



**DIGITAL MIXING CONSOLE**

**TF5**

**TF3**

**TF1**

**TF-RACK**

**TF Editor V3.0 사용자 안내서**

## 주의사항

- 소프트웨어와 이 문서의 저작권은 Yamaha Corporation가 독점합니다.
- 소프트웨어를 설치하기 전에 이 문서에 있는 소프트웨어 사용권 계약을 주의 깊게 읽으십시오.
- Yamaha Corporation의 서면 동의없이 이 문서의 전체 또는 일부의 내용을 포함하여 이 문서의 소프트웨어 또는 복제본을 복사 또는 수정하는 것은 명시 적으로 금지되어 있습니다.
- Yamaha Corporation은 소프트웨어 및 설명서의 사용과 관련하여 어떠한 진술 또는 보증도하지 않으며 소프트웨어 및 이 문서의 사용 결과에 대해 책임을 지지 않습니다.
- 소프트웨어 업데이트로 인한 시스템 소프트웨어 및 특정 제품 기능 또는 사양 변경 사항은 Yamaha Pro Audio 웹 사이트에서 확인할 수 있습니다. <http://www.yamahaproaudio.com/>
- 이 문서에 나오는 제품 화면의 그림은 설명을 위한 것으로 컴퓨터에 표시된 화면과 다소 다를 수 있습니다.
- 상업적으로 이용 가능한 음악 시퀀스 데이터 및 / 또는 디지털 오디오 파일의 복사는 개인적인 용도 외에는 엄격히 금지됩니다.
- Windows는 미국 및 기타 국가에서 Microsoft Corporation의 등록 상표입니다.
- Mac 및 Macintosh는 미국 및 기타 국가에 등록 된 Apple Inc.의 상표입니다.
- 이 문서에 나오는 회사 이름과 제품 이름은 해당 회사의 상표 또는 등록 상표입니다.

## Note

- 이 소프트웨어의 일부는 오픈 소스 소프트웨어를 사용합니다. 라이선스 정보는 정보 화면에서 확인할 수 있습니다.

주의사항 .....	2
Note .....	2
<b>기본설정 및 작동.....</b>	<b>4</b>
TF Editor란?.....	4
콘솔에 연결.....	4
시작 .....	4
기본 작동.....	4
TF Editor 와 콘솔 동기화.....	5
오프라인 편집 .....	6
메뉴바 .....	6
<b>화면 영역 .....</b>	<b>8</b>
HOME/LIBRARY 영역 .....	8
CONNECT 영역 .....	9
FADER BANK 영역 .....	9
MUTE 영역.....	9
Menu 영역 .....	10
SENDS ON FADER 영역.....	10
Channel strip 영역.....	11
Master/FX/ST IN strip 영역.....	11
<b>Toolbar 틀 바 .....</b>	<b>12</b>
SCENE 화면 .....	13
Manage Library/Scene 화면 .....	15
METER 화면 .....	17
MONITOR 화면 .....	18
SETUP 화면 .....	20
<b>메인 디스플레이 영역.....</b>	<b>29</b>
LIBRARY 화면 .....	29
SOFT KEYBOARD 화면 .....	31
Manage Library/Scene 화면 .....	32
OVERVIEW 화면 .....	34
INPUT 화면.....	39
EQ 화면 .....	42
GATE 화면 .....	45
COMP 화면 .....	47
FX 화면 (FX1/2, InsFX1-6) .....	49
SEND TO AUX 화면 .....	55
ASSIGN 화면.....	56
CH VIEW 화면.....	57
CH NAME 화면 .....	69
GEQ 화면.....	70
OUTPUT 화면 .....	72
SEND FROM 화면 .....	73
DCA ASSIGN 화면.....	74
DELAY 화면.....	75
<b>참고 .....</b>	<b>76</b>
오류 메시지 .....	76
TF Editor 단축키 .....	77
<b>색인 .....</b>	<b>78</b>

## TF Editor란?

TF Editor는 컴퓨터를 사용하여 TF 시리즈 콘솔 설정을 콘솔 연결 없이(오프라인 모드) 편집하거나 콘솔을 컴퓨터에 연결 한 상태에서 콘솔을 조작 할 수 있는 모드입니다 (온라인 모드).

## 콘솔 연결하기

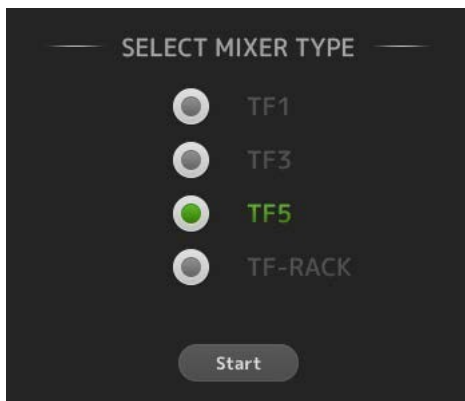
TF Editor는 네트워크 연결을 사용하여 TF 시리즈 콘솔에 연결합니다. 컴퓨터와 콘솔은 동일한 네트워크에 연결되어 있으면 서로 연결할 수 있습니다. 네트워크 설정에 대한 정보는 TF Editor 설치 안내서를 참조하십시오.

### NOTE

- 한 번에 하나의 TF Editor 세션 만 컴퓨터에서 실행할 수 있습니다.
- TF Editor를 실행하는 컴퓨터와 TF StageMix를 실행하는 iPads가 콘솔에 연결되면 콘솔은 최대 3 개의 동시 연결을 지원합니다.
- TF Editor를 실행하는 컴퓨터는 한 번에 하나의 콘솔에만 연결할 수 있습니다.

## 시작

TF Editor를 시작하면 TF 시리즈 콘솔의 모델 번호를 선택하라는 메시지가 나타납니다.



모델 번호를 선택하고 [Start] 버튼을 클릭하십시오.  
이 설정은 저장되며 재 시작 시 이 부분을 반복 할 필요가 없습니다.

## 기본 조작

### 마우스 휠

콘솔의 [TOUCH AND TURN] knob와 같이 컴퓨터의 마우스 휠을 사용할 수 있습니다.

### 컴퓨터 키보드

콘솔의 SOFT KEYBOARD 화면을 사용하는 것처럼 컴퓨터의 키보드를 사용할 수 있습니다.

### 터치 스크린

콘솔의 터치 스크린 디스플레이를 사용하는 것처럼 컴퓨터의 터치 스크린을 사용할 수 있습니다.

## TF Editor와 콘솔 동기화

TF Editor를 처음 시작하면 설정이 콘솔 설정과 다릅니다. 따라서 CONNECT 영역을 사용하여 TF Editor를 콘솔과 동기화해 야합니다.



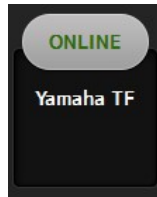
### 준비사항

동기화하기 전에 네트워크 인터페이스를 구성해야 합니다.

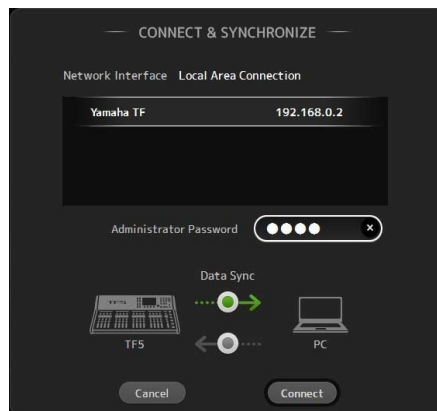
1. SETUP → Network Interface 를 선택하십시오.
2. 사용 가능한 항목 목록에서 원하는 네트워크 인터페이스를 선택하십시오.
3. [OK] 를 누릅니다.

### 조작

1. CONNECT 영역의 상태 버튼을 누르십시오.



2. CONNECT 화면에서 콘솔과 데이터 동기화 방향을 선택하십시오.



TF Editor를 처음 시작할 때 선택한 모델 번호에 해당하는 콘솔만 표시됩니다.

F Editor 및 TF StageMix 세션의 최대 수 (총 3 개)가 TF 시리즈 콘솔에 이미 연결되어있는 경우 IP 주소 왼쪽에 “restricted”(제한됨) 표시가 나타납니다. “restricted” (제한됨) 표시가 없는 TF 시리즈 콘솔을 선택하고 CONNECT 버튼을 누르더라도 TF Editor와 TF StageMix sessions의 상태에 따라 콘솔에 연결할 수 없다는 메시지가 나타날 수 있습니다.

아래 동기화 지시를 따르십시오.

Mixer → PC	콘솔 설정이 TF Editor로 복사됩니다.
Mixer ← PC	TF Editor 설정이 콘솔에 복사됩니다.

3. TF 시리즈의 관리자로 설정 한 경우 관리자 암호를 입력하십시오.
4. [Connect]를 클릭하십시오.  
데이터가 동기화되는 동안 콘솔을 작동하지 마십시오..

## 오프라인 편집

영역의 상태 버튼을 클릭하여 온라인 모드와 오프라인 모드 사이를 전환 할 수 있습니다. OFFLINE이 표시되면 컴퓨터를 콘솔에 연결하지 않고 TF Editor를 사용할 수 있습니다. TF Editor에서 콘솔로 새로운 설정을 복사 할 준비가되면 상태 버튼을 클릭하고 [Mixer → PC]를 동기화 방향으로 선택하십시오.

## 메뉴바



### File 메뉴

파일 작업을 할 수 있습니다.

TF Editor는 다음 파일 형식을 지원합니다.

파일 확장자	내용
.TFP	하나의 프리셋에 대한 데이터를 단일 파일에 저장하는 데 사용됩니다.
.TFS	하나의 Scene에 대한 데이터를 하나의 파일에 저장하는 데 사용됩니다.
.TFF	모든 믹서 설정을 저장하는 데 사용됩니다.

### NOTE

- TF Editor를 사용하여 만든 TFF 파일을 컴퓨터에 연결된 USB 저장 장치에 저장할 수 있습니다. 나중에 USB 저장 장치를 콘솔의 USB 커넥터에 연결하면 데이터를 콘솔에 직접 로드 할 수 있습니다. 마찬가지로 콘솔을 사용하여 TFF 파일을 USB 저장 장치에 저장 한 다음 장치를 컴퓨터에 연결하고 TF Editor에 데이터를 로드 할 수 있습니다.
- TF Editor 화면에서 TFP 파일을 끌어다 놓아 저장하고 로드 할 수 있습니다. 자세한 내용은 "Importing and exporting Presets (사전 설정 가져 오기 및 내보내기)"의 "LIBRARY 화면"(→ 30 페이지)을 참조하십시오.

메뉴의 각 항목에 대한 내용은 아래와 같습니다.

#### Load

TFF 파일을 선택하여 TF Editor에 로드 할 수 있습니다.

#### Save

기존 TFF 파일을 덮어 쓰면서 현재 설정을 저장합니다.

#### Save As

현재 설정을 새 TFF 파일로 저장할 수 있습니다. (다른 이름으로 저장)

#### Manage Library/Scene

라이브러리 및 장면 데이터를 관리 할 수 있는 라이브러리 / 장면 관리 화면을 엽니다.

이 항목은 프로그램이 콘솔에 연결된 경우에는 사용할 수 없습니다 (온라인 모드).

#### Get New QuickPro Presets

웹 브라우저를 열고 QuickPro 프리셋을 다운로드 할 수 있는 웹 페이지로 이동합니다.

### NOTE

QuickPro 프리셋을 다운로드 하려면 인터넷 연결이 필요합니다.

#### Initialize Memory

이 항목은 프로그램이 콘솔에 연결된 경우에는 사용할 수 없습니다 (온라인 모드).

**Current memory:** TF Editor의 현재 메모리를 초기화 할 수 있습니다.

다음 데이터가 초기화됩니다. 데이터와 설정 데이터를 혼합합니다.

**All Memory:** TF Editor의 모든 메모리를 초기화 할 수 있습니다.

모든 Scene 데이터, 모든 Preset 데이터, 믹싱 데이터 및 설정 데이터와 같은 다음 데이터가 초기화됩니다.

#### Exit

TF Editor를 종료합니다.

## Setup 메뉴

아래에 설명된 기능을 활성화 및 비활성화 할 수 있습니다. 기능을 사용하면 메뉴에 확인 표시가 나타납니다. 항목을 다시 선택하여 체크 표시를 제거하고 기능을 비활성화하십시오.

### Channel Select Link

컴퓨터와 콘솔간에 데이터를 동기화 할 때 채널 선택을 동기화할지 여부를 결정합니다.

### Network Interface

컴퓨터와 콘솔 간의 통신에 사용되는 네트워크 포트를 선택할 수 있습니다.  
여기에 표시되는 선택 사항은 컴퓨터 및 네트워크 환경에 따라 다릅니다.

### Confirmation

저장, 호출, 입력 패치 또는 출력 패치 기능을 사용할 때 확인 대화 상자를 표시할지 여부를 결정합니다. 이 항목을 사용하면 확인 대화 상자가 표시됩니다.

### Display Delay Scale

MATRIX 채널 DELAY박스에 표시된 지연 시간에 사용되는 단위 (미터, 피트, 밀리 초)를 선택할 수 있습니다.

## Window 메뉴

화면 콘텐츠 표시 방법을 변경할 수 있습니다.

### Zoom

디스플레이 크기를 100 %, 150 % 또는 200 %로 변경할 수 있습니다.

### Maximize

TF Editor 화면 내용을 최대화합니다.  
TF Editor가 최대화되면 더 많은 채널을 표시 할 수 있도록 FADER 영역 ( 10 페이지)이 확장됩니다.

## Help 메뉴

### Help

컴퓨터 웹 브라우저에서 수동 라이브러리를 엽니다.

### About

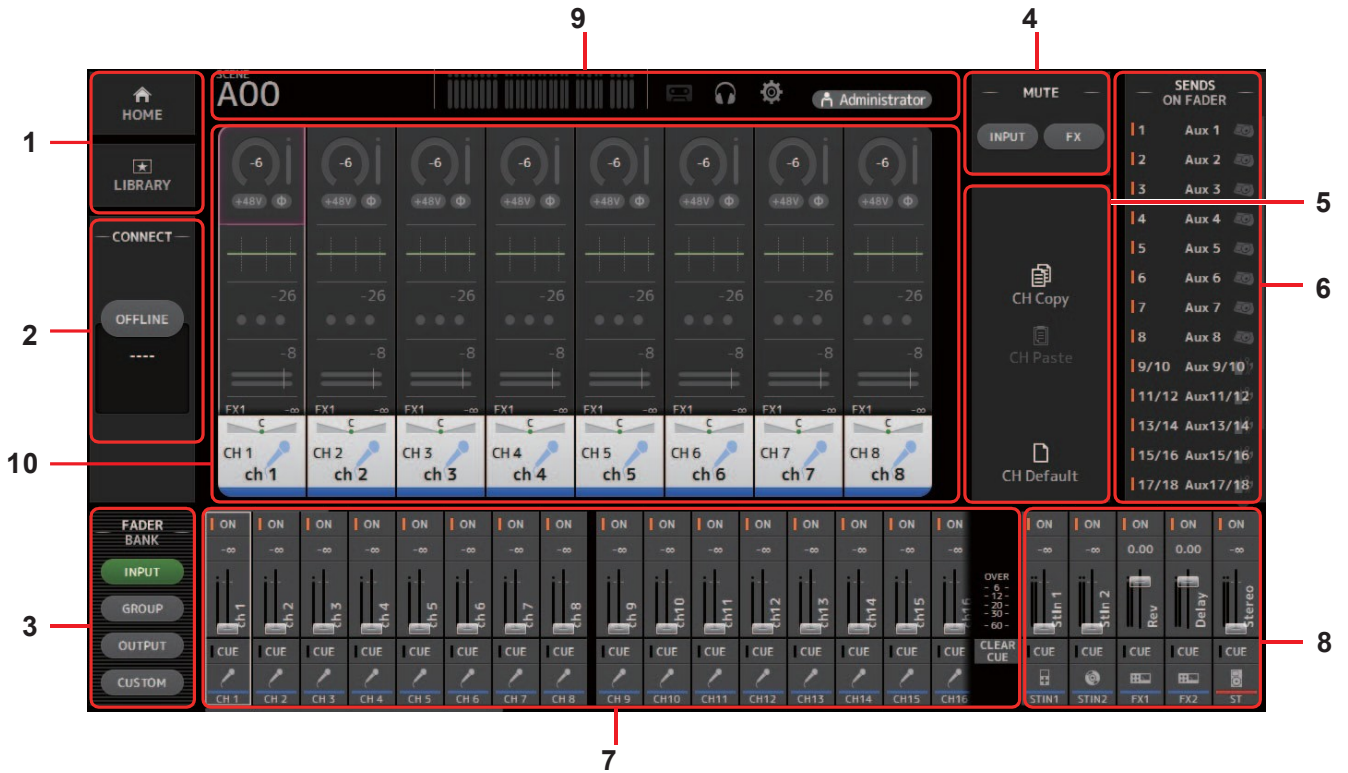
TF Editor에 대한 버전 정보를 표시합니다.

### Legal

TF Editor에 대한 라이선스 정보를 표시합니다.

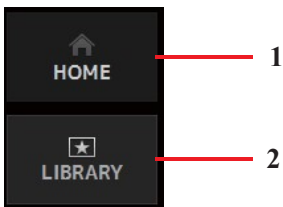
### NOTE

수동 라이브러리에 액세스하려면 인터넷 연결이 필요합니다.



- 1 HOME/LIBRARY 영역 ([→page 8](#))
- 2 CONNECT 영역 ([→page 9](#))
- 3 FADER BANK 영역 ([→page 9](#))
- 4 MUTE 영역 ([→page 9](#))
- 5 Menu 영역 ([→page 10](#))
- 6 SENDS ON FADER 영역 ([→page 10](#))
- 7 Channel strip 영역 ([→page 11](#))
- 8 Master/FX/ST IN strip 영역 ([→page 11](#))
- 9 Toolbar 영역 ([→page 12](#))
- 0 Main display 영역 ([→page 29](#))

## HOME/LIBRARY 영역



- 1 HOME 버튼  
메인 디스플레이 영역에 개요 화면 (34 페이지)을 표시합니다.
- 2 LIBRARY 버튼  
메인 디스플레이 영역에 LIBRARY 화면 (29 페이지)을 표시합니다.



## CONNECT 영역



### 1 Status 버튼

온라인 및 오프라인 모드간에 전환 하려면 이 버튼을 클릭하십시오.



TF Editor가 콘솔에 제대로 연결되어 있으면 TF Editor가 온라인 모드에서 작동하고 ONLINE으로 표시됩니다.

온라인 모드에서 파라미터는 TF Editor와 콘솔 사이에 연결됩니다.



TF Editor가 콘솔에 연결되어 있지 않거나 문제가있는 경우 TF Editor가 오프라인 모드에서 작동하고 OFFLINE으로 표시됩니다.

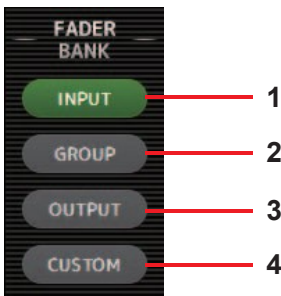
오프라인 모드에서는 TF Editor와 콘솔간에 파라미터가 연결되지 않습니다.

### NOTE

선택한 채널이 TF Editor와 콘솔 사이에 링크되는지 여부를 선택할 수 있습니다.

이것은 Setup 메뉴의 Channel Select Link 설정에 의해 결정됩니다 ([->page 7](#))

## FADER BANK 영역



채널 스트립 영역에 표시되는 페이더 뱅크를 선택할 수 있습니다. ([->page 11](#)).

### 1 INPUT bank

콘솔의 INPUT1 / INPUT2 뱅크를 표시합니다. TF5 및 TF3 콘솔의 경우 CH 1 - 40이 채널 영역에 표시됩니다. TF1 콘솔 및 TF-RACK의 경우 CH 1-32가 표시됩니다.

### 2 GROUP bank

콘솔의 GROUP 뱅크를 표시합니다. 각 DCA 채널에 할당 된 채널 스트립 (TF5의 경우 24개 채널, TF3의 경우 16개, TF1 및 TF-RACK의 경우 8개) 외에 8개의 채널 스트립이 표시됩니다.

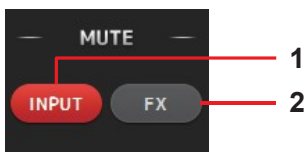
### 3 OUTPUT bank

AUX 1-19 / 20, MONITOR, SUB 및 MATRIX1-MATRIX4를 표시합니다.

### 4 CUSTOM bank

커스텀 페이더 뱅크를 표시합니다.

## MUTE 영역



콘솔의 음소거 기능을 켜고 끕니다.

### 1 INPUT 버튼

콘솔의 모든 입력 채널을 음소거 합니다. 이 버튼은 음소거가 실행되면 켜집니다.

### 2 FX 버튼

콘솔의 FX 모듈을 음소거합니다.

AUX 9 / 10-19 / 20에 할당 된 인서트 이펙트는 무시됩니다.

이 버튼은 음소거가 실행되면 켜집니다.

### NOTE

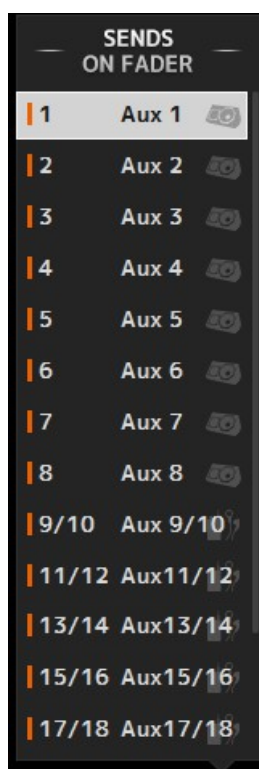
입력 채널과 FX 채널에 대해 MUTE SAFE를 켜면 음소거 그룹이 면제됩니다.

## Menu 영역



메인 디스플레이 영역에 표시된 화면에 사용할 수 있는 옵션을 표시합니다.  
메뉴 영역에 표시된 항목에 대한 정보는 해당 화면에 대한 설명을 참조하십시오.

## SENDS ON FADER 영역



채널 스트립 영역을 일시적으로 사용하여 원하는 버스에 대해 SEND LEVEL 및 SEND ON을 조정할 수 있습니다.

버스를 클릭하여 활성화된 SEND ON FADER 버스로 선택하십시오. 버스를 다시 클릭하면 해당 버스의 SENDS ON FADER가 꺼집니다.

이 영역 내에서 스크롤하여 사용 가능한 모든 버스를 표시할 수 있습니다.

## Channel strip 영역



### 1 ON 버튼

채널을 켜고 끕니다. 채널이 켜지면 이 버튼이 켜집니다. SEND ON FADER MODE에서 이 버튼은 채널 신호가 선택된 AUX 버스 또는 FX 버스로 전송되는지 여부를 제어합니다.

### 2 Fader 값

현재 페이더 레벨의 값을 표시합니다. 페이더를 선택하려면 클릭하고 (선택되면 핑크색으로 변경) 마우스 휠을 사용하여 레벨을 조정하십시오. 컴퓨터의 키보드를 사용하여 값을 지정하려면 다시 클릭하십시오. [Enter] 키를 눌러 값을 설정하십시오. [Enter] 키를 누르지 않으면 채널 스트립 영역의 다른 부분을 클릭하거나 콘솔의 페이더를 조정할 때 페이더는 이전 레벨로 돌아갑니다.

### 3 Fader

Adjusts 채널의 신호 레벨을 조정합니다. SEND ON FADER MODE에서는 선택된 AUX 버스 또는 FX 버스로 보내지는 신호의 양을 조절합니다.

페이더를 선택하려면 클릭하고 (선택되면 핑크색으로 변경) 마우스 휠을 사용하여 레벨을 조정하십시오. SEND ON FADER MODE에서 페이더 knob는 대상 버스의 채널 색상과 일치하도록 색상을 변경합니다. DCA 채널과 같이 버스로 보낼 수 없는 채널의 경우 페이더 knob는 흰색으로 유지됩니다.

### 4 CUE 버튼

CUE 모니터링을 위한 채널을 선택합니다. 이 버튼은 CUE가 실행되면 켜집니다.

### 5 채널 정보

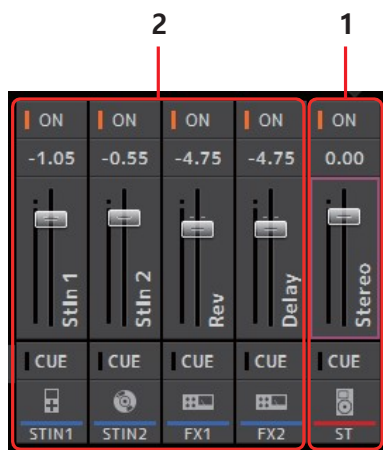
채널의 ID, 색상 및 아이콘을 표시합니다. 이 영역을 클릭하여 채널을 선택하십시오.

### 6 CLEAR CUE 버튼

모든 채널 CUE를 끕니다. CUE가 활성화되면 이 버튼이 켜집니다.

## Master/FX/ST IN strip 영역

이 영역은 항상 표시됩니다.



### 1 Masterstrip

스테레오 버스를 제어합니다.

SEND ON FADER 모드에서 SEND 대상이 마스터 스트립에 표시됩니다. 또한 페이더 knob는 해당 버스의 채널 색상과 일치하도록 색상을 변경합니다.

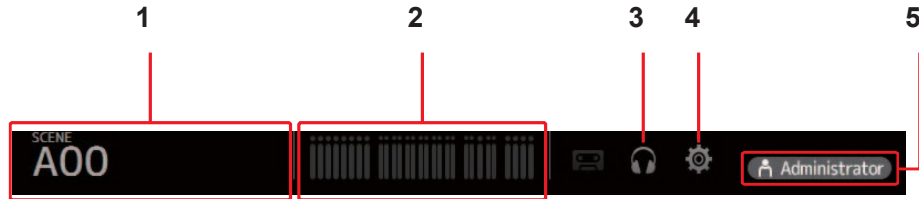
이 스트립은 SEND ON FADER 모드에서 FX 리턴 채널을 선택한 경우에는 사용할 수 없습니다.

### 2 FX RTN/ST IN strip

FX 리턴 버스 및 ST IN 채널을 제어하십시오.

SEND ON FADER 모드에서 페이더 knob는 해당 버스의 채널 색상과 일치하도록 색상을 변경합니다.

자주 사용하는 기능에 액세스 할 수 있습니다. 도구 모음은 현재 작업과 상관없이 항상 표시됩니다. 툴 바에서 아이콘을 클릭하여 해당 화면을 표시 할 수 있습니다. 아이콘을 다시 클릭하거나 [X]를 클릭하면 화면을 닫고 이전 화면으로 돌아갈 수 있습니다.



1 SCENE 화면 ([→page 13](#))

2 METER 화면 ([→page 17](#))

3 MONITOR 화면 ([→page 18](#))

4 SETUP 화면 ([→page 20](#))

#### 5 Status

현재 로그인 한 사용자의 이름이 아이콘과 함께 표시됩니다. 또한 다음 항목이 해당 상태를 나타내기 위해 표시 될 수 있습니다.

**CUE:** CUE가 켜져 있습니다.

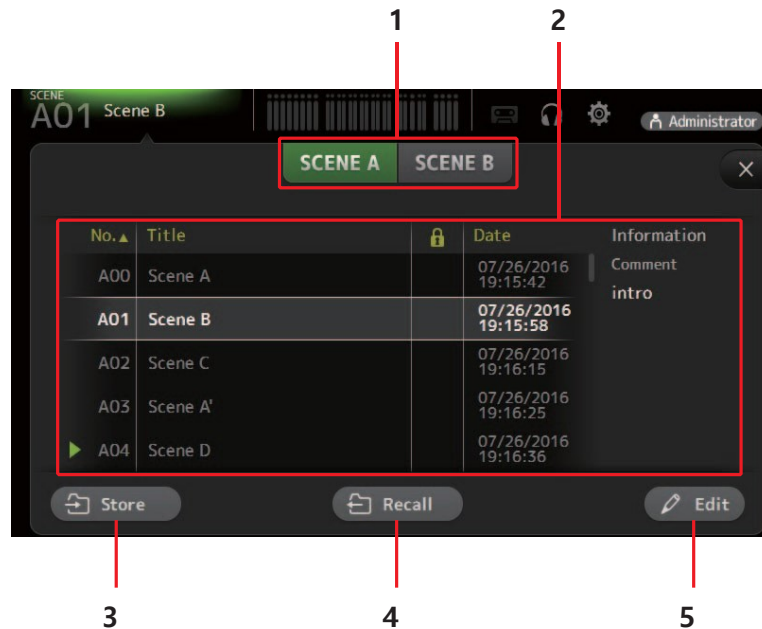
**OSCILLATOR:** Oscillator가 켜져 있습니다.

**QUICK CONFIG:** 빠른 구성이 설정에 사용되고 있습니다.

## SCENE 화면

이전에 저장 한 믹서 설정 또는 “Scene”을 관리 할 수 있습니다.

장면을 불러올 때 특정 설정이 장면에 포함 된 설정으로 대체되는 것을 막을 수 있습니다. 이것은 “recall safe”라고 합니다.



### 1 Scene list selection 버튼

사용 가능한 장면 목록끼리 전환 할 수 있습니다.

**SCENE A:** Scene 목록 A에 저장된 Scene을 표시합니다.

**SCENE B:** Scene 목록 B에 저장된 Scene을 표시합니다.

### 2 Scene 목록

선택한 Scene 목록에 저장된 Scene을 표시합니다.

목록의 머리글을 클릭하면 해당 머리글로 항목을 정렬 할 수 있습니다. (목록 항목은 “Information”으로 정렬 할 수 없습니다.)

