



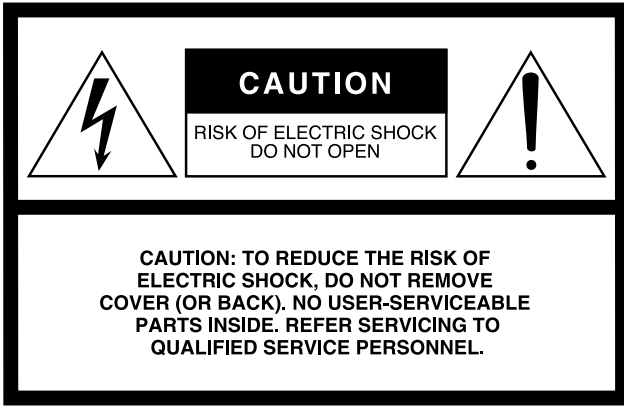
YAMAHA

PM5D

DIGITAL MIXING CONSOLE

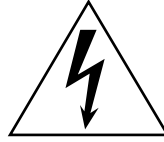
PM5D / PM5D-RH 사용 설명서





위 경고는 기기 후면에 위치합니다.

그림 기호 설명



정삼각형 안의 화살표 모양 번개 기호는 제품 외장 내부에 인체에 감전을 야기할 수 있는 "위험 전압" 이 흐름을 경고하는 표시입니다.



정삼각형 안의 느낌표 기호는 제품에 동봉된 인쇄 물에 중요한 작동 및 유지보수(서비스)에 대한 지 시 사항이 있음을 알리는 표시입니다.

중요 안전 수칙

- 1 이 안전 수칙을 읽으십시오.
- 2 이 안전 수칙을 보관하십시오.
- 3 모든 경고를 유의하십시오.
- 4 모든 지시사항을 준수하십시오.
- 5 이 기기를 물 근처에서 사용하지 마십시오.
- 6 마른 천으로만 닦으십시오.
- 7 통풍구를 막지 마십시오. 제조자 지시사항에 따라 설치하십시오.
- 8 라디에이터, 열 조절장치, 스토브 또는 기타 열을 발산하는 장치(앰프 포함) 등의 열원 근처에 설치하지 마십시오.
- 9 극성 또는 접지 형식 플러그의 목적은 안전을 위한 것이니 파손하지 마십시오. 극성 플러그에는 두 개의 날이 있으며 하나가 다른 하나에 비해 넓습니다. 접지형 플러그에는 두 개의 날과 세 번째 접지 가닥이 있습니다. 넓은 날 또는 세 번째 가닥은 안전성을 고려하여 제공됩니다. 동봉된 플러그가 콘센트에 맞지 않을 경우 전기 기사에게 문의하여 콘센트를 교체하십시오.
- 10 전원 코드를 뽑거나 특히 플러그, 편리를 위한 소켓 및 기기에서 전원 코드가 빠져 나오는 부분이 끼지 않게 하십시오.

- 11 제조자가 지정한 연결 장치/부속품만 사용하십시오.
- 12 제조업체에서 지정하거나 장치와 함께 구입하는 카트, 스탠드, 삼각대, 선반이나 테이블을 사용하십시오. 카트를 사용하는 경우 카트/기기를 함께 옮기다가 카트/기기가 넘어져 다치지 않도록 주의하십시오.
- 13 뇌우시 또는 장기간 본 기기를 사용하지 않을 경우 플러그를 뽑아 두십시오.
- 14 숙련된 서비스 기술자에게 모든 서비스를 문의하십시오. 전원 공급 코드 또는 플러그가 손상되거나 액체 및 이물질이 기기 안으로 들어간 경우, 기기가 비나 습기에 노출되거나 정상적으로 작동하지 않거나 기기를 떨어뜨린 경우 등 기기가 어떠한 형태로 손상되었을 때 서비스가 필요합니다.



경고

화재 또는 감전 위험을 줄이기 위해 본 기기를 비 또는 습기에 노출시키지 마십시오.

사용 전 주의 사항

사용하기 전에 먼저 사용 설명서를 주의깊게 읽으십시오.

* 본 사용 설명서는 향후 참조를 위해 안전한 장소에 보관하십시오.

경고

감전, 누전, 손상, 화재 또는 기타 위험으로 인한 심각한 부상이나 사망 가능성을 방지하기 위해 반드시 아래 주의 사항을 준수하십시오. 주의 사항은 다음 내용을 포함하지만 여기에 국한되지 않습니다.

전원 공급/전원 코드

- 지정된 전원 공급장치 (PW800W 또는 Yamaha에서 권장하는 제품) 만 사용하십시오.
- 반드시 기기에 알맞은 전압을 사용하십시오. 적정 전압은 기기 명판에 표시되어 있습니다.
- 전원 코드를 히터나 라디에이터와 같은 열원 가까운 곳에 놓지 말고, 과도하게 구부리거나 손상시키지 마십시오. 또한, 무거운 물체를 전원 코드 위에 올려놓거나, 사람들이 밟거나 걸려 넘어지거나 물건을 굴리는 장소에 전원 코드를 놓지 마십시오.

분해 금지

- 기기를 임의로 열어 보거나 내부 부품을 분해하거나 또는 어떤 방식으로든 개조하지 마십시오. 기기의 어떠한 부품도 사용자가 임의로 수리해서는 안됩니다. 고장이 발생한 경우에는 즉시 사용을 중지하고 공인 Yamaha 정비사에게 점검을 의뢰하십시오.

습기 경고

- 기기를 비에 노출시키거나, 물 근처 또는 습기차거나 습한 환경에서 사용하지 마십시오. 또한 제품의 벌어진 틈 사이로 액체가 흘러 들어갈 수 있으므로 액체가 들어 있는 용기를 기기 위에 놓지 마십시오.
- 절대로 젖은 손으로 전기 플러그를 삽입하거나 제거하지 마십시오.

이상 징후 감지

- 전원 코드나 플러그가 닳거나 손상된 경우, 기기를 사용하는 중에 사운드 가 갑자기 나오지 않는 경우, 또는 이상한 냄새나 연기가 발생하는 경우에는 즉시 전원 스위치를 끄고 전기 플러그를 뽑은 후 공인 Yamaha 정비사에게 기기 점검을 의뢰하십시오.
- 본 기기나 전원 공급 장치를 떨어뜨렸거나 파손된 경우, 즉시 전원 스위치를 끄고 콘센트에서 전기 플러그를 뽑은 후 공인 Yamaha 정비사에게 점검을 의뢰하십시오.

주의

본인이나 다른 사람이 부상당하거나 본 기기 또는 다른 물건이 손상되지 않도록 반드시 다음의 기본 주의 사항을 준수하십시오. 주의 사항은 다음 내용을 포함하지만 여기에 국한되지 않습니다.

전원 공급/전원 코드

- 기기를 장시간 사용하지 않거나 뇌우 시에는 콘센트에서 전기 플러그를 뽑으십시오.
- 기기나 콘센트에서 전기 플러그를 뽑을 경우에는 항상 코드가 아닌 플러그를 잡고 뽑으십시오. 코드를 잡아당기면 손상될 수 있습니다.
- PW800W POWER 스위치를 껐다가 다시 바로 켜지 마십시오. 그렇게 할 경우 과도 전류가 흘러 손상될 수 있습니다. POWER 스위치를 끈 경우에는 최소한 5초 이상 기다렸다가 다시 켜십시오.

위치

- 기기를 이동하거나 옮기려면 반드시 세 사람 이상이 필요합니다.
- 기기를 옮기기 전에 연결된 모든 케이블을 제거하십시오.
- 모든 이퀄라이저 조절기와 페이더를 최대로 설정하지 마십시오. 그렇게 할 경우 연결된 기기의 상태에 따라 피드백이 발생할 수도 있고 스피커가 손상될 수도 있습니다.
- 기기의 외관 훼손이나 내부 부품의 손상을 방지하기 위하여 과도한 먼지나 진동 또는 극심한 추위나 열(직사광선, 히터 근처 또는 주간에 승용차 내부 등)에 기기를 노출시키지 마십시오.
- 기기가 넘어질 수도 있는 불안정한 위치에 설치하지 마십시오.
- 통풍구를 막지 마십시오. 본 기기 전면과 후면에는 내부 온도의 과열을 방지하기 위한 통풍구가 있습니다. 특히 본 기기를 옆으로 놓거나 거꾸로 놓지 마십시오. 또한 서고나 수납실과 같이 통풍이 좋지 않은 장소에 놓지 마십시오.
- TV, 라디오, 스테레오 기기, 휴대폰 또는 기타 전자 제품과 가까운 곳에서 본 기기를 사용하지 마십시오. 그렇게 할 경우 본 기기, TV, 또는 라디오에서 잡음이 발생할 수 있습니다.

연결

- 기기를 다른 기기와 연결하기 전에 모든 기기의 전원을 끄십시오. 전원을 끄거나 켜기 전에는 반드시 모든 기기의 볼륨을 최소로 설정하십시오.

취급 주의사항

- 기기의 틈새나 구멍(통풍구 등)에 손가락이나 손을 집어 넣지 마십시오.
- 이물질(종이, 플라스틱, 금속 등)을 기기의 틈새나 구멍에 넣거나 떨어뜨리지 마십시오. 만일 이런 일이 발생할 경우 즉시 전원을 끄고 AC 콘센트에서 전원 코드를 빼십시오. 그런 후 공인 Yamaha 정비사에게 검사를 의뢰하십시오.
- 헤드폰을 장시간 고음 상태에서 사용할 경우에는 청력에 영구적인 이상이 생길 수 있으므로 주의하십시오. 청력에 이상이 있거나 귀에서 소리가 들릴 경우에는 의사의 진찰을 받으십시오.
- 기기 위에 올라앉거나 무거운 물체를 올려 놓지 마십시오. 또한 버튼, 스위치, 또는 연결부에 지나친 힘을 가하지 마십시오.

백업 건전지

- 본 기기에는 백업 건전지가 내장되어 있습니다. 전원 코드를 AC 콘센트에서 뽑은 경우, 현재 상태의 내장 데이터는 유지됩니다. 하지만, 백업 건전지가 완전히 방전되면, 이 데이터는 손실됩니다. 백업 건전지가 낮을 경우 작동 중에는 LCD 디스플레이에 "Low Battery!"가 표시되며 시스템이 시작될 때는 "No Battery!"가 표시됩니다. 이 경우에는 공인 야마하 정비사에게 연락하여 백업 건전지를 교체하십시오.

XLR 형식 커넥터를 다음과 같이 연결합니다(IEC60268 표준). 핀1: 그라운드, 핀2: 핫(+), 핀3: 콜드(-).

부적절한 기기 사용이나 개조로 인해 기기가 손상되거나 데이터가 손실되는 경우 Yamaha는 어떤 책임도 지지 않습니다.

기기를 사용하지 않을 때에는 항상 전원을 끄십시오.

스위치, 볼륨 조절기 및 커넥터 등 접촉 부분이 움직이는 부품은 시간이 흐름에 따라 성능이 저하됩니다. 고장 부품 교체에 대해서는 공인 Yamaha 정비사에게 문의하십시오.

목차-조작편

1 소개	10
감사의 말	10
PM5D 개요	10
PM5D 모델과 PM5D-RH 모델의 차이점.....	11
PM5D의 채널 구조에 대하여	12
워드클릭 동기화에 대하여	12
본 설명서의 구성	13
본 설명서에 사용된 규칙	13
2 상단, 전면 및 후면 패널	14
상단 패널	14
후면 패널	16
전면 패널	18
3 PM5D의 기본 조작	19
사용자 인터페이스의 종류에 대하여	19
디스플레이의 사용자 인터페이스	19
DISPLAY ACCESS(디스플레이 액세스) 섹션	20
데이터 입력(Data Entry) 섹션	20
외부 사용자 인터페이스	21
기본 조작	22
클릭	22
드래그	22
드래그 앤 드롭.....	22
원하는 화면에 접근	23
커서 이동	23
화면 스크롤	24
버튼 조작	25
노브 또는 페이더 설정 조정	25
이름 지정	26
4 연결 및 설정	27
오디오 연결	27
아날로그 오디오 연결	27
아날로그 출력 연결	28
디지털 입력/출력 연결	29
옵션 카드 설치.....	30
워드 클릭 연결 및 설정	31
워드 클릭에 대하여	31
워드 클릭 마스터 선택	31
현재 Scene을 기본 상태로 복원	32
5 입력 채널 조작	33
입력 채널에 대하여	33
AD IN 섹션.....	35
AD IN 섹션 항목	35
헤드 앰프의 입력 감도와 팬텀 전원 (+48V) 조절.....	36
INPUT 채널 스트립	37
INPUT 채널 스트립 항목	37
ST IN/FX RTN 채널 스트립.....	39
ST IN/FX RTN 채널 스트립 항목	39
FADER FLIP/ENCODER MODE 섹션.....	40
FADER FLIP/ENCODER MODE 섹션 항목	40
입력 채널에 대한 다양한 조작법	41
인코더 기능 선택	41
페이더와 인코더 기능 교환	41
입력 채널에서 STEREO 버스로 신호 보내기	42
입력 채널에서 MIX 버스로 신호 보내기	43
페어링 활성화/비활성화.....	45

6 출력 채널 조작	47
출력 채널에 대하여	47
MIX 섹션	49
MIX 섹션 항목	49
MIX 섹션에서의 조작	49
STEREO A/B 채널 스트립	53
STEREO A/B 채널 스트립 항목	53
STEREO A/B 채널 스트립에서의 조작	54
MATRIX 섹션.....	55
MATRIX 섹션 항목	55
MATRIX 섹션에서의 조작	55

7 선택된 채널 섹션 사용	57
SELECTED CHANNEL 섹션에 대하여	57
SELECTED CHANNEL 섹션 항목	57
GROUP.....	57
CHANNEL SELECT	58
DELAY	58
GAIN/ATTENUATION/φ (게인 / 감쇠 / 위상).....	59
NOISE GATE.....	59
STEREO.....	60
COMPRESSOR	60
HPF (하이 통과 필터).....	61
EQUALIZER	61
SELECTED CHANNEL 섹션 조작	62
채널 선택 및 파라미터 편집	62
컴프레서 조작.....	63
게이트 조작.....	64
EQ/HPF 조작.....	65

8 입력 패치 / 출력 패치 조작	66
입력 패치 설정 변경	66
출력 패치 설정 변경	67
채널에 외장 이펙트 삽입	69
인서트를 위한 외장 기기 연결.....	69
인서트 출력과 인서트 입력 패치	70
입력 채널의 신호를 다이렉트 출력	72

9 그룹화 및 연결	73
DCA 그룹과 뮤트 그룹에 대하여.....	73
ASSIGN MODE 섹션 항목	73
DCA 스트립 항목	73
DCA 그룹 사용	74
DCA 그룹에 채널 할당	74
DCA 그룹 조절	75
뮤트 그룹 사용	75
뮤트 그룹에 채널 할당.....	75
뮤트 그룹 조정	76
뮤트 세이프 기능 사용.....	76
EQ 링크 및 컴프레서 링크 사용	77

10 Scene 메모리 79

Scene에 대하여.....	79
SCENE MEMORY 섹션 항목.....	80
Scene 메모리 사용.....	81
Scene 저장.....	81
Scene 리콜.....	82
PREVIEW 모드 사용.....	82
자동 저장 기능 사용.....	83
다이렉트 리콜 기능 사용.....	83
선택적 리콜 기능 사용.....	84
리콜 세이프 기능 사용.....	86
페이드 기능 사용.....	87
트래킹 리콜 기능 사용.....	88
전체 붙이기 기능 사용.....	89

11 모니터 및 큐 91

MONITOR 및 CUE 섹션에 대하여.....	91
모니터 기능 사용.....	92
MONITOR 섹션 항목.....	92
신호 모니터링.....	93
큐/솔로 기능 사용.....	94
CUE 섹션 항목.....	94
CUE 모드와 SOLO 모드에 대하여.....	94
큐 및 솔로 그룹.....	95
큐 기능 사용.....	96
솔로 기능 사용.....	96

12 토크백 및 오실레이터..... 97

TALKBACK/OSCILLATOR 섹션에 대하여.....	97
TALKBACK/OSCILLATOR 섹션 항목.....	97
토크백 사용.....	98
오실레이터 사용.....	99

13 미터 100

미터 섹션 항목.....	100
미터 디스플레이 전환.....	100
미터링 포인트 전환.....	101
입력 채널에 대해 미터링 포인트 지정.....	101
출력 채널에 대해 미터링 포인트 지정.....	101
내장 게이트와 컴프레서의 게인 리덕션 보기.....	102
입력 채널에 대한 게인 리덕션 보기.....	102
출력 채널에 대한 게인 리덕션 보기.....	102

14 이펙트..... 103

내장 이펙트에 대하여.....	103
MIX 버스를 통해 내장 이펙트 사용.....	104
채널에 내장 이펙트 삽입.....	105
이펙트 화면 기본 조작법.....	106
이펙트 라이브러리에서 설정 리콜.....	106
이펙트 파라미터 수정.....	106
이펙트 라이브러리에 설정 저장.....	107
탭 템포 기능 사용.....	108
프리즈 이펙트 사용.....	109
옵션 애드온 이펙트 사용.....	109

15 그래픽 EQ..... 110

그래픽 EQ 패치.....	110
기본 그래픽 EQ 조작법.....	111
디스플레이에서 그래픽 EQ 조절.....	111
DCA 섹션에서 그래픽 EQ 조절.....	111

16 원격 조정..... 113

PM5D의 MIDI.....	113
이벤트 조정을 위해 프로그램 변경 사용.....	113
이벤트 조정을 위해 컨트롤 변경 사용.....	115
MIDI 원격 기능 사용.....	117
컨트롤러에 MIDI 메시지 할당.....	117
MIDI 원격 채널 사용.....	121
Scene 전환할 때 MIDI 이벤트 보내기.....	122
GPI(General Purpose Interface) 사용.....	123
GPI IN 사용.....	123
GPI IN 포트 교정.....	125
GPI OUT 사용.....	126

17 메모리 카드 사용..... 128

PM5D와 함께 메모리 카드 사용.....	128
메모리 카드에 파일 저장.....	128
메모리 카드에서 파일 로드.....	130

18 서라운드 팬..... 132

서라운드 팬에 대하여.....	132
서라운드 모드에서 버스 구성 및 조작.....	133
서라운드 버스에 대하여.....	133
MIX 섹션 조작.....	133
서라운드 버스에 대한 기본 설정.....	134
서라운드 팬 조정.....	135
서라운드 팬에 대한 참고사항.....	137

19 기타 기능..... 138

사용자 정의 키 사용.....	138
USER DEFINED 섹션 항목.....	138
사용자 정의 키에 기능 할당.....	138
사용자 정의 키에 할당된 기능 실행.....	139
페이더 할당 기능 사용.....	139
FADER MODE 섹션 항목.....	139
DCA 페이더에 채널 할당.....	139
DCA 페이더에 할당된 채널 조작.....	140
PM5D 잠그기 (보안 기능).....	141
시스템 비밀번호 또는 콘솔 비밀번호 설정.....	141
파라미터 잠금 또는 콘솔 잠금 사용.....	142
캐스케이드 연결 사용.....	143
캐스케이드 연결 만들기.....	143
캐스케이드 연결에 대한 기본 설정.....	143
캐스케이드 연결용으로 사용되는 버스 선택.....	144
USB를 통해 PM5D를 컴퓨터에 연결.....	146
USB TO HOST 커넥터 사용시 주의사항.....	146
PM5D 내장 메모리 초기화.....	147
페이더와 입력/출력 게인 조정 (교정).....	147
페이더 교정.....	148
아날로그 입력 게인 조정 (PM5D-RH 모델만 해당).....	148
출력 게인 조정.....	148

목차 - 참고편

디스플레이에 표시된 정보 149

디스플레이 상단부 (항상 표시됨)	149
디스플레이 주요부	150
디스플레이 하단부 (항상 표시됨)	150

기능 메뉴..... 151

글로벌 기능..... 152

EFFECT 기능	152
EFFECT PARAM (이펙트 파라미터) 화면	152
EFFECT ASSIGN 화면	154
EFFECT LIBRARY 화면	155
GEQ 기능	156
GEQ PARAM (GEQ 파라미터) 화면	156
GEQ ASSIGN 화면	157
GEQ LIBRARY 화면	158
SCENE 기능	159
SCENE 화면	159
EVENT LIST 화면	161
SELECTIVE RECALL 화면	164
RECALL SAFE 화면	166
FADE TIME 화면	167
TRACKING RECALL 화면	169
GLOBAL PASTE 화면	170
MIDI REMOTE 기능	171
MIDI SETUP 화면	171
MIDI PGM CHANGE (MIDI 프로그램 변경) 화면	173
MIDI CTRL CHANGE (MIDI 컨트롤 변경) 화면	174
MIDI REMOTE 화면	175
GPI 화면	177
FADER START 화면	179
TRANSPORT 화면	181
DME CONTROL 화면	182
UTILITY 기능	186
PREFERENCE 1/2 화면	186
USER DEFINE 화면	189
SAVE 화면	192
LOAD 화면	195
FADER ASSIGN 화면	197
SECURITY 화면	198
SYS/W.CLOCK 기능	199
WORD CLOCK 화면	199
MIXER SETUP 화면	200
CASCADE 화면	204
HA (헤드 앰프) 화면	206
OUTPUT PORT ATT (출력 포트 감쇠) 화면	207
DITHER 화면	207
HA LIBRARY 화면	208
METER 기능	209
INPUT METER 화면	209
OUTPUT METER 화면	210
INPUT GR (입력 게인 감소) 화면	211
OUTPUT GR (출력 게인 감소) 화면	211
MON/CUE 기능	212
TALKBACK 화면	212
OSCILLATOR 화면	213
2TR I/O 화면	215
MONITOR 화면	216
CUE/SOLO 화면	217

출력 기능..... 220

OUTPUT PATCH 기능	220
OUTPUT PATCH 화면	220
INSERT PATCH 화면	221
INSERT POINT 화면	222
OUTPUT PATCH LIBRARY 화면	223
OUTPUT INSERT 기능	224
INSERT IN MIX 1-24 화면	224
INSERT IN MATRIX/STEREO/MONITOR 화면	224
HA LIBRARY 화면	225
OUTPUT EQ 기능	225
EQ PARAM (EQ 파라미터) 화면	225
MIX 1-24 화면	227
MATRIX/STEREO 화면	227
OUTPUT EQ LIBRARY 화면	228
OUTPUT COMP 기능	229
COMP PARAM (컴프레서 파라미터) 화면	229
MIX 1-24 화면	231
MATRIX/STEREO 화면	231
COMP LIBRARY (컴프레서 라이브러리) 화면	232
OUTPUT DELAY 기능	233
MIX 1-24 화면	233
MATRIX/STEREO 화면	233
OUTPUT DCA/GROUP 기능	234
DCA GROUP ASSIGN 화면	234
MUTE GROUP ASSIGN 화면	235
EQ LINK ASSIGN 화면	236
COMP LINK ASSIGN (컴프레서 링크 할당) 화면	237
MATRIX/ST 기능	238
MATRIX/ST ROUTING 화면	238
MIX to MATRIX VIEW 화면	240
LCR 화면	242
SURR SETUP 화면	244
OUTPUT VIEW 기능	245
CH VIEW (채널 보기) 화면	245
SIGNAL FLOW 화면	247
FADER VIEW 화면	249
CH COPY (채널 복사) 화면	249
OUTPUT CH LIBRARY 화면	251

입력 기능 252

INPUT PATCH 기능 252

 INPUT PATCH 화면 252

 DIRECT OUT PATCH 화면 253

 INSERT PATCH 화면 254

 INSERT/DIRECT OUT POINT 화면 256

 NAME 화면 257

 INPUT PATCH LIBRARY 화면 257

INPUT HA/INSERT 기능 258

 CH 1-24 (입력 채널 1-24) 화면 258

 STIN/FXRRTN (ST IN/FXRRTN 채널) 화면 258

 INSERT 1-24 화면 259

 INSERT 25-48 화면 259

 INSERT STIN 화면 259

 HA LIBRARY 화면 260

INPUT ϕ /EQ 기능 260

 EQ PARAM (EQ 파라미터) 화면 260

 EQ 1-24 화면 261

 EQ 25-48 스위치 261

 EQ STIN/FXRRTN 화면 261

ϕ /ATT 1-48 (위상/감쇠 1-48) 화면 262

ϕ /ATT STIN/FXRRTN (위상/감쇠 STIN/FXRRTN) 화면 262

 INPUT EQ LIBRARY 화면 263

INPUT GATE/COMP 기능 264

 GATE PARAM (게이트 파라미터) 화면 264

 COMP PARAM (컴프레서 파라미터) 화면 266

 CH 1-12 (입력 채널 1-12) 화면 267

 CH 13-24 (입력 채널 13-24) 화면 267

 CH 25-36 (입력 채널 25-36) 화면 267

 CH 37-48 (입력 채널 37-48) 화면 267

 ST IN (ST IN 채널) 화면 267

 GATE LIBRARY 화면 268

 COMP LIBRARY (컴프레서 라이브러리) 화면 269

INPUT DELAY 기능 270

 CH 1-24 (입력 채널 1-24) 화면 270

 CH 25-48 (입력 채널 25-48) 화면 270

 ST IN (ST IN 채널) 화면 270

INPUT DCA/GROUP 기능 271

 DCA GROUP ASSIGN 화면 271

 MUTE GROUP ASSIGN 화면 272

 EQ LINK ASSIGN 화면 272

 COMP LINK ASSIGN (컴프레서 링크 할당) 화면 273

PAN/ROUTING 기능 274

 CH to MIX (믹스로 보내는 채널) 화면 274

 MIX SEND VIEW 화면 280

 FIX ASSIGN VIEW 화면 282

 LCR 화면 283

 SURR PARAM (서라운드 파라미터) 화면 283

 SURR VIEW (서라운드 보기) 화면 285

 M/S 화면 285

INPUT VIEW 기능 286

 CH VIEW (채널 보기) 화면 286

 SIGNAL FLOW 화면 287

 FADER VIEW 화면 288

 CH COPY 화면 289

 INPUT CH LIBRARY (입력 채널 라이브러리) 화면 289

부록 290

EQ 라이브러리 목록 290

GATE 라이브러리 목록 291

컴프레서 라이브러리 목록 292

다이나믹 파라미터 294

 GATE 섹션 294

 COMP 섹션 295

이펙트 라이브러리 목록 297

이펙트 파라미터 298

 이펙트 및 템포 동기화 307

Scene 메모리/이펙트 라이브러리 대 프로그램 변경표 308

컨트롤 변경에 할당될 수 있는 파라미터들 312

컨트롤 변경 파라미터 할당 314

NRPN 변경 파라미터 할당 331

채널 라이브러리 목록 334

폐어화 된 경우 채널 파라미터 동작 335

MIDI 데이터 포맷 336

경고 메시지 343

오류 메시지 344

문제해결 345

일반 제품사양 346

입력/출력 특성 348

전기적 특징 352

기타 기능 354

핀 할당 355

크기 356

MIDI 구현도 357

색인 358

PM5D/PM5D-RH 회로도 설명서 마지막

PM5D 레벨도 설명서 마지막

PM5D-RH 레벨도 설명서 마지막

- 이 사용 설명서에 포함된 예시도와 화면 디스플레이는 설명을 위한 것으로 사용자의 기기와 다를 수 있습니다.
- 본 사용 설명서에 나오는 회사 이름과 제품명은 각 회사의 상표 또는 등록 상표입니다.

조작편

1 소개

감사의 말

Yamaha PM5D 디지털 믹싱 콘솔을 구입해 주셔서 감사합니다. PM5D의 우수한 기능을 충분히 활용하고 고장이 없이 오랫동안 사용하기 위해 제품을 사용하기 전에 이 설명서를 읽어주십시오. 설명서를 다 읽은 후에는 안전한 곳에 보관하십시오.

PM5D 개요

PM5D는 다음과 같은 특징을 지닌 디지털 믹싱 콘솔입니다.

□ 완전 디지털 SR 믹싱 시스템

PM5D는 첨단 디지털 오디오 처리 기술을 활용하는 완전 디지털 SR 믹싱 콘솔입니다. 24비트 리니어 AD/DA 컨버터는 110 dB의 다이내믹 레인지와 최고의 음질을 전달하기 위해 사용됩니다. 입력 채널로서, 48개의 모노 채널, 4개의 스테레오 채널 및 4개의 이펙트 리턴용 스테레오 채널을 제공합니다. 또한 출력 채널로서, 24개의 MIX(믹스) 채널, 8개의 MATRIX(매트릭스) 채널 및 2개의 STEREO(스테레오) 채널을 제공합니다. PM5D는 다양한 응용 분야에 사용될 수 있습니다. 패널 상의 8개 DCA 페이더로 제어하고자 하는 채널들을 할당하여 그룹 페이더로 사용할 수 있습니다.

□ PM5D 모델과 PM5D-RH 모델

각 입력에 대해 헤드 앰프를 수동으로 조정하는 표준 PM5D 모델과 아울러, 헤드 앰프 입력 감도와 팬텀 전원 설정을 프로그램으로 조정할 수 있는 PM5D-RH 모델이 제공됩니다. 따라서 여러분의 상황과 예산에 따라 적절한 모델을 선택할 수 있습니다.

□ 첨단 사용자 인터페이스

입력 채널과 STEREO A/B(스테레오 A/B) 채널의 경우, 페이더, 팬, 큐, 커짐/꺼짐 조절을 할 수 있는 전용 채널 스트립이 제공됩니다. MIX(믹스) 채널과 MATRIX(매트릭스) 채널의 경우 인코더를 사용하여 샌드 레벨과 마스터 레벨을 조절할 수 있습니다. PM5D는 아날로그 믹서와 똑같이 빠르고 직관적인 조작을 할 수 있습니다. 또한, SELECTED CHANNEL(선택된 채널) 섹션을 사용하여 원하는 채널의 주요 파라미터(딜레이, EQ, 게이트, 컴프레서)를 수동으로 조절할 수 있습니다.

□ 9개의 이펙트 모듈 / 12개의 그래픽 EQ 모듈

8개의 고품질 멀티 이펙트 모듈이 내장되어 있습니다. 리버브, 딜레이, 멀티밴드 컴프레서 등과 같은 이펙트들과 다양한 변조 이펙트를 내장 버스를 통해 출력하거나 원하는 채널 안으로 삽입할 수 있습니다. 임의의 채널이나 출력 안으로 31 밴드 그래픽 EQ를 삽입할 수 있습니다.

□ Scene 메모리와 라이브러리

믹스 파라미터들과 내부 이펙트 설정값들을 최고 500 Scene 까지 메모리에 저장하여 즉시 리콜할 수 있습니다. 이펙트, 입력/출력 패칭, 입력 채널/출력 채널 설정, 내부 헤드 앰프(PM5D-RH 모델만) 또는 외부 헤드 앰프 설정을 Scene과 무관하게 다양한 라이브러리에 저장할 수 있습니다.

□ 디지털 캐스케이드 연결

최고 4대의 PM5D 또는 하나의 PM5D와 한 대의 Yamaha DM2000/02R96 기기를 캐스케이드로 연결하여 디지털 도메인에서 버스를 공유할 수 있습니다. 특히 PM5D 장치들이 서로 캐스케이드 연결될 경우에는 Scene 저장 및 리콜과 같은 조작도 연결될 수 있습니다. 또한 호환되는 외부 기기들을 캐스케이드 연결을 통해 인서트(Insert) 또는 확장 신호 처리기로 사용할 수 있습니다.

□ 서라운드 패닝(Surround Panning)

서라운드 팬 기능은 멀티 채널 재생 시스템을 사용할 수 있게 해주며, 입력 채널의 신호를 2차원 공간 안에 배치하거나, 또는 사운드 이미지를 전후 좌우로 움직일 수 있게 해줍니다. 3-1채널, 5.1채널, 6.1채널 서라운드 모드가 제공됩니다.

□ I/O 카드 확장

후면 패널은 별매되는 mini-YGDAI 카드를 설치할 수 있는 슬롯 4개를 제공합니다. 이 슬롯에 AD 카드, DA 카드, 또는 디지털 I/O 카드를 설치하여 입력과 출력을 추가할 수 있습니다.

□ 추가 이펙트 형식을 제공하는 애드온 이펙트

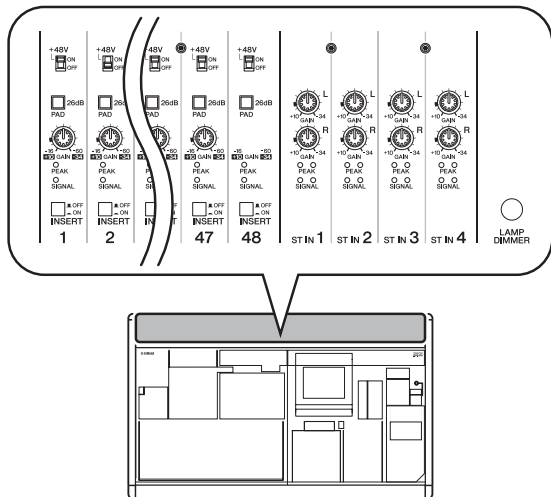
별도로 판매되는 애드온(Add-on) 이펙트 패키지들을 설치하여 내장 이펙트를 위한 새로운 이펙트 형식을 추가할 수 있습니다. DM2000 또는 02R96에 대한 애드온 이펙트로 판매되는 REV-X 리버브 이펙트는 표준으로 포함되어 있습니다.

PM5D 모델과 PM5D-RH 모델의 차이점

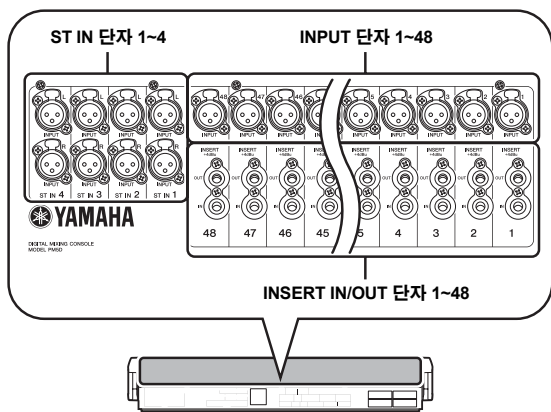
PM5D는 표준 PM5D 모델 또는 내장 헤드 앰프 설정을 프로그램할 수 있는 PM5D-RH 모델로 제공됩니다. 이 두 모델의 차이점은 다음과 같습니다.

□ PM5D 모델

- 아날로그 입력(INPUT(입력) 단자 1~48, ST IN(스테레오 입력) 단자 1~4)에 대한 헤드 앰프 조정(입력 감도 설정, 팬텀 전원 (+48V) 켜짐/꺼짐)은 상단 패널의 조절기를 사용하여 수동으로 이루어집니다.

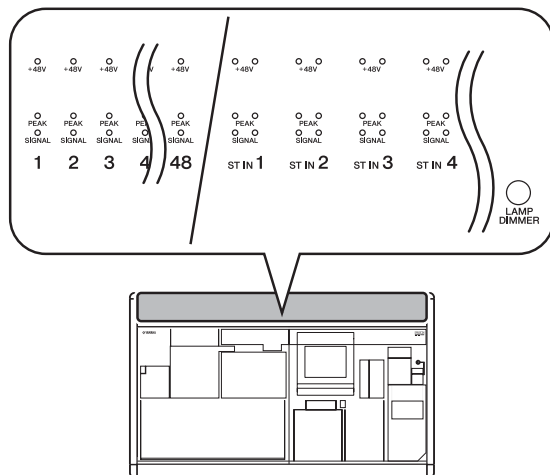


- 후면 패널에 모노 아날로그 입력(INPUT(입력) 단자 1~48)에 대한 삽입 단자(INSERT IN/OUT(인서트 입력/출력) 단자)가 제공되며, 외장 이펙트 프로세서를 아날로그 도메인에 삽입할 수 있도록 해줍니다.
- ST IN(스테레오 입력) 단자 1~4는 라인 레벨 전용입니다.
- +48V MASTER(마스터) 스위치는 없습니다.

