LCD 화면 및 워드 클록 설정을 확인하십시오.
WORDCLOCKLEADER Not Found. Please Check TWINLANE WORDCLOCK Setting.	[ 위치 ]: 워드 클록 Leader를 찾지 못했습니다. 워드 클록 Leader를 할당하십시오.
BAY LINK released.	Bay Link가 해제되었습니다. 이 메시지는 SEL LINK 설정 변경으로 인해 베이 링크가 해제된 경우 나타납니다.
Bay x does not exist.	존재하지 않는 베이를 작동하려고 시도했습니다(CS-R10-S에 한함).
Cannot add event! (event list full)	목록에 허용되는 최대 이벤트의 수(2000)에 도달했습니다. 더 이상의 이벤트를 추가할 수 없습니다.
Cannot bookmark this popup	이 팝업 창을 북마크할 수 없습니다.
Cannot close this page	이 페이지를 닫을 수 없습니다.
Cannot edit overlay!	규정 범위를 벗어난 값으로 오버레이 오프셋을 변경할 수 없습니다.
Cannot edit scene! (extracting scene data)	
Cannot load file (extracting scene data)	
Cannot recall! (extracting scene data)	
Cannot save file (extracting scene data)	Scene 데이터를 추출할 때 무효한 작동을 실행하려고 하는 경우, 또는 독립형 음질 조절기에서만 또는 PM Editor에서만 전체 붙여넣기 기능을 사용하려고 하는 경우 이 메시지 중 하나가 표시됩니다.
Cannot shutdown (extracting scene data)	
Cannot store! (extracting scene data)	
Cannot undo! (extracting scene data)	
Cannot update! (extracting scene data)	
Cannot load partial data now! (data in console corrupt; only ALL file can be loaded)	부분 데이터를 불러올 수 없습니다. 데이터 불일치 문제가 콘솔 내부에서 발생했습니다. 한꺼번에 전체 데이터를 불러오십시오. (V3.05 이전)
Cannot mount the plug-in. No DSP resources available.	DSP 리소스가 부족하여 추가 플러그인을 장착할 수 없습니다.
Cannot mount! (plug-in too large for selected location)	불충분한 슬롯 크기로 인해 플러그인을 장착하지 못했습니다.
Cannot open the bookmarked page	북마크한 페이지가 열리지 않았습니다.
Cannot paste!	복사 버퍼의 문자열이 너무 길어 붙여넣기할 수 없습니다.
Cannot perform this action! (scene data is now being extracted)	Scene 데이터 추출 또는 전체 붙여넣기 작업 중 유효하지 않은 작동을 실행하려고 하는 경우 다음 메시지 중 하나가 표시됩니다.
Cannot perform this action! (global paste in progress)	
Cannot recall! (Internal error)	내부 오류로 인해 Scene을 불러올 수 없습니다.