장면을 선택하려면 간단히 클릭하십시오. 선택한 Scene이 강조 표시되고 저장, 불러 오기 또는 편집 할 수 있습니다.

현재 호출 된 Scene 옆에 녹색 삼각형이 표시됩니다.

 열의 영역을 클릭하여 자물쇠 아이콘을 켜고 끌 수 있습니다. 아이콘이 표시되면 장면이 쓰기 금지 됩니다.

장면이 마지막으로 저장된 날짜가 날짜 열에 표시됩니다.

### 3 Store 버튼

현재 믹서 설정을 저장하고 Scene 목록에서 선택한 Scene 번호에 할당합니다. 제목과 설명을 수정하려면 이 버튼을 클릭하십시오.

### 4 Recall 버튼

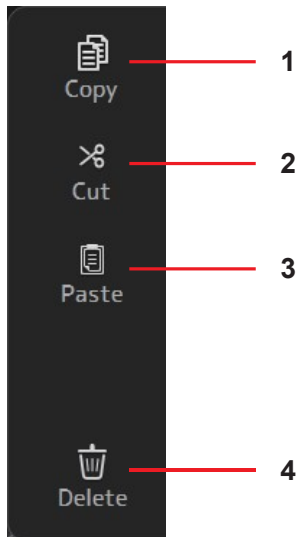
장면 목록에서 선택된 장면을 불러옵니다.

### 5 Edit 버튼

제목과 설명을 편집하려면 이 버튼을 클릭하십시오.

## SCENE 화면 메뉴

SCENE 화면이 표시되면 메뉴 영역에 다음 항목이 표시됩니다.



### 1 Copy

현재 장면의 설정을 복사합니다.

### 2 Cut

선택한 장면의 설정을 자릅니다.

### 3 Paste

복사 한 장면을 현재 목록에 붙여 넣습니다.

### 4 Delete

선택한 장면을 삭제합니다.

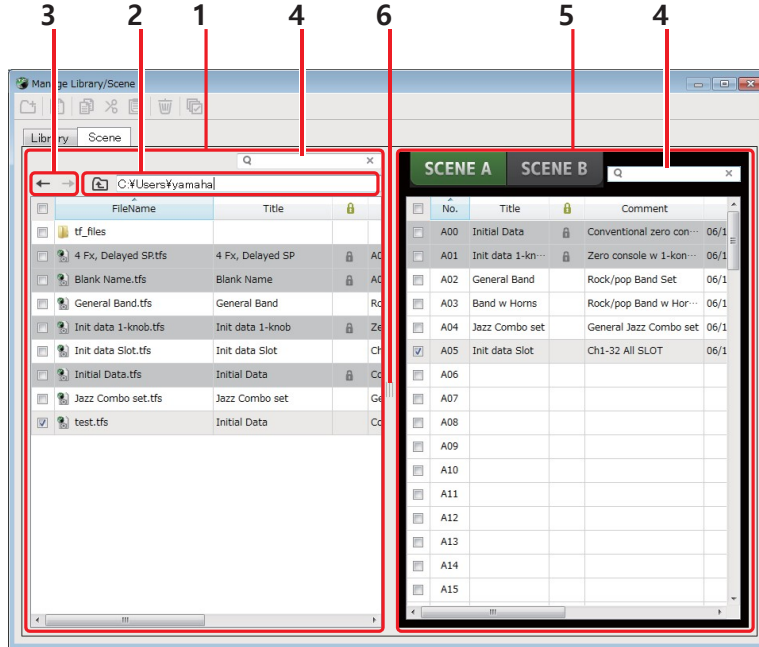
## Manage Library/Scene 화면

### Scene 탭

이 화면에서는 TF Editor에 저장된 Scene 데이터를 관리 할 수 있습니다.

Scene 데이터를 편집하고 TFF 파일로 저장된 Scene 데이터를 사용하여 개별 파일로 처리 할 수 있습니다.

오프라인 모드에서는 File 메뉴에서 Manage Library / Scene을 선택하여 화면을 엽니다.



#### 1 왼쪽 창

컴퓨터에 저장된 폴더, .TFS 파일 및 .TFF 파일을 표시합니다. 확인란을 사용하여 여러 항목을 선택할 수 있습니다. 항목을 선택하면 클릭하여 텍스트를 입력하거나 풀다운 메뉴를 사용하여 편집 할 수 있습니다. 여기에 표시된 파일을 드래그하여 오른쪽 창 (TF 편집기 콘텐츠) 또는 하위 디렉토리로 이동하거나 복사 할 수 있습니다.

#### 2 경로 표시

왼쪽 창에 표시된 목록의 경로를 표시합니다. 경로를 직접 입력 할 수도 있습니다. 옆쪽 왼쪽 버튼을 클릭하여 상위 디렉토리로 이동하십시오.

#### ← ↔ 버튼

이전/다음 디렉토리로 이동할 수 있습니다.

#### 4 텍스트 검색 창

파일 이름, 제목 및 설명 별로 항목을 검색 할 수 있습니다.

#### 5 오른쪽 창

TF Editor에 저장된 Scene 데이터를 बैं크 별로 그룹화하여 표시합니다.

이 창은 왼쪽 창과 같은 방법으로 사용할 수 있습니다. 항목을 선택하지 않고 보호 열을 클릭하여 보호를 켜거나 끌 수 있습니다. 보호가 켜지면 항목을 편집 할 수 없습니다. 보호 된 장면은 회색 배경으로 표시됩니다.

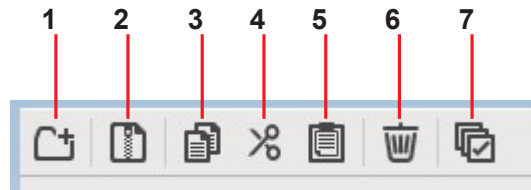
#### 6 구분선

구분 기호 핸들을 왼쪽이나 오른쪽으로 끌어 창 표시 크기를 변경하십시오.

### NOTE

- 터치 패널 디스플레이를 사용할 때, 잠시 동안 여러 번의 터치 패널 조작을 수행하면 프로그램이 예상대로 터치 패널 작동에 응답하지 않을 수 있습니다. 이 경우 일시적으로 마우스 나 트랙 패드를 사용하거나 일시적으로 프로그램을 백그라운드로 옮깁니다.
- 왼쪽 창에 너무 많은 파일이 표시되면 항목을 정렬하거나 선택하는 데 예상보다 많은 시간이 걸릴 수 있습니다. 이것은 고장이 아닙니다. 프로그램이 응답 할 때까지 기다리십시오. 왼쪽 창에 표시되는 파일 수를 1000 개 미만으로 유지하는 것이 좋습니다.
- 라이브러리 / 장면 관리 화면의 왼쪽 창에 폴더를 표시 할 때 해당 폴더에서 직접 작업을 수행하지 마십시오. 컴퓨터의 파일 탐색기 또는 Finder. 라이브러리 / 장면 관리 화면을 새로 고치는 데 예상보다 많은 시간이 걸릴 수 있습니다.

## 툴 바



메뉴를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 표시 할 때 사용할 수 있는 것과 동일한 항목을 표시합니다.

### 1 새 폴더

컴퓨터의 왼쪽 창에 지정된 디렉토리에 새 폴더를 만듭니다.

### 2 .tff 추출

.TFF 파일에서 데이터를 추출하여 개별 파일로 처리 할 수 있습니다. 이 항목을 클릭하면 데이터를 추출 할 위치를 지정할 수 있는 대화 상자가 표시됩니다. 데이터를 추출하면 Library 폴더와 Scene 폴더가 지정된 디렉토리에 만들어지고 각 बैं크의 개별 파일이 추출됩니다.

### 3 복사

선택된 데이터를 복사합니다.

### 4 잘라내기

선택한 데이터를 잘라냅니다.

### 5 붙여넣기

복사하거나 잘라낸 데이터를 붙여 넣습니다.

### 6 삭제

선택된 데이터를 삭제합니다.

### 7 전체선택

보이는 모든 데이터를 선택합니다.

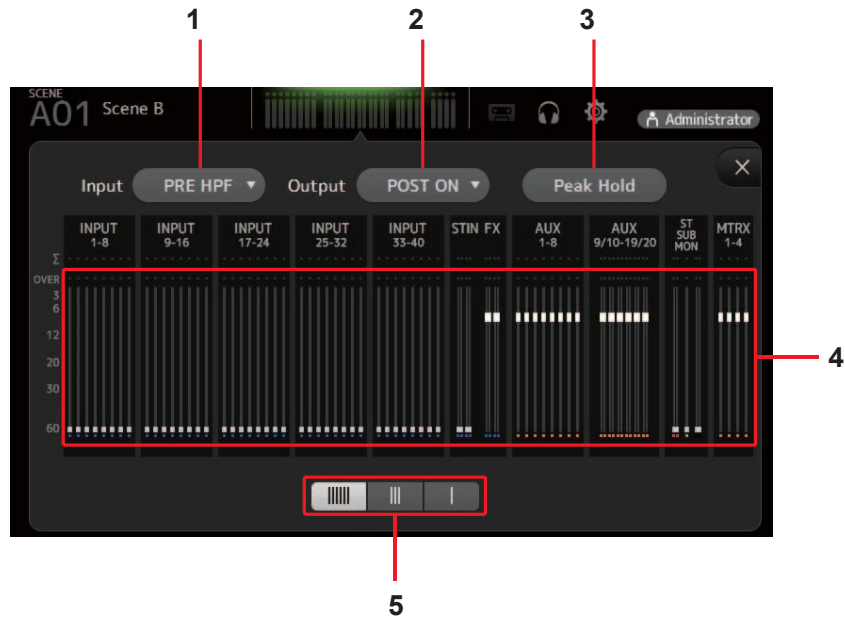
## NOTE

- 컴퓨터에서 여러 장면 파일을 복사하거나 이동할 때 대상 위치의 순서에 따라 파일이 이동되거나 복사됩니다. 덮어 쓸 데이터가 쓰기 금지되어 있으면 데이터가 해당 위치에 복사되지 않습니다.
- 씬 파일을 복사 또는 이동하는 동안 बैं크의 씬 수가 제한 (100)된 수가 되면 복사 또는 이동이 중지됩니다.



## METER 화면

모든 채널의 입력 및 출력 레벨을 표시하며 레벨 미터의 미터링 지점 (즉, 레벨이 감지되는 지점)을 선택할 수 있습니다.



### 1 미터링 포인트 선택 메뉴 입력

입력 레벨 미터링 포인트를 결정합니다.

**PRE HPF:** head amp 다음, HPF 전

**PRE FADER:** fader 전

**POST ON:** [ON] 키 다음

### 2 미터링 포인트 선택 메뉴 출력

출력 레벨 미터링 지점을 결정합니다.

**PRE EQ:** EQ 전

**PRE FADER:** fader 전

**POST ON:** [ON] 키 다음

### 3 Peak Hold 버튼

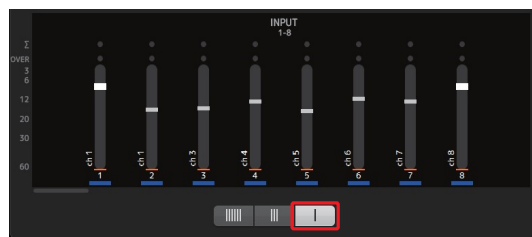
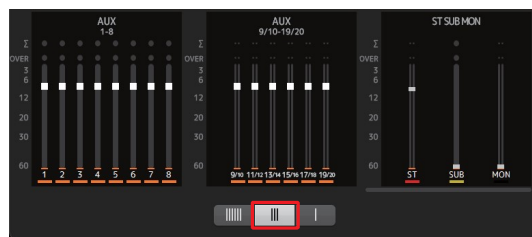
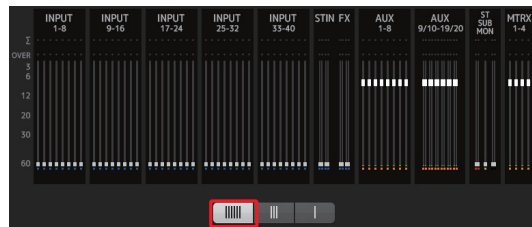
각 레벨 미터의 피크 레벨을 유지 하려면 이 버튼을 켜십시오. 누르고 있던 최고 레벨을 제거하려면 이 버튼을 끄십시오. 피크 홀드 켜기 / 끄기 설정은 입력 및 출력 채널에 모두 영향을 줍니다.

### 4 미터

채널 레벨을 표시합니다.

### 5 미터 표시 선택 버튼

표시되는 미터 수를 선택할 수 있습니다. 세 가지 디스플레이 모드를 사용할 수 있습니다.

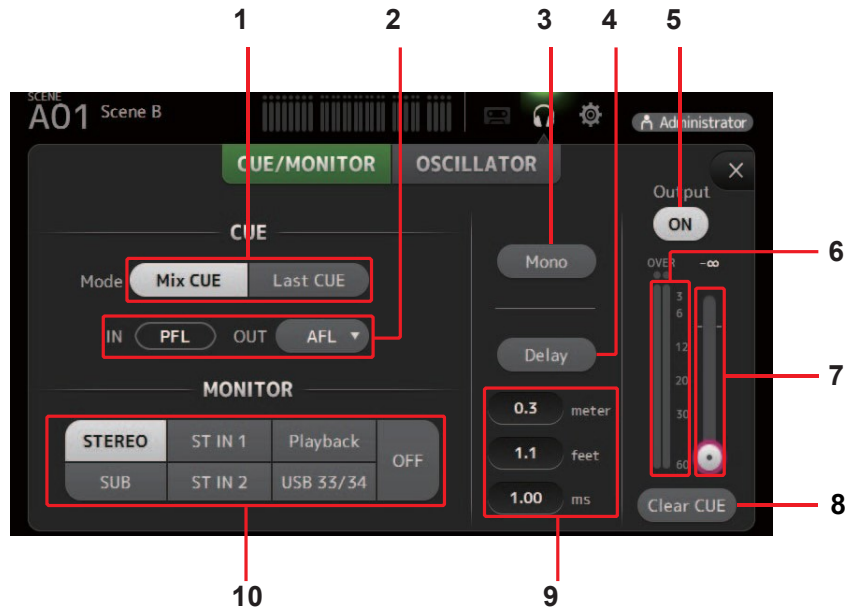


## MONITOR 화면

CUE /MONITOR신호를 관리하고 오실레이터를 제어 할 수 있습니다. CUE / MONITOR 화면은 헤드폰 및 니어 필드 모니터를 사용하여 모니터링 되는 신호를 제어하는 데 사용됩니다. 여기서 지속적으로 모니터링 할 소스를 선택하고 CUE 기능을 사용하여 모니터링 할 개별 채널을 선택할 수 있습니다. 오실레이터 화면은 오실레이터 를 구성하고 켜고 끄는 데 사용됩니다. 콘솔에는 출력 할 수 있는 오실레이터 가 내장되어 있습니다. 사인파 또는 핑크 노이즈를 원하는 버스에 전송하여 외부 장치를 확인하거나 장소의 특성을 테스트 할 수 있습니다.

### CUE/MONITOR 화면

헤드폰이나 스피커를 사용하여 특정 입력을 모니터링 할 수 있습니다. 모니터 할 소스를 선택하거나 모니터 신호를 모노로 변경하거나 지연을 추가 할 수 있습니다.



#### 1 CUE mode 버튼

CUE mode를 선택할 때 사용합니다.

**Mix CUE:** 여러 채널에 대한 CUE 활성화.

**Last CUE:** 마지막으로 선택한 채널에 대한 CUE 활성화.

#### 2 CUE 포인트 선택 버튼

s신호 경로에서 모니터링 할 지점을 선택합니다.(입력시에는 PFL만 사용할 수 있습니다.)

**PFL:** fader 이전

**AFL:** fader 다음

#### 3 모노 버튼

모니터 신호를 모노로 변경할 수 있습니다.

#### 4 딜레이 버튼

모니터 신호를 지연 시킵니다. CUE가 켜지면 비활성됩니다.

#### 5 모니터 출력 버튼

모니터 출력을 켜고 끕니다. 이 설정에 관계없이 콘솔의 [PHONES]단자에서 신호가 출력됩니다.

#### 6 모니터 레벨 미터

모니터 레벨을 표시합니다.

#### 7 모니터 레벨 슬라이더

모니터 출력 레벨을 조정합니다. 이 설정에 관계없이 콘솔의 [PHONES] 단자에서 신호가 출력됩니다..

#### 8 CUE 버튼 지우기

모든 CUE 선택을 취소합니다.

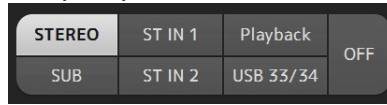
### 9 Delay 설정

거리 (미터 및 피트) 또는 시간 (ms)을 지정하여 지연 시간을 결정합니다.  
 텍스트 상자를 클릭하여 값을 입력하십시오.

### 10 모니터 소스 선택 버튼

모니터링 할 소스를 선택할 수 있습니다.

#### TF5/TF3/TF1

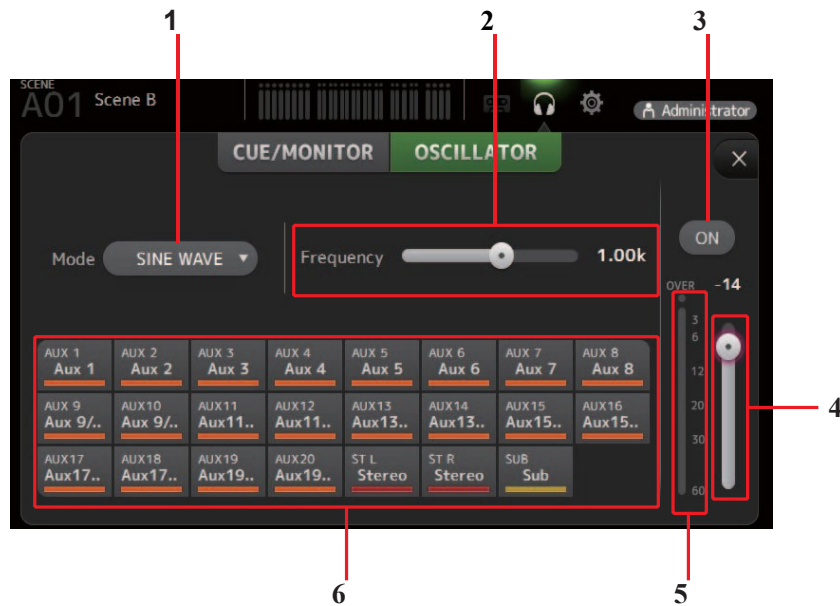


#### TF-RACK



## OSCILLATOR(오실레이터) 화면

오실레이터를 구성 할 수 있습니다.



### 1 Oscillator 모드 버튼

오실레이터 모드를 선택할 수 있습니다.

**SINE WAVE:** 사인파가 연속적으로 출력됩니다.

**PINK NOISE:** 핑크 노이즈가 계속 출력됩니다.

**BURST NOISE:** 핑크 노이즈가 간헐적으로 출력됩니다.

### 2 파라미터 슬라이더

오실레이터의 파라미터를 조정할 수 있습니다.

오실레이터 모드	사용 가능한 변수치
SINE WAVE	진동수
BURST NOISE	너비 (각 잡음 버스트의 지속 시간) 및 간격 (잡음 버스트 사이의 무음 길이)
PINK NOISE	없음

### 3 Oscillator 출력 버튼

오실레이터 출력 버튼 오실레이터 출력을 켜고 끕니다.

오실레이터가 켜지면, 오실레이터 신호는 해당 할당 버튼에 의해 선택된 입력 채널로 보내집니다.

### 4 Oscillator 출력 레벨 슬라이더

오실레이터 출력 레벨을 조정합니다.

### 5 Oscillator 출력 미터

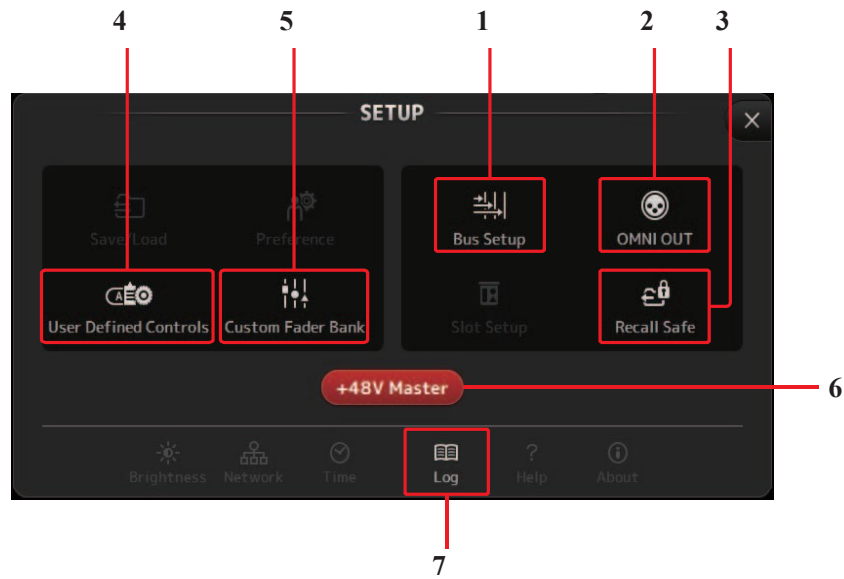
오실레이터 출력 레벨을 표시합니다.

### 6 Oscillator 지정 버튼

오실레이터를 보낼 채널을 결정하십시오. 이 버튼을 클릭하면 여러 채널을 선택할 수 있습니다.

## SETUP 화면

OMNI OUT 및 Recall Safe의 설정뿐만 아니라 일반 믹서 설정을 구성 할 수 있습니다.



### 1 Bus 설정 (→page 21)

BUS SETUP 화면을 표시합니다.

### 2 OMNI OUT (→page 21)

OMNI OUT 화면을 표시합니다.

### 3 Recall Safe (→page 22)

RECALL SAFE 화면을 표시합니다.

### 4 User Defined Controls (→page 23)

USER DEFINED CONTROLS 화면을 표시합니다.

### 5 Custom Fader Bank (→page 27)

CUSTOM FADER BANK 화면을 표시합니다.

### 6 +48V Master button

콘솔의 팬텀 전원 기능을 켜거나 끄는 마스터 버튼.

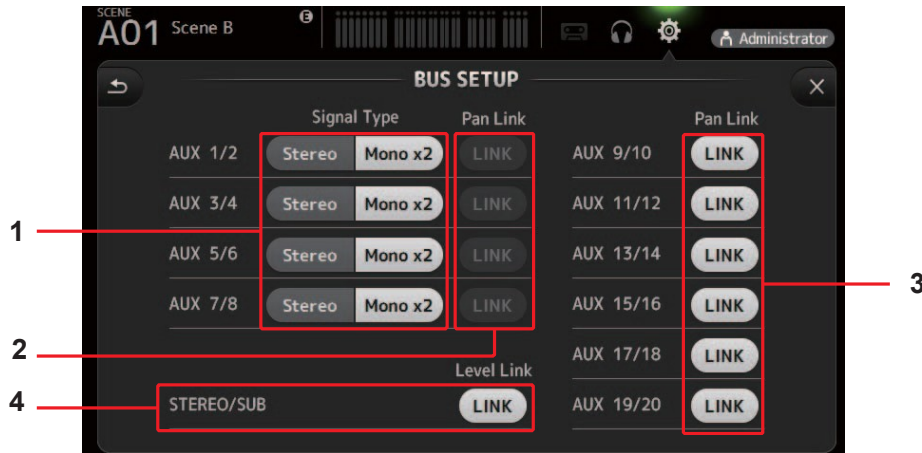
이 버튼을 끄면 INPUT 화면에서 +48V 버튼이 켜지더라도 팬텀 전원이 아무 채널에도 공급되지 않습니다. (→page 40)

### 7 Log (→page 28)

TF Editor 로그 화면을 표시합니다.

## BUS 설정 화면

버스 설정을 구성 할 수 있습니다. 스테레오 / 모노, 팬 링크 등과 같은 기본 설정을 변경할 수 있습니다. 이 설정은 Scene을 저장할 때 포함됩니다.



### 1 AUX1/2–AUX7/8 신호 유형 버튼

각 쌍의 버스가 처리되는 방법을 결정합니다. 각 쌍을 스테레오 (홀수 및 짝수 버스가 연결 되고 주요 파라미터가 둘 사이에 공유 됨) 또는 모노 x2 (두 개의 독립적인 모노 채널)로 설정할 수 있습니다.

### 2 AUX 1/2–AUX 7/8 Pan 링크 버튼

AUX 1 / 2-AUX 7/8에 대해 팬 링크를 켜고 끕니다. 이 버튼은 해당 버스의 신호 유형이 스테레오로 설정된 경우에만 표시됩니다. 이 버튼이 켜지면 입력 채널에서 해당 두 버스로 전송 된 신호의 팬 설정이 스테레오 버스 팬 설정과 연결됩니다.

### 3 AUX 9/10–AUX 19/20 Pan 링크 버튼

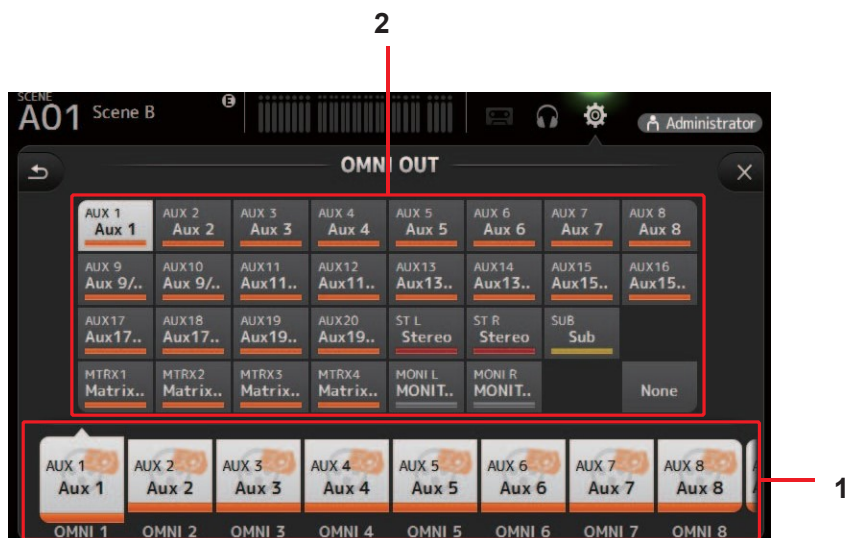
AUX 9 / 10-AUX 19/20의 팬 링크를 켜거나 끕니다.

### 4 STEREO/SUB 링크

STEREO (스테레오) 버스 및 SUB (스테레오) 버스 용 페이더가 연결되어 있는지 여부를 결정합니다.

## OMNI OUT 화면

AOMNI OUT 잭으로 전송되는 출력 채널을 구성 할 수 있습니다.



### 1 OMNI OUT 1–16 버튼

구성 할 OMNI OUT 잭을 선택할 수 있습니다. 각 OMNI OUT 잭에 현재 할당 된 채널 이름도 버튼에 표시됩니다.

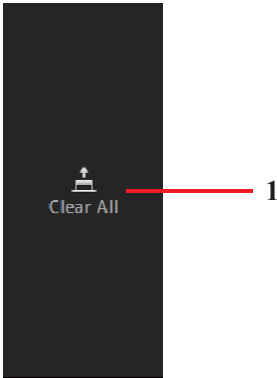
### 2 출력 채널 버튼

1 로 선택한 OMNI OUT 잭에 할당 할 출력 채널 또는 모니터 출력을 결정합니다.

None을 선택하면 해당 OMNI OUT 단자로 아무 것도 출력되지 않습니다.

## OMNI OUT 화면 메뉴

OMNI OUT 화면이 표시되면 메뉴 영역에 다음 항목이 표시됩니다.

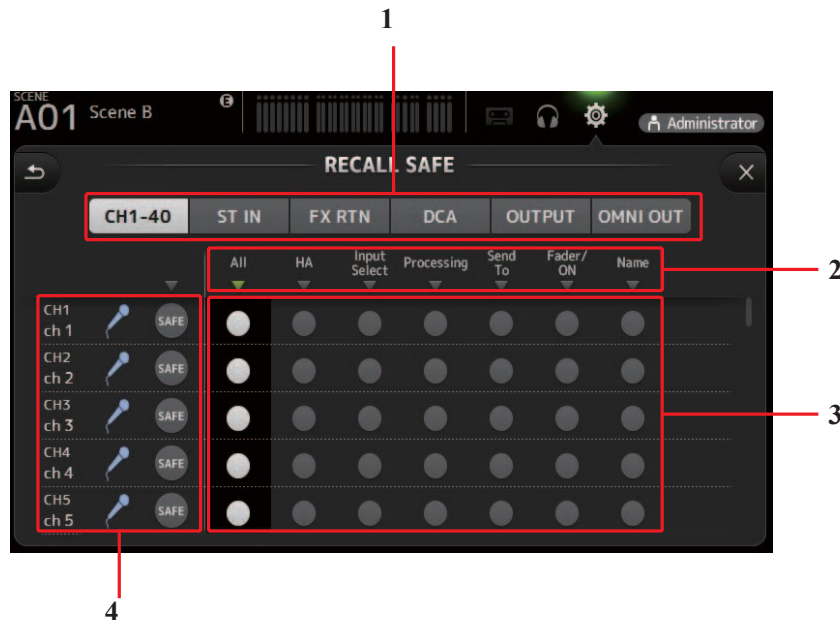


### 1 전체 삭제

OMNI OUT 책에 대한 모든 할당을 지웁니다 (모두 None으로 설정 됨).

