

**YAMAHA****CO**  
commercial audio

# M7CL

## 빠른 시작 안내서

현실 세계에서 M7CL을 사용하는 사용자를 위한 안내서.

### 파트 1

손쉬운 10단계를 통해 M7CL 에서 소리 내기  
기본 채널 스트립 기능 패치, 경로 배정, 명명, 등

본 문서는 처음으로 Yamaha M7CL을 사용하는 사람들을 위해 만들어진 “빠른 시작 안내서” 입니다. 오디오 믹싱을 위한 안내서가 아니며, 안내서를 읽는 이들이 아날로그 믹서에 대한 경험이 있는 것으로 간주하고 쓰였습니다. 사용 설명서를 대체하지 않으므로 추가 정보가 필요한 경우 사용 설명서를 참조하시기 바랍니다. 직관적으로 스크린을 누르면 대부분의 사양을 이용할 수 있지만, 긴급 상황이 아닐 때 미리 연습해 보시기 바랍니다!



82 페이지에 달하는 사용설명서 및 에디터, 드라이버 안내서 음.. Mmmm... .. 더 빠른 방법이 꼭 필요합니다...

**Centrallogic™**

## 목차

아날로그 데스크처럼 M7CL 을 연결해서 켜십시오. 실제 사용의 예 .....	3
시작하기 전 콘솔 준비하기 .....	4
"손쉬운 열 단계"에서 M7CL 을 통해 첫 음 내기 .....	4
기본은 아래와 같습니다.....	5
채널 이용하기 .....	5
채널 파라미터 변경하기 HA 팝업; +48V .....	6
페이더에서의 전송; 보조자(auxiliaries)를 믹싱하는 쉬운 방법 .....	7
채널 파라미터 팝업 개요로부터 .....	8
채널 파라미터 팝업 단일 채널로부터 .....	9
채널 파라미터 팝업 자세한 ATT/HPF/EQ 팝업 .....	10
채널 이름 붙이기 .....	11
패치, 채널 1 경로 배정, 입력 .....	12
패치, 채널 2 경로 배정, 출력 .....	13
믹스 출력, aux/서브 그룹 선택하기, 프리/포스트 페이드, 전송 위치 등 .....	14
매트릭스 출력, 경로 배정, 특징 .....	15
"쉬운 열 단계"의 문제 해결을 위한 아이디어 .....	16
문제 해결 .....	16

## 아날로그 데스크처럼 M7CL을 연결해서 켜십시오. 실제 사용의 예

네트워크, 워드 클록, MIDI, 제어, AES/EBU, 연결  
보통 아무것도 사용되지 않습니다!



외부 선택 사양  
PSU 커넥터

아날로그 출력 15 (L) 에 연  
결된 L & R 및 16 (R)

마이크나 라인 입력에서부  
터 시작합니다. 모노 채널

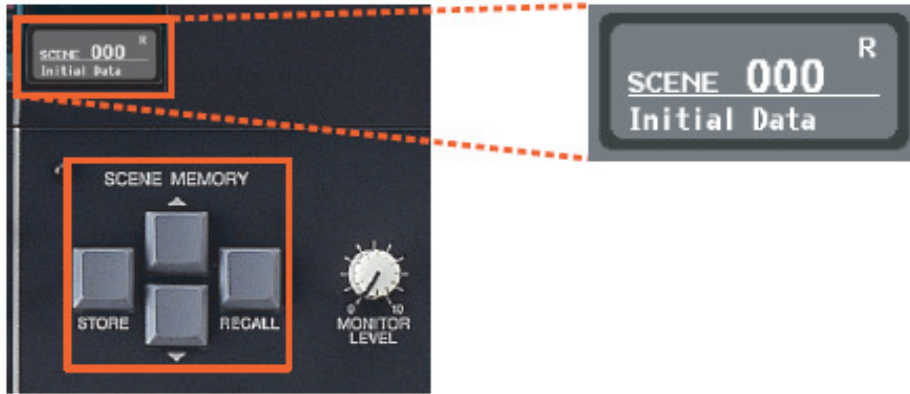
메인 파워 인  
및 온/오프 스위치

**이보다는 더 잘 정돈되어야 합니다!**

## 시작하기 전 콘솔 준비하기

아날로그 콘솔에서 작동하기 전에 콘솔이 "영에 설정"되었는지 확인하는 것이 일반적입니다. 이는 게인을 최소로, EQ와 aux는 플랫으로 설정하고 그룹 경로 배정은 선택하지 않으며, 삽입 포인트는 끈다는 것을 의미합니다. 1000 knob 이상을 보고 확인합니다! M7CL에는 기억이 설정되기 때문에, 키를 터치하면 시작할 준비가 된, 0으로 콘솔이 설정된 간편한 기억 저장 scene(scene 000)을 제공하고 있습니다.

Scene 000을 소환하려면, SCENE 영역에 "Scene 000"이 뜰 때까지 up/down 키를 누릅니다. 그런 다음 [불러오기] 키를 누릅니다.



## "손쉬운 열 단계"에서 M7CL 을 통해 첫 음 내기

1. 마이크나 다른 소스(CD 등)를 선택된 입력(1과 같은)에 연결합니다.

2. 메인 L 및 R을 OMNI OUT 15 및 16(R)에 연결합니다.

3. 파란색 [SEL] 키를 눌러 채널을 선택하고 인코더를 지정합니다.

4. [HA]나 헤드 앰프 인코더를 돌려 채널 미터를 써서 게인을 설정합니다.

5. 항상 신호를 붉은 색 "OVER" 레벨 아래로 유지하십시오.

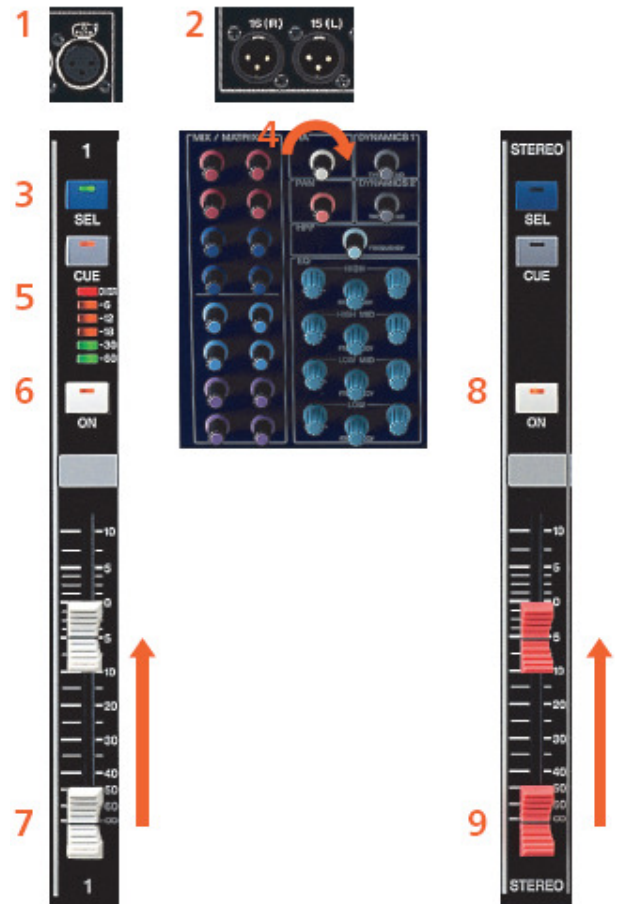
6. 채널이 켜졌는지 확인합니다.

7. 페이더를 밀어서 올립니다.

8. 스테레오 마스터 채널이 켜졌는지 확인합니다.

9. 페이더를 밀어서 올립니다.



10. 미소를 짓거나 16페이지에 있는 "손쉬운 열 단계" 문제 해결에 관한 아이디어를 참조하시면 됩니다!

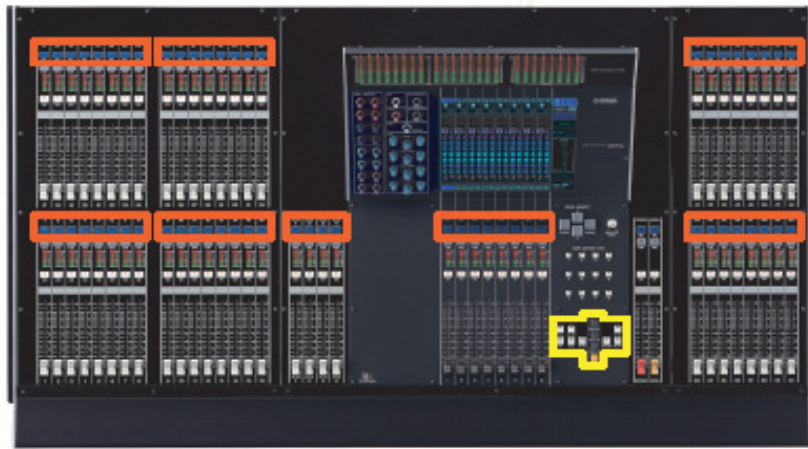




## 기본은 아래와 같습니다. 채널 이용하기

M7CL은 아날로그 믹서처럼 사용하기 쉽도록 설계된 디지털 믹서입니다. 믹서 파라미터를 변경하는 방법은 분명 아날로그 믹서와 다르지만, 더 어렵지는 않습니다.

-  [선택(SEL)]키
-  네비게이션 키

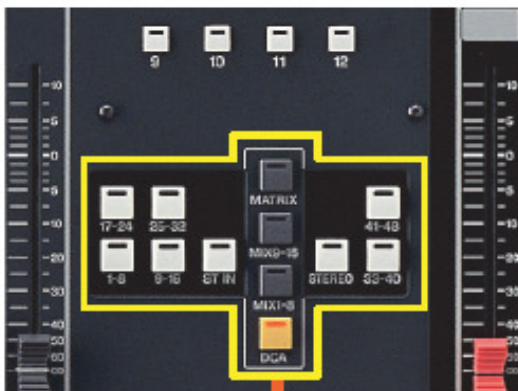


표면에는 항상 페이더, 미터 및 키의 채널이 존재합니다. 존재하는 모든 기능에 손잡이(knob)를 늘 부착해 둘 공간은 없으므로 [SEL] 키를 써서 채널 인코더를 원하는 채널에 지정하십시오.

채널을 더 넓게 보고 다른 채널 설정을 운영하려면, Centrallogic™ 부분에 채널에 지정되어야 합니다. 8 채널 뷰를 선택하거나 단일 채널 뷰를 선택하십시오.

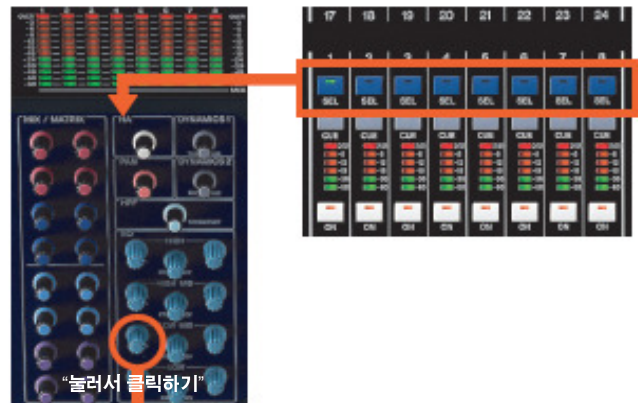
### 채널 뷰 8개

네비게이션 키 중 하나를 누르면 8개 채널에 대한 개요가 스크린에 뜹니다. 채널 설정과 레벨이 여기에서 보입니다.



### 단일 채널 뷰

[SEL] 키를 눌러 채널을 선택합니다. 그러면 선택된 채널이 로터리 인코더로 작동됩니다. 인코더 값을 보려면, 이 중 하나를 “눌러서 클릭”하십시오. 그러면 단일 채널 뷰가 뜹니다.



**기본은 아래와 같습니다.**

## 채널 파라미터 변경하기 HA 팝업; +48V.

채널을 9 채널 뷰나 단일 채널 뷰에 지정하면, 파라미터 변경을 시작할 수 있습니다.

채널 뷰 8개



8 채널 뷰 스크린에서 스크린 아래의 여덟 개의 인코더를 써서 파라미터를 조절할 수 있습니다. 스크린 손잡이의 열을 만져서(HA나 MIX 전송) 이에 상응하는 인코더를 돌립니다.

단일 채널 뷰



스크린 좌측으로 인코더를 변경한 효과가 단일 채널 뷰 스크린에 표시됩니다.

특정 파라미터에 대한 더 자세한 내용을 알고 싶으시면 스크린을 한 번 더 터치하십시오. 메인 스크린 하나에서 원하는 기능(예를 들어 HA 컨트롤 같은)을 누르면 팝업이 뜹니다.



누르기

누르기



[X]를 누르면 팝업이 사라집니다.

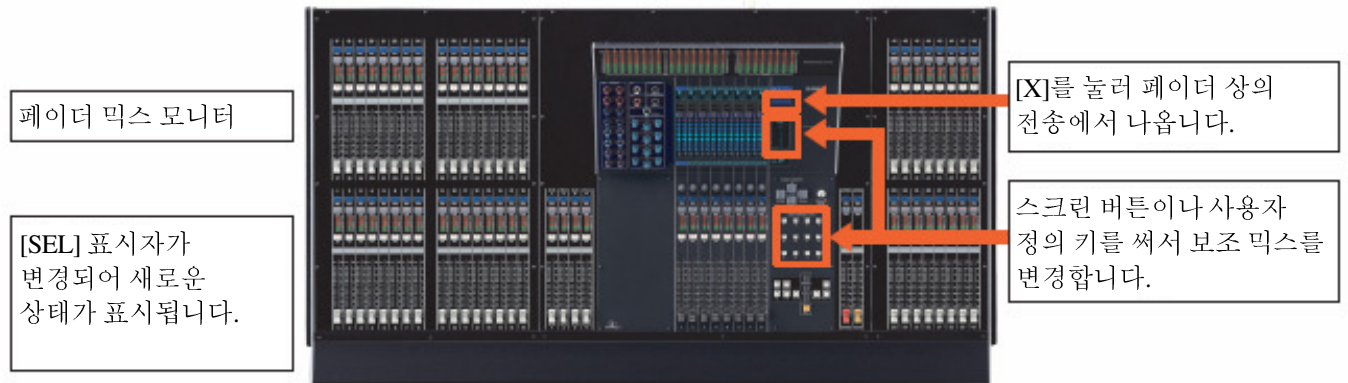
HA/패치 팝업에서 HA 게인 조절 외에도, +48V 팬텀(phantom)을 추가하거나 극성φ를 변경할 수 있습니다. HA/패치 팝업으로 이동하면 아래 탭을 써서 8 채널 HA나 모든 채널 HA의 세부 사항에 대한 개관을 볼 수 있습니다.

같은 방식으로 스크린을 터치하면 다음과 같은 팝업을 이용할 수 있습니다; 삽입, 직접 전송, 이퀄라이저, 감쇠기, 강약법 1과 2, 믹스 전송, 팬/LCR 경로 배치, DCA 및 음소거 그룹, 이름/아이콘/패치, 안전 불러오기 등.

## 기본은 아래와 같습니다.

### 페이더에서의 전송; 보조자를 믹싱하는 쉬운 방법

인코더를 써서 스크린 옆이나 아래로 보조자를 조절할 수 있지만, 모니터나 믹싱을 효과적으로 할 수 있는 제 3의 방법으로 페이더 상의 전송이 있습니다. (다른 야마하 디지털 믹서의 페이더 플립과 동일하나, 마스터가 인코더에 지정되어 있지 않습니다.)



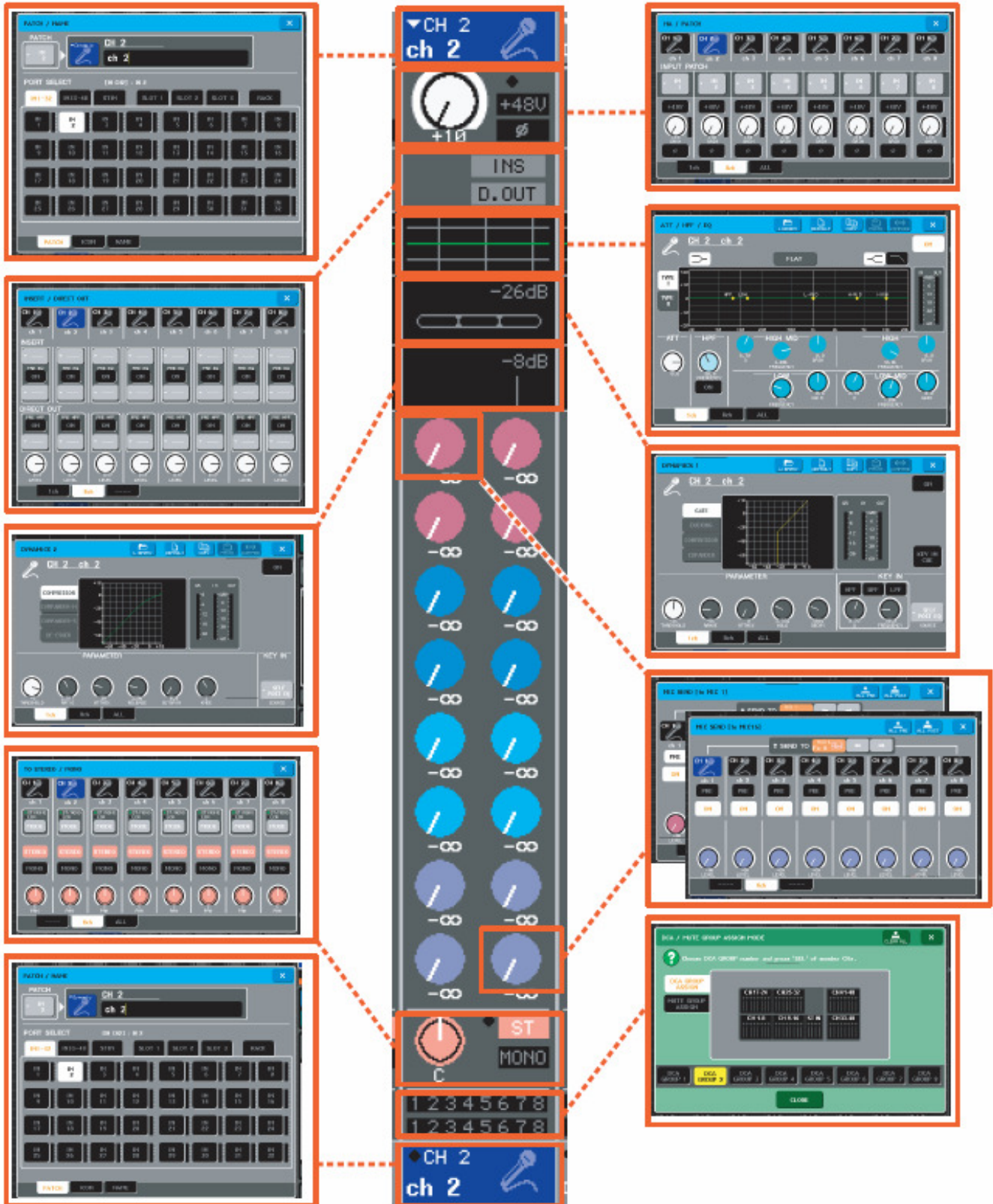
이제 입력 페이더는 보조 믹스 페이더에 지정되며 이런 식으로 돌아가며 각 보조 믹스를 믹싱할 수 있습니다. 파란색 [SEL] 키 위의 초록색 표시등의 상태가 전도되어 선택된 채널을 제외하고 모두 켜집니다. 이는 페이더 작동의 변화를 강조하기 위한 것입니다.