메시지	의미
Cannot recall!! (Sync Not Finished)	Scene을 불러올 수 없습니다. 음질 조절기나 PM Editor가 DSP 엔진과 완전하게 동기화되지 않기 때문입니다.
Cannot save now! (mixing data corrupt)	음질 조절기 데이터가 손상되어 저장되지 않습니다. 데이터를 복원하려면 DEVICE SYNC 화면으로 이동한 다음 DSP -> CS 동기화 방향으로 데이터를 다시 동기화하십시오. 또는 SAVE/LOAD 화면으로 이동하여 음질 조절기 설정 파일을 불러오십시오. 또는 음질 조절기를 초기화하십시오. (V3.05 이전)
Cannot Select for GLOBAL PASTE! (too many scenes; max. 100)	전체 붙여넣기 작업의 경우 100개가 넘는 Scene을 선택할 수 없습니다.
Cannot store! (too many scenes; max. 1000)	저장 가능한 Scene의 최대 수(1,000개)에 이미 도달하여 Scene을 저장할 수 없습니다.
Cannot sync in this direction! (DSP is already online)	온라인으로 DSP 엔진에 음질 조절기 또는 PM Editor를 연결하면 동기화를 통해 DSP 엔진으로 데이터를 전송할 수 없습니다. (V3.05 이전)
Cannot sync in this direction! (mixing data corrupt)	데이터가 손상되었습니다. 이 방향으로 동기화할 수 없습니다. 음질 조절기 데이터가 손상된 경우 CS -> DSP 방향으로 동기화할 수 없습니다. DSP 엔진 데이터가 손상된 경우 DSP -> CS 방향으로 동기화할 수 없습니다.
Cannot trigger event! (event not found)	콘솔을 제외한 다른 장치의 이벤트나 존재하지 않는 이벤트를 트리거할 수 없습니다.
Cannot trigger event! (Event List can only be operated from main console)	
Cannot trigger event! (event list disabled)	이벤트 목록이 비활성화된 경우 이벤트를 불러올 수 없습니다.
Cannot undo! (Internal error)	내부 오류로 인해 취소 작업에 실패했습니다.
Cannot update scene!	내부 오류로 인해 Scene 저장에 실패했습니다.
Channel pair made	채널이 페어링되었습니다.
Channel pair made. (plug-ins and GEQ's have been unmounted)	채널이 페어링되었습니다. 삽입한 플러그인 및 GEQ가 현재 해제된 상태입니다.
Channel pair released	채널 페어링이 취소되었습니다.
Channel pair released. (plug-ins and GEQ's have been unmounted)	채널 페어링이 취소되었습니다. 삽입한 플러그인 및 GEQ가 현재 해제된 상태입니다.
Channel set to default	채널 데이터가 기본 값으로 재설정되었습니다.
Console initialization [XX] completed	콘솔 초기화가 완료되었습니다.
Console local I/O model type conflict!	콘솔에 내부 오류가 발생했습니다. 작동 패널 내부의 연결에 결함이 존재할 수 있습니다. Yamaha 구입처에 문의하시기 바랍니다.
Console local I/O not responding! Try updating console firmware.	시스템이 콘솔에 내장된 로컬 I/O 부분과 통신할 수 없습니다. 복구 작업에 대한 FIRMWARE UPDATER를 사용하려면 펌웨어 업데이트 가이드(별도의 문서)를 참조하십시오.
Console Network: ring connection open! Check cable connection.	시스템이 콘솔 네트워크에서 링 모양의 연결부가 분리된 것을 감지했습니다. 케이블 무결성 및 연결 상태를 확인하십시오.
Cooling fan error! (XXX) Contact Yamaha service	시스템이 콘솔의 냉각 팬 결함을 감지했습니다. Yamaha 구입처에 문의하시기 바랍니다.
Couldn't access the file	지정된 디렉토리 또는 파일이 존재하지 않습니다.
Couldn't delete file	시스템이 파일을 삭제하지 못했습니다.
Couldn't rename file	시스템이 파일 이름을 변경하지 못했습니다.
Couldn't write file!	시스템이 파일을 저장하려고 시도했으나 USB 저장 장치에 기록하지 못했습니다.
CUE turned off (Keyin)	키 인의 CUE가 자동으로 꺼졌습니다.