## RECALL SAFE 화면

씬 및 프리셋을 불러올 때 불러올 항목과 불러 들일 수 없는 항목을 구성 할 수 있습니다. "리콜 세이프 (recall safe)"는 프리셋이나 씬을 리콜 할 때 설정이 대체되지 않는 특정 파라미터, 채널, DCA 그룹 등을 선택할 수 있게 해줍니다.



### 1 Channel 선택 버튼

채널 선택 버튼 구성 할 채널 유형을 선택할 수 있습니다.

채널 유형을 선택하면 recall safe으로 구성 할 수 있는 여러 파라미터가 표시됩니다.

### 2 파라미터 이름

▼를 클릭하여 모든 채널의 해당 변수값에 대한 recall safe를 켜거나 끕니다.

모든 채널의 파라미터에 대해 리콜 세이프가 켜지면 파라미터 이름 아래에 있는 ▼표시가 녹색으로 표시됩니다. 모든 채널의 파라미터에 대해 해제하면 회색으로 표시됩니다. 마지막으로, 모든 채널이 아닌 파라미터에 대해 회수 안전이 켜지면 파라미터 이름 아래에 있는 ▼표시가 파란색으로 표시됩니다.

### 3 Recall safe on/off 버튼

해당 파라미터에 대해 recall safe을 켜고 끕니다. 켜져 있으면 해당 파라미터가 recall safe합니다.

즉, 프리셋 또는 씬을 불러올 때 설정이 변경되지 않습니다. OMNI OUT 할당의 경우 리콜 세이프는 모든 OMNI OUT 책에 대해 켜고 끌 수 있지만 개별 책에는 사용할 수 없습니다.

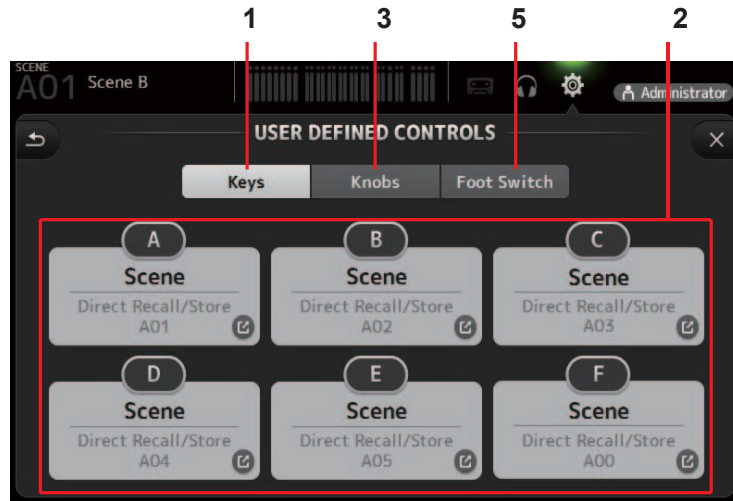
### 4 Channel 정보

채널 ID, 이름 및 아이콘을 표시합니다. SAFE 버튼을 클릭하여 해당 채널에 대한 recall safe를 켜거나 끕니다.

전원을 켜면 리콜 세이프 온 / 오프 버튼이 "on" 위치에 있는 파라미터는 리콜 (recall)되지 않습니다.

## USER DEFINED CONTROLS (사용자 정의 컨트롤) 화면

이 화면에서 [USER DEFINED KEYS], [USER DEFINED KNOBS] 및 풋 스위치에 기능을 지정할 수 있습니다.



### 1 Keys (키) 버튼

콘솔의 상단 패널에 있는 [USER DEFINED KEYS]에 기능을 지정할 수 있습니다.

### 2 Key 설정 버튼 (A-F)

원하는 버튼을 클릭하여 해당 USER DEFINED KEY에 기능을 지정할 수 있는 화면을 표시합니다.

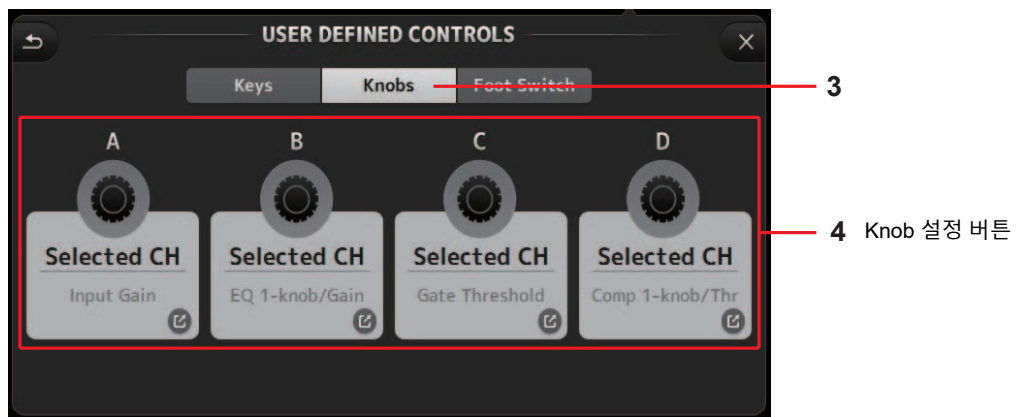
## USER DEFINED KEYS 에 할당 가능한 기능

FUNCTION	PARAMETER 1	PARAMETER 2	Description
No Assign			특성이 지정되지 않았습니다.
Brightness	Bank Change		뱅크 간의 밝기를 전환합니다.
CH ON	Specific CH	CH 1-40, ST IN 1, ST IN 2, FX 1, FX 2, DCA 1-8, AUX 1-8, AUX 9/10-19/20, STEREO, SUB MATRIX1-4	PARAMETER 2에 할당 된 채널을 켜고 끕니다.
CH Select	Inc		PARAMETER 1에 선택된 방향의 채널을 선택하십시오.
	Dec		
CH Select	Specific CH	CH 1-40, ST IN 1L-ST IN 2R FX 1L-FX 2R, AUX 1-8, AUX 9-20, STEREO L, STEREO R, SUB MATRIX1-4	PARAMETER 2에 할당 된 채널을 선택합니다.
CUE	Specific CH	CH 1-40, ST IN 1, ST IN 2, FX 1, FX 2, DCA 1-8, AUX 1-8, AUX 9/10-19/20, STEREO, SUB MATRIX1-4	PARAMETER 2에 할당 된 채널에 대해 큐를 켜거나 끕니다.
Effect	Bypass	FX 1, FX 2, INS FX 1-6	PARAMETER 2에 지정된 이펙트를 건너뛵니다.
EQ	Band Select	HPF, LPF, Low, Low-Mid, High-Mid, High	PARAMETER 2에 할당 된 밴드를 선택합니다.
Help			도움말 정보를 표시합니다.
Meter	Peak Hold ON		피크 홀드를 켜고 끕니다.
Monitor	Output		모니터를 켜고 끕니다.
	Source Select	STEREO, SUB, ST IN 1, ST IN 2, STIN (TF-RACK), USB 33/34, Playback	PARAMETER 2에 할당 된 모니터 소스를 선택합니다.

FUNCTION	PARAMETER 1	PARAMETER 2	Description
Oscillator	Oscillator On		오실레이터를 켜고 끕니다.
	Specific CH	AUX 1-20, STEREO L, R, SUB	PARAMETER 2에 할당 된 채널로 보내진 오실레이터를 켜고 끕니다.
Page Change	Bookmark		2 초 이상 길게 누르면 현재 화면을 북마크에 추가합니다. 북마크 된 화면을 표시하려면 2 초 미만을 길게 클릭하십시오.
	Bookmark with "SEL"		선택한 채널이 북마크와 함께 저장됩니다. 상기와 같습니다.
	Close Popup		팝업 화면을 닫습니다.
Recorder	Transport	Play/Pause	RECORDER 화면의 재생 / 일시 정지 버튼과 동일합니다.
		Stop	RECORDER 화면의 Stop 버튼과 동일합니다.
		Next	RECORDER 화면의 다음 버튼과 동일합니다.
		Previous	RECORDER 화면의 Previous 버튼과 동일합니다.
		Rec	RECORDER 화면의 Rec 버튼과 동일합니다.
		Auto Rec	녹음이 중지되고 파일이 저장되면 새 파일로 즉시 녹음이 다시 시작됩니다.
		Rec & Start	녹음 준비 모드로 들어가지 않고 즉시 녹음이 시작됩니다.
SCENE	Inc		INC, DEC, STORE 및 RECALL 키와 동일합니다.
	Dec		
	Store		
	Recall		
	Inc Recall		다음 번호 매기기 장면을 불러옵니다.
	Dec Recall		이전에 번호가 매겨진 Scene을 불러옵니다.
	Direct Recall/Store	No. A00-99, No. B00-99	PARAMETER 2에 지정된 Scene 번호를 불러옵니다. 2 초 이상 길게 누르면 현재 설정이 해당 Scene 번호에 지정됩니다.

### 3 Knobs 버튼

콘솔의 상단 패널에 있는 [USER DEFINED KNOBS]에 기능을 할당 할 수 있습니다.



### 4 Knob 설정 버튼

원하는 버튼을 클릭하여 기능을 해당 USER DEFINED KNOB에 할당 할 수 있는 화면을 표시합니다.

## USER DEFINED KNOBS에 할당 가능한 기능

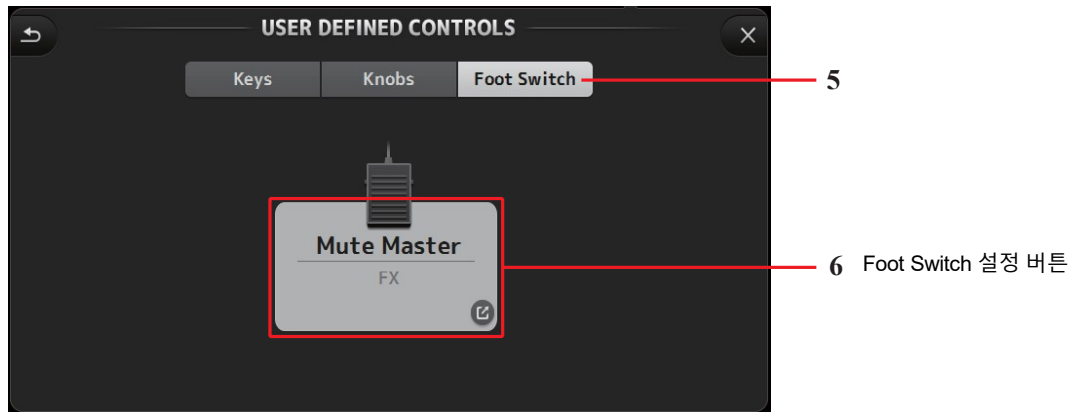
Features	Description	
No Assign	특성이 지정되지 않았습니다.	
Brightness	CH Name	채널 이름의 밝기를 조정합니다. (TF5 / TF3 / TF1 전용)
	CH Color	채널 색상 표시기의 밝기를 조정합니다. (TF5 / TF3 / TF1 전용)
	Screen	터치 스크린의 밝기를 조정합니다.
	Panel	패널 LED의 밝기를 조정합니다.
CH Level	Specific CH	PARAMETER 2에 할당 된 채널의 레벨을 조정합니다.
CH Select	Inc/Dec	채널을 선택합니다.
Monitor Level		모니터 레벨을 조정합니다.



Features	Description
CH Level	선택한 채널의 레벨을 조정합니다.
Comp 1-knob/Thr	선택한 채널의 COMP에 대한 1- knob 또는 임계 값을 조정합니다. 1-knobCOMP가 켜지면 1- knob를 조정하십시오. 1 knob COMP가 꺼지면 임계 값을 조정합니다.
Digital Gain	선택한 채널의 디지털 게인을 조정합니다.
EQ 1-knob/Gain	선택한 채널의 EQ에 대해 1- knob 또는 게인을 조정합니다. 1-knobEQ가 켜지면 1- knob를 조정하십시오. 1-knobEQ를 끄면 게인이 조정됩니다.
EQ Band Select	선택한 채널의 밴드를 선택합니다.
EQ Frequency	선택한 채널의 EQ 주파수를 조정합니다.
EQ Q	선택한 채널에 대한 EQ Q를 조정합니다.
Gate Threshold	선택한 채널의 게이트 임계 값을 조정합니다.
HPF	선택한 채널의 HPF를 조정합니다. knob를 돌려 주파수를 조정하십시오.
Input Gain	선택한 채널의 아날로그 게인 또는 디지털 게인을 조정합니다. 채널의 입력이 아날로그 소스 인 경우 아날로그 게인을 조정합니다. 채널의 입력이 디지털 소스 (예 : USB, iPad 또는 STIN) 인 경우 디지털 게인을 조정합니다.
Send Level	선택된 채널의 PARAMETER2 (FX, AUX, SUB)에 대해 선택된 버스로 send 레벨을 조절합니다.
Pan	선택한 채널의 팬 또는 밸런스를 조정합니다.

### 5 Foot Switch 버튼

콘솔의 Foot switch기능을 지정할 수 있습니다.



### 6 Foot Switch 설정 버튼

Footswitch에 지정할 수 있는 기능을 표시합니다.

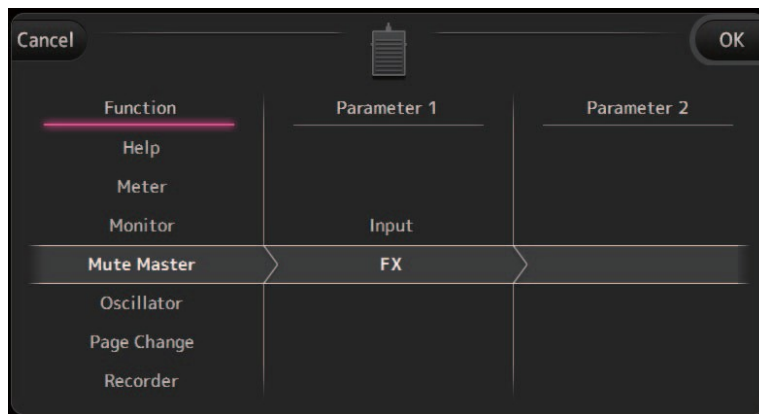
### Footswitch에 할당 가능한 기능

FUNCTION	PARAMETER 1	PARAMETER 2	Description
No Assign			특성이 지정되지 않았습니다.
Brightness	Bank Change		뱅크 간의 밝기를 전환합니다.
CH ON	Specific CH	CH 1-40, ST IN 1, ST IN 2, FX 1, FX 2, DCA 1-8, AUX 1-8, AUX 9/10-19/20, STEREO, SUB MATRIX1-4	PARAMETER 2에 할당 된 채널을 켜고 끕니다.
CH Select	Inc		PARAMETER 1에 선택된 방향의 채널을 선택하십시오.
	Dec		
CH Select	Specific CH	CH 1-40, ST IN 1L-ST IN 2R, FX 1L-FX 2R, AUX 1-8, AUX 9-20, STEREO L, STEREO R, SUB MATRIX1-4	PARAMETER 2에 할당 된 채널을 선택합니다.
Clear Cue			모든 큐 선택을 지웁니다. 상단 패널의 CLEAR CUE 키와 동일합니다.
CUE	Specific CH	CH 1-40, ST IN 1, ST IN 2, FX 1, FX 2, DCA 1-8, AUX 1-8, AUX 9/10-19/20, STEREO, SUB MATRIX1-4	PARAMETER 2에 할당 된 채널에 대해 큐를 켜거나 끕니다.

FUNCTION	PARAMETER 1	PARAMETER 2	Description
Effect	Bypass	FX 1, FX 2, INS FX 1-6	PARAMETER 2에 지정된 이펙트를 건너 줍니다.
EQ	Band Select	HPF, LPF, Low, Low-Mid, High-Mid, High	PARAMETER 2에 할당 된 밴드를 선택합니다.
Help			도움말 정보를 표시합니다.
Meter	Peak Hold ON		피크 홀드를 켜고 끕니다.
Monitor	Output		모니터를 켜고 끕니다.
	Source Select	STEREO, SUB, ST IN 1, ST IN 2, STIN (TF-RACK), USB 33/34, Playback	PARAMETER 2에 할당 된 모니터 소스를 선택합니다.
Mute Master	Input		상단 패널의 해당 MUTE 키와 동일합니다.
	FX		
Oscillator	Oscillator On		오실레이터를 켜고 끕니다.
	Specific CH	AUX 1-20, STEREO L, R, SUB	PARAMETER 2에 할당 된 채널로 보내진 오실레이터를 켜고 끕니다.
Page Change	Bookmark		2 초 이상 길게 누르면 현재 화면을 북마크에 추가합니다. 북마크 된 화면을 표시하려면 2 초 미만 길게 클릭하십시오.
	Bookmark with "SEL"		선택한 채널이 북마크와 함께 저장됩니다. 상기와 같습니다.
	Close Popup		팝업 화면을 닫습니다.
Recorder	Transport	Play/Pause	RECORDER 화면의 재생 / 일시 정지 버튼과 동일합니다.
		Stop	RECORDER 화면의 Stop 버튼과 동일합니다.
		Next	RECORDER 화면의 다음 버튼과 동일합니다.
		Previous	RECORDER 화면의 Previous 버튼과 동일합니다.
		Rec	RECORDER 화면의 Rec 버튼과 동일합니다.
		Auto Rec	녹음이 중지되고 파일이 저장되면 새 파일로 즉시 녹음이 다시 시작됩니다.
		Rec & Start	녹음 준비 모드로 들어가지 않고 즉시 녹음이 시작됩니다.
SCENE	Inc		INC, DEC, STORE 및 RECALL 키와 동일합니다.
	Dec		
	Store		
	Recall		
	Inc Recall		다음 번호 매기기 장면을 불러냅니다.
	Dec Recall		이전에 번호가 매겨진 Scene을 불러옵니다.
	Direct Recall/Store	No. A00-99, No. B00-99	PARAMETER 2에 지정된 Scene 번호를 불러옵니다. 2 초 이상 길게 누르면 현재 설정이 해당 Scene 번호에 지정됩니다.
TAP TEMPO			상단 패널의 TAP 키와 동일합니다.

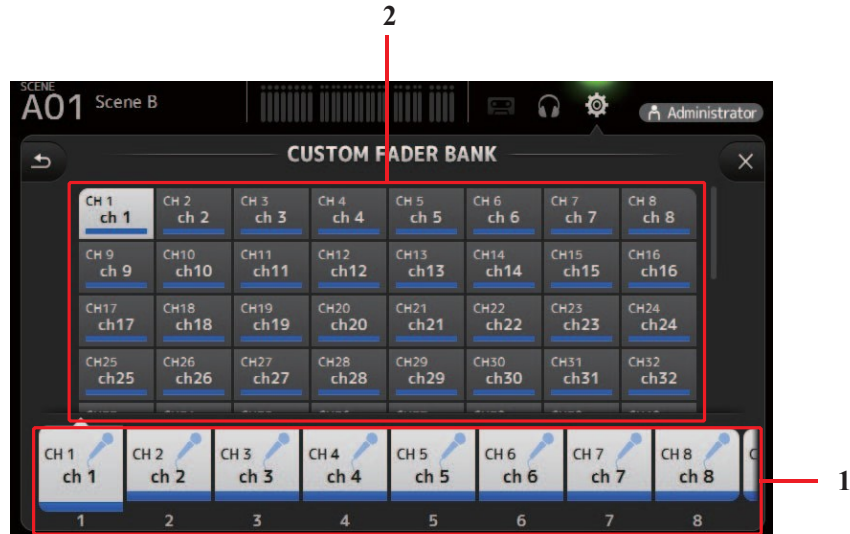
### Feature assignment 화면

기능을 선택하면 파라미터1에 사용할 수 있는 항목이 표시됩니다. 마찬가지로 파라미터 1에 대한 항목을 선택하면 파라미터 2에 사용할 수 있는 항목이 표시됩니다. 일부 기능에는 파라미터 1에 사용할 수 있는 항목이 없을 수 있습니다. 일부 파라미터 1 항목에는 파라미터 2에 사용할 수 있는 항목이 없을 수도 있습니다.



## CUSTOM FADER BANK 화면

사용자 정의 페이더 뱅크를 사용하면 형식 (입력 채널, AUX, MATRIX, DCA 그룹 등)에 관계없이 다른 채널을 선택하고 이들을 페이더 뱅크에 그룹화 할 수 있습니다.



### 1 Fader 버튼

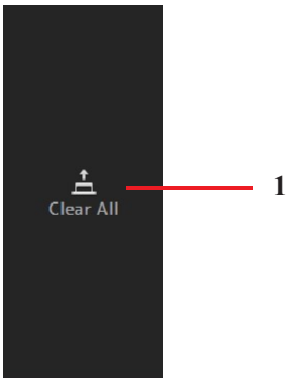
구성 할 페이더를 선택할 수 있습니다.

### 2 Channel 버튼

1 에서 선택한 페이더에 할당 할 채널을 결정합니다. None(없음)을 선택하면 해당 페이더에 아무 것도 지정되지 않습니다.

## CUSTOM FADER BANK 화면 메뉴

CUSTOM FADER BANK 화면이 표시되면 메뉴 영역에 다음 항목이 표시됩니다.



### 1 전체 삭제

각 페이더의 모든 할당을 삭제합니다. (모두 None으로 설정 됨).

## LOG 화면

TF Editor를 사용하는 동안 메시지가 표시되면 날짜와 시간으로 기록되며 나중에 이 화면에서 볼 수 있습니다.



### 1 Time Stamp 영역

각 메시지의 날짜와 시간을 표시합니다.

머리글을 클릭하여 날짜와 시간 별로 메시지를 정렬 할 수 있습니다.

### 2 Message 영역

메시지를 표시합니다.

머리글을 클릭하면 메시지 별로 메시지를 알파벳 순으로 정렬 할 수 있습니다.

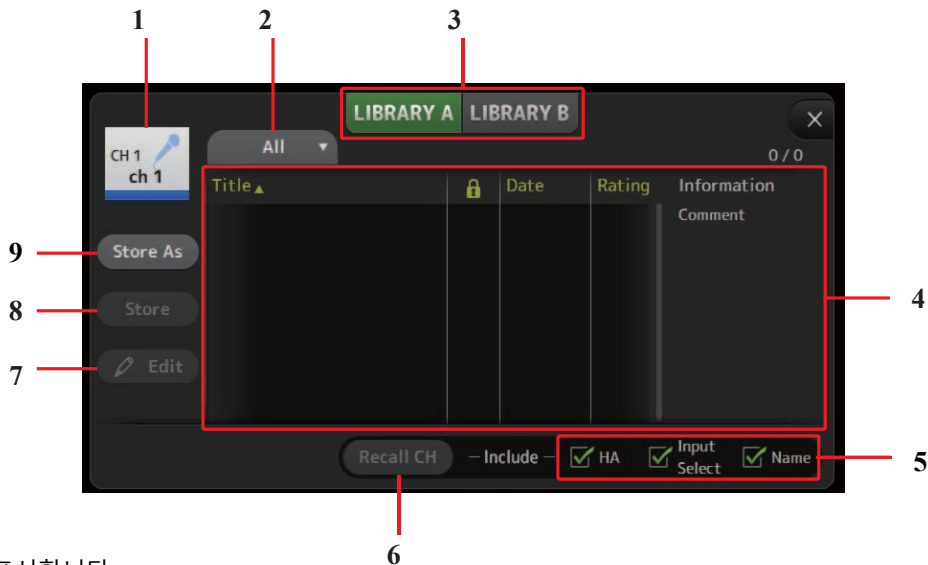
### 3 Save 버튼

로그를 저장합니다.

## LIBRARY 화면

OME / LIBRARY 영역에서 LIBRARY 버튼을 클릭하면 표시됩니다. 저장된 프리셋을 불러올 수 있습니다.

사전 설정은 특정 유형의 입력, 악기 등에 맞게 사용자 정의된 설정 모음입니다. 사전 설정을 불러와 입력 유형에 따라 쉽고 빠르게 채널을 설정한 다음 설정을 세부 조정할 수 있습니다. 구체적인 요구 사항을 적용하여 자신의 프리셋을 저장할 수도 있습니다.



### 1 채널 이름

채널의 이름을 표시합니다.

### 2 카테고리 선택 버튼

범주를 선택할 수 있습니다. 선택한 범주와 일치하는 사전 설정이 라이브러리 목록에 표시됩니다.

### 3 라이브러리 선택 버튼

라이브러리간에 전환 할 수 있습니다.

**LIBRARY A:** LIBRARY A에 저장된 프리셋을 표시합니다.

**LIBRARY B:** LIBRARY B에 저장된 프리셋을 표시합니다.

### 4 목록

프리셋을 표시합니다.

목록의 머리글을 클릭하면 해당 머리글로 항목을 정렬 할 수 있습니다. (목록 항목은 "정보"로 정렬 할 수 없습니다.) 프리셋을 선택하려면 간단히 클릭하십시오. 선택한 프리셋이 강조 표시되고 저장, 호출 또는 편집 할 수 있습니다.

열을 클릭하여 자물쇠 아이콘을 켜고 끌 수 있습니다. 아이콘이 표시되면 장면이 쓰기 금지되어 있습니다. 장면이 마지막으로 저장된 날짜가 날짜 열에 표시됩니다.

### 5 All on/off 체크박스

불러올 파라미터(체크 박스 ON) 및 불러올 대상 (체크 박스 OFF)을 결정할 수 있습니다.

불러올 파라미터는 프리셋 유형에 따라 다릅니다.

#### 입력 채널

**HA:** 아날로그 / 디지털 게인 설정, 팬텀 전원 켜기 / 끄기, 페이더 설정

**Input Select:** 입력 소스 설정

**Name:** 채널 이름, 아이콘 및 색상

#### AUX 1-8, STEREO 채널

**GEQ:** GEQ 설정

**Name:** 채널 이름, 아이콘 및 색상

#### FX RTN, AUX9/10-AUX19/20 channels

**FX:** Effect 설정

**Name:** 채널 이름, 아이콘 및 색상

#### SUB, MATRIX1-MATRIX4 채널

**Name:** 채널 이름, 아이콘 및 색상

### 6 Recall CH 버튼

프리셋을 선택한 채널로 호출합니다.

**7 Edit 버튼**

제목과 설명을 편집하려면 이 버튼을 클릭하십시오.

**8 Store 버튼**

현재 채널의 설정을 프리셋으로 저장합니다. 설정은 라이브러리 목록에서 선택된 프리셋을 덮어 씁니다.

**9 Store As 버튼**

현재 채널의 설정을 새로운 프리셋으로 저장합니다. 프리셋의 이름을 입력하려면 이 버튼을 클릭하십시오.

**구성화면에서 라이브러리 화면 표시**

구성 화면에서 라이브러리 화면을 표시하면 사용중인 구성 화면에 따라 다음 단추 중 하나가 라이브러리 화면에 추가됩니다.

**Recall EQ 버튼**

EQ/HPF 화면에서 라이브러리에 들어가고 EQ/HPF 설정 만 불러올 때 표시됩니다.

**Recall Gate 버튼**

GATE 화면에서 라이브러리에 들어갈 때 표시되며 GATE 설정 만 호출합니다.

**Recall COMP 버튼**

COMP 화면에서 라이브러리에 들어갈 때 표시되며 COMP 설정 만 호출합니다.

**Recall FX 버튼**

FX 화면에서 라이브러리에 들어갈 때 표시되며 FX 설정 만 호출합니다.

**Recall GEQ 버튼**

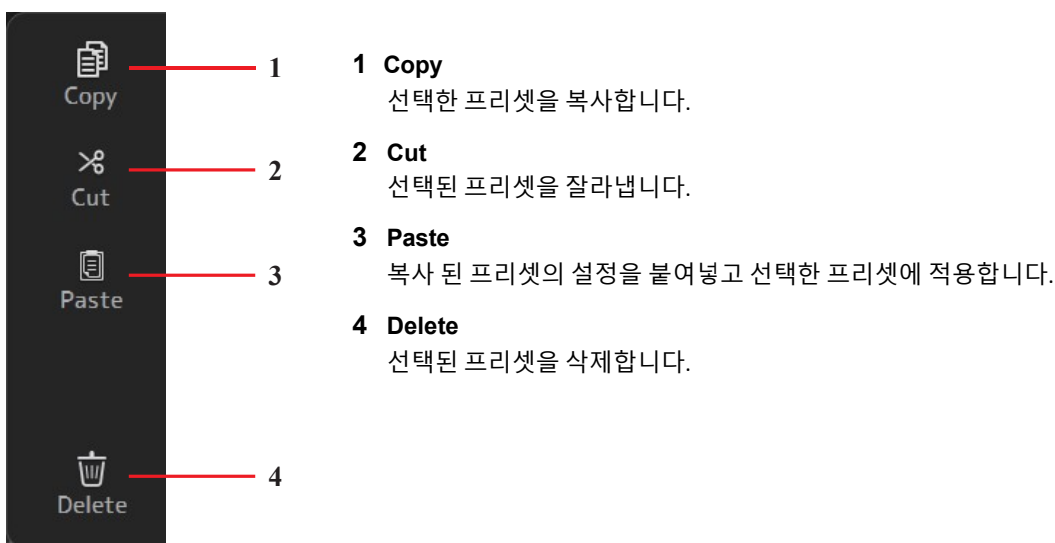
GEQ 화면에서 라이브러리에 들어갈 때 표시되며 GEQ 설정 만 호출합니다.

**프리셋(사전설정) 가져오기 및 내보내기**

LIBRARY 화면의 프리셋 목록에서 개별 프리셋을 컴퓨터로 드래그하여 컴퓨터의 폴더에 놓으면 개별 프리셋을 컴퓨터에 백업 할 수 있습니다. 프리셋은 컴퓨터에 TFP 파일로 저장됩니다. TFP 파일을 컴퓨터의 폴더에서 TF Editor로 끌어서 TF Editor에 개별 프리셋을 추가 할 수 있습니다. LIBRARY 화면이 표시되고 프리셋이 프리셋 목록에 추가됩니다.