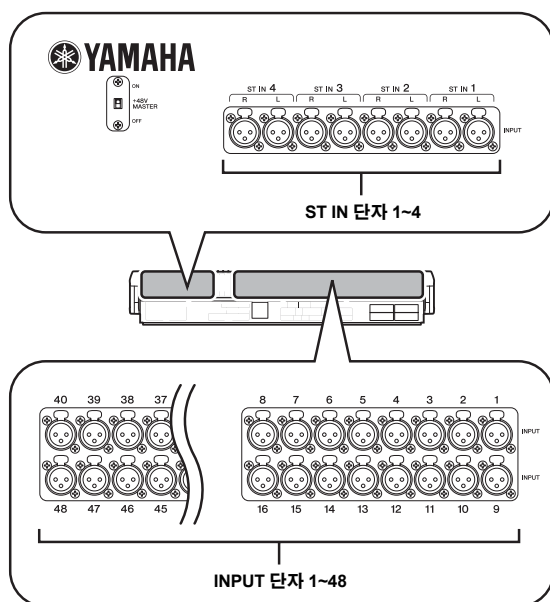


□ PM5D-RH 모델

- 아날로그 입력에 대한 헤드 앰프 조정(입력 감도 설정, 팬텀 전원 (+48V) 켜짐/꺼짐)은 소프트웨어를 통해 화면 안에서 이루어집니다. 이 때문에, 상단 패널에는 헤드 앰프 조절기가 없고 신호의 유무를 나타내는 표시등만 있습니다. 헤드 앰프 설정은 라이브러리 안에 저장하여 언제든지 리콜할 수 있습니다.



- 아날로그 입력에 대한 삽입 단자는 제공되지 않습니다.
- ST IN(스테레오 입력) 단자 1~4는 라인 레벨을 통해 마이크 레벨을 지원합니다. 팬텀 전원은 ST IN(스테레오 입력) 단자 1~4에도 공급할 수 있습니다.
- +48V MASTER(마스터) 스위치는 모든 팬텀 전원 (+48V)을 켜고 끕니다.



PM5D의 채널 구조에 대하여

PM5D는 다음과 같은 입력 채널과 출력 채널을 제공합니다.

□ 입력 채널

이 섹션은 입력 신호를 처리하여 STEREO(스테레오) 버스 또는 MIX 버스로 송신합니다. 입력 채널은 다음과 같이 세 가지 종류가 있습니다.

- **입력 채널 1~48**
이 채널은 모노 신호를 처리하기 위해 사용됩니다. 기본적으로 모노 아날로그 입력 단자 (INPUT(입력) 단자 1~48)에서 오는 입력 신호가 이들 채널에 할당됩니다.
- **ST IN(스테레오 입력)채널 1~4**
이 채널은 스테레오 신호를 처리하기 위해 사용됩니다. 기본적으로 스테레오 입력 단자 (ST IN(스테레오 입력) 단자 1~4)에서 오는 입력 신호가 이들 채널에 할당됩니다.
- **FX RTN(이펙트 리턴) 채널 1~4**
이 채널은 주로 내장 이펙트에서 오는 리턴 신호(스테레오)를 처리하기 위해 사용됩니다. 기본적으로 내장 이펙트 1에서 4까지의 좌측/우측 출력 채널들이 이들 채널에 할당됩니다.

힌트

원할 경우 입력 채널에 대한 신호 할당을 변경할 수 있습니다.

□ 출력 채널

이 섹션은 입력 채널 등에서 오는 신호를 믹스하여 해당 출력 단자 또는 출력 버스로 보냅니다. 출력 채널은 다음과 같이 세 가지 종류가 있습니다.

- **MIX(믹스) 채널 1~24**
이 채널은 입력 채널에서 MIX(믹스) 버스로 송신된 신호를 처리하여, MIX OUT(믹스 출력)단자 1에서 24까지로 출력합니다. 이들 채널은 주로 폴드백(Foldback)이나 외부 이펙트에 대한 송신용으로 사용됩니다. MIX(믹스) 채널 1~24의 신호는 STEREO(스테레오) 버스나 MATRIX(매트릭스) 버스로 보낼 수도 있습니다.
- **MATRIX(매트릭스) 채널 1~8**
이 채널은 MIX(믹스) 채널이나 STEREO A/B(스테레오 A/B) 채널에서 MATRIX(매트릭스) 버스로 보내온 신호를 처리하여 MATRIX OUT(매트릭스 출력) 단자로 출력합니다. 이를 통해 MIX(믹스) 채널이나 STEREO A/B(스테레오 A/B) 채널을 원하는 밸런스에서 믹스하여 출력할 수 있습니다.
- **STEREO A/B(스테레오 출력) 채널**
이 채널은 입력 채널이나 MIX(믹스) 채널에서 보내온 신호를 처리하여, STEREO OUT(스테레오 출력) 단자 A/B로 출력합니다. 이들 채널은 메인 스테레오 출력으로 사용됩니다. 일반적으로 같은 신호가 STEREO(스테레오) A와 B 채널에서 나옵니다. 그러나 STEREO(스테레오) B 채널을 3채널 L/C/R 재생을 위한 센터 채널로 사용할 수도 있습니다.

워드클럭 동기화에 대하여

디지털 오디오 신호 프로세싱을 동기화하기 위해 사용되는 신호를 "워드 클럭(Word Clock)"이라 합니다. 일반적으로 하나의 기기가 기준 워드 클럭 신호를 전송하며, 다른 기기들은 이 워드 클럭 신호를 수신하여 그에 맞춰 동기화합니다. PM5D의 디지털 입력/출력 단자 또는 슬롯에 설치된 디지털 I/O 카드 외부 기기를 통해 디지털 오디오 신호를 전송하거나 수신하려면, 그 기기들 간에 워드 클럭이 동기화되어 있어야 합니다. 워드 클럭이 동기화되어 있지 않으면, 신호가 정확히 전송되지 않으며, 불쾌한 잡음이 발생합니다.

힌트

- PM5D와 외부 기기의 워드 클럭을 동기화하는 방법에 대한 자세한 설명은 조작편 "제4장. 연결 및 설정"(→31페이지)에 나와 있는 워드 클럭에 대한 설명과 참고편 "WORD CLOCK 화면"(→199페이지)을 참조하십시오.
- 예외적으로, 샘플링 레이트 컨버터가 포함된 디지털 I/O 카드 또는 2TR IN/OUT DIGITAL(2트랙 입력/출력 디지털) 단자를 통해 PM5D와 동기화되지 않은 디지털 신호를 입력할 수 있습니다.

본 설명서의 구성

이 사용 설명서는 다음과 같이 3가지 부분으로 나뉘어져 있습니다.

□ 조작편

조작편은 전면 패널과 후면 패널의 항목, 연결과 설정 및 PM5D의 기본 기능을 작동하는 방법에 대해 설명합니다. 특히 과거에 디지털 콘솔을 사용해 본 적이 없는 사용자는 먼저 2장에서 7장까지를 읽도록 권장합니다.

□ 참고편

참고부는 PM5D의 모든 화면에 대해 기능과 조작법을 설명합니다. 화면의 항목에 대해 알고 싶을 때는 이 부분을 참고하십시오.

□ 부록

부록에는 라이브러리 목록, 내장 이펙트들에 대한 파라미터 목록, MIDI 데이터 포맷, 경고 메시지 및 오류 메시지 목록 등과 같은 다양한 정보가 포함되어 있습니다.

본 설명서에 사용된 규칙

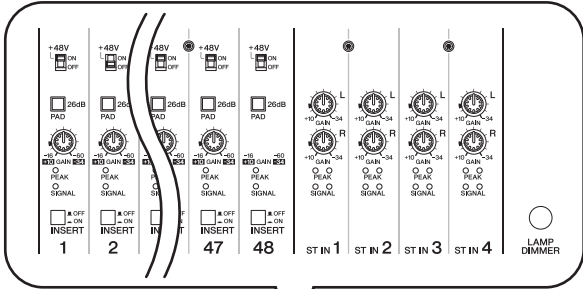
이 설명서에서 사용자가 누르면 잠기지 않는 패널 버튼은 '키'라고 부르며, 사용자가 누르면 켜짐/꺼짐 상태가 바뀌는 (잠기는 타입) 버튼은 '스위치'라고 부릅니다. 패널의 조절 노브 중에서, 최소값에서 최대값까지 돌아가는 것은 '노브'라고 부르고, 끝없이 돌아가는 것은 '인코더'라고 부릅니다. 패널 상에 위치한 조절기들은 화면에 나타나는 버튼 및 노브들과 구분하기 위해 각괄호 []에 넣어 표시합니다 (예: [CUE] 키, [PAD] 스위치). 일부 조절기의 경우, 섹션 이름을 각괄호 앞에 씁니다 (예: CH(채널) [ON] 키, EQ(이퀄라이저) [FREQUENCY] 인코더).

별도로 지정되지 않은 경우 PM5D는 PM5D 모델과 PM5D-RH 모델을 모두 지칭합니다. PM5D 모델과 PM5D-RH 모델 사이에 사양이 다를 경우에는, 그 때마다 차이점이 지적될 것입니다.

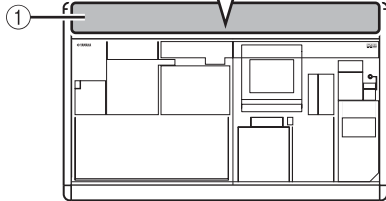
2 상단, 전면 및 후면 패널

이 장에서는 PM5D 각 부분의 명칭과 기능에 대해 설명합니다. 상단 패널의 각 부분에 대한 상세한 내용은 이 조작편의 각 장에서 설명합니다. 자세한 내용은 해당 장을 참고하십시오.

상단 패널

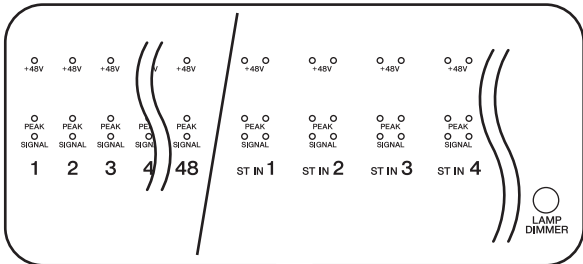


(PM5D 모델)

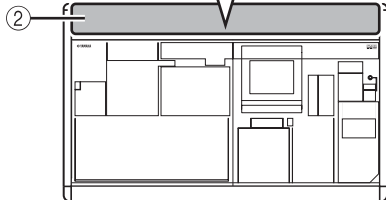


① AD IN 섹션 (PM5D 모델)

이 섹션에서 후면 패널 INPUT 단자 1~48 과 ST IN 단자 1~4에서 입력되는 아날로그 신호의 감도, 스위치 패드, 삽입(Insert) 및 팬텀 전원 켜짐/꺼짐 (+48 V) 등을 조절할 수 있습니다 (→35페이지).



(PM5D-RH 모델)

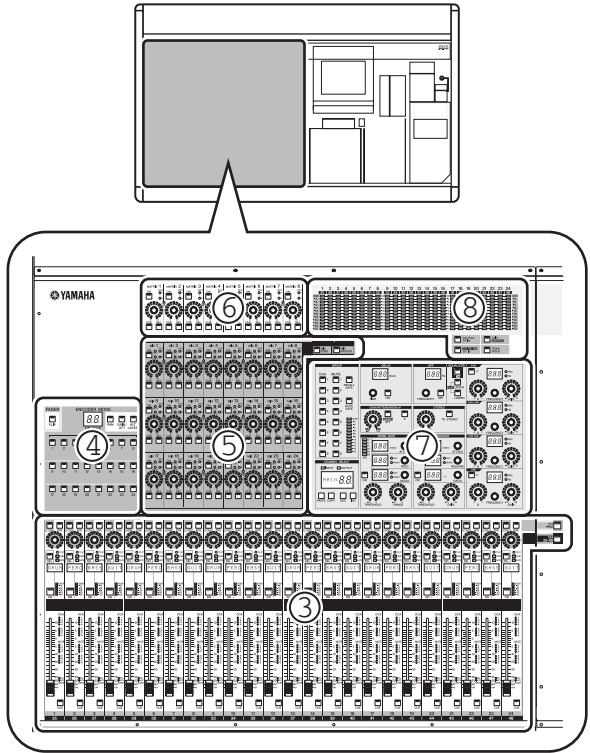


② AD IN 섹션 (PM5D-RH 모델)

후면 패널 INPUT 단자 1~48과 ST IN 단자 1~4에서 입력된 신호의 존재, 피크 레벨 및 팬텀 전원 (+48V) 켜짐/꺼짐 상태를 표시합니다.

힌트

PM5D-RH 모델의 경우, 입력 감도와 팬텀 전원 켜짐/꺼짐은 디스플레이에서의 조작으로 조절됩니다 (→36페이지).



③ INPUT 채널 스트립 섹션

입력 채널 1~48에 대한 주요 파라미터를 조정합니다 (→37페이지).

④ FADER FLIP/ENCODER MODE 섹션

여기에서 INPUT 채널 스트립의 페이더/인코더에 의해 조절되는 파라미터를 선택할 수 있습니다 (③) (→40페이지).

⑤ MIX 섹션

켜짐/꺼짐 상태와 입력 채널에서 MIX 버스로 보내는 신호의 샌드 레벨과 MIX 채널의 마스터 레벨을 조절합니다 (→49페이지).

⑥ MATRIX 섹션

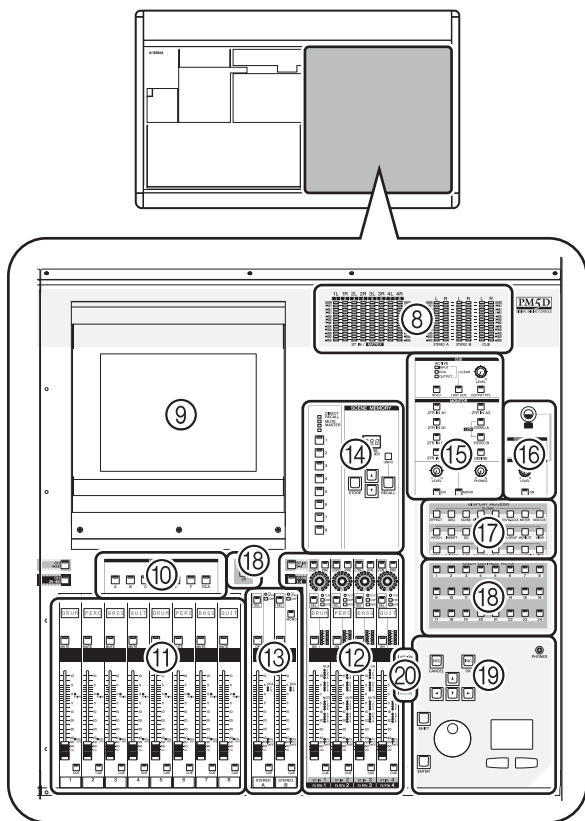
MIX 채널에서 MATRIX 버스로 송신되는 신호의 송신 레벨과 MATRIX 채널의 마스터 레벨을 조절합니다 (→55페이지).

⑦ SELECTED CHANNEL 섹션

이 섹션에서 현재 선택된 입력 채널이나 출력 채널에 대한 믹스 파라미터를 보고 조절할 수 있습니다 (→57페이지).

⑧ 미터 섹션

이 섹션에는 입력 채널의 입력 레벨과 출력 채널 및 큐 모니터링의 출력 레벨을 표시하는 피크 레벨 미터가 포함되어 있으며, 키 조작으로 선택할 수 있습니다 (→100페이지).



⑨ 디스플레이

PM5D를 조작하는 데 필요한 정보를 보여주며, 시스템 전체 설정값을 만들고 입출력 채널에 대한 믹스 파라미터를 조절할 수 있게 해줍니다 (➡19페이지).

힌트

디스플레이 프레임은 앞이나 뒤로 움직여서 디스플레이 각도를 조절할 수 있습니다.

참고

PM5D를 움직이기 전에 디스플레이를 뒤쪽으로 낮추어 제자리에 고정시켜야 합니다.

⑩ FADER MODE(페이더 모드) 섹션

여기에서 DCA 스트립 섹션의 페이더에 의해 조절될 채널의 조합이나 DCA 그룹을 선택할 수 있습니다 (⑪) (➡73페이지).

⑪ DCA 스트립 섹션

이 섹션에서 DCA 그룹 1~8에 할당할 채널을 조정할 수 있습니다 (➡73페이지).

⑫ ST IN/FX RTN(스테레오 인/이펙트 리턴) 채널 스트립 섹션

이 섹션에서 ST IN(스테레오 인) 채널 1~4 또는 FX RTN(이펙트 리턴) 채널 1~4의 주요 파라미터를 조절합니다 (➡39페이지).

⑬ STEREO(스테레오) 스트립 섹션

이 섹션에서 STEREO A/B(스테레오 A/B) 채널에 대한 주요 파라미터를 조절합니다 (➡53페이지).

⑭ SCENE MEMORY(Scene 메모리) 섹션

이 섹션에서 믹스 파라미터를 Scene 메모리로 저장/리콜합니다 (➡80페이지). 뮤트 그룹 1~8에 대한 뮤트 조작도 이 섹션에서 수행합니다 (➡75페이지).

⑮ CUE/MONITOR(큐/모니터) 섹션

이 섹션에서는 MONITOR OUT(모니터 출력) 단자에서 출력되는 모니터 소스를 선택하고 레벨을 조절합니다. 이 섹션은 또한 어떤 채널에 대한 [CUE] 키를 눌렀을 때 사용될 모니터링 방법을 큐 포인트와 결정합니다 (➡91페이지).

⑯ OSCILLATOR/TALKBACK(오실레이터/토크백) 섹션

이 섹션에서는 오실레이터 또는 토크백을 켜거나 끄며, 토크백 레벨을 조절합니다 (➡97페이지).

⑰ DISPLAY ACCESS(디스플레이 액세스) 섹션

이 섹션에서는 디스플레이에 나타나는 화면이나 기능을 선택합니다 (➡20페이지).

⑱ USER DEFINED KEYS(사용자 정의 키) 섹션

이 섹션에서는 사용자 정의 키 [1]~[25]에 할당된 기능들을 실행합니다 (➡138페이지).

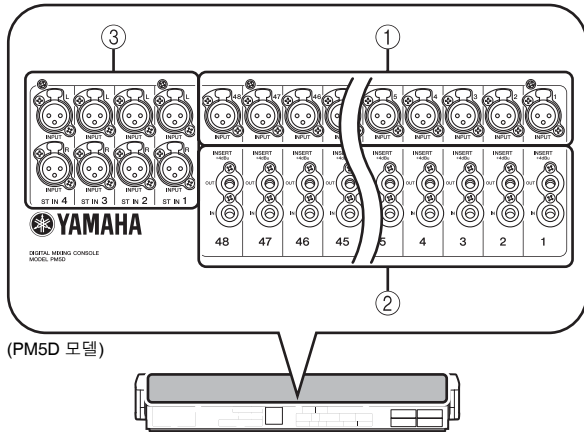
⑲ 데이터 입력(Data Entry) 섹션

디스플레이에서 포인터(화면에 표시되는 화살표) 또는 커서(선택을 표시하는 빨간색 프레임)를 움직이고 파라미터 값을 편집할 수 있습니다 (➡20페이지).

⑳ ASSIGN MODE(할당 모드) 섹션

이 섹션에서는 패널에서 조정하기 위한 뮤트 그룹과 DCA 그룹을 할당할 수 있습니다 (➡73페이지).

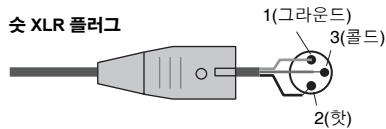
후면 패널



(PM5D 모델)

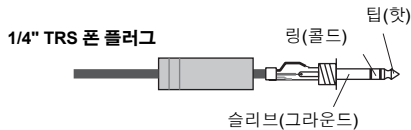
① INPUT(입력) 단자 1~48 (PM5D 모델)

라인 레벨 기기나 마이크에서 아날로그 오디오 신호를 입력하기 위한 밸런스드 XLR-3-31 유형 입력 단자입니다. 정격 입력 레벨은 -60 dBu에서 +10 dBu 까지입니다.



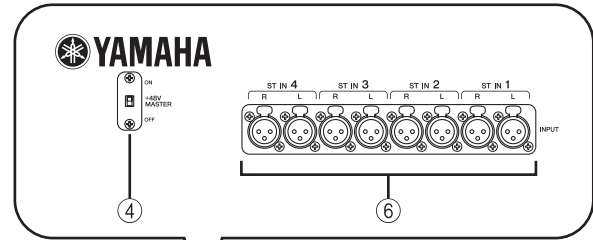
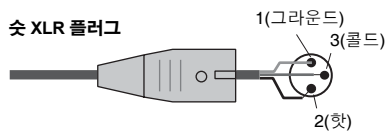
② INSERT IN/OUT(인서트 입력/출력) 단자 1~48 (PM5D 모델 전용)

이것은 외장 이펙트나 다이내믹 프로세서 등을 INPUT 단자 1-48FH에 삽입하기 위한 밸런스드 TRS 전화 유형 입력/출력 단자입니다. 정격 입력/출력 레벨은 +4 dBu 입니다.

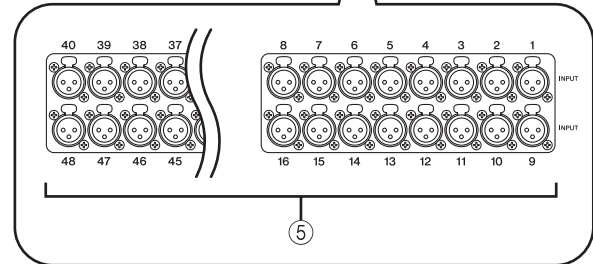


③ ST IN (스테레오 입력) 단자 1~4 (PM5D 모델)

라인 레벨 기기에서 아날로그 오디오 신호를 입력하기 위한 밸런스드 XLR-3-31 유형 입력 단자입니다. 정격 입력 레벨은 -34 dBu에서 +10 dBu까지입니다.



(PM5D-RH 모델)

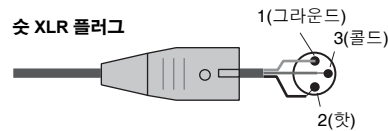


④ +48V MASTER(마스터) 스위치 (PM5D-RH 모델 전용)

INPUT 단자 1~48과 ST IN(스테레오 입력) 단자 1~4에 대한 마스터 팬텀 전원 (+48V) 스위치입니다. 이 스위치가 꺼져 있으면, 디스플레이에 표시된 +48V 버튼을 사용할 수 없습니다.

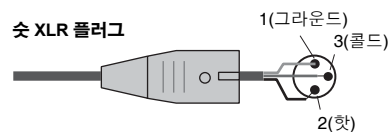
⑤ INPUT(입력) 단자 1~48 (PM5D-RH 모델)

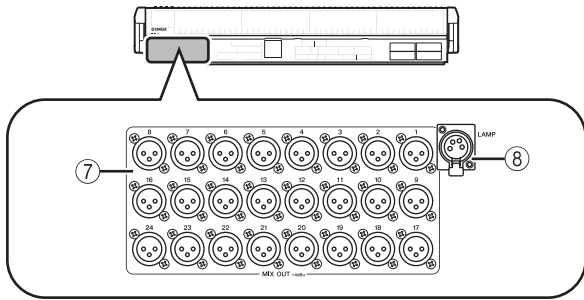
라인 레벨 기기나 마이크에서 아날로그 오디오 신호를 입력하기 위한 밸런스드 XLR-3-31 유형 입력 단자입니다. 정격 입력 레벨은 -62 dBu에서 +10 dBu 까지입니다.



⑥ ST IN (스테레오 입력) 단자 1~4 (PM5D-RH 모델)

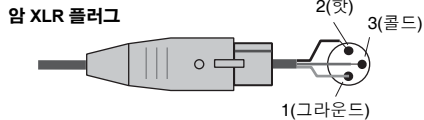
라인 레벨 기기나 마이크에서 아날로그 오디오 신호를 입력하기 위한 밸런스드 XLR-3-31 유형 입력 단자입니다. 정격 입력 레벨은 -62 dBu에서 +10 dBu 까지입니다.





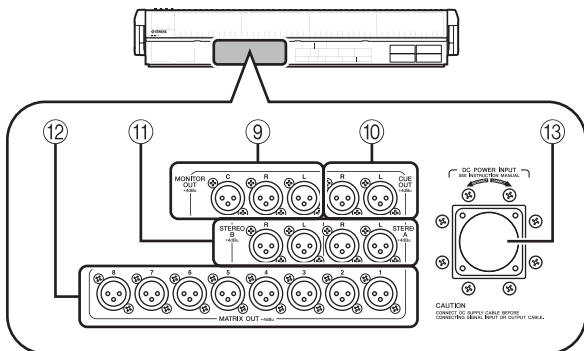
⑦ MIX OUT(믹스 출력) 단자

MIX(믹스) 채널 1~24의 아날로그 신호를 출력하는 XLR-3-32 (밸런스드) 단자입니다. 정격 출력 레벨은 +4 dBu입니다.



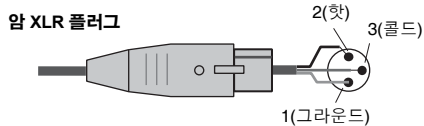
⑧ LAMP(램프) 커넥터

이것은 탁상 스탠드에 전원을 공급하기 위한 4핀 암 XLR 출력 단자입니다. (이들 단자는 3 위치에 제공됩니다.) 이들 단자의 위치는 PM5D 모델과 PM5D-RH 모델에 따라 다릅니다.



⑨ MONITOR OUT(모니터 출력) 단자

상단 패널의 MONITOR(모니터) 섹션에 선택된 모니터 신호를 출력하는 XLR-3-32 (밸런스드) 단자입니다. 정격 출력 레벨은 +4 dBu입니다.

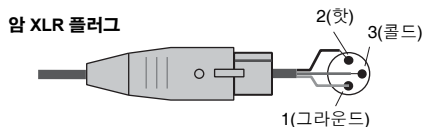


참고

여러 출력 단자와 2TR IN ANALOG(2트랙 입력 아날로그) 단자의 정격 입력/출력 레벨은 +4 dBu (최대 레벨은 +24 dBu)이지만, 필요할 경우 내장 스위치를 이용해서 이 값을 -2 dBu (최대 레벨 +18 dBu)로 변경할 수 있습니다. 자세한 내용은 야마하 대리점에 문의하십시오.

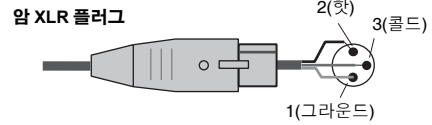
⑩ CUE OUT(큐 출력) 단자

[CUE] 키로 선택된 채널에서 큐 모니터 신호를 출력하는 XLR-3-32 (밸런스드) 단자입니다. 정격 출력 레벨은 +4 dBu입니다.



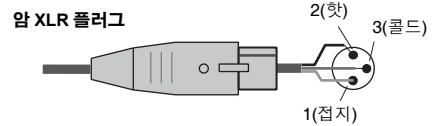
⑪ STEREO OUT A/B(스테레오 출력 A/B) 단자

STEREO A/B(스테레오 A/B) 채널의 아날로그 신호를 출력하는 XLR-3-32 (밸런스드) 단자입니다. 정격 출력 레벨은 +4 dBu입니다.



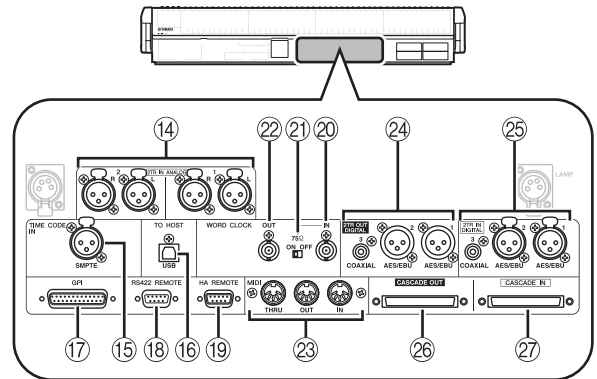
⑫ MATRIX OUT(매트릭스 출력) 단자

MATRIX(매트릭스) 채널 1~8의 아날로그 신호를 출력하는 XLR-3-32 (밸런스드) 단자입니다. 정격 출력 레벨은 +4 dBu입니다.



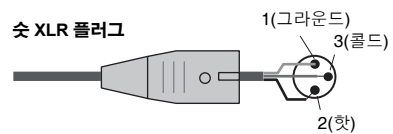
⑬ DC POWER INPUT(DC 전원 입력) 커넥터

PW800W 전원 공급 장치를 연결하기 위한 커넥터입니다. PM5D에 포함된 전용 케이블을 사용하여 연결하십시오.



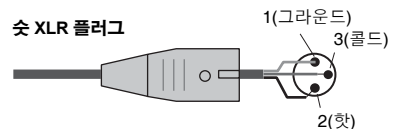
⑭ 2TR IN ANALOG(2트랙 입력 아날로그) 단자 1/2

외부 소스에서 입력되는 스테레오 아날로그 신호를 출력하는 XLR-3-31 (밸런스드) 단자입니다. 정격 입력 레벨은 +4 dBu입니다.



⑮ TIME CODE INPUT(타임 코드 입력) 단자

외부 소스에서 SMPTE 타임 코드(LTC)를 수신하는 XLR-3-31 (밸런스드) 단자입니다.



⑯ TO HOST(호스트로) 커넥터

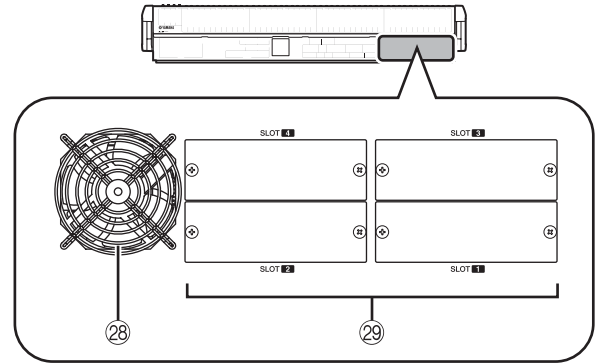
컴퓨터와 통신할 수 있는 USB (타입 B) 커넥터입니다.

⑰ GPI 커넥터

GPI가 장착된 외장 기기와 통신할 수 있는 D서브 25핀 암 커넥터입니다.

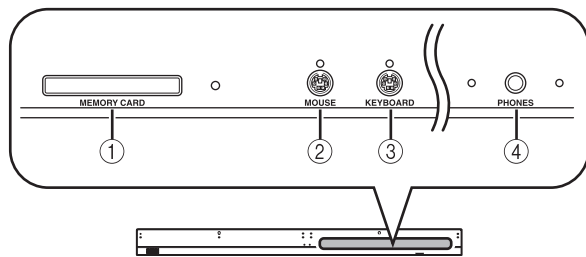
- ⑱ **RS422 REMOTE(RS422 리모트) 커넥터**
RS422 프로토콜을 지원하는 외장 기기를 원격 조정하기 위한 D서브 9핀 암 커넥터입니다.
- ⑲ **HA REMOTE(헤드 앰프 리모트) 커넥터**
전용 프로토콜을 지원하는 외장 헤드 앰프 기기(예: Yamaha AD8HR 또는 AD824)를 원격 조정하기 위한 D서브 9핀 수 커넥터입니다.
- ⑳ **WORD CLOCK IN(워드 클럭 입력) 커넥터**
외장 기기에서 PM5D로 워드 클럭을 공급하기 위한 BNC 커넥터입니다.
- ㉑ **75Ω ON/OFF 스위치**
워드 클럭 연결을 터미네이트시킵니다. 일반적으로 이 스위치를 ON으로 선택합니다. 다른 제조업체에서 만든 기기가 연결되어 워드 클럭을 정확히 수신할 수 없을 경우에는 이 스위치를 OFF로 전환해 보십시오.
- ㉒ **WORD CLOCK OUT(워드 클럭 출력) 커넥터**
외장 기기에서 PM5D로 워드 클럭을 공급하기 위한 BNC 커넥터입니다.
- ㉓ **MIDI IN/THRU/OUT(MIDI 입력/쓰후/출력) 커넥터**
외장 MIDI 기기로 MIDI 메시지를 전송 및 수신하기 위해 사용됩니다. MIDI IN(MIDI 입력) 커넥터는 외부 기기에서 메시지를 수신하며, MIDI OUT(MIDI 출력) 커넥터는 PM5D에서 메시지를 전송합니다. MIDI IN(MIDI 입력) 커넥터에서 수신된 메시지는 MIDI THRU(MIDI 쓰후) 커넥터를 통해 변경 없이 전송됩니다.
- ㉔ **2TR OUT DIGITAL (2 트랙 출력 디지털) 단자 1~3**
STEREO A/B 채널의 신호를 디지털로 출력합니다. 두 가지 종류가 제공됩니다. AES/EBU (XLR-3-32) 단자(1/2)는 AES/EBU 포맷 신호를 출력하며, COAXIAL (RCA phono) 단자 (3)는 가정용 제품 포맷 신호를 출력합니다 (IEC60958).
- ㉕ **2TR IN DIGITAL (2 트랙 입력 디지털) 단자 1~3**
CD 플레이어와 같은 외장 기기에서 디지털 오디오를 입력합니다. 두 가지 종류가 제공됩니다. AES/EBU (XLR-3-31) 단자(1/2)는 AES/EBU 포맷 신호를 수신하며, COAXIAL (RCA phono) 단자 (3)는 가정용 제품 포맷 신호를 수신합니다 (IEC60958).

- ㉖ **CASCADE OUT(캐스케이드 출력) 커넥터**
조정 신호의 송수신과 오디오 신호의 전송을 위해 다른 PM5D에 연결될 수 있는 D서브 하프 피치(half-pitch) 68핀 암 커넥터입니다.
- ㉗ **CASCADE IN(캐스케이드 입력) 커넥터**
조정 신호의 송수신과 오디오 신호의 전송을 위해 다른 PM5D에 연결될 수 있는 D서브 하프 피치(half-pitch) 68핀 암 커넥터입니다.



- ㉘ **팬 그릴**
콘솔 내부를 냉각시키는 팬을 위한 출력 그릴입니다 (2개 위치). 팬 배출 가스를 막지 않도록 주의하십시오.
- ㉙ **SLOT(슬롯) 1~4**
별도로 판매되는 mini-YGDAI I/O 카드를 이들 슬롯에 설치하여 입출력 포트를 확장시킬 수 있습니다.

전면 패널



- ① **MEMORY CARD(메모리 카드) 슬롯**
이 슬롯에 삽입된 메모리 카드를 이용하여 Scene 메모리 또는 라이브러리 데이터를 저장/로드할 수 있습니다. PCMCIA 타입 II ATA 카드를 사용하거나 CompactFlash 카드를 PC 카드 어댑터에 삽입할 수 있습니다.
- ② **MOUSE(마우스) 커넥터**
이 커넥터에 PS/2 마우스를 연결하여 디스플레이에서 조작하기 위해 사용할 수 있습니다.
- ③ **KEYBOARD(키보드) 커넥터**
이 커넥터에 PS/2 마우스를 연결하여 디스플레이에서 텍스트를 입력하거나 조작하기 위해 사용할 수 있습니다.
- ④ **PHONES(헤드폰) 단자**
이 헤드폰 단자로 MONITOR OUT(모니터 출력) 또는 CUE(큐) 신호를 모니터 할 수 있습니다.

3 PM5D의 기본 조작

이 장에서는 PM5D를 조작할 때 사용되는 다양한 종류의 사용자 인터페이스에 대해 설명합니다.

사용자 인터페이스의 종류에 대하여

상단 패널의 페이더와 인코더로 각 채널의 사운드 믹싱 및 편집과 같은 기본적인 파라미터를 조정할 수 있습니다. 그러나 보다 세부적인 설정을 하려면 해당 '기능'을 접속하여 디스플레이에서 파라미터 값을 수정해야 합니다. 아래 절에서는 디스플레이에 표시되는 다양한 사용자 인터페이스 구성요소들과 사용법에 대해 설명합니다.

디스플레이의 사용자 인터페이스

PM5D의 디스플레이에 나오는 사용자 인터페이스는 다음 구성요소들을 사용합니다.

□ 포인터

디스플레이에 나타나는 화살표를 "포인터"라고 합니다. 포인터를 사용하여 조정하려는 파라미터를 선택하십시오.



□ 커서

디스플레이에서 나타나는 적색 테두리를 "커서"라고 합니다. 화면에서 어떤 파라미터가 커서로 둘러싸여 있을 경우, 그 파라미터는 조작 대상으로 선택된 것입니다.



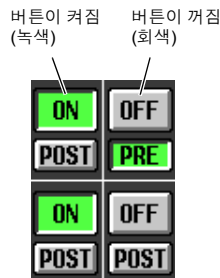
□ 탭

디스플레이 상단 왼쪽에 표시되는 화면 이름을 "탭"이라고 합니다. 탭은 같은 기능 안에서 화면 사이를 전환하기 위해 사용됩니다.



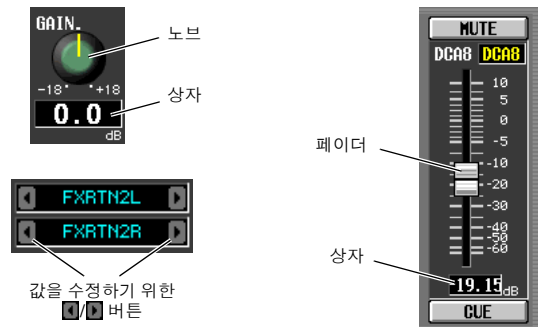
□ 버튼

디스플레이의 버튼은 파라미터를 켜고 끌 때, 또는 여러 선택 사항 중 하나를 선택할 때 사용됩니다. 현재 켜져 있는 버튼은 녹색으로 표시되며 (일부 버튼은 적색이나 청색으로 표시됨), 꺼져 있는 버튼은 회색으로 표시됩니다.