메시지	의미
CUE turned off (Plug-in)	플러그인의 CUE가 자동으로 꺼졌습니다.
CUE turned off (USB playback out)	USB 레코더 출력의 CUE가 자동으로 꺼졌습니다.
CUE turned off (USB recorder in)	USB 레코더 입력의 CUE가 자동으로 꺼졌습니다.
CUE turned off (USB recorder in/out)	USB 레코더 입력/출력의 CUE가 자동으로 꺼졌습니다.
CURRENT SCENE UPDATED: SCENE #x.xx	Scene이 업데이트될 때마다 확인 메시지 없이 표시됩니다.
DANTE audio resource overflow.	오디오 네트워크의 오디오 리소스가 부족합니다.
DANTE Connection Error!	데이지-체인 연결 시, 기본 및 보조 연결이 잘못되었습니다.
DANTE is not working by GIGA bit.	Dante 오디오 네트워크에서 기가비트가 활성화되지 않았습니다.
DANTE is working at Secondary.	Dante 오디오 네트워크가 보조 포트에서 작동하고 있습니다.
DANTE setting mismatch.	Dante 장치의 DIP 스위치 설정이 실제 설정과 다릅니다.
DANTE module Error!	Dante 모듈 오작동이 발생했습니다.
DANTE port does not have connection.	Dante 네트워크에 연결되지 않았습니다.
DCA ROLL-OUT : DCA members scrolling.	DCA 멤버의 페이더 할당이 DCA ROLL-OUT 모드에서 스크롤되고 있습니다.
DEVICE NOT SYNCED!	동기화되지 않은 장치가 네트워크에 존재합니다. DEVICE SYNC 화면이 표시되도록 하여 동기화를 실시하십시오.
Directory not empty!	디렉토리가 비어 있지 않기 때문에 USB 저장 장치의 디렉토리를 삭제할 수 없습니다.
DSP Engine xx (Active): Disconnected.	엔진 xx(작동 중)가 분리되었습니다.
DSP Engine xx (Standby): Disconnected.	엔진 xx(대기)가 분리되었습니다.
DSP Mirroring : 3 or more Engines found on the Console Network. Please remove unused Engines from the Network.	콘솔 네트워크에서 3개 이상의 엔진이 발견되었습니다. 사용하지 않는 엔진은 네트워크에서 삭제하십시오.
DSP Mirroring : Active Engine Switched to xx.	작동 중인 엔진이 xx로 전환되었습니다.
DSP Mirroring : Engines are not synchronized. Please check system configuration.	엔진 간 동기화가 이루어지지 않습니다. 구성을 검토하십시오.
DSP Mirroring : Failed to switch Engine to xx. Error : reason.	엔진 xx로 전환하지 못했습니다.
DSP Mirroring : No Active Engine. Select which Engine to set to Active.	작동 중인 엔진이 없습니다. 작동하려는 엔진을 선택하십시오.
DSP Mirroring : Switching can not be done now.	현재 전환이 불가능합니다.
DSP Mirroring : There are currently multiple Active Engines. Select which Engine to keep Active. The other Engine will be set to Standby.	작동 중인 엔진이 여러 개입니다. 작동을 유지할 엔진을 선택합니다. 나머지 엔진은 대기로 설정됩니다.
DSP Mirroring : Unit ID combination of DSP Engines may be incorrect. Please ensure one Engine is set as #A and the other as #B.	DSP 엔진의 기기 ID 조합이 올바르지 않을 수 있습니다. 1개 엔진은 #A로 설정되어 있고 나머지 엔진은 #B로 설정되어야 합니다.
Duplicate Console ID!	CONSOLE ID가 충돌합니다.
Editor initialization [XX] completed	Editor 초기화가 완료되었습니다.
Error occurred at Secondary Port.	리던던시 설정을 사용할 때, 보조 포트의 네트워크 케이블이 분리되었습니다.
Fader bank snapshot is done.	페이더 뱅크 스냅샷이 찍혔습니다.
File access busy!	시스템이 현재 내부 데이터를 처리하고 있어 작업을 완료하지 못했습니다. 나중에 다시 시도하십시오.
File already exists!	저장하려는 파일과 이름이 같은 파일이 이미 존재합니다.