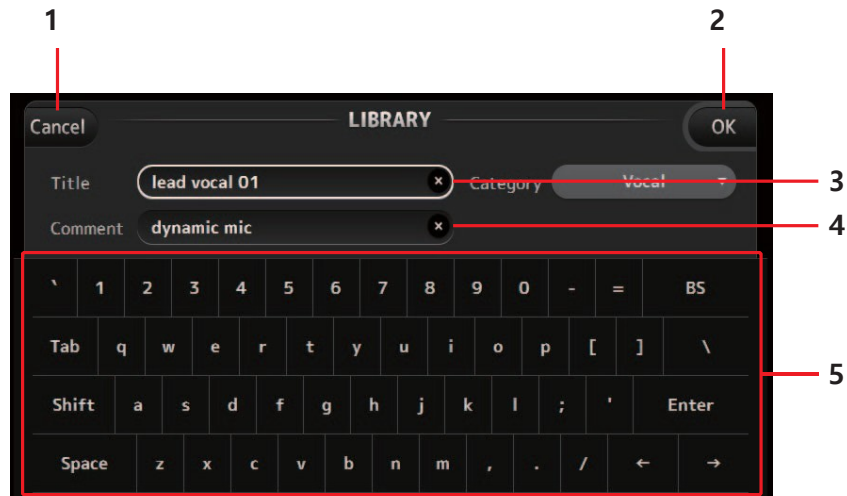
**LIBRARY 화면 메뉴**

LIBRARY 화면이 표시되면 메뉴 영역에 다음 항목이 표시됩니다.



## SOFT KEYBOARD 화면

제목과 설명을 편집 할 수 있습니다. 이 화면은 수행중인 작업에 따라 다릅니다.



### 1 Cancel 버튼

변경 한 내용을 취소하고 이전 화면으로 돌아갑니다.

### 2 OK 버튼

변경 사항을 저장합니다.

### 3 Title field

### 4 Comment field

이곳에 텍스트를 입력하십시오.

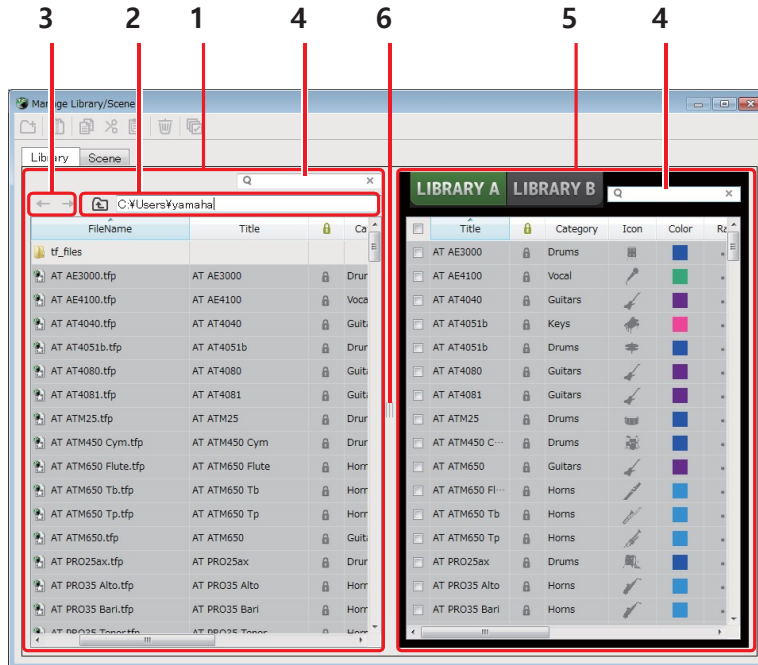
### 5 Keyboard

클릭하여 원하는 텍스트를 입력하십시오. 온 스크린 키보드 나 컴퓨터 키보드를 사용하여 텍스트를 입력 할 수 있습니다.

## 라이브러리/씬 관리 화면

### Library 탭

이 화면에서는 TF Editor에 저장된 라이브러리 데이터를 관리 할 수 있습니다. 라이브러리 데이터를 편집하고 TFF 파일로 저장된 라이브러리 데이터를 사용하여 개별 파일로 처리 할 수 있습니다. 오프라인 모드에서는 File 메뉴에서 Manage Library / Scene을 선택하여 화면을 엽니다.



#### 1 왼쪽 창

컴퓨터에 저장된 폴더, .TFF 파일 및 .TFE 파일을 표시합니다. 확인란을 사용하여 여러 항목을 선택할 수 있습니다. 항목을 선택하면 클릭하여 텍스트를 입력하거나 풀다운 메뉴를 사용하여 편집 할 수 있습니다. 여기에 표시된 파일을 드래그하여 오른쪽 창 (TF Editor 콘텐츠) 또는 하위 디렉토리로 이동하거나 복사 할 수 있습니다.

#### 2 경로 표시

왼쪽 창에 표시된 목록의 경로를 표시합니다. 경로를 직접 입력 할 수도 있습니다. 옆쪽 왼쪽 버튼을 클릭하여 상위 디렉토리로 이동하십시오.

#### ← /→ 버튼

이전 / 다음 디렉토리로 이동할 수 있습니다.

#### 4 Text 검색 상자

파일 이름, 제목 및 설명별로 항목을 검색 할 수 있습니다.

#### 5 오른쪽 창

TF Editor에 저장된 라이브러리 데이터를 은행별로 그룹화하여 표시합니다. 이 창은 왼쪽 창과 같은 방법으로 사용할 수 있습니다. 항목을 선택하지 않고 보호 열을 클릭하여 보호를 켜거나 끌 수 있습니다. 보호가 켜지면 항목을 편집 할 수 없습니다. 보호된 프리셋은 회색 배경으로 표시됩니다.

#### 6 구분선

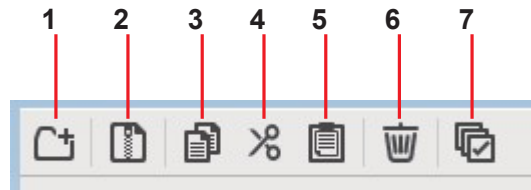
구분 기호 핸들을 왼쪽이나 오른쪽으로 끌어 창 표시 크기를 변경하십시오.

### NOTE

- 터치 패널 디스플레이를 사용할 때, 잠시 동안 여러 번의 터치 패널 조작을 수행하면 프로그램이 예상대로 터치 패널 작동에 응답하지 않을 수 있습니다. 이 경우 일시적으로 마우스 나 트랙 패드를 사용하거나 일시적으로 프로그램을 백그라운드로 옮깁니다.
- 왼쪽 창에 너무 많은 파일이 표시되면 항목을 정렬하거나 선택하는 데 예상보다 많은 시간이 걸릴 수 있습니다. 이것은 고장이 아닙니다. 프로그램이 응답 할 때까지 기다리십시오. 왼쪽 창에 표시되는 파일 수를 1000 개 미만으로 유지하는 것이 좋습니다.
- 라이브러리 / 장면 관리 화면의 왼쪽 창에 폴더를 표시 할 때 해당 폴더에서 직접 작업을 수행하지 마십시오. 컴퓨터의 파일 탐색기 또는 Finder. 라이브러리 / 장면 관리 화면을 새로 고치는 데 예상보다 많은 시간이 걸릴 수 있습니다.



## 툴 바



메뉴를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 표시 할 때 사용할 수 있는 것과 동일한 항목을 표시합니다.

### 1 새 폴더

컴퓨터의 왼쪽 창에 지정된 디렉토리에 새 폴더를 만듭니다.

### 2 .tff 추출

.TFF 파일에서 데이터를 추출하여 개별 파일로 처리 할 수 있습니다. 이 항목을 클릭하면 데이터를 추출 할 위치를 지정할 수 있는 대화 상자가 표시됩니다. 데이터를 추출하면 Library 폴더와 Scene 폴더가 지정된 디렉토리에 만들어지고 각 बैं크의 개별 파일이 추출됩니다.

### 3 복사

선택된 데이터를 복사합니다.

### 4 잘라내기

선택한 데이터를 잘라냅니다.

### 5 붙여넣기

복사하거나 잘라낸 데이터를 붙여 넣습니다.

### 6 삭제

선택된 데이터를 삭제합니다.

### 7 전체선택

보이는 모든 데이터를 선택합니다.

## NOTE

- 컴퓨터에서 여러 장면 파일을 복사하거나 이동할 때 대상 위치의 순서에 따라 파일이 이동되거나 복사됩니다. 덮어 쓸 데이터가 쓰기 금지되어 있으면 데이터가 해당 위치에 복사되지 않습니다.
- 씬 파일을 복사 또는 이동하는 동안 बैं크의 씬 수가 제한 (100)된 수가 되면 복사 또는 이동이 중지됩니다.

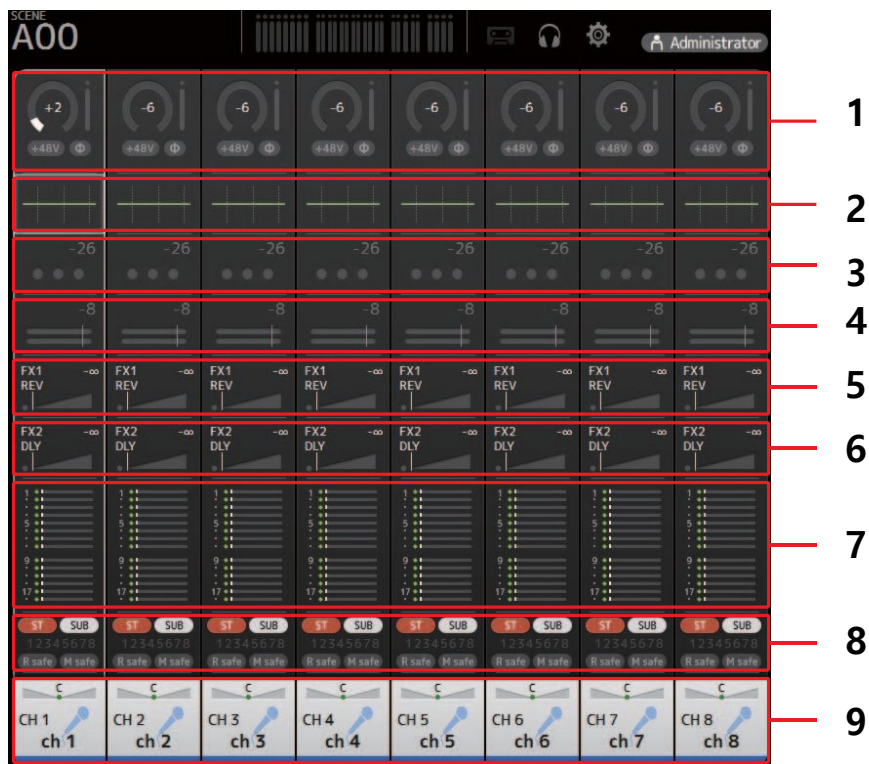
## OVERVIEW 화면

채널 스트립에 대한 정보를 표시합니다. 시작한 후 표시되는 화면입니다. 여기에서 수행 할 작업에 따라 다른 화면으로 이동할 수 있습니다. HOME / LIBRARY 영역에서 HOME 버튼을 누르면 언제든지 OVERVIEW 화면으로 돌아갈 수 있습니다.

OVERVIEW 화면의 다른 영역을 보려면 위아래로 드래그 할 수 있습니다. 왼쪽과 오른쪽으로 드래그하여 다른 채널을 볼 수도 있습니다.

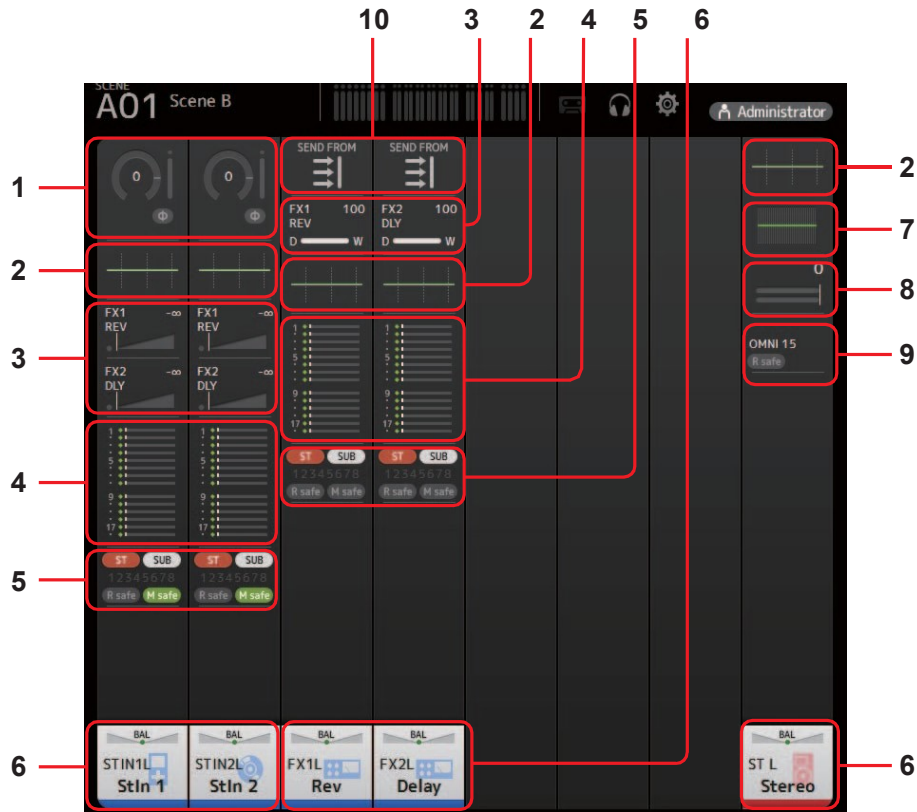
OVERVIEW 화면의 내용은 표시하는 채널의 유형에 따라 다릅니다.

## Input 채널



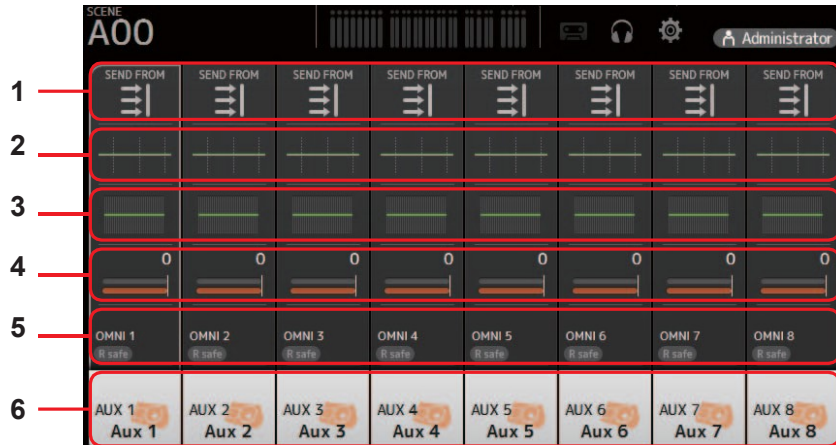
- 1 INPUT 화면. ([→page 39](#))
- 2 EQ 화면. ([→page 42](#))
- 3 GATE 화면. ([→page 45](#))
- 4 COMP 화면. ([→page 47](#))
- 5 FX1 화면. ([→page 49](#))
- 6 FX2 화면. ([→page 49](#))
- 7 SEND TO AUX 화면. ([→page 55](#))
- 8 ASSIGN 화면. ([→page 56](#))
- 9 CH VIEW 화면. ([→page 57](#))

## Stereo 채널



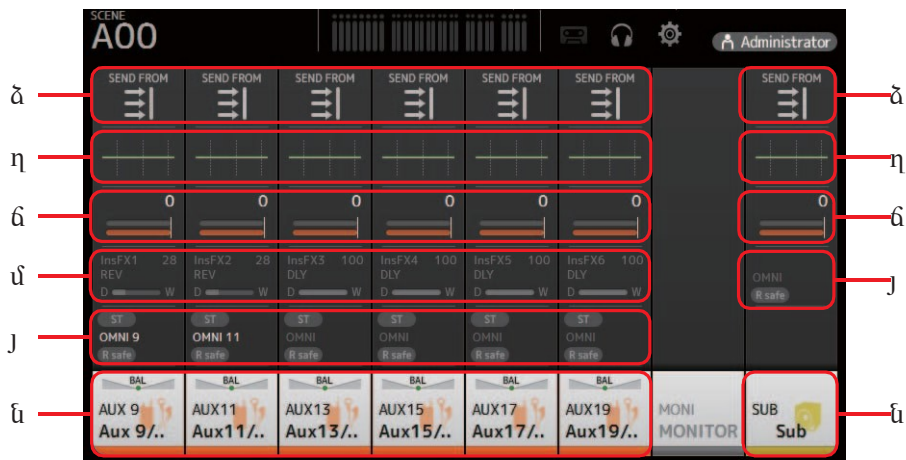
- 1 INPUT 화면. ([→page 39](#))
- 2 EQ 화면. ([→page 42](#))
- 3 FX1/FX2 화면. ([→page 49](#))
- 4 SEND TO AUX 화면. ([→page 55](#))
- 5 ASSIGN 화면. ([→page 56](#))
- 6 CH VIEW 화면. ([→page 57](#))
- 7 GEQ 화면. ([→page 70](#))
- 8 COMP 화면. ([→page 47](#))
- 9 OUTPUT 화면. ([→page 72](#))
- 10 SEND FROM 화면. ([→page 73](#))

## AUX1–AUX8 채널



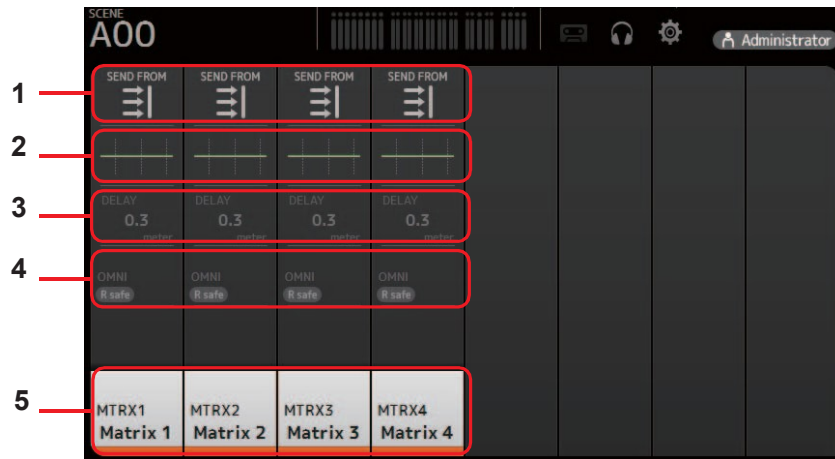
- 1 SEND FROM 화면. ([→page 73](#))
- 2 EQ 화면. ([→page 42](#))
- 3 GEQ 화면. ([→page 70](#))
- 4 COMP 화면. ([→page 47](#))
- 5 OUTPUT 화면. ([→page 72](#))
- 6 CH VIEW 화면. ([→page 57](#))

## AUX 9/10–19/20 채널, SUB 채널



- 1 SEND FROM 화면. ([→page 73](#))
- 2 EQ 화면. ([→page 42](#))
- 3 GEQ 화면. ([→page 70](#))
- 4 COMP 화면. ([→page 47](#))
- 5 OUTPUT 화면. ([→page 72](#))
- 6 CH VIEW 화면. ([→page 57](#))

## MATRIX1-MATRIX4 채널

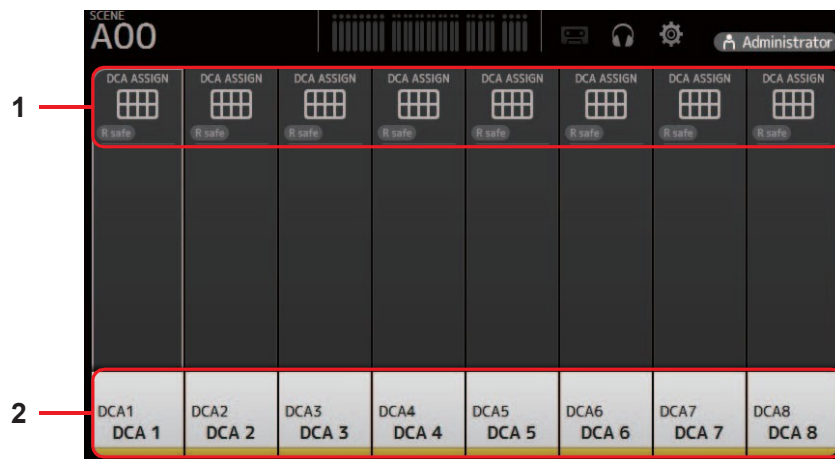


- 1 SEND FROM 화면. ([→page 73](#))
- 2 EQ 화면. ([→page 42](#))
- 3 DELAY 화면. ([→page 75](#))
- 4 OUTPUT 화면. ([→page 72](#))
- 5 CH VIEW 화면. ([→page 57](#))

### NOTE

MATRIX 채널 1-4가 OUTPUT FADER BANK에 표시됩니다.

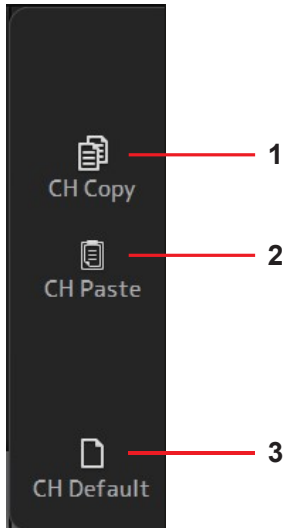
## 그룹 채널



- 1 DCA ASSIGN 화면. ([→page 74](#))
- 2 CH VIEW 화면. ([→page 57](#))

## OVERVIEW 화면 메뉴

OVERVIEW 화면이 표시되면 메뉴 영역에 다음 항목이 표시됩니다.

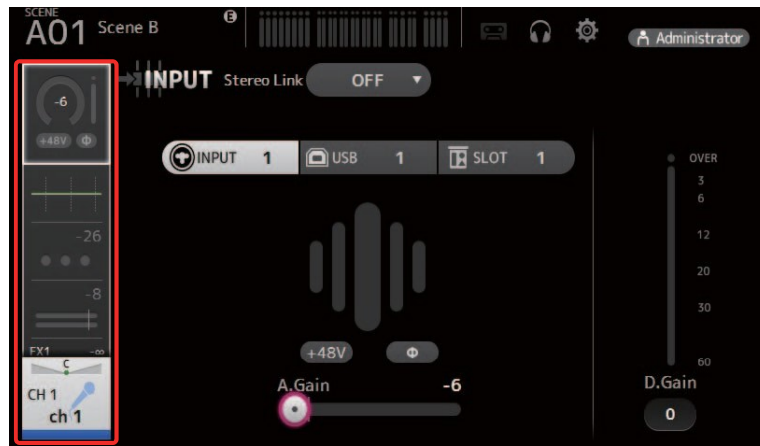


- 1 CH Copy**  
현재 채널의 설정을 복사합니다.
- 2 CH Paste**  
복사 된 채널의 설정을 붙여 선택한 채널에 적용합니다.
- 3 CH Default**  
현재 채널의 설정을 기본값으로 재설정합니다.

## 탐색 영역

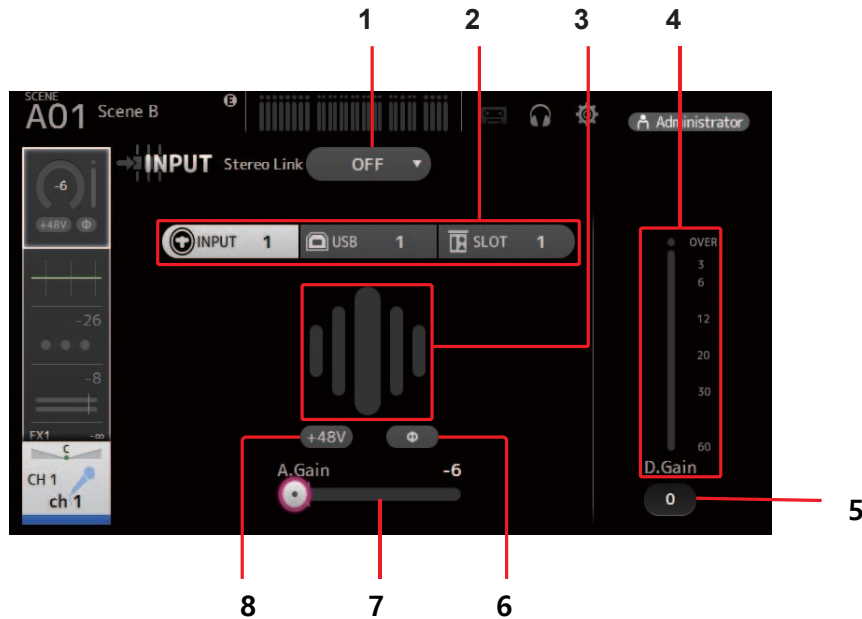
탐색 영역은 각 구성 화면의 왼쪽에 표시됩니다.

구성 화면이 표시되면 탐색 영역의 내용이 개요 화면의 해당 채널에 대해 표시된 내용과 동일합니다.



## INPUT(입력) 화면

스테레오 링크 설정 변경, 입력 소스 선택,, 팬텀 전원 켜고 끄, 페이징 켜고 끄, 입력 게인 조정 등을 할 수 있습니다.



### 1 스테레오 링크 선택 버튼

인접한 두 개의 모노 입력 채널을 스테레오 쌍으로 연결할지 또는 두 개의 별도 모노 채널로 작동 할지를 선택할 수 있습니다. 클릭하면 팝업 메뉴가 나타납니다.

**OFF:** 스테레오 링크가 비활성화됩니다.

**CH1&2:** 스테레오 링크가 활성화됩니다. 스테레오 링크가 활성화 된 경우 홀수 번호 채널은 스테레오 쌍의 왼쪽이고 짝수 번호는 오른쪽입니다. 팝업 메뉴에 표시된 채널 번호는 설정을 편집중인 채널에 따라 다릅니다.

**CH2&3:** 스테레오 링크가 활성화됩니다. 스테레오 링크가 활성화되면 짝수 채널은 스테레오 쌍의 왼쪽이고, 홀수 번호는 오른쪽입니다. 팝업 메뉴에 표시된 채널 번호는 설정을 편집중인 채널에 따라 다릅니다.

### 2 입력 선택 버튼

채널의 입력 소스 (입력 포트)를 선택할 수 있습니다. 사용 가능한 소스는 설정을 편집중인 채널에 따라 다릅니다

**INPUT:** INPUT 잭에 연결된 장치가 입력 소스로 사용됩니다.

**USB:** USB TO HOST (USB TO 호스트) 커넥터에 연결된 컴퓨터가 입력 소스로 사용됩니다.

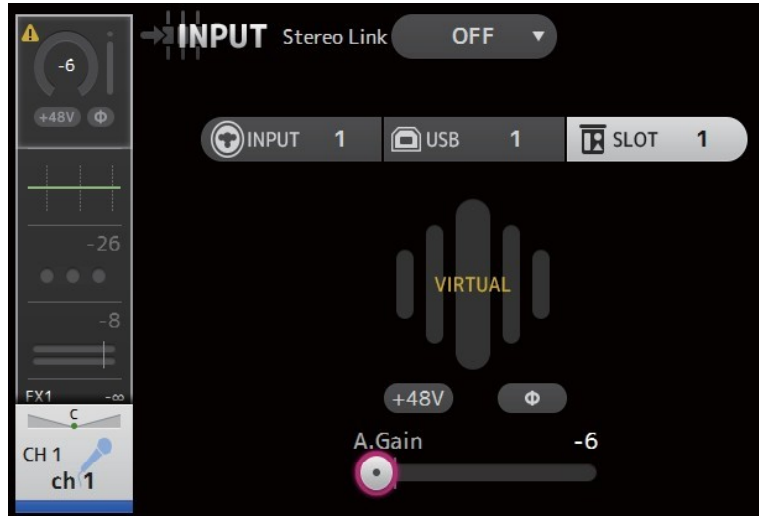
**SLOT:** 확장 슬롯에 설치된 NY64-D에서 입력을 선택할 수 있습니다. NY64-D 및 Dante 네트워크에 연결된 Tio1608-D 또는 스테이지 상자에서 입력을 선택할 때 이 버튼을 사용하십시오.

**Playback:** ST IN1에 대해 표시됩니다. 전면 패널의 USB 커넥터에 입력으로 연결된 USB 저장 장치를 선택할 수 있습니다.

### NOTE

USB를 선택하면 게인 슬라이더 (7)가 디지털 게인을 조정하고 + 48V 버튼 (8)이 표시되지 않습니다. SLOT을 선택하면 SLOT SETUP 화면의 HA Control 버튼이 켜져 있지 않으면 아날로그 게인 조정 및 + 48V 버튼을 사용할 수 없습니다. 또한 헤드 앰프를 제어 할 수없는 장치의 입력에 대해서는 게인 슬라이더 (7)가 디지털 게인 조정이되고 + 48V 버튼 (8)이 표시되지 않습니다.

SLOT을 입력 소스로 선택해도 소스가 실제로 사용 가능하지 않은 경우 (NY64-D가 설치되지 않았거나 Tio1608-D 또는 스테이지 박스가 연결되지 않았거나 단테 패칭이 없는 경우 등) 이 "Virtual HA "상태가 아래 화면, 개요 화면 및 CH VIEW 화면의 HA 상자 영역에 표시됩니다.