기본은 아래와 같습니다.

## 채널 파라미터 팝업 개요로부터

8개 채널 뷰에서 모든 채널 파라미터 팝업을 이용할 수 있으며, 아래 인코더를 써서 파라미터를 변경할 수 있습니다. 스크린에서 관련 영역을 누르기만 하면 됩니다.



스크린 아래 인코더를 써서 스크린에 강조 표시된 손잡이를 작동시킬 수 있습니다. 미는 동시에 손잡이를 돌리면 '고해상도'가 가능합니다.





**기본은 아래와 같습니다.**

## 채널 파라미터 팝업 자세한 ATT/HPF/EQ 팝업

선택된 채널 패널의 이퀄라이저 인코더를 쓰면 선택된 채널에서 항상 이퀄라이저를 작동할 수 있습니다. 그러나 변경 사항이 시각적 피드백으로 표시되는 ATT/HPF/EQ 팝업에서 선반/벨 또는 LPF와 같은 일부가 변경되어야 합니다.

[복사]를 누르면 표시된 이퀄라이저 커브가 일시적인 “복사 버퍼”로 저장됩니다. 또 다른 이퀄라이저가 스크린에 선택되면, [복사하기]를 눌러 복사된 소스에 일치하도록 그 이퀄라이저를 변경할 수 있습니다. 복사하기는 취소할 수 없으므로 조심하셔야 합니다!

[온(켜짐)]이 이퀄라이저를 우회하겠지만 이퀄라이저 커브는 화면에서 회색으로 표시된 채로 유지될 것입니다.

[플랫]을 쓰면 이퀄라이저 게인이 제로가 됩니다. [기본값]을 쓰면 게인이 제로가 되고, 주파수 및 Q 컨트롤이 기본값으로 복귀합니다.

하이 및 로우 이퀄라이저 밴드를 변경해서 이 버튼을 써서 중 모양이나 완전한 비탈 모양이 되도록 하십시오. 하이 밴드는 LPF가 될 수도 있습니다.

[형식 I] 및 [형식 II] 이퀄라이저는 이퀄라이저 부분을 수학적으로 복합 처리하는 또 다른 방법들입니다. 다양한 목적에서 [형식 II]가 권장되지만, 대형 이퀄라이저 편집에는 [형식 I]을 쓰십시오.

[ATT] 손잡이는 디지털 감쇠기입니다. 이 손잡이를 써서 디지털 입력 신호를 증가 또는 감소시킬 수 있으며, 채널을 통해 레벨을 변경시키는 이퀄라이저 증가나 편집을 보상할 수 있습니다.

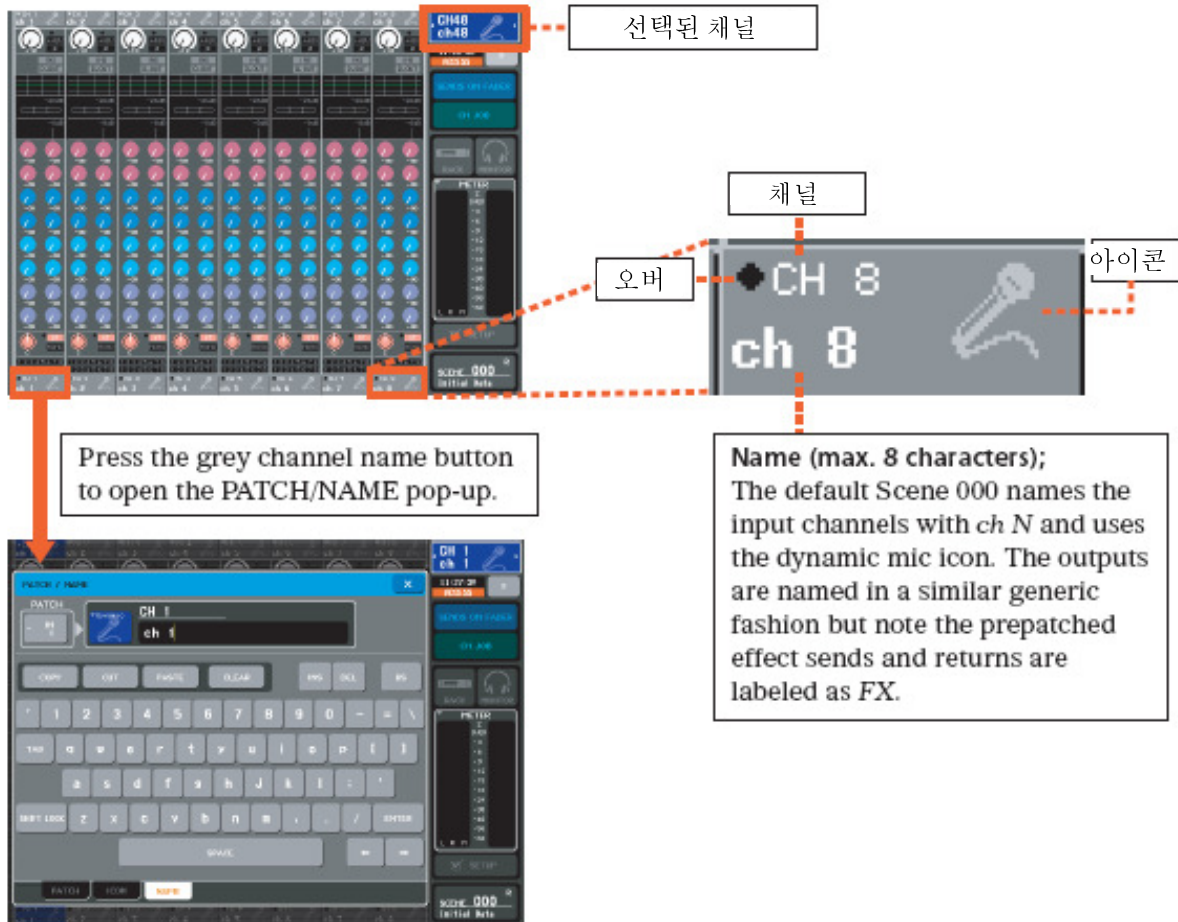


[8채널] 및 [ALL] 탭을 써서 복합 이퀄라이저 뷰를 표시하십시오. 복사 및 붙여넣기에서 특히 유용합니다.

## 기본은 아래와 같습니다.

### 채널 이름 붙이기

테이프와 펜을 써서 “아날로그” 방식으로 입력 채널 페이더를 명명할 수 있습니다. 모든 채널에는 전자적 이름과 아이콘이 있어 채널이 Centrallogic™ 스크린에 지정될 때 이들이 스크린에 뜹니다.



스크린 위에 뜨는 키보드를 써서 채널을 명명하거나 아이콘이나 [아이콘] 탭을 눌러 아이콘 페이지를 변경할 수 있습니다. 아이콘(ICON)을 선택한 뒤 샘플 명칭을 선택하십시오. 명칭을 누르거나 [명칭] 탭을 눌러 명칭 페이지에 있는 키보드로 복귀해 이 이름을 편집할 수 있습니다.

#### 아이콘 페이지



#### 명칭 페이지





## 기본은 아래와 같습니다.

### 패치, 채널 1 경로 배정, 입력

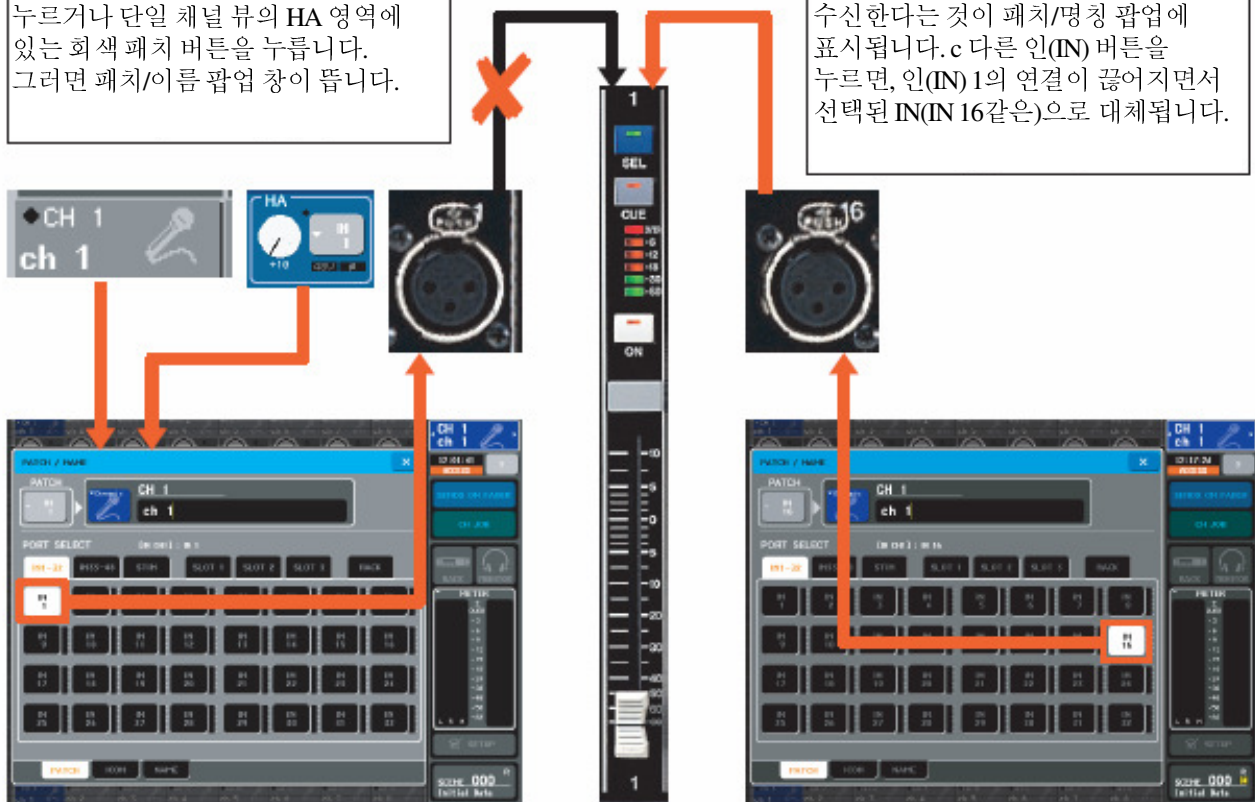
아날로그 콘솔과 달리, 후면에 있는 소켓(프리앰프 장착)은 표면에 있는 채널에 영구적으로 배선된 것이 아니라는 점을 이해하는 것이 중요합니다. 소켓과 채널 사이에 지정 가능한 “소프트 패치”가 존재합니다. 이 덕분에 굉장히 유연할 수 있지만, 혼란을 피하려면 조심해서 사용해야 합니다.



기본 화면 000에는 일 대 일로 경로 배정된 전체 모노 입력이 있습니다. 그러나, 스테레오 채널에는 입력 소켓과 프리앰프가 있어도 채널에 패치되어 있지는 않습니다. 스테레오 채널은 이펙트 리턴에서 패치됩니다.

입력 채널을 다시 패치하려면, 명칭을 누르거나 단일 채널 뷰의 HA 영역에 있는 회색 패치 버튼을 누릅니다. 그러면 패치/이름 팝업 창이 뜹니다.

IN 1(소켓 1)을 통해 CH1이 입력을 수신한다는 것이 패치/명칭 팝업에 표시됩니다. 다른 인(IN) 버튼을 누르면, 인(IN) 1의 연결이 끊어지면서 선택된 IN(IN 16같은)으로 대체됩니다.



입력 채널은 MY 카드 슬롯 및 내부 랙 복귀를 포함한 다양한 입력 포트 소스로부터 입력을 수신합니다.



각 채널에서는 한 번에 하나의 입력만 수신되지만, 각 입력이 여러 채널에 정보를 공급한다는 점을 기억해 주십시오. (Y-split 입력처럼).



## 기본은 아래와 같습니다.

### 패치, 채널 2 경로 배정, 출력

데스크의 모든 출력을 위한 전용 소켓이 콘솔 뒷면에 있는 것은 아니지만, 16 옴니 아웃의 “풀”에는 전용 소켓이 다 갖춰져 있습니다. MY 카드 슬롯에 추가 출력을 장착할 수 있으며, MY4DA에는 4 x XLR 아날로그 아웃이 제공됩니다. 또한 AES/EBU 스테레오 옴니(OMNI) 출력도 하나 있습니다. 내부 이펙트에 전송되는 믹스나 매트릭스 부분에 결합되는 믹스에는 물리적인 출력 소켓이 필요없을지도 모릅니다. “소프트 패치” 시스템을 통해 믹스가 출력 소켓으로 연결됩니다.



화면 000용 기본 출력 패치

출력	아래 아웃(out)에 패치됨		
믹스(Mix) 1	옴니 1	슬롯 1.1	슬롯 1.9
믹스(Mix) 2	옴니 2	슬롯 1.2	슬롯 1.10
믹스(Mix) 3	옴니 3	슬롯 1.3	슬롯 1.11
믹스(Mix) 4	옴니 4	슬롯 1.4	슬롯 1.12
믹스(Mix) 5	옴니 5	슬롯 1.5	슬롯 1.13
믹스(Mix) 6	옴니 6	슬롯 1.6	슬롯 1.14
믹스(Mix) 7	옴니 7	슬롯 1.7	슬롯 1.15
믹스(Mix) 8	옴니 8	슬롯 1.8	슬롯 1.16
믹스(Mix) 9	옴니 9	슬롯 2.1	슬롯 2.9
믹스(Mix) 10	옴니 10	슬롯 2.2	슬롯 2.10
믹스(Mix) 11	옴니 11	슬롯 2.3	슬롯 2.11
믹스(Mix) 12	옴니 12	슬롯 2.4	슬롯 2.12
믹스(Mix) 13	랙1	슬롯 2.5	슬롯 2.13
믹스(Mix) 14	랙2	슬롯 2.6	슬롯 2.14
믹스(Mix) 15	랙3	슬롯 2.7	슬롯 2.15
믹스(Mix) 16	랙4	슬롯 2.8	슬롯 2.16
매트릭스 1	옴니 13	슬롯 3.1	슬롯 3.9
매트릭스 2	옴니 14	슬롯 3.2	슬롯 3.10
매트릭스 3		슬롯 3.3	슬롯 3.11
매트릭스 4		슬롯 3.4	슬롯 3.12
매트릭스 5		슬롯 3.5	슬롯 3.13
매트릭스 6		슬롯 3.6	슬롯 3.14
매트릭스 7		슬롯 3.7	슬롯 3.15
매트릭스 8		슬롯 3.8	슬롯 3.16
왼쪽(Left)	옴니 15	AES/EBU	
오른쪽	옴니 16	AES/EBU	
모노	패치가 안 됨		
모니터 L	패치가 안 됨		
모니터 R	패치가 안 됨		
모니터 M	패치가 안 됨		

기본 패치를 변경하려면, 출력과 ..를 선택합니다. 단일 채널의 HA 영역에 있는 회색 패치 버튼이나 채널 바닥에 있는 이름 중 하나를 누르십시오.



각 출력 포트는 출력 채널 하나에만 지정되지만, 각 출력 채널이 여러 출력 포트에 지정될 수 있습니다.(Y로 쪼개진 모양) 이 예에서, 모노 채널이 현재 옴니 아웃 14에 지정되어 있지만, 매트릭스 2(이전에 기본으로 지정되었던)는 더 이상 연결되지 않았음을 주의 깊게 봐 주십시오. 이런 “패치 홈치기”에 대한 경고는 팝업 창에 뜹니다.

[사용자 설치]를 참조하십시오.

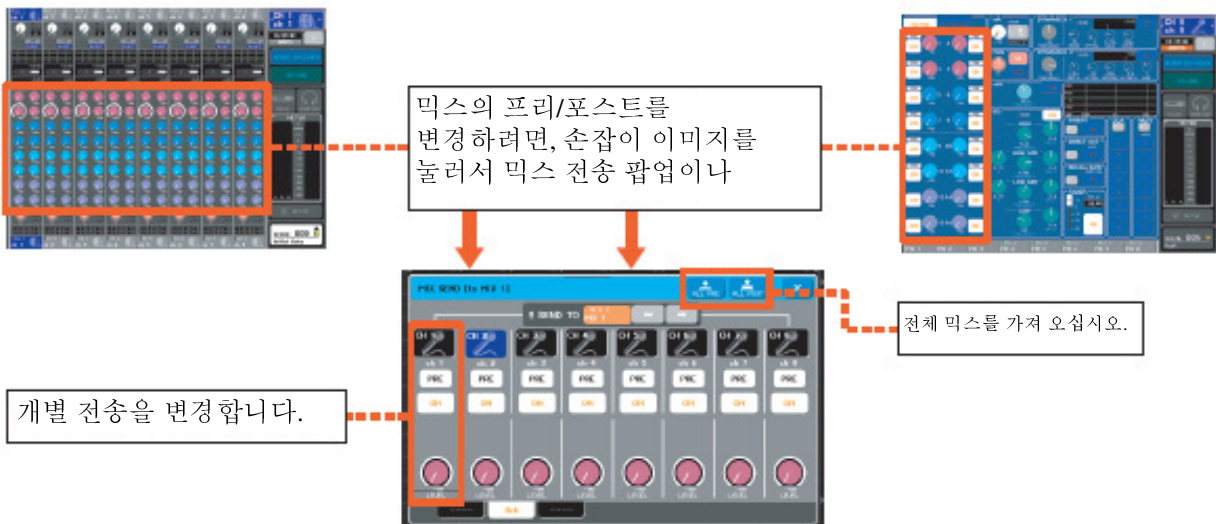
## 기본은 아래와 같습니다.

### 믹스 출력, aux/서브 그룹 선택하기, 프리/포스트 페이드, 전송 위치 등

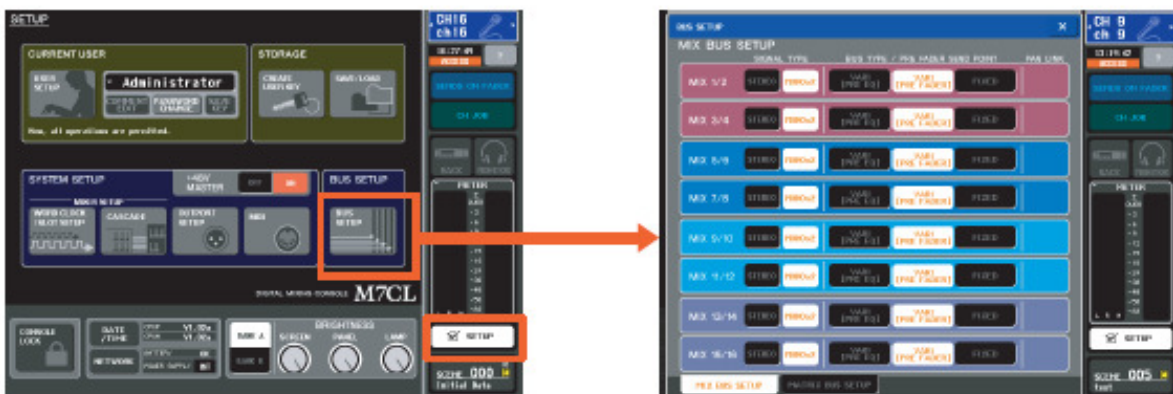
매트릭스, 마스터, 모니터 출력 외에 쓸 수 있는 믹스 그룹 출력은 16개입니다. 믹스 그룹은 다양한 보조나 고정 서브 그룹으로 설정될 수 있습니다. 모든 출력에는 16 XLR 옴니 아웃, AES/EBU 아웃 및 MY 카드 슬롯 아웃이 공통으로 쓰입니다.