메시지	의미
Finished loading file	파일 불러오기가 완료되었습니다.
Finished saving file	파일 저장 작업이 완료되었습니다.
GPI 5V output error! Disconnect GPI and check connection.	시스템이 GPI +5V 출력 커넥터에서 이상을 감지했습니다. 접지 단락으로 인해 과도한 전류가 존재할 수 있습니다. 케이블 연결을 확인하십시오.
Home bookmarked	HOME 키를 통해 제어 패널 및 화면의 상태가 북마크되었습니다.
HY SLOTx:Primary is not working by GIGA bit.	HY SLOTx의 기본 연결이 작동 중이며, 기가비트로 링크되지 않았습니다.
HY SLOTx:Secondary is not working by GIGA bit.	HY SLOTx의 보조 연결이 작동 중이며, 기가비트로 링크되지 않았습니다.
HY SLOTx:Dante switched to secondary port.	HY SLOTx가 리던던트 연결 방식이지만, 보조 포트만 사용되고 있습니다.
HY SLOTx:No Response from I/O DEVICE.	HY SLOTx에서 I/O 기기로부터 응답이 없습니다.
Illegal DIP Switch Setting.	R-시리즈의 DIP 스위치 설정이 유효하지 않습니다.
Illegal MAC Address! Cannot Use Network.	유효하지 않은 MAC 주소로 작동 중입니다.
Image file for Console Lock screen successfully loaded.	Console Lock 화면의 이미지 파일을 성공적으로 불러왔습니다.
Image file too large!	너무 큰 크기(3072 x 768 픽셀 초과)로 인해 시스템이 Console Lock 화면의 이미지 파일을 불러오지 못했습니다.
Inappropriate scene number (#XX)	Scene 번호 재지정 작업 중 부적합한 Scene 번호가 할당되었습니다.
Internal error! (BUFFER_FULL)	콘솔에 내부 오류가 발생했습니다. 이 오류가 지속되는 경우 Yamaha 구입처에 문의하시기 바랍니다.
Internal error! (PANELxx_COMMUNICATION_ERR)	콘솔에 내부 오류가 발생했습니다. 작동 패널 내부의 통신에 결함이 존재할 수 있습니다. Yamaha 구입처에 문의하시기 바랍니다.
Internal error! (PANELxx_DISCONNECTED)	콘솔에 내부 오류가 발생했습니다. 작동 패널 내부의 연결에 결함이 존재할 수 있습니다. Yamaha 구입처에 문의하시기 바랍니다.
Internal memory corrupt! Try initializing console and restart.	내부 메모리가 손상되었습니다. 콘솔을 초기화한 다음 재시작하십시오.
Internal memory corrupt! Try initializing editor and restart.	내부 메모리가 손상되었습니다. 콘솔을 초기화한 다음 재시작하십시오.
Interval from Previous Event is too short!	이벤트 목록의 이벤트 실행 주기가 너무 짧습니다.
IP Address for StageMix is not available!	StageMix에 대한 IP 주소를 설정하지 못했습니다.
Loading aborted	파일 불러오기가 중단되었습니다.
Low Battery! (DSP Engine)	DSP 엔진의 내부 배터리 용량이 적습니다. 내부 클럭이 정확한 시간을 유지하지 못할 수 있습니다. 배터리 교체에 관한 정보는 Yamaha 구입처에 문의하시기 바랍니다.
Max. HY slot channel count exceeded! (256)	TWINLANE에 할당된 DSP 엔진의 출력 채널 수가 허용된 최대 채널 수(256개)를 초과합니다. 256개 이하로 제한하십시오.
Max. TWINLANE channel count exceeded! (400)	TWINLANE에 할당된 전체 시스템의 출력 채널 수가 허용된 최대 채널 수(400개)를 초과합니다. 400개 이하로 제한하십시오.
MIDI: Data framing error!	MIDI 데이터 Rx 프레임 오류가 발생했습니다.
MIDI: Data overrun error!	MIDI 데이터 Rx 오버런 오류가 발생했습니다.
MIDI: Rx buffer full!	MIDI Rx 버퍼가 가득 찬 상태입니다.