**3 GainFinder**

입력 레벨을 표시합니다. 입력 게인을 조정할 때 GainFinder의 중앙이 점등되도록 조정하십시오.

**4 Level meter**

포스트 게인 조정 레벨을 표시합니다.

**5 Digital gain 텍스트 상자**

디지털 게인을 조정할 수 있습니다. 기본 설정은 0db입니다.

텍스트 상자를 클릭하여 강조 표시 한 다음 마우스 휠을 사용하여 설정을 조정할 수 있습니다. 텍스트 상자를 다시 클릭하여 컴퓨터 키보드를 사용하여 설정을 조정할 수도 있습니다.

**6 Φ (phase) 버튼**

위상을 역전시킬 수 있습니다. 전원을 켜면 입력 신호의 위상이 반전됩니다.

**7 Gain 슬라이더**

INPUT 버튼을 선택하면 슬라이더가 헤드 앰프의 아날로그 게인을 조정합니다. PAD (-24dB)는 아날로그 게인이 + 17dB와 + 18dB 사이에서 조정될 때 켜지거나 꺼집니다. USB 버튼을 선택하면 슬라이더가 디지털 게인을 조정합니다.

**8 +48V 버튼**

팬텀 전원 (+ 48v)을 헤드 앰프로 켜고 끕니다.

**On:** 팬텀 전원이 켜집니다.

**Off:** 팬텀 전원이 꺼집니다.

USB 버튼을 선택하면 + 48V 버튼이 표시되지 않습니다.

SYSTEM SETUP 화면의 + 48V Master 버튼이 꺼져 있는 경우 이 화면에서 + 48v 버튼이 켜져 있더라도 팬텀 전원이 공급되지 않습니다. ([→page 20](#))

**안 내**

**팬텀 파워 관련 정보**

팬텀 전원이 필요하지 않으면 + 48V 버튼을 꺼짐 위치로 설정하십시오. 팬텀 전원을 사용하여 콘솔 또는 연결된 장치의 손상과 신호 잡음을 방지하려면 다음 사항을 준수하십시오.

- 입력 단자에 연결된 장치에 팬텀 전원이 필요하지 않은 경우 + 48V 버튼을 켜짐 위치로 설정하지 마십시오.
- + 48V 버튼이 켜진 상태에서 케이블을 연결하거나 분리하지 마십시오.
- 채널의 팬텀 전원을 켜거나 끄기 전에 먼저 채널의 볼륨을 최소 레벨로 설정하십시오.

**NOTE**

팬텀 전원을 사용하는 경우 입력 단자에 연결된 기기의 고온과 저온 사이의 임피던스가 차이가 날 경우 잡음이 발생할 수 있습니다.



### 9 Gain 연결해제 버튼

스테레오 채널 및 스테레오 링크가 켜져있는 채널에 대해 표시됩니다.

버튼을 누르고있는 동안 왼쪽 및 오른쪽 채널의 게인을 개별적으로 조정할 수 있습니다. 버튼을 놓으면 두 채널의 게인을 함께 조절할 수 있지만 두 채널 간의 게인 차이는 유지됩니다. 채널의 게인을 조정하려면 해당 채널의 게인 슬라이더를 클릭하고 Gain Unlink 버튼을 누른 상태에서 마우스 휠을 돌립니다.



### Input 화면 메뉴

INPUT 화면이 표시되면 메뉴 영역에 다음 항목이 표시됩니다.



**1 All INPUT**

INPUT 잭을 모든 입력 채널의 입력 소스로 지정할 수 있습니다.

**2 All USB**

모든 입력 채널의 입력 소스로 USB TO HOST (USB TO HOST) 커넥터를 지정할 수 있습니다.

**3 All SLOT**

확장 슬롯에 설치된 NY64-D에 연결된 Dante 네트워크 장치의 입력 소스로 모든 입력을 전환합니다.

다음 채널의 입력 소스가 변경됩니다.

**TF5:**

- CH 1-32 (when CH 1-32 이 선택됨)
- CH 33-40 (when CH 33-40 이 선택됨)

**TF3:**

- CH 1-24 (when CH 1-24 이 선택됨)
- CH 25-32 (when CH 25-32 이 선택됨)
- CH 33-40 (when CH 33-40 이 선택됨)

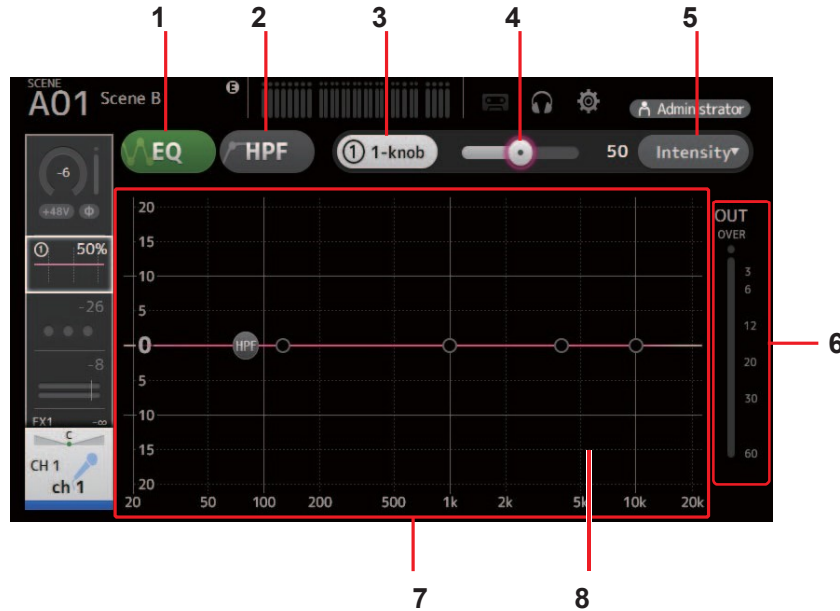
**TF1/TF-RACK:**

- CH 1-16 (when CH 1-16 이 선택됨)
- CH 17-32 (when CH 17-32 이 선택됨)

## EQ 화면

각 채널의 EQ를 조정합니다. 4-밴드 파라메트릭 EQ는 CH 1-32, AUX 1-19 / 20, STEREO 및 MATRIX 1-4에서 사용할 수 있습니다. 2 밴드 파라메트릭 EQ는 CH 33-40, ST IN 1, ST IN 2, FX1, FX2 및 SUB에서 사용할 수 있습니다. 마우스 휠을 사용하여 쉽게 설정을 조정할 수 있는 1-knob 모드 또는 각 파라미터를 개별적으로 조정할 수 있는 수동 모드를 사용하여 설정을 조정할 수 있습니다.

### 4-band parametric EQ (4-밴드 파라메트릭 EQ)



**1 EQ 버튼**

EQ를 켜고 끕니다.

**2 HPF 버튼**

HPF(하이 패스 필터)를 켜고 끕니다. CH 1-40에 대해 표시됩니다.

**3 1-knob 버튼**

1-knob 모드와 수동 모드 사이를 전환합니다. 1-knob 모드를 사용하면 1-knob 레벨 슬라이더가 표시됩니다.

**4 1-knob 레벨 슬라이더**

적용된 1-knob의 EQ의 양을 조정합니다. 수동 모드를 사용하면 선택한 대역의 Q, F 및 G에 대한 정보가 이곳에 표시됩니다.

**5 EQ 모드 유형 선택 버튼**

1-knob 모드를 사용하면 1-knob EQ 모드 유형을 선택할 수 있습니다.

보컬 채널은 [Vocal]을 선택하고 그렇지 않으면 [Intensity]를 선택하십시오.

[Intensity(강도)]로 설정하면 EQ를 수동 모드를 사용하여 만든 EQ 설정의 평평한 강도와 증가된 강도 사이의 설정으로 조정할 수 있습니다.

출력 채널의 경우 경우 [Loudness(소리 크기)]를 사용할 수 있습니다. 이 설정을 사용하면 톤을 낮추거나 높일 수 있습니다.

사용 가능한 모드는 설정을 편집중인 채널에 따라 다릅니다.

Type	Channel								
	CH 1-32 HPF+ 4-band	CH 33-40 HPF+ 2-band	STIN 2-band	FX 2-band	STEREO 4-band	AUX 1-8 4-band	AUX9/10 - AUX19/20 4-band	MATRIX1-4 4-band	SUB 2-band +LPF
Intensity	○	○	○	○	○	○	○	○	×
Vocal	○	×	×	×	×	×	×	×	×
Loudness	×	×	×	×	○	○	○	○	×

수동 모드에서는 필터 유형을 선택할 수 있습니다. 저 대역 및 고 대역 필터를 선택할 수 있습니다. CH 1-40의 경우, 사용 가능한 저 대역 필터는 low-shelving 유형 및 bell 유형입니다. 다른 채널 (즉, HPF가없는 채널)의 경우, 사용 가능한 저 대역 필터는 HPF, low-shelving 유형 및 bell 유형입니다. 사용 가능한 고 대역 필터는 LPF, high-shelving 유형 및 bell 유형입니다.

## 6 EQ 출력 레벨 미터

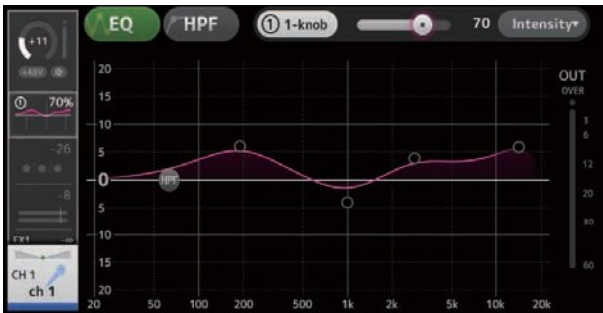
EQ 출력 레벨을 표시합니다.

## 7 EQ 그래프

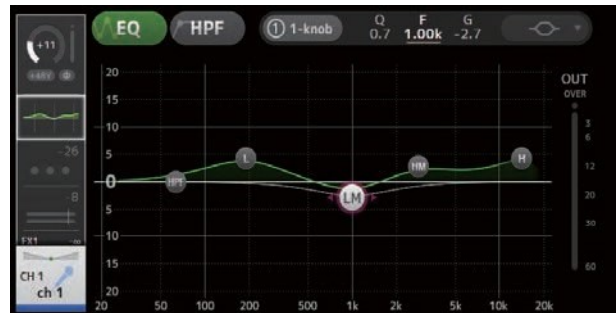
EQ 및 필터의 파라미터 설정을 표시합니다. 각 밴드의 설정을 조정하면 그 결과가 그래프에 반영됩니다.

1-knob EQ 모드를 사용할 때 1-knob 레벨 슬라이더를 조정할 수 있습니다. 수동 모드를 사용하는 경우 그래프에 표시된 핸들을 드래그하여 해당 설정을 조정할 수 있습니다. HPF가 켜지면 HPF 핸들을 끌어 컷 오프 주파수를 조정할 수 있습니다. 1-knob EQ 모드의 강도 유형을 사용할 때 HPF를 독립적으로 조정할 수도 있습니다.

<1-knob EQ 모드>



<Manual 모드>



## 1-knob EQ 모드 작동

1-knob EQ 모드를 사용하면 한 번에 여러 파라미터를 한 번에 조정할 수 있습니다. EQ 조정을 빠르고 쉽게 할 수 있습니다.

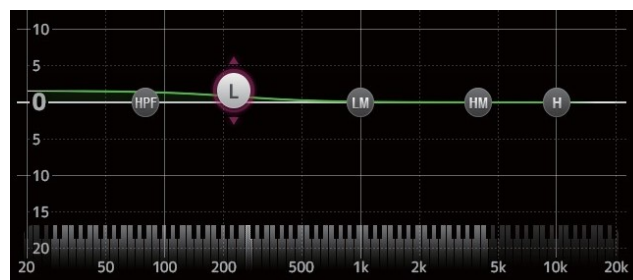
콘솔에는 다양한 악기용으로 구성된 프리셋이 포함되어 있습니다. 1-knob EQ 모드를 사용하여 믹스의 전반적인 균형을 방해하지 않고 프리셋에 저장된 EQ 설정을 조정할 수 있습니다.

수동 모드를 사용하여 EQ 설정을 구성한 다음 1-knob EQ 모드로 전환하고 강도 유형을 사용하여 채널에 적용된 EQ 양을 조정할 수도 있습니다. 이 경우 0% (EQ가 적용되지 않음)에서 50% (수동 모드를 사용하여 만든 EQ 설정)와 100% (수동 모드를 사용하여 만든 EQ 설정의 강도가 증가)로 조정할 수 있습니다. 따라서 한 번의 조작으로 EQ 설정을 쉽게 미세 조정할 수 있습니다.

1-knob EQ 모드 유형이 Vocal 또는 Loudness로 설정된 경우 0% (적용된 EQ 없음)와 100% (최대 EQ 적용됨) 사이에서 EQ를 조정할 수 있습니다.

## 8 Keyboard 표시

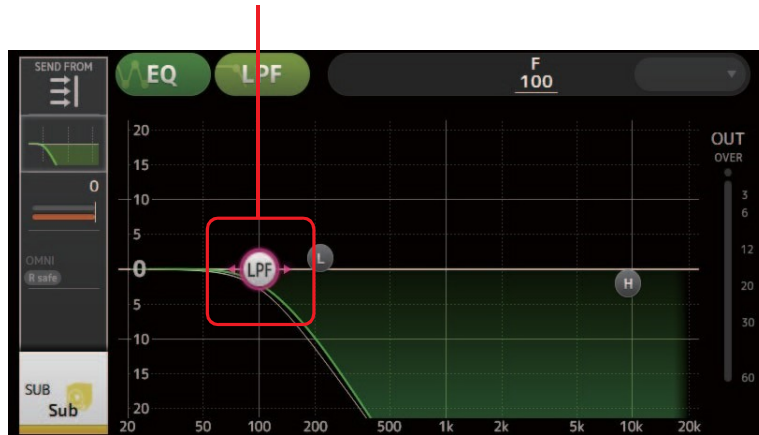
파라미터가 표시되지 않은 그래프 아래쪽을 클릭하여 키보드를 표시할 수 있습니다. 이를 통해 주파수가 음악 피치와 어떻게 관련되는지 시각화할 수 있습니다.



## LPF 설정






SUB 채널은 LPF를 사용하여 EQ와 관계없이 고주파를 차단할 수 있으므로 서브 우퍼로 전송되는 신호를 조정하는 데 좋습니다.

드래그하여 조정



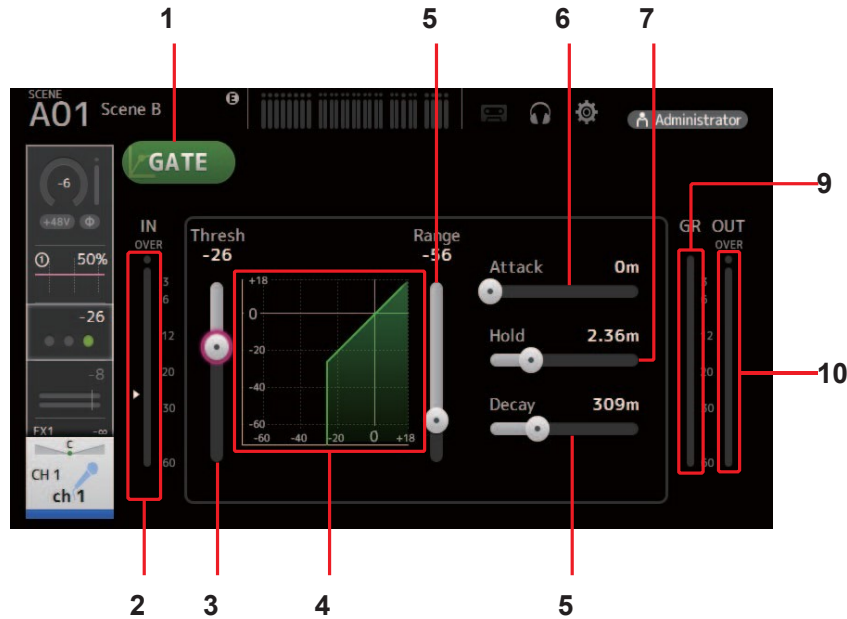
## EQ 화면 메뉴

EQ 화면이 표시되면 메뉴 영역에 다음 항목이 표시됩니다.

- |  |   |  |
|--|---|--|
| <br>Copy      | 1 | <b>1 Copy</b><br>선택한 채널의 EQ 파라미터를 클립 보드에 복사합니다.                          |
| <br>Paste     | 2 | <b>2 Paste</b><br>클립 보드의 EQ 파라미터를 선택한 채널에 붙여 넣습니다.                       |
| <br>Compare   | 3 | <b>3 Compare</b><br>선택한 채널의 EQ 파라미터와 클립 보드의 EQ 파라미터를 서로 전환하여 비교할 수 있습니다. |
| <br>Gain Flat | 4 | <b>4 Gain Flat</b><br>선택한 밴드의 게인을 플랫 위치로 설정합니다.                          |
| <br>Default   | 5 | <b>5 Default</b><br>모든 EQ 설정을 기본값으로 재설정합니다.                              |

## GATE 화면

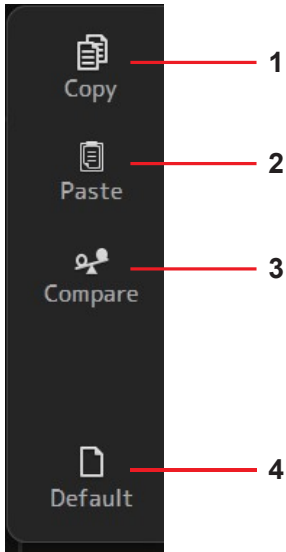
각 채널에 대한 잡음 게이트를 구성 할 수 있습니다. 입력 신호 레벨이 지정된 양 (임계 값)보다 낮 으면 출력 신호가 지정된 양 (범위)만큼 감소합니다. GATE는 CH 1-32에서 사용할 수 있습니다.



- 1 **GATE 버튼**  
게이트를 켜고 끕니다.
- 2 **Gate 입력 레벨 미터**  
프리 게이트 레벨을 표시합니다.
- 3 **Threshold 슬라이더**  
게이트가 적용되는 수준을 결정합니다.
- 4 **Gate 그래프**  
게이트 레벨의 시각적 표현을 표시합니다.
- 5 **Range 슬라이더**  
게이트가 적용될 때 신호가 낮아지는 양을 결정합니다.
- 6 **Attack 슬라이더**  
입력 신호가 임계 값을 초과하면 설정에 따라 게이트가 열리는 속도가 결정됩니다.
- 7 **Hold 슬라이더**  
입력 신호가 임계 값 아래로 떨어지면 설정은 게이트가 닫히기까지 경과 된 시간을 결정합니다.
- 8 **Decay 슬라이더**  
대기 시간이 경과하면 설정에 따라 게이트가 얼마나 빨리 닫히는지가 결정됩니다. 여기서의 값은 레벨이 6dB만큼 변하는 데 필요한 시간으로 표시됩니다.
- 9 **GR (gain reduction) 미터**  
신호의 게인이 감소되는 양을 표시합니다.
- 10 **OUT (gate 출력) 미터**  
포스트 게이트 레벨을 표시합니다.

## GATE 화면 메뉴

GATE 화면이 표시되면 메뉴 영역에 다음 항목이 표시됩니다.



### 1 Copy

선택한 채널의 GATE 파라미터를 클립 보드에 복사합니다.

### 2 Paste

클립 보드에있는 GATE 파라미터를 선택한 채널에 붙여 넣습니다.

### 3 Compare

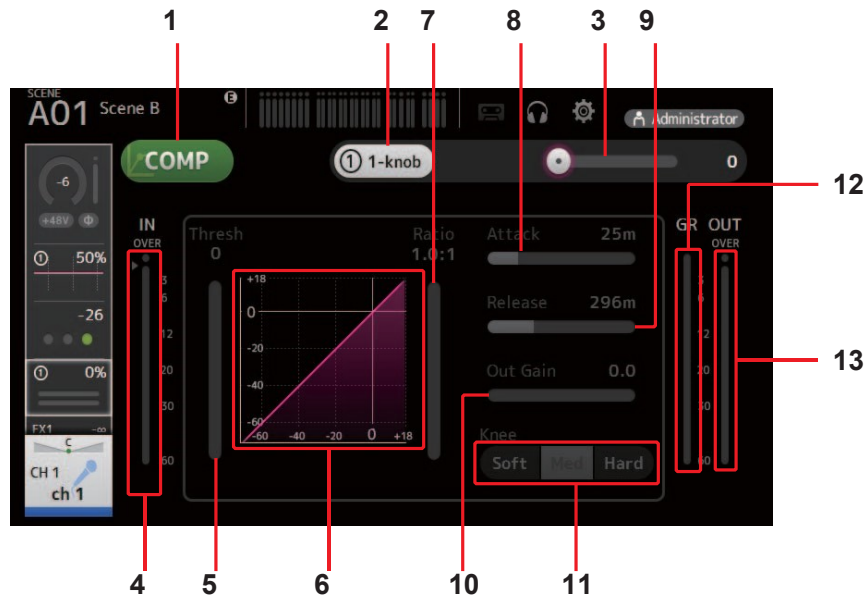
선택한 채널의 GATE 파라미터와 클립 보드의 GATE 파라미터를 서로 전환하여 비교할 수 있습니다.

### 4 Default

GATE 설정을 기본값으로 재설정합니다.

## COMP 화면

각 채널에 대한 컴프레서를 구성 할 수 있습니다. 마우스 휠을 사용하여 쉽게 설정을 조정할 수 있는 1- 손잡이 모드 또는 각 파라미터를 개별적으로 조정할 수 있는 수동 모드를 사용하여 설정을 조정할 수 있습니다.



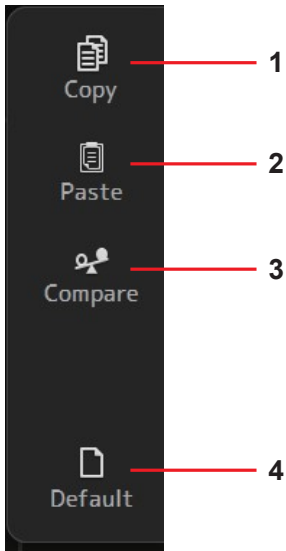
- 1 COMP 버튼**  
컴프레서를 켜고 끕니다.
- 2 1-knob 버튼**  
1- knob 모드와 수동 모드 사이를 전환합니다.
- 3 1-knob 레벨 슬라이더 (1-knob mode only)**  
적용된 1- 손잡이 COMP의 양을 조정합니다.  
수동 모드에서는 표시되지 않습니다.
- 4 Compressor input level 슬라이더**  
프리 컴프레서 레벨을 표시합니다.
- 5 Threshold 슬라이더**  
컴프레서가 적용되는 레벨을 결정합니다.
- 6 Compressor 그래프**  
현재 설정을 시각적으로 표시합니다.
- 7 Ratio 슬라이더**  
적용되는 압축의 양을 결정합니다.
- 8 Attack 슬라이더**  
입력 신호가 임계 값을 초과하면 이 설정은 최대 압축기 양이 적용되는 속도를 결정합니다.
- 9 Release 슬라이더**  
입력 신호가 임계 값 아래로 떨어지면 이 설정은 컴프레서가 더 이상 적용되지 않을 때까지 경과하는 시간을 결정합니다.  
여기서의 값은 레벨이 6dB만큼 변하는 데 필요한 시간으로 표시됩니다.
- 10 Out Gain 슬라이더**  
컴프레서의 출력 레벨을 조정합니다.
- 11 Knee 버튼**  
곡선이 임계점에서 얼마나 서서히 또는 빠르게 전환하는지 결정합니다. Soft knee는 신호가 임계 값을 초과 할 때 압축이 점차적으로 서서히 적용된다는 것을 의미합니다. Hard Knee는 더 빠른 전환을 의미합니다.
- 12 GR (gain reduction) 미터**  
신호의 게인이 감소되는 양을 표시합니다.
- 13 OUT (compressor output) meter**  
압축기 수준을 표시합니다.

## 1-knob COMP 모드 작동

1-knob COMP 모드를 사용하면 한 번의 조작으로 신호에 적용되는 컴프레션의 양을 조정할 수 있습니다. 1-knob 레벨 슬라이더를 오른쪽으로 밀면 더 많은 컴프레션이 적용됩니다. 페이더 또는 게인을 높여 클리핑이 높게 발생할 수 있는 상황에서 컴프레션은 더욱 일관된 사운드를 제공 할 수 있습니다. 1-knob COMP는 임계 값, 비율 및 출력 게인 사이의 균형을 쉽게 조정할 수 있도록 함으로써 컴프레션의 걱정을 덜어줍니다.

## COMP 화면 메뉴

COMP 화면이 표시되면 메뉴 영역에 다음 항목이 표시됩니다.

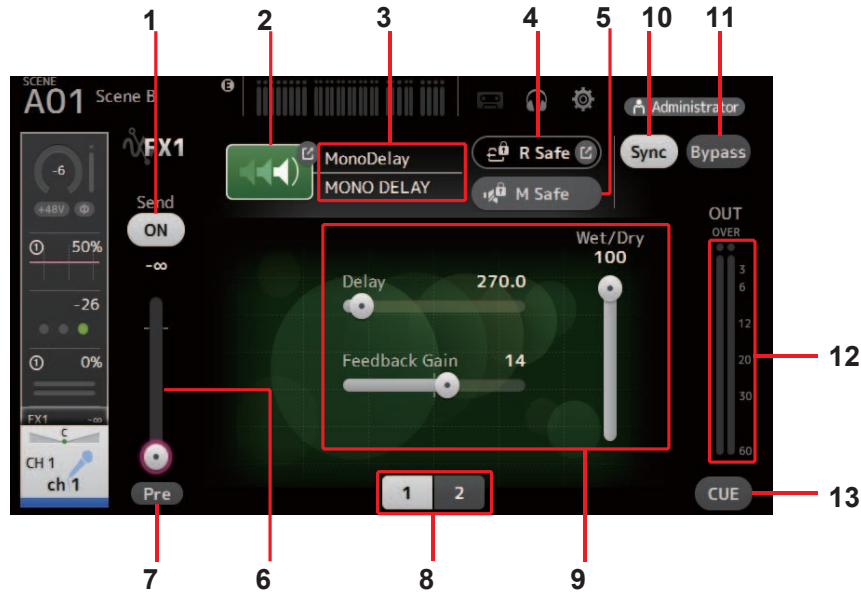


- 1 Copy**  
선택한 채널의 COMP 파라미터를 클립 보드에 복사합니다.
- 2 Paste**  
클립 보드에있는 COMP 파라미터를 선택한 채널에 붙여 넣습니다.
- 3 Compare**  
선택한 채널의 COMP 파라미터와 클립 보드의 COMP 파라미터를 서로 전환하여 비교할 수 있습니다.
- 4 Default**  
COMP 설정을 기본값으로 재설정합니다.



## FX 화면 (FX1/2, InsFX1-6)

효과를 선택하고 파라미터를 편집 할 수 있습니다.



- 1 Send 버튼**  
신호가 FX 반환 채널로 보내지는지 (on) 또는 보내지 않는 (off)지를 결정합니다.  
CH 1-40, ST IN 1 및 ST IN 2에 대해 표시됩니다.
- 2 EFFECT 타입 버튼**  
효과 유형을 선택할 수 있는 효과 유형 화면을 표시합니다.
- 3 Effect 유형 및 이름**  
현재 효과의 유형과 이름을 표시합니다.
- 4 R Safe (recall safe) indicator**  
Effects 모듈의 recall safe 상태를 표시합니다. RECALL SAFE 화면을 표시합니다. ([→page 22](#))
- 5 M safe (mute safe) 버튼**  
Effects 모듈의 음소거를 켜거나 끕니다.
- 6 FX send 레벨 슬라이더**  
Effects 모듈로 전송되는 채널 신호의 양을 조절할 수 있습니다.  
CH 1-40, ST IN 1 및 ST IN 2에 대해 표시됩니다.
- 7 Pre 버튼**  
pre-fader 또는 post-fader 신호를 Effects 모듈에서 처리할지 여부를 선택할 수 있습니다.  
**On:** fader 이전 **Off:** fader 다음  
CH 1-40, ST IN 1 및 ST IN 2에 대해 표시됩니다.
- 8 Parameter selection 버튼**  
현재 효과에 사용할 수 있는 다른 파라미터를 표시하려면 누릅니다.
- 9 Parameter 슬라이더**  
현재 효과에 사용할 수 있는 파라미터를 조절할 수 있습니다.
- 10 Sync 버튼**  
자연과 같은 템포 설정이 있는 효과에 대해 표시됩니다.
- 11 Bypass 버튼**  
Effects 모듈을 바이 패스 할 수 있습니다.
- 12 Effects 출력 레벨 미터**  
Effects 모듈의 출력 레벨을 표시합니다.
- 13 CUE 버튼**  
Effects 모듈의 CUE를 켜거나 끕니다.

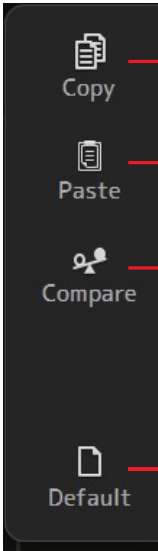
## Insert effect 설정

AUX9 / 10-AUX19 / 20에 인서트 이펙트를 구성 할 수 있습니다.

기본적으로 삽입 효과는 건너 뛩니다 : 효과를 사용하려면 바이패스를 끄십시오.

## FX 화면 메뉴

FX 화면이 표시되면 메뉴 영역에 다음 항목이 표시됩니다.