16개의 믹스 그룹의 기본 값은 모두 다양합니다. (보조) 처음 12개는 프리 페이드 전송(모니터)이고 마지막 네 개는 포스트 페이드(이펙트)지만, 개별적으로 이들을 변경할 수 있습니다.



설치 페이지에서 BUS 설정 팝업에 액세스하면 다양한 (보조)에서 고정(서브 그룹)으로 믹스 그룹을 변경하거나 프리페이더에서 프리-이퀄라이저/강약법으로 다양한 전송 지점을 변경할 수 있습니다.



기본은 아래와 같습니다.

## 매트릭스 출력, 경로 배정, 특징

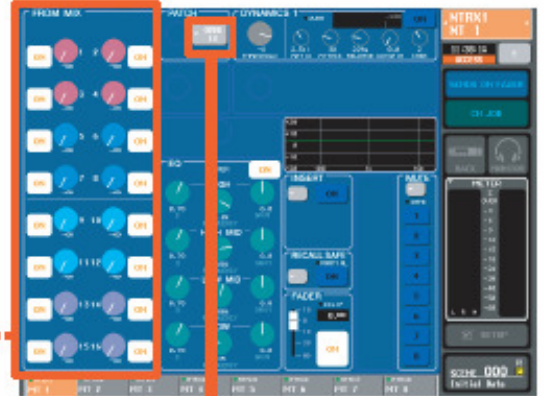
M7CL에는 매트릭스 출력이 8개 있습니다. 모든 채널, 입력 및 출력에서부터 정보가 공급됩니다. 따라서 M7CL-48에서는 75 x 8 way 매트릭스가 되고, M7CL-32에서는 59 x 8 way 매트릭스가 됩니다. 회색 [매트릭스] 네비게이션 키를 눌러 Centrallogic™ 영역에 매트릭스 마스터를 지정할 수 있습니다.

### 매트릭스 마스터 스크린

매트릭스 마스터 스크린에서는 8개 매트릭스 출력, 이퀄라이저 및 강약법 활동, 경로 배정 및 명칭 정보 등에 대한 정보가 표시됩니다.

### 매트릭스 단일 채널 뷰

매트릭스 단일 채널 뷰에서 파라미터 설정 및 인코더 조절에서의 피드백에 대한 세부 사항을 볼 수 있습니다. 입력 채널 뷰와는 또 다른데, 제어할 수 있는 HA나 디지털 ATT가 없으며, 강약법 장치는 하나밖에 없고 DCA 지정도 없습니다.



색깔이 있는 손잡이에서는 수신되는 전송이 아닌 MIX 버스에서 나가는 전송이 표시됩니다.



매트릭스 채널 1 & 2는 기본값으로 음니 아웃 13 과 14에 경로 배정됩니다. 이를 변경하거나 다른 매트릭스를 경로 배정하려면, 개요에 있는 명칭이나 단일 채널 뷰(HA가 입력에 있는)에 있는 회색 패치 버튼을 눌러 패치/명칭 팝업으로 이동하십시오. 이 팝업에서 매트릭스 패치의 경로를 배정할 수 있습니다.

단일 입력 채널 뷰에서, MIX 전송 패널의 꼭대기에 있는 탭을 눌러 매트릭스 전송을 가져올 수 있습니다.



## “쉬운 열 단계” 문제 해결을 위한 아이디어

### 입력에서 스테레오 채널을 선택했습니까?

☞ 불행히도 화면 000에 경로 지정되지 않았습니다. 모노 채널을 선택하거나 12 페이지의 패치 방법을 참조하십시오.

### 마이크나 +48를 필요로 하는 DI를 쓰고 있습니까?

☞ 6 페이지로 가서 팬텀을 켜는 방법을 참조하거나 다이내믹 마이크/패시브 박스를 켜 보십시오.

### 6 페이지를 읽었는데도 여전히 팬텀을 가져올 수 없습니까?

☞ 설치 페이지에 있는 전체 +48V 마스터를 켜 보십시오 (화면 불러오기가 가능하지 않으며 화면 변경에 따라 리셋되지 않습니다.)

### 안전 불러오기 설정이 있습니까?

☞ 화면 000의 특정 파라미터가 불러오기 변경에서 보호되기 때문에 불러 올 수 없었을지도 모른다는 뜻입니다. 예를 들어, 선택한 채널 그 위에 DCA가 있거나 패치가 변경되었을 지도 모릅니다. CH JOB > 안전 불러오기에 체크합니다 이 모든 것과 불러오기 Scene 000을 다시 소개합니다.

### 페이더 상의 전송이 활성화되어 있습니까?

☞ 채널 마스터가 아닌 보조 전송을 누르고 있다는 뜻입니다. 선택된 채널을 제외하고 모든 초록색 [SEL] 표시등이 켜져 있기 때문에 페이더 모드에서 전송에 있을 때 이를 쉽게 구분할 수 있습니다. 표준 모드에서는 [SEL] 표시등이 꺼져 있고 선택된 채널이 켜져 있습니다.

## 문제 해결

### + 48V를 작동시킬 수가 없습니다.

☞ HA 팝업에서 +48V가 켜지고 꺼지지만, 설치 페이지에도 마스터 스위치가 있다는 점을 기억하십시오. 이 부분은 화면 불러오기로 작동하지 않습니다.

### 인코더를 돌리면 aux 전송은 한 번에 아주 많이 돌아갑니다.

### 출력 디스플레이에 더 정교한 컨트롤이 있었으면 합니다.

☞ 누르면서 동시에 한 번 돌려 보십시오. 고해상도 모드로 들어가게 됩니다.

### 네비게이션 키를 누르면 스크린은 변하지만 페이더는 선택된 बैं크에 복사되지 않습니다.

☞ 다른 बैं크가 선택된 때에도 DCA 마스터에 접근을 유지하는 데 사용되는 사양입니다. 네비게이션 키가 반짝일 때까지 누르고 있습니다. 스크린 정보가 변해도 페이더 बैं크는 잠겨 있습니다. 이를 해제하려면, 다시 한 번 길게 누르면 됩니다.

### Scene 000을 소환했지만 페이더 몇 개와 다른 것들은 0으로 리셋되지 않았습니다.

☞ 안전 불러오기 설정이 있습니까? 불러오기 변경에서 안전하기 때문에 Scene 000의 화면이 소환되지 않았을지도 모른다는 것을 의미합니다. CH JOB > 안전 불러오기에 체크합니다 이 모든 것과 불러오기 Scene 000을 다시 지웁니다.

### 페이더가 작동을 멈췄습니다!

☞ 페이더에서 전송이 활성화되어 있습니까? 이는 채널 마스터가 아닌 aux 전송을 밀어 올리고 있다는 의미입니다. 페이더에서 전송 모드에 있는 경우 이를 쉽게 알 수 있는데, 왜냐하면 선택된 채널을 제외한 모든 초록색 [SEL] 표시등이 켜져 있기 때문입니다. 표준 모드에서는 [SEL] 표시등이 꺼져 있고 선택된 채널이 켜져 있습니다.

☞ 채널을 '옮기거나' 패치를 변경하거나 이 둘을 모두 했습니까? 패치 및 채널 이름/수를 확인해서 그 이름과 수가 생각한 것과 동일한지를 다시 확인합니다.

### 출력 딜레이는 어디에 있습니까?

☞ 설치 페이지의 출력 포트 팝업에서 보이는 아웃포트 딜레이가 출력 딜레이입니다.

### 더 자세한 내용을 어디서 알 수 있습니까?

☞ [http://www.yamaha.co.jp/manual/english/result.php?div\\_code=pa&model=M7CL&cat\\_code=&div\\_code=pa](http://www.yamaha.co.jp/manual/english/result.php?div_code=pa&model=M7CL&cat_code=&div_code=pa) 에서 사용 설명서를 다운로드 받을 수 있습니다.



**YAMAHA****CO**  
commercial audio

# M7CL

## 빠른 시작 안내서

현실 세계에서 M7CL을 사용하는 사용자를 위한 안내서.

### 파트 2

가상 이펙트 랙 리모트 HA 연결 편집자 연결 안내서 Scene 사용하기, 모니터 패치하기, 아웃포트 딜레이 이용하기

이 서적은 Yamaha M7CL를 처음으로 사용하는 사람들을 위해 고안된 “빠른 시작 안내서”입니다. 오디오 믹싱을 위한 안내서가 아니며, 안내서를 읽는 이들이 아날로그 믹서에 대한 경험이 있는 것으로 간주하고 쓰였습니다. 사용설명을 대체하지 않습니다. 더 많은 정보가 필요한 경우 사용설명을 참조하십시오. 직관적으로 스크린을 누르면 대부분의 사양을 이용할 수 있지만 긴급 상황이 아닐 때 미리 연습해 보시기 바랍니다!



282 페이지에 달하는 사용설명서 및 에디터, 드라이버 안내서를 .. 더 빠른 방법이 꼭 필요합니다...

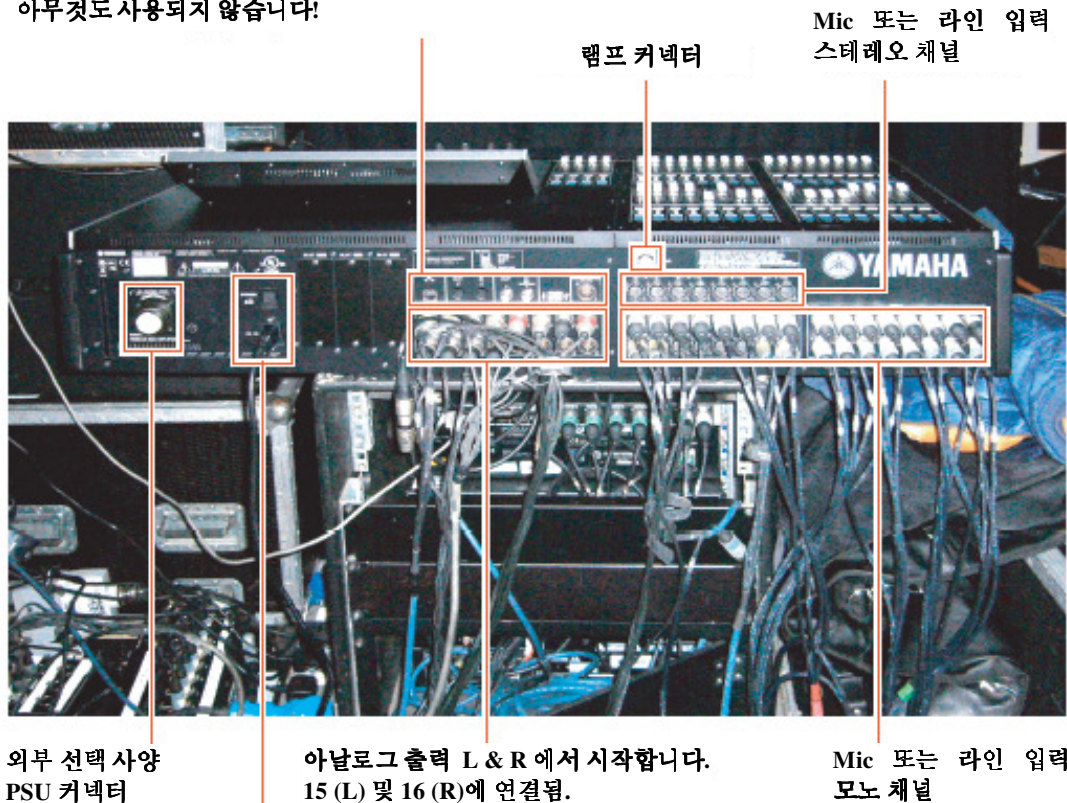
**Centrallogic™**

## 목차

아날로그 데스크톱 M7CL 을 연결해서 켜십시오. 실제 사용의 예 .....	3
시작하기 전 콘솔 준비하기 .....	3
가상 랙; 이펙트 및 그래픽 EQ: .....	4
이펙트 가상 랙에 장치 탑재하기 .....	4
이펙트 원하는 이펙트를 선택, 편집, 저장하기 .....	5
이펙트/그래픽 이퀄라이저 이펙트와 GEQ 지정하기 .....	6
그래픽 이퀄라이저 GEQs 선택 및 편집하기 .....	7
그래픽 이퀄라이저 복사, 붙이기, GEQ 설정 비교 및 저장하기 .....	8
AD8HR 리모트 헤드 앰프 연결 및 제어: .....	9
리모트 HA 컨트롤 리모트 HA 설치 1 .....	9
리모트 HA 컨트롤 리모트 HA 설치 2 .....	10
스튜디오 매니저 연결/ M7CL 에디터 .....	11
편집자 설치; 네트워크 포트 1을 통한 간편한 PC <-> M7CL .....	11
편집자 설치; 네트워크 포트 2을 통한 간편한 PC <-> M7CL .....	12
편집자 설치; 네트워크 포트 3을 통한 간편한 PC <-> M7CL .....	13
모니터 부분(MONITOR section) 큐 버튼 모니터 출력 지정하기 .....	14
후면 패널 연결 및 아웃포트 딜레이 .....	15
화면(scene) 사용하기: .....	16
scene 저장 및 불러오기 .....	16
scene이란 무엇입니까? .....	17
안전 불러오기 .....	18
사용자 정의 키 사용자 정의 키 프로그램하기 .....	19
문제 해결 .....	20

## 아날로그 데스크처럼 M7CL 을 연결해서 켜십시오. 실제 사용의 예

네트워크, 워드 클록, MIDI, 제어, AES/EBU, 연결 보통  
아무것도 사용되지 않습니다!



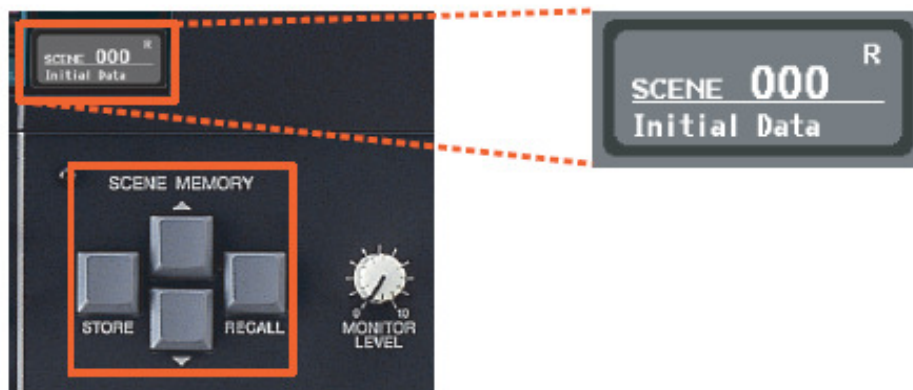
메인 파워 인 및 온/오프 스위치

**이보다는 더 잘 정돈되어야 합니다!**

## 시작하기 전 콘솔 준비하기

아날로그 콘솔에서 작동하기 전에 콘솔이 "영에 설정"되었는지 확인하는 것이 중요합니다. 이는 게인을 최소로, EQ와 aux는 플랫으로 설정하고 그룹 경로 배정은 선택하지 않으며, 삽입 포인트는 끈다는 것을 의미합니다. 1000 knob 이상을 보고 확인합니다! M7CL에는 기억이 설정되기 때문에, 키를 터치하면 시작할 준비가 된, 0으로 콘솔이 설정된 간편한 기억 저장 scene(scene 000)을 제공하고 있습니다.

Scene 000을 소환하려면, SCENE 영역에 'Scene 000'이 뜰 때까지 up/down 키를 누릅니다. 그런 다음 [불러오기] 키를 누릅니다.



## 가상 랙; 이펙트 및 그래픽 EQ:

### 이펙트 가상 랙에 장치 탑재하기

M7CL에는 여덟 개의 장치로 구성된 가상 랙이 보드에 탑재되어 있습니다. 여덟 개 중 임의의 하나에 31 밴드 그래픽 이퀄라이저를 넣을 수 있으며, 마지막 네 개에 SPX 형식의 복합 이펙트 장치를 넣을 수 있습니다. 모든 장치가 단일 31 밴드 GEQ 나 2x “플렉스 15” GEQ가 될 수 있습니다.



기능 액세스 영역에 있는 [랙] 버튼을 누르면 탑재된 가상 이펙트 랙을 이용할 수 있습니다. 탭은 [GEQ/이펙트] 및 [외부 HA]의 두 개가 존재합니다. 탭을 눌러서 스크린을 변경합니다.

GEQ와 이펙트를 선택하고 제어하는 가상 랙 GEQ/이펙트 화면입니다.



이것은 외부 AD8HR 헤드 앰프를 제어하는 가상 랙 외부 HA 화면입니다.



[랙 탑재] 버튼을 눌러 랙 마운터 팝업을 띄우십시오.



랙 마운터 화면 버튼을 눌러 [블랭크(BLANK)], [31BandGEQ], [Flex15GEQ], 또는 [이펙트]를 선택합니다. 이펙트를 탑재하려면 [OK]를 눌러야 합니다. [X]를 누르면 변경이 완료되지 않은 채 팝업이 닫힙니다.

기본 Scene 000에는 이펙트가 네 개, 선택된 GEQ가 네 개 있습니다. 일부가 빈 공간인 경우도 있지만, 가상 랙 장치는 항상 8개입니다.

이 중 장치 5-8 만 이펙트로 선택 가능합니다. 모든 장치가 GEQ나 Flex15GEQ가 될 수 있습니다. 선택된 장치를 현재 상태에서 다른 상태로 변경하려면 [랙 탑재] 버튼을 누르십시오. 그러면 랙 마운터 팝업창이 선택된 장치에 뜹니다.