메시지	의미
MIDI: Tx buffer full!	MIDI Tx 버퍼가 가득 찬 상태입니다.
Mismatch of currently installed firmware. For correct system operation, please ensure matching firmware is installed in all system elements.	펌웨어 버전의 불일치가 감지되었습니다. 펌웨어를 업데이트 하고 다시 확인하십시오.
Mixing data corrupt on Control Surface! To recover: - Go to DEVICE SYNC screen and re-sync data (DSP --> CS), OR - Go to SAVE/LOAD screen and load a complete settings file, OR - Initialize this control surface	음질 조절기의 내부 데이터가 손상되었습니다. 데이터를 복원하려면 DEVICE SYNC 화면으로 이동한 다음 DSP -> CS 동기화 방향으로 데이터를 다시 동기화하십시오. 또는 SAVE/LOAD 화면으로 이동하여 설정 파일을 불러오십시오. 또는 음질 조절기를 초기화하십시오. (V3.05 이전)
Mixing data corrupt on DSP Engine! To recover, go to DEVICE SYNC screen and re-sync data (CS --> DSP).	DSP 엔진의 내부 데이터가 손상되었습니다. 데이터를 복원하려면 DEVICE SYNC 화면으로 이동한 다음 CS -> DSP 동기화 방향으로 데이터를 다시 동기화하십시오. (V3.05 이전)
Mixing data corrupt on Editor! To recover: - Go to DEVICE SYNC screen and re-sync data (DSP--> EDITOR), OR - Go to SAVE/LOAD screen and load a complete settings file, OR - Initialize this editor	Editor의 내부 데이터가 손상되었습니다. 데이터를 복원하려면 DEVICE SYNC 화면으로 이동한 다음 DSP -> EDITOR 동기화 방향으로 데이터를 다시 동기화하십시오. 또는 SAVE/LOAD 화면으로 이동하여 설정 파일을 불러오십시오. 또는 음질 조절기를 초기화하십시오. (V3.05 이전)
Mixing data corrupt on Editor! To recover, go to DEVICE SYNC screen and re-sync data (EDITOR --> DSP).	Editor의 내부 데이터가 손상되었습니다. 데이터를 복원하려면 DEVICE SYNC 화면으로 이동한 다음 EDITOR -> DSP 동기화 방향으로 데이터를 다시 동기화하십시오. (V3.05 이전)
Multiple word clock leaders found!	워드 클록 Leader로 할당된 여러 DSP 엔진이 감지되었습니다. 시스템의 한 기기에만 워드 클록 Leader를 할당하십시오.
No Battery! (Console)	콘솔의 내부 배터리가 방전되었습니다. 내부 클록이 정확한 시간을 유지할 수 없습니다. 배터리 교체에 관한 정보는 Yamaha 구입처에 문의하시기 바랍니다.
No Battery! (DSP Engine)	DSP 엔진의 내부 배터리가 방전되었습니다. 내부 클록이 정확한 시간을 유지할 수 없습니다. 배터리 교체에 관한 정보는 Yamaha 구입처에 문의하시기 바랍니다.
No scene to update. Store scene first.	Scene이 존재하지 않아 업데이트 기능을 이용할 수 없습니다. 먼저 Scene을 저장하십시오.
Offset values can be edited only when OVERLAY is ON	오버레이가 켜진 경우에만 오버레이 오프셋 값을 설정할 수 있습니다.
Only one DCA can be rolled out at one time.	여러 베이에서 동시에 DCA 멤버를 롤아웃할 수 없습니다.
Operating as the word clock leader.	이 기기는 클록 Leader입니다.
Overlay turned off.	오버레이가 꺼졌습니다.
Overlay turned on.	오버레이가 켜졌습니다.
Page bookmarked	페이지가 북마크되었습니다.
Power loss to PSU detected (CS X)	두 전원 기기 중 하나가 전원을 공급하지 못했습니다. "X"는 전원 장애가 감지된 전원 기기(A 또는 B)를 의미합니다.
PREVIEW Mode : Cannot Use This Function.	이 기능은 미리보기 모드에서 사용할 수 없어 무시되었습니다.
PREVIEW Mode : Disabled	미리보기 모드가 비활성화되었습니다.
PREVIEW Mode:Enable	미리보기 모드가 활성화되었습니다.
Same page is already open	동일한 페이지가 다른 화면에 이미 열려 있는 상태이므로 페이지를 표시할 수 없습니다.
Saving aborted	파일 저장 작업이 중단되었습니다.
Scene #XX already exists	이미 존재하는 Scene 번호가 지정되었기 때문에 Scene 번호 재지정 작업을 완료할 수 없습니다.
Scene #XX is empty!	불러오려는 Scene이 존재하지 않습니다.