	<ol style="list-style-type: none"> <li><b>1 Copy</b> 선택한 채널의 FX 파라미터를 클립 보드에 복사합니다.</li> <li><b>2 Paste</b> 클립 보드에있는 FX 파라미터를 선택한 채널에 붙여 넣습니다.</li> <li><b>3 Compare</b> 선택한 채널의 FX 파라미터와 클립 보드의 FX 파라미터를 서로 전환하여 비교할 수 있습니다.</li> <li><b>4 Default</b> FX 설정을 기본값으로 재설정합니다.</li> </ol>
---	---

## EFFECT TYPE 화면

효과 유형을 선택할 수 있습니다. 원하는 버튼을 클릭하여 선택합니다.



## Effect parameters



### REVERB HALL, REVERB ROOM, REVERB STAGE, REVERB PLATE

One-input, two-output hall, room, stage, and plate reverbs.

Parameter	Range	Description
Reverb Time	0.3s – 20.0s	Determines the length of the reverberation.
Initial Delay	1.0ms – 500.0ms	Determines the amount of time that passes before the initial reverberation is heard.
High Ratio	0.1 – 1.0	Ratio of high frequency reverberations to the Reverb Time.
Diffusion	0 – 10	Left and right spread of the reverberation.
Density	0% – 100%	Density of the reverberation.
HPF	Thru, 21.2Hz – 8.00kHz	High-pass filter cutoff frequency.
LPF	50.0Hz – 16.0kHz, Thru	Low-pass filter cutoff frequency.





### MONO DELAY

One-input, two-output basic repeating-type delay.

Parameter	Range	Description
Delay	1.0ms – 2700.0ms	Delay time.
Feedback Gain	-99 – +99	Amount of feedback.
High Ratio	0.1 – 1.0	Amount of high-frequency feedback.
HPF	Thru, 21.2Hz – 8.00kHz	High-pass filter cutoff frequency.
LPF	50.0Hz – 16.0kHz, Thru	Low-pass filter cutoff frequency.
Sync	Off, On	Delay time tempo sync.
Note	---,  - 	Value used to calculate the delay time based on the tempo.









### STEREO DELAY

Two-input, two-output basic stereo delay.

Parameter	Range	Description
Delay L	1.0ms – 1350.0ms	Left channel delay time.
Delay R	1.0ms – 1350.0ms	Right channel delay time.
Feedback Gain L	-99 – +99	Left channel feedback gain.
Feedback Gain R	-99 – +99	Right channel feedback gain.
High Ratio	0.1 – 1.0	Amount of high-frequency feedback.
HPF	Thru, 21.2Hz – 8.00kHz	High-pass filter cutoff frequency.
LPF	50.0Hz – 16.0kHz, Thru	Low-pass filter cutoff frequency.
Sync	Off, On	Delay time tempo sync.
Note L	---,  - 	Value used to calculate the left channel delay time based on the tempo.
Note R	---,  - 	Value used to calculate the right channel delay time based on the tempo.





### DELAY LCR

One-input, two-output 3-tap delay.

Parameter	Range	Description
Delay L	1.0ms – 2700.0ms	Left channel delay time.
Delay C	1.0ms – 2700.0ms	Center channel delay time.
Delay R	1.0ms – 2700.0ms	Right channel delay time.
Delay FB	1.0ms – 2700.0ms	Feedback delay time.
Feedback Gain	-99 – +99	Amount of feedback.
High Ratio	0.1 – 1.0	Amount of high-frequency feedback.
HPF	Thru, 21.2Hz – 8.00kHz	High-pass filter cutoff frequency.
LPF	50.0Hz – 16.0kHz, Thru	Low-pass filter cutoff frequency.
Level L	-100 – +100	Left channel level.
Level C	-100 – +100	Center channel level.
Level R	-100 – +100	Right channel level.
Sync	Off, On	Delay time tempo sync.
Note L	---,  - 	Value used to calculate the left channel delay time based on the tempo.
Note C	---,  - 	Value used to calculate the center channel delay time based on the tempo.
Note R	---,  - 	Value used to calculate the right channel delay time based on the tempo.
Note FB	---,  - 	Value used to calculate the delay feedback time based on the tempo.


## ECHO

Two-input, two-output stereo delay with a crossed feedback loop.

Parameter	Range	Description
Delay L	1.0ms – 1350.0ms	Left channel delay time.
Delay R	1.0ms – 1350.0ms	Right channel delay time.
Delay FB L	1.0ms – 1350.0ms	Left channel feedback delay time.
Delay FB R	1.0ms – 1350.0ms	Right channel feedback delay time.
Feedback Gain L	-99 – +99	Left channel feedback gain.
Feedback Gain R	-99 – +99	Right channel feedback gain.
XFeedback Gain	-99 – +99	Left-to-right, right-to-left feedback gain.
High Ratio	0.1 – 1.0	Amount of high-frequency feedback.
HPF	Thru, 21.2Hz – 8.00kHz	High-pass filter cutoff frequency.
LPF	50.0Hz – 16.0kHz, Thru	Low-pass filter cutoff frequency.
Sync	Off, On	Delay time tempo sync.
Note L	---,  - ∞	Value used to calculate the left channel delay time based on the tempo.
Note R	---,  - ∞	Value used to calculate the right channel delay time based on the tempo.
Note FBL	---,  - ∞	Value used to calculate the left delay feedback time based on the tempo.
Note FBR	---,  - ∞	Value used to calculate the right delay feedback time based on the tempo.

## DELAY-REVERB

One-input, two-output effect that has a delay and reverb connected in series.

Parameter	Range	Description
Delay	1.0ms – 2700.0ms	Delay time.
Feedback Gain	-99% – 99%	Amount of feedback.
DLY BAL	0% – 100%	Delay mix balance.
Reverb Time	0.3s – 20.0s	Determines the length of the reverberation.
High Ratio	0.1 – 1.0	Ratio of high frequency reverberations to the Reverb Time.
Diffusion	0 – 10	Left and right spread of the reverberation.
Density	0% – 100%	Density of the reverberation.
HPF	Thru, 21.2Hz – 8.00kHz	High-pass filter cutoff frequency.
LPF	50.0Hz – 16.0kHz, Thru	Low-pass filter cutoff frequency.
REV BAL	0% – 100%	Reverb mix balance.
Sync	Off, On	Parameter tempo sync.
Note	---,  - ∞	Value used to calculate the delay time based on the tempo.

## EARLY REF

One-input, two-output early reflection effect.

Parameter	Range	Description
Type	S-Hall, L-Hall, Random, Reverse, Plate, Spring	Early reflection type.
Room Size	0.1 – 20.0	Room size; determines interval between early reflections.
Liveness	0 – 10	Decay of the early reflections (0: least lively; 10: most lively)
Initial Delay	1.0ms – 500.0ms	Delay before the early reflection.
Diffusion	0 – 10	Width of the reflections in the stereo field.
Density	0% – 100%	Density of the reflections.
ER Number	1 – 19	Number of reflections.
Feedback Gain	-99% – 99%	Amount of feedback.
High Ratio	0.1 – 1.0	Amount of high-frequency feedback.
HPF	Thru, 21.2Hz – 8.00kHz	High-pass filter cutoff frequency.
LPF	50.0Hz – 16.0kHz, Thru	Low-pass filter cutoff frequency.


**GATE REVERB, REVERSE GATE**

One-input, two-output early reflection with gate, and an early reflection with reverse gate.

Parameter	Range	Description
Type	Type-A, Type-B	Early reflection type.
Room Size	0.1 – 20.0	Room size; determines interval between early reflections.
Liveness	0 – 10	Decay of the early reflections
Initial Delay	1.0ms – 500.0ms	Delay before the early reflection.
Diffusion	0 – 10	Width of the reflections in the stereo field.
Density	0% – 100%	Density of the reflections.
ER Number	1 – 19	Number of reflections.
Feedback Gain	-99% – 99%	Amount of feedback.
High Ratio	0.1 – 1.0	Amount of high-frequency feedback.
HPF	Thru, 21.2Hz – 8.00kHz	High-pass filter cutoff frequency.
LPF	50.0Hz – 16.0kHz, Thru	Low-pass filter cutoff frequency.


**CHORUS**

Two-input, two-output chorus effect.

Parameter	Range	Description
Frequency	0.05Hz – 10.00Hz	Modulation speed
AM Depth	0% – 100%	Depth of amplitude modulation.
PM Depth	0% – 100%	Depth of pitch modulation.
MOD. Delay	1.0ms – 500.0ms	Delay time of modulation.
Sync	Off, On	Parameter tempo sync.
Note		Value used to calculate the frequency based on the tempo.


**FLANGE**

Two-input, two-output flanger effect.

Parameter	Range	Description
Frequency	0.05Hz – 10.00Hz	Modulation speed
Depth	0% – 100%	Depth of modulation.
MOD. Delay	1.0ms – 500.0ms	Delay time of modulation.
Feedback Gain	-99% – 99%	Amount of feedback.
Sync	Off, On	Parameter tempo sync.
Note		Value used to calculate the frequency based on the tempo.


**SYMPHONIC**

Two-input, two-output symphonic effect.

Parameter	Range	Description
Frequency	0.05Hz – 10.00Hz	Modulation speed
Depth	0% – 100%	Depth of modulation.
MOD. Delay	1.0ms – 500.0ms	Delay time of modulation.
Sync	Off, On	Parameter tempo sync.
Note		Value used to calculate the frequency based on the tempo.

**PHASER**

Two-input, two-output 16-stage phase-shift effect.

Parameter	Range	Description
Frequency	0.05Hz – 10.00Hz	Modulation speed
Depth	0% – 100%	Depth of modulation.
Feedback Gain	-99% – 99%	Amount of feedback.
Offset	0 – 100	Offset of the phase shifted frequency.
Phase	0° – 355°	Left/right balance of modulation.
Stage	2 – 16	Number of phase shift stages.
HPF	Thru, 21.2Hz – 8.00kHz	High-pass filter cutoff frequency.
LPF	50.0Hz – 16.0kHz, Thru	Low-pass filter cutoff frequency.
Sync	Off, On	Parameter tempo sync.
Note		Value used to calculate the frequency based on the tempo.



**M BAND COMP**

2 입력, 2 출력 3 밴드 컴프레서. 각 밴드에는 솔로 및 게인 감소 미터링이 있습니다.

Parameter	Range	Description
Low Gain	-12.0dB – +12.0dB	Low-band gain.
Mid Gain	-12.0dB – +12.0dB	Mid-band gain.
High Gain	-12.0dB – +12.0dB	High-band gain.
Total Gain	-72dB – +12dB	Overall gain.
L-M XOver	21.2Hz – 8.00kHz	Low-to-mid crossover frequency.
M-H XOver	21.2Hz – 8.00kHz	Mid-to-high crossover frequency.
Knee	0 – 5	Crossover knee (all bands).
Low/Mid/High Link	Off, On	When turned on, the difference in the threshold for low, mid, and high is maintained.
Low Thr	-54dB – 0dB	Low threshold.
Low Ratio	1:1 – ∞:1	Low ratio.
Low Attack	0ms – 120ms	Low attack time.
Low Release	3.34ms – 42.7s	Low release time.
Low Bypass	Off, On	Compression bypass feature for low.
Low Solo	Off, On	Solo feature for low.
Mid Thr	-54dB – 0dB	Mid threshold.
Mid Ratio	1:1 – ∞:1	Mid ratio.
Mid Attack	0ms – 120ms	Mid attack time.
Mid Release	3.34ms – 42.7s	Mid release time.
Mid Bypass	Off, On	Compression bypass feature for mid.
Mid Solo	Off, On	Solo feature for mid.
High Thr	-54dB – 0dB	High threshold.
High Ratio	1:1 – ∞:1	High Ratio
High Attack	0ms – 120ms	High attack time.
High Release	3.34ms – 42.7s	High release time.
High Bypass	Off, On	Compression bypass feature for high.
High Solo	Off, On	Solo feature for high.





**PING PONG DELAY**

1 입력, 2 출력 핑퐁 딜레이. 딜레이된 소리는 왼쪽과 오른쪽으로 동일한 간격으로 번갈아 표시됩니다.

Parameter	Range	Description
Delay	1.0ms – 1350.0ms	Delay time.
Feedback Gain	-99% – 99%	Amount of feedback.
High Ratio	0.1 – 1.0	Amount of high-frequency feedback.
HPF	Thru, 21.2Hz – 8.00kHz	High-pass filter cutoff frequency.
LPF	50.0Hz – 16.0kHz, Thru	Low-pass filter cutoff frequency.
Sync	Off, On	Parameter tempo sync.
Note	---,  – 	Value used to calculate the delay time based on the tempo.

**DUAL PITCH**

2 입력, 2 출력. 2 pitch-shift 효과.

Parameter	Range	Description
Pitch 1	-24 – 24	Pitch of Ch1 (semitone increments).
Fine 1	-50 – 50	Pitch of Ch1 (1 cent increments).
Level 1	-100 – 100	Volume of Ch1.
Pan 1	L63 – R63	Pan of Ch1.
Delay 1	1.0ms – 1000.0ms	Delay time of Ch1.
Feedback Gain 1	-99 – 99	Feedback level of Ch1.
Pitch 2	-24 – 24	Pitch of Ch2 (semitone increments).
Fine 2	-50 – 50	Pitch of Ch2 (1 cent increments).
Level 2	-100 – 100	Volume of Ch2.
Pan 2	L63 – R63	Pan of Ch2.
Delay 2	1.0ms – 1000.0ms	Delay time of Ch2.
Feedback Gain 2	-99 – 99	Feedback level of Ch2.
Mode	1 – 10	Width of pitch shift.
Sync	Off, On	Parameter tempo sync.
Note 1	---,  – 	Value used to calculate Delay 1 based on the tempo.
Note 2	---,  – 	Value used to calculate Delay 2 based on the tempo.

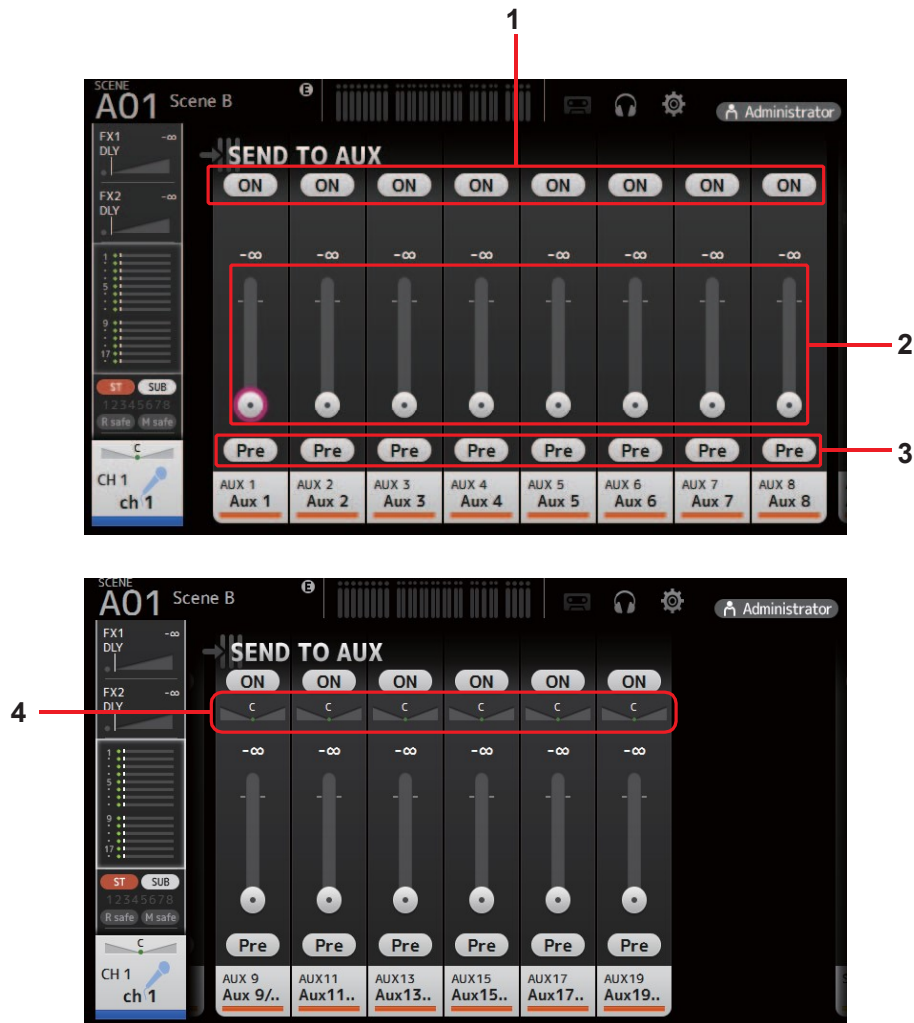
**OUTPUT DELAY**

2 입력, 2 출력 싱글 딜레이. INS FX 1-6에 사용할 때 Delay cimpensation이 좋습니다.

Parameter	Range	Description
LR LINK	On, Off	Links the left and right delays.
Delay	0.3 – 343.6 meter 1.1 – 1127.3 feet 1.00 – 1000.00ms	You can specify the delay time in meters, feet, or milliseconds.

## SEND TO AUX 화면

각 채널의 신호 량을 AUX 버스로 보내도록 구성 할 수 있습니다. 왼쪽과 오른쪽으로 드래그하여 다른 버스를 볼 수 있습니다.



### 1 Send 버튼

신호가 해당 AUX 버스로 보내지는지 (on) 또는 보내지 않는지 (off) 결정합니다.

### 2 Send 레벨 슬라이더

해당 AUX 버스로 전송되는 신호의 양을 결정합니다.

### 3 Pre 버튼

pre-fader 또는 post-fader 신호를 해당 AUX 버스로 보낼지 여부를 선택할 수 있습니다.

**On:** fader 이전

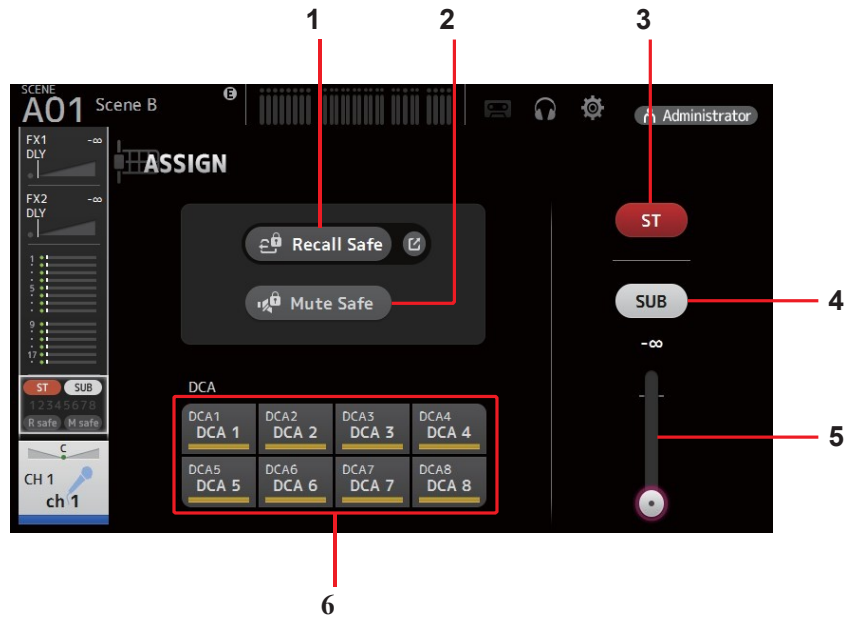
**Off:** fader 다음

### 4 Send 팬 슬라이더

스테레오 AUX 버스 용으로 표시됩니다. AUX 버스로 보내지는 신호의 팬 (pan)을 조절할 수 있습니다.

## ASSIGN 화면

각 채널에 대해 recall safe 및 음소거 안전 설정, DCA 그룹 할당, SUB 버스로 전송된 신호 등을 구성 할 수 있습니다.



### 1 Recall Safe 버튼

해당 채널의 Recall Safe 를 켜고 끕니다.

Recall Safe 버튼 오른쪽 모서리에 있는 점프 버튼을 클릭하여 리콜 대기 화면을 표시 할 수 있습니다. (→page 22)

### 2 Mute Safe 버튼

특정 채널을 일시적으로 음소거 그룹에서 제외 할 수 있습니다. 그룹을 음소거 하면 음소거 안전 기능이 설정된 해당 그룹의 모든 채널은 음소거 되지 않습니다.

### 3 ST 버튼

채널의 스테레오 채널 할당을 켜고 끕니다.

### 4 SUB 버튼

채널 신호가 SUB 버스로 보내지는지 (on) 또는 보내지 않는 (off)지를 결정합니다.

### 5 SUB level 슬라이더

선택한 채널에서 SUB 버스로 전송되는 신호의 양을 결정합니다.

### 6 DCA 버튼

각 DCA 그룹 (1-8)에 대한 채널 할당을 켜고 끕니다.

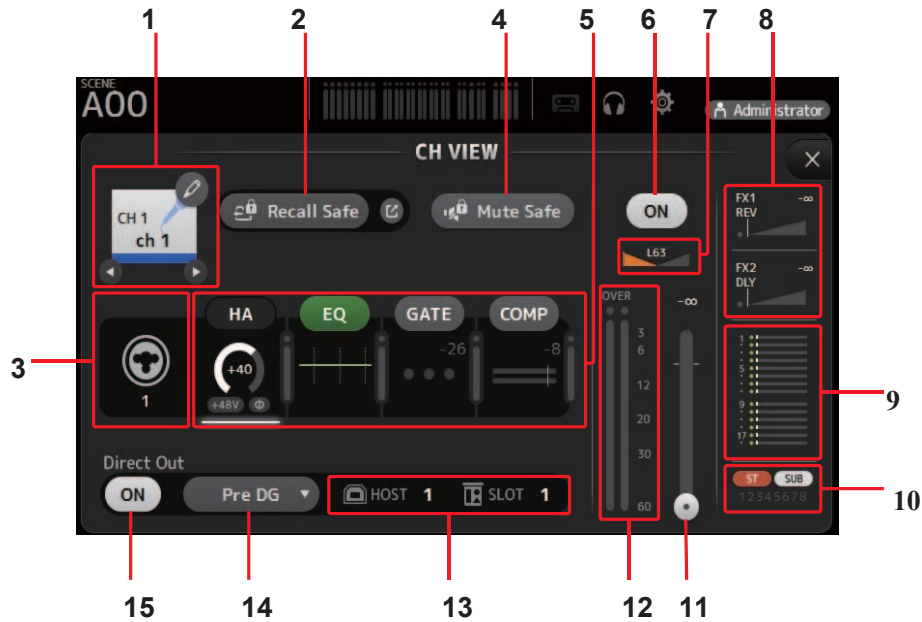
원하는 경우 여러 DCA 그룹에 채널을 지정할 수 있습니다.



## CH VIEW 화면

채널의 모든 설정에 대한 개요를 제공합니다. 이 화면과 해당 기능의 구성 화면을 사용하여 설정을 변경할 수 있습니다. 이 화면에 표시되는 항목은 선택한 채널 유형에 따라 다릅니다.

### CH1-CH32



#### 1 Channel 이름

클릭하면 CH NAME 화면이 표시됩니다 (→page 69).

⏪ / ⏩ 다른 채널에 대한 정보를 표시하려면 클릭하십시오.

#### 2 Recall Safe 버튼

해당 채널의 리콜 세이프를 켜고 끕니다. 리콜 세이프 (Recall Safe) 버튼 오른쪽 모서리에있는 점프 버튼을 클릭하여 리콜 대기 화면을 표시 할 수 있습니다.

#### 3 입력 소스 표시기

입력 채널의 입력 소스를 표시합니다. INPUT 화면에서 입력 음원을 선택할 수 있습니다.

#### 4 Mute Safe 버튼

선택한 채널을 입력 음소거 그룹에서 일시적으로 제외하려면 클릭하십시오. 그룹을 음소거 하면 음소거 안전 기능이 활성화 된 해당 그룹의 모든 채널이 음소거되지 않습니다.

#### 5 HA/EQ/GATE/COMP boxes

해당 기능의 구성 화면을 표시하려면 누릅니다. 여기에 표시된 EQ, GATE 및 COMP 버튼을 클릭하여 해당 기능을 켜고 끌 수 있습니다.

**HA box:** 입력 화면을 표시합니다 (→page 39).

**EQ box:** EQ 화면을 표시합니다 (→page 42).

**GATE box:** 게이트 화면을 표시합니다 (→page 45).

**COMP box:** COMP 화면을 표시합니다 (→page 47).

#### 6 Channel on/off 버튼

선택한 채널을 켜고 끕니다.

#### 7 Channel pan slider

선택한 채널의 팬을 조정합니다.

#### 8 FX1/FX2 boxes

효과 유형을 표시합니다. 이 옵션을 선택하면 마우스 휠을 사용하여 효과 보내기 수준을 조정할 수 있습니다. 다시 클릭하여 해당 효과의 구성 화면을 표시 할 수도 있습니다. 각 상자는 해당 채널의 신호를 해당 이펙트 모듈로 전송합니다. DCA로 그룹화 된 센드 레벨, 선택된 채널의 페이더 레벨 및 실제 센드 레벨이 삼각형 막대에 표시됩니다. 여기에 표시된 정보는 이펙트 모듈로 전송 된 신호가 프리 페이더인지 또는 포스트 페이더 신호인지 나타냅니다. 프리 페이더 신호는 녹색으로 표시됩니다. 포스트 페이더 신호는 회색으로 표시됩니다.

### 9 SEND TO AUX 상자

SEND TO AUX 화면을 표시하려면 이 옵션을 클릭하십시오.

각 AUX 버스로 전송되는 선택된 채널의 신호 양을 표시합니다. DCA로 그룹화 된 센드 레벨, 선택된 채널의 페이더 레벨 및 실제 센드 레벨이 수평 막대에 표시됩니다. 여기에 표시된 정보는 AUX 버스로 보낸 신호가 프리 페이더인지 포스트 페이더 신호인지 나타냅니다. 프리 페이더 신호는 녹색으로 표시됩니다. 포스트 페이더 신호는 회색으로 표시됩니다.

### 10 ASSIGN 상자

ASSIGN 화면을 표시합니다. ([→page 56](#))

### 11 Channel 출력 레벨 슬라이더

선택한 채널의 페이더 레벨을 조정합니다..

### 12 Channel 출력 레벨 미터

선택한 채널의 출력 레벨을 표시합니다.

### 13 Direct out 포트 표시기

채널의 직접 출력 포트 (즉, 출력 잭)를 나타냅니다.

### 14 Direct out 포인트 버튼

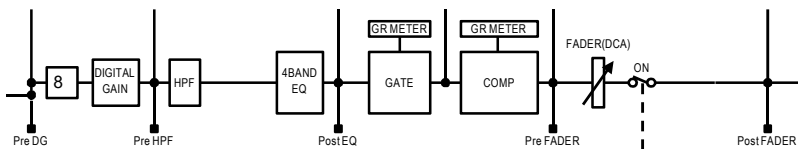
직접 출력 신호의 지점을 설정할 수 있습니다.

**Pre DG:** digital gain 이전

**Pre HPF:** high-pass filter 이전

**Pre Fader:** fader 이전

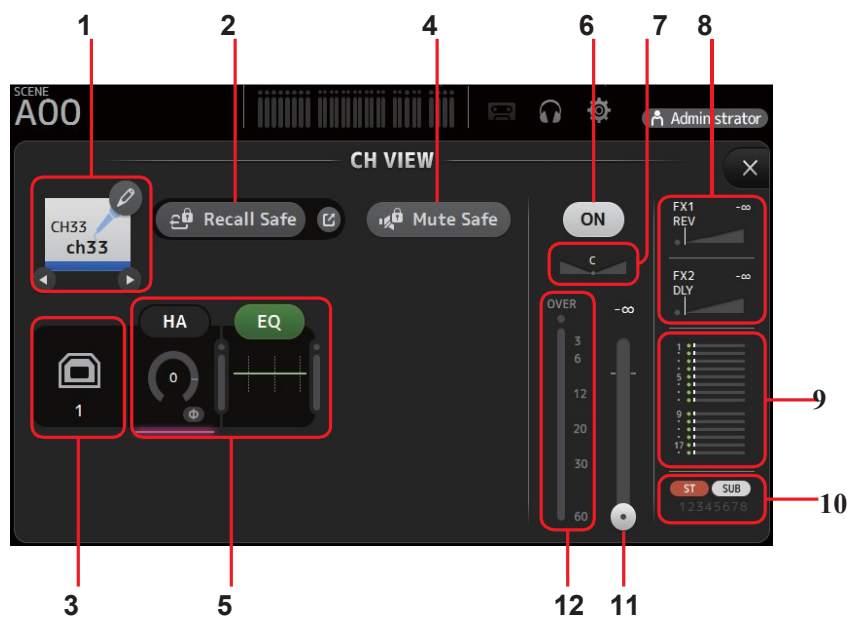
**Post Fader:** fader 다음



### 15 Direct out on/off button

다이렉트 아웃을 켜고 끕니다.

## CH33-CH40



### 1 Channel 이름

클릭하면 CH NAME 화면이 표시됩니다 ([→page 69](#)).

⏪ / ⏩ 다른 채널에 대한 정보를 표시하려면 클릭하십시오.

### 2 Recall Safe 버튼

해당 채널의 리콜 세이프를 켜고 끕니다. 리콜 세이프 (Recall Safe) 버튼 오른쪽 모서리에있는 점프 버튼을 클릭하여 리콜 대기 화면을 표시 할 수 있습니다.

**3 입력 소스 표시기**

입력 채널의 입력 소스를 표시합니다. INPUT 화면에서 입력 음원을 선택할 수 있습니다.