□ 노브/페이더/상자

디스플레이의 노브/페이더는 파라미터 값을 수정하기 위해 사용됩니다. 현재 값은 상자 안에 표시됩니다. 상자의 왼쪽과 오른쪽에 [L]/[R] 버튼이 표시되어 있으면, 이 버튼을 사용하여 파라미터를 수정할 수 있습니다. (수정이 불가능할 경우 버튼이 회색으로 표시됩니다.)



채널이나 Scene에 이름을 지정하려는 경우, 문자와 숫자 및 기호를 상자 안에 입력하십시오.



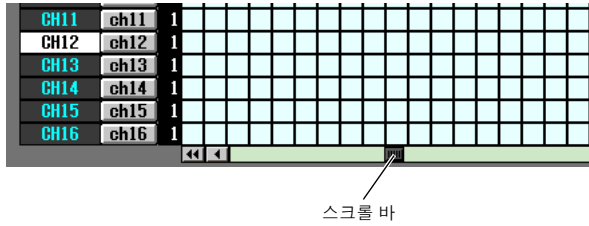
□ 문자 팔레트

문자, 숫자 및 기호를 문자 입력 상자 안에 입력할 때 사용되는 "가상" 키보드입니다.



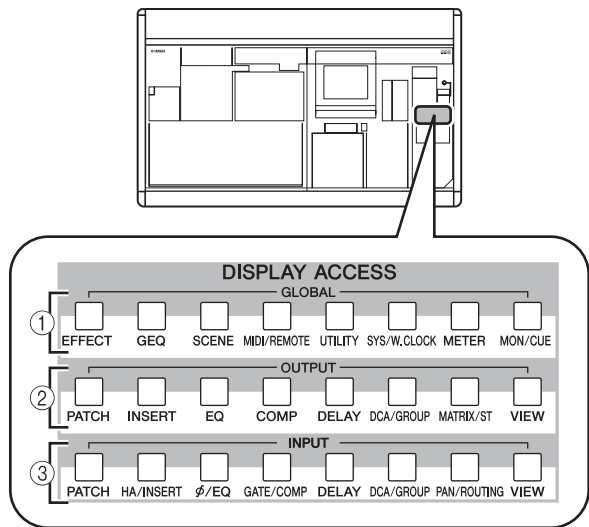
□ 스크롤 바

표시되는 항목이 너무 많아서 하나의 화면 안에 모두 표시되지 못할 경우, 스크롤 바를 사용해서 현재 표시되지 않은 부분을 볼 수 있습니다.



DISPLAY ACCESS(디스플레이 액세스) 섹션

DISPLAY ACCESS(디스플레이 액세스) 섹션에는 디스플레이에서 원하는 기능이나 화면을 접속할 수 있는 키들이 포함되어 있습니다.



- ① **글로벌 기능**
이들 키를 사용하여 전체 PM5D에 영향을 주는 기능들을 접속할 수 있습니다.
- ② **출력 기능**
이들 키를 사용하여 출력 채널과 관련된 기능을 접속할 수 있습니다.
- ③ **입력 기능**
이들 키를 사용하여 입력 채널과 관련된 기능을 접속할 수 있습니다.

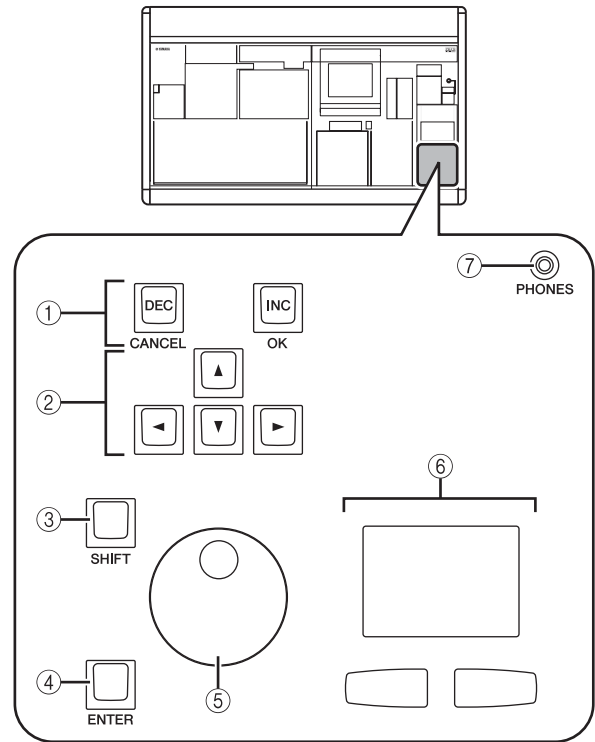
원하는 기능에 대한 키를 누르면, 그 기능 화면이 디스플레이에 나타납니다. 키를 반복해서 누르면 그 기능에 포함된 화면들이 순차적으로 나타납니다.

힌트

[SHIFT] 키를 누른 상태에서 DISPLAY ACCESS(디스플레이 액세스) 섹션에 있는 키를 누르면, 그 기능에 포함된 화면들이 역순으로 나타납니다(페이지 백 기능). DISPLAY ACCESS(디스플레이 액세스) 섹션에 있는 키를 계속 누르고 있어도 페이지 백 기능을 사용할 수 있습니다. 키를 빠르게 두 번 누르면 해당 기능의 첫번째 화면으로 되돌아갑니다.

데이터 입력 (Data Entry) 섹션

데이터 입력 섹션에는 디스플레이에서 설정과 값을 수정하기 위해 사용되는 컨트롤러가 모여 있습니다.



- ① **[DEC/CANCEL]/[INC/OK] 키**
이들 키를 커서가 위치한 파라미터의 값을 증가하거나 감소하기 위해 사용됩니다. PM5D가 리콜이나 저장과 같은 조작을 확인하도록 요청하는 창을 표시한 경우, 창에 나타난 CANCEL(취소) 버튼과 OK 버튼 대신 이 버튼들을 사용할 수 있습니다.
- ② **CURSOR(커서) [◀]/[▶]/[▲]/[▼] 키**
이들 키를 커서를 원하는 파라미터로 이동하기 위해 사용됩니다.
- ③ **[SHIFT] 키**
이 키를 CURSOR(커서) [◀]/[▶]/[▲]/[▼] 키와 함께 사용하여 커서를 빠르게 움직이거나, [DATA] 인코더 또는 [DEC]/[INC] 키와 함께 사용하여 파라미터 값을 빠르게 변경할 수 있습니다.
[SHIFT] 키를 누른 상태에서 [ENTER] 키를 누르면, JOB SELECT(작업 선택) 창이 나타나서 한번의 조작으로 여러 파라미터들을 설정할 수 있습니다. (커서를 JOB SELECT 창이 있는 파라미터로 움직이면, "Job Select(작업 선택) = [SHIFT] + [ENTER]" 표시가 나타납니다.)
- ④ **[ENTER] 키**
커서 위치에 있는 버튼을 켜고 끄거나, 창을 열기 위해 사용됩니다.
- ⑤ **[DATA] 인코더**
커서가 위치한 파라미터의 값을 증가하거나 감소하기 위해 사용됩니다. [SHIFT] 키를 누른 상태에서 [DATA] 인코더를 돌리면 파라미터 값이 더 빠르게 변합니다.

⑥ 트랙 패드와 좌/우 버튼

포인터를 이동하거나 원하는 파라미터를 선택하기 위해 사용됩니다. 디스플레이에서 노브형 파라미터를 조절하려면, 왼쪽 버튼이나 오른쪽 패드 버튼을 계속 누른 상태에서 트랙 패드를 조정하십시오.

⑦ PHONES (헤드폰) 단자

헤드폰 세트를 연결하기 위한 스테레오 폰 단자입니다.

외부 사용자 인터페이스

원할 경우 다음과 같은 외부 사용자 인터페이스 구성요소를 추가할 수 있습니다.

□ 마우스

PS/2 호환 마우스를 PM5D의 전면 패널에 있는 MOUSE 커넥터에 연결하여 트랙 패드와 같은 방법으로 사용할 수 있습니다.

□ 키보드

PS/2 호환 키보드를 PM5D의 전면 패널에 있는 KEYBOARD 커넥터에 연결하여 디스플레이의 문자 팔레트와 같은 방법으로 문자와 숫자 및 기호를 입력할 수 있습니다. 키보드의 숫자 키패드를 사용하여 숫자 값을 입력하거나 Scene을 리콜할 수 있습니다.

각 키(또는 키들의 결합)는 다음과 같은 기능을 가집니다.

전체 키보드

키	기능
<PageUp>	데이터 입력 섹션의 [INS/OK] 키와 같은 기능
<PageDown>	데이터 입력 섹션의 [DEC/CANCEL] 키와 같은 기능
<<=>, <>=>, <↑>, <↓>	CURSOR [◀ ▶ ▲ ▼] 키와 같은 기능
<Alt> + <PageUp>	[DATA] 인코더를 시계 방향으로 움직이는 것과 같은 기능
<Alt> + <PageDown>	[DATA] 인코더를 시계 반대 방향으로 움직이는 것과 같은 기능
<Enter>	[ENTER] 키와 같은 기능
<Shift>	[SHIFT] 키와 같은 기능
<Ctrl> + <<=>, <Ctrl> + <>=>	문자 팔레트의 ◀▶ 버튼들과 같은 기능
<Ctrl> + <x>	상자 안에 있는 문자열을 복사하고 복사 소스 문자열을 지웁니다 (잘라내기).
<Ctrl> + <c>	문자 팔레트의 COPY 버튼과 같은 기능
<Ctrl> + <v>	문자 팔레트의 PASTE 버튼과 같은 기능
<Insert>	문자 팔레트의 INS 버튼과 같은 기능
<Delete>	문자 팔레트의 DEL 버튼과 같은 기능
<Home>	상자 안의 입력 위치를 처음으로 이동합니다.
<End>	상자 안의 입력 위치를 마지막 입력 문자 다음으로 이동합니다.
<BackSpace>	상자 안에 입력된 이전 문자를 삭제합니다 (백스페이스).
<Tab>	같은 기능 내에서 다음 화면으로 전환합니다.
<Shift> + <Tab>	같은 기능 내에서 이전 화면으로 전환합니다.
<Esc>	기능 메뉴를 접속합니다. (기능 메뉴가 이미 표시되어 있다면, 마지막으로 표시된 화면을 리콜합니다.)
<Alt> + <0>-<9>	같은 기능 내에서 화면을 전환합니다.

숫자 키패드

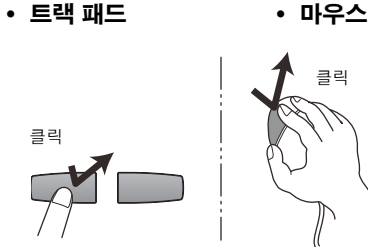
키	기능
<0>-<9>	Scene 번호 입력 (PREFERENCE 1 화면 항목 USE NUMERIC-KEYPAD가 켜져 있을 경우, 숫자값 입력 (꺼져 있을 경우))
<=>	Scene 선택 번호를 마지막으로 리콜되거나 저장된 Scene 번호로 되돌립니다.
<+>	SCENE MEMORY 섹션의 [▲] 키와 같은 기능
<->	SCENE MEMORY 섹션의 [▼] 키와 같은 기능
</>, <*>	사용되지 않음
<Enter>	SCENE MEMORY 섹션의 [RECALL] 키와 같은 기능 (PREFERENCE 1 화면 항목 USE NUMERIC-KEYPAD가 켜져 있을 경우), [ENTER] 키와 같은 기능 (꺼져 있을 경우)

기본 조작

이 섹션에서는 PM5D의 디스플레이에서 수행할 수 있는 기본적인 절차를 설명합니다. 일반적으로 PM5D의 디스플레이에서는 여기에 설명된 조작 방법들을 결합하여 조작합니다.

클릭

포인터를 화면의 특정 파라미터로 움직여서 왼쪽/오른쪽 트랙 패드 버튼을 누르는 것을 "클릭"이라고 합니다. 클릭은 화면 상의 버튼을 켜고 끄기 위해, 커서를 움직이기 위해, 또는 어떤 값을 미세 조정하기 위해 사용됩니다.



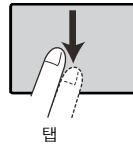
데이터 입력 섹션의 CURSOR [◀]/[▶]/[▲]/[▼] 키를 사용하여 커서를 원하는 파라미터로 이동한 다음 [ENTER] 키를 누르는 것은 클릭과 같습니다. PS/2 키보드를 사용하고 있다면, 화살표 키와 <Enter> 키를 사용하여 같은 조작을 할 수 있습니다.

이 설명서에서는 이와 같은 조작을 단순히 "클릭"이라고 지칭할 것입니다.

힌트

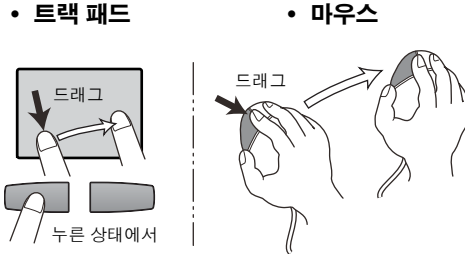
트랙 패드를 사용할 경우, 포인터를 원하는 파라미터로 이동한 다음 트랙 패드를 가볍게 두드려서 왼쪽 버튼을 누른 것과 같은 결과를 얻을 수 있습니다. (이를 탭 기능이라고 합니다.) 탭 기능을 사용하려면, PREFERENCE 2 화면에서 그 기능을 활성화해야 합니다 (UTILITY 기능) (▶188페이지).

• 트랙 패드



드래그

포인터를 화면의 특정 파라미터로 이동한 다음 왼쪽/오른쪽 트랙 패드 (또는 마우스) 버튼을 누른 상태에서 전후좌우로 움직이는 것을 "드래그"라고 합니다. 드래그는 주로 노브나 페이더의 값을 조정하기 위해 사용됩니다.



데이터 입력 섹션의 CURSOR [◀]/[▶]/[▲]/[▼] 키를 사용하여 커서를 원하는 파라미터로 이동한 다음 [DATA] 인코더를 돌리는 것(또는 [DEC/CANCEL]/[INC/OK] 키를 누르는 것)은 드래그와 같습니다. PS/2 키보드를 사용하고 있다면, 화살표 키와 <PageUp>/<PageDown> 키(또는 같은 기능을 가진 키)를 사용하여 같은 조작을 할 수 있습니다.

이 설명서에서는 이와 같은 조작을 단순히 "드래그"라고 지칭할 것입니다.

드래그 앤 드롭

마우스 포인터를 화면의 특정 파라미터로 이동하여 화면의 다른 위치로 드래그 한 다음 손가락을 놓는 것을 "드래그 앤 드롭"이라고 합니다. 드래그 앤 드롭은 EQ나 컴프레서 설정을 다른 채널로 복사하기 위해 사용됩니다. 드래그 앤 드롭은 CURSOR 키나 키보드를 사용하여 수행할 수 없습니다.

이 설명서에서는 이와 같은 조작을 "드래그 앤 드롭"이라고 지칭할 것입니다.

원하는 화면에 접근

다음 두가지 방법 중 하나를 사용하여 디스플레이에서 원하는 기능/화면에 액세스할 수 있습니다.

□ DISPLAY ACCESS(디스플레이 액세스) 섹션의 키 사용

- 1 DISPLAY ACCESS(디스플레이 액세스) 섹션의 키에서 원하는 기능에 해당하는 키를 누릅니다.
그 기능의 가장 최근에 조작된 화면이 나타납니다.
- 2 그 기능 안에서 다른 화면으로 전환하고 싶다면, 1단계에서 누른 키와 같은 키를 누릅니다.
DISPLAY ACCESS(디스플레이 액세스) 섹션에서 한 키를 반복해서 누르거나, 데이터 입력 섹션의 [SHIFT] 키를 계속 누른 상태에서 1단계에서 누른 키와 같은 키를 누르면, 같은 기능의 이전 화면으로 되돌아갑니다.

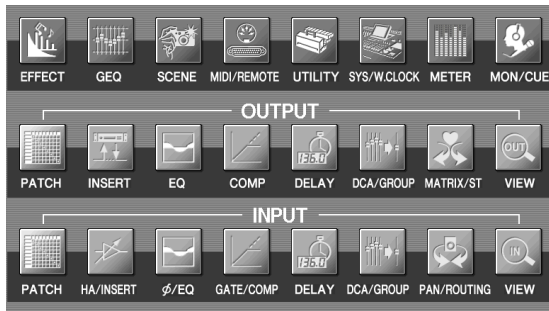
□ 디스플레이 내의 버튼 사용

- 1 임의의 화면에서, 화면 상단 좌측에 위치한 기능 이름 영역을 클릭합니다.
기능 이름 영역을 클릭하면, 그 기능 메뉴 화면이 나타납니다. 이 화면에서 시작하여 디스플레이에서 조작을 통해 원하는 화면에 액세스할 수 있습니다.

기능 이름 영역을 클릭합니다.



- 2 기능 메뉴 화면에서 원하는 기능에 해당하는 버튼을 클릭합니다.
그 기능의 가장 최근에 조작된 화면이 나타납니다.



3 화면의 탭을 클릭하여 원하는 화면을 선택합니다.

탭을 클릭합니다.



힌트

기능 이름 영역 아래에 위치한 [BACK] [FORWARD] 버튼을 클릭하여 이전에 2초 이상 표시된 화면을 다시 표시할 수 있습니다(기능 메뉴 제외). 가장 최근의 화면이 최고 8개까지 저장됩니다.

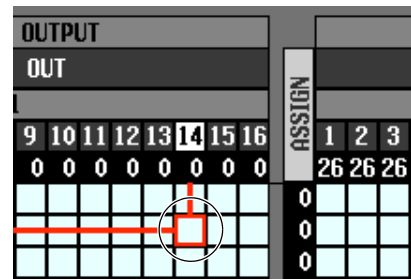
커서 이동

파라미터를 선택하려면, 데이터 입력 섹션의 컨트롤러나 PS/2 키보드를 사용하여 커서를 이동합니다(적색 테두리).

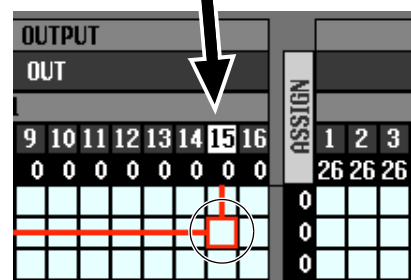
힌트

마우스나 트랙 패드를 사용하고 있다면, 원하는 파라미터의 버튼이나 노브를 클릭하면 커서가 움직입니다.

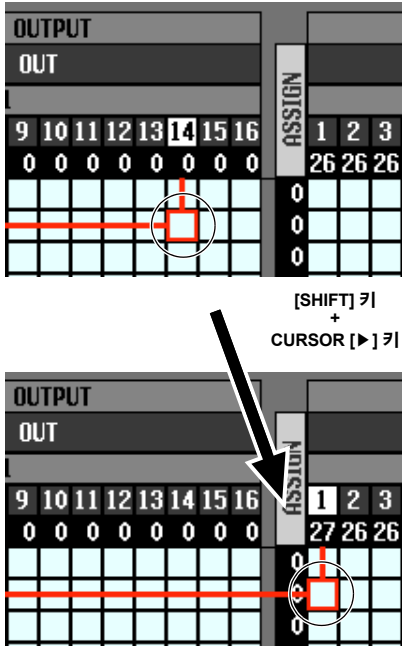
- 1 CURSOR(커서) [◀]/[▶]/[▲]/[▼] 키를 사용하여 커서를 이동합니다.
디스플레이에서 커서가 누른 키의 방향으로 이동합니다. 그러나 해당 키의 방향에 파라미터가 없을 경우에는 커서가 움직이지 않습니다.



옆 그리드(Grid)로 이동



- 2 현재 창의 바깥쪽 가장자리나 다른 창으로 빠르게 이동하려면 [SHIFT] 키를 누른 상태에서 CURSOR(커서) [◀]/[▶]/[▲]/[▼] 키를 사용합니다. 현재 커서가 위치한 스크롤 창에서 누른 키의 방향으로 이동할 것입니다.



힌트

PATCH(패치) 화면에서와 같이 커서가 그리드 상에 위치할 경우, [DATA] 인코더를 시계 방향으로 돌리면 커서가 오른쪽으로 움직이고, 시계 반대 방향으로 돌리면 커서가 왼쪽으로 움직입니다. [SHIFT] 키를 누른 상태에서 [DATA] 인코더를 시계 방향으로 돌리면 커서가 아래쪽으로 이동하며, 시계 반대 방향으로 돌리면 커서가 위로 움직입니다.

화면 스크롤

하나의 화면에 항목들을 모두 나타낼 수 없을 경우에는 스크롤 바가 표시됩니다. 화면을 스크롤하려면 바에 표시된 상자를 드래그합니다.



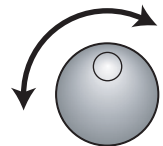
스크롤 바의 빈 부분을 클릭하거나, 또는 스크롤 바의 끝에 위치한 ◀/▶ 버튼을 클릭하여 화면을 스크롤할 수도 있습니다.



스크롤 바 상자를 표시된 방향으로 단계적으로 이동하려면 이들 버튼을 클릭합니다. ◀/▶ 버튼을 클릭하면 ◀/▶ 버튼을 클릭하는 것보다 더 큰 단계로 이동합니다.

스크롤 바 상자를 해당 위치로 큰 단계로 이동하려면 이 영역을 클릭하십시오. 그러면 화면이 크게 스크롤합니다.

커서를 스크롤 바로 이동하여 [DEC/CANCEL] 키를 누르거나 [DATA] 인코더를 시계 반대 방향으로 돌리면, 화면이 왼쪽으로 (또는 수직 스크롤의 경우 위쪽으로) 스크롤합니다. [INC/OK] 키를 누르거나 [DATA] 인코더를 시계 방향으로 돌리면, 화면이 오른쪽으로 (또는 수직 스크롤의 경우 아래쪽으로) 스크롤합니다.



힌트

커서가 스크롤 바 상자에 위치할 경우, [SHIFT] 키를 누른 상태에서 [DATA] 인코더를 돌리면, 인코더를 돌리는 방향에 따라 ◀ 버튼이나 ▶ 버튼을 클릭한 것과 같은 결과를 얻게 됩니다.

버튼 조작

디스플레이의 버튼은 파라미터를 켜고 끌 때, 또는 여러 선택 사항 중 하나를 선택할 때 사용됩니다.



- 1 포인터를 원하는 버튼으로 이동하고, 트랙 패드(또는 마우스)의 왼쪽/오른쪽 버튼을 사용하여 버튼을 클릭합니다.



버튼이 켜지거나 꺼집니다 (또는 해당 버튼이 선택됩니다).

힌트

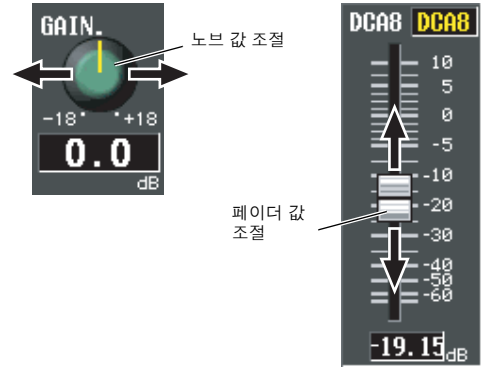
CURSOR [◀/▶]/[▲/▼] 키와 [ENTER] 키(또는 PS/2 키보드의 화살표 키와 <Enter> 키)를 사용하여 같은 조작을 할 수도 있습니다.

힌트

트랙 패드를 사용할 경우, PREFERENCE 2 화면에서 탭을 활성화했다면 트랙 패드를 탭하여 클릭할 수도 있습니다 (UTILITY 기능 ▶188페이지). 이 경우, 트랙 패드(또는 마우스)의 왼쪽 버튼을 누른 것과 같은 결과를 얻게 됩니다.

노브 또는 페이더 설정 조정

디스플레이의 노브와 페이더는 특정 파라미터의 값을 조정하기 위해 사용됩니다.



- 1 포인터를 원하는 노브/페이더로 이동하고, 트랙 패드(또는 마우스)의 왼쪽/오른쪽 버튼을 사용하여 노브/페이더를 클릭합니다.
커서가 해당 위치로 이동합니다.
- 2 값을 1 단계씩 증가하거나 감소하려면, 트랙 패드(또는 마우스)의 왼쪽 버튼이나 오른쪽 버튼을 클릭합니다.
오른쪽 버튼을 클릭하면 값이 한 단계 높아지고, 왼쪽 버튼을 누르면 값이 한 단계 낮아집니다.
- 3 값을 연속적으로 높이거나 낮추려면, 트랙 패드(또는 마우스)로 해당 노브/페이더를 드래그합니다.
노브나 페이더를 좌우 또는 상하로 드래그함에 따라 값이 바뀝니다. 노브의 조정 범위가 넓은 파라미터의 경우, 트랙 패드(또는 마우스)의 오른쪽 버튼을 계속 누른 상태에서 드래그하면 왼쪽 버튼을 사용할 때보다 변경 범위가 더 커집니다.

힌트

[DEC/CANCEL]/[INC/OK] 키, [DATA] 인코더, 또는 PS/2 키보드의 <PageUp><PageDown> 키를 사용하여 값을 조정할 수도 있습니다. 조정 범위가 넓은 파라미터를 조정할 경우, [SHIFT] 키를 누른 상태에서 [DEC/CANCEL]/[INC/OK] 키를 누르면 (또는 [DATA] 인코더를 돌리면) 변경 속도를 높일 수 있습니다.

이름 지정

PM5D에서는 각 입력 채널이나 DCA 그룹에 4문자 이름을 지정할 수 있으며, Scene이나 라이브러리 데이터를 저장할 때 제목을 지정할 수 있습니다.

예를 들어, 아래의 화면은 INPUT EQ(입력 이퀄라이저) 라이브러리에 이름을 지정할 때 나타나는 LIBRARY STORE(라이브러리 저장) 창입니다. 이 화면에서 문자를 입력하려면, 다음 순서를 따르십시오.



1 문자 팔레트 (또는 PS/2 키보드)를 사용하여 문자를 입력합니다.

문자 팔레트를 클릭하면, 상자 안에 문자가 입력되며, 하이라이트된 영역이 오른쪽으로 이동합니다.



2 같은 방법으로 다음 문자들을 입력합니다.

문자를 입력할 때는 문자 팔레트에서 다음 버튼들을 사용할 수 있습니다.

INS(삽입) 버튼	하이라이트된 위치에 스페이스(빈칸)를 삽입합니다. PS/2 키보드의 <Insert> 키를 눌러도 같은 결과를 얻을 수 있습니다.
DEL(삭제) 버튼	하이라이트된 위치의 문자를 삭제합니다. PS/2 키보드의 <Delete> 키를 눌러도 같은 결과를 얻을 수 있습니다.
CLEAR(클리어) 버튼	문자 입력 상자 안에 입력된 모든 문자를 삭제합니다.
← → 버튼	하이라이트된 영역을 왼쪽이나 오른쪽으로 이동합니다.
PASTE(붙여넣기) 버튼	COPY 버튼으로 버퍼 메모리에 복사된 문자열을 붙여넣습니다. PS/2 키보드의 <Ctrl> 키를 누른 상태에서 <V> 키를 눌러도 같은 결과를 얻을 수 있습니다.
COPY(복사) 버튼	상자 안의 문자열을 임시 버퍼 메모리로 복사합니다. PS/2 키보드의 <Ctrl> 키를 누른 상태에서 <C> 키를 눌러도 같은 결과를 얻을 수 있습니다.
CAPS LOCK (캡스 로크) 버튼	알파벳의 대문자와 소문자 사이를 전환합니다. 이 버튼이 켜진 상태에서 대문자를 입력할 수 있습니다.

참고

일부 화면에서는 복사/붙여넣기 조작이 불가능합니다. 또한 버퍼 메모리에 복사된 문자열의 유형 때문에 붙여넣기 조작을 할 수 없는 경우도 있습니다.

3 이름 입력이 끝나면 STORE 버튼을 클릭합니다.

입력한 이름이 저장됩니다.

힌트

- 일반적으로 Scene이나 다른 라이브러리 항목에 대한 이름을 입력하는 화면에서도 같은 순서가 적용됩니다.
- PS/2 키보드가 연결되어 있다면 이를 사용해서 문자를 입력할 수 있습니다.
- 커서를 문자 입력 상자로 이동하고 [ENTER] 키를 누르면 (또는 클릭하면), 입력 위치가 해당 지점으로 이동합니다. 커서가 문자 입력 상자에 위치할 경우에는 [DATA] 인코더를 돌려서 사용 가능한 문자들을 차례로 표시할 수 있습니다. 커서가 다른 곳에 위치할 경우에는 [DATA] 인코더를 돌려서 선택된 위치를 이동할 수 있습니다. [INC]/[DEC] 키는 커서가 어디에 있던 상관없이 선택된 위치를 이동합니다.

참고

입력 가능한 문자 수는 저장하는 데이터 유형(Scene/라이브러리)에 따라 다릅니다. 지정된 수의 문자보다 더 많은 문자를 입력하거나 해당 범위를 넘어서 하이라이트된 영역을 이동할 수 없습니다.

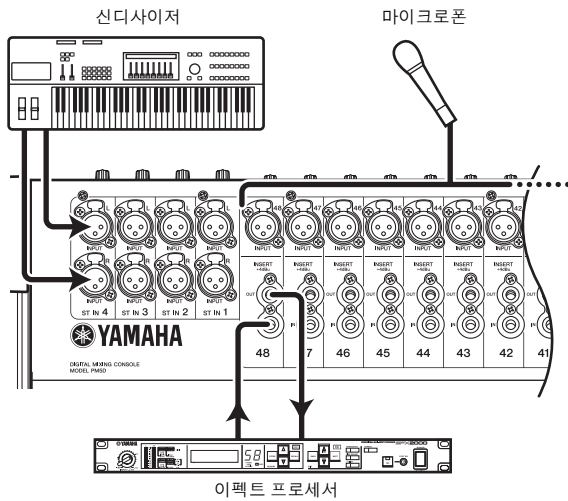
4 연결 및 설정

이 장에서는 오디오 입력/출력 연결 방법과, PM5D를 처음 시작할 때 필요한 설정을 하는 방법을 설명합니다.

오디오 연결

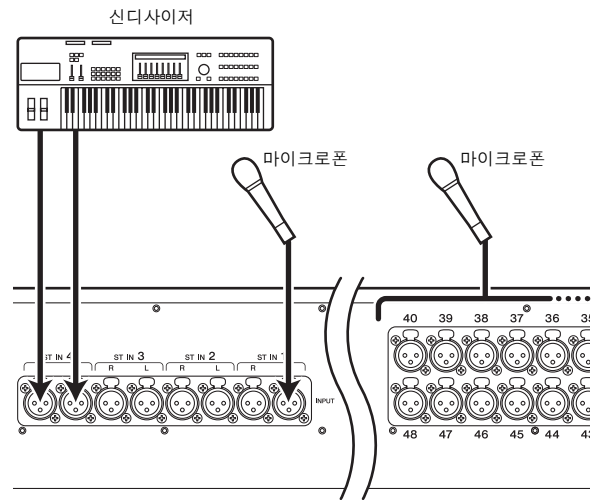
아날로그 오디오 연결

PM5D 모델



INPUT 단자 1~48은 주로 마이크와 모노 라인 레벨 기기를 연결하기 위해 사용됩니다. ST IN 단자 1~4는 주로 스테레오 라인 레벨 기기를 연결하기 위해 사용됩니다. 입력 신호 감도, 패드 켜짐/꺼짐, 그리고 팬텀 전원 (+48V) 켜짐/꺼짐은 상단 패널 AD IN 섹션에서 조정됩니다 (▶36페이지).

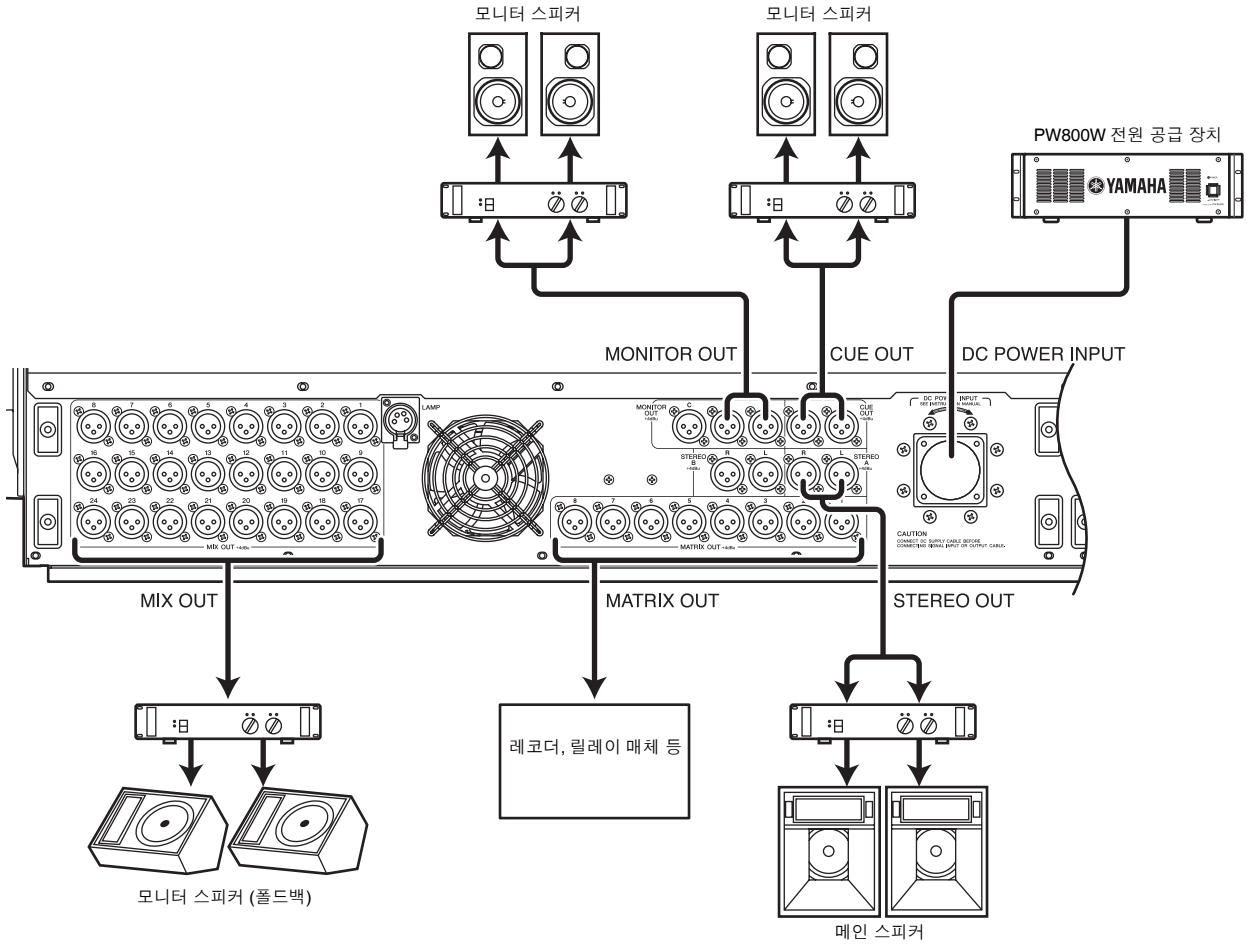
PM5D-RH 모델



INPUT 단자 1~48과 ST IN 단자 1~4는 모두 마이크 또는 라인 레벨 기기를 연결하기 위해 사용될 수 있습니다. 입력 신호 감도와 팬텀 전원 (+48V) 켜짐/꺼짐은 디스플레이 안에서 조정됩니다 (▶36페이지). 그러나, 후면 패널 [+48V MASTER] 스위치로 모든 팬텀 전원을 한꺼번에 켜거나 끌 수도 있습니다.

어느 모델이든, 기본 상태는 INPUT 단자 1~48에서 입력된 신호는 입력 채널 1~48로 패치되고 ST IN 단자 1~4는 ST IN 채널로 패치되는 것입니다. 그러나, 원할 경우 이것을 변경할 수 있습니다 (패칭을 기본 상태로 되돌리는 방법에 대한 자세한 내용은 ▶32페이지).