메시지	의미
Scene #XX is protected!	Scene이 보호된 상태이므로 (삭제 등의) 작업을 완료할 수 없습니다.
Scene delete undone	Scene 삭제 작업이 취소되었습니다.
Scene duplicate undone	Scene 복사 작업이 취소되었습니다.
Scene recall undone	Scene 불러오기 작업이 취소되었습니다.
Scene store undone	Scene 저장 작업이 취소되었습니다.
Screen captured	화면이 캡처되었습니다.
Software control for this card is disabled. Check the card's DIP SW setting.	이 카드가 올바르게 작동하지 않습니다. 카드의 DIP 스위치 설정을 점검하십시오.
Software exception detected! Restart this console as soon as possible.	소프트웨어에 이상이 발생했습니다. 즉시 이 음질 조절기를 재시작하십시오.
Software exception detected! Restart this editor as soon as possible.	소프트웨어에 이상이 발생했습니다. 즉시 Editor를 재시작하십시오.
Song file not found!	연주할 곡 파일을 찾을 수 없습니다.
Switch Active Engine from xx to yy?	작동 중인 엔진을 xx에서 yy로 전환하시겠습니까?
Sync error! [XX]	[XX] 커넥터의 디지털 입력 신호가 Leader 클럭과 동기화되지 않습니다. 입력 신호를 Leader 클럭과 동기화시키십시오. 그렇지 않으면 잡음이 들릴 수 있습니다.
System Config can only be viewed and edited using the Active DSP Engine.	작동 중인 엔진에 한해 System Config를 표시 및 편집할 수 있습니다.
Temporary channel link released	임시 채널 링크가 해제되었습니다.
This device is currently online and cannot be changed.	이 장치가 현재 온라인 상태여서 장치 유형을 변경할 수 없습니다.
This device is not found.	이 장치를 찾을 수 없습니다.
This feature is not available in editor software	이 기능은 Editor에서 이용할 수 없습니다.
This feature will be supported in a future software release.	이 기능은 향후 소프트웨어 업데이트 시 지원됩니다.
This item is read only!	이 항목을 변경할 수 없습니다. 이 메시지는 출고시 내장된 제목을 변경하려고 할 때 나타납니다.
Too many Monitor Sources! Max. 8 sources can be assigned.	모니터 입력에 너무 많은 소스가 선택되었습니다. (최대 8개의 소스를 할당할 수 있습니다.)
Total MY slot power capability exceeded! Remove cards from unit XX	MY 슬롯 전원이 최대 허용 전원을 초과하기 때문에 정상적인 작동이 가능하지 않습니다. 기기 XX에서 MY 카드를 제거하십시오. 사용 가능한 최대 MY 카드 수에 관한 정보는 아래 Yamaha Pro Audio 웹사이트를 참조하십시오. <a href="http://www.yamahaproaudio.com/">http://www.yamahaproaudio.com/</a>
TWINLANE total cable length too long (HY SLOT X)	TWINLANE 네트워크(HY 슬롯 X)의 케이블 총 길이가 너무 깁니다.
TWINLANE clock leader not found!	TWINLANE 클럭 Leader를 찾을 수 없습니다. 시스템의 한 DSP 엔진을 워드 클럭 Leader에 할당해야 합니다.
TWINLANE optical receiver input power margin low [XXX]	TWINLANE 네트워크에서 통신하는 데 필요한 광 수신기의 전원이 줄어들고 있습니다. 케이블의 무결성 및 연결 상태를 확인하고 연결부를 청소하십시오.
TWINLANE: ring connection open! [XXX] Check cable connection.	시스템이 TWINLANE 네트워크에서 링 모양의 연결부가 분리된 것을 감지했습니다. 케이블 무결성 및 연결 상태를 확인하십시오.

메시지	의미
TWINLANE: wrong cable connection!	시스템이 TWINLANE 케이블이 잘못 연결되어 있다는 것을 감지했습니다. IN-OUT 순서로 케이블을 연결하여 링 모양의 연결부가 올바른지 확인하십시오.
Unassigned encoder	어떤 기능도 할당되지 않은 인코더를 작동했습니다.
Under a synchronization.	현재 동기화 중입니다.
Unit Fan has Malfunctioned!	R-시리즈 기기의 팬에 오작동이 발생했습니다.
Unit ID Duplicated!	Dante 오디오 네트워크의 UNIT ID가 중복됩니다.
Unsupported file format!	지원되지 않는 형식이 감지되어 파일을 불러오지 못했습니다.
Unsupported USB storage format!	USB 저장 형식이 부정확하거나 지원되지 않습니다.
USB over-current error! Disconnect USB device (xxx)	USB 포트에서 과도한 전류가 감지되었습니다. USB 포트에 연결된 USB 장치를 제거한 다음 포트에 이상이 존재하는지 확인합니다. (“xxx”는 “FRONT”, “RECORDER”, “REAR1”, “REAR2” 및 “REAR3”의 USB 포트를 의미합니다.)
USB recorder busy! Operation aborted	2트랙 USB 레코더가 현재 데이터를 처리 중입니다. 가장 최근의 작업이 취소되었습니다.
USB recorder: Cannot edit comment. No ID3 tag in the file.	파일에 어떤 ID3 태그도 존재하지 않아 시스템이 설명을 편집하지 못했습니다.
USB recorder: Max. number of audio files exceeded!	곡 파일의 최대 수가 초과되었습니다.
USB recorder: Metadata edit failed	곡 파일의 메타데이터 편집에 실패했습니다.
USB recorder: Metadata successfully changed	곡 파일의 메타데이터가 편집되었습니다.
USB recorder: Playback stopped due to slow memory access!	USB 저장 장치에 대한 액세스 속도가 충분하지 않아 재생이 중단되었습니다.
USB recorder: Recording stopped due to slow memory access!	USB 저장 장치에 대한 액세스 속도가 충분하지 않아 녹음이 중단되었습니다.
USB recorder: Recording stopped due to wrong word clock!	부적합한 시스템 워드 클럭으로 인해 USB 레코더의 녹음이 중지되었습니다.
USB recorder: Storage full!	USB 저장 장치의 용량이 충분하지 않습니다.
USB recorder: Storage mounted	USB 저장 장치가 장착된 상태입니다.
USB recorder: Storage protected!	USB 저장 장치가 보호된 상태입니다.
USB recorder: This is the root folder for song files	곡 파일에 대한 루트 디렉토리의 상위 계층을 탐색할 수 있습니다.
Word Clock Leader changed. [ 'LOCATION' ] : 'DSP xx'	워드 클럭 Leader가 전환되었습니다. [ 위치 ]: 워드 클럭 Leader가 된 DSP 엔진의 기기 ID(콘솔 네트워크 외부의 DSP 엔진이 워드 클럭 Leader가 된 경우 DSP 엔진의 기기 ID는 OTHER DEVICE로 표시됨)
Version mismatch.	R-시리즈 기기와 Dante 지원 HY 카드의 버전이 호환되지 않습니다.
Word Clock Sync Error!	Dante 오디오 네트워크의 워드 클럭 설정이 올바르지 않습니다. WORD CLOCK 화면으로 이동하여 설정을 구성하십시오.
Wrong password!	부정확한 콘솔 잠금 해제 암호를 입력했습니다.
Wrong word clock!	시스템 워드 클럭이 부적합합니다. 적합한 워드 클럭을 제공하십시오.
XX parameters set to default	XX 파라미터가 기본 값으로 재설정되었습니다. (“XX”는 “EQ” 또는 “Dynamics1”과 같은 유형을 의미합니다.)