## 가상 랙; 이펙트 및 그래픽 EQ:

### 이펙트 원하는 이펙트를 선택, 편집, 저장하기

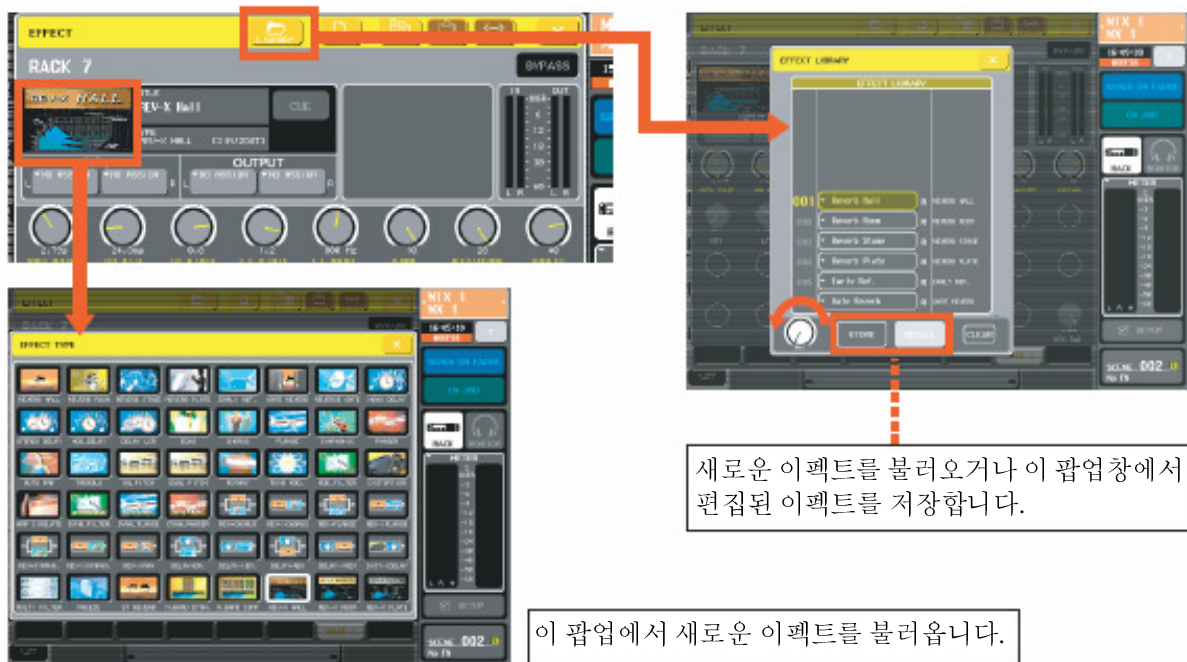
메인 랙 화면에서, 가상 랙이 탑재된 이펙트의 중앙을 누릅니다. 그러면 이펙트 파라미터 팝업이 뜹니다.



아래 인코더를 써서 파라미터를 편집할 수 있습니다. 파라미터 열이 하나 이상인 경우, 인코더를 쓰기 전에 원하는 열에서 손잡이를 터치하십시오.

다른 형식의 이펙트를 선택하려면, 색깔이 있는 이펙트 이미지를 눌러 이펙트 형식 팝업 창을 띄우거나 팝업 상단에 있는 [라이브러리] 버튼을 눌러 이펙트 라이브러리 팝업을 이용하면 됩니다. 컬러 이미지를 누르거나 라이브러리 목록을 화면 아래 인코더 중 하나를 스크롤해서 이펙트를 변경합니다.

[라이브러리] 버튼 또는 컬러 이펙트 이미지



새로운 이펙트를 불러오거나 이 팝업창에서 편집된 이펙트를 저장합니다.

이 팝업에서 새로운 이펙트를 불러옵니다.

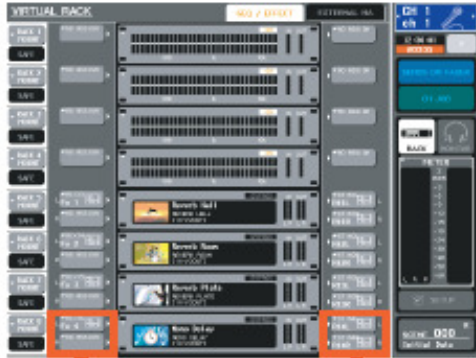
편집된 이펙트는 라이브러리 위치 058에서 199사이에 저장됩니다. 001부터 057까지는 읽기 전용 위치입니다. 049에서 058까지는 장래 읽기 전용 이펙트를 위한 공간입니다. 품질이 가장 좋은 Rev-X 리버브는 046, 047 및 048이라는 점을 기억해 주십시오!

## 가상 랙; 이펙트 및 그래픽 EQ:

### 이펙트/그래픽 이퀄라이저 이펙트와 GEQ 지정하기

Scene 000에서 기본값으로 이펙트가 이미 패치되어 있습니다. 전송은 믹스 13-16이고, 리턴은 스테레오 1-4입니다. 그러나 원하는 경우 쉽게 다시 패치할 수 있습니다.

GEQ를 임의의 삽입 지점인 입력, 믹스, 매트릭스 또는 마스터 채널에 지정할 수 있습니다. 믹스, 매트릭스나 마스터 아웃에서 이펙트를 삽입하거나 공급할 수 있습니다.



또한 이펙트에는 복귀할 수 있도록 지정된 채널이 필요합니다. Scene 000의 기본값으로, 스테레오 채널이 선택되어 있지만 이는 변경 가능합니다. 입력 선택 팝업창을 열려면, 이펙트 이미지 옆에 있는 회색 출력 버튼을 누르거나 Centrallogic™ 개요 화면에서 이펙트 복귀의 경로를 지정하고 명명 및 아이콘을 지정할 수 있는 패치/이름 팝업창으로 이동하십시오.



이 팝업에서 이펙트를 채널로 지정하거나 채널을 이펙트에 지정합니다.



참고; 이펙트를 다른 채널로 복귀하고자 할 때, 스테레오 입력 채널로서의 원래 경로 배정이 손실되지 않습니다. 스테레오 채널을 지정되지 않은 HA나 연관 HA에 다시 지정해야 합니다.

## 가상 랙; 이펙트 및 그래픽 EQ:

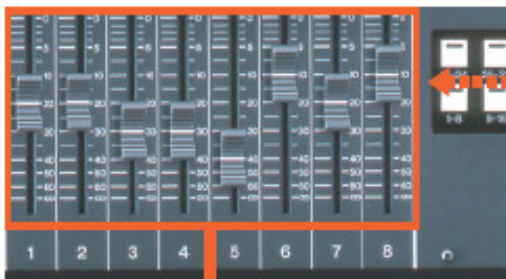
### 그래픽 이퀄라이저 GEQ 선택 및 편집하기

메인 랙 화면에서, 가상 랙이 탑재된 GEQ를 누릅니다. 그러면 GEQ 팝업이 뜹니다.



GEQ 팝업에서, 편집하고자 하는 주파수 범위를 써서 GEQ 이미지 아래에 있는 탭을 누르십시오. 예: [200-1k] 탭이 하얀색으로 바뀌고, Centrallogic™ section 부분의 페이더가 이동해 선택된 주파수 범위에 일치됩니다. 이 페이더를 움직여 GEQ 커브를 편집할 수 있습니다. 서로 다른 탭을 눌러 서로 다른 주파수 그룹에 액세스합니다.

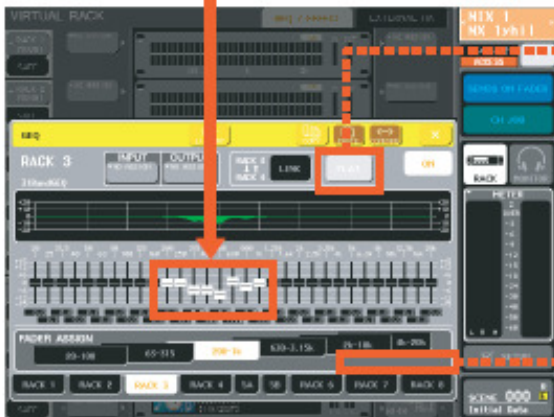
페이더 위에 있는 [ON] 키를 눌러 개별 Hz 밴드를 0으로 만드십시오.



GEQ 팝업 창의 [플랫(FLAT)] 버튼을 써서 전체 이퀄라이저를 받은 낮춥니다.



이 팝업 창 하단을 탭을 쓰면 서로 다른 GEQ에 액세스할 수 있습니다. 같은 방식으로 Flex15GEQ를 선택하고 편집할 수 있습니다. 이용 가능한 밴드 카운트 다운이 표시됩니다.





## 가상 랙; 이펙트 및 그래픽 EQ:

### 그래픽 이퀄라이저 복사, 붙이기, GEQ 설정 비교 및 저장하기

GEQ 팝업 창 상단에 복사, 붙이기, 비교 및 라이브러리 버튼이 있습니다.



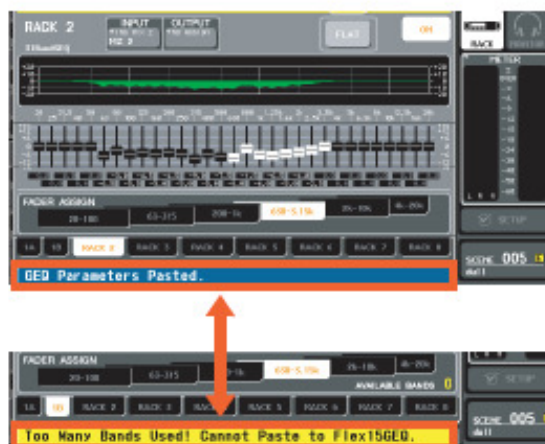
팝업 창 바닥의 [랙] 탭을 써서 서로 다른 GEQ 장치 사이에서 이동할 수 있습니다.

[라이브러리] 버튼을 눌러서 GEQ 커브를 저장하거나 불러올 수 있습니다.



화면 아래 인코더 중 하나를 써서 199 라이브러리 위치를 스크롤합니다. 그런 뒤 [불러오기]나 [저장] 버튼을 누르십시오.

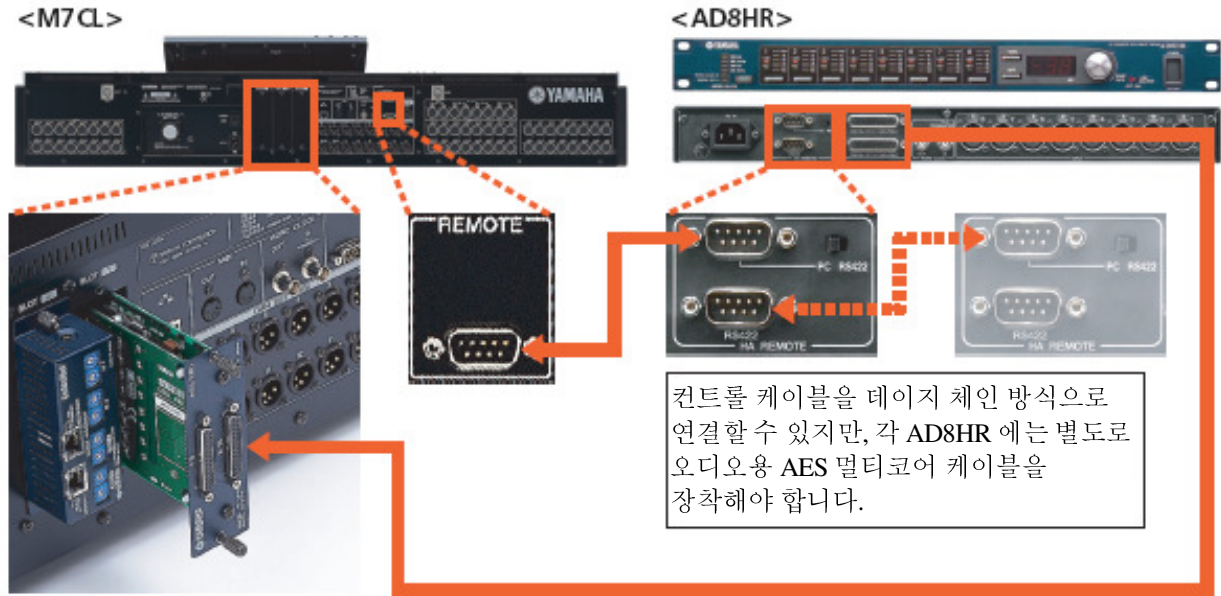
GEQ 커브를 31BandGEQ에 붙여 넣을 수 있지만, 15 밴드보다 적게 이동한 커브만 Flex15GEQ에 붙여 넣을 수 있습니다.



## AD8HR 리모트 헤드 앰프 연결 및 제어: 리모트 HA 컨트롤 리모트 HA 설치 1

Yamaha는 원격으로 제어 가능한 마이크 헤드 앰프와 AD(아날로그에서 디지털로)컨버터인 AD8HR을 생산하고 있습니다. M7CL은 이 헤드 앰프를 원격으로 제어할 수 있는 장치가 장착되어 있지만, 디지털 오디오 신호를 수신하려면 AES Mini YGDAI 카드가 따로 필요합니다.

Mini YGDAI 카드를 설치하기 전에 M7CL의 전원을 먼저 끄십시오. 오디오와 제어 케이블을 연결합니다. (편 설정 사용 설명서를 참조하십시오.) M7CL에 전원이 다시 들어오면 카드 장착여부를 인지합니다.



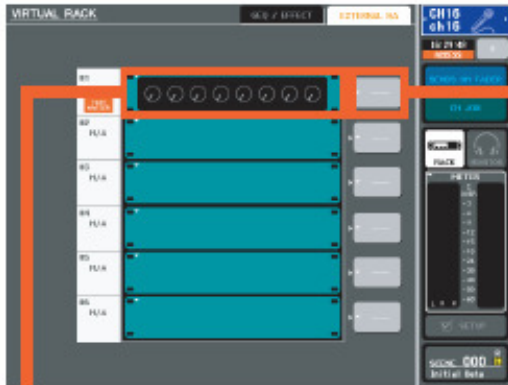
M7CL은 모든 Yamaha Mini YGDAI 카드(MIlan이 아닌)를 지원합니다.  
AD8HR에서 AES 디지털 오디오를 수신하려면, MY8AE, MY8AE96,  
MY8AE96S나 MY16AE(2 x AD8HR용 중 하나가 필요합니다).

기능 액세스 영역에 있는 [랙] 버튼을 누르면 탑재된 가상 이펙트 랙을 이용할 수 있습니다. 탭은 [GEQ/이펙트] 및 [외부 HA]의 두 개가 존재합니다. 탭을 눌러서 스크린을 변경합니다.



그 곳에 연결된 각 AD8HR에 손잡이 이미지 한 조가 표시되어야 합니다. AD8HR 장치에서 마스터가 켜지면, +48V 마스터에 빨간 불이 들어옵니다. M7CL의 설치 페이지에 [+48V 마스터 온/오프] 버튼을 써서 AD8HR +48V를 제어할 수 없다는 점을 기억해 주십시오.

## AD8HR 리모트 헤드 앰프 연결 및 제어: 리모트 HA 컨트롤 리모트 HA 설치 2



장치 이미지 오른쪽에 있는 회색 버튼을 눌러서 외부 HA 포트 선택 팝업창을 띄웁니다.



AD8HR을 연결한 채널과 슬롯을 선택합니다.



장치 이미지를 눌러서 외부 HA 팝업창을 띄워서 AD8HR HPF를 설정할 수 있습니다. 여기서 게인을 설정할 수 있지만, 원격 HA를 채널에 지정하는 경우, 채널 HA 제어를 써서 게인과 +48V를 설정할 수 있습니다.

원격 HA를 M7CL 채널에 지정하려면, 우선 입력 채널의 Centralogic™ 개관이나 단일 채널 화면을 선택하십시오.



이 화면 중 하나에서, 패치/명칭 팝업에 액세스합니다. 슬롯 탭을 눌러 슬롯 번호를 선택해 원격 HA를 M7CL 채널에 지정하십시오.



선택된 채널 표시자를 누르거나 채널 [SEL] 키를 눌러 다음 채널로 이동할 수 있습니다.

패치/이름 팝업이 아이콘이나 명칭 페이지에서 열리는 경우, 팝업의 바닥에 있는 탭을 써서 패치 페이지를 변경할 수 있습니다.

이제 채널 HA 인코더가 원격 AD8HR를 운영하게 됩니다. 패널의 밝기에 따라 AD8HR LED의 밝기가 달라집니다!



## 스튜디오 매니저 연결/ M7CL 에디터 에디터 설치; 네트워크 포트 1을 통한 간편한 PC <-> M7CL

M7CL 에디터 소프트웨어를 구동할 수 있는 컴퓨터를 써서 콘솔과 멀리 떨어진 곳에서도 M7CL 화면 메모리 및 라이브러리를 저장하고 편집할 수 있습니다. 컴퓨터를 M7CL 에 연결하고 Ethernet 포트를 통해 컴퓨터와 M7CL 사이의 데이터를 전송할 수 있으며, 컴퓨터가 M7CL의 원격 제어기 역할을 수행해 데이터를 일치시키는 것도 가능합니다.

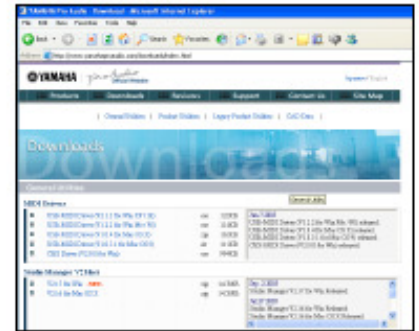
### 소프트웨어

<http://www.yamahaproaudio.com/downloads/index.html>에서 최신 소프트웨어를 무료로 다운로드 받으십시오.

### 하드웨어

컴퓨터 최소 요구 사양

- 윈도우 XP. (Home 또는 Professional)
- 800 MHz Intel Pentium/Celeron 프로세서
- 256 MB 가용 메모리
- 30 MB 하드 디스크 공간
- 1024 x 768 하이 컬러 디스플레이



아래를 반드시 다운로드 받아야 합니다.

- 1) Studio Manager 호스트 프로그램
- 2) M7CL 에디터
- 3) DME-N 네트워크 드라이버

아래 스크린에 뜨는 설명을 따라 설치하시기 바랍니다.



설치 페이지에서 네트워크 팝업에 액세스합니다. 이 팝업창에 IP 주소, 게이트웨이 주소, 서브넷 마스크 및 MAC 주소가 표시됩니다. 클래스 주소만 지원된다는 점을 참고해 주십시오.

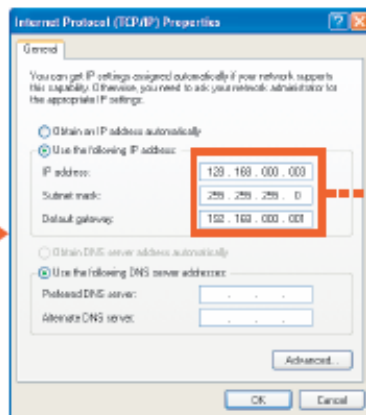
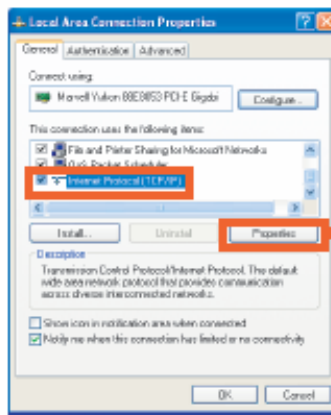


## 스튜디오 매니저 연결/ M7CL 에디터

### 에디터 설치; 네트워크 포트 2을 통한 간편한 PC <-> M7CL

아래와 같이 컴퓨터 인터넷 프로토콜(TCP/IP) 속성을 설정할 수 있습니다.

[윈도우(Windows)] > [컨트롤 패널] > [네트워크 연결] > [로컬 영역 연결] > [속성]. 그런 뒤 스크롤 리스트에서 '인터넷 프로토콜(TCP/IP)'을 선택해 [속성]을 클릭하십시오.