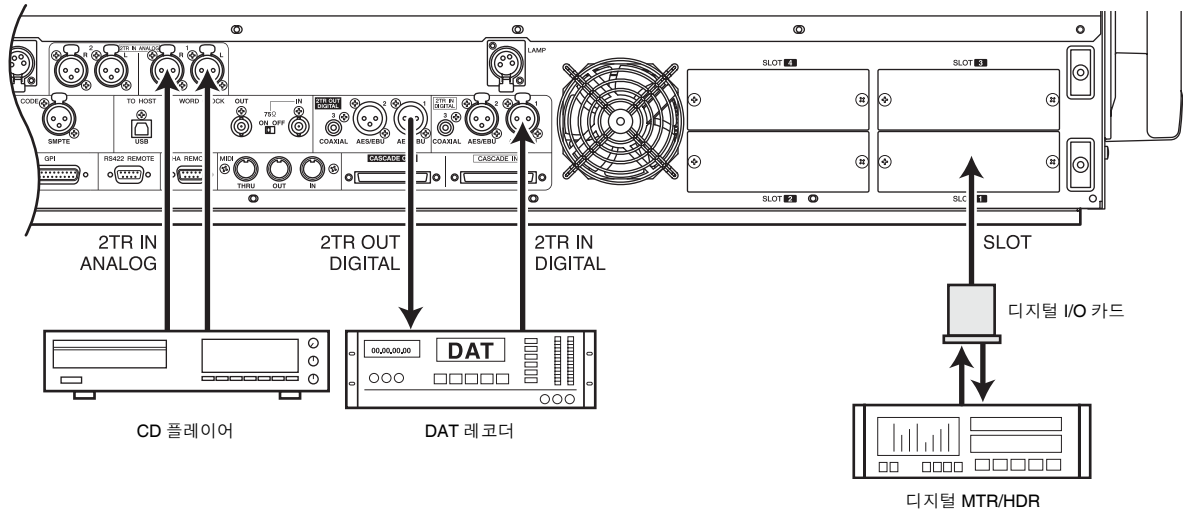
아날로그 출력 연결



MIX OUT(믹스 출력) 단자 1~24, MATRIX OUT(매트릭스 출력) 단자 1~8 및 STEREO OUT A/B(스테레오 출력 A/B) 단자는 각각 MIX(믹스) 채널 1~24, MATRIX(매트릭스) 채널 1~8, 그리고 STEREO A/B(스테레오 A/B) 채널에서 신호를 출력합니다.

MONITOR OUT(모니터 출력) 단자는 상단 패널 MONITOR(모니터) 섹션에 선택된 모니터 신호를 출력합니다.

CUE OUT(큐 출력) 단자는 현재 [CUE] 키로 선택된 채널의 큐 모니터 신호를 출력합니다.



CD 플레이어나 DAT 레코더와 같은 디지털 소스를 연결하려면 2TR IN DIGITAL(2트랙 입력 디지털) 단자 1~3을 사용합니다. (CD 플레이어나 DAT 레코더에서 아날로그 출력 신호를 입력하려면 2TR IN ANALOG(2트랙 입력 아날로그) 단자 1/2를 사용합니다.)

STEREO A/B(스테레오 A/B) 채널 신호를 DAT 레코더 또는 다른 다른 디지털 기기로 송신하려면 2TR OUT DIGITAL(2트랙 출력 디지털) 단자 1~3을 사용합니다.

별도 판매되는 미니 YGDAI I/O 카드를 슬롯 1~4에 설치하면 아날로그 입력/출력 단자를 PM5D에 추가하거나 디지털 MTR 또는 HDR 장치와 같은 디지털 기기를 연결할 수 있습니다.

다음과 같은 I/O 카드 유형을 사용할 수 있습니다.

카드 유형	모델	채널 수	디지털 포맷	비트 길이
AD 카드	MY4-AD	4	-	24 비트
	MY8-AD	8		20 비트
	MY8-AD24			24 비트
	MY8-AD96			24 비트
DA 카드	MY4-DA	4	-	20 비트
	MY8-DA96	8		24 비트
디지털 I/O 카드	MY8-AE	8	AES/EBU	24 비트
	MY8-AE96			
	MY8-AE96S			
	MY8-AE	16	ADAT	
	MY8-AT	8		
	MY16-AT	16	TASCAM	
	MY8-TD	8		
MY16-TD	16			
CobraNet 카드	MY16-C	16	CobraNet	24 비트

I/O 카드에 대한 최신 정보는 Yamaha 프로 오디오 글로벌 웹사이트를 참고하십시오.

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

참고

- 2TR IN DIGITAL(2트랙 입력 디지털) 단자, 2TR OUT DIGITAL(2트랙 출력 디지털) 단자, 또는 슬롯 1~4를 통해 디지털 오디오를 송수신하려면, 각 신호의 워드 클럭 데이터를 동기화해야 합니다(→31페이지).
- 2TR IN DIGITAL(2트랙 입력 디지털) 단자, 2TR IN ANALOG(2트랙 입력 아날로그) 단자, 또는 슬롯 1~4에서 입력되는 신호를 입력 채널이 나 ST IN(스테레오 입력) 채널로 할당하려면 입력 패칭을 변경해야 합니다(→66페이지).

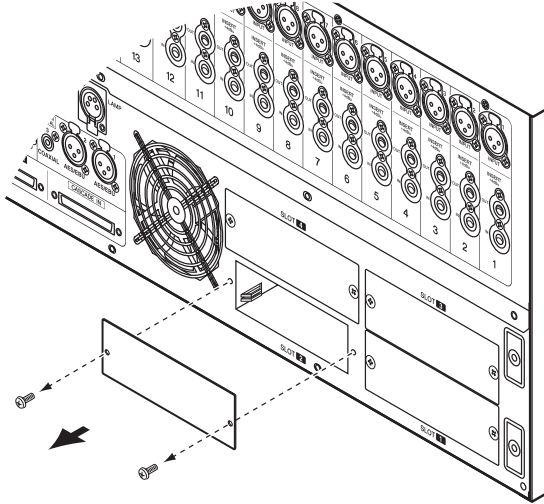
옵션 카드 설치

카드를 설치하기 전에, Yamaha 웹사이트를 참고하여 본 기기가 그 카드와 호환되는지, 그리고 다른 Yamaha 카드 또는 제3자 카드와 함께 설치될 수 있는 카드의 수를 확인하십시오.

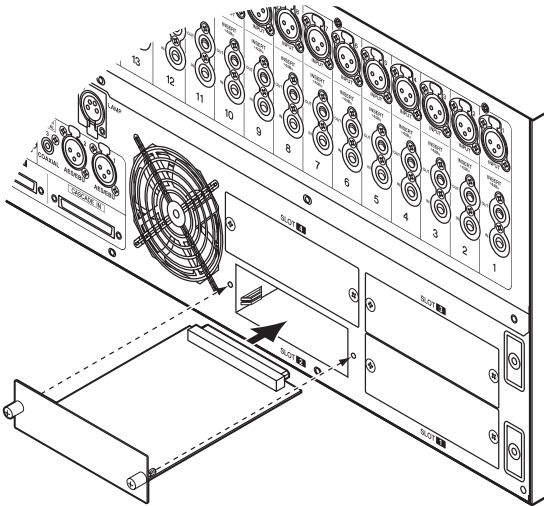
Yamaha 웹 사이트: <http://www.yamahaproaudio.com/>

옵션인 mini-YGDAI 카드를 설치하려면 다음과 같이 진행하십시오.

- 1 전원이 꺼져 있는지 확인합니다.
- 2 슬롯 커버를 고정하고 있는 나사를 풀고 슬롯 커버를 제거합니다.
제거한 슬롯 커버를 안전한 곳에 보관하십시오.



- 3 카드의 가장자리를 슬롯 내부의 가이드 레일과 일치시킨 다음 카드를 슬롯 안으로 삽입합니다.
카드를 슬롯 안으로 끝까지 밀어서 카드 끝에 있는 커넥터를 슬롯 내부의 커넥터와 정확히 연결하십시오.



- 4 카드와 함께 제공된 나사로 카드를 고정합니다.
카드가 고정되지 않으면 오작동이나 부정확한 작동이 발생할 수 있습니다.

워드 클럭 연결 및 설정

이 절에서는 PM5D와 외부 디지털 기기 사이에 디지털 오디오를 송수신하기 위해 필요한 워드 클럭 설정에 대해 설명합니다.

워드 클럭에 대하여

디지털 오디오 신호를 여러 기기 사이에 송수신할 경우, 기기들이 오디오 신호를 처리하는 타이밍이 일치해야 합니다. 예를 들어, 오디오 신호 처리가 동기화되어 있지 않을 경우, 두 기기가 동일한 샘플링 주파수에 맞춰져 있더라도 신호가 정확히 전송되지 않으며 불쾌한 잡음이 발생합니다.

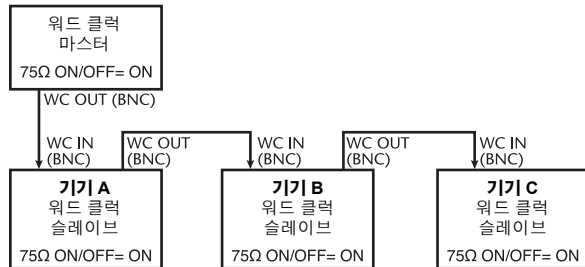
디지털 오디오 신호 프로세싱을 동기화하기 위해 사용되는 신호를 "워드 클럭(Word Clock)"이라고 합니다. 일반적으로 하나의 기기가 기준 워드 클럭 신호를 전송하며, 다른 기기들은 이 워드 클럭 신호를 수신하여 그에 맞춰 동기화합니다. (전송 기기는 "워드 클럭 마스터"라고 하며, 수신 기기는 "워드 클럭 슬레이브"라고 합니다.)

PM5D와 외부 기기 사이에 워드 클럭을 동기화하는 방법은 두 가지가 있습니다. 워드 클럭 신호 자체를 송/수신하거나 디지털 오디오 신호에 포함된 클럭 데이터를 사용하는 것입니다.

워드 클럭 신호 자체를 송/수신하려면 PM5D의 후면 패널에 있는 WORD CLOCK IN/OUT(워드 클럭 입/출력) 커넥터를 사용합니다. 일반적으로 다음 두 가지 방법 중 하나를 사용하여 워드 클럭을 연결할 수 있습니다.

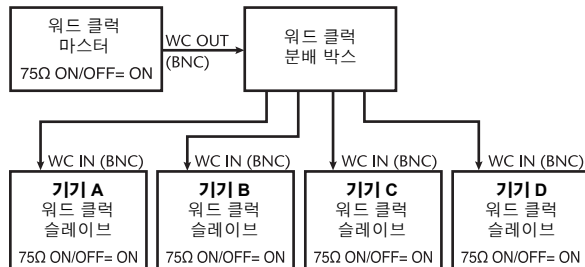
데이지 체인(Daisy Chain) 연결 사용

이 방법에서는 신호가 순차적으로 배포됩니다. 첫번째 기기의 WORD CLOCK OUT(워드 클럭 출력) 커넥터가 두번째 기기의 WORD CLOCK IN(워드 클럭 입력) 커넥터에 연결되고, 그렇게 계속 연결하는 것입니다. 75Ω ON/OFF 스위치를 모두 켭니다. 이 방법은 대형 시스템에는 권장되지 않습니다.

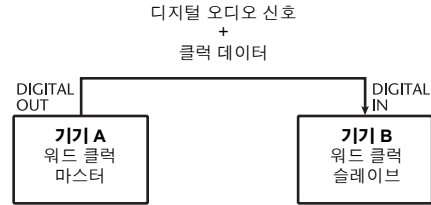


워드 클럭 분배 박스 사용

이 방법에서는 특수한 워드 클럭 분배 박스를 사용하여 워드 클럭 마스터에서 다수의 워드 클럭 슬레이브로 신호를 분배합니다. 75Ω ON/OFF 스위치를 모두 켭니다.



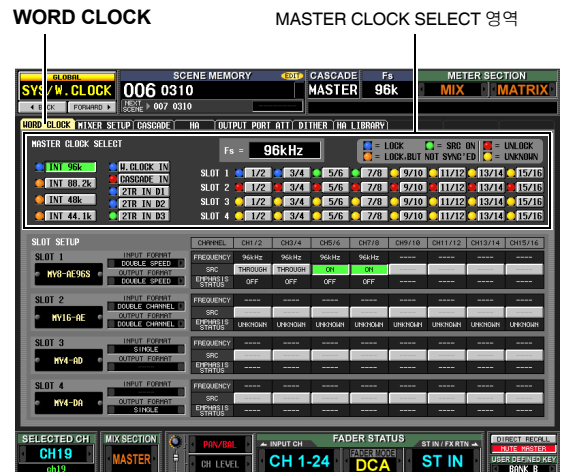
만일 외부 기기에 WORD CLOCK IN/OUT(워드 클럭 입/출력) 커넥터가 없다면, 디지털 오디오 신호 안에 포함된 클럭 데이터가 사용됩니다. 이 경우, 디지털 오디오 신호와 클럭 데이터가 모두 워드 클럭 마스터의 DIGITAL OUT(디지털 출력) 단자에서 워드 클럭 슬레이브의 DIGITAL IN(디지털 입력) 단자로 송신됩니다.



워드 클럭 마스터 선택

PM5D를 디지털 방식으로 외부 기기에 연결할 경우, 그 시스템에 대해 워드 클럭 마스터가 될 소스를 선택해야 합니다.

- WORD CLOCK(워드 클럭) 화면이 나타날 때까지 DISPLAY ACCESS(디스플레이 액세스) 섹션의 [SYS/W.CLOCK] 키를 반복해서 누릅니다.



이 화면에서 마스터 클럭 선택하고, 각 슬롯이나 단자의 입력 신호 동기화 상태를 확인할 수 있습니다.

참고

워드 클럭 소스를 전환할 경우, 동기화 손실로 인해 잡음이 발생할 수도 있습니다. 다음 조작을 하기 전에 모니터링 장치의 레벨을 낮추어야 합니다.

화면의 상단에 있는 MASTER CLOCK SELECT(마스터 클럭 선택) 영역에서 마스터 클럭 소스를 선택합니다. 다음 소스들 가운데 하나를 선택할 수 있습니다.

INT 96, INT 88.2, INT 48, INT 44.1	이 설정들은 PM5D의 내장 클럭을 선택합니다. 이 설정들 가운데 하나를 선택하면 PM5D가 워드 클럭 마스터로 작동합니다. 필요할 경우, 외부 기기가 워드 클럭 슬레이브로 작동하도록 외부 기기 안에서 설정을 해줍니다.
W.CLOCK IN	PM5D가 후면 패널 WORD CLOCK IN 커넥터에서 입력된 워드 클럭 신호를 따릅니다.
CASCADE IN	PM5D가 CASCADE IN 커넥터에 연결된 다른 PM5D에서 송신된 클럭 데이터를 따릅니다.
2TR IN D1-D3	PM5D가 2TR IN DIGITAL 단자 1-3에서 입력된 신호에 포함된 클럭 데이터를 따릅니다.
SLOT 1-4	PM5D가 슬롯 1-4에 설치된 디지털 I/O 카드에서 입력된 신호 안에 있는 클럭 데이터를 따릅니다. (특정 인접 출수 번호/짝수 채널의 쌍을 선택할 수 있습니다.)

참고

버튼 왼쪽에 있는 ■ 기호가 적색(UNLOCK(잠금 해제))이거나 황색(UNKNOWN(알 수 없음))인 신호는 유효한 클럭이 입력되고 있지 않거나 클럭을 탐지할 수 없기 때문에 선택할 수 없습니다.

2 화면의 상단에 있는 MASTER CLOCK SELECT(마스터 클럭 선택) 영역에서 버튼을 클릭하여 원하는 마스터 클럭 소스를 선택합니다. 마스터 클럭을 전환할 것인지 묻는 창이 나타납니다.

3 OK 버튼을 클릭합니다. 선택된 워드 클럭 마스터가 활성화됩니다. 전원을 끄더라도 선택된 워드 클럭 마스터가 기억됩니다. 연결이 바뀌지 않는 한, 이 설정을 다시 할 필요가 없습니다.

참고

- 내장 SRC (샘플링 레이트 컨버터)가 포함된 디지털 I/O 카드(예컨대 MY8-AE96S)가 슬롯 1~4에 설치되었을 경우, 두 채널의 그룹으로 SRC를 켜거나 끌 수 있습니다. SRC가 켜진 채널에서 입력된 신호는 PM5D의 워드 클럭과 동기화할 필요가 없습니다.
- PM5D와 외부 기기 사이에 샘플링 레이트가 높은 (88.2 kHz/96 kHz) 신호를 전송할 경우 전송 방법을 선택해야 합니다 (자세한 내용은 200 페이지 참고).

현재 Scene 을 기본 상태로 복원

PM5D가 기본 상태일 경우, INPUT(입력) 단자 1~48에서 입력된 신호가 입력 채널 1~48로 패치되며, ST IN(스테레오 입력) 단자 1~4에서 입력된 신호는 ST IN(스테레오 입력) 채널로 패치되고, STEREO(스테레오) 버스나 MIX(믹스) 버스를 통해 출력될 수 있습니다.

그러나, 만일 PM5D의 내장 믹스 파라미터 설정값("현재 Scene"으로 부름)이 수정되었을 경우, 특정 입력의 신호가 입력 채널로 송신되지 않을 수도 있으며, 또는 EQ나 다이내믹 프로세서가 극단적인 이펙트를 만들도록 설정될 수도 있습니다.

그와 같은 상태에서 믹스 파라미터들을 초기화하려면 다음과 같이 진행하십시오.

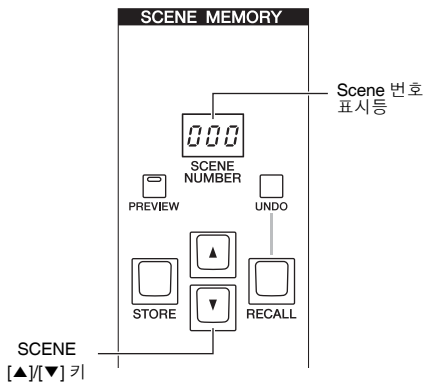
1 SCENE MEMORY(Scene 메모리) 섹션의 SCENE [▲]/[▼] 키를 사용하여 Scene 번호 표시등을 "000"으로 만듭니다.

Scene 번호 "000"은 기본 설정값을 포함한 Scene 메모리입니다.

2 SCENE MEMORY(Scene 메모리) 섹션의 [RECALL] 키를 누릅니다. Scene 번호 "000"이 로드되며, 현재 Scene이 기본 상태로 복원됩니다.

참고

Scene 번호 "000"이 로드되면 입력 패치, 출력 패치, 내장 이펙트, 그리고 HA (헤드 앰프) 설정값도 기본 상태로 복원된다는 점을 유의하십시오. (그러나, 워드 클럭 마스터 선택은 영향을 받지 않습니다.)



5 입력 채널 조작

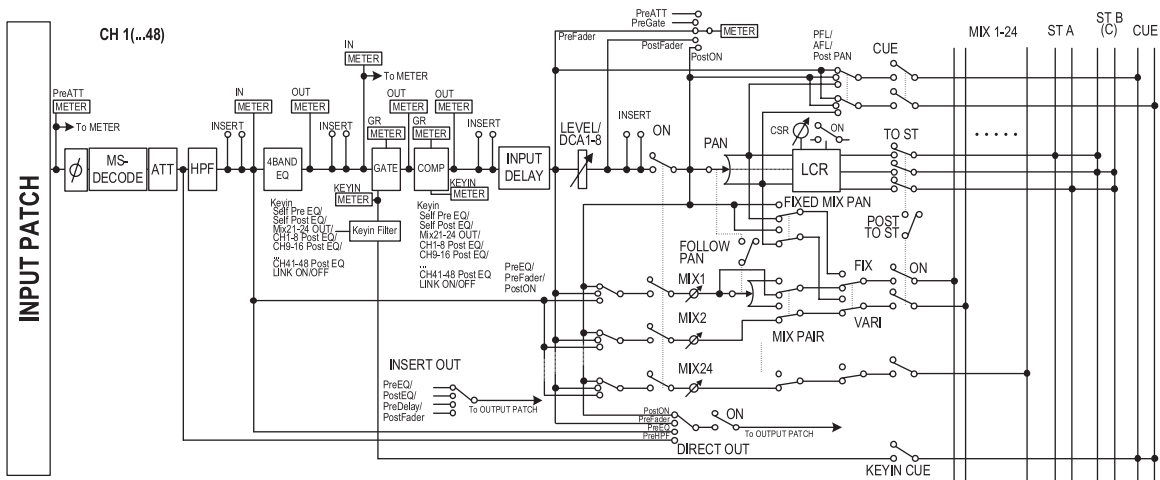
이 장에서는 입력 채널과 관련된 각 섹션의 기능 및 조작 방법을 설명합니다.

입력 채널에 대하여

입력 채널 섹션은 입력 패치 섹션을 통해 입력된 신호를 처리하여 STEREO(스테레오) 버스 또는 MIX(믹스) 버스로 출력합니다. 입력 채널은 다음과 같이 세 가지 종류가 있습니다.

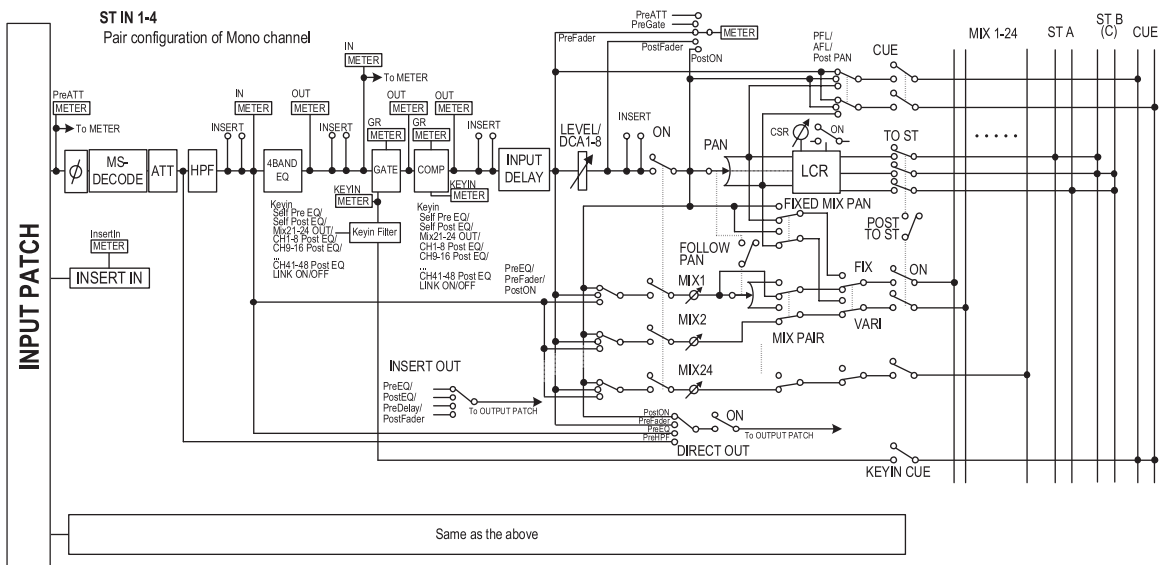
입력 채널 1~48

이 채널들은 모노 신호를 처리하기 위해 사용됩니다. 입력 패칭이 기본 상태일 경우, INPUT(입력) 단자 1~48에서 입력된 신호는 이들 채널에 할당됩니다.



ST IN(스테레오 입력) 채널 1~4

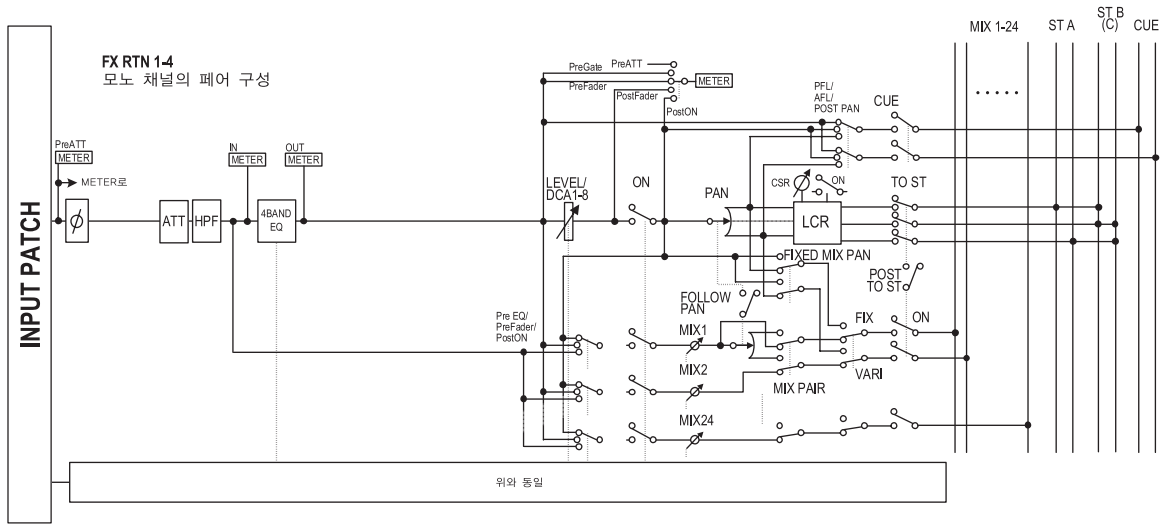
이 채널들은 스테레오 신호를 처리하기 위해 사용됩니다. 입력 패칭이 기본 상태일 경우, ST IN(스테레오 입력) 단자 1~4에서 입력된 신호는 이들 채널에 할당됩니다.



Same as the above

FX RTN(이펙트 리턴) 채널 1~4

이 채널들은 주로 내장 이펙트에서 오는 리턴 신호(스테레오)를 처리하기 위해 사용됩니다. 입력 패치가 기본 상태일 경우, 내장 이펙트 1-4의 왼쪽/오른쪽 채널은 이들 채널에 할당됩니다.



- **INPUT PATCH (입력 패치)**
입력 신호를 입력 채널로 할당합니다.
- **φ (위상)**
입력 신호의 위상을 전환합니다.
- **MS DECODE (디코드) (입력 채널 / ST IN(스테레오 입력) 채널만 해당)**
MS 마이크가 연결되었을 때 MS 디코드 처리를 켜거나 끕니다.
- **ATT (감쇠기)**
입력 신호의 레벨을 감쇠/증폭합니다.
- **HPF (고역 통과 필터)**
지정된 주파수 아래의 영역을 차단하는 고역 통과 필터입니다.
- **4 BAND EQ (4밴드 이퀄라이저)**
4개의 밴드, 즉 HIGH, HIGH MID, LOW MID, LOW가 있는 파라메트릭 EQ입니다.
- **GATE (입력 채널과 ST IN(스테레오 입력) 채널만 해당)**
게이팅(Gating)이나 더킹(Ducking)에 사용되는 다이내믹 프로세서입니다.
- **COMP (컴프레서) (입력 채널과 ST IN 채널만 해당)**
컴프레서, 익스팬더(Expander) 또는 리미터(Limiter)로 사용될 수 있는 다이내믹 프로세서입니다.
- **INPUT DELAY (입력 딜레이) (입력 채널과 ST IN(스테레오 입력) 채널만 해당)**
입력 신호를 지연시킵니다. 채널 간의 상대적인 타이밍을 미세 조정하기 위해 사용될 수 있습니다.
- **LEVEL/DCA 1~8**
이펙트의 입력 레벨을 조절합니다.
- **ON (켜짐/꺼짐)**
입력 채널을 켜거나 끕니다. 꺼져 있을 경우 입력 채널은 뮤트됩니다.

- **PAN (팬)**
입력 채널에서 스테레오 버스로 송신되는 신호의 팬닝(Panning)을 조절합니다. 필요할 경우 이 팬 설정을 폐어된 2개의 MIX(믹스) 버스로 송신되는 신호에 적용할 수도 있습니다.
- **LCR (왼쪽/가운데/오른쪽)**
3채널 신호(왼쪽/오른쪽 채널과 가운데 채널)를 STEREO 버스로 송신합니다.
- **MIX 1~24 (믹스 송신 레벨 1~24)**
입력 채널에서 MIX 버스 1~24로 송신되는 신호의 송신 레벨을 조절합니다. 신호가 MIX 버스로 송신되는 위치에 따라, 4밴드 EQ, 프리 페이더(Pre-fader) 또는 포스트 페이더(Post-fader) 중에서 선택할 수 있습니다.
- **INSERT (인서트) (입력 채널과 ST IN (스테레오 입력) 채널만 해당)**
여기에서 원하는 출력 포트와 입력 포트를 삽입-출력/삽입-입력으로 패치하여 외장 이펙트 프로세서 또는 기타 기기를 삽입할 수 있습니다. 삽입-출력과 삽입-입력 위치를 전환할 수 있습니다.
- **DIRECT OUT (다이렉트 출력) (입력 채널과 ST IN (스테레오 입력) 채널만 해당)**
출력 포트에 패치하여, 입력 신호를 해당 출력 포트에서 직접 송신할 수 있습니다.
- **METER (미터)**
입력 채널의 레벨을 측정합니다. 레벨 감지 지점을 전환할 수 있습니다.

참고

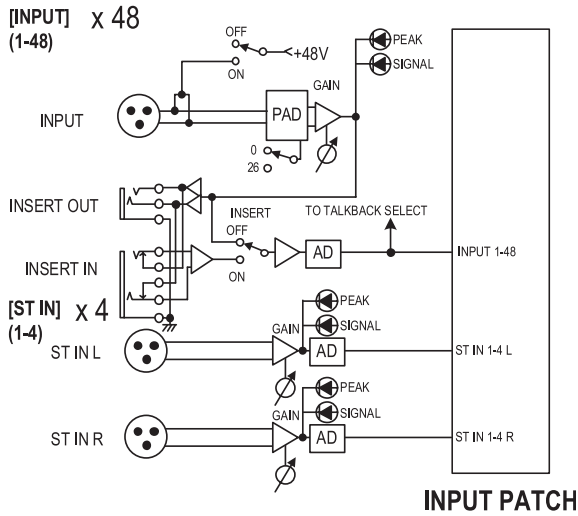
입력 패치에서 입력 채널로의 신호 할당을 INPUT PATCH(입력 패치) 기능의 INPUT PATCH(입력 패치) 화면에서 수정할 수 있습니다.

입력 채널의 파라미터들을 수정하려면, 패널 컨트롤러를 사용하거나 (예컨대 INPUT(입력) 채널 스트립, ST IN/FX RTN(스테레오 입력/이펙트 리턴) 채널 스트립, SELECTED CHANNEL(선택된 채널) 섹션 등) 또는 디스플레이의 해당 화면을 접속하여 화면에서 파라미터를 수정할 수 있습니다.

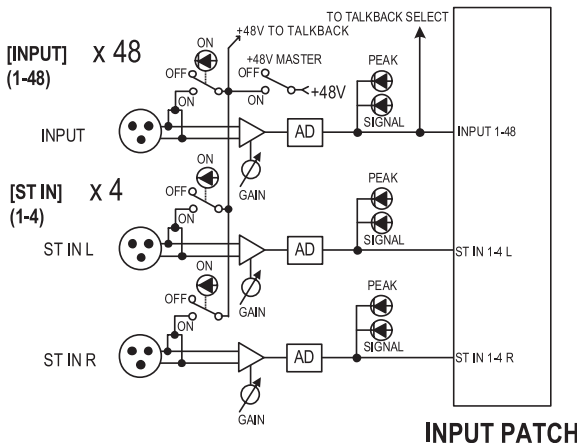
AD IN 섹션

AD IN 섹션은 후면 패널 INPUT 단자 1~48과 ST IN 단자 1~4에서 입력된 신호를 AD 변환하여 입력 패치 섹션으로 송신합니다. 이 섹션의 구조는 PM5D 모델과 PM5D-RH 모델에 따라 다릅니다.

PM5D 모델

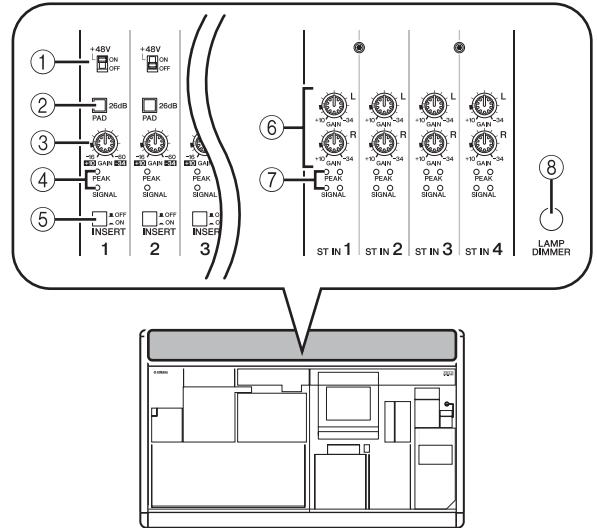


PM5D-RH 모델



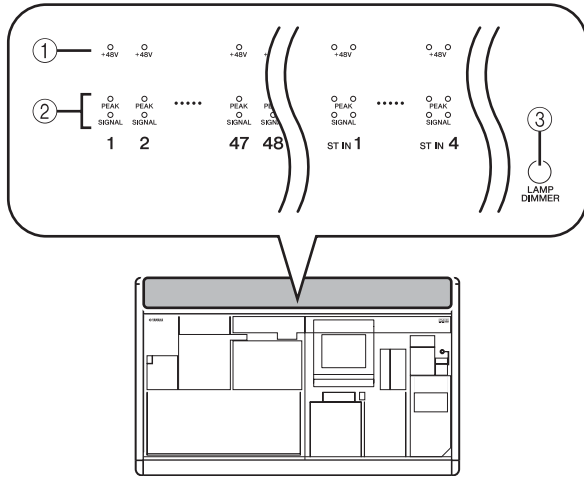
AD IN 섹션 항목

PM5D 모델



- ① **[+48V ON/OFF] 스위치**
이 스위치가 켜지면 +48V가 INPUT 단자 1~48에 연결된 컨덴서 마이크나 다이렉트 박스(Direct Box)로 공급됩니다.
- ② **[PAD] 스위치**
이 스위치가 켜지면, 입력 레벨이 26 dB 만큼 감소됩니다.
- ③ **[GAIN] 노브**
입력 채널의 입력 감도를 조절합니다. 조절 범위는 -34 dBu 에서 +10 dBu 까지 (PAD 스위치가 켜져 있을 경우, 또는 -60 dBu 에서 -16 dBu 까지 입니다 (PAD 스위치가 꺼져 있을 경우)).
- ④ **[PEAK]/[SIGNAL] LED**
[SIGNAL] LED는 입력 레벨이 정격 레벨 보다 14 dB 낮을 때 (즉, 클리핑(Cliping) 레벨 보다 34 dB 낮을 때) 점등됩니다. [PEAK] 표시등은 신호가 클리핑(Cliping) 레벨 보다 3 dB 낮을 때 점등됩니다.
- ⑤ **[INSERT ON/OFF] 스위치**
이 스위치는 후면 패널에 위치한 INSERT IN/OUT 단자를 활성화/비활성화합니다.
- ⑥ **ST IN [GAIN] 노브**
ST IN 채널의 입력 감도를 조절합니다. 조절 범위는 -34 dBu에서 +10 dBu까지 입니다.
- ⑦ **ST IN [PEAK]/ST IN [SIGNAL] LED**
ST IN [SIGNAL] LED는 ST IN 채널의 입력 레벨이 정격 레벨 보다 14 dB 낮을 때 (즉, 클리핑(Cliping) 레벨 보다 34 dB 낮을 때) 점등됩니다. ST IN [PEAK] 표시등은 신호가 클리핑(Cliping) 레벨 보다 3 dB 낮을 때 점등됩니다.
- ⑧ **[LAMP DIMMER] 노브**
LAMP 커넥터에 연결된 램프의 밝기를 조절합니다.

PM5D-RH 모델



- ① **[+48V ON/OFF] LED**
팬텀 전원 (+48V)가 해당 INPUT(입력) 단자 1~48이나 ST IN(스테레오 입력) 단자 1~4로 공급될 때 점등됩니다. 그러나, 후면 패널의 [+48V MASTER] 스위치가 켜져 있지 않으면 +48v가 공급되지 않습니다.
- ② **[PEAK]/[SIGNAL] LED**
[SIGNAL] LED는 입력 레벨이 정격 레벨 보다 14 dB 낮을 때 (즉, 클리핑(Cliping) 레벨 보다 34 dB 낮을 때) 점등됩니다. [PEAK] 표시등은 신호가 클리핑(Cliping) 레벨 보다 3 dB 낮을 때 점등됩니다.
- ③ **[LAMP DIMMER] 노브**
LAMP(림프) 커넥터에 연결된 램프의 밝기를 조절합니다.