## 화면 표시 메시지

주의를 주기 위한 오류 메시지가 전면 패널 LCD에 표시되며, 컬러 표시등이 이를 나타냅니다.

### 주의를 나타내는 오류 메시지

우리가 필요할 수 있습니다. Yamaha 판매점에 문의하십시오.

LCD메시지	컬러 표시등 상태	설명
*[ERR M0#] H/W ERROR MY SLOT#	빨간색 (깜박임)	MY 카드 슬롯에 삽입된 카드에 액세스할 수 없습니다. 숫자 기호(#)는 해당 오류와 관련된 슬롯 번호를 나타냅니다.
*[ERR H0#] H/W ERROR HY SLOT#	빨간색 (깜박임)	HY 카드 슬롯에 삽입된 카드에 액세스할 수 없습니다. 숫자 기호(#)는 해당 오류와 관련된 슬롯 번호를 나타냅니다.
*[ERR T11] TWINLANe T V B OP IP	빨간색 (깜박임)	HY256-TL의 광 송수신 모듈에 이상이 있습니다. T: 온도, V: 전압, B: 바이어스 전류, OP: 출력 전원, IP: 입력 전원이 오류는 아래의 M1[ERR T12]에 해당하는 가능한 해결 방법으로 해결될 수 있습니다.
*[ERR X0#] H/W ERROR	빨간색 (깜박임)	내장 부품 중 하나에 이상이 있습니다. 숫자 기호(#)는 해당 오류와 관련된 내장 부품을 나타냅니다.
*[ERR X1#] H/W ERROR BOARD#	빨간색 (깜박임)	내장 부품 중 하나에 이상이 있습니다. 숫자 기호(#)는 해당 오류와 관련된 내장 부품을 나타냅니다.
*[ERR X16] MEMORY ERROR	빨간색 (깜박임)	내장 부품 중 하나에 이상이 있습니다.
*[ERR F01] COOLING FAN ERROR	빨간색 (깜박임)	냉각 팬에 이상이 있습니다.

별표(\*)가 표시된 이름은 기기 ID입니다.

### 주의를 요하는 오류 메시지

LCD메시지	컬러 표시등 상태	설명	가능한 해결 방법
*[ERR T0#] TWINLANe WRONG LOOP	빨간색 (깜박임)	광섬유 케이블이 제대로 연결되지 않았습니다. 숫자 기호(#)는 오류 설명을 나타냅니다. 1: 신호가 다시 기기로 순환합니다(INOUT). 2: 입력 커넥터끼리 연결되어 있습니다 (IN-IN). 3: 출력 커넥터끼리 연결되어 있습니다 (OUT-OUT).	케이블 연결을 확인합니다.
*[ERR T07] TWINLANe OPEN LOOP	노란색 (켜져 있음)	광섬유 케이블이 제대로 연결되지 않았습니다. TWINLANe 네트워크 루프가 폐쇄되지 않았습니다.	케이블 연결을 확인합니다.