**IP 주소;** 3 번호의 처음 3개조를 동일하게, 마지막 번호는 다르게 설정합니다.  
예: 192.168.0.003 (or 192.168.0.3)

**서브넷 마스크;** '255.255.255.0'를 사용합니다.

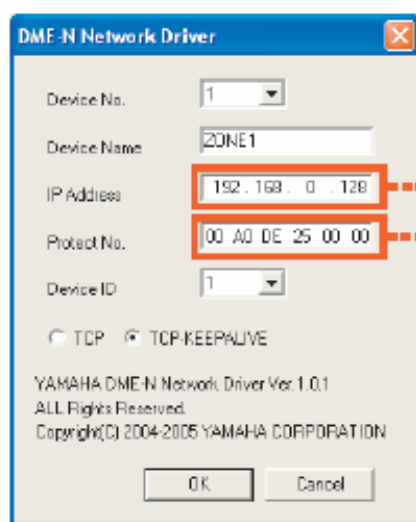
**기본 게이트웨이;** 서로 다른 네트워크를 연결할 때만 씁니다. 단순 연결에서는 기본 설정을 그대로 사용하십시오.

네트워크 팝업에서 표시된 권장 기본 설정을 M7CL 네트워크 설정으로 사용합니다.



그런 뒤, DME-N 네트워크 드라이버를 설치합니다 (YAMAHA DME 디지털 믹싱 엔진 시리즈용으로 개발되었기 때문에 DME라고 불립니다).

[윈도우(Windows)] > [컨트롤 패널] > 아이콘틀 두 번 눌러 대화 상자를 엽니다.



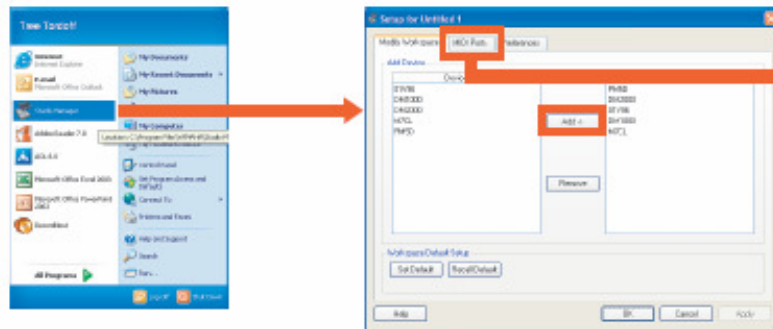
IP 주소를 M7CL의 IP 주소(이 경우 192.168.0.128)와 동일하게 설정합니다. 사용하는 컴퓨터의 IP 주소와는 달라야 합니다.

콘솔의 네트워크 팝업에 있는 MAC 주소와 일치하도록 Protect No.를 설정하십시오.

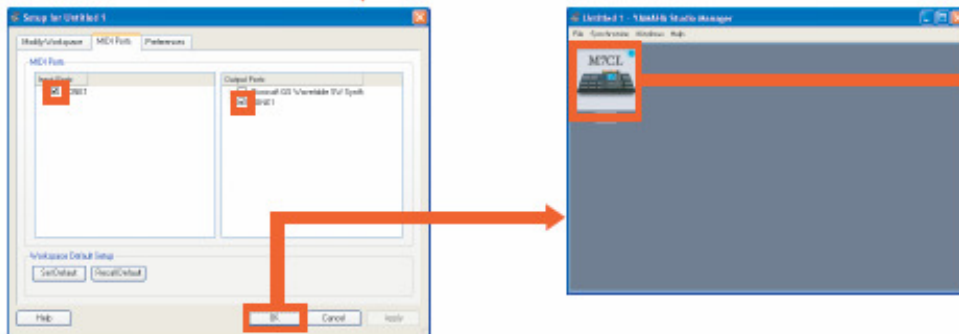
드라이버와 IP 설정을 마치면, [OK]를 클릭해서 새로운 설정을 구동할 수 있습니다.

## 스튜디오 매니저 연결/ M7CL 에디터 에디터 설치; 네트워크 포트 3을 통한 간편한 PC <-> M7CL

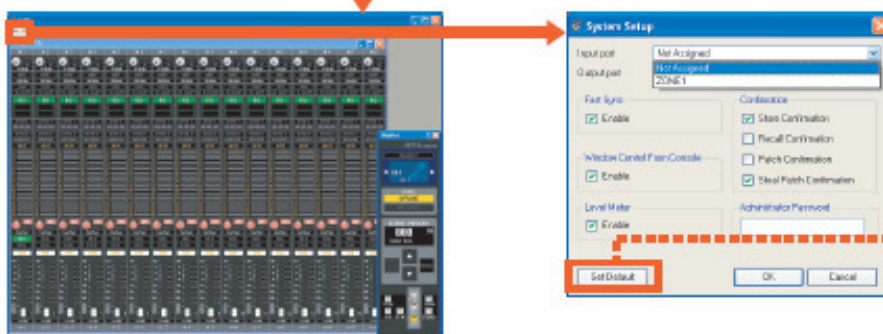
프로그램 메뉴에서 또는 단축키를 통해 Yamaha Studio Manager를 엽니다. 파일/설치 메뉴를 열어 왼쪽 창에서 M7CL 에디터를 선택한 후 [추가]를 클릭해서 에디터가 오른쪽에 뜨도록 합니다.



그 다음 탭을 클릭해 MIDI 포트 창을 엽니다. 사용하는 포트의 박스 ZONE 1에 체크 표시를 합니다. [OK]를 클릭하면 M7CL 에디터가 스튜디오 매니저 창에 뜹니다. M7CL 을 더블 클릭하면 에디터가 열립니다.



M7CL 에디터 화면이 먼저 뜨면, 파일 메뉴를 클릭해서 시스템 설정으로 가십시오. 여기에서 시스템 포트 두 개를 이전 화면에서 선택했던 ZONE 1에 지정해야 합니다. M7CL 에 관리자 암호가 있는 경우, 전체를 모두 이용할 수 있도록 암호를 입력하십시오. [OK]를 클릭해서 이를 적용한 후 창을 닫습니다.



[기본으로 설정]을 클릭해서 연결할 때마다 이 과정을 반복하지 않도록 합니다.

연결이 되면, 콘솔과 컴퓨터가 “온라인”이 되어 온라인 표시등에 초록색 불이 들어옵니다. M7CL 이나 PC의 변경 사항은 다른 장치에 즉시 복사되지만, 변경만 복사됩니다.

[RE SYNC] 버튼을 누르면 콘솔 설정을 컴퓨터나 다른 경로로 일치시킬 수 있는 옵션이 생깁니다.

일치시키기 전, 어떤 방향으로 전송할 것인지 주의 깊게 생각하십시오. 선택을 잘못할 경우 데이터가 손실될 수 있습니다! 컴퓨터에서 콘솔로 일치시키는 것은 새로운 세션을 콘솔의 기존 세션에 로딩하는 것과 비슷합니다.



## 모니터 부분(MONITOR section) 큐 버튼 모니터 출력 지정하기

채널을 추가하면 기능 액세스 영역에서 오디오 신호가 CUE 버스(bus)로 전송되며 채널이 계량됩니다. 오디오는 전면 패널 아래 있는 헤드폰 출력으로 전송됩니다. [모니터] 헤드폰 기호를 눌러 모니터 설치 옵션에 액세스합니다.



참고; [CUE] > [SEL] 링크는 설치>사용자 설치에 있습니다.



여기를 눌러 큐를  
소거할 수 있습니다.



모니터 부분은 기본적으로 스테레오 L/R에 의해 정보가 입력되며, 이 신호들은 헤드폰 출력으로 전송됩니다. (전면 패널 아래 있음) 신호가 추가되면 이것이 방해받지 않고 추가된 신호가 대체됩니다.

모니터 부분에 있는 소스 선택 버튼을 쓰면 모니터로 가는 기본 스테레오 피드를 끄거나 다른 출력 또는 STIN에 있는 것으로 대체할 수 있습니다.

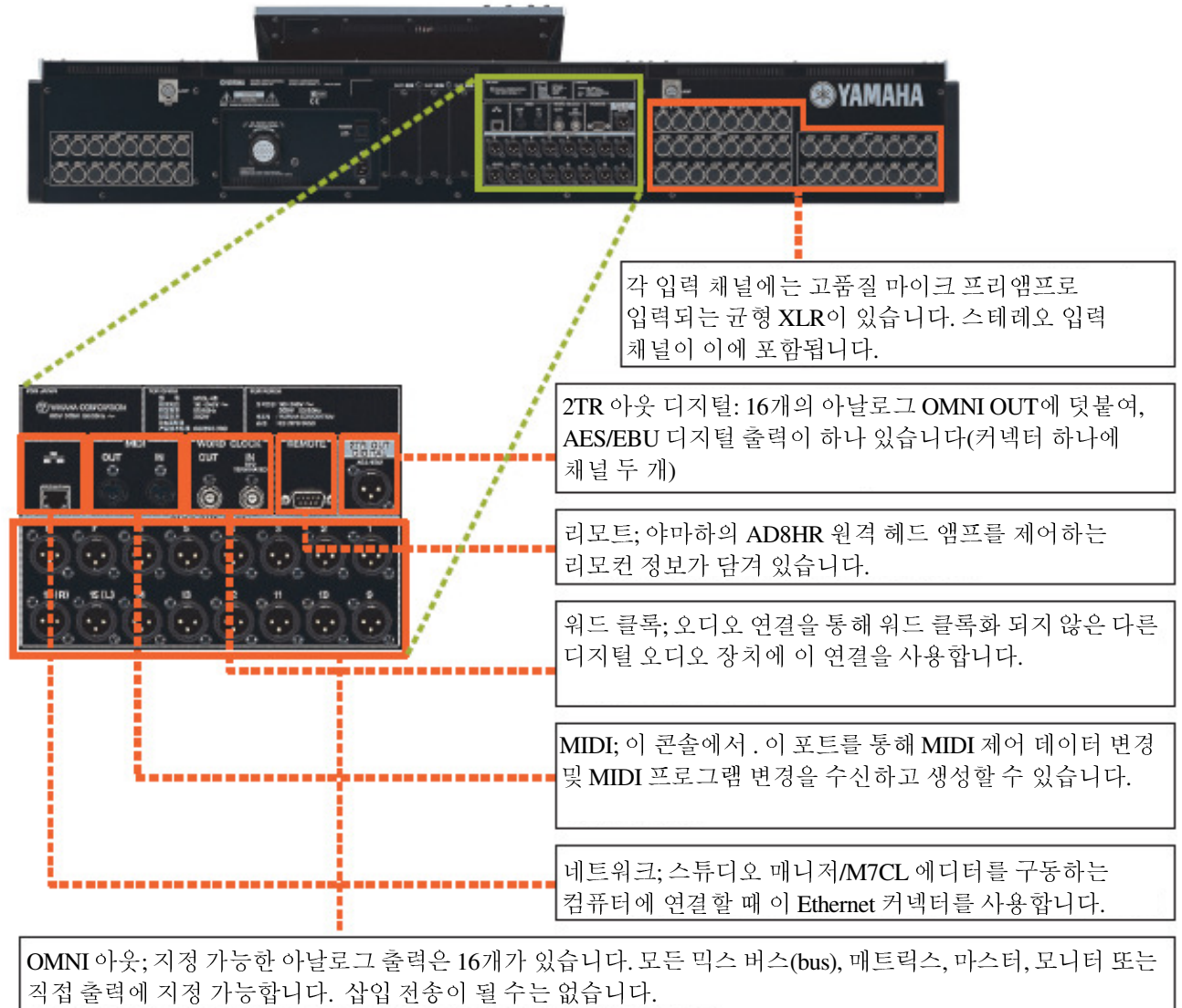


폰 레벨 연결을 통해 헤드폰 레벨 제어 가 표면에 있는 모니터 레벨 다음에 오도록 만들 수 있습니다. 이 연결을 끊을 수 있는데, 이는 특히 모니터 믹싱에서 유용합니다.

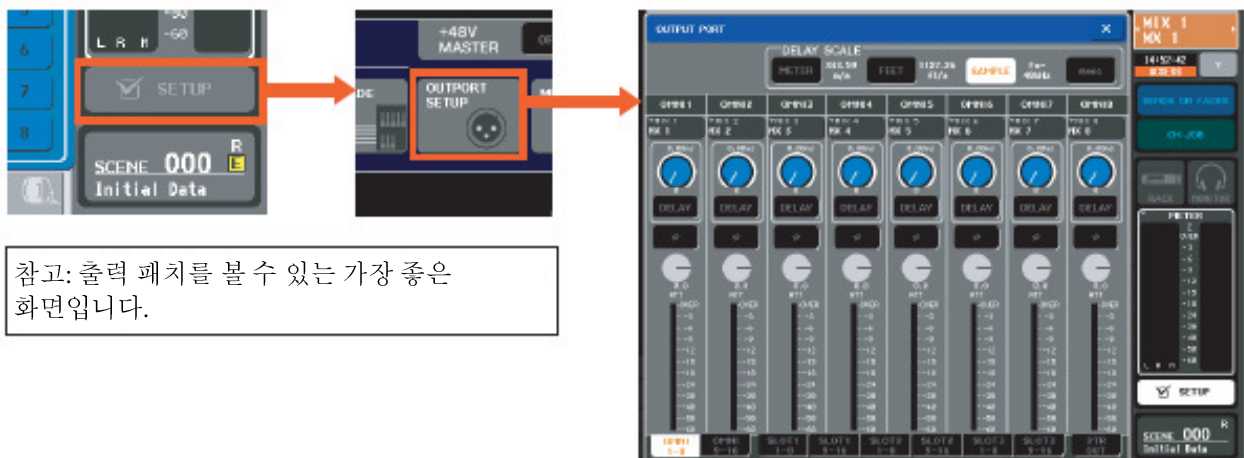
헤드폰과 더불어, 모니터 부분은 후면에 있는 OMNI 소켓을 통해 출력될 수 있습니다. 모니터 팝업을 통해 이 패치를 이용할 수 있습니다.



## 후면 패널 연결 및 출력 딜레이



슬롯과 AES를 포함한 각 출력에는 출력 포트 팝업에서 쓸 수 있는 딜레이, 극성 및 감쇄기 조절이 있습니다. [설치] 및 [아웃포트 설치] 버튼을 써서 이들을 찾을 수 있습니다.

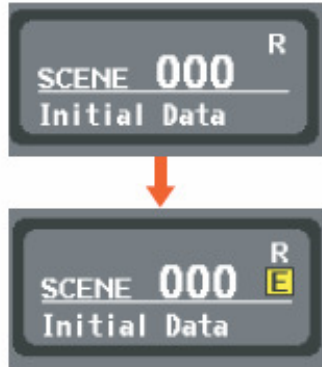


참고: 손잡이를 누르는 동시에 함께 돌리면 '고해상도'가 가능합니다.

## Scene 사용하기:

### Scene 저장 및 불러오기

M7CL에는 300개 scene 메모리나 스냅샷이 저장됩니다. 300개의 메모리에 덧붙여, 기본값이 읽기 전용인 Scene 000이 있으며, 화면이나 화면의 편집 버전이 동일한 “현재 콘솔 설정”이 있습니다. 전원이 갑자기 나가는 경우에도 보존이 되는 특별 메모리 버퍼 내에 위치해 있습니다.



Scene 000은 읽기 전용입니다. 편집되는 경우, **E** 노란색이 뜹니다.

콘솔 파라미터가 유지하고자 하는 위치로 편집되는 경우, [화면 메모리] 업/다운 키를 눌러 새로운 화면용으로 번호가 매겨진 위치를 선택하십시오.

선택된 번호에 불이 들어옵니다. 그 다음에 [저장(STORE)] 키를 누르면 SCENE STORE 키보드 팝업이 뜹니다. 여기에서 화면에 이름을 붙일 수 있으며, 남은 공간에 코멘트를 달거나 화면이름을 길게 설명할 수 있습니다.



[저장] 버튼(화면 위)을 누르거나 [저장] 키(데스크 위)를 누르면 화면이 저장됩니다. 화면 번호가 기능 액세스 영역에서 표시되며 다른 데스크 변경 사항이 완료될 때까지 **E**가 없어집니다.

scene을 불러오려면, up/down 키를 써서 번호를 찾은 후 [불러오기(RECALL)] 키를 누릅니다. 선택된 화면으로 데스크가 저질로 리셋됩니다. 저장된 데이터가 없는 “빈 화면”을 불러올 수는 없습니다. 깨끗한 새 데스크에서 출발하려면, Scene 000을 선택하십시오.

SCENE 영역을 누르면, SCENE 목록을 볼 수 있습니다. 이 목록에서, 저장과 불러오기도 가능하지만, 단일 장면이나 복합 장면을 자르고, 복사, 삽입, 소거하고 붙여 넣어 화면 리스트를 조직할 수 있습니다.



SCENE 영역



## scene 사용하기:

### scene이란 무엇입니까?

아래가 scene 불러오기에 포함됩니다.

- 헤드 앰프 (레벨, +48V,  $\phi$ )
- 이름/아이콘
- 경로 배정  
(입력, 출력, 삽입, 다이렉트, 모니터, 가스케이드, 랙)
- 삽입 (온/오프, 위치)
- 다이렉트 아웃 (온/오프, 포지션, 레벨)
- 이퀄라이저(HPF를 포함한 모든 파라미터)
- ATT (디지털 감쇠기)
- 강약 1 (모든 파라미터)
- 강약 2 (모든 파라미터)
- 믹스 전송 (bus 설치, 온/오프, 레벨, 프리/포스트)
- 팬/벨런스(스테레오/모노/LCR을 위치시킴)
- DCA (지정, 레벨)
- 음소거 그룹 (지정, 온/오프)
- 페이더
- 랙 (모든 파라미터)
- 토크백 경로 배정으로 후면 패널 입력  
(및 모니터 화면에서의 레벨)
- 초점
- 크로스 페이드(온, 시간)

아래는 scene 불러오기에 포함되지 않습니다.

- 사용자 정의 키
- 환경 설정
- 모니터 레벨 포트
- 헤드폰 레벨 포트
- 전면 패널 토크백 레벨 포트
- 밝기 조절
- 아웃포트 설정(경로 배정 제외)
- MIDI 설정
- 워드 클록
- 마스터 +48V
- CUE 팝업(PFL 트림 입력, DCA 트림, PFL 트림 출력)
- 모니터 팝업(레벨, 소스 온/오프, 모노 링크)
- 오실레이터 (모든 파라미터)
- 안전 지정(음소거, 불러오기)
- 패스워드
- 스크린 페이지나 팝업
- 선택된 페이더 상의 전송/채널
- 미터링 지점 선택
- 슬롯 지정을 위한 외부 HA

화면이 저장될 때 “포함된” 열의 모든 항목들이 화면 메모리에 저장됩니다.

“포함되지 않은” 열의 항목들은 전체 메모리(기계 포트 제외)에 저장되며, 화면들을 불러 올 때 변경되지 않습니다. 데스크에 전원을 끄면 저장되었다가 전원을 켜면 다시 불러와 집니다.