PM5D-RH 모델의 경우, 각 채널에 대한 AD IN 입력 신호 감도와 팬텀 전원 (+48V) 켜짐/꺼짐 설정은 디스플레이 안에서 조정됩니다. 그러나, 후면 패널 [+48V MASTER] 스위치는 팬텀 전원 마스터 스위치입니다.

헤드 앰프의 입력 감도와 팬텀 전원 (+48V) 조절

INPUT(입력) 단자 1~48과 ST IN(스테레오 입력) 단자 1~4에서 입력된 신호의 입력 감도와 스위치 팬텀 전원(+48V) 켜짐/꺼짐 상태를 조정할 수 있습니다. 이 조작은 PM5D 모델과 PM5D-RH 모델에 따라 다르게 이루어집니다.

힌트

입력 채널이 페어로 되어 있더라도 헤드 앰프 설정은 개별적으로 이루어져야 합니다.

PM5D 모델

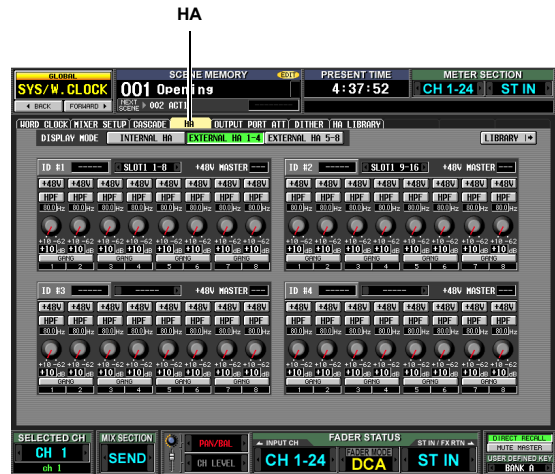
PM5D 모델의 경우, 패널의 AD IN 섹션의 조절기들을 사용하여 헤드 앰프 설정을 합니다 (→35페이지).

- 해당 단자에 대한 [GAIN] 노브 설정과 [PAN] 스위치 켜짐/꺼짐 설정의 결합으로 입력 감도가 조절됩니다.
- 팬텀 전원(+48V)을 INPUT(입력) 단자 1~48로 공급하려면 해당 단자에 해당되는 [+48V] 스위치를 켭니다.
- INSERT IN/OUT(인서트 입력/출력) 단자 안으로 삽입된 외장 기기를 활성화하려면 해당 단자에 해당되는 [INSERT] 스위치를 켭니다.

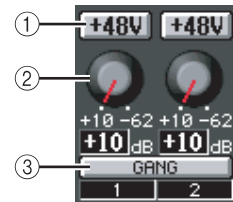
PM5D-RH 모델

PM5D-RH 모델의 경우, 디스플레이 안에서의 조작으로 헤드 앰프 설정이 이루어집니다.

- 1 HA(헤드 앰프) 화면이 나타날 때까지 DISPLAY ACCESS(디스플레이 액세스) 색선의 [SYS/W.CLOCK] 키를 반복해서 누릅니다.



- 2 화면에서 INTERNAL HA(내장 헤드 앰프) 버튼을 클릭합니다. INPUT(입력) 단자 1~48과 ST IN(스테레오 입력) 단자 1~4에 대한 내장 헤드 앰프 설정값이 표시됩니다.
- 3 화면의 버튼과 노브를 사용하여 헤드 앰프 설정값을 수정합니다.



- ① **+48V 버튼**
이 버튼을 클릭하여 해당 단자에 대한 팬텀 전원 (+48V) 켜짐/꺼짐을 전환합니다.
- ② **GAIN(게인) 노브**
이 노브를 드래그하여 해당 단자의 입력 감도를 +10 dB에서 -62 dB까지의 범위 안에서 조절합니다.
- ③ **GANG(갱) 버튼**
이 버튼이 켜져 있으면, 2개의 인접한 홀수번/짝수번 채널들이 현재의 오프셋 값을 유지하면서 함께 변경됩니다. 이 설정을 할 때는, AD IN 섹션의 LED들이 입력 신호 레벨과 팬텀 전원 (+48V) 켜짐/꺼짐 상태를 표시합니다.

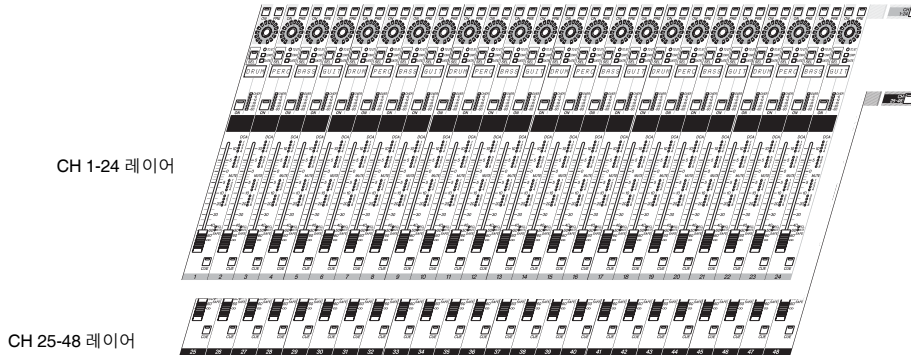
참고

- PM5D-RH 모델의 경우, HA/INSERT(헤드 앰프/인서트)기능 CH(채널) 1-24 화면, CH(채널) 25-48 화면, 또는 ST IN/FX RTN(스테레오 입력/팩트 리턴) 화면에서 헤드 앰프 설정을 할 수 있습니다 (→258페이지).
- 외장 헤드 앰프 기기 (AD8HR)에 대한 설정도 내장 헤드 앰프에 대한 설정과 같은 방법으로 화면에서 할 수 있습니다.

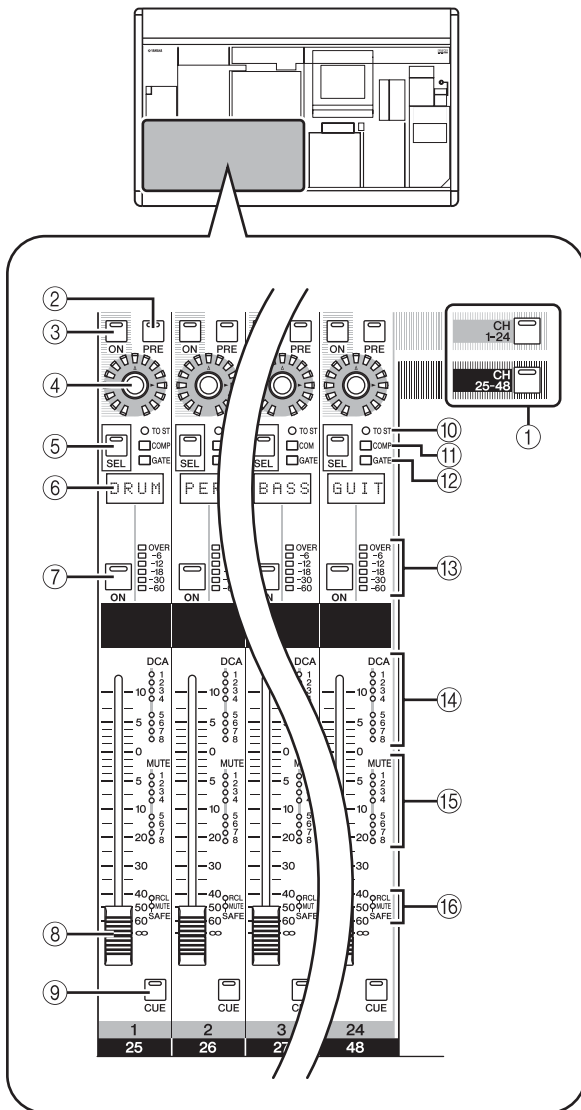
INPUT 채널 스트립

INPUT(입력) 채널 스트립은 입력 채널의 주요 파라미터를 조정할 수 있는 섹션입니다.

이 섹션은 다음 그림과 같이 계층화되어 있습니다. 입력 채널 1~24를 조정하려면 CH(채널) 1~24 레이어를 선택하고, 입력 채널 25~48을 조정하려면 CH(채널) 25~48 레이어를 선택하십시오.



INPUT 채널 스트립 항목

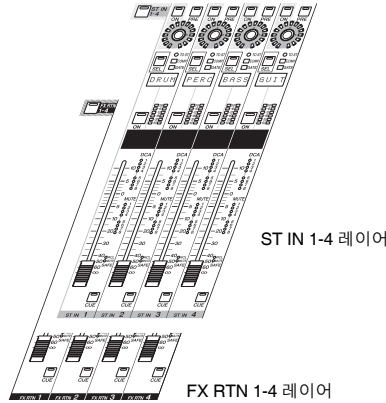


- ① **[CH 1-24]/[CH 25-48] 키**
INPUT(입력) 채널 스트립으로 조정되는 레이어(CH(채널) 1~24 또는 CH(채널) 25~48)를 선택합니다. 현재 선택된 레이어의 LED가 점등됩니다.
- ② **[PRE] 키**
MIX(믹스) 버스 1~24에 대한 송신 레벨이 인코더 기능으로 선택될 경우 신호의 출력 위치를 선택합니다. 이 키가 켜져 있으면 프리 페이더 신호가 해당 MIX(믹스) 버스로 송신되고, 이 키가 꺼져 있으면 포스트 페이더 신호가 송신됩니다.
- ③ **ENCODER [ON] 키**
현재 인코더에 할당된 기능을 켜거나 끕니다. 기본적으로 입력 채널에서 MIX(믹스) 버스 1~24로 송신되는 신호가 켜지거나 꺼집니다.
- ④ **인코더**
ENCODER MODE(인코더 모드) 섹션 / FADER FLIP(페이더 플립) 섹션(→40페이지)에서의 선택에 따라, 이 인코더는 입력 채널에서 MIX(믹스) 버스 1~24로 송신되는 레벨, 입력 채널의 패닝, 또는 현재 선택되지 않은 레이어에서 입력 채널의 레벨을 조절합니다. 기본적으로 MIX(믹스) 버스 1~24로 송신되는 레벨을 조절합니다.
- ⑤ **[SEL] 키**
SELECTED CHANNEL(선택된 채널) 섹션이나 디스플레이 안에서 조절할 입력 채널을 선택합니다.
- ⑥ **이름 표시등**
입력 채널에 할당된 이름이 표시됩니다.
- ⑦ **CH [ON] 키**
입력 채널을 켜거나 끕니다. 이 키가 꺼지면 (LED 꺼짐), 입력 채널에서 STEREO(스테레오) 버스나 MIX(믹스) 버스로 신호가 송신되지 않습니다.
- ⑧ **페이더**
이 100 mm 페이더는 입력 채널의 입력 레벨을 조절합니다.
- ⑨ **[CUE] 키**
이 키는 입력 채널의 신호를 큐 모니터할 수 있게 해줍니다.

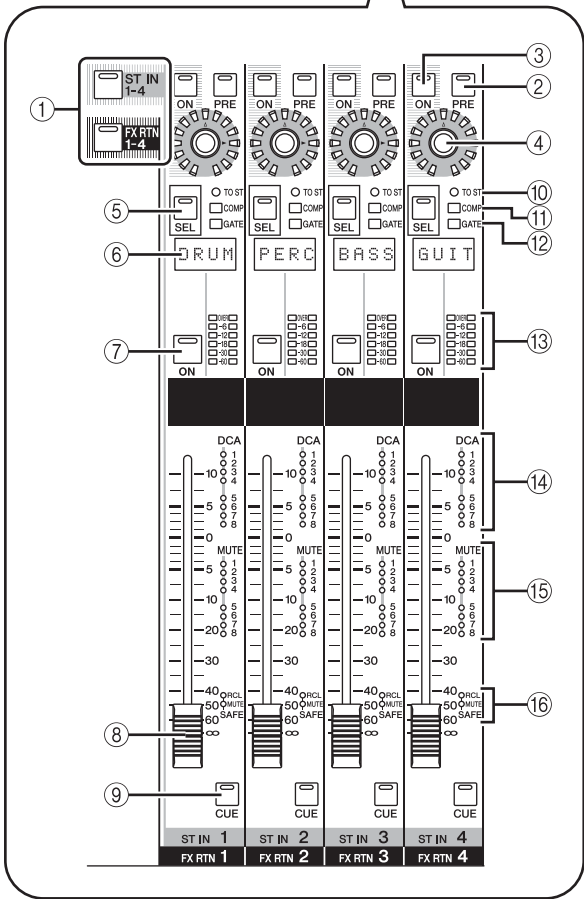
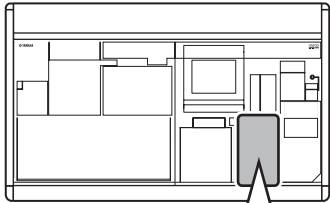
- ⑩ **[TO ST] LED**
이 LED는 입력 채널에서 STEREO(스테레오) 버스로 송신되는 신호가 켜질 경우 점등됩니다.
- ⑪ **[COMP] LED**
입력 채널에 대한 컴프레서의 작동 상태를 표시합니다. 게인(Gain) 감소량이 0 dB일 경우에는 꺼지고, 0~10 dB일 경우에는 희미하게 켜지며, 10 dB보다 클 경우에는 점등됩니다.
- ⑫ **[GATE] LED**
입력 채널에 대한 게이트의 작동 상태를 표시합니다. 게인(Gain) 감소량이 0 dB일 경우에는 꺼지고, 0~30 dB(더킹일 때는 0~10 dB)일 경우에는 희미하게 켜지며, 이보다 클 경우에는 점등됩니다.
- ⑬ **미터 LED**
입력 채널의 입력 레벨을 표시하는 6점 LED 미터입니다. OVER(오버)는 클리핑 레벨을 나타내며, -6에서 -60까지는 클리핑 레벨(0 dB)에 비례한 신호의 레벨을 나타냅니다. 레벨 감지 지점을 전환할 수 있습니다.
- ⑭ **DCA 할당 LED**
입력 채널이 할당된 DCA 그룹의 LED가 점등됩니다.
- ⑮ **MUTE 할당 LED**
입력 채널이 할당된 뮤트 그룹의 LED가 점등됩니다.
- ⑯ **[RCL SAFE]/[MUTE SAFE] LED**
입력 채널에 대한 리콜 세이프(Recall Safe) 또는 뮤트 세이프(Mute Safe)가 활성화될 경우 해당 LED가 점등됩니다.

ST IN/FX RTN 채널 스트립

이 섹션에서는 ST IN(스테레오 입력) 채널과 FX RTN(이펙트 리턴) 채널들을 조정할 수 있습니다. 이 섹션은 다음 그림과 같이 계층화되어 있습니다. ST IN(스테레오 입력) 채널을 조정하려면 ST IN(스테레오 입력) 레이어를 선택하고, FX RTN(이펙트 리턴) 채널을 조정하려면 FX RTN(이펙트 리턴) 레이어를 선택하십시오.



ST IN/FX RTN 채널 스트립 항목



- ① **[ST IN 1-4]/[FX RTN 1-4] 키**
ST IN/FX RTN(스테레오 입력/이펙트 리턴) 채널 스트립으로 조정될 레이어를 선택합니다. ST IN(스테레오 입력) 채널을 조정하려면 [ST IN 1-4] 키를 누르고, FX RTN(이펙트 리턴) 채널 1-4를 조정하려면 [FX RTN 1-4] 키를 누르십시오.

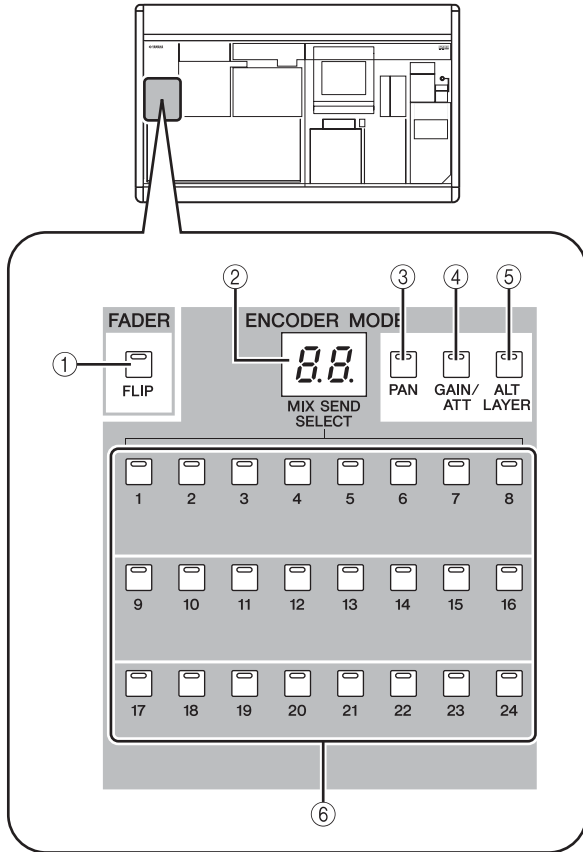
아래 ②~⑩ 항목은 INPUT(입력) 채널 스트립과 같습니다 (→37페이지). 그러나 FX RTN(이펙트 리턴) 채널은 게이트나 컴프레서를 갖고 있지 않으므로, [GATE] LED(⑫)와 [COMP] LED(⑪)는 사용되지 않습니다.

- ② **[PRE] 키**
- ③ **ENCODER [ON] 키**
- ④ **인코더**
- ⑤ **[SEL] 키**
- ⑥ **이름 표시등**
- ⑦ **CH [ON] 키**
- ⑧ **페이더**
- ⑨ **[CUE] 키**
- ⑩ **[TO ST] LED**
- ⑪ **[COMP] LED**
- ⑫ **[GATE] LED**
- ⑬ **미터 LED**
- ⑭ **DCA 할당 LED**
- ⑮ **MUTE 할당 LED**
- ⑯ **[RCL SAFE]/[MUTE SAFE] LED**

FADER FLIP/ENCODER MODE 선택

FADER FLIP/ENCODER MODE(페이더 플립/인코더 모드) 선택에서는 인코더에 할당된 파라미터를 변경할 수 있으며, 페이더와 인코더에 할당된 파라미터들을 교환할 수 있습니다.

FADER FLIP/ENCODER MODE 선택 항목



- ① **FADER [FLIP] 키**
이 키가 켜져 있으면, 페이더와 인코더로 조정되는 파라미터들이 교환됩니다.
- ② **인코더 모드 표시등**
MIX SEND SELECT(믹스 샌드 선택)키(⑥)로 선택된 MIX(믹스) 버스(1~24)의 번호, 또는 ③~⑤ 키에 의해 선택된 인코더 기능의 번호를 표시합니다.
- ③ **[PAN] 키**
팬(밸런스)을 인코더로 조정되는 파라미터로 선택합니다. 이 키가 켜져 있는 동안 인코더 모드 표시등이 "Pn"으로 표시됩니다.
- ④ **[GAIN/ATT] 키**
내장 헤드 앰프(PM5D-RH 모델만 해당) 또는 외장 헤드 앰프(AD8HR 또는 AD824)에 대한 입력 감도 또는 AD 전환 직후의 감쇠를 인코더로 조정되는 파라미터로 선택합니다. 이 키가 켜져 있는 동안 인코더 모드 표시등은 "HA"(헤드 앰프에 대한 입력 감도가 선택되었을 경우) 또는 "At"(감쇠기가 선택되었을 경우)를 표시합니다.
- ⑤ **[ALT LAYER] 키**
"현재 선택된 레이어에 포함되지 않은 채널의 입력 레벨"을 인코더로 조정되는 파라미터로 선택합니다. 이 키가 켜져 있는 동안 인코더 모드 표시등이 "AL"로 표시됩니다.
- ⑥ **MIX SEND SELECT [1]-[24] 키**
샌드 레벨이 인코더로 조정되는 MIX(믹스) 버스(1~24)를 선택합니다. 이들 키 중 하나를 누르면, 해당 키의 LED가 점등되고 인코더 모드 표시등이 MIX(믹스) 버스의 번호를 표시합니다.

힌트

③~⑥ 중 아무 키나 켜면, 나머지 키들이 자동으로 꺼집니다.

입력 채널에 대한 다양한 조작

인코더 기능 선택

PM5D가 기본 상태에 있을 경우, MIX(믹스) 버스 1~24에 대한 샌드 레벨을 조정하기 위해 INPUT(입력) 채널 스트립과 ST IN/FX RTN(스테레오 입력/이펙트 리턴) 채널 스트립의 인코더가 할당됩니다. 그러나 다양한 ENCODER MODE (인코더 모드)키를 사용하여 다음 중 하나를 인코더의 기능으로 선택할 수 있습니다.

키	인코더 기능	디스플레이
MIX SEND SELECT [1]-[24] 키	MIX 버스 1~24에 대한 송신 레벨	1-24
[PAN] 키	팬 (밸런스)	Pn
[GAIN/ATT] 키	헤드 앰프 입력 감도	HA
[GAIN/ATT] 키	감쇠기	At
[ALT LAYER] 키	현재 선택되지 않은 레이어에 대한 입력 레벨 ^{*1}	AL

*1. INPUT(입력) 채널 스트립에서 CH(채널) 1-24 레이어와 CH(채널) 25-48 레이어는 "전/후" 관계에 있습니다. ST IN/FX RTN(스테레오 입력/이펙트 리턴) 채널 스트립에서 ST IN(스테레오 입력) 1-4 레이어와 FX RTN(이펙트 리턴) 1-4 레이어는 "전/후" 관계에 있습니다.

현재 선택된 기능이 점등된 키와 인코더 모드 표시등으로 표시됩니다.

[PAN] 키나 [ALT LAYER] 키를 반복해서 누르면 해당 키로 선택된 기능과 MIX(믹스) 버스 송신 레벨이 교대로 전환됩니다. [GAIN/ATT] 키를 반복해서 누르면 내장 헤드 앰프에 대한 입력 감도 → 감쇠기 → MIX(믹스) 버스 송신 레벨 등 세가지 선택이 교대로 전환됩니다.

힌트

FADER(페이더) 섹션의 [FLIP] 키가 켜져 있으면, 인코더와 페이더로 조정되는 기능들이 교환됩니다.

[FLIP] 키가 켜져 있을 때 (LED 켜짐) 조절기에 할당된 기능은 현재 인코더 모드에 따라 다음과 같이 달라집니다.

[FLIP] 키	인코더 모드	각 조절기의 기능			
		인코더	ENCODER [ON] 키	페이더	CH [ON] 키
꺼짐	MIX SEND	채널에서 MIX 버스로 샌드 레벨	채널에서 MIX 버스로 송신되는 신호의 켜짐/꺼짐 상태	채널 (현재 선택된 레이어) 입력 레벨	채널 (현재 선택된 레이어) 켜짐/꺼짐
	PAN	팬 (밸런스)	채널에서 STEREO 버스로 보내는 신호의 켜짐/꺼짐 상태		
	GAIN/ATT	헤드 앰프 입력 감도 / 감쇠기	기능 없음		
	ALT LAYER	채널 (현재 선택되지 않은 레이어) 입력 레벨	채널 (현재 선택되지 않은 레이어) 켜짐/꺼짐		
켜짐	MIX SEND	채널 (현재 선택된 레이어) 입력 레벨	채널 (현재 선택된 레이어) 켜짐/꺼짐	채널(현재 선택된 레이어)에서 MIX 버스로 샌드 레벨	채널(현재 선택된 레이어)에서 MIX 버스로 송신되는 신호의 켜짐/꺼짐 상태
	PAN	-	-	-	-
	GAIN/ATT	-	-	-	-
	ALT LAYER	채널(현재 선택되지 않은 레이어)에서 MIX 버스로 샌드 레벨	채널(현재 선택되지 않은 레이어)에서 MIX 버스로 송신되는 신호의 켜짐/꺼짐 상태	채널(현재 선택된 레이어)에서 MIX 버스로 샌드 레벨	채널(현재 선택된 레이어)에서 MIX 버스로 송신되는 신호의 켜짐/꺼짐 상태

참고

- DCA 채널 스트립과 STEREO A/B(스테레오 A/B) 채널 스트립은 [FLIP] 키의 켜짐/꺼짐 상태에 따라 영향을 받지 않습니다.
- 만일 PAN(팬) 또는 GAIN/ATT(게인/감쇠기)가 인코더 모드로 선택되었다면 플립(Flip) 기능을 사용할 수 없습니다. 이 모드에서 [FLIP] 키를 켜면, MIX SEND (믹스 샌드)가 자동으로 인코더 모드로 선택되며, 페이더와 인코더의 파라미터가 교환됩니다.

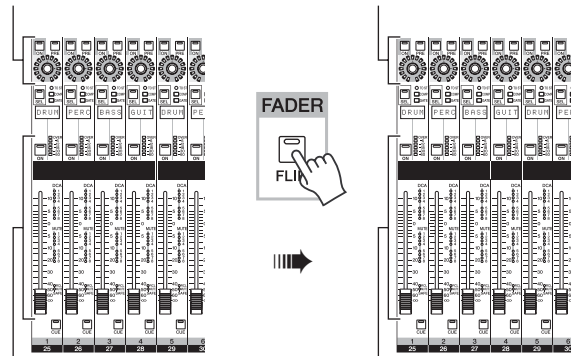
페이더와 인코더 기능 교환

FADER [FLIP] 키를 사용하여 채널 스트립의 페이더와 인코더에 할당된 기능들을 교환할 수 있습니다.

예를 들어, 기본 설정일 경우 (FADER [FLIP] 키 꺼짐), 페이더는 입력 채널 입력 레벨을 조정하고, 인코더는 MIX 버스에 대한 샌드 레벨을 조정합니다. 이 때 FADER [FLIP] 키를 눌러서 LED를 점등하면, 페이더가 MIX(믹스) 버스에 대한 샌드 레벨을 조정하고 인코더가 입력 채널 및 입력 레벨을 조정합니다.

채널에서 MIX 버스 신호로 송신되는 신호의 송신 레벨과 켜짐/꺼짐 상태를 조정합니다.

채널 입력 레벨과 켜짐/꺼짐 상태를 조정합니다.



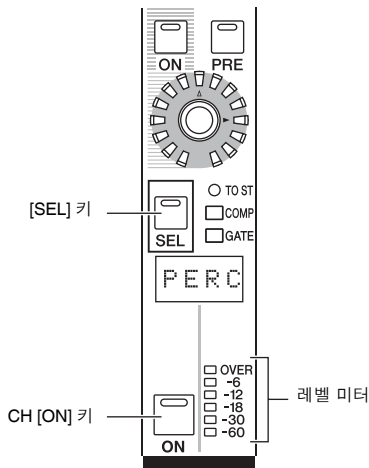
채널 입력 레벨과 켜짐/꺼짐 상태를 조정합니다.

채널에서 MIX 버스 신호로 보내는 신호의 샌드 레벨과 켜짐/꺼짐 상태를 조정합니다.

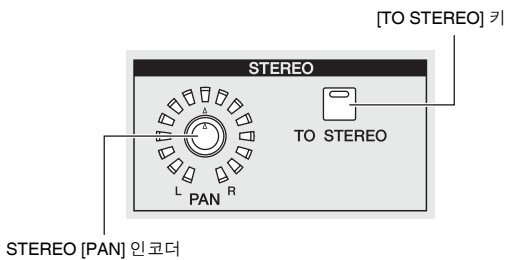
입력 채널에서 STEREO 버스로 신호 보내기

INPUT(입력) 채널 스트립 또는 ST IN/FX RTN(스테레오 입력/이펙트 리턴) 채널 스트립을 사용하여 입력 채널 신호를 STEREO(스테레오) 버스로 보내는 방법은 다음과 같습니다. 아래 설명에서는 입력 채널의 예를 사용하지만, ST IN(스테레오 입력) 채널이나 FX RTN(이펙트 리턴) 채널을 사용하더라도 기본적인 순서는 동일합니다.

- 1 **입력 소스가 정확히 입력 채널에 할당되었는지, 그리고 헤드 앰프 게인이 적절히 설정되었는지 확인합니다.**
- 2 **INPUT(입력) 채널 스트립에 적절한 CH [ON] 키가 켜져 있는지 확인하고, 해당 채널에 대한 [SEL] 키를 눌러 점등합니다.**
[SEL] 키는 조정하고자 하는 채널을 선택하기 위해 사용됩니다.



- 3 **SELECTED CHANNEL(선택된 채널) 색션에서 [TO STEREO] 키를 눌러 켭니다.**
SELECTED CHANNEL(선택된 채널) 색션에서 [SEL] 키로 현재 선택된 채널에 대한 세부적인 파라미터 설정을 할 수 있습니다. (SELECTED CHANNEL(선택된 채널) 색션에 대한 자세한 설명은 ▶57페이지)
[TO STEREO] 키를 켜면, 입력 채널에서 STEREO(스테레오) 버스로 보낸 신호가 켜집니다. 이 때, INPUT(입력) 채널 스트립의 LED가 점등합니다.

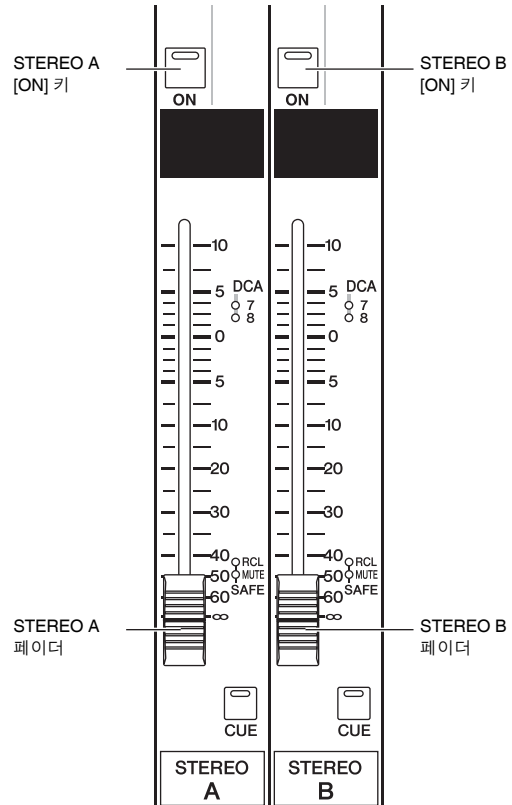


- 4 **INPUT(입력) 채널 스트립의 해당 페이더를 올립니다.**
입력 신호의 레벨은 CH [ON] 키의 오른쪽에 위치한 레벨 미터로 표시됩니다.
- 5 **ENCODER MODE(인코더 모드) 색션에 있는 [PAN] 키를 켭니다.**
- 6 **INPUT(입력) 채널 스트립에 있는 인코더를 사용하여 입력 채널의 팬을 조절합니다.**

참고

ST IN(스테레오 입력) 채널 / FX RTN(이펙트 리턴) 채널에서 STEREO(스테레오) 버스로 신호를 송신한다면, [SEL] 키를 반복해서 눌러서 L/R 채널 사이를 전환하여 각 채널에 대해 팬 설정을 할 수 있습니다.

- 7 **STEREO A/B(스테레오 A/B) 채널 스트립에서 STEREO A [ON] 키와 STEREO B [ON] 키를 켭니다 (LED 켜짐).**



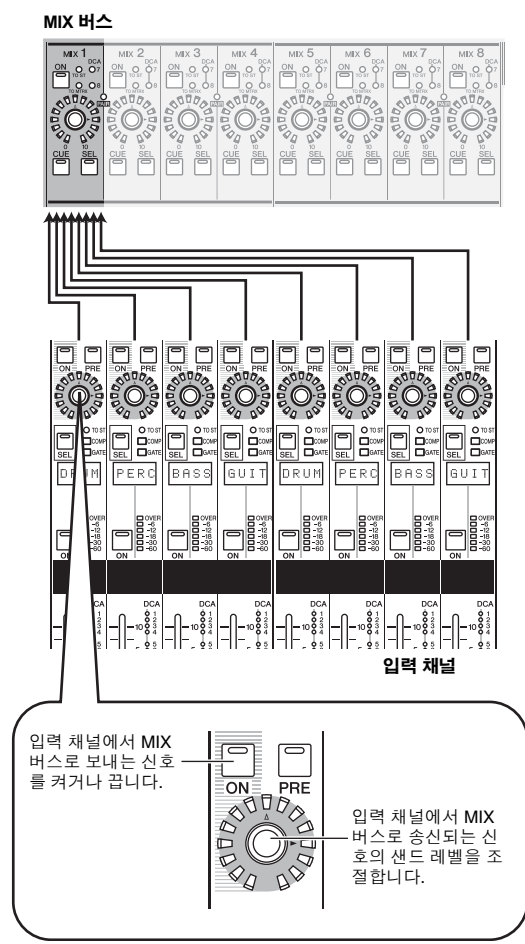
- 8 **STEREO A/B(스테레오 A/B) 채널 스트립에서 [STEREO A]/[STEREO B] 페이더를 올립니다.**
STEREO(스테레오) 버스로 보낸 신호가 STEREO A/B(스테레오 A/B) 채널을 통과해서 STEREO OUT A/B(스테레오 출력 A/B) 단자로 출력됩니다.

입력 채널에서 MIX 버스로 신호 보내기

입력 채널이나 ST IN/FX RTN(스테레오 입력/이펙트 리턴) 채널에서 원하는 MIX(믹스) 버스로 신호를 송신할 수 있습니다. 그렇게 하려면 모든 입력 채널에서 특정 MIX(믹스) 버스로 보내는 샌드 레벨을 지정하거나, 특정 입력 채널에서 모든 MIX(믹스) 버스로 보내는 샌드 레벨을 지정합니다. 아래 설명에서는 입력 채널을 송신 소스로 사용하지만, ST IN(스테레오 입력) 채널이나 FX RTN(이펙트 리턴) 채널을 사용하더라도 기본적인 순서는 동일합니다.

모든 입력 채널에서 특정 MIX 버스로 신호를 보내려면

- ENCODER MODE(인코더 모드) 섹션의 MIX SEND SELECT(믹스 샌드 선택) [1]~[24] 키를 사용하여 대상 MIX 버스를 선택합니다.**
선택된 키가 점등되고, 인코더 모드 표시등이 대상 MIX(믹스) 버스의 번호를 표시합니다. 이 상태에서 채널 스트립의 인코더는 MIX(믹스) 버스의 샌드 레벨을 조절합니다. FADER [FLIP] 키가 꺼져 있는지 확인하십시오.
- INPUT(입력) 채널 스트립의 인코더를 돌립니다.**
MIX SEND(믹스 샌드)가 인코더 모드로 선택될 경우, INPUT(입력) 채널 스트립의 인코더를 사용하여 해당 입력 채널에서 현재 선택된 MIX(믹스) 버스로 보내는 신호 레벨을 조절할 수 있습니다. 인코더 주위의 LED는 대략적인 샌드 레벨을 표시합니다.



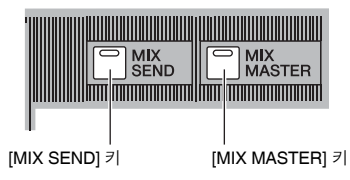
- 특정 채널에서 MIX(믹스) 버스로 보내는 신호를 끄려면, 해당 채널에 대한 ENCODER [ON] 키를 눌러서 끕니다.**
같은 키를 다시 한 번 눌러서 켵니다.

참고
송신 대상 MIX(믹스) 버스가 FIXED(고정) 모드로 설정되었다면 (44페이지), 인코더들은 아무 영향이 없으며, ENCODER [ON] 키로만 신호를 켜거나 끌 수 있습니다.