**4 Mute Safe 버튼**

선택한 채널을 입력 음소거 그룹에서 일시적으로 제외하려면 클릭하십시오. 그룹을 음소거 하면 음소거 안전 기능이 활성화된 해당 그룹의 모든 채널이 음소거 되지 않습니다.

**5 HA/EQ boxes**

해당 기능의 구성 화면을 표시하려면 누릅니다. 여기에 표시된 EQ, GATE 및 COMP 버튼을 클릭하여 해당 기능을 켜고 끌 수 있습니다.

**HA box:** 입력 화면을 표시합니다. (→page 39).

**EQ box:** EQ 화면을 표시합니다.(→page 42).

**6 Channel on/off 버튼**

선택한 채널을 켜고 끕니다.

**7 Channel pan slider**

선택한 채널의 팬을 조정합니다.

**8 FX1/FX2boxes**

효과 유형을 표시합니다. 이 옵션을 선택하면 마우스 휠을 사용하여 효과 보내기 수준을 조정할 수 있습니다. 다시 클릭하여 해당 효과의 구성 화면을 표시 할 수도 있습니다. 각 상자는 해당 채널의 신호를 해당 이펙트 모듈로 전송합니다. DCA로 그룹화 된 센드 레벨, 선택된 채널의 페이더 레벨 및 실제 센드 레벨이 삼각형 막대에 표시됩니다. 여기에 표시된 정보는 이펙트 모듈로 전송된 신호가 프리 페이더인지 또는 포스트 페이더 신호인지 나타냅니다. 프리 페이더 신호는 녹색으로 표시됩니다. 포스트 페이더 신호는 회색으로 표시됩니다.

**9 SEND TO AUX 상자**

SEND TO AUX 화면을 표시하려면 이 옵션을 클릭하십시오.

각 AUX 버스로 전송되는 선택된 채널의 신호 양을 표시합니다. DCA로 그룹화 된 센드 레벨, 선택된 채널의 페이더 레벨 및 실제 센드 레벨이 수평 막대에 표시됩니다. 여기에 표시된 정보는 AUX 버스로 보낸 신호가 프리 페이더인지 포스트 페이더 신호인지 나타냅니다. 프리 페이더 신호는 녹색으로 표시됩니다. 포스트 페이더 신호는 회색으로 표시됩니다.

**10 ASSIGN 상자**

ASSIGN 화면을 표시합니다. (→page 56)

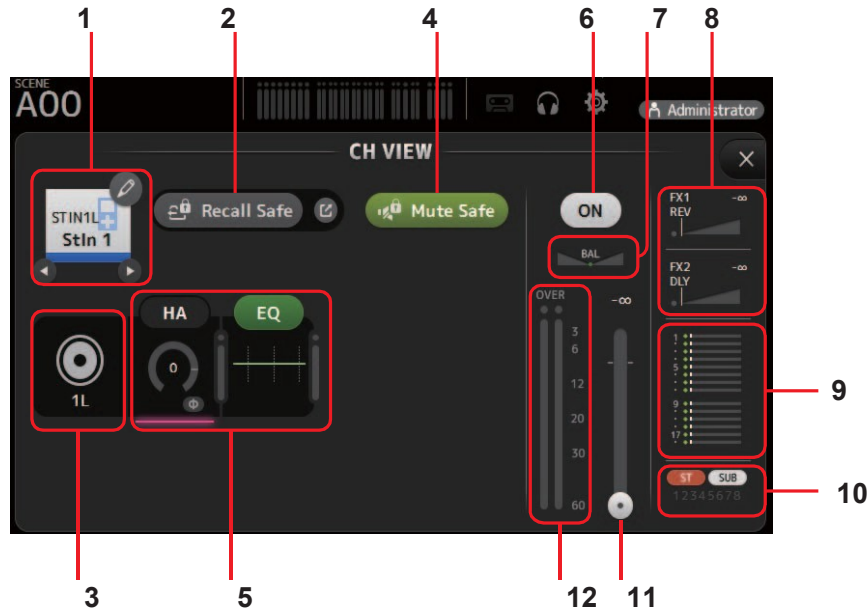
**11 Channel 출력 레벨 슬라이더**

선택한 채널의 페이더 레벨을 조정합니다..

**12 Channel 출력 레벨 미터**

선택한 채널의 출력 레벨을 표시합니다.

## ST IN 1L-ST IN 2R



### 1 Channel 이름

클릭하면 CH NAME 화면이 표시됩니다 (→page 69).

⏪ / ⏩ 다른 채널에 대한 정보를 표시하려면 클릭하십시오.

### 2 Recall Safe 버튼

해당 채널의 리콜 세이프를 켜고 끕니다. 리콜 세이프 (Recall Safe) 버튼 오른쪽 모서리에있는 점프 버튼을 클릭하여 리콜 대기 화면을 표시 할 수 있습니다.

### 3 입력 소스 표시기

입력 채널의 입력 소스를 표시합니다. INPUT 화면에서 입력 음원을 선택할 수 있습니다.

### 4 Mute Safe 버튼

선택한 채널을 입력 음소거 그룹에서 일시적으로 제외하려면 클릭하십시오. 그룹을 음소거 하면 음소거 안전 기능이 활성화된 해당 그룹의 모든 채널이 음소거 되지 않습니다.

### 5 HA/EQ boxes

해당 기능의 구성 화면을 표시하려면 누릅니다. 여기에 표시된 EQ, GATE 및 COMP 버튼을 클릭하여 해당 기능을 켜고 끌 수 있습니다.

HA box: 입력 화면을 표시합니다.( page 39).

EQ box: EQ 화면을 표시합니다.( page 42).

### 6 Channel on/off 버튼

선택한 채널을 켜고 끕니다.

### 7 Channel pan slider

선택한 채널의 팬을 조정합니다.

### 8 FX1/FX2 boxes

효과 유형을 표시합니다. 이 옵션을 선택하면 마우스 휠을 사용하여 효과 보내기 수준을 조정할 수 있습니다. 다시 클릭하여 해당 효과의 구성 화면을 표시 할 수도 있습니다. 각 상자는 해당 채널의 신호를 해당 이펙트 모듈로 전송합니다. DCA로 그룹화 된 센드 레벨, 선택된 채널의 페이더 레벨 및 실제 센드 레벨이 삼각형 막대에 표시됩니다. 여기에 표시된 정보는 이펙트 모듈로 전송된 신호가 프리 페이더인지 또는 포스트 페이더 신호인지 나타냅니다. 프리 페이더 신호는 녹색으로 표시됩니다. 포스트 페이더 신호는 회색으로 표시됩니다.

### 9 SEND TO AUX 상자

SEND TO AUX 화면을 표시하려면 이 옵션을 클릭하십시오.

각 AUX 버스로 전송되는 선택된 채널의 신호 양을 표시합니다. DCA로 그룹화 된 센드 레벨, 선택된 채널의 페이더 레벨 및 실제 센드 레벨이 수평 막대에 표시됩니다. 여기에 표시된 정보는 AUX 버스로 보낸 신호가 프리 페이더인지 포스트 페이더 신호인지 나타냅니다. 프리 페이더 신호는 녹색으로 표시됩니다. 포스트 페이더 신호는 회색으로 표시됩니다.

## 10 ASSIGN 상자

ASSIGN 화면을 표시합니다. ([→page 56](#))

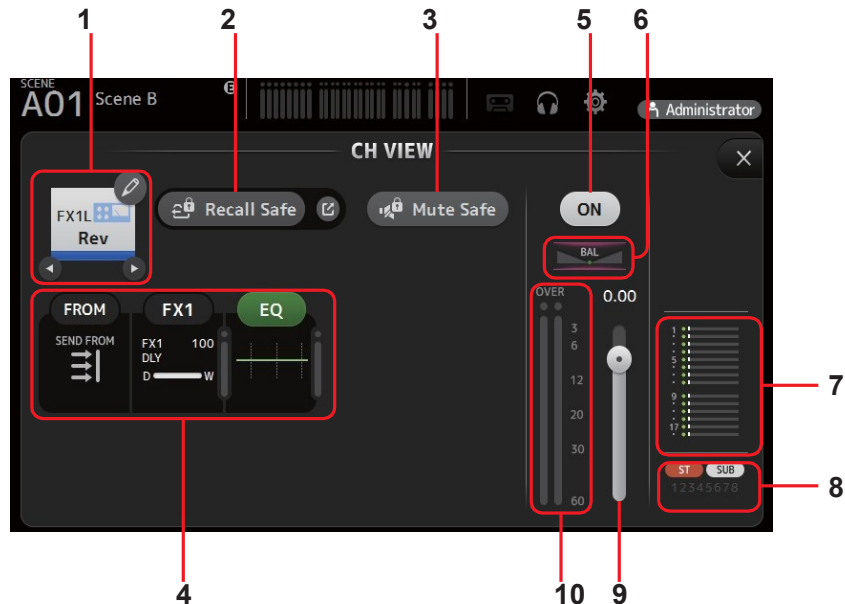
## 11 Channel 출력 레벨 슬라이더

선택한 채널의 페이더 레벨을 조정합니다..

## 12 Channel 출력 레벨 미터

선택한 채널의 출력 레벨을 표시합니다.

### FX1L-FX2R



#### 1 Channel 이름

클릭하면 CH NAME 화면이 표시됩니다 ([→page 69](#)).

◀ / ▶ 다른 채널에 대한 정보를 표시하려면 클릭하십시오.

#### 2 Recall Safe 버튼

해당 채널의 리콜 세이프를 켜고 끕니다. 리콜 세이프 (Recall Safe) 버튼 오른쪽 모서리에있는 점프 버튼을 클릭하여 리콜 세이프 화면을 표시 할 수 있습니다.

#### 3 입력 소스 표시기

입력 채널의 입력 소스를 표시합니다. INPUT 화면에서 입력 음원을 선택할 수 있습니다.

#### 4 FROM/FX/EQ 박스

해당 기능의 구성 화면을 표시하려면 누릅니다. 여기에 표시된 EQ 버튼을 클릭하여 EQ를 켜고 끌 수 있습니다.

**FROM box:** SEND FROM 화면을 표시합니다.([→page 73](#)).

**FX box:** FX 화면을 표시합니다. ([→page 49](#)).

**EQ box:** EQ 화면을 표시합니다. ([→page 42](#))

#### 5 Channel on/off 버튼

선택한 채널을 켜고 끕니다.

#### 6 Channel 팬 슬라이더

선택한 채널의 팬을 조정합니다.

#### 7 SEND TO AUX 박스

SEND TO AUX 화면을 표시하려면 이 옵션을 클릭하십시오.

각 AUX 버스로 전송되는 선택된 채널의 신호 양을 표시합니다. DCA로 그룹화 된 센드 레벨, 선택된 채널의 페이더 레벨 및 실제 센드 레벨이 수평 막대에 표시됩니다. 여기에 표시된 정보는 AUX 버스로 보낸 신호가 프리 페이더인지 포스트 페이더 신호인지 나타냅니다. 프리 페이더 신호는 녹색으로 표시됩니다. 포스트 페이더 신호는 회색으로 표시됩니다.

#### 8 ASSIGN 박스

ASSIGN 화면을 표시합니다. ([→page 56](#))

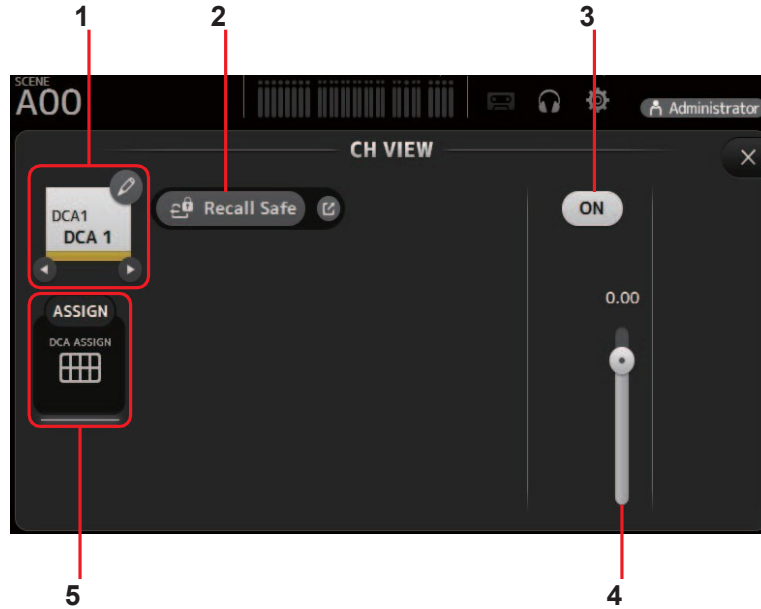
### 9 Channel 출력 레벨 슬라이더

선택한 채널의 페이더 레벨을 조정합니다..

### 10 Channel 출력 레벨 미터

선택한 채널의 출력 레벨을 표시합니다.

## DCA1-DCA8



#### 1 Channel 이름

클릭하면 CH NAME 화면이 표시됩니다 (→page 69).

⏪ / ⏩ 다른 채널에 대한 정보를 표시하려면 클릭하십시오.

#### 2 Recall Safe 버튼

해당 채널의 리콜 세이프를 켜고 끕니다. 리콜 세이프 (Recall Safe) 버튼 오른쪽 모서리에 있는 점프 버튼을 클릭하여 리콜 세이프 화면을 표시 할 수 있습니다.

#### 3 Channel on/off 버튼

선택한 채널을 켜고 끕니다.

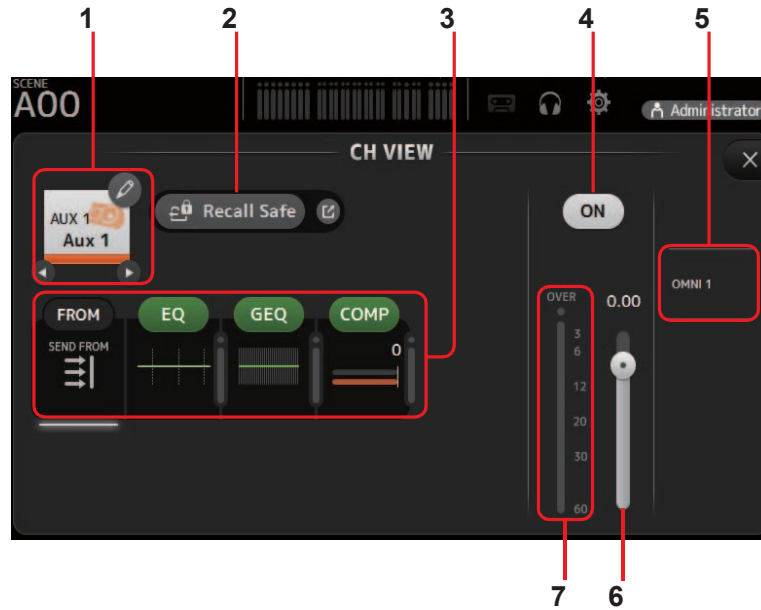
#### 4 Channel 출력 레벨 슬라이더

선택한 채널의 페이더 레벨을 조정합니다.

#### 5 ASSIGN 박스

DCA ASSIGN 화면을 표시하려면 클릭하십시오. (→page 74)

## AUX 1-AUX 8

**1 Channel 이름**

클릭하면 CH NAME 화면이 표시됩니다. (→page 69).

▶/◀ 다른 채널에 대한 정보를 표시하려면 클릭하십시오.

**2 Recall Safe 버튼**

해당 채널의 리콜 세이프를 켜고 끕니다. 리콜 세이프 (Recall Safe) 버튼 오른쪽 모서리에 있는 점프 버튼을 클릭하여 리콜 세이프 화면을 표시 할 수 있습니다.

**3 FROM/EQ/GEQ/COMP 박스**

해당 기능의 구성 화면을 표시하려면 누릅니다. 여기에 표시된 EQ, GEQ 및 COMP 버튼을 클릭하여 해당 기능을 켜고 끌 수 있습니다.

**FROM box:** SEND FROM 화면을 표시합니다. (→page 73).

**EQ box:** EQ 화면을 표시합니다. (→page 42).

**GEQ box:** GEQ 화면을 표시합니다. (→page 70).

**COMP box:** COMP 화면을 표시합니다. (→page 47).

**4 Channel on/off 버튼**

선택한 채널을 켜고 끕니다

**5 OUTPUT 박스**

OUTPUT 화면을 표시합니다. (→page 72)

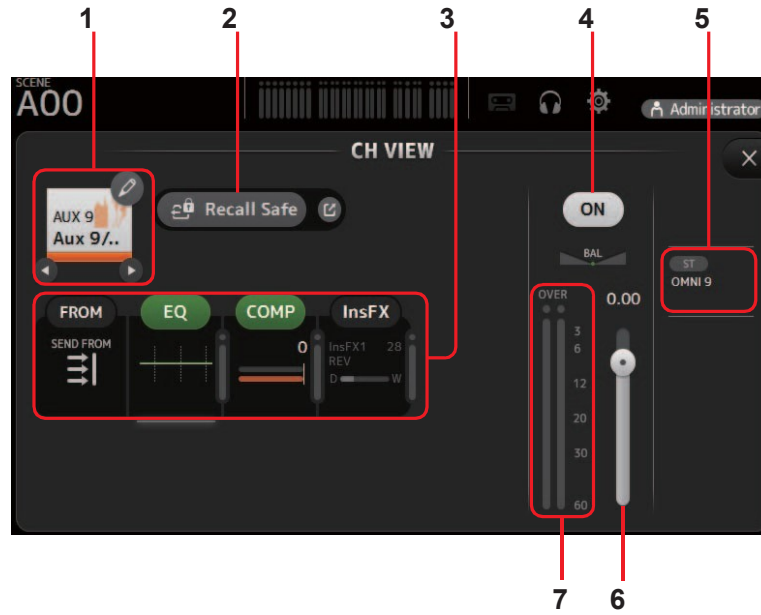
**6 Channel 출력 레벨 슬라이더**

선택한 채널의 페이더 레벨을 조정합니다.

**7 Channel 출력 레벨 미터**

선택한 채널의 출력 레벨을 표시합니다.

## AUX 9-AUX 20



### 1 Channel 이름

클릭하면 CH NAME 화면이 표시됩니다. (→page 69).

◀ / ▶ 다른 채널에 대한 정보를 표시하려면 클릭하십시오.

### 2 Recall Safe 버튼

해당 채널의 리콜 세이프를 켜고 끕니다. 리콜 세이프 (Recall Safe) 버튼 오른쪽 모서리에 있는 점프 버튼을 클릭하여 리콜 세이프 화면을 표시 할 수 있습니다.

### 3 FROM/EQ/COMP/InsFX 박스

해당 기능의 구성 화면을 표시하려면 누릅니다. 여기에 표시된 EQ, GEQ 및 COMP 버튼을 클릭하여 해당 기능을 켜고 끌 수 있습니다.

**FROM box:** SEND FROM 화면을 표시합니다. (→page 73).

**EQ box:** EQ 화면을 표시합니다. (→page 42).

**COMP box:** COMP 화면을 표시합니다. (→page 47).

**InsFX box:** FX 화면을 표시합니다. (→page 49).

### 4 Channel on/off 버튼

선택한 채널을 켜고 끕니다

### 5 OUTPUT 박스

OUTPUT 화면을 표시합니다. (→page 72)

### 6 Channel 출력 레벨 슬라이더

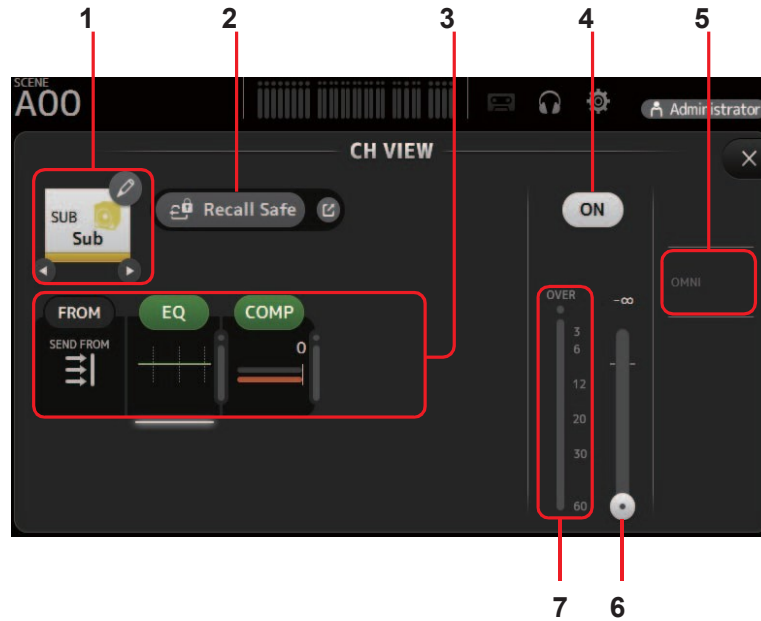
선택한 채널의 페이더 레벨을 조정합니다.

### 7 Channel 출력 레벨 미터

선택한 채널의 출력 레벨을 표시합니다.



## SUB



### 1 Channel 이름

클릭하면 CH NAME 화면이 표시됩니다. (→page 69).

⏪ / ⏩ 다른 채널에 대한 정보를 표시하려면 클릭하십시오.

### 2 Recall Safe 버튼

해당 채널의 리콜 세이프를 켜고 끕니다. 리콜 세이프 (Recall Safe) 버튼 오른쪽 모서리에 있는 점프 버튼을 클릭하여 리콜 세이프 화면을 표시 할 수 있습니다.

### 3 FROM/EQ/COMP 박스

해당 기능의 구성 화면을 표시하려면 누릅니다. 여기에 표시된 EQ, GEQ 및 COMP 버튼을 클릭하여 해당 기능을 켜고 끌 수 있습니다.

**FROM box:** SEND FROM 화면을 표시합니다. (→page 73).

**EQ box:** EQ 화면을 표시합니다. (→page 42).

**COMP box:** COMP 화면을 표시합니다. (→page 47).

### 4 Channel on/off 버튼

선택한 채널을 켜고 끕니다

### 5 OUTPUT 박스

OUTPUT 화면을 표시합니다. (→page 72)

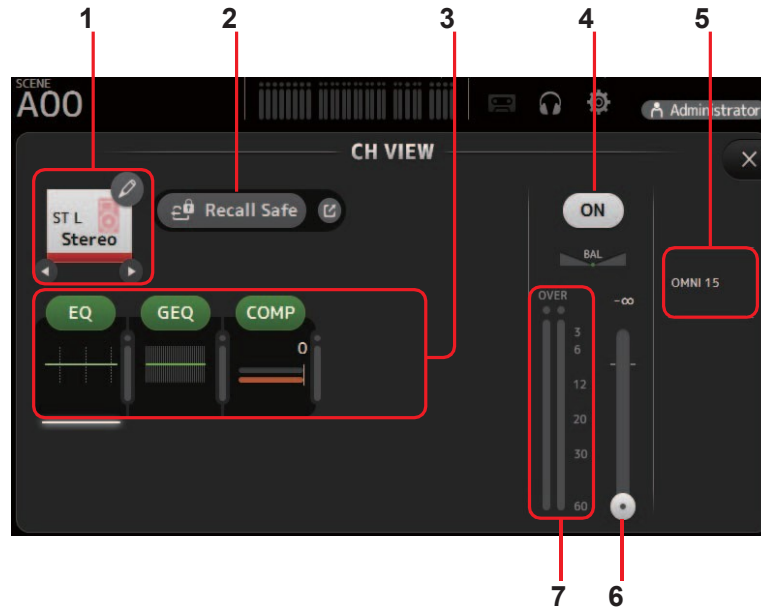
### 6 Channel 출력 레벨 슬라이더

선택한 채널의 페이더 레벨을 조정합니다.

### 7 Channel 출력 레벨 미터

선택한 채널의 출력 레벨을 표시합니다.

## ST L, ST R



### 1 Channel 이름

클릭하면 CH NAME 화면이 표시됩니다. (→page 69).

▶/◀ 다른 채널에 대한 정보를 표시하려면 클릭하십시오.

### 2 Recall Safe 버튼

해당 채널의 리콜 세이프를 켜고 끕니다. 리콜 세이프 (Recall Safe) 버튼 오른쪽 모서리에 있는 점프 버튼을 클릭하여 리콜 세이프 화면을 표시 할 수 있습니다.

### 3 FROM/EQ/GEQ/COMP 박스

해당 기능의 구성 화면을 표시하려면 누릅니다. 여기에 표시된 EQ, GEQ 및 COMP 버튼을 클릭하여 해당 기능을 켜고 끌 수 있습니다.

**FROM box:** SEND FROM 화면을 표시합니다. (→page 73).

**EQ box:** EQ 화면을 표시합니다. (→page 42).

**GEQ box:** GEQ 화면을 표시합니다. (→page 70).

**COMP box:** COMP 화면을 표시합니다. (→page 47).

### 4 Channel on/off 버튼

선택한 채널을 켜고 끕니다

### 5 OUTPUT 박스

OUTPUT 화면을 표시합니다. (→page 72)

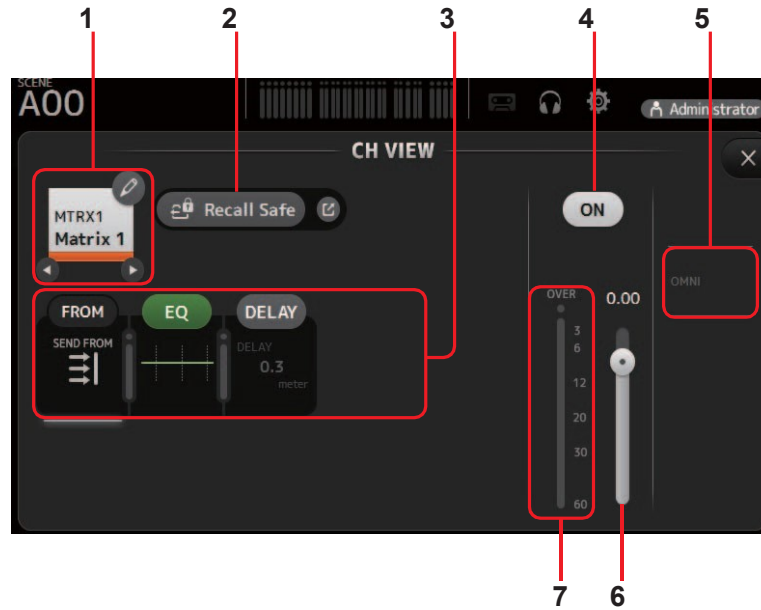
### 6 Channel 출력 레벨 슬라이더

선택한 채널의 페이더 레벨을 조정합니다.

### 7 Channel 출력 레벨 미터

선택한 채널의 출력 레벨을 표시합니다.

## MATRIX1- MATRIX4



### 1 Channel 이름

클릭하면 CH NAME 화면이 표시됩니다. (→page 69).

◀/▶ 다른 채널에 대한 정보를 표시하려면 클릭하십시오.

### 2 Recall Safe 버튼

해당 채널의 리콜 세이프를 켜고 끕니다. 리콜 세이프 (Recall Safe) 버튼 오른쪽 모서리에 있는 점프 버튼을 클릭하여 리콜 세이프 화면 (→page 22)을 표시 할 수 있습니다.

### 3 FROM/EQ/DELAY 박스

해당 기능의 구성 화면을 표시하려면 누릅니다. 여기에 표시된 EQ, GEQ 및 COMP 버튼을 클릭하여 해당 기능을 켜고 끌 수 있습니다.

**FROM box:** SEND FROM 화면을 표시합니다. (→page 73).

**EQ box:** EQ 화면을 표시합니다.(→page 42).

**DELAY box:** DELAY 화면을 표시합니다. (→page 75).

### 4 Channel on/off 버튼

선택한 채널을 켜고 끕니다

### 5 OUTPUT 박스

OUTPUT 화면을 표시합니다. (→page 72)

### 6 Channel 출력 레벨 슬라이더

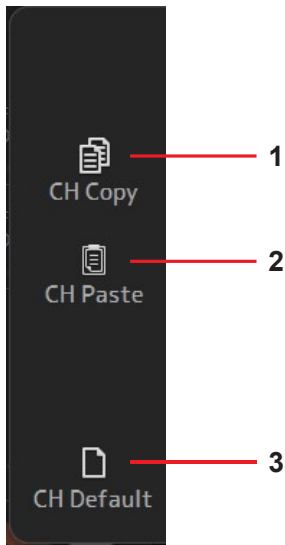
선택한 채널의 페이더 레벨을 조정합니다.

### 7 Channel 출력 레벨 미터

선택한 채널의 출력 레벨을 표시합니다.

## CH VIEW 화면 메뉴

CH VIEW 화면이 표시되면 메뉴 항목에 다음 항목이 표시됩니다.



### 1 CH Copy

현재 채널의 설정을 복사합니다.

### 2 CH Paste

복사된 채널의 설정을 붙여넣고 선택한 채널에 적용합니다.

### 3 CH Default

현재 채널의 설정을 기본값으로 재설정합니다.

## CH 이름 화면

채널 이름, 아이콘 및 채널 색상을 설정할 수 있습니다.



### 1 Name 텍스트 상자

여기에 채널 이름을 입력하십시오.

텍스트 상자를 클릭하여 컴퓨터 키보드를 사용하여 이름을 입력하십시오.

### 2 Icon 버튼

사용 가능한 채널 아이콘 목록을 표시하려면 클릭하십시오.

### 3 Category 버튼

다른 카테고리의 채널 아이콘을 선택할 수 있습니다.

사용 가능한 카테고리는 채널 유형에 따라 다릅니다.

### 4 Channel icon 목록

채널 아이콘을 적용하려면 클릭하십시오.