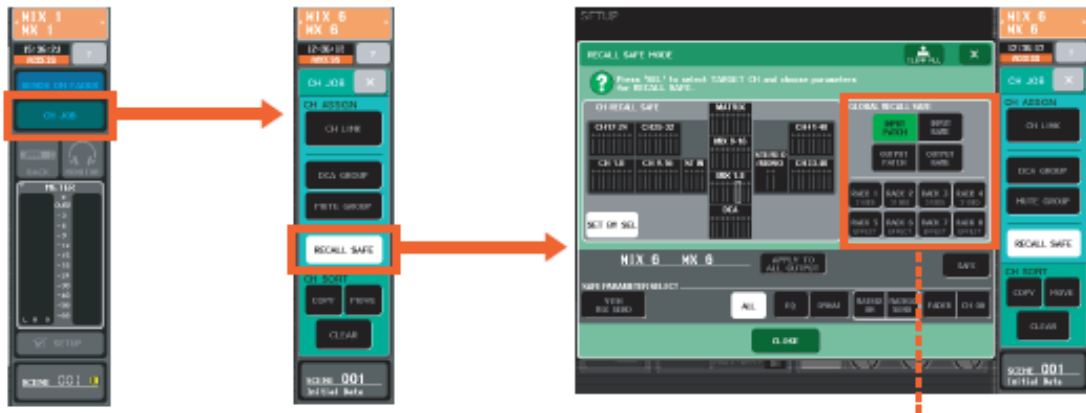
화면을 불러올 때, 특정 파라미터는 소환되지 않도록 선택하는 것이 가능합니다. 이것을 파라미터 안전 불러오기라고 부릅니다. 기능 액세스 영역에 있는 [CH JOB] 버튼을 써서 안전 불러오기 모드 팝업에 액세스합니다.



302개의 메모리가 있습니다. Scene 000, 300 사용자 화면 및 현재 편집되고 있는 화면만 읽습니다.

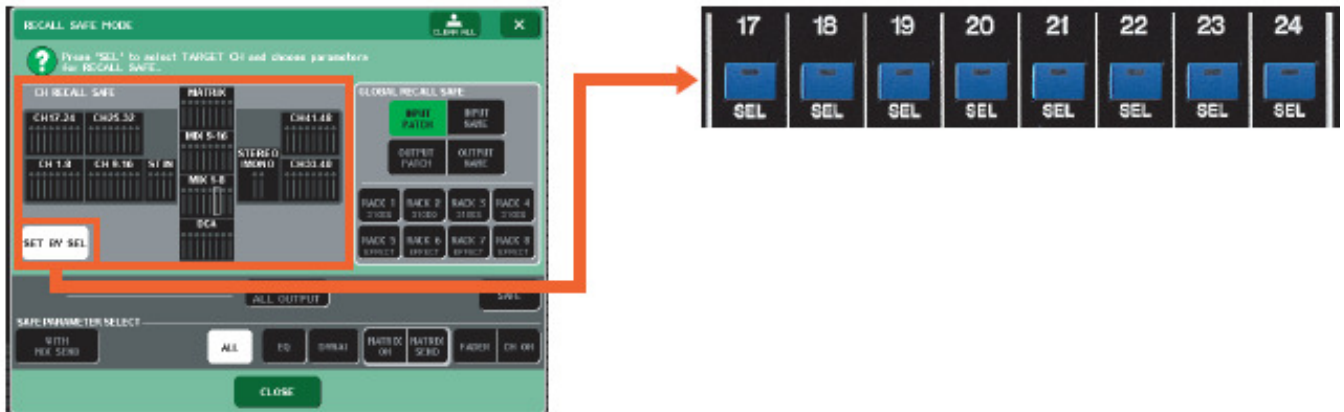
## scene 사용하기: 안전 불러오기

채널이나 파라미터가 화면 불러오기에서 변경되는 것을 방지하기 위해 채널이나 파라미터를 “불러오기에서 보호되도록” 설정할 수 있습니다. [CH JOB] 버튼과 [안전 불러오기] 버튼을 눌러서 안전 불러오기 모드 팝업에 액세스합니다. 안전 불러오기 설정은 Scene 000을 포함한 모든 화면에 공통적으로 적용됩니다.



[전체 안전 불러오기] 버튼을 누르면 채널이 아닌 특정 파라미터가 불러오기 때문에 변경되는 것을 방지할 수 있습니다. 게스트 액세스 기능에 해당하는 편집이 불가능하도록 잠금이 되는 것은 아니라는 것을 기억해 주십시오. **초록색**은 안전하다는 의미입니다. **검은색**은 불러오기가 가능하다는 뜻입니다.

[SET BY SEL]을 선택한 후 [SEL]키와 [SAFE] 버튼을 눌러 개별 채널이나 모든 채널을 안전하도록 만들 수 있습니다. 해당 채널이 화면에서 **초록색**으로 바뀝니다. 채널의 특정 파라미터만 안전하도록 만드는 것도 가능합니다. 예를 들어, 기타 채널의 EQ만 선택할 수 있습니다. 부분 안전이라는 용어가 쓰입니다. 부분 안전 채널들은 **청색**입니다. 표시는 하나지만, 부분 안전 선택 사양은 매우 다양합니다.



안전 불러오기 모드에서 채널을 “부분 안전”으로 지정하려면, 채널을 선택한 후 메뉴에서 버튼을 누르십시오. [ALL] 버튼이 사라집니다. 동일한 파라미터를 가진 모든 선택된 입력 채널을 부분 안전으로 지정하려면, 메뉴에서 선택하기 전에 [전체 입력 적용]이나 [전체 출력 적용] 버튼을 반드시 먼저 누르십시오.

### 입력 부분 안전 메뉴

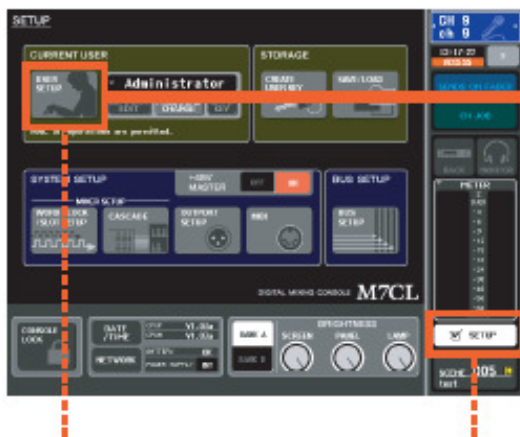
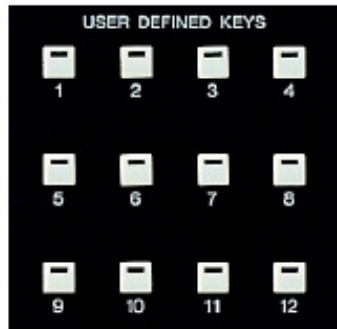


### 출력 부분 안전 메뉴



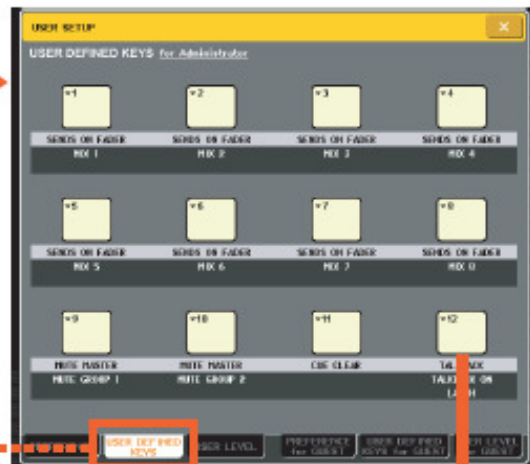
## 사용자 정의 키 사용자 정의 키 프로그램하기

M7CL에는 사용자 정의 키가 12개가 있습니다. 이들은 프로그램이 가능한 단축키들로, 스크린에서 누르는 것을 대체하거나 다른 동작을 작동시킵니다. 어떤 경우에는 미리 프로그램이 되어 나오지만, 설치 페이지의 메뉴에서 사용자가 정의할 수 있습니다.



사용자 설치 팝업을 이용하려면, 기능 액세스 영역에 있는 [설치] 버튼을 누르십시오. 그런 뒤 [사용자 설치] 버튼을 누릅니다. 그래도 사용자 정의 키가 표시되지 않으면, 팝업의 바닥에 있는 탭을 사용하십시오.

팝업에는 미리 프로그램 되어 나온 기본 키들이 표시됩니다.



스크린 키를 눌러 사용자 정의 키 설정 팝업 창을 띄우면 키를 변경할 수 있습니다.

열 1에 있는 [페이지 변경] 과 열 2에 있는 [페이지 북마크]를 선택해 특정 화면을 북마크할 수 있습니다.

스크린 버튼을 써서 위/아래로 스크롤하거나 화면 아래에 있는 인코더를 사용합니다. 밀면서 클릭하면 다음 열로 이동합니다.



이제 사용자 정의 키를 써서 원하는 화면으로 이동할 수 있습니다. 그 화면에 있을 때, 몇 초간 키를 눌러 이 기능을 프로그램하십시오. 이제 그 키를 누르면 다른 시작 지점에서 그 화면으로 바로 이동할 수 있습니다.



## 문제 해결

### + 48V 을 작동시킬 수가 없습니다.

- ☞ HA 팝업에서 +48V 가 켜지고 꺼지지만, 설치 페이지에도 마스터 스위치가 있다는 점을 기억하십시오. 이 부분은 화면 불러오기로 작동하지 않습니다.

### 인코더를 돌리면 aux 전송은 한 번에 아주 많이 돌아갑니다.

#### 출력 디스플레이에 더 정교한 컨트롤이 있었으면 합니다.

- ☞ 누르면서 동시에 한 번 돌려 보십시오. 정교한 해상도 모드로 들어가게 됩니다.

### 네비게이션 키를 누르면 스크린은 변하지만 페이더는 선택된 बैं크에 복사되지 않습니다.

- ☞ 다른 बैं크가 선택된 때에도 DCA 마스터에 접근을 유지하는 데 사용되는 사양입니다. 네비게이션 키가 반짝일 때까지 누르고 있습니다. 스크린 정보가 변해도 페이더 बैं크는 잠겨 있습니다. 이를 해제하려면, 다시 한 번 길게 누르면 됩니다.

### Scene 000을 소환했지만 페이더 몇 개와 다른 것들은 0으로 리셋되지 않았습니다.

- ☞ 안전 불러오기 설정이 있습니까? 불러오기 변경에서 안전하기 때문에 Scene 000의 화면이 소환되지 않았을지도 모른다는 것을 의미합니다. CH JOB > 안전 불러오기에 체크합니다 이 모든 것과 불러오기 Scene 000을 다시 지웁니다.

### 페이더가 작동을 멈췄습니다!

- ☞ 페이더에서 전송이 활성화되어 있습니까? 이는 채널 마스터가 아닌 aux 전송을 밀어 올리고 있다는 의미입니다. 페이더에서 전송 모드에 있는 경우 이를 쉽게 알 수 있는데, 왜냐하면 선택된 채널을 제외한 모든 초록색 [SEL] 표시등이 켜져 있기 때문입니다. 표준 모드에서는 [SEL] 표시등이 꺼져 있고 선택된 채널이 켜져 있습니다.
- ☞ 채널을 '웁기거나' 패치를 변경하거나 이 둘을 모두 했습니까? 패치 및 채널 이름/수를 확인해서 그 이름과 수가 생각한 것과 동일한지를 다시 확인합니다.

### 출력 딜레이는 어디에 있습니까?

- ☞ 설치 페이지의 출력 포트 팝업에서 보이는 아웃포트 딜레이가 출력 딜레이입니다.

### 모든 설정을 여러 번 확인해봤지만 여전히 Studio Manager 소프트웨어에 포트를 쓸 수 없다는 메시지가 뜹니다! 제 동료들의 컴퓨터에서는 연결이 잘 됩니다.

- ☞ CAT-5 크로스오버 케이블을 써야 합니다. 어떤 컴퓨터에서는 이 문제를 자동으로 탐지해 해결하므로 동료 컴퓨터에서는 이상이 없는데, 사용하는 컴퓨터에서만 이상이 발생할 수 있습니다.

### 더 자세한 내용을 어디서 알 수 있습니까?

- ☞ [http://www.yamaha.co.jp/manual/english/result.php?div\\_code=pa&model=M7CL&cat\\_code=&div\\_code=pa](http://www.yamaha.co.jp/manual/english/result.php?div_code=pa&model=M7CL&cat_code=&div_code=pa)에서 사용 설명서를 다운로드 받을 수 있습니다.



**YAMAHA**

**CA**  
commercial audio

# M7CL

## 빠른 시작 안내서

현실 세계에서 M7CL을 사용하는 사용자를 위한 안내서.

### 파트 3

화면, 안전 불러오기, 초점, 저장, 화면 운영, 저장 및 로딩에 관한 안내서

이는 복합 화면을 가진 M7CL을 처음으로 사용하는 사람들과 USB 저장 장치나 야마하 스튜디오 매니저 소프트웨어를 써서 콘솔 설정을 다른 M7CL로 옮기고자 하는 사람들을 위한 안내서입니다.  
자세한 내용은 M7CL의 사용설명서를 참조하십시오.



## 목차

목차 .....	2
화면 운영 및 기타 저장된 사양 .....	3
화면 리스트 스크린 .....	3
scene을 저장하는 방법 .....	3
scene을 불러오는 방법 .....	4
옵션 실행 취소하기 .....	4
SCENE LIST 운영하기 ..	5
scene 편집하기 ..	5
scene 불러오기의 효과 제한하기 .....	5
안전 불러오기 및 초점 ..	5
안전 불러오기; 전형적 사용 용례 .....	5
안전 불러오기 적용하기 ..	6
안전 불러오기를 켜거나 끄기 .....	6
초점 (불러오기 초점); 전형적 사용 용례 .....	7
scene 불러오기가 제한되는 방법. 요약 .....	7
scene이란 무엇입니까? .....	8
데이터 저장 및 로딩 .....	8
데이터를 USB 저장 장치에 저장하기 ..	9
데이터를 USB 저장 장치로부터 콘솔에 로딩하기 ..	9
기타 저장 데이터 .....	10
M7CL 콘솔 파일의 운영 .....	10
Studio Manager 및 M7CL Editor를 사용한 Scene 운영 ..	11
M7CL Editor에서 콘솔 파일 편집하기 .....	11
M7CL Editor를 써서 온라인으로 연결하기 ..	11
Editor를 써서 scene 운영하기 ..	11
Scene 창 사용하기 .....	12
세션 두 개를 함께 통합하는 방법 .....	13
초점 (FOCUS) 및 안전 불러오기 (Recall Safe)를 써서 출력을 기대한 대로 작동시키기 ..	13



## 화면 운영 및 기타 저장된 사양

M7CL은 이퀄라이저, 강약법, 페이더 레벨과 같은 모든 믹싱 파라미터를 기억할 수 있습니다. 이 기억들은 “스냅샷”이나 “scene”에 저장됩니다. 아날로그에서 이에 상응하는 것은 원으로 된 익숙한 인쇄 용지 위에 테스크를 추가로 적어 넣는 것입니다. “scene”은 모든 파라미터를 위한 특정 시각의 최적의 위치를 뜻합니다. 음향 확인 및 리허설 시간이 충분하다면, 프리쇼 등장 음악과 마지막 쇼 퇴장 음악을 포함해 각 곡이나 공연의 각 막을 위한 scene 스냅샷과 각 지원 공연을 위한 scene을 만들 수 있습니다.

그러나, 라이브 공연의 믹싱은 역동적인 일이기 때문에 예기치 못했던 공연의 변화나 관객 때문에 실내 어쿠스틱이 변하는 일에 화면 불러오기가 늘 해결책이 될 수 없다는 점 또한 유념하셔야 합니다. 이 안내서에서는 안전 불러오기와 불러오기 초점 기능을 이용해서 유연성을 유지하고 역동적으로 공연의 믹싱을 해 scene 스냅샷 시스템을 이용하는 법에 대해 설명하고 있습니다.

Scene에 관한 정보에 덧붙여 M7CL에는 EQ, GEQ 및 강약법 라이브러리과 같은 편리한 파라미터 정보에 관한 라이브러리와 패치 정보, 사용자 정의 키 및 다른 환경 설정에 관한 설치 사양들이 있다는 점을 기억해 주십시오. 모든 메모리들이 합쳐져 “세션”이나 “콘솔” 파일이 되며, USB 저장 장치나 야마하 스튜디오 매니저를 써서 다른 콘솔로 이 파일을 쉽게 복사할 수 있습니다. M7CL에는 단일 “콘솔”이나 “세션” 파일만 포함되어 있지만, 스튜디오 매니저나 M7CL 에디터 소프트웨어를 구동하는 컴퓨터를 연결해 scene을 하나의 세션에서 추출해 다른 세션으로 통합할 수 있습니다.

## 화면 리스트 스크린

M7CL에는 300개 scene 메모리나 스냅샷이 저장됩니다. 300개의 메모리에 덧붙여, 기본값이 읽기 전용인 Scene 000이 있으며, 화면이나 화면의 편집 버전이 동일한 “현재 콘솔 설정”이 있습니다. 전원이 갑자기 나가는 경우에도 보존이 되는 특별 메모리 버퍼 내에 위치해 있습니다.



스크린에서 SCENE 필드 영역을 눌러 scene 목록을 볼 수 있습니다.



Scene 000은 읽기 전용입니다. 편집되는 경우, 노란색이 E 뜹니다. Scene 000에는 저장을 할 수 없습니다.

## scene을 저장하는 방법

콘솔 파라미터가 유지하고자 하는 위치로 편집되는 경우, [화면 메모리] 업/다운 키를 눌러 새로운 화면용으로 번호가 매겨진 위치를 선택하십시오. 선택된 번호에 불이 들어옵니다. Scene 리스트는 굳이 디스플레이하지 않아도 됩니다. 원하는 때는 언제든지 표시가 가능합니다.



그 다음에 [저장(STORE)] 키를 누르면 SCENE STORE 키보드 팝업이 뜹니다. 여기에서 화면에 이름을 붙일 수 있으며, 남은 공간에 코멘트를 달거나 화면이름을 길게 설명할 수 있습니다. 이전에 저장된 scene을 포함하고 있는 지점에 저장하려면, 이 scene이 손실됩니다. ( “실행 취소 옵션” 부분을 참조하십시오. ) 이를 방지하기 위해 scene에 잠금장치를 하는 것도 가능하지만, 비어 있는 scene 위치를 조심스럽게 선택해서 귀중한 scene을 덮어쓰지 않도록 하십시오.

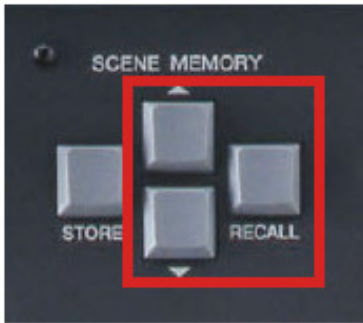


[소거] 버튼을 써서 기존의 이름(초기 데이터)를 삭제합니다. scene 이름을 입력하고 필요 시 코멘트를 다십시오. Scene이 생성될 때 항상 자동 소인이 찍혀 scene 목록에 표시됩니다.



[저장] 버튼(화면 위)을 누르거나 [저장] 키 (데스크 위)를 누른 뒤 확인 상자에서 [OK]를 누르면 화면이 저장됩니다. 화면 번호가 기능 액세스 영역에서 표시되며 다른 데스크 변경 사항이 완료될 때까지 가 없어집니다. 빨리 scene을 저장하려면, 설치 환경 설정에서 확인 기능을 해제할 수 있습니다. [저장] 키를 두 번 누르기만 하면 현재 scene 이름 사용이 저장됩니다. 나중에 scene 이름을 업데이트 할 수 있습니다.