- 같은 방법으로, 다른 송신 대상 MIX(믹스) 버스를 선택하고, INPUT(입력) 채널 스트립의 인코더를 사용하여 그에 대한 샌드 레벨을 조절합니다.**

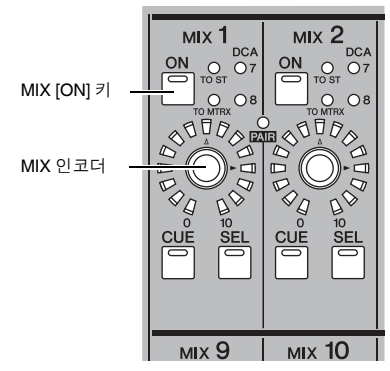
특정 입력 채널에서 모든 믹스 버스로 신호를 보내려면

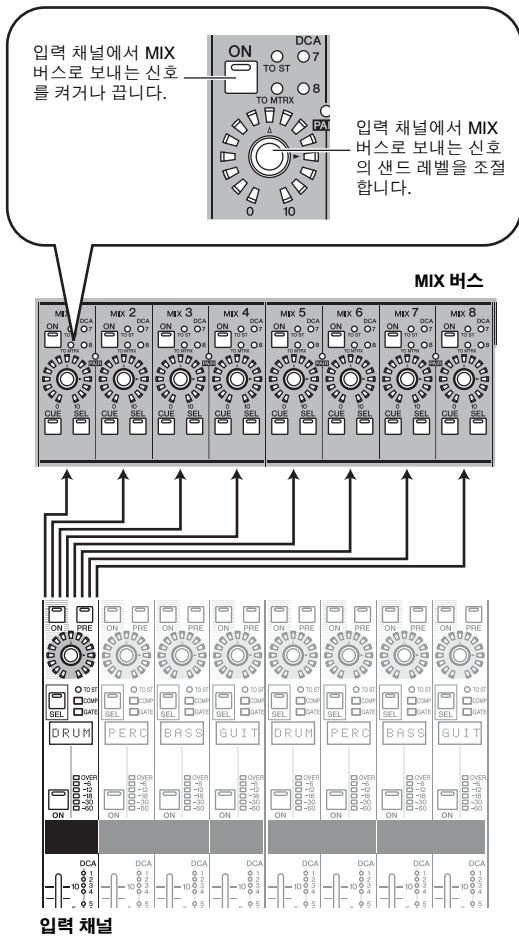
- INPUT(입력) 채널 스트립의 [SEL] 키를 눌러 샌드 소스 채널을 선택합니다.**
- MIX(믹스) 섹션에서 [MIX SEND] 키를 눌러 점등합니다.**
MIX(믹스) 섹션은 MIX 버스 1~24로 보내는 신호와 MIX(믹스) 채널 1~24에서 출력되는 신호를 조절할 수 있게 해줍니다. (자세한 설명은 49페이지 참고)
[MIX SEND] 키가 점등되어 있을 경우, MIX(믹스) 섹션의 인코더들을 사용하여 현재 선택된 입력 채널에서 MIX(믹스) 버스 1~24로 보내는 샌드 레벨을 조절할 수 있습니다.



힌트
MIX(믹스) 섹션의 [MIX MASTER] 키가 점등되어 있을 경우, 입력 채널의 [SEL] 키를 길게 눌러서 [MIX SEND] 키를 점등할 수 있습니다. ([MIX(믹스) MASTER] 키는 꺼짐). 이 상태에서 MIX(믹스) 섹션의 인코더를 사용하여 선택된 채널에서 MIX 버스 1~24로 보내는 샌드 레벨을 조절할 수 있습니다.

- MIX(믹스) 인코더를 돌려서 MIX(믹스) 버스에 대한 샌드 레벨을 조절합니다.**
인코더 주위의 LED는 대략적인 샌드 레벨을 표시합니다.





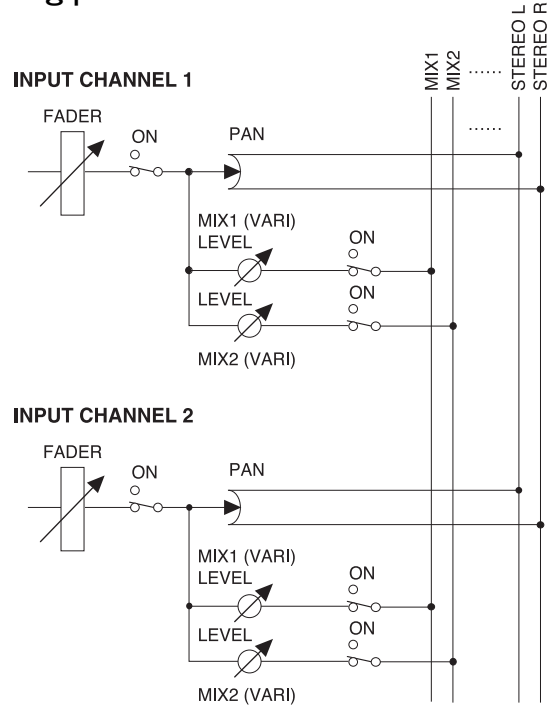
4 해당 채널에서 MIX(믹스) 버스로 보내는 신호를 끄려면, MIX(믹스) [ON] 키를 누릅니다.

MIX(믹스) [ON] 키를 다시 한 번 누르면 켜집니다.

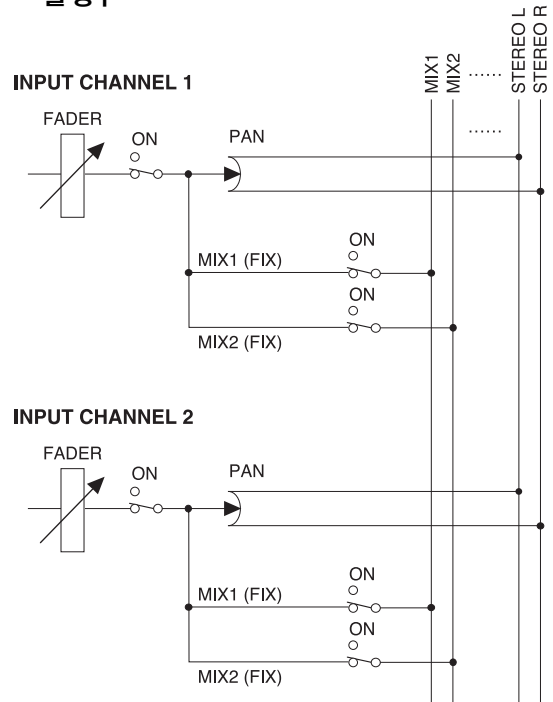
참고

MIX(믹스) 버스는 VARI(가변) 유형(송신 레벨이 변동)과 FIXED(고정) 유형(송신 레벨이 고정됨) 사이에서 전환될 수 있습니다(2개의 인접한 출수 번호/짝수 번호 MIX 버스 단위로) (유형의 전환에 대한 자세한 설명은 ▶274페이지).

□ 입력 채널에서 VARI 유형 MIX 버스로 신호를 보낼 경우



□ 입력 채널에서 FIXED 유형 MIX 버스로 신호를 보낼 경우



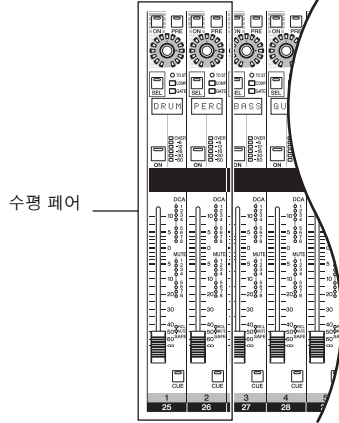
보내고자 하는 MIX(믹스) 버스가 FIXED(고정) 모드로 설정되었다면, MIX(믹스) 인코더는 아무 영향이 없으며, MIX [ON] 키로만 신호를 켜거나 끌 수 있습니다.

페어링 활성화/비활성화

모노 입력 채널을 페어로 묶어서 주요 파라미터에 연결시킬 수 있습니다. 다음 두 가지 종류의 페어링 중에서 한 가지 유형만 사용할 수 있습니다.

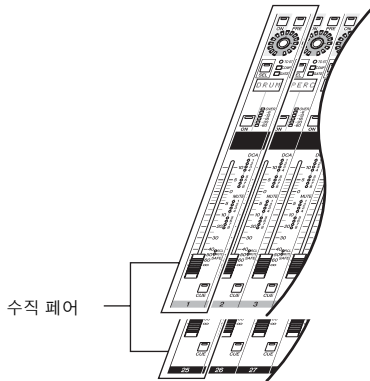
• 수평 페어 모드

이 모드는 인접한 홀수 번호/짝수 번호 채널을 페어(pair)로 만듭니다 (기본값).



• 수직 페어 모드

이 모드는 같은 페이더를 공유하는 다른 레이어의 채널을 페어로 만듭니다.



힌트

페어가 된 입력 채널은 헤드 앰프, 딜레이, 팬, 감쇠, 위상 등을 제외한 파라미터들이 서로 연결됩니다.

□ 수평 페어링 사용

인접한 홀수 번호/짝수 번호 채널을 위해 페어링을 활성화하거나 해제하는 방법은 다음과 같습니다.

1 페어링을 활성화하려면 인접한 홀수 번호/짝수 번호 채널들 중 하나의 [SEL] 키를 누른 상태에서 다른 채널의 [SEL] 키를 누릅니다.

처음에 누른 채널의 파라미터가 다음에 누른 채널로 복사됩니다.

힌트

복사 소스 채널은 [SEL] 키를 누른 순서에 따라 결정됩니다. 예를 들어 채널 1의 [SEL] 키를 누른 상태에서 채널 2의 [SEL] 키를 누르면 채널 1의 파라미터들이 채널 2로 복사됩니다.

2 페어링을 해제하려면, 페어링된 채널 중 하나의 [SEL] 키를 누른 상태에서 다른 채널의 [SEL] 키를 누릅니다.

참고

위 방법으로 페어링을 활성화/해제할 수 없다면, UTILITY 기능의 PREFERENCE 1 화면에서 PAIR SHORTCUT이 켜져 있는지 확인하십시오 (→ 187페이지).

□ 수직 페어링 사용

같은 페이더를 공유하지만 레이어가 다른 채널들의 페어링을 활성화하거나 비활성화하는 방법은 다음과 같습니다.

1 MIXER SETUP 화면이 나타날 때까지 DISPLAY ACCESS 섹션의 [SYS/W.CLOCK] 키를 반복해서 누릅니다.



PAIR MODE 영역

2 PAIR MODE 영역에 있는 VERTICAL PAIR 버튼을 클릭해서 켭니다.

페어 모드를 변경할 것인지 묻는 창이 나타납니다.

3 OK 버튼을 클릭합니다.

이제 "수직 페어" 모드를 사용할 수 있습니다.

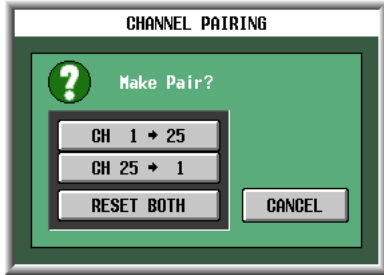
"수직 페어" 모드로 전환할 경우, 입력 채널에 새로운 번호가 할당됩니다. 자세한 내용은 200페이지를 참고하십시오.

HORIZONTAL PAIR 버튼을 클릭해서 켜면 "수평 페어 모드"로 되돌아갈 수 있습니다.

힌트

수직 페어 모드와 수평 페어 모드 사이를 전환할 경우, 입력 채널 번호가 변경되지만, 채널 이름과 파라미터 값은 바뀌지 않습니다.

- 4 데이터 입력 섹션의 [SHIFT] 키를 누른 상태에서 페어하고자 하는 채널 중 하나의 [SEL] 키를 누릅니다. 페어링을 처리하는 방법을 선택할 수 있는 창이 나타납니다.



- 5 적절한 버튼을 클릭하여 복사될 파라미터에 대한 소스/대상을 선택합니다. 지정한 대로 채널이 페어가 됩니다.

힌트

RESET BOTH(모두 재설정) 버튼을 클릭하면, 두 채널의 파라미터들이 모두 기본값으로 재설정됩니다.

- 6 페어링을 해제하려면, [SHIFT] 키를 누른 상태에서 페어된 채널들 중 하나의 [SEL] 키를 누릅니다. 페어링 해제를 확인하는 창이 나타납니다. OK 버튼을 클릭하여 페어링을 해제합니다.

6 출력 채널 조작

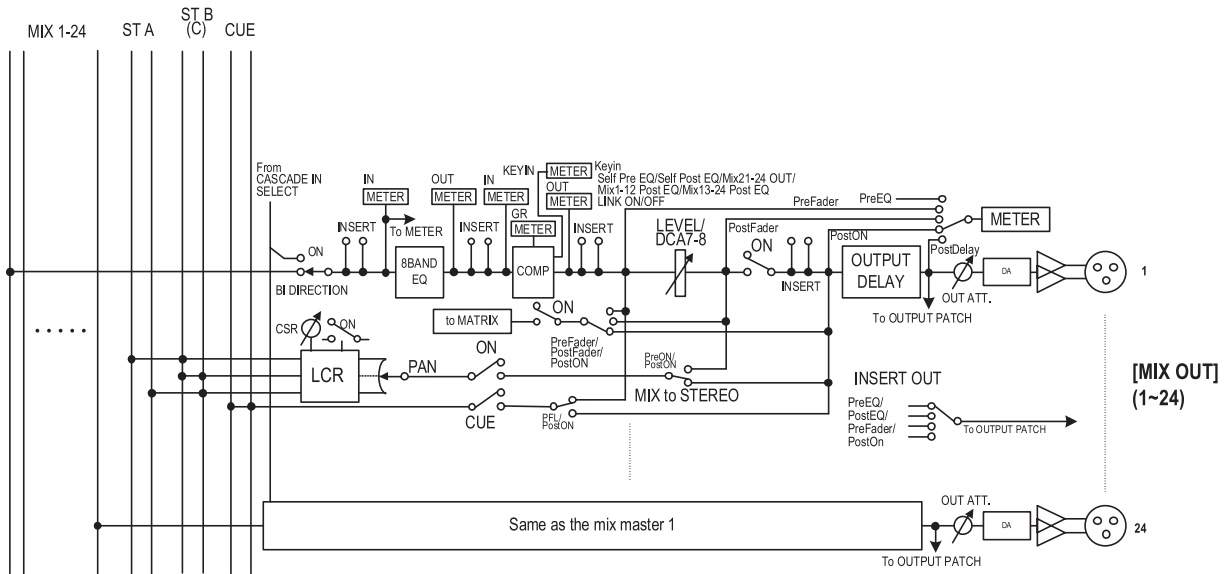
이 장에서는 출력 채널과 관련된 각 섹션의 기능 및 조작 방법을 설명합니다.

출력 채널에 대하여

출력 채널은 입력 채널 등에서 오는 신호를 믹스하여 해당 출력 단자 또는 출력 버스로 보냅니다. 출력 채널은 다음과 같이 세 가지 종류가 있습니다.

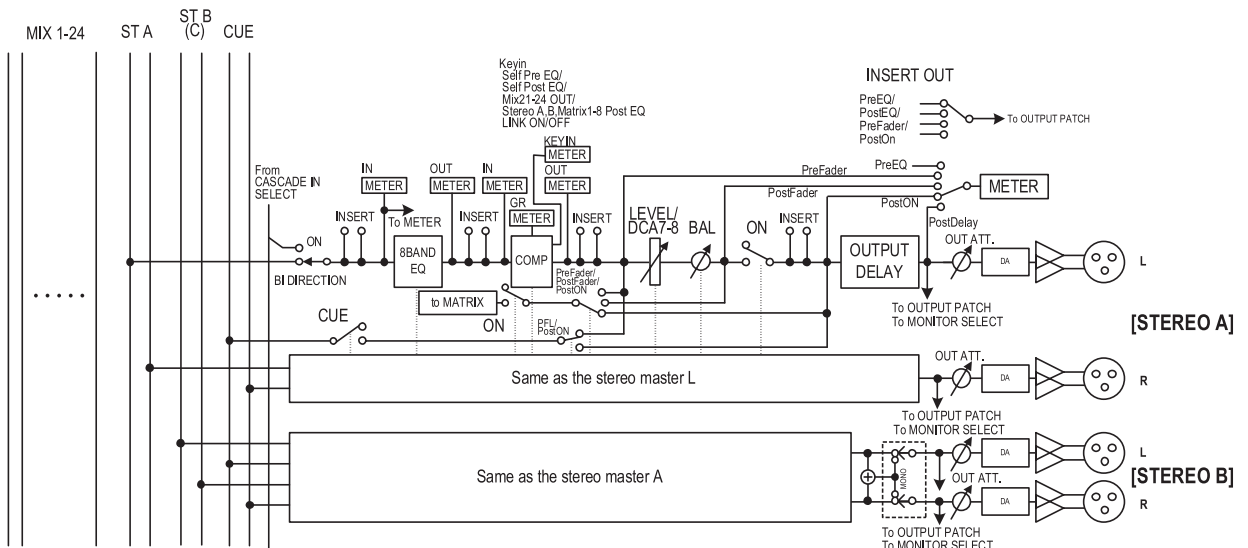
MIX 채널 1-24

입력 채널에서 MIX(믹스) 버스로 보낸 신호는 이 채널을 통해 MIX OUT(믹스 출력) 단자 1~24 또는 STEREO/MATRIX(스테레오/매트릭스) 버스로 출력됩니다.



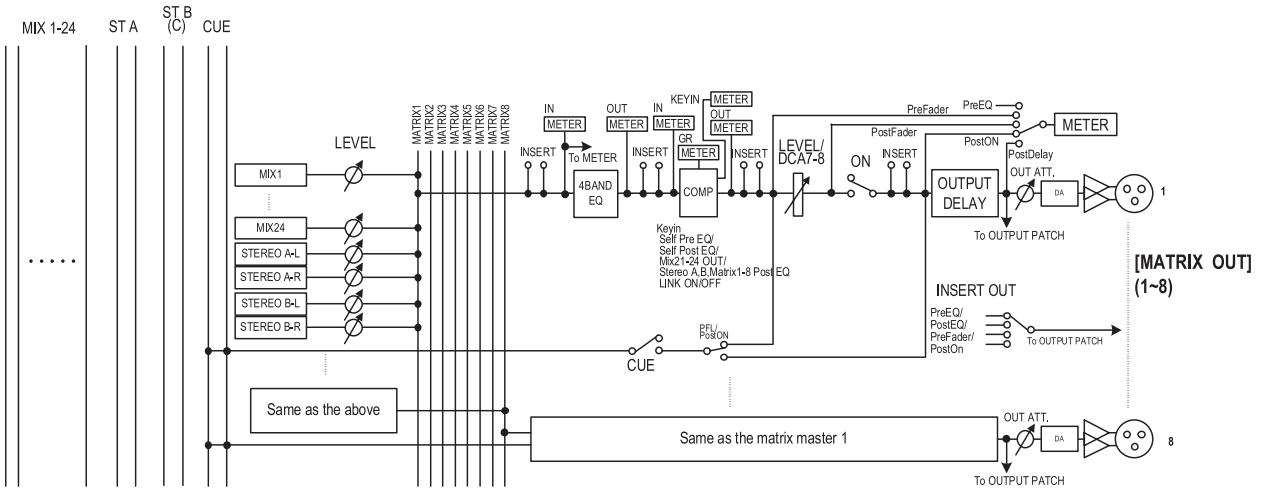
STEREO A/B 채널

입력 채널이나 MIX(믹스) 채널에서 보낸 신호는 이 채널을 통해 STEREO OUT(스테레오 출력) 단자 A/B로 출력됩니다.



MATRIX 채널 1-8

MIX(믹스) 채널이나 STEREO A/B(스테레오 A/B) 채널에서 MATRIX(매트릭스) 버스로 보낸 신호는 이 채널을 통해 MATRIX OUT(매트릭스 출력) 단자로 출력됩니다.



- 8 BAND EQ (8 밴드 이퀄라이저) (MIX 채널과 STEREO A/B 채널)**
 8 밴드 (상위 밴드 4개 + 하위 밴드 4개) 파라메트릭 EQ입니다.
- 4 BAND EQ (4밴드 이퀄라이저) (MATRIX 채널)**
 4 밴드 (HIGH, HIGH MID, LOW MID, LOW) 파라메트릭 EQ입니다.
- COMP (컴프레서)**
 컴프레서, 익스팬더(Expander) 또는 리미터(Limiter)로 사용될 수 있는 다이내믹 프로세서입니다.
- LEVEL (레벨)**
 채널의 출력 레벨을 조절합니다.
- ON (켜짐/꺼짐)**
 채널을 켜거나 끕니다. 꺼져 있을 경우 해당 채널은 뮤트됩니다.
- OUTPUT DELAY (출력 딜레이)**
 출력 신호를 지연시킵니다. 채널 간의 상대적인 타이밍을 미세 조정하기 위해 사용될 수 있습니다.
- OUT ATT. (출력 감쇠기)**
 채널의 출력 신호를 감쇠하거나 증폭합니다.
- METER (미터)**
 출력 채널의 출력 레벨을 표시하는 미터입니다. 레벨 감지 지점을 전환할 수 있습니다.

- MIX to STEREO (MIX 채널)**
 MIX 채널에서 STEREO 버스로 보내는 신호에 대한 켜짐/꺼짐 스위치입니다.
- to MATRIX (MIX 채널과 STEREO A/B 채널)**
 MIX 채널에서 MATRIX 버스로 보내는 신호에 대한 켜짐/꺼짐 스위치입니다.
- PAN (MIX 채널)**
 MIX 채널에서 STEREO 버스로 보내는 신호의 패닝(Panning)을 조절합니다.
- BAL (밸런스) (STEREO 채널)**
 STEREO 채널의 L/R 볼륨 밸런스를 조절합니다.
- LCR (왼쪽/센터/오른쪽) (MIX 채널)**
 3채널 신호(왼쪽/오른쪽 채널과 센터 채널)를 STEREO 버스로 보냅니다.
- INSERT (인서트)**
 여기에서 원하는 출력 포트와 입력 포트를 삽입 출력/삽입 입력으로 패치하여 외장 이펙트 프로세서 또는 기타 기기를 삽입할 수 있습니다. 삽입 출력과 삽입 입력 위치를 전환할 수 있습니다.

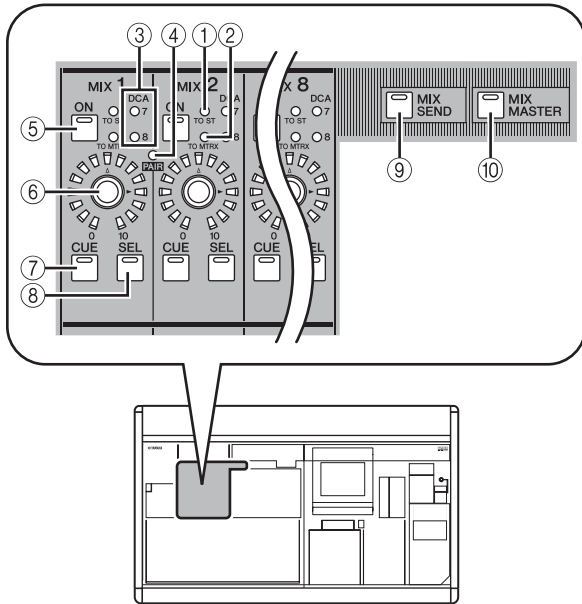
힌트

MIX(믹스) 채널 1~24, STEREO A/B(스테레오 A/B) 채널, 그리고 MATRIX(매트릭스) 채널 1~8은 항상 MIX OUT(믹스 출력) 단자 1~24, STEREO OUT(스테레오 출력) 단자 A/B, 그리고 MATRIX OUT(매트릭스 출력) 단자 1~8에 각각 연결되어 있습니다. 그러나 이들 출력 채널의 신호를 슬롯 1~4 또는 2TR OUT DIGITAL(2채널 출력 디지털) 단자로 보내도록 출력 패치 설정을 할 수도 있습니다.

MIX 섹션

MIX(믹스) 섹션은 입력 채널에서 MIX(믹스) 버스로 보내는 신호의 샌드 레벨과 MIX(믹스) 채널의 출력 레벨을 조절합니다.

MIX 섹션 항목



- ① **[TO ST] LED**
MIX(믹스) 채널에서 STEREO(스테레오) 버스로 보내는 신호가 켜질 경우 점등됩니다.
- ② **[TO MTRX] LED**
MIX 채널에서 MATRIX(매트릭스) 버스로 보내는 신호가 켜질 경우 점등됩니다.
- ③ **DCA 그룹 LED**
MIX(믹스) 채널이 할당된 DCA 그룹의 LED가 점등됩니다.
- ④ **MIX [PAIR] LED**
인접한 홀수 번호/짝수 번호 MIX(믹스) 채널들이 페어일 경우 점등됩니다.
- ⑤ **MIX [ON] 키**
[MIX SEND] 키(⑨)가 켜져 있을 경우, 입력 채널에서 MIX(믹스) 버스로 보내는 신호를 켜거나 끕니다. [MIX MASTER] 키(⑩)가 켜져 있을 경우, MIX(믹스) 채널을 켜거나 끕니다.
- ⑥ **MIX 인코더**
[MIX SEND] 키(⑨)가 켜져 있을 경우, MIX(믹스) 버스로의 샌드 레벨을 조절합니다. [MIX MASTER] 키(⑩)가 켜져 있을 경우, MIX 채널로의 출력 레벨을 조절합니다.
- ⑦ **MIX [CUE] 키**
큐 모니터/솔로 기능을 통해 MIX(믹스) 채널을 모니터하기 위해 사용됩니다.
- ⑧ **MIX [SEL] 키**
SELECTED CHANNEL(선택된 채널) 섹션에서나 디스플레이에서의 조작이 적용되는 MIX(믹스) 채널을 선택합니다.
- ⑨ **[MIX SEND] 키**

⑩ [MIX MASTER] 키

이 키는 MIX(믹스) 섹션의 작동 스위치입니다. [MIX SEND] 키가 켜져 있을 경우, MIX(믹스) 섹션의 조절기를 사용하여 현재 선택된 입력 채널에서 MIX(믹스) 버스로 보내는 신호의 샌드 레벨과 커짐/꺼짐 상태를 수정할 수 있습니다. ④~⑥ 이외의 조절기들은 아무런 효과가 없습니다.

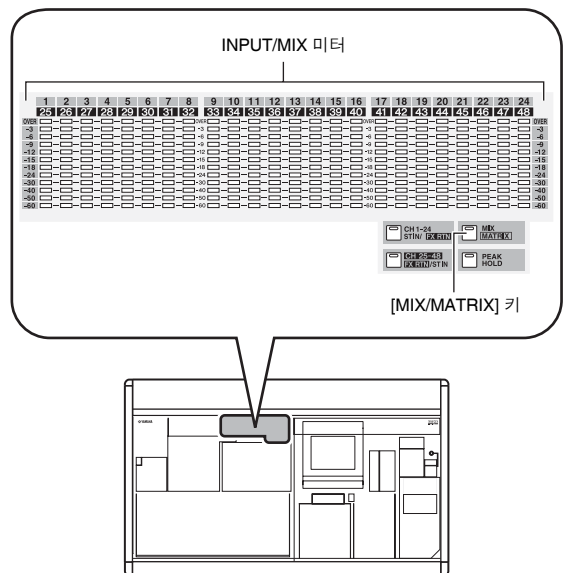
[MIX MASTER] 키가 켜져 있으면, MIX(믹스) 섹션의 조절기들을 사용하여 MIX(믹스) 채널의 출력 레벨과 커짐/꺼짐 상태를 수정할 수 있습니다.

MIX 섹션에서의 조작

□ MIX 채널에서 출력 단자로 신호 보내기

입력 채널에서 MIX(믹스) 버스로 보내는 신호를 해당 MIX OUT 단자에서 보낼 수 있는 방법은 다음과 같습니다.

- 1 적절한 신호가 입력 채널에서 MIX(믹스) 버스로 보내는 지 확인합니다.
- 2 MIX(믹스) 섹션에 있는 [MIX MASTER] 키를 누릅니다. 이 키가 켜지면, MIX(믹스) 섹션을 사용하여 MIX(믹스) 채널에서 MIX OUT(믹스 출력) 단자로 보내는 신호를 조정할 수 있습니다.
- 3 신호를 출력하고자 하는 MIX(믹스) 채널의 MIX [ON] 키를 껍니다.
- 4 MIX 인코더를 돌려서 해당 MIX(믹스) 채널의 출력 레벨을 조절합니다. 해당 MIX(믹스) 채널의 신호가 해당 MIX OUT(믹스 출력) 단자에서 출력됩니다.
- 5 패널의 미터가 MIX(믹스) 채널의 출력 레벨을 표시하려면 미터 섹션의 [MIX/MATRIX] 키를 누릅니다. MIX(믹스) 채널의 출력 레벨이 [INPUT/MIX] 미터에 나타납니다.



힌트

원할 경우 미터에 표시된 신호 레벨의 감지 지점(계속 지점)을 변경할 수 있습니다. 자세한 내용은 101페이지를 참고하십시오.

□ MIX 채널에서 MATRIX 버스로 신호 보내기

입력 채널에서 MIX(믹스) 버스로 보내는 신호를 해당 MATRIX(매트릭스) 버스로 보내는 방법은 다음과 같습니다. 모든 MIX(믹스) 채널에서 특정 MATRIX(매트릭스) 버스로 보내는 샌드 레벨을 지정하거나, 특정 MIX(믹스) 채널에서 모든 MATRIX(매트릭스) 버스로 보내는 샌드 레벨을 지정합니다.

모든 MIX 채널에서 특정 MATRIX 버스로 신호를 보내려면

- 1 적절한 신호가 입력 채널에서 MIX(믹스) 버스로 보냈는지 확인합니다.
- 2 아래의 MATRIX/ST ROUTING(매트릭스/스테레오 라우팅) 화면이 나타날 때까지 DISPLAY ACCESS(디스플레이 액세스) 섹션의 [MATRIX/ST] 키를 반복해서 누릅니다.

MATRIX/ST ROUTING



MIX TO MATRIX ON/OFF 버튼
MIX 채널

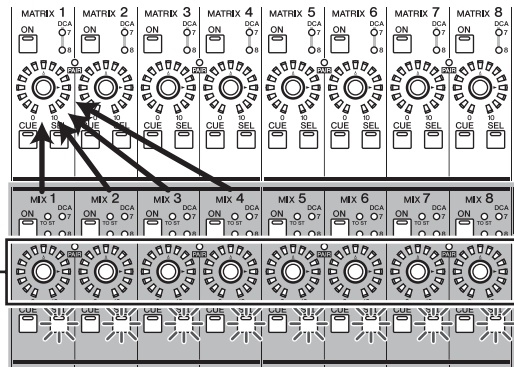
- 3 왼쪽/오른쪽 스크롤 바를 사용하여 MATRIX(매트릭스) 버스로 보내고자 하는 MIX(믹스) 채널을 표시하고, MIX TO MATRIX ON/OFF(믹스 투 매트릭스 ON/OFF) 버튼을 클릭해서 켭니다. 이제 해당 MIX(믹스) 채널의 신호가 MATRIX(매트릭스) 버스로 보냅니다.

힌트

MIX TO MATRIX(믹스 투 매트릭스) 영역에 있는 PRE FADER/POST FADER(프리 패이더/포스트 패이더) 버튼을 사용하여 MIX 채널에서 MATRIX(매트릭스) 버스로 보내는 신호의 샌드 포인트(프리 패이더/포스트 패이더)를 변경할 수 있습니다.

- 4 MIX(믹스) 섹션에 있는 [MIX MASTER] 키를 누릅니다.
- 5 샌드 대상 MATRIX(매트릭스) 버스에 대한 MATRIX [SEL] 키를 길게 누릅니다. 모든 MIX [SEL] 키가 깜박거립니다. MATRIX [SEL] 키를 누르고 있는 동안, MIX(믹스) 인코더 1~24는 MIX(믹스) 채널에서 현재 선택된 MATRIX(매트릭스) 버스로의 샌드 레벨을 조절합니다.

- 6 MATRIX [SEL] 키를 누른 상태에서 MIX 인코더 1~24를 돌려서 MIX(믹스) 채널에서 현재 선택된 MATRIX(매트릭스) 버스로 보내는 신호의 레벨을 조절합니다. MIX(믹스) 인코더 주위의 LED들은 대략적인 레벨을 표시합니다. MATRIX [SEL] 키에서 손을 떼면, 인코더는 이전 기능으로 되돌아갑니다.



MIX 섹션의 인코더를 사용하여 샌드 레벨을 조절합니다.

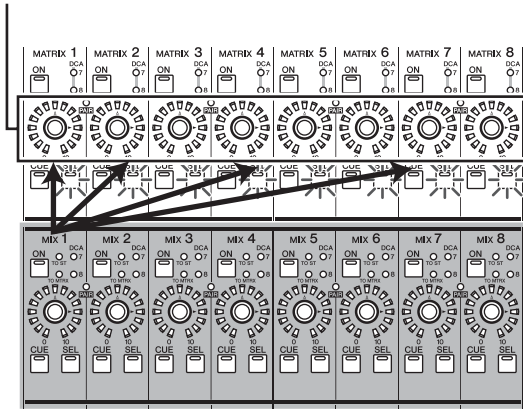
힌트

MATRIX [SEL] 키를 빠르게 두 번 누르면 인코더를 위 상태로 고정시킬 수 있습니다. 이전 상태로 되돌리려면 아무 MIX [SEL] 키나 MATRIX [SEL] 키를 누릅니다.

모든 MATRIX 버스에서 특정 MIX 채널로 신호를 보내려면

- 1 "모든 MIX 채널에서 MATRIX(매트릭스) 버스로 신호를 보내려면"의 1~3 단계에서 설명한 대로 원하는 MIX(믹스) 채널에서 MATRIX(매트릭스) 버스로 신호가 보내지도록 설정합니다.
- 2 MIX(믹스) 섹션에 있는 [MIX MASTER] 키를 누릅니다.
- 3 샌드 소스 MIX(믹스) 버스에 대한 MIX [SEL] 키를 길게 누릅니다. 모든 MATRIX [SEL] 키가 깜박거립니다. MIX [SEL] 키를 누르고 있는 동안, MATRIX(매트릭스) 인코더 1~8은 현재 선택된 MIX(믹스) 채널에서 각 MATRIX(매트릭스) 버스로의 샌드 레벨을 조절합니다.
- 4 MIX [SEL] 키를 누른 상태에서 MATRIX(매트릭스) 인코더 1~8을 돌려서 현재 선택된 MIX(믹스) 채널에서 MATRIX(매트릭스) 버스로 보내는 신호의 레벨을 조절합니다. MATRIX(매트릭스) 인코더 주위의 LED는 대략적인 샌드 레벨을 표시합니다. MIX [SEL] 키에서 손을 떼면, 인코더는 이전 기능으로 되돌아갑니다.

MATRIX 섹션의 인코더를 사용하여 샌드 레벨을 조절합니다.



힌트

MIX [SEL] 키를 빠르게 두 번 누르면 인코더를 위 상태로 고정시킬 수 있습니다. 이전 상태로 되돌리려면 아무 MIX [SEL] 키나 MATRIX [SEL] 키를 누릅니다.

- 5 패널의 미터가 MIX (믹스) 채널의 출력 레벨을 표시하지 않길 원한다면, 미터 섹션의 [MIX/MATRIX] 키를 누릅니다.

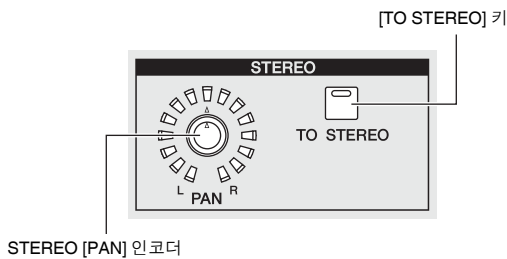
힌트

MIX (믹스) 채널에서 MATRIX (매트릭스) 버스로의 샌드 레벨을 디스플레이에서 수정할 수도 있습니다. 자세한 내용은 238페이지를 참고하십시오.

□ MIX 채널에서 STEREO 버스로 신호 보내기

입력 채널에서 MIX (믹스) 버스로 보내는 신호를 STEREO (스테레오) 버스로 출력할 수 있는 방법은 다음과 같습니다.

- 1 적절한 신호가 입력 채널에서 MIX 버스로 보내는지 확인합니다.
- 2 MIX(믹스) 섹션에 있는 [MIX MASTER] 키를 누릅니다.
- 3 STEREO(스테레오) 버스로 신호를 보낼려는 MIX (믹스) 채널의 MIX [ON] 키를 켭니다.
- 4 신호를 STEREO(스테레오) 버스로 보낼려는 채널의 MIX [SEL] 키를 누르고, SELECTED CHANNEL(선택된 채널) 섹션의 [TO STEREO] 키를 켭니다.



- 5 MIX(믹스) 채널에서 STEREO(스테레오) 버스로 보내는 신호의 팬을 조절하려면, 원하는 MIX(믹스) 채널의 MIX [SEL] 키를 누르고 SELECTED CHANNEL(선택된 채널) 섹션의 STEREO [PAN] 인코더를 돌립니다.
- 6 MIX(믹스) 인코더를 돌려서 STEREO(스테레오) 버스로 보내는 신호 레벨을 조절합니다.

힌트

MATRIX/ST ROUTING(매트릭스 라우팅) 화면 안에서 STEREO(스테레오) 버스로의 출력을 켜거나 끄고 팬을 조절할 수도 있습니다 (MATRIX/ST(매트릭스스테레오) 기능). 원활 경우, 이 화면에서 MIX(믹스) 채널에서 STEREO(스테레오) 버스로 보내는 신호의 샌드 위치(포스트 페이더 또는 포스트 ON 키)도 변경할 수 있습니다(→239페이지).