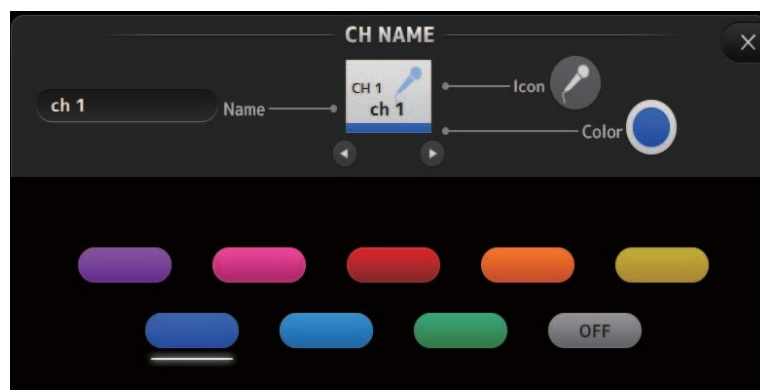
이 영역을 위아래로 드래그하여 사용 가능한 모든 아이콘을 표시 할 수 있습니다.

### 5 Sample 이름 버튼

선택한 채널 아이콘을 기반으로 일반적으로 사용되는 채널 이름 목록을 표시합니다. 샘플 이름을 클릭하여 채널 이름으로 사용하십시오.

### 6 Color 버튼

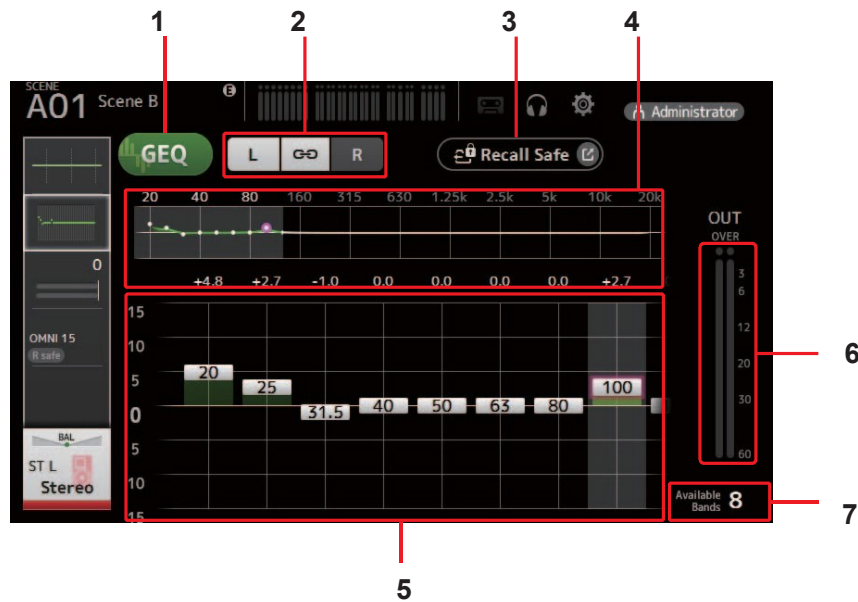
클릭하여 사용 가능한 채널 색상 목록을 표시합니다.



해당 색상을 채널 색상으로 사용하려면 원하는 색상을 클릭하십시오.

## GEQ 화면

내부 그래픽 이퀄라이저 (GEQ)를 사용하여 AUX 1-8 및 STEREO 채널 신호를 처리 할 수 있습니다. GEQ는 모노, 12 밴드 EQ입니다. 각 밴드는 1/3 옥타브 폭이며  $\pm 15\text{dB}$ 의 조절 가능 이득 범위를 가집니다. 31 개의 대역을 사용할 수 있습니다. 최대 12 밴드의 게인을 조정할 수 있습니다.




### 1 GEQ 버튼

GEQ를 켜고 끕니다.

### 2 GEQ 채널 선택 버튼

이 버튼은 스테레오 AUX 버스 또는 스테레오 채널 용 GEQ를 구성 할 때에 만 표시됩니다.

모노 AUX 버스에는 표시되지 않습니다.

 : GEQ 좌 / 우 채널 링크를 켜고 끕니다.

L/R: 좌우 GEQ 채널을 선택할 수 있습니다..

### 3 Recall Safe 버튼

RECALL SAFE 화면을 표시합니다. ([→page 22](#))

### 4 EQ 그래프, band 선택

EQ 설정을 표시합니다.

왼쪽 또는 오른쪽으로 드래그하거나 영역을 클릭하여 다른 밴드의 게인 슬라이더를 표시하십시오.

### 5 Gain 슬라이더

해당 대역의 게인을 조정합니다.

왼쪽 또는 오른쪽으로 드래그하면 다른 밴드의 게인 슬라이더가 표시됩니다.

### 6 출력 레벨 미터

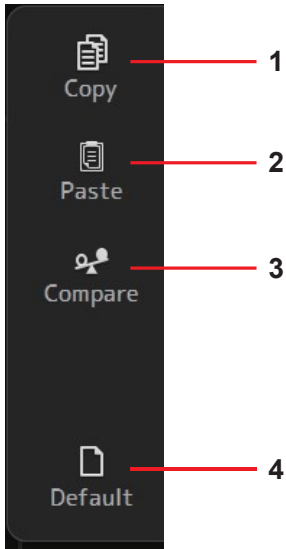
GEQ 출력 레벨을 표시합니다.

### 7 유효 밴드 표시

조정할 수 있는 추가 대역 수를 표시합니다.

## GEQ 화면 메뉴

GEQ 화면이 표시되면 메뉴 영역에 다음 항목이 표시됩니다.



### 1 Copy

선택한 채널의 GEQ 파라미터를 클립 보드에 복사합니다.

### 2 Paste

클립 보드에있는 GEQ 파라미터를 선택한 채널에 붙여 넣습니다.

### 3 Compare

선택한 채널의 GEQ 파라미터와 클립 보드의 GEQ 파라미터를 서로 전환하여 비교할 수 있습니다.

### 4 Default

GEQ 설정을 기본값으로 재설정합니다.

## OUTPUT (출력) 화면

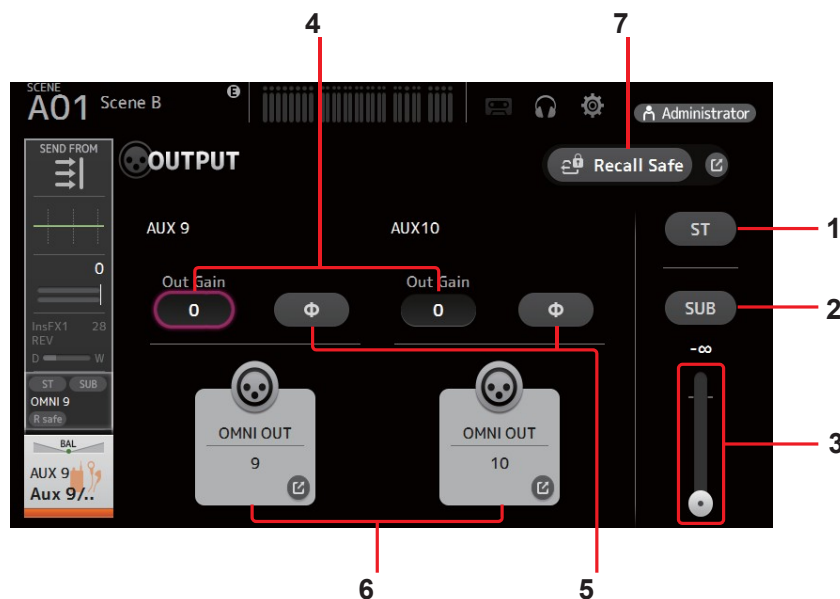
출력 채널 (OMNI OUT 1 ~ 16)로 전송된 신호를 선택할 수 있습니다.

] 표시되는 버튼은 선택한 출력 채널 유형에 따라 다릅니다.

Output channel type	버튼					
	ST button	SUB button SUB slider	Out Gain buttons	Φ button	OMNI OUT indicator	OMNI OUT buttons
AUX 1-8	-	-	○	○	○	○
AUX9/10-AUX19/20	○	○	○	○	○	○
SUB	-	-	○	○	○	○
STEREO	-	-	○	○	○	○
MATRIX1-4	-	-	○	○	○	○

○: Displayed

-: Notdisplayed



### 1 ST 버튼

스테레오 채널의 출력 여부를 결정합니다.

### 2 SUB 버튼

채널 신호가 SUB 버스로 보내지는지 (on) 또는 보내지 않는 (off)지를 결정합니다.

### 3 SUB slider

선택한 채널에서 SUB 버스로 전송되는 신호의 양을 결정합니다.

### 4 Out Gain 텍스트 상자

출력 게인을 조정할 수 있습니다.

이 옵션을 선택하면 마우스 휠을 사용하여 설정을 조정할 수 있습니다.

컴퓨터 키보드를 사용하여 값을 입력하려면 다시 클릭하십시오.

### 5 Φ (phase) 버튼

위상을 역전시킬 수 있습니다. 켜지면 출력 신호의 위상이 반전됩니다.

### 6 OMNI OUT 버튼

채널이 지정된 OMNI OUT 번호를 표시합니다. 최대 두 개의 숫자를 표시할 수 있습니다. 세 개 이상의 숫자의 경우 "+"가 표시됩니다. OMNI OUT 화면이 표시됩니다 ([→page 21](#))

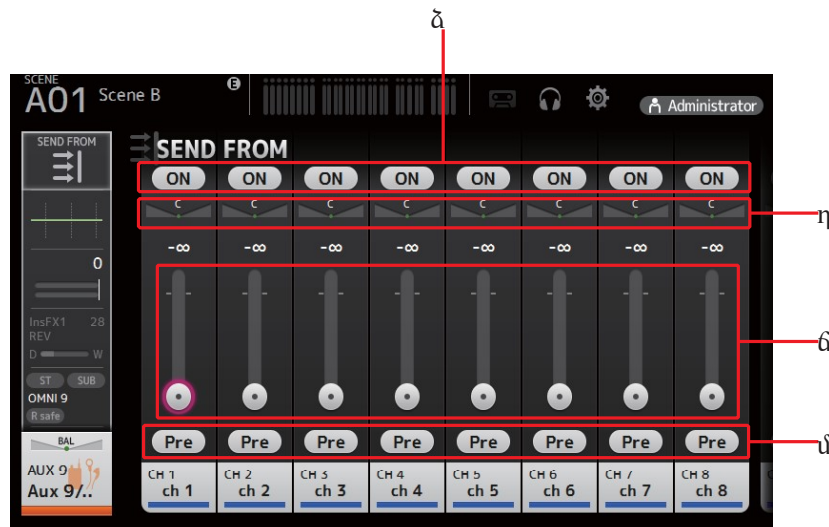
### 7 Recall Safe 버튼

해당 채널의 리콜 세이프를 켜고 끕니다. 리콜 세이프 (Recall Safe) 버튼 오른쪽 모서리에 있는 점프 버튼을 클릭하여 리콜 세이프 화면 ([→page 22](#))을 표시할 수 있습니다.



## SEND FROM 화면

각 채널의 신호를 보낼 수 있습니다.



### 1 ON button

신호가 해당 채널에서 보내지는지 (on) 또는 보내지 않는지 (off) 결정합니다.

### 2 Send pan slider

전송되는 입력 채널 신호의 팬을 조정합니다.

AUX 1-8의 경우이 슬라이더는 신호 유형이 스테레오로 설정된 경우에만 표시됩니다. MATRIX1-4 또는 FX1L-FX2R에는 표시되지 않습니다.

### 3 Send level slider

해당 채널에서 보낸 신호의 양을 결정합니다.

### 4 Pre button

Pre-fader 또는 Post-fader 신호가 해당 입력 채널에서 전송되는지 여부를 선택할 수 있습니다.

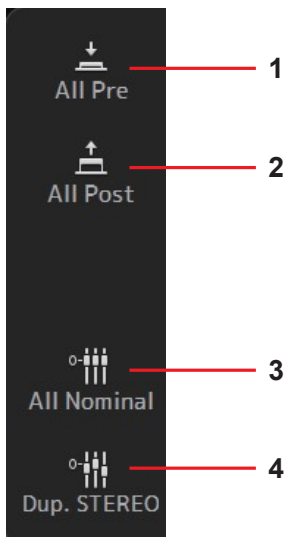
**On:** Fader 이전

**Off:** fader 다음

MATRIX 1-4에는 표시되지 않습니다. AUX 채널, STEREO 채널 또는 SUB 채널의 사후 신호를 MATRIX 채널로 보낼 수 있습니다.

## SEND FROM 화면 메뉴

SEND FROM 화면이 표시되면 메뉴 영역에 다음 항목이 표시됩니다.



### 1 전체 Pre

모든 Pre 버튼을 켭니다.

### 2 전체 Post

모든 Pre 버튼을 끕니다.

### 3 전체 Nominal

모든 SEND 레벨을 공칭 (0dB)으로 설정합니다.

### 4 Dup. STEREO

Duplicate STEREO(스테레오 복제).

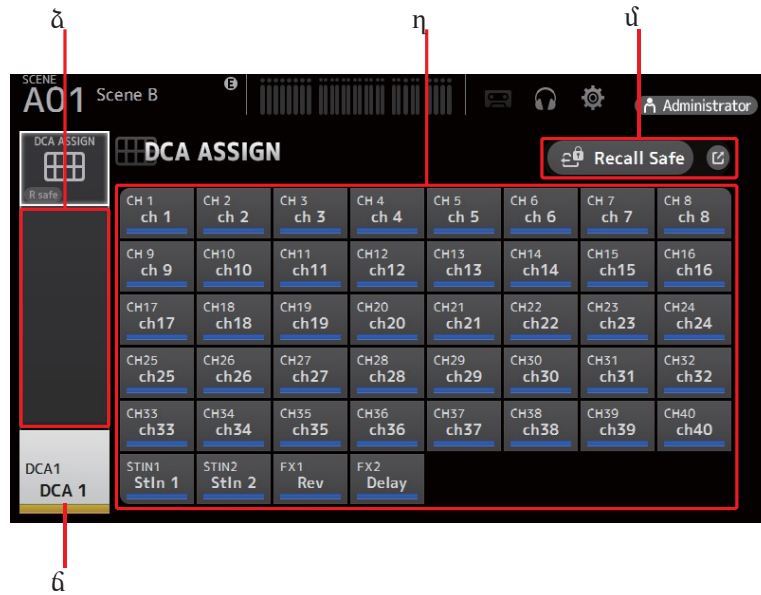
각 채널의 페이더 레벨을 복사하여 SEND 레벨에 적용합니다..

### NOTE

MATRIX 채널 1-4에서는이 메뉴를 사용할 수 없습니다.

## DCA ASSIGN 화면

채널을 DCA 그룹에 할당하여 채널을 그룹화 할 수 있습니다.



### 1 Channel 디스플레이 영역

Member channels of selected DCA group assigned to these channel strips.

### 2 DCA ASSIGN 버튼

현재 DCA 그룹에 할당된 채널을 선택할 수 있습니다. 선택한 채널이 강조 표시됩니다.

### 3 CH VIEW 버튼

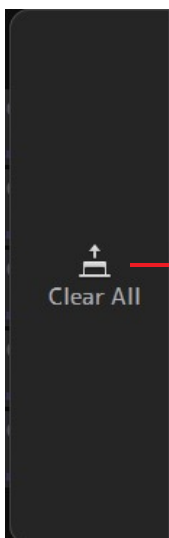
CH VIEW 화면을 표시합니다. (→page 57)

### 4 Recall Safe 버튼

해당 채널의 리콜 세이프를 켜고 끕니다. 리콜 세이프 (Recall Safe) 버튼 오른쪽 모서리에 있는 점프 버튼을 클릭하여 리콜 세이프 화면 (→page 22)을 표시 할 수 있습니다.

## DCA ASSIGN 화면 메뉴

DCA ASSIGN 화면이 표시되면 메뉴 영역에 다음 항목이 표시됩니다.

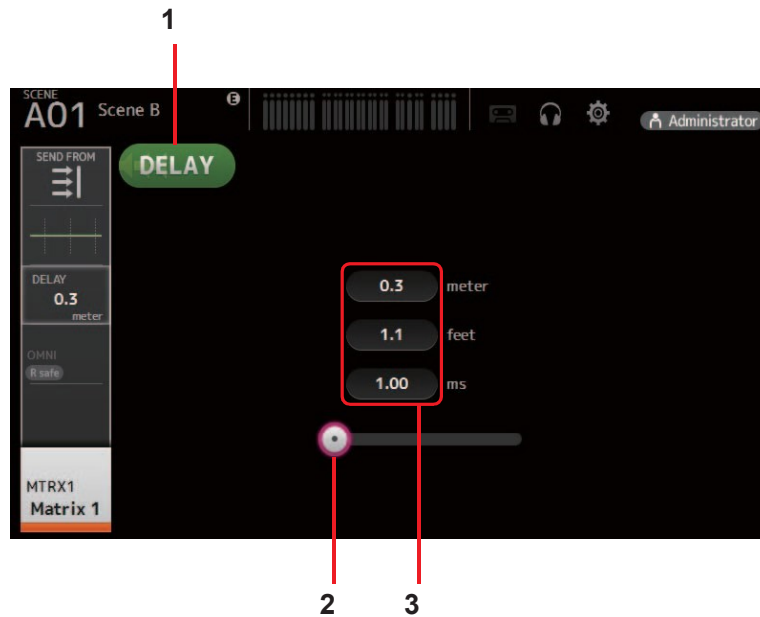


### 1 전체 삭제

DCA 그룹에서 모든 채널을 삭제합니다.

## DELAY 화면

MATRIX (매트릭스) 채널의 신호 출력에 적용되는 지연을 구성 할 수 있습니다. 멀리 떨어져 있는 스피커에 대해서는 지연 보상에 적합합니다.



### 1 DELAY 버튼

DELAY를 켜거나 끕니다.

### 2 DELAY 슬라이더

지연 시간을 조정할 수 있습니다.

지연 시간은 미터, 피트 또는 밀리 초 단위로 지정할 수 있습니다.

### 3 DELAY 설정

거리 (미터 또는 피트) 또는 시간 (ms)을 지정하여 지연 시간을 결정합니다.

텍스트 상자를 터치하여 키보드를 표시하고 값을 입력하십시오.

## Error messages

Message	Description
Item Already Exists. Replace it?	라이브러리의 항목을 덮어 쓰려고 한 경우.
File Already Exists, Replace it?	다른 이름으로 저장 시 파일의 이름이 기존 파일과 동일한 이름인 경우. 저장시 기존 파일을 덮어 쓰려는 경우.
Operation Failed!	조작 중 오류가 발생 (일반적인 오류임.)
Invalid Name!	이름이 이름 지정 규칙에 맞지 않을 경우.
Operation Ignored.	USER DEFINED KNOB에 지정된 기능을 조작 할 수 없는 경우.
SCENE #XX is Empty!	리콜을 시도한 씬에 데이터가 저장되지 않았거나 데이터가 손상됨
SCENE #XX is Read Only!	쓰기 보호 된 씬을 덮어 쓰려고 한 경우.
Cannot Store!	Scene 메모리 또는 라이브러리에 데이터를 저장할 수 없음.
Cannot Recall!	Scene 메모리 또는 라이브러리에서 데이터를 불러올 수 없음
LIBRARY is Read Only!	쓰기 보호 된 라이브러리의 데이터를 겹쳐 쓰려고 한 경우.
Operation Failed. Library Memory Full.	메모리가 가득 찼는데 데이터를 저장하려고 한 경우.
Turn Off 1-knob Mode to Adjust.	1- knob 모드가 사용 가능함. 1- knob 모드를 끄.
Nothing to Paste!	복사 버퍼가 비어있을 때 데이터를 붙여 넣음.
Page does not exist.	해당 페이지가 존재하지 않음.
Cannot Close This Popup.	팝업을 닫을 수 없음.
Unsupported File Format!	지원되지 않는 파일 형식임.
Couldn't Write File.	파일을 저장할 수 없음.
FileProtected!	파일이 쓰기 금지되어있어 파일을 덮어 쓸 수 없음.
Already Exists!	작성 또는 편집하려고 시도한 디렉토리의 이름이 기존 디렉토리의 이름과 동일함.
Couldn't Access File.	어떤 이유로 파일에 액세스 할 수 없음.
File Error!	내부 파일 액세스 오류가 발생함.
Illegal IP Address!	IP 주소 설정 또는 게이트웨이 설정이 잘못 됨.
Wrong Word Clock!(Slot)	NY64-D 샘플 속도 설정이 올바르지 않기 때문에 콘솔에 동기화 할 수 없음.
Wrong Word Clock!(Dante Device)	NY64-D를 통해 콘솔에 연결된 단테 네트워크에 연결된 장치의 샘플 속도가 올바르지 않기 때문에 NY64-D에 동기화 할 수 없음.
USB Sample Rate Mismatch on USB. Console:44100Hz	USB TO HOST 커넥터를 통해 연결된 콘솔과 컴퓨터의 샘플 속도가 일치하지 않음. (콘솔 : 44.1 kHz, 컴퓨터 : 48 kHz) 컴퓨터의 샘플 속도를 44.1 kHz로 설정하십시오.
USB Sample Rate Mismatch on USB. Console:48000Hz	USB TO HOST 커넥터를 통해 연결된 콘솔과 컴퓨터의 샘플 속도가 일치하지 않음. (콘솔 : 48 kHz, 컴퓨터 : 44.1 kHz) 컴퓨터의 샘플 속도를 48 kHz로 설정하십시오.

## TF Editor 단축키

Menu		Shortcuts	
		Windows	Mac
File	Load	Ctrl+O	Cmd+O
	Save	Ctrl+S	Cmd+S
	Exit	Alt+F4	Cmd+Q
Home	screen	ESC	ESC
SEL CH	Left	Ctrl+←	Cmd+←
	Right	Ctrl+→	Cmd+→
FADERBANK	INPUT	Ctrl+1	Cmd+1
	GROUP	Ctrl+2	Cmd+2
	OUTPUT	Ctrl+3	Cmd+3
	CUSTOM	Ctrl+4	Cmd+4
SCENE	screen	Ctrl+5	Cmd+5
Meter	screen	Ctrl+6	Cmd+6
Library	screen	Ctrl+L	Cmd+L
Menu	Copy	Ctrl+Shift+C	Cmd+Shift+C
	Paste	Ctrl+Shift+V	Cmd+Shift+V
	Cut	Ctrl+Shift+X	Cmd+Shift+X
CH NAME	screen	F2	F2
TOUCH AND TURN	Inc/Dec	Mouse wheel ↑/↓	Mouse wheel ↑/↓
	Inc/Dec (Fine)	Shift+Mouse wheel ↑/↓ Shift+↑/↓	Shift+Mouse wheel ↑/↓ Shift+↑/↓
Window → Zoom	100%	Ctrl+Alt+1	Cmd+Option+1
	150%	Ctrl+Alt+2	Cmd+Option+2
	200%	Ctrl+Alt+3	Cmd+Option+3
Manage Library/Scene Screen	Search	Ctrl+F	Cmd+F
	Copy	Ctrl+C	Cmd+C
	Cut	Ctrl+X	Cmd+X
	Paste	Ctrl+V	Cmd+V
	Select All	Ctrl+A	Cmd+A
	Drag to move	Shift+drag	Cmd+drag
	Drag to copy	Ctrl+drag	Option+drag
	Move up one level in hierarchy	Backspace	Cmd+↑
	Move down one level in hierarchy	Enter	Cmd+↓
	Extract from TFF file	Double-click	Cmd+O, double-click
	Delete	Delete	Cmd+Delete
Display contextual menu	Shift+F10, right-click	Ctrl+click	

**Numerics**

1-knob COMP	<a href="#">48</a>
1-knob EQ	<a href="#">42</a>
Intensity	<a href="#">42</a>
Loudness	<a href="#">42</a>
Vocal	<a href="#">42</a>

**A**

ASSIGN screen	<a href="#">56</a>
AUX 9/10–19/20 channels	<a href="#">36</a>
AUX1–AUX8 channels	<a href="#">36</a>

**B**

BUS SETUP screen	<a href="#">21</a>
------------------	--------------------

**C**

CH NAME screen	<a href="#">69</a>
CH VIEW screen	<a href="#">57</a>
Channel strip area	<a href="#">11</a>
COMP screen	<a href="#">47</a>
COMP screen menu	<a href="#">48</a>
CONNECT area	<a href="#">9</a>
CONNECT screen	<a href="#">5</a>
CUE	<a href="#">18</a>
CUSTOM FADER BANK screen	<a href="#">27</a>
CUSTOM FADER BANK screen menu	<a href="#">27</a>

**D**

DCA ASSIGN screen	<a href="#">74</a>
DCA groups	<a href="#">74</a>
DELAY screen	<a href="#">75</a>
Digital gain	<a href="#">40</a>
Direct out	<a href="#">58</a>

**E**

EFFECT TYPE screen	<a href="#">50</a>
EQ screen	<a href="#">42</a>
EQ screen menu	<a href="#">44</a>
Error messages	<a href="#">76</a>

**F**

FADER BANK area	<a href="#">9</a>
Footswitch	<a href="#">25</a>
FX screen	
(FX1/2, InsFX1–6)	<a href="#">49</a>
FX screen menu	<a href="#">50</a>

**G**

GainFinder	<a href="#">40</a>
GATE screen	<a href="#">45</a>
GATE screen menu	<a href="#">46</a>
GEQ screen	<a href="#">70</a>

**I**

INPUT screen	<a href="#">39</a>
INPUT screen menu	<a href="#">41</a>

**L**

Level meter	<a href="#">17</a>
Library	<a href="#">29</a>
LIBRARY screen	<a href="#">29</a>
LOG screen	<a href="#">28</a>

**M**

Master/FX/ST IN strip area	<a href="#">11</a>
MATRIX1–MATRIX4 channels	<a href="#">37</a>
Menu area	<a href="#">10</a>
Menu bar	
File menu	<a href="#">6</a>
Help menu	<a href="#">7</a>
Setup menu	<a href="#">7</a>
Window menu	<a href="#">7</a>
METER screen	<a href="#">17</a>
Metering point	<a href="#">17</a>
Monitor	<a href="#">18</a>
MONITOR screen	<a href="#">18</a>
MUTE area	<a href="#">9</a>

**N**

Navigation area	<a href="#">38</a>
-----------------	--------------------

**O**

Offline editing	<a href="#">6</a>
OMNI OUT	<a href="#">21</a>
OMNI OUT screen	<a href="#">21</a>
OMNI OUT screen menu	<a href="#">22</a>
Oscillator	<a href="#">19</a>
OUTPUT screen	<a href="#">72</a>
OVERVIEW screen	<a href="#">34</a>
OVERVIEW screen operations	<a href="#">34</a>

**P**

Peak Hold	<a href="#">17</a>
Phantom power .....	<a href="#">20</a> , <a href="#">40</a>
Phase	<a href="#">39</a>
Preset	<a href="#">29</a>

**R**

Recall on/off checkboxes	<a href="#">29</a>
Recall safe	<a href="#">22</a>
RECALL SAFE screen	<a href="#">22</a>

**S**

Scene	<a href="#">13</a>
SCENE screen	<a href="#">13</a>
SCENE screen menu	<a href="#">14</a>
SELECT MIXER TYPE screen	<a href="#">4</a>
SEND FROM screen	<a href="#">73</a>
Send pan	<a href="#">73</a>
SEND TO AUX screen	<a href="#">55</a>
SETUP screen	<a href="#">20</a>
SOFT KEYBOARD screen	<a href="#">31</a>
Stereo link	<a href="#">39</a>
Syncing	<a href="#">5</a>

**T**

Toolbar	<a href="#">12</a>
---------	--------------------

**U**

USER DEFINED CONTROLS screen	<a href="#">23</a>
USER DEFINED KEYS	<a href="#">23</a>
USER DEFINED KNOBS	<a href="#">24</a>

**Operations and settings****C**

Computer keyboard	<a href="#">4</a>
Copying and pasting channel settings	<a href="#">38</a>
CUSTOM FADER BANK	
Recalling	<a href="#">9</a>
Setting	<a href="#">27</a>

**D**

DCA groups	
Assigning channels	<a href="#">74</a>

**E**

EQ	
1-knob EQ mode	<a href="#">42</a>
HPF	<a href="#">42</a>
LPF	<a href="#">43</a>
Manual mode	<a href="#">42</a>

**F**

Feature assignments	
Assigning to footswitch	<a href="#">25</a>
Assigning to [USER DEFINED KEYS]	<a href="#">23</a>
Assigning to [USER DEFINED KNOBS]	<a href="#">24</a>

**I**

Insert effects	
Setting	<a href="#">50</a>

**M**

Mouse wheel	<a href="#">4</a>
-------------	-------------------

**P**

Presets	
Editing	<a href="#">29</a>
Recalling	<a href="#">29</a>

**R**

Recall safe	
Using recall safe	<a href="#">22</a>

**S**

Scene	
Editing	<a href="#">13</a>
Recalling	<a href="#">13</a>
Setting	
Compressor	<a href="#">47</a>
Effects	<a href="#">49</a>
Insert effects	<a href="#">50</a>
Oscillator	<a href="#">19</a>
SEND FROM level	<a href="#">55</a>
Stereo link, input source	<a href="#">39</a>

**T**

Touch screen	<a href="#">4</a>
--------------	-------------------

**U**

Using GEQ	<a href="#">70</a>
-----------	--------------------

Yamaha Pro Audio global website  
<http://www.yamahaproaudio.com/>  
Yamaha Downloads  
<http://download.yamaha.com/>

Manual Development Group  
© 2015 Yamaha Corporation

Published 09/2016 CR-D0