## scene을 불러오는 방법



scene을 불러오려면, up/down 키를 써서 번호를 찾은 후 [불러오기(RECALL)] 키를 누릅니다. 선택된 화면으로 데스크가 저절로 리셋됩니다. 저장된 데이터가 없는 “빈 화면”을 불러올 수는 없습니다. 깨끗한 새 데스크에서 출발하려면, Scene 000을 선택하십시오.

## 옵션 실행 취소하기

전 채널을 음소거해서 scene을 불러오거나 중요한 scene을 덮어쓰는 것과 같은 실수를 Scene을 저장하거나 불러온 후 알아차리게 되면, “취소”할 수 있는 방법이 하나 있습니다. SCENE 목록에서 이 취소가 가능합니다. 다음 번에 저장하거나 불러올 때까지 “취소”는 그대로 남아있게 됩니다. “실행 취소 저장”이나 “실행 취소 불러오기” 기능을 직접 실행해서 사용자 정의 키를 프로그램할 수 있습니다.

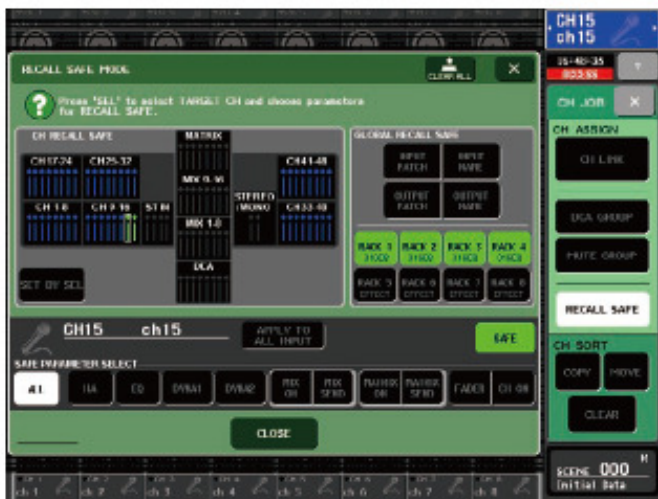
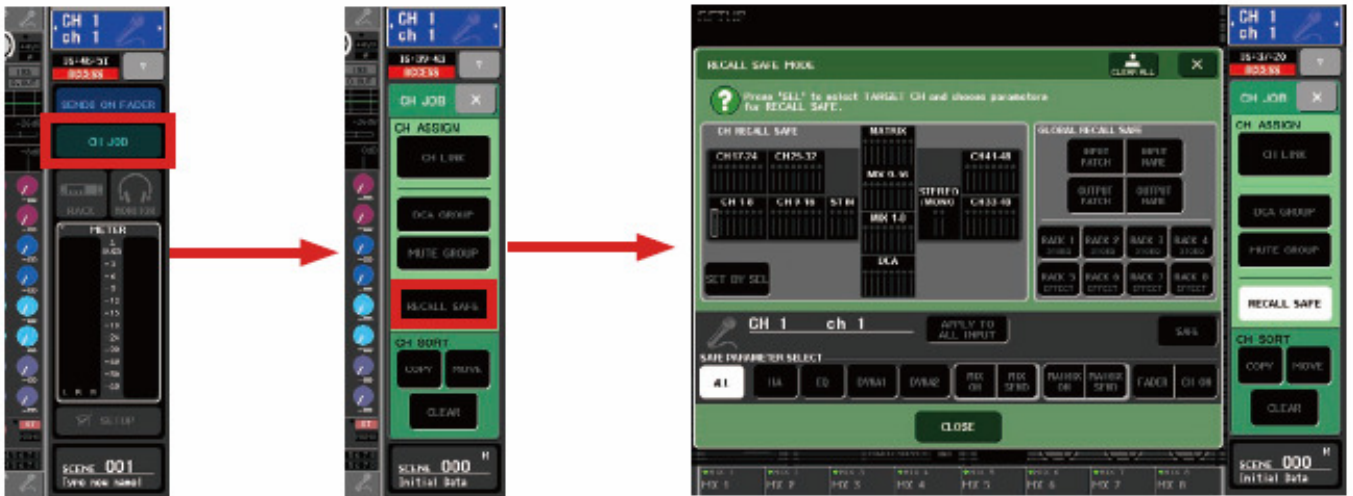






## 안전 불러오기 적용하기

안전 불러오기 모드 팝업은 CH JOB (Channel Job) 영역에 있습니다. 화면에서 [CH JOB] 버튼을 누른 뒤 [안전 불러오기] 버튼을 누르면 팝업이 뜹니다.



이 스크린에서 안전 불러오기를 적용하고 안전한 파라미터를 선택할 수 있습니다.

안전 불러오기를 적용하려면, 채널을 선택해 그 설정을 팝업의 아래 부분에 있는 표시합니다. 보호하고자 하는 파라미터를 선택합니다. (예를 들어 [ALL] 이나 [HA] 및 [EQ] [SAFE] 버튼을 써서 안전 모드를 켭니다. 위에 있는 상자의 [SET BY SEL] 버튼을 써서 빠르게 이 설정을 많은 채널에 적용할 수 있습니다.

모든 파라미터에 안전 모드가 적용된 채널들은 초록색으로 표시됩니다. 부분 안전 모드가 적용된 채널들은 파란색으로 표시됩니다. 부분 안전 조합의 경우 그 수가 매우 많지만, 모두 파란색으로 표시됩니다.

안전 불러오기 모드 팝업에서 안전 파라미터 선택 부분의 [CH ON]을 제외한 모든 버튼을 선택한 뒤 이를 모든 채널에 적용해서 음이 소거된 scene을 구성하는 것은 쉽습니다. 이 경우, 각 scene에서 채널 온/오프 파라미터가 작동됩니다. 모든 [랙], [이름] 및 [패치] 박스도 안전 모드를 설정할 수 있도록 체크 표시를 해 주십시오.

## 안전 불러오기를 켜거나 끄기

선택된 채널 뷰에서 안전 불러오기를 끄거나 켤 수 있으며, 안전 불러오기 모드 팝업을 띄우는 단축키도 있습니다. 일부 설정에 안전 불러오기가 설정된 경우, 여기에 표시되며, 부분 설정은 스위치를 끈 후에도 그대로 유지됩니다.



## 초점 (블러오기 초점); 전형적 사용 용례

선택한 scene을 블러올 때 소환되는 정보의 양을 제한하는 방법 중 하나가 바로 초점(FOCUS)입니다.

1. 복합밴드 공연 많은 밴드가 정렬한 공연에서, 각 엔지니어는 자신이 설정한 GEQ 설정을 쓰고 싶어하지만, 동시에 화면 블러오기가 이 설정을 “취소”하지 않으면서 설정 변경도 가능하길 원합니다. Scene을 개별적으로 처리할 수 있는 Focus가 있기 때문에 가능한 일입니다. 초점(Focus)를 써서 각 밴드 설정의 첫 scene 을 제외한 모든 scene에서 [랙]을 블러오기에서 제거합니다. 이제 GEQ 설정은 새 밴드가 시작할 때만 바뀝니다.
2. 패치 변경 라이브 레코딩 설정에서는, 녹음할 scene의 채널에 마이크를 연결해야 하지만, 재생에서는 동일한 scene을 써서 레코더를 연결합니다. “녹음 설치” scene을 블러와 마이크를 채널에 패치하거나, “재생 설치” scene 을 소환해 레코더를 채널에 패치할 수 있습니다. 초점(Focus)를 써서 실제 장면의 scene 블러오기에서 [인 패치]를 제거하더라도, 특별 한 두 “설치” scene 의 초점(Focus) 내부의 [인 패치]는 그대로 유지하십시오.



리스트 아래에 있는 [초점(FOCUS)] 탭을 눌러 SCENE LIST 스크린에서 초점(FOCUS) 필드에 액세스할 수 있습니다. 초점(FOCUS)는 안전 블러오기와는 다르다는 점을 이해하는 것이 중요합니다. 안전 블러오기는 모든 scene에 전체적으로 적용되지만, 초점(Focus)은 특정 scene에만 적용됩니다. 또한 선택 가능한 파라미터들도 서로 다릅니다.

## scene 블러오기가 제한되는 방법. 요약

### 초점(FOCUS)을 쓸 때

SCENE LIST에서 각 scene을 설정하고 저장합니다.

#### [랙]

- 이펙트 프리셋 및 파라미터, 패치

#### [HA]는 제외

- 헤드 앰프, 레벨, +48V,  $\phi$

#### [인 패치]

- 입력 패치, 삽입 패치, 직접 출력 패치 온/오프 제외

#### [아웃 패치]

- 출력 패치, 가스케이드 패치

#### [인]

- 입력 채널 파라미터, 이름/아이콘, EQ+ATT, 강약법, 음소거 및 DCA 그룹 설정, 온/오프, 팬/ 밸런스, 페이더 -삽입 및 다이렉트 온/오프

#### [아웃(OUT)]

- 출력 채널 파라미터, EQ, 강약, 온/오프, 페이더 및 눌렀을 때 WITH SEND 설정

#### [WITH SEND]

- 온/오프 및 믹스와 매트릭스를 위한 전송 레벨 설정전송

### 안전 블러오기를 쓸 때

안전 블러오기 모드 팝업에서 모든 scene을 설정합니다.

#### 전체 안전 블러오기

- 입력 패치, 입력 이름

- 출력 패치, 출력 이름

- 개별 랙 장치 1에서 8

#### CH1-32 (또는 CH1-48)

- 아래를 위한 모든 파라미터나 부분 안전 메뉴; HA, EQ+ATT Dyn 1, Dyn 2, 믹스 온, 믹스 전송, 매트릭스 온 매트릭스 전송, 페이더, 온/오프

#### 스테레오/마스터

- 아래를 위한 모든 파라미터나 부분 안전 메뉴; 이퀄라이저, Dyna, 매트릭스 온, 매트릭스 전송, 페이더, 온/오프

#### 믹스1-16

- 아래를 위한 모든 파라미터나 부분 안전 메뉴; 이퀄라이저, Dyna, 매트릭스 온, 매트릭스 전송, 페이더, 온/오프 -WITH MIX SEND

#### 매트릭스(MATRIX)

- 아래를 위한 모든 파라미터나 부분 안전 메뉴; 이퀄라이저, Dyna, 페이더, 온/오프

#### DCA

- 모든 파라미터나 부분 안전 메뉴; 레벨/온

## scene이란 무엇입니까?

Scene을 저장할 때, 무엇이 scene에 포함되는지, 화면 불러오기를 통해 어떤 것을 변경할 수 있고 어떤 것을 변경할 수 없는지 알면 유용합니다. 그러나, 화면 불러오기에서 저장에 안 된다고 해서 전원이 나갔을 때 저장이 안되거나 전체 콘솔 파일에 포함되지 않는 것은 아닙니다.

이 텍스트 박스에서는 화면 메모리에서 어떤 것이 저장되고 어떤 것이 저장되지 않는지에 대해 자세히 설명합니다.

### 화면 불러오기에 포함되는 것

- 헤드 앰프 (레벨, +48V,  $\phi$ )
- 연장된 헤드 앰프 (포트, 레벨, +48V)
- Scene 코멘트, 시간 소인
- 이름/아이콘
- 패치/경로 배정 (입력, 출력, 삽입, 다이렉트, 모니터, 가스케이드, 랙)
- 삽입 (온/오프, 위치)
- 다이렉트 아웃 (온/오프, 포지션, 레벨)
- 이퀄라이저 (HPF를 포함한 모든 파라미터)
- ATT (디지털 감쇠기)
- 강약 1 (모든 파라미터)
- 강약 2 (모든 파라미터)
- 매트릭스 전송 (버스 설정, 온/오프, 레벨, 프리/포스트, 팬)
- 믹스 전송 (버스 설정, 온/오프, 레벨, 프리/포스트, 팬)
- 팬/밸런스 (스테레오/모노/LCR 위치 정하기)
- DCA (지정, 레벨, 음소거)
- 음소거 그룹 (지정, 온/오프)
- 페이지 및 온/오프
- 랙 (모든 파라미터)
- 토크백 경로 배정으로 후면 패널 입력 (모니터 스크린에서의 레벨)
- 초점 (FOCUS)
- 크로스 페이드 (온, 시간)
- 채널 연결 설정
- TO 스테레오/모노 (온, 프리/포스트)
- 가스케이드 패치

### 화면 불러오기에 포함은 안되지만 모든 scene에 저장되는 것 사용자 정의 키

- 환경 설정
- 밝기 조절
- 아웃포트 딜레이 및 레벨 설정
- MIDI 셋업
- 워드 클록
- 마스터 +48V
- CUE 팝업 (PFL 트림 입력, DCA 트림, PFL 트림) 출력)
- 모니터 팝업 (레벨, 소스 온/오프, 모노, 링크)
- 오실레이터 (모든 파라미터)
- 안전 지정 (음소거, 불러오기)
- 패스워드/관리자/게스트 설정
- 스크린 페이지나 팝업
- 선택된 페이지에서의 전송
- 미터링 포인트 선택
- 슬롯 지정 및 HPF을 위한 외부 HA
- 사용자 액세스 레벨
- 네트워크 설정
- 클록 (Clock)
- 슬롯 및 MY 카드 설정
- 사용자 라이브러리
  - EQ/HPF (사용자 및 ROM)
  - 강약 (key-in 제외) (사용자 및 ROM)
  - GEQ (사용자만)
  - 이펙트 (사용자 및 ROM)

## 데이터 저장 및 로딩

저장과 불러오기 기능은 콘솔 파일 내에 있는 scene에 관한 것입니다. 저장 및 로딩은 콘솔에서 파일을 추가하고 복사합니다. 콘솔 파일은 다양한 라이브러리로 구성되어 있지만, 이는 모두 서로 연결되어 있어 파일 하나에 쉽게 저장하거나 로딩할 수 있습니다. 이 파일들은 M7CL-32와 M7CL-48에 공통된 것이지만, 다른 콘솔과는 관련이 없습니다.

화면 메모리에 덧붙여 (패치 화면 포함), 콘솔에는 다양한 콘솔 설정과 scene에 포함되지 않은 환경 설정을 모두 저장합니다.

간편한 USB 저장 장치에 이 정보들을 모두 백업할 수 있습니다.



Yamaha는 USB 저장 장치를 제작 및 판매하지 않지만 컴퓨터 및 전자 제품 매장이나 많은 제조업체에서 손쉽게 구할 수 있습니다. 저장 장치를 선택할 때 M7CL은 USB1.1이므로 USB1.1과 USB2.0가 다 작동한다는 점을 기억해 주십시오. 저장 용량은 2GB를 초과해서는 안 됩니다. FAT12, FAT16 나 FAT32로 드라이브를 포맷할 수 있지만 분할해서는 안 됩니다. M7CL에서 새 드라이브를 포맷할 수 있지만, 오래된 드라이브를 포맷하면 저장된 메모리가 모두 삭제된다는 점을 기억해 주십시오. LS9 콘솔에서도 같은 키를 쓸 수 있지만 파일은 전송이 불가능합니다.



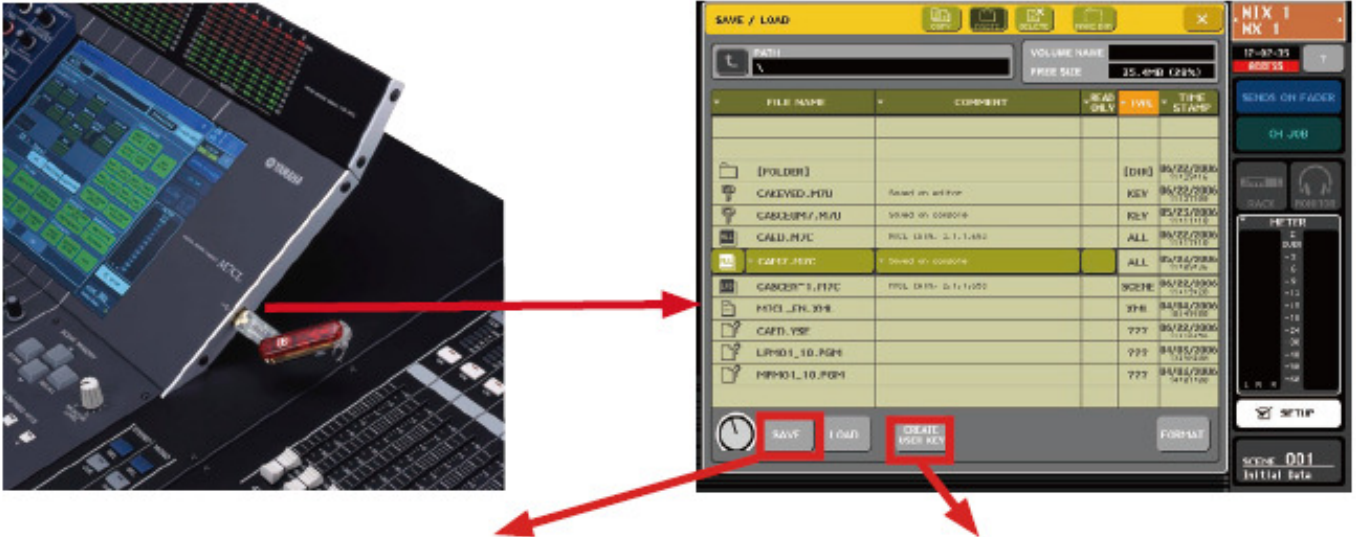


## 데이터를 USB 저장 장치에 저장하기

M7CL 콘솔의 scene 및 설정은 외부 USB 저장 장치에 저장 가능합니다. USB 저장 장치를 써서 콘솔의 내부 메모리 백업하거나 모든 데이터를 다른 영역의 다른 콘솔에 전송할 수 있습니다. 32 채널이나 48 채널 버전에서 만들어진 파일은 다른 버전에서도 열립니다.

USB 저장 장치를 삽입하기만 하면 저장/로드 팝업 화면이 뜹니다.

스틱이 이미 연결된 경우, 기능 액세스 영역의 [설치]버튼을 눌러 저장/로드 팝업에 액세스해 [저장/로드] 버튼을 누를 수 있습니다.



[저장] 버튼을 누르면 모든 데이터가 저장됩니다. 데이터 파일에 어떤 것이 포함되는지는 텍스트 상자에서 설명됩니다.

### 모든 데이터 파일로 USB 저장 장치에 저장됨.

모든 scene을 위한 위 리스트의 scene 데이터

- 현재 scene (저장 시 쓰이고 있던 scene).
- 슬롯 지정을 위한 외부 HA
- 안전 지정
- 워크 클럭 설정
- CUE 팝업 설정
- (PFL 트림 입력, DCA 트림 PFL 트림 출력)
- 모니터 팝업(레벨, 소스 온/오프 모노, 링크
- 미터링 포인트 선택
- MIDI 설정
- 아웃포트 설정 (딜레이 및 레벨)
- 사용자 라이브러리
  - EQ/HPF (사용자 및 ROM)
  - 강약 (key-in 제외) (사용자 및 ROM)
  - GEQ (사용자만)
  - 이펙트 (사용자 및 ROM)
- 관리자 및 게스트용 사용자 액세스 레벨
- 관리자 및 게스트용 환경 설정
- 관리자 및 게스트용 사용자 정의 키

이 페이지에서 사용자 키 생성 팝업 창을 이용할 수 있습니다. 관리자가 설정한 사용자 액세스 특권에 덧붙여, 키에는 환경 설정 및 사용자 정의 키 설정이 저장됩니다. 따라서, 새로운 프로젝트를 시작할 때 사용자 정의 키와 환경 설정을 다른 콘솔에 전송할 때 이 방법을 유용하게 쓸 수 있습니다.