- 7 STEREO(스테레오) A/B 채널 스트립에서 STEREO A [ON] 키와 STEREO B [ON] 키를 켭니다 (LED 켜짐).
- 8 STEREO(스테레오) A/B 채널 스트립에서 [STEREO A]/[STEREO B] 페이더를 높입니다.
MIX(믹스) 채널에서 STEREO(스테레오) 버스로 보낸 신호가 STEREO OUT(스테레오 출력) 단자 A/B에서 보내집니다.
STEREO(스테레오) A/B 채널에서 출력되는 신호 레벨은 미터 섹션의 [MASTER] 미터에 표시됩니다.

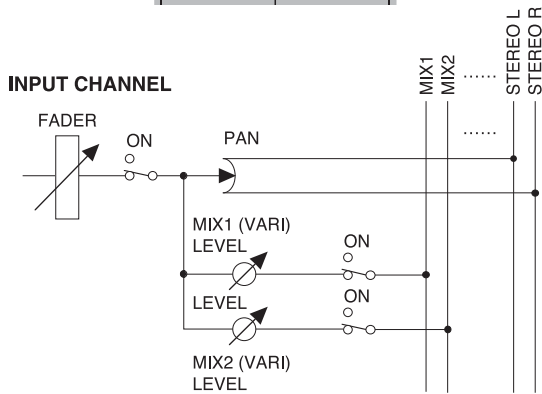
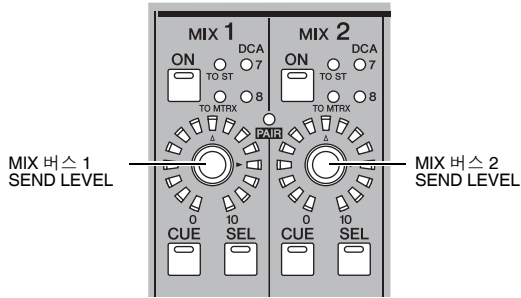
□ MIX 채널 페어링

인접한 홀수 번호/짝수 번호 MIX(믹스) 채널들을 페어로 만들 수 있습니다. 두 MIX(믹스) 채널이 페어가 되면, 해당 채널의 파라미터들이 연결됩니다 (팬과 딜레이 제외).

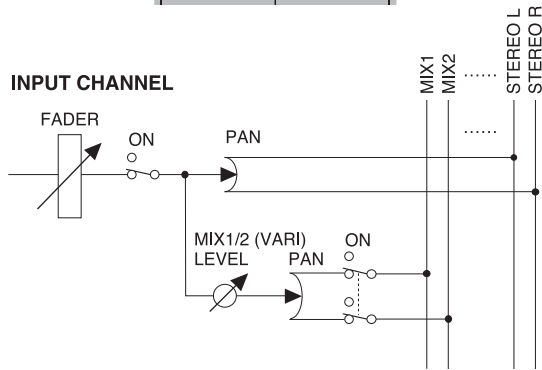
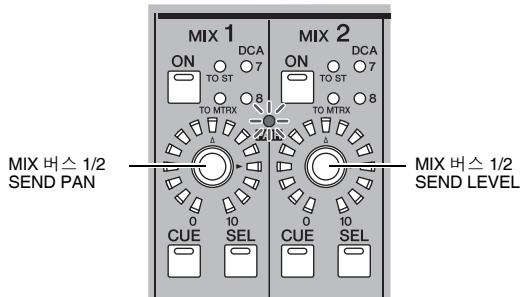
- 1 MIX(믹스) 섹션에 있는 [MIX MASTER] 키를 켭니다.
- 2 인접한 홀수 번호/짝수 번호 MIX(믹스) 채널 중 하나의 [SEL] 키를 누른 상태에서 다른 채널의 [SEL] 키를 누릅니다.
[PAIR] LED가 점등되고, 해당 MIX(믹스) 채널이 페어가 됩니다. 이 때, MIX [SEL] 키를 먼저 누른 채널의 파라미터들이 나중에 MIX [SEL] 키를 누른 채널로 복사됩니다. 예를 들어 MIX(믹스) 채널 1 → MIX(믹스) 채널 2의 순서로 키를 눌렀다면, MIX(믹스) 채널 1의 파라미터들이 MIX(믹스) 채널 2로 복사됩니다.
- 3 페어링을 해제하려면 페어링된 MIX(믹스) 채널들 중 하나의 MIX [SEL] 키를 누른 상태에서 다른 채널의 MIX [SEL] 키를 누릅니다.
MIX(믹스) 채널들이 페어가 되면 신호 흐름이 다음과 같이 바뀝니다.

입력 채널에서 가변 (VARI) 유형 MIX 버스로 보내는 신호

- VARI 유형 MIX 버스가 페어되지 않았을 경우
[MIX SEND] 키가 켜져 있을 경우, MIX(믹스) 인코더가 해당 MIX(믹스) 버스에서 현재 선택된 입력 채널로 보낸 신호의 샌드 레벨을 조절합니다.

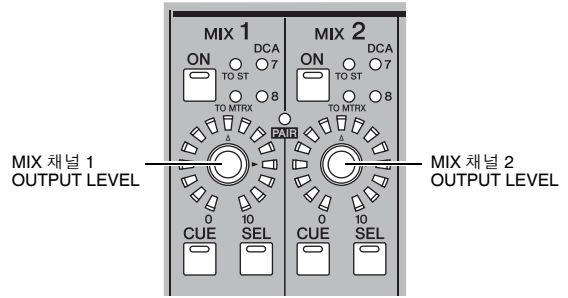


- 가변(VARI) 유형 MIX 버스가 페어되었을 경우
[MIX SEND] 키가 켜져 있을 경우, 홀수 번호 채널의 MIX(믹스) 인코더가 두 MIX(믹스) 버스로 보낸 신호의 팬을 조절합니다. 짝수 번호 채널의 MIX(믹스) 인코더는 두 MIX(믹스) 버스의 공유 샌드 레벨을 조절합니다.

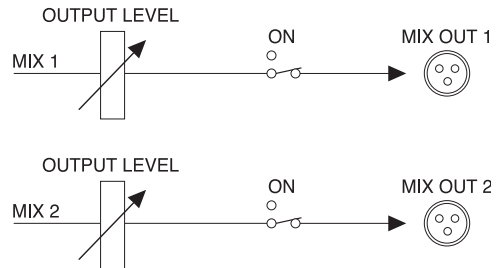


MIX 채널 출력 신호

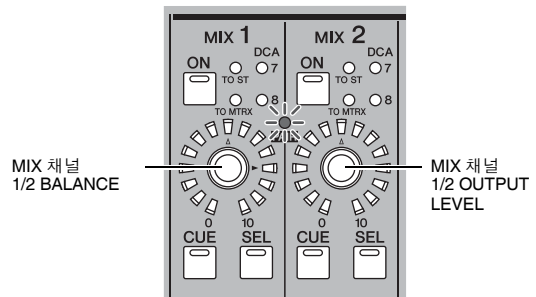
- MIX 채널이 페어되지 않았을 경우
[MIX MASTER] 키가 켜져 있으면, MIX(믹스) 인코더는 해당 MIX(믹스) 채널로의 출력 레벨을 조절합니다.



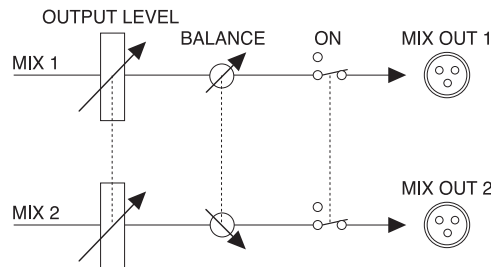
MIX CHANNEL



- MIX 채널이 페어되었을 경우
[MIX MASTER] 키가 켜져 있으면, 홀수 번호 채널의 MIX(믹스) 인코더는 페어된 MIX(믹스) 채널 사이의 볼륨 밸런스를 조절합니다. 짝수 번호 채널의 MIX(믹스) 인코더는 페어된 두 MIX(믹스) 버스의 공유 레벨을 조절합니다.



MIX CHANNEL



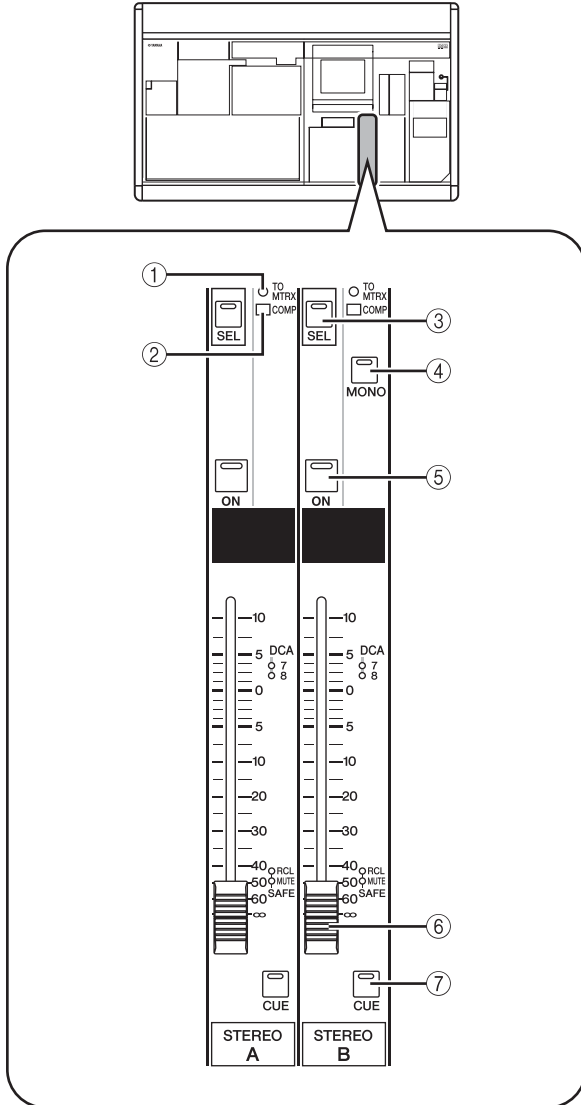
힌트

CH to MIX(믹스로 보내는 채널) 화면(→274페이지) 또는 MATRIX/ST(매트릭스/스테레오) 화면(→238페이지)에서도 MIX(믹스) 채널 페어링 상태와 출력 레벨/밸런스 설정을 수정할 수 있습니다.

STEREO A/B 채널 스트립

STEREO(스테레오) A/B 채널 스트립을 사용하여 STEREO(스테레오) A/B 채널의 신호를 MATRIX(매트릭스) 버스로 보내고 STEREO(스테레오) A/B 채널의 출력 레벨을 조절할 수 있습니다.

STEREO A/B 채널 스트립 항목



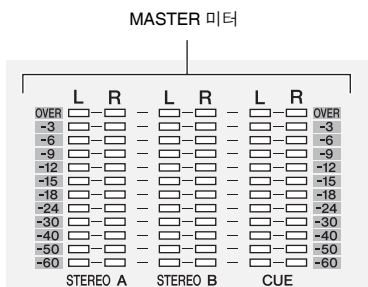
- ① **[TO MATRIX] LED**
STEREO(스테레오) 채널에서 MATRIX(매트릭스) 버스로 보내는 신호가 켜질 경우 점등됩니다.
- ② **[COMP] LED**
STEREO(스테레오) 채널에 대한 컴프레서의 작동 상태를 표시합니다. 게인(Gain) 감소량이 0 dB일 경우에는 꺼지고, 0~10 dB일 경우에는 희미하게 켜지며, 10 dB보다 클 경우에는 점등됩니다.
- ③ **STEREO(스테레오) A/B [SEL] 키**
SELECTED CHANNEL(선택된 채널) 색선이나 디스플레이에서 편집하기 위해 STEREO(스테레오) A 또는 STEREO(스테레오) B L/R 채널을 선택합니다. 키를 누를 때마다 L/R 채널이 바뀝니다.
- ④ **STEREO(스테레오) [MONO] 키**
STEREO(스테레오) B 채널을 모노로 전환합니다. 이 키를 누를 때마다 모노와 스테레오가 바뀝니다.
- ⑤ **STEREO(스테레오) [ON] 키**
STEREO(스테레오) 채널을 켜거나 끕니다. 이 키가 꺼져 있을 경우 (LED 꺼짐), STEREO(스테레오) 채널에서 신호가 출력되지 않습니다.
- ⑥ **STEREO(스테레오) 페이더**
이 100 mm 페이더는 STEREO(스테레오) 채널의 출력 레벨을 조절합니다.
- ⑦ **STEREO(스테레오) [CUE] 키**
큐 모니터/솔로 기능을 통해 STEREO(스테레오) A/B 채널을 모니터하기 위해 사용됩니다.

STEREO A/B 채널 스트립에서의 조작

□ STEREO A/B 채널에서 출력 단자로 신호 보내기

입력 채널이나 MIX(믹스) 채널에서 STEREO(스테레오) 버스로 보낸 신호를 STEREO OUT(스테레오 출력) 단자 A/B로 출력하는 방법은 다음과 같습니다.

- 1 적절한 신호가 원하는 채널에서 STEREO(스테레오) 버스로 보냈는지 확인합니다.
- 2 STEREO(스테레오) A/B 채널 스트립의 STEREO [ON] 키를 켭니다.
- 3 [STEREO A]/[STEREO B] 페이더를 높입니다. STEREO(스테레오) A/B 채널 DML 신호가 STEREO OUT(스테레오 출력) 단자 A/B에서 출력됩니다. STEREO(스테레오) A/B 채널의 출력 레벨은 미터 색션의 [MASTER] 미터에 표시됩니다.



힌트

일반적으로 STEREO(스테레오) A와 B 채널에서 같은 신호가 출력됩니다. 그러나 L/C/R 3채널 재생을 위해 STEREO(스테레오) B 채널을 가운데 채널로 사용할 수도 있습니다(▶201 ~ 242페이지).

□ STEREO A/B 채널에서 MATRIX 버스로 신호 보내기

STEREO(스테레오) A/B 채널의 신호를 MATRIX(매트릭스) 버스로 보내는 방법은 다음과 같습니다.

- 1 적절한 신호가 STEREO(스테레오) 버스로 입력되고 있는지 확인합니다.
- 2 MATRIX/ST ROUTING(매트릭스/스테레오 라우팅) 화면이 나타날 때까지 DISPLAY ACCESS(디스플레이 액세스) 색션의 [MATRIX/ST] 키를 반복해서 누릅니다.

MATRIX/ST ROUTING



MIX TO MATRIX ON/OFF 버튼

- 3 왼쪽/오른쪽 스크롤 바를 사용하여 STEREO(스테레오) A/B 채널을 표시하고, MIX TO MATRIX ON/OFF(매트릭스로 보내는 믹스 켜짐/꺼짐) 버튼을 클릭해서 켭니다. 이렇게 설정하면 STEREO(스테레오) A/B 채널의 신호가 MATRIX(매트릭스) 채널로 보내집니다.
- 4 STEREO(스테레오) A/B 채널 스트립에서 STEREO A/B [ON] 키가 켜져 있는지 확인한 다음, STEREO A [SEL] 키 또는 STEREO B [SEL] 키를 길게 누릅니다. 키를 계속 누르고 있는 동안 모든 MATRIX [SEL] 키들이 깜박거립니다. 이 상태에서 MATRIX(매트릭스) 인코더를 사용하여 STEREO(스테레오) A 또는 B 채널에서 MATRIX(매트릭스) 버스로 보내는 신호 레벨을 조절할 수 있습니다.
- 5 STEREO A [SEL] 키나 STEREO B [SEL] 키를 누르고 있는 상태에서 MATRIX(매트릭스) 인코더 1~8을 돌려서 MATRIX(매트릭스) 버스로 보내는 신호 레벨을 조절합니다. MATRIX(매트릭스) 인코더 주위의 LED는 대략적인 샌드레벨을 표시합니다. STEREO A [SEL] 키나 STEREO B [SEL] 키에서 손을 떼면 MATRIX(매트릭스) 인코더는 이전 기능으로 되돌아갑니다.

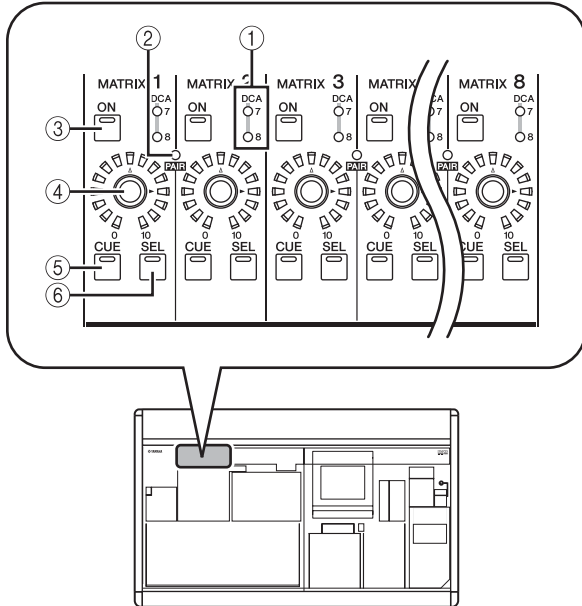
힌트

- STEREO A [SEL] 키나 STEREO B [SEL] 키를 빠르게 두 번 눌러서 위 상태로 전환할 수도 있습니다. 이전 상태로 되돌리려면 아무 [SEL] 키나 누릅니다.
- STEREO(스테레오) A/B 채널에서 MATRIX(매트릭스) 버스로의 샌드레벨을 디스플레이 안에서 조절할 수도 있습니다(▶238페이지).

MATRIX 섹션

MATRIX(매트릭스) 섹션에서 MIX(믹스) 채널에서 MATRIX(매트릭스) 버스로의 샌드 레벨과 MATRIX(매트릭스) 채널의 출력 레벨을 조절할 수 있습니다.

MATRIX 섹션 항목

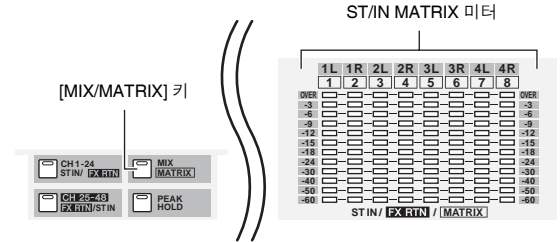


- ① **DCA 그룹 LED**
MATRIX(매트릭스) 채널이 할당된 DCA 그룹(7, 8)의 LED가 점등됩니다.
- ② **MIX [PAIR] LED**
인접한 홀수 번호/짝수 번호 MATRIX(매트릭스) 채널이 페어일 경우 점등됩니다.
- ③ **MATRIX [ON] 키**
MATRIX(매트릭스) 채널을 켜거나 끕니다.
- ④ **MATRIX(매트릭스) 인코더**
MATRIX(매트릭스) 채널의 출력 레벨을 조절합니다.
- ⑤ **MATRIX [CUE] 키**
큐 모니터/솔로 기능을 통해 MATRIX(매트릭스) 채널을 모니터하기 위해 사용됩니다.
- ⑥ **MATRIX [SEL] 키**
이 키는 SELECTED CHANNEL(선택된 채널) 섹션에서나 디스플레이에서의 조작이 적용되는 MATRIX(매트릭스) 채널을 선택합니다.

MATRIX 섹션에서의 조작

- **MATRIX 채널에서 출력 단자로 신호 보내기**
MIX(믹스) 채널이나 STEREO(스테레오) A/B 채널에서 MATRIX(매트릭스) 버스로 보낸 신호를 MATRIX OUT(매트릭스 출력) 단자로 출력하는 방법은 다음과 같습니다.
 - 1 적절한 신호가 MIX(믹스) 채널이나 STEREO(스테레오) A/B 채널에서 MATRIX(매트릭스) 버스로 보내고 있는지 확인합니다.

- 2 MATRIX(매트릭스) 섹션에서 MATRIX [ON] 버튼을 눌러서 원하는 MATRIX(매트릭스) 채널(들)을 켭니다.
- 3 MATRIX(매트릭스) 섹션의 인코더를 돌려서 MATRIX(매트릭스) 채널의 출력 레벨을 조절합니다. MATRIX(매트릭스) 버스(들)로 보낸 신호가 해당 MATRIX OUT(매트릭스 출력) 단자(들)에서 출력됩니다.
- 4 MATRIX(매트릭스) 채널의 출력 레벨을 확인하려면 미터 섹션에 있는 [MIX/MATRIX] 키를 누릅니다. [ST IN/MATRIX] 미터에 출력 레벨이 표시됩니다.



힌트
원할 경우 미터에 표시된 신호 레벨의 감지 지점(계측 지점)을 변경할 수 있습니다 (→ 101페이지).

□ MATRIX 섹션 페어링

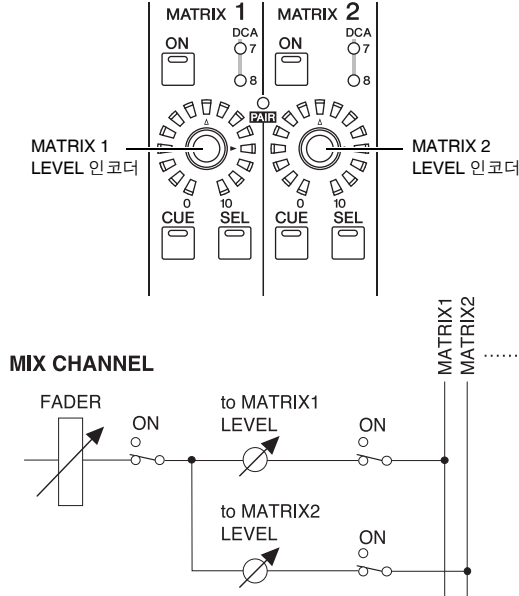
원할 경우 인접한 홀수 번호/짝수 번호 MATRIX(매트릭스) 채널을 페어로 만들 수 있습니다. 두 채널이 페어가 되면, 해당 채널의 파라미터가 연결됩니다 (팬과 딜레이 제외).

- 1 **MATRIX(매트릭스) 섹션에서 인접한 홀수 번호/짝수 번호 채널 중 하나의 MATRIX [SEL] 키를 누른 상태에서 다른 채널의 MATRIX [SEL] 키를 누릅니다.**
[PAIR] LED가 점등되고, 해당 MATRIX(매트릭스) 채널이 페어가 됩니다. 이 때, MATRIX [SEL] 키를 먼저 누른 채널의 파라미터들이 나중에 MATRIX [SEL] 키를 누른 채널로 복사됩니다.
예를 들어 MATRIX(매트릭스) 채널 1 → MATRIX(매트릭스) 채널 2의 순서로 키를 눌렀다면 MATRIX(매트릭스) 채널 1의 파라미터가 MATRIX(매트릭스) 채널 2로 복사됩니다.
- 2 **페어링을 해제하려면, 페어링된 MATRIX(매트릭스) 채널 중 하나의 [SEL] 키를 누른 상태에서 다른 MATRIX(매트릭스) 채널의 [SEL] 키를 누릅니다.**
MATRIX(매트릭스) 채널들이 페어가 되면, 신호 흐름이 다음과 같이 바뀝니다.

MIX 채널과 STEREO A/B 채널에서 MATRIX 버스로 보내는 신호

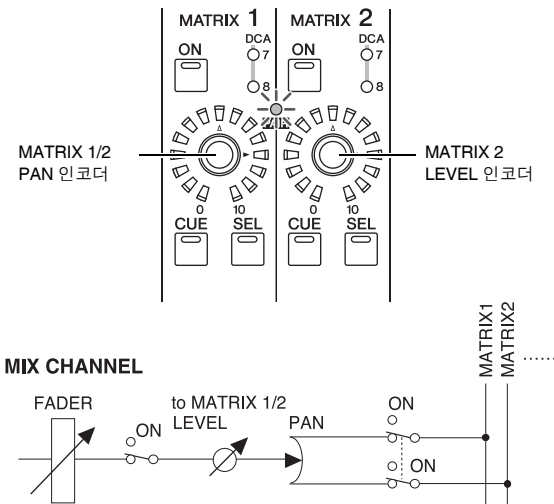
MATRIX 채널이 페어되지 않았을 경우

특정 MIX(믹스) 채널이나 STEREO(스테레오) A/B 채널에서 모든 MATRIX(매트릭스) 버스로의 샌드 레벨을 조절하기 위해 해당 채널의 [SEL] 키를 계속 누르고 있으면 MATRIX(매트릭스) 인코더가 해당 MATRIX(매트릭스) 버스의 샌드 레벨을 조절합니다.



MATRIX 채널이 페어되었을 경우

특정 MIX(믹스) 채널이나 STEREO(스테레오) A/B 채널에서 모든 MATRIX(매트릭스) 버스로의 샌드 레벨을 조절하기 위해 해당 채널의 [SEL] 키를 계속 누르고 있으면, 홀수 번호 신호의 MATRIX(매트릭스) 인코더가 그 두 MATRIX(매트릭스) 버스로 보내는 신호의 팬을 조절합니다. 짝수 번호 채널의 MATRIX(매트릭스) 인코더는 두 MATRIX(매트릭스) 버스의 공유 샌드 레벨을 조절합니다.



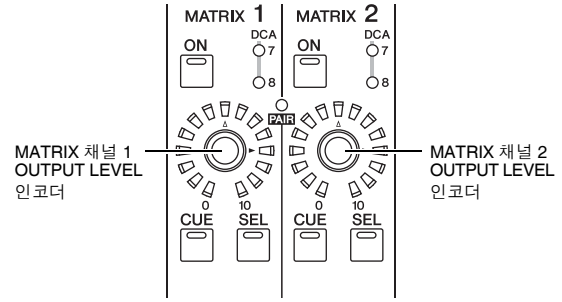
힌트

특정 MIX(믹스) 채널에서 MATRIX(매트릭스) 버스로 신호를 보내는 방법에 대한 설명은 50페이지를 참고하십시오. STEREO(스테레오) A 또는 B 채널에서 MATRIX(매트릭스) 버스로 신호를 보내는 방법에 대한 설명은 54페이지를 참고하십시오.

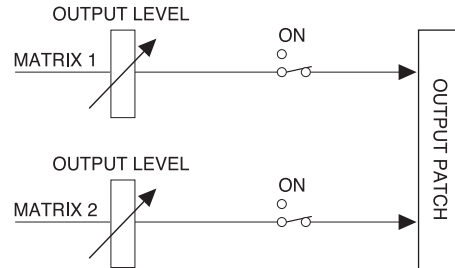
MATRIX 채널에서의 출력 신호

MATRIX 채널이 페어되지 않았을 경우

MATRIX(매트릭스) 인코더가 해당 MATRIX(매트릭스) 채널의 출력 레벨을 조절합니다.

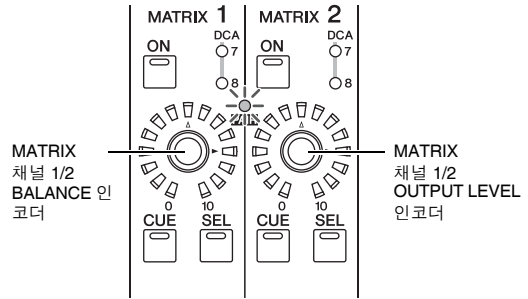


MATRIX CHANNEL

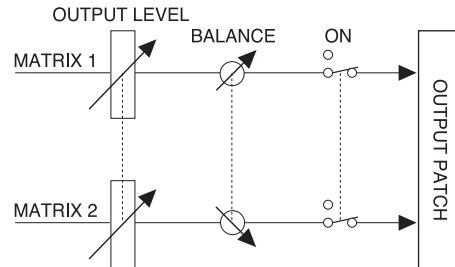


MATRIX 채널이 페어되었을 경우

홀수 번호 채널의 MIX(믹스) 인코더가 페어된 MATRIX(매트릭스) 채널 사이의 볼륨 밸런스를 조절합니다. 짝수 번호 채널의 MATRIX(매트릭스) 인코더는 페어된 두 MATRIX(매트릭스) 버스의 공유 레벨을 조절합니다.



MATRIX CHANNEL



힌트

MATRIX/ST ROUTING(매트릭스스테레오 라우팅) 화면(MATRIX/ST(매트릭스스테레오) 기능)에서 MATRIX(매트릭스) 채널 목록을 보면서 페어링과 파라미터를 수정할 수 있습니다. 자세한 내용에 대해서는 238페이지를 참고하십시오.

7 선택된 채널 섹션 사용

이 장에서는 SELECTED CHANNEL (선택된 채널) 섹션을 사용하여 입력 채널과 출력 채널을 조정하는 방법을 설명합니다.

SELECTED CHANNEL 섹션에 대하여

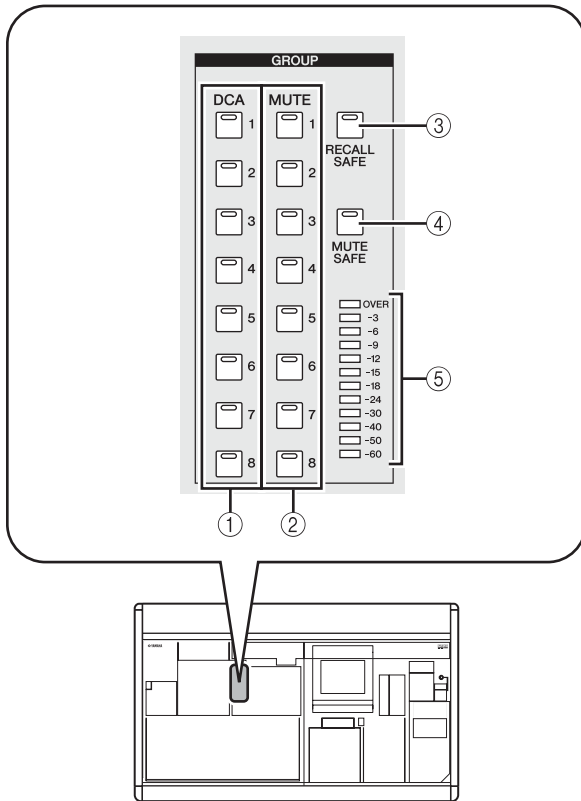
SELECTED CHANNEL (선택된 채널) 섹션에서는 현재 선택된 입력 채널이나 출력 채널의 믹스 파라미터를 수정할 수 있습니다. 기존 아날로그 믹서의 채널 모듈에 해당합니다.

이 섹션은 [SEL] 키를 눌러서 마지막에 선택된 채널을 조정합니다. (ST IN (스테레오 입력) 채널, FX TRN (이펙트 리턴) 채널 또는 STEREO (스테레오) A/B 채널의 경우에는 L 또는 R 채널을 선택합니다.) 그러나, 패널 조절기를 사용하여 모든 믹스 파라미터를 수정할 수 있습니다 (헤드 앰프 설정, EQ/컴프레서/게이트 설정, STEREO (스테레오) 버스로 출력, DCA 그룹, 뮤트 그룹 할당 등).

SELECTED CHANNEL 섹션 항목

GROUP

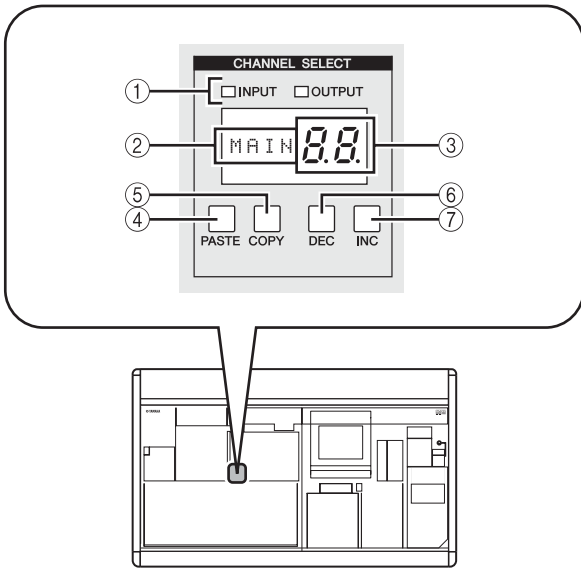
여기에서 현재 선택된 채널을 DCA 그룹과 뮤트 그룹으로 할당할 수 있습니다 (DCA 그룹과 뮤트 그룹에 대한 자세한 설명은 ▶74, 75페이지).



- ① **DCA [1]-[8] 키**
 선택된 채널을 DCA 그룹 1~8로 할당합니다. 할당된 DCA 그룹의 키 LED가 점등됩니다.
 입력 채널은 DCA 그룹 1~8을 사용할 수 있고, 출력 채널은 DCA 그룹 7/8을 사용할 수 있습니다. DCA 그룹 7/8의 경우, 입력 채널과 출력 채널이 같은 번호 그룹 안에 존재할 수 있습니다.
- ② **MUTE [1]-[8] 키**
 선택된 채널을 뮤트 그룹 1~8로 할당합니다. 할당된 뮤트 그룹의 키 LED가 점등됩니다.
 뮤트 그룹 1~8을 사용하여 입력 채널과 출력 채널을 믹스할 수 있습니다.
- ③ **[RECALL SAFE] 키**
 선택된 채널에 대한 리콜 세이프(Recall Safe)를 켜거나 끕니다. 이 키가 켜져 있을 경우, Scene이 리콜되어도 해당 채널의 파라미터들이 영향을 받지 않습니다. 해당 파라미터들을 RECALL SAFE (리콜 세이프) 화면에서 지정할 수 있습니다 (SCENE 기능) (▶166페이지).
- ④ **[MUTE SAFE] 키**
 선택된 채널에 대한 뮤트 세이프(Mute Safe)를 켜거나 끕니다. 이 키가 켜져 있을 경우, 해당 채널이 뮤트 그룹에서 일시적으로 제외됩니다.
- ⑤ **레벨 미터**
 선택된 채널의 입력/출력 레벨을 표시합니다.

CHANNEL SELECT

여기에서 채널을 선택하거나 복사할 수 있습니다.



- ① **INPUT/OUTPUT (입력/출력) 표시등**
입력 채널이 선택되었는지 아니면 출력 채널이 선택되었는지 보여줍니다.
- ② **이름 표시등**
선택된 채널의 이름을 표시합니다.
- ③ **번호 표시등**
선택된 채널의 번호를 표시합니다. 스테레오 채널의 경우 (ST IN (스테레오 입력), FX TRN (이펙트 리턴), STEREO (스테레오) A/B), 번호와 함께 L 채널이나 R 채널의 선택에 따라 문자 "L" 또는 "r"이 나타납니다. 채널이 페어링된 경우, 가장 낮은 자리의 소수점이 점등됩니다. FX RTN (이펙트 리턴) 채널의 경우, 가장 높은 자리의 LED가 점등됩니다.

채널	디스플레이
ST IN (스테레오 입력) 채널	1L/1r. ~ 4L/4r.
FX RTN (이펙트 리턴) 채널	1.L/1.r. ~ 4.L/4.r.
STEREO (스테레오) A 채널	AL./Ar.
STEREO (스테레오) B 채널	BL./Br.

- ④ **[PASTE] 키**
- ⑤ **[COPY] 키**
채널 데이터를 복사하고 붙여넣기 위해 사용됩니다. [COPY] 키를 누르면 현재 선택된 채널의 데이터가 메모리 버퍼로 복사되고, [PASTE] 키를 누르면 메모리 버퍼에 있는 데이터가 현재 선택된 채널에 붙여넣기 됩니다. INPUT VIEW (입력 보기) 기능의 CH COPY (채널 복사) 화면(입력 채널의 경우) 또는 OUTPUT VIEW (출력 보기) 기능의 CH COPY (채널 복사) 화면(출력 채널의 경우)에서 복사될 파라미터들을 지정할 수 있습니다.

참고

- 버퍼 메모리에 데이터가 없거나, 버퍼 메모리에 있는 데이터가 선택된 채널과 다른 유형이라면 경고 메시지가 나타나며, 붙여넣기가 실행되지 않습니다.
- 전원이 꺼지면 버퍼 메모리에 있는 데이터는 사라집니다.

⑥ CH [DEC] 키

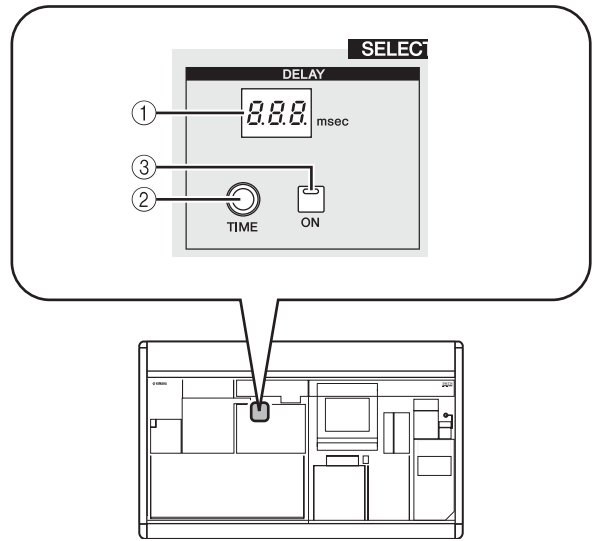
⑦ CH [INC] 키

CH [DEC] 키는 현재 선택된 채널 번호를 감소시키며, CH [INC] 키는 증가시킵니다.