*[ERR T12] TWINLANe T V B OP IP	노란색 (켜져 있음)	HY256-TL의 광 송수신 모듈과 관련된 오류가 발생했습니다. T : 온도, V: 전압, B: 바이어스 전류, <input type="checkbox"/> OP: 출력 전원, IP: 입력 전원	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 케이블이 단단히 연결되어 있는지 확인합니다.</li> <li>• 시판되는 광섬유 설정 도구를 사용하여 카드의 <input type="checkbox"/> 커넥터와 케이블 양쪽 끝을 닦습니다.</li> <li>• 다른 케이블로 교체합니다. 위의 해결 방법으로 문제가 해결되지 않을 때는 기기 작동에 영향을 주지 않더라도 공인 기술자로부터 기기 점검을 받으십시오. Yamaha 판매점에 문의하시기 <input type="checkbox"/> 바랍니다.</li> </ul>
*[ERR T0#] CONSOLE NETWK WRONG LOOP	빨간색 (깜박임)	이더넷 케이블이 제대로 연결되지 않았습니다. 숫자 기호(#) 는 오류 설명을 나타냅니다. 4: 신호가 다시 기기로 순환합니다(IN-OUT). 5: 입력 커넥터끼리 연결되어 있습니다(IN-IN). 6: 출력 커넥터끼리 연결되어 있습니다(OUT-OUT).	케이블 연결을 확인합니다.
*[ERR T08] CONSOLE NETWK OPEN LOOP	노란색 (켜져 있음)	이더넷 케이블이 제대로 연결되지 않았습니다. 콘솔 네트워크 루프가 폐쇄되지 않았습니다.	케이블 연결을 확인합니다.
*[ERR W01] BNC UNLOCK	빨간색 (깜박임)	기기가 WORD CLOCK IN 커넥터에서 입력되는 워드 클럭을 폐쇄할 수 없습니다(WORD CLOCK IN이 클럭 소스로 선택된 경우).	워드 클럭을 공급하는 외부 장치를 확인합니다.
*[ERR W02] DATA CORRUPT TRY RE-SYNC	빨간색 (깜박임)	기기 내부의 믹스 데이터가 손상되었습니다. 파일 로드나 데이터 동기화가 정적으로 중단되었습니다.	조절장치 표면에서 데이터를 전송해 데이터 동기화를 다시 시도하십시오.
*[ERR P01] POWER A OFF	노란색 (켜져 있음)	전원 공급장치 A로부터 전원이 공급되지 <input type="checkbox"/> 않습니다.	전원 공급장치 A의 전원 스위치가 켜져 있는지 그리고 전원 코드가 기기와 전원 공급장치 A에 연결되어 있는지 확인합니다.
*[ERR P02] POWER B OFF	노란색 (켜져 있음)	전원 공급장치 B로부터 전원이 공급되지 <input type="checkbox"/> 않습니다.	전원 공급장치 B의 전원 스위치가 켜져 있는지 그리고 전원 코드가 기기와 전원 공급장치 B에 연결되어 있는지 확인합니다.
*[ERR C11] LOW BATT	노란색 (켜져 있음)	백업 배터리 전압이 2.8V 이하로 떨어졌습니다.	Yamaha 구입처에 즉시 문의하여 Yamaha 공식 AS <input type="checkbox"/> 센터에서 백업 배터리를 교체합니다.
*[ERR C12] NO BATT	노란색 (켜져 있음)	백업 배터리 전압이 2.45V 이하로 떨어졌습니다.	Yamaha 구입처에 즉시 문의하여 Yamaha 공식 AS <input type="checkbox"/> 센터에서 백업 배터리를 교체합니다.

별표(\*)가 표시된 이름은 기기 ID입니다.

메시지 > 화면 표시 메시지

**주**

동시에 여러 문제가 발생할 경우에는 [▲] 또는 [▼] 키를 눌러 해당 오류 메시지를 보십시오.

Yamaha Pro Audio global website  
<http://www.yamahaproaudio.com/>  
Yamaha Downloads  
<https://download.yamaha.com/>

Manual Development Group  
© 2015 Yamaha Corporation

Published 08/2021 YJMK-11