### 사용자 권한 키에 저장된 것

- 사용자 접근 레벨
- 환경 설정
- 사용자 정의 키

## 데이터를 USB 저장 장치로부터 콘솔에 로딩하기

모든 데이터 파일을 M7CL에 다운로드할 때, 콘솔에 있는 모든 데이터가 덮여 써집니다. (아래 텍스트 상자에 있는 패스워드 같은 몇몇 항목 제외) 이와 비슷하게, LIB scene에만 적용되는 파일을 다운로드하는 경우, 모든 기존의 scene들은 덮어쓰기 되지만, 사용자 정의 키와 같은 설정에 관한 데이터들은 그대로 남습니다. LIB 파일은 후반부에서 다루어집니다.

## 기타 저장 데이터

어떤 것들은 콘솔에서는 저장되나 모든 데이터(all data) 파일에는 포함되지 않습니다. 또 어떤 것들은 콘솔에서 전혀 저장이 안 됩니다.

전원이 나갈 때 콘솔에서는 저장되지만 모든 데이터(ALL DATA) 파일에서는 저장이 안 되는 것들

- 패스워드
- 스크린 페이지
- 밝기 조절
- 네트워크 설정
- 클록(시간/데이터 등)

그 어디에도 저장되지 않습니다!

- 스크린 페이지 팝업(북마크 가능) -토크백 온
- 토크백 디머 온
- 큐 온
- Osc 온 (파워가 켜지만 항상 오프)
- 모니터 디머 온
- 콘솔 잠금
- 모니터, 토크백, 헤드앰프 포트(그러나 전송 중에는 움직여서는 안 됩니다!)

## M7CL 콘솔 파일의 운영

저장/로드 팝업에서 파일의 종류에 관계 없이 USB 저장 장치에 항목을 복사, 붙여넣기, 삭제할 수 있습니다. 그러나, 파일의 경우에는 특정 종류만 M7CL에 다운로드 됩니다. 모든 데이터(ALL DATA) 및 사용자 키 파일만 M7CL 에서 생성 가능하지만, 스튜디오 매니저 M7CL 에디터에는 “scene-only” 데이터만 저장됩니다. 또한 펌웨어 파일과 도움말 메뉴 파일도 인식해야 합니다. 아래 설명을 참조하십시오.

### M7CL에서 파일이 뜨는 방법



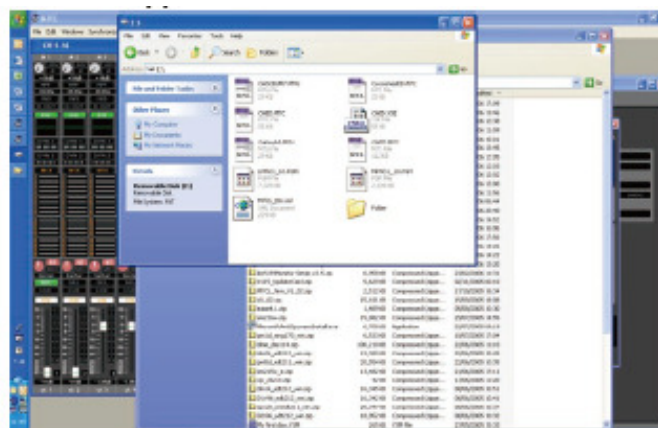
### M7CL 파일

**All. M7C:** 9페이지에 있는 텍스트 상자에 나열된 모든 정보를 포함하고 있는 모든 데이터(ALL DATA) 콘솔 설치 파일입니다. 콘솔이나 M7CL 에디터에서 All.M7C 파일을 생성할 수 있으며, 콘솔과 에디터 사이에서 데이터를 전송하는 데 이 파일을 쓸 수 있습니다.

**사용자 키. M7U:** 9페이지에 열거된 사용자 환경 설정 및 액세스 정보를 담고 있는 사용자 권한에 관한 키입니다. 콘솔이나 에디터에서 사용자 접근 권한을 생성, 표시하고 편집할 수 있지만, 콘솔에서만 환경 설정과 사용자 정의 키를 보고 편집할 수 있습니다.

**LIB.M7C:** 스튜디오 매니저 내에서 생성된 “scene”으로만 구성된 데이터 파일입니다. 사용자 정의 키나 이퀄라이저 등과 같은 라이브러리처럼 Scene이 아니면서 소환할 수 있는 다른 데이터는 이에 포함되지 않습니다.

### MS 윈도우에서 파일이 뜨는 방법



**펌웨어.PGM 파일:** 콘솔 펌웨어를 구성하는 PGM 파일에는 두 가지가 있지만, 이 파일들은 스위치를 켜면 스스로 로딩됩니다. (확인 대화 팝업이 뜨면) 저장/로드 팝업에서는 로딩되지 않습니다.

**M7CL\_EN.XML:** 몇 종류의 서로 다른 언어로 된 도움말 파일을 쓸 수 있는데, 이 파일들은 저장/로드 팝업 창에서 다운로드 할 수 있습니다.

**???.YSE:** 에디터 소프트웨어에서 생성되고 저장된 아마하 스튜디오 에디터 세션으로 에디터에서만 열 수 있는 파일로, 콘솔에서는 이 파일을 열 수 없습니다.

**New.M7C:** 스튜디오 매니저의 최신 버전에서 저장된 세션은 구버전 콘솔 펌웨어에서 “최신”으로 표시됩니다.

펌웨어를 업데이트해 이를 이용하실 수 있습니다.

참고: .M7C 파일에는 ALL과 LIB의 두 가지 형식이 있습니다. 스튜디오 매니저에서 생성된 모든 데이터(ALL DATA)나 사용자 키는 편집된 UDK로 콘솔에 저장될 때까지는 사용자 정의 키의 기본 설정 값을 가집니다.

## Studio Manager 와 M7CL Editor를 사용한 Scene 운영

야마하의 스튜디오 매니저는 다양한 야마하 제품을 위한 에디터를 포함하고 있는 호스트 프로그램입니다. 원래 스튜디오 데스크 및 디지털 키보드를 위해 제작된 것이기 때문에 “스튜디오”란 이름을 갖게 되었습니다. 컴퓨터와 맥 시스템에서 야마하 스튜디오 매니저를 쓸 수 있지만 현재는 맥 버전의 M7CL 에디터는 존재하지 않습니다.

M7CL 에디터는 콘솔에 연결되었는지 여부에 상관없이 온라인이나 오프라인으로 모두 쓰일 수 있습니다.

USB 저장 장치에 저장된 콘솔 파일은 에디터를 써서 열거나, EtherNet 연결을 통해 에디터와 콘솔 사이에서 파일이 동기화되어 현재 콘솔에서 쓰이고 있는 파일을 작업할 수 있게 됩니다. [www.yamahaproaudio.com](http://www.yamahaproaudio.com)에서 스튜디오 매니저 호스트 프로그램, M7CL 에디터 및 DME-N 네트워크 드라이버를 무료로 다운로드 받을 수 있습니다. 연결법에 대한 안내서도 웹사이트에서 찾을 수 있습니다.

## M7CL Editor에서 콘솔 파일 편집하기

M7CL 에디터를 써서 USB 저장 장치에 저장된 콘솔 파일을 열 수 있습니다. [파일] > [세션 열기....] 를 써서 저장된 세션을 열고 [내 컴퓨터]에서 USB 저장 장치를 검색하십시오. 파일 이름 상자 아래에 있는 [파일 형식] 상자에서 [콘솔 파일]을 선택하기 전에는 .YSE 파일만 표시됩니다.

대부분의 scene 파라미터 데이터를 변경하는 데 에디터(Editor)가 쓰입니다. 아래 텍스트 상자에 있는 항목에는 에디터를 쓸 수 없다는 점을 기억해 주십시오.

아래는 M7CL 에디터를 써서 설정할 수 없습니다.  
(.M7C, .YSM 이나 .YSE 파일로 저장은 가능합니다.)

- 사용자 정의 키
- 환경 설정
- 아웃포트 딜레이 및 레벨 설정
- MIDI 셋업
- 워드 클럭
- 마스터 +48V
- CUE 팝업(PFL 트림 입력, DCA 트림, PFL 트림 출력)
- 모니터 팝업(레벨, 소스 온/오프, 모노, 링크)
- 오실레이터( 모든 파라미터)
- 선택된 페이지에서의 전송
- 사용자 접근 레벨

아래는 M7CL 에디터를 써서 설정할 수 없습니다.  
(.M7C, .YSM 이나 .YSE 파일로 저장도 불가능)

- 네트워크 설정
- 클럭(요일/날짜 등)
- 패스워드
- 밝기 조절



## M7CL Editor를 써서 온라인으로 연결하기

Ethernet 포트를 통해 연결되어 “온라인”일 때, 에디터를 써서 M7CL 콘솔을 편집할 수 있습니다. 마우스를 써서 컨트롤을 드래그하면 믹서 파라미터, 스크린 이미지 및 페이지를 변경하고 이동시킬 수 있습니다. “RE SYNC” 작동이 완료될 때까지는 에디터와 M7CL에 동일한 설정이 표시되지 않는다는 점을 명심해 주십시오. “RE SYNC”가 작동하면, 각 파라미터가 다른 장치에 복사되므로, [재-동시화] 에서 [콘솔 -> PC] 또는 [PC -> 콘솔]대화 상자가 뜨면, 올바른 결정을 내리는 것이 중요합니다.

## Editor를 써서 scene 운영하기

Scene이 300개가 포함되었다는 점에서 에디터 세션은 콘솔 세션과 비슷합니다. 마스터 창에서 Scene을 저장하고 불러올 수 있으며, 콘솔처럼 Scene 창에서 scene을 볼 수 있습니다.



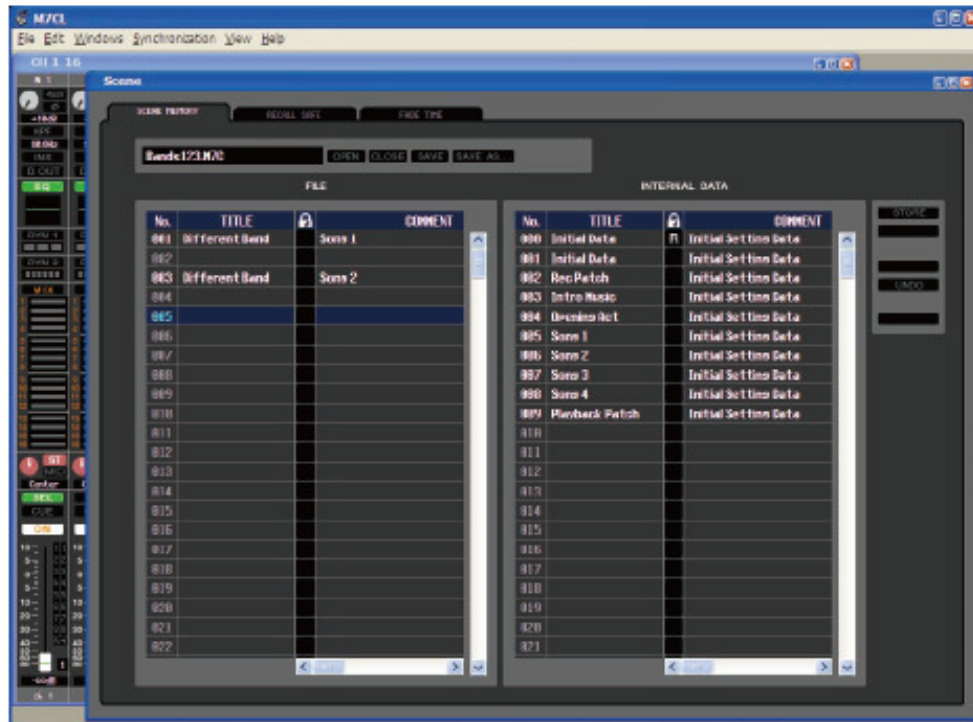
Scene 창  
좌측의 파일 열  
우측의 내부  
데이터 열

## Scene 창 사용하기

Scene 창에 두 개의 열이 표시됩니다.

오른쪽 열에는 “내부 데이터” 라는 제목이 달려 있으며, 이 열에 망라되어 있는 scene들이 모든 데이터 세션 파일의 부분을 구성합니다. 소프트웨어에서 편집할 때 이들을 쓸 수 있습니다. 에디터가 콘솔에 온라인으로 연결된 경우, 이 scene들은 콘솔 SCENE 팝업에서 보여지는 것들과 동일합니다. 이 scene 중 하나를 불러오면 에디터 창에 표시되어, 콘솔로 소환됩니다.

왼쪽 열은 “파일”이라는 제목이 달려 있으며, 이 열에 망라된 scene들은 “scenes 전용(scenes-only)”입니다. 모든 데이터 파일에서 “들러 싸여” 있지 않습니다. USB 저장 장치에 저장되면, 콘솔의 저장/로드 팝업에서 LIB 파일로 표시됩니다.



내부 데이터 scene 리스트를 저장하려면, [파일] > [세션 저장] 에서 컴퓨터 메모리에 저장할 수 있습니다. 이 파일은 USB 저장 장치를 통해 직접 콘솔에 전송할 수 있는 M7C 파일로 저장되거나, 에디터에서 열 수 있는 YSE 파일로 저장됩니다. YSE 파일은 콘솔에서 열 수 없지만 M7CL 에디터에서 열 때 창의 레이아웃을 기억한다는 작은 장점이 있습니다.

리스트 위의 [다른 이름으로 저장]을 써서 Scene 파일 리스트를 저장하십시오. 파일 확장자를 .M7C 로 두지만 이는 모든 데이터 파일이 아닌 scene에 불과 합니다. 콘솔의 저장/로드 팝업에서 LIB 파일로 표시되면서 콘솔 내부에서 열리지만, 항상 300 scene 들이 블록으로 함께 열리므로 콘솔 내부에서 모든 scene 데이터를 풀어야 합니다. 현재 scene은 LIB 로딩의 특별한 경우 덮어쓸 수 없습니다.



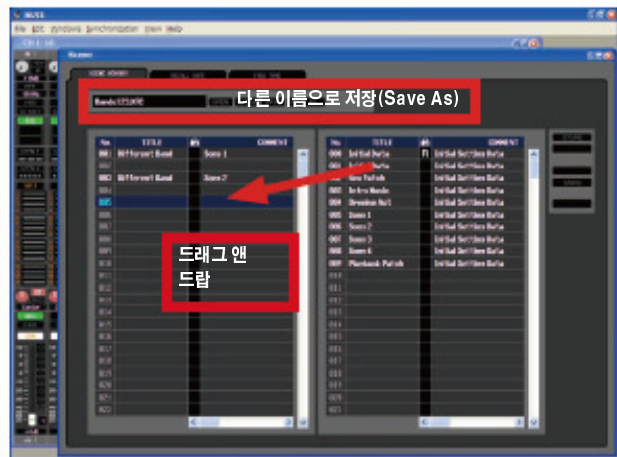


## 세션 두 개를 함께 통합하는 방법

M7CL에는 한 번에 하나의 세션 파일만 수용할 수 있지만, M7CL 에디터를 써서 하나 이상의 세션에서 나온 scene들을 통합할 수 있습니다.

우선 설치 및 사용자 정의 키 정보를 제공하는 세션을 선택합니다.

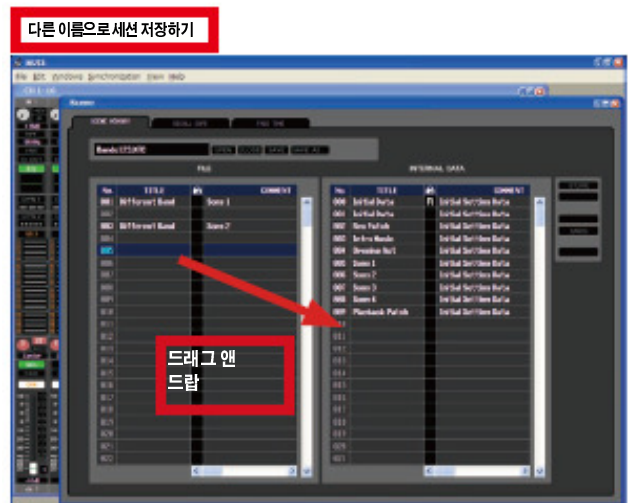
다른 세션 파일을 가져와 스튜디오 매니저에서 여십시오. Scene이 “내부 데이터” 열에서 표시됩니다.



Scene을 “파일” 열에 끌어와서 놓습니다. 열 위에 있는 [다른 이름으로 저장] 버튼을 써서 파일을 저장합니다. 파일 콘솔과 같이 파일 확장자가 M7C이므로 이것이 “scene 전용”파일임을 분명히 표시해 주는 이름을 쓰십시오.

다른 세션 파일을 열면 scene이 “내부 데이터”열에 뜹니다. 방금 저장한 “scene 전용” 파일을 “파일” 열에서 동시에 여십시오.

“파일” 쪽의 scene을 이제 끌어와 “내부 데이터”쪽에 놓을 수 있으며, 스튜디오 매니저가 온라인인 경우 콘솔을 통해 불러 오거나, “내부 데이터”가 USB 저장 장치에 저장될 수 있으며 이런 방식으로 콘솔로 전송됩니다. 이런 식으로, 새로운 scene이 오디오 손실 없이 믹스 엔지니어를 방해하지 않고 기존 세션으로 도입됩니다.



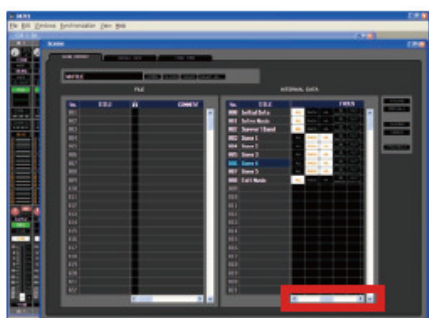
## 초점(FOCUS) 및 안전 불러오기(Recall Safe)를 써서 출력을 기대한 대로 작동시키기

이 안내서에서 얻은 지식을 잘 적용하면 올바른 OMNI출력으로 출력의 경로를 배정할 수 있으며, 정확한 프로세싱을 적용할 수 있습니다.

M7CL 에디터의 scene 창에서나 콘솔에서 초점(Focus)을 설정할 수 있습니다. Focus를 써 불러오기에서 출력 패치와, 필요한 경우 이퀄라이저와 강약법 같은 출력 프로세싱을 제거하십시오. [WITH SEND] 버튼을 적용하면 출력으로 입력되는 전송 레벨이 불러오기에서 삭제됩니다.

현재 통합하고 있는 세션을 만든 엔지니어가 설정한 GEQ 설정을 쓰려면, 추가로 안전 불러오기 모드 팝업에서 불러오는 랙 GEQ에 안전 장치를 거시기 바랍니다.

안전 불러오기 및 초점(Focus)이 패치 요건 및 변경을 처리할 수 없는 경우, 에디터를 써서 전에 사용하던 scene에 새로운 패치를 생성할 수 있다는 점을 기억해 주십시오.



## 개정 히스토리

## M7CL 빠른 시작 안내서 파트

[illegible]