- 입력 채널 1~48
- ST IN (스테레오 입력) 채널 1L/1R~4L/4R
- FX RTN (이펙트 리턴) 채널 1L/1R~4L/4R
- MIX (믹스) 채널 1~24
- MATRIX (매트릭스) 채널 1~8
- STEREO (스테레오) A 채널 L/R
- STEREO (스테레오) B 채널 L/R

DELAY

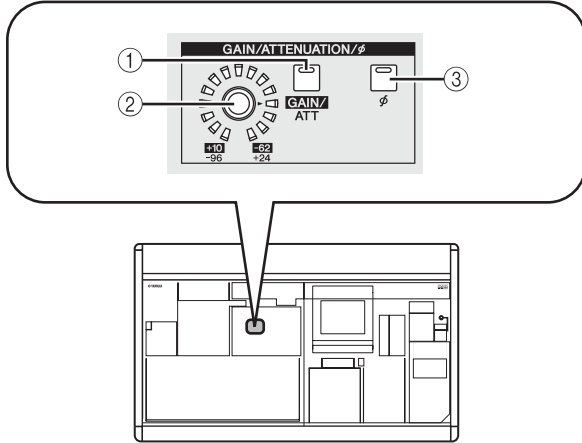
여기에서 현재 선택된 채널에 대한 딜레이 관련 파라미터들을 수정할 수 있습니다.



- ① **DELAY (딜레이) [TIME] 표시등**
현재 지정된 시간을 msec 단위로 표시합니다. 그러나 1초의 경우는 표시등이 "1..."로 나타납니다.
- ② **DELAY (딜레이) [TIME] 인코더**
선택된 채널의 딜레이 시간을 조정합니다.
- ③ **DELAY (딜레이) [ON] 키**
선택된 채널의 딜레이를 켜거나 끕니다.

GAIN/ATTENUATION/φ (게인 / 감쇠 / 위상)

여기에서 현재 선택된 채널에 대한 헤드 앰프, 포스트 AD (아날로그) 변환 감쇠기 및 위상 파라미터를 수정할 수 있습니다. 이 섹션은 입력 채널이 선택되었을 경우에만 사용할 수 있습니다.



① A[GAIN/ATT] 키

GAIN/ATT 인코더로 조정되는 파라미터를 선택합니다 (2).

• [GAIN/ATT] 키가 점등됨 (게인)

인코더가 입력 채널에 패치된 내장 헤드 앰프 (PM5D-RH만 해당) 또는 전용 프로토콜 (Yamaha AD8HR, AD824 등)을 지원하는 외장 헤드 앰프의 입력 감도를 조절합니다. 조절 범위는 +10에서 -62까지입니다.

• [GAIN/ATT] 키가 꺼짐 (감쇠기)

인코더가 입력 채널의 포스트 AD (아날로그) 변환 감쇠기를 조절합니다. 조절 범위는 -96에서 +24까지입니다.

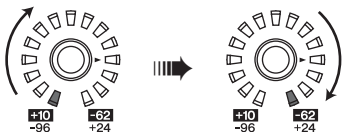
참고

내장/외장 헤드 앰프가 패치되지 않은 채널은 게인을 선택할 수 없습니다.

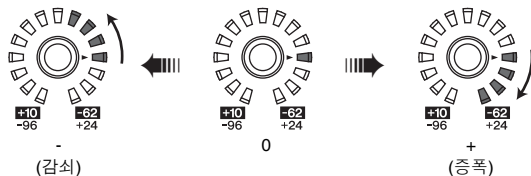
② [GAIN/ATT] 인코더

[GAIN/ATT] 키(1)의 설정에 따라, 이 인코더는 입력 채널에 패치된 내장/외장 헤드 앰프의 입력 감도 또는 AD (아날로그) 변환 후의 감쇠기를 조절합니다. 주위의 LED들은 다음과 같이 바뀝니다.

• [GAIN/ATT] 키가 점등됨 (게인)



• [GAIN/ATT] 키가 꺼짐 (감쇠기)

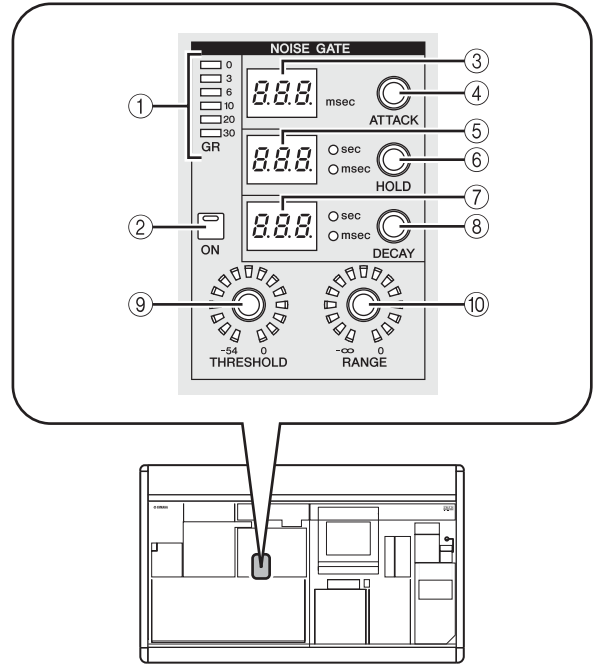


③ [φ] 키

이 키는 선택된 입력 채널의 위상을 전환합니다. 이 키가 켜져 있을 경우에는 위상이 반전됩니다.

NOISE GATE

여기에서 선택된 채널에 대한 노이즈 게이트 파라미터를 수정할 수 있습니다. 이 섹션은 입력 채널이나 ST IN (스테레오 입력) 채널이 선택되었을 경우에만 유효합니다.



① GATE GR 미터

선택된 채널의 게이트에 의해 발생된 감소량을 표시합니다.

② GATE (게이트) [ON] 키

선택된 채널의 게이트를 켜거나 끕니다.

③ GATE (게이트) [ATTACK] 표시등

게이트의 어택 시간을 msec 단위로 표시합니다.

④ GATE (게이트) [ATTACK] 인코더

게이트의 어택 시간을 지정합니다 (신호가 트래시홀드를 초과할 때부터 게이트가 열릴 때까지의 시간).

⑤ GATE (게이트) [HOLD] 표시등

게이트의 홀드 시간을 msec 또는 sec 단위로 표시합니다 (표시된 단위에 해당하는 표시등이 점등됨).

⑥ GATE (게이트) [HOLD] 인코더

게이트의 홀드 시간을 지정합니다 (신호가 트래시홀드보다 낮아질 때부터 게이트가 닫힐 때까지의 시간).

⑦ GATE (게이트) [DECAY] 표시등

게이트의 디케이 시간을 msec 또는 sec 단위로 표시합니다.

⑧ GATE (게이트) [DECAY] 인코더

게이트의 홀드 시간을 지정합니다 (홀드 시간이 경과한 후에 게이트가 닫히는 시간).

⑨ GATE (게이트) [THRESHOLD] 인코더

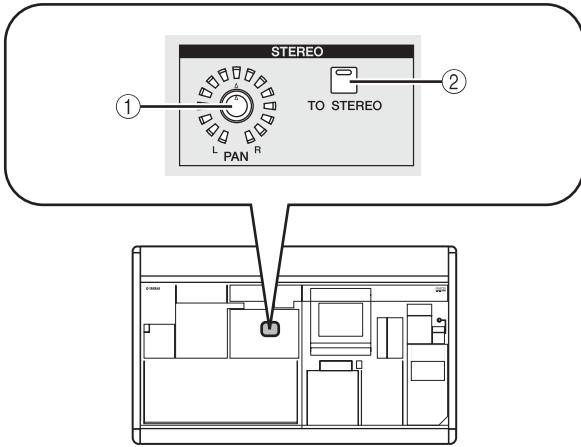
게이트의 트래시홀드 레벨을 지정합니다 (게이트가 열리거나 닫히는 레벨). 신호가 이 레벨을 초과하면 게이트가 열리고 신호가 이 레벨보다 낮아지면 게이트가 닫힙니다.

⑩ GATE (게이트) [RANGE] 인코더

게이트가 닫혀 있는 동안 감쇠량을 지정합니다.

STEREO

여기에서 선택된 채널에서 **STEREO** (스테레오) 버스까지 보낸 신호의 커짐/꺼짐 상태를 전환하고, 팬을 조절할 수 있습니다.



① **STEREO (스테레오) [PAN] 인코더**

이 인코더의 기능은 현재 선택된 채널에 따라 다음과 같이 달라집니다.

선택된 채널	기능
입력 채널	
ST IN (스테레오 입력) 채널	그 채널에서 STEREO (스테레오) 버스로 보내는 신호의 팬닝(Panning)을 조절합니다.
FX RTN (이펙트 리턴) 채널	
MIX (믹스) 채널	
STEREO (스테레오) A/B 채널	STEREO (스테레오) A/B 채널에서 보낸 신호의 좌우 밸런스를 조절합니다.
MATRIX (매트릭스) 채널	기능 없음

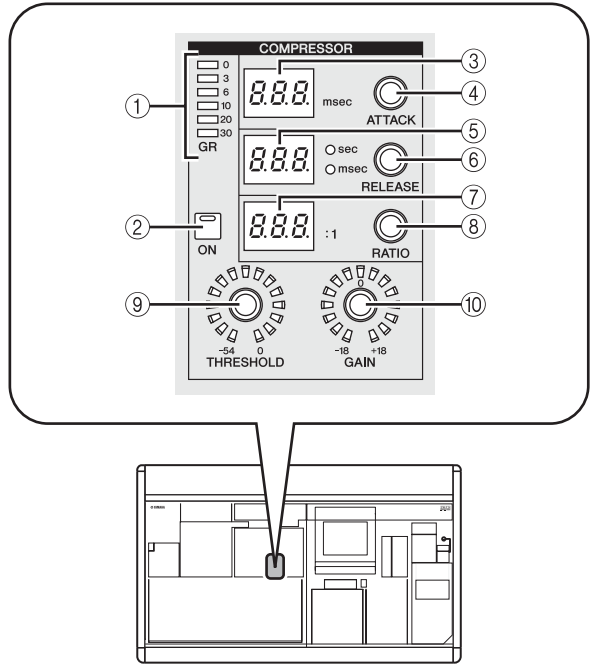
② **[TO STEREO] 키**

이 키의 기능은 현재 선택된 채널에 따라 다음과 같이 달라집니다.

선택된 채널	기능
입력 채널	
ST IN (스테레오 입력) 채널	그 채널에서 STEREO (스테레오) 버스로 보내는 신호에 대한 커짐/꺼짐 스위치로 기능합니다.
FX RTN (이펙트 리턴) 채널	
MIX (믹스) 채널	
STEREO (스테레오) A/B 채널	기능 없음
MATRIX (매트릭스) 채널	

COMPRESSOR

여기에서 선택된 채널에 대한 컴프레서 파라미터들을 수정할 수 있습니다. 이 섹션은 FX RTN (이펙트 리턴) 채널 이외의 채널이 선택된 경우에만 사용할 수 있습니다.



① **COMP GR 미터**

선택된 채널의 컴프레서에 의해 발생된 감소량을 표시합니다.

② **COMP (컴프레서) [ON] 키**

선택된 채널의 컴프레서를 켜거나 끕니다.

③ **COMP (컴프레서) [ATTACK] 표시등**

컴프레서의 어택 시간을 msec 단위로 표시합니다.

④ **COMP (컴프레서) [ATTACK] 인코더**

컴프레서의 어택 시간을 지정합니다(신호가 트래시홀드를 초과할 때부터 컴프레서가 시작될 때까지의 시간).

⑤ **COMP (컴프레서) [RELEASE] 표시등**

컴프레서의 릴리즈 시간을 msec 또는 sec 단위로 표시합니다 (표시된 단위에 해당하는 표시등이 점등됨).

⑥ **COMP (컴프레서) [RELEASE] 인코더**

컴프레서의 릴리즈 시간을 지정합니다(신호가 트래시홀드 보다 낮아질 때부터 컴프레서가 제거될 때까지의 시간).

⑦ **COMP (컴프레서) [RATIO] 표시등**

압축률 설정을 표시합니다.

⑧ **COMP (컴프레서) [RATIO] 인코더**

압축률을 지정합니다(입력 신호가 트래시홀드 레벨을 초과할 때 신호가 압축되는 비율).

⑨ **COMP (컴프레서) [THRESHOLD] 인코더**

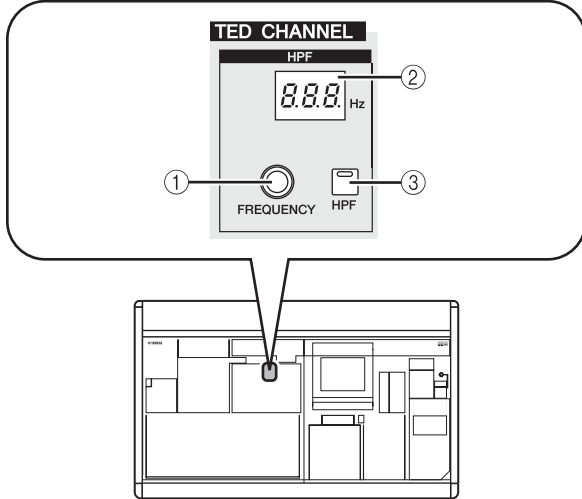
컴프레서의 트래시홀드 레벨을 지정합니다(컴프레서가 작동되는 레벨). 입력 신호가 이 레벨을 초과하면 신호가 압축되기 시작하고, 신호가 이 레벨 보다 낮아지면 압축이 제거됩니다.

⑩ **COMP (컴프레서) [GAIN] 인코더**

컴프레서를 통과한 신호의 게인을 지정합니다.

HPF (하이 패스 필터)

여기에서 선택된 채널에 대한 하이 패스 필터 파라미터들을 수정할 수 있습니다. 이 섹션은 입력 채널이 선택되었을 경우에만 사용할 수 있습니다.



- ① **HPF (하이 패스 필터) [FREQUENCY] 인코더**
하이 패스 필터의 컷오프 주파수를 지정합니다.
- ② **HPF (하이 패스 필터) [FREQUENCY] 표시등**
현재 지정된 하이 패스 필터 컷오프 주파수를 Hz 단위로 표시합니다.
- ③ **HPF (하이 패스 필터) [ON] 키**
하이 패스 필터를 켜거나 끕니다.

EQUALIZER

여기에서 선택된 채널에 대한 이퀄라이저 파라미터를 수정할 수 있습니다. 이퀄라이저 구조는 입력 채널이나 출력 채널에 따라 다음과 같이 다릅니다.

□ **입력 채널**

4 밴드 피크(Peak)/딥(Dip) 유형 EQ (HIGH, HIGH MID, LOW MID, LOW)를 사용할 수 있습니다. HIGH 밴드를 LPF (로우 패스 필터) 또는 셸빙(Shelving) 형식으로 전환할 수 있으며, LOW (로우) 밴드를 셸빙 형식으로 전환할 수 있습니다.

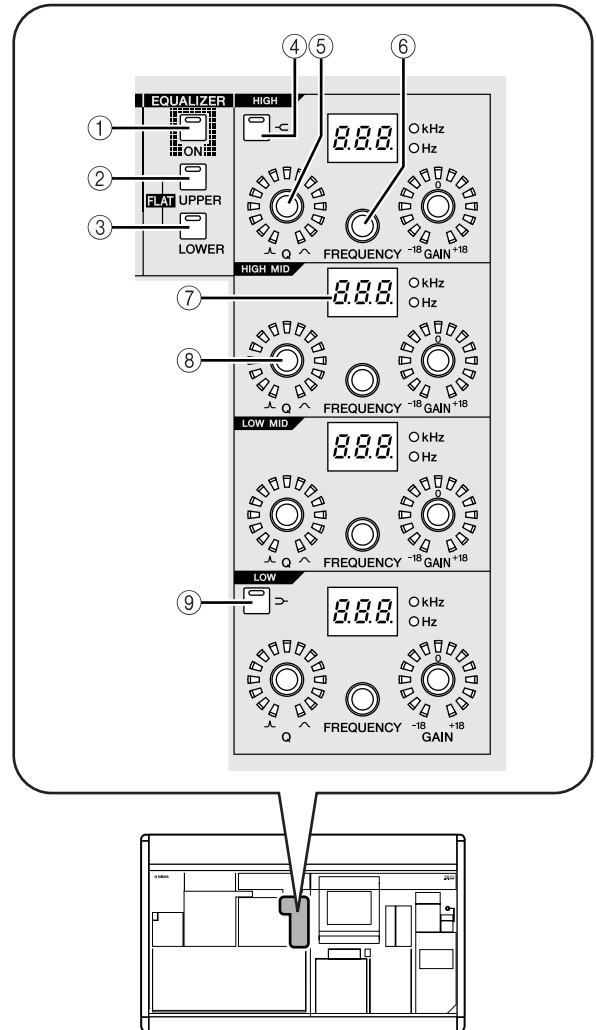
□ **출력 채널**

MIX (믹스) 채널이나 STEREO (스테레오) A/B가 선택될 경우, 8 밴드 피크/딥 형식 EQ를 사용할 수 있습니다. (4 밴드씩 UPPER (상위) 그룹과 LOWER (하위) 그룹으로 구분됩니다.) MATRIX (매트릭스) 채널의 경우 4 밴드 피크/딥 형식 EQ를 사용할 수 있습니다.

모든 출력 채널에 대해 HIGH (하이) 밴드를 셸빙 또는 LPF (로우 패스 필터)로 전환할 수 있습니다. LOW (로우) 밴드를 셸빙 또는 HPF (하이 패스 필터)로 전환할 수 있습니다. MIX (믹스) 채널과 STEREO (스테레오) A/B 채널의 경우, UPPER (상위)와 LOWER (하위)에 대해 모두 지정할 수 있으며, 따라서 셸빙이나 필터링을 두 번 적용할 수 있습니다.

힌트

- 입력 채널은 4 밴드 EQ와 독립적인 HPF를 제공합니다.
- 출력 채널은 독립적인 HPF (하이 패스 필터)를 가지지 않지만, 대신 LOW (로우) 밴드 형식을 HPF (하이 패스 필터)로 전환할 수 있습니다.
- EQ PARAM (EQ 파라미터) 화면에서 이퀄라이저 형식을 HPF (하이 패스 필터) 또는 LPF (로우 패스 필터)로 전환할 수 있습니다 (→ 225페이지).



- ① **EQ [ON] 키**
선택된 채널의 이퀄라이저를 켜거나 끕니다.
- ② **EQ [UPPER] 키**
- ③ **EQ [LOWER] 키**
MIX (믹스) 채널 또는 STEREO (스테레오) A/B 채널이 선택될 경우, 이 키들은 사용자가 수정할 4밴드 그룹 (UPPER (상위) 또는 LOWER (하위))을 선택합니다. (현재 선택된 키의 LED가 점등됩니다.)
다른 입력이나 매트릭스 채널이 선택되면 두 키의 LED가 모두 꺼집니다.

힌트

EQ [UPPER] 키와 EQ [LOWER] 키를 동시에 누르면, 선택된 채널의 EQ GAIN (EQ 게인) 설정을 플랫(flat) 상태로 되돌릴 수 있습니다.

- ④ **EQ [-C] 키**
이 키가 켜져 있을 경우, 해당 HIGH (하이) 밴드 EQ 형식이 셸빙으로 전환됩니다. 이 경우, HIGH (하이) 밴드 EQ [Q] 노브는 아무 기능도 갖지 않습니다.

- ⑤ **EQ [Q] 인코더**
각 밴드의 Q(경사도)를 조절합니다. 이 인코더는 EQ 형식이 쉘빙, LPF (로우 패스 필터) 또는 HPF (하이 패스 필터)로 설정된 밴드에 대해서는 아무 기능도 하지 않습니다.
- ⑥ **EQ [FREQUENCY] 인코더**
각 밴드가 증폭되거나 감소되는 기준 주파수(또는 컷오프 주파수)를 조절합니다.
- ⑦ **EQ [FREQUENCY] 표시등**
증폭/감소가 발생하는 기준 주파수(또는 컷오프 주파수)를 kHz 또는 Hz 단위로 표시합니다. (표시된 단위에 대한 표시등이 점등됩니다.)
- ⑧ **EQ [GAIN] 인코더**
각 밴드의 감소량/증폭량을 조절합니다.
- ⑨ **[>] 키**
이 키가 켜져 있을 경우, 해당 LOW (로우) 밴드 EQ 형식이 쉘빙으로 전환됩니다. 이 경우, LOW (로우) 밴드 EQ [Q] 노브는 아무 기능도 갖지 않습니다.

SELECTED CHANNEL 섹션 조작

채널 선택 및 파라미터 편집

SELECTED CHANNEL (선택된 채널) 섹션은 항상 [SEL] 키를 눌러서 마지막에 선택된 채널을 조정합니다.

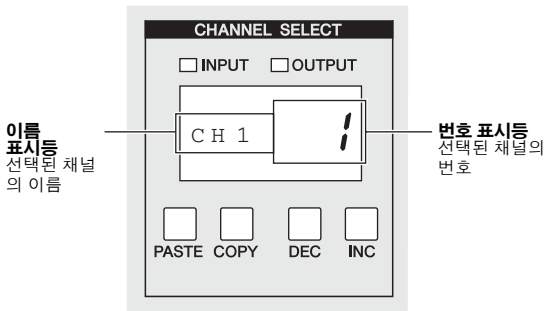
입력 채널을 선택하려면, INPUT (입력) 채널 스트립 또는 ST IN/FX RTN (스테레오 입력/이펙트 리턴) 채널 스트립의 [SEL] 키를 누릅니다. (필요할 경우 [SEL] 키를 누르기 전에 레이어를 전환합니다.) 출력 채널을 선택하려면 MIX (믹스) 섹션, MATRIX (매트릭스) 섹션 또는 STEREO (스테레오) A/B 채널 스트립의 [SEL] 키를 누릅니다.

- 1 **[SEL] 키를 눌러서 조정하려는 채널을 선택합니다.**
현재 선택된 채널의 번호와 이름이 디스플레이 하단 좌측에 있는 SELECTED CH (선택된 채널) 영역에, 그리고 SELECTED CHANNEL (선택된 채널) 섹션의 이름 표시등과 번호 표시등에 나타납니다.

선택된 채널의 번호



선택된 채널의 이름



번호 표시등에 나타나는 번호는 다음과 같습니다. 채널이 페어된 경우, 가장 낮은 자리의 소수점이 점등됩니다. FX RTN (이펙트 리턴) 채널의 경우, 가장 높은 자리의 소수점이 점등됩니다.

선택된 채널	번호 표시등
입력 채널 1-48	1~48
ST IN/FX RTN (스테레오 입력/이펙트 리턴) 채널 1-4 (L/R)	1L./1r. ~ 4L./4r.
MIX (믹스) 채널 1-24	1~24
MATRIX (매트릭스) 채널 1-8	1~8
STEREO (스테레오) A/B 채널 (L/R)	AL., Ar., BL., Br.

힌트

- 스테레오 채널(ST IN/FX RTN (스테레오 입력/이펙트 리턴) 채널, STEREO (스테레오) A/B 채널)의 경우, 같은 [SEL] 키를 눌러서 L/R 사이를 전환할 수 있습니다.
- 또한 SELECTED CHANNEL (선택된 채널) 섹션의 CH [DEC] 키 / CH [INC] 키를 사용하여 채널을 전환할 수도 있습니다.

- 2 **SELECTED CHANNEL (선택된 채널) 섹션의 조절기를 사용하여 선택된 채널의 파라미터들을 수정합니다.**

1단계에서 채널을 선택하면, 해당 채널의 파라미터 값이 SELECTED CHANNEL (선택된 채널) 섹션의 LED와 표시등에 표시됩니다. 이 파라미터는 SELECTED CHANNEL (선택된 채널) 섹션의 조절기를 사용해서 수정할 수 있습니다.

힌트

- 게이트, 컴프레서 및 EQ/HPF (EQ/하이 패스 필터) 조작법은 본 장의 후반부에서 설명합니다. 자세한 내용은 해당 섹션을 참고하십시오.
- DCA 그룹과 뮤트 그룹 조작법에 대한 자세한 설명은 74페이지, 75페이지를 참고하십시오.
- PREFERENCE 1 화면에서 AUTO DISPLAY (자동 화면 표시)로 선택된 파라미터를 조작할 경우, 그 파라미터와 연계된 화면이 자동으로 나타납니다.

- 3 **동일한 방법으로 다른 채널을 선택하여 파라미터를 수정합니다.**

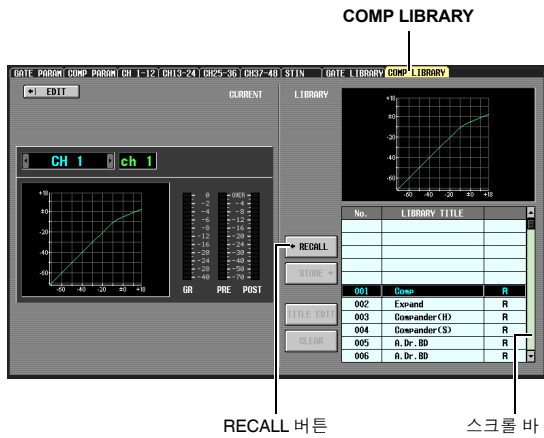
컴프레서 조작

SELECTED CHANNEL (선택된 채널) 섹션을 사용하여 내장 컴프레서를 조작하는 방법은 다음과 같습니다.

참고

PM5D는 4가지 유형의 내장 컴프레서를 제공합니다. 즉, COMP (컴프레서), EXPANDER (익스팬더), COMPANDER H (하드 컴팬더) 및 그리고 COMPANDER S (소프트 컴팬더)입니다. 이들은 다른 방식으로 동작합니다. 즉, 컴프레서를 사용하려면, 컴프레서 라이브러리에서 원하는 유형의 컴프레서 설정을 불러오고, 필요할 경우 파라미터를 수정해야 합니다.

- 1 [SEL] 키를 눌러서 조정하고자 하는 채널을 선택합니다. 컴프레서는 FX RTN (이펙트 리턴) 채널을 제외한 모든 채널에 대해 사용할 수 있습니다.
- 2 COMP LIBRARY (컴프레서 라이브러리) 화면을 액세스하려면 DISPLAY ACCESS (디스플레이 액세스) 섹션에서 INPUT [GATE/COMP] 키 (입력 채널의 경우) 또는 OUTPUT [COMP] 키 (출력 채널의 경우)를 여러 번 누릅니다.



COMP LIBRARY (컴프레서 라이브러리) 화면에서 컴프레서 설정을 라이브러리에 저장하거나 라이브러리에서 기존 데이터를 리콜할 수 있습니다. 아래에 설명된 조작법은 출력 채널과 입력 채널의 COMP LIBRARY (컴프레서 라이브러리) 화면에 대해 동일합니다.

- 3 커서를 화면 하단 우측에 있는 라이브러리 목록의 스크롤 바로 이동한 다음, [DATA] 인코더를 돌려서 불러오기 하는 라이브러리 항목을 선택합니다. (목록에서 선택된 라이브러리 항목은 하이라이트됩니다.)

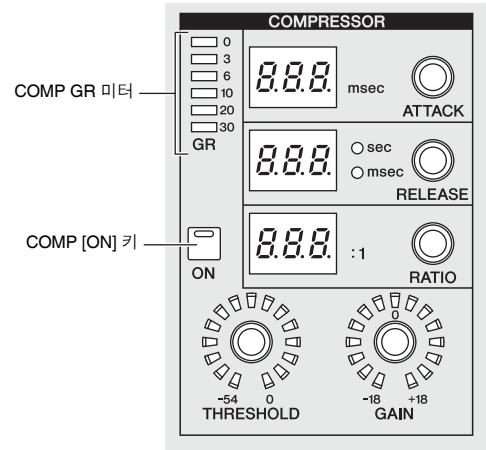
목록 오른쪽에 "R"이 표시된 번호 001~036에는 사전 설정된 읽기 전용 라이브러리 항목이 포함되어 있습니다. 번호 001~004에는 다른 유형의 사전 설정된 라이브러리 항목이 포함되어 있습니다. 특정 형식을 선택하려면 이들 라이브러리 항목을 사용하는 것이 편리합니다. 사전 설정된 라이브러리 항목 001~004는 각각 다음과 같은 유형입니다.

번호	이름	형식
001	Comp	COMP (컴프레서)
002	Expand	EXPANDER (익스팬더)
003	Compander (H)	COMPANDER H (하드 컴팬더)
004	Compander(S)	COMPANDER S (소프트 컴팬더)

힌트

- 현재 선택된 컴프레서의 형식은 COMP PARAM (컴프레서 파라미터) 화면에 표시됩니다 (→ 229, 266페이지).
- 또한 COMP LIBRARY (컴프레서 라이브러리) 화면은 다양한 약어나 목적에 적합한 다른 라이브러리 설정들도 제공합니다. 수정한 설정값을 라이브러리에 저장할 수도 있습니다.
- 각 컴프레서 형식에 대한 자세한 설명은 부록을 참고하십시오 (→ 295 페이지).

- 4 라이브러리 항목을 선택한 후에 라이브러리 목록의 하단 좌측에 위치한 RECALL (리콜) 버튼을 클릭합니다. 3단계에서 선택한 라이브러리 항목은 1단계에서 선택한 채널로 리콜됩니다.
- 5 SELECTED CHANNEL (선택된 채널) 섹션에서 COMP [ON] 키를 눌러 LED를 점등합니다. 선택된 채널의 컴프레서가 활성화됩니다.



- 6 SELECTED CHANNEL (선택된 채널) 섹션의 컴프레서 조절기를 사용하여 컴프레서 파라미터를 수정할 수 있습니다.

컴프레서에 의해 발생된 게인 감소량은 SELECTED CHANNEL (선택된 채널) 섹션의 COMP GR 미터에 표시됩니다.

힌트

- 컴프레서 조절기의 기능에 대한 자세한 설명은 60페이지를 참고하십시오.
- INPUT GATE/COMP (입력 게이트/컴프레서) 기능이나 OUTPUT COMP (출력 컴프레서) 기능의 COMP PARAM (컴프레서 파라미터) 화면에서 컴프레서에 대한 더욱 세부적인 파라미터(키 입력 신호의 선택, 스테레오 링크 켜짐/꺼짐, 컴프레서 링크 그룹으로 할당)를 수정할 수 있습니다 (→ 229, 266페이지).
- 또한 컴프레서 관련 조절기를 조작할 때 COMP PARAM (컴프레서 파라미터) 화면이 자동으로 나타나게 만들 수 있습니다. 이 설정은 UTILITY (유틸리티) 기능의 PREFERENCE 1 화면에서 이루어집니다 (→ 186페이지).

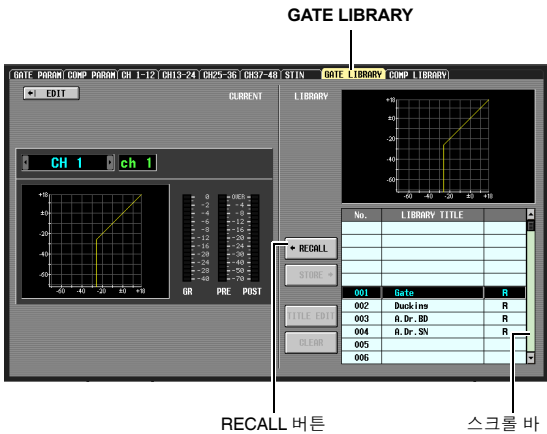
게이트 조작

여기에서는 SELECTED CHANNEL (선택된 채널) 섹션을 사용하여 내장 게이트를 조작하는 방법을 설명합니다.

참고

PM5D는 두 가지 종류의 내장 게이트, 즉 GATE (게이트)와 DUCKING (더킹)을 제공합니다. 이들은 다른 방식으로 작동합니다. 즉, 게이트를 사용하려면, 게이트 라이브러리에서 원하는 형식의 게이트 설정을 불러 오고, 필요할 경우 파라미터를 수정해야 합니다.

- [SEL] 키를 눌러서 조정하려는 채널을 선택합니다. 게이트는 입력 채널 또는 ST IN (스테레오 입력) 채널에 대해서만 사용할 수 있습니다.
- GATE LIBRARY (게이트 라이브러리) 화면을 액세스하려면 DISPLAY ACCESS (디스플레이 액세스) 섹션에서 INPUT [GATE/COMP] 키를 여러 번 누릅니다.



RECALL 버튼 스크롤 바

GATE LIBRARY (게이트 라이브러리) 화면에서 게이트 설정을 라이브러리에 저장하거나, 라이브러리에서 기존 데이터를 리콜할 수 있습니다.

- 커서를 화면 하단 우측에 있는 라이브러리 목록의 스크롤 바로 이동한 다음, [DATA] 인코더를 돌려서 볼러오 고자 하는 라이브러리 항목을 선택합니다. (목록에서 선택된 라이브러리 항목은 하이라이트됩니다.)

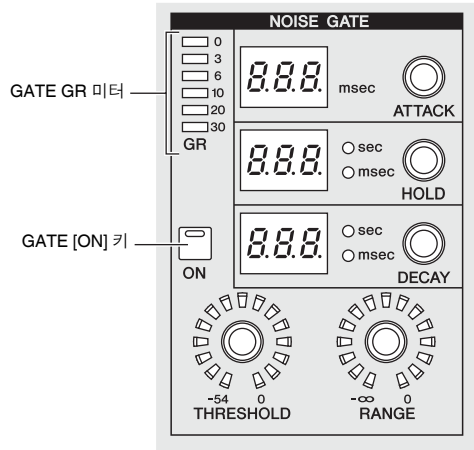
목록 오른쪽에 "R"이 표시된 번호 001~036에는 사전 설정된 읽기 전용 라이브러리 항목들이 포함되어 있습니다. 번호 001~004에는 다른 유형의 사전 설정된 라이브러리 항목들이 포함되어 있습니다. 특정 형식을 선택하려면 이들 라이브러리 항목들을 사용하는 것이 편리합니다. 이들 번호는 다음과 같이 다른 형식에 해당됩니다.

번호	이름	형식
001	게이트	GATE
002	더킹(Ducking)	DUCKING

힌트

- 현재 선택된 게이트의 형식은 GATE PARAM (게이트 파라미터) 화면에 표시됩니다 (→264페이지).
- 또한 GATE LIBRARY (게이트 라이브러리) 화면은 다양한 악기나 목적에 적합한 다른 라이브러리 설정들도 제공합니다. 자신만의 설정을 라이브러리에 저장할 수도 있습니다.
- 각 게이트 형식에 대한 자세한 설명은 부록을 참고하십시오 (→294페이지).

- 라이브러리 항목을 선택한 후에 라이브러리 목록의 하단 좌측에 위치한 RECALL (리콜) 버튼을 클릭합니다. 3단계에서 선택한 라이브러리 항목은 1단계에서 선택한 채널로 리콜됩니다.
- SELECTED CHANNEL (선택된 채널) 섹션에서 GATE [ON] 키를 눌러 LED를 점등합니다. 선택된 채널의 게이트가 활성화됩니다.
- SELECTED CHANNEL (선택된 채널) 섹션의 게이트 조절기를 사용하여 게이트 파라미터를 수정할 수 있습니다. 게이트에 의해 발생된 게인 감소량은 SELECTED CHANNEL (선택된 채널) 섹션의 GATE GR 미터에 표시됩니다.



힌트

- 게이트 조절기의 기능에 대한 자세한 설명은 59페이지를 참고하십시오.
- INPUT GATE/COMP (입력 게이트/컴프레서) 기능의 GATE PARAM (게이트 파라미터) 화면에서 게이트에 대한 더욱 세부적인 파라미터 (키 입력 신호의 선택, 스테레오 링크 켜짐/꺼짐) 수정할 수 있습니다 (→264페이지).
- 또한 게이트 조절기를 조작할 때 GATE PARAM (게이트 파라미터) 화면이 자동으로 나타나게 만들 수 있습니다. 이 설정은 UTILITY (유틸리티) 기능의 PREFERENCE 1 화면에서 이루어집니다(→186페이지).

EQ/HPF 조작

여기에서는 **SELECTED CHANNEL** (선택된 채널) 섹션을 사용하여 **EQ** (이퀄라이저)와 **HPF**(하이 패스 필터)를 수정하는 방법을 설명합니다.

EQ는 모든 입력 채널과 모든 출력 채널에 대해 사용할 수 있습니다. **EQ**와 독립적인 **HPF** (하이 패스 필터)는 입력 채널에 대해서만 제공됩니다. 그러나 출력 채널이라도 **LOW** (로우)밴드 형식을 **HPF**로 전환할 수 있습니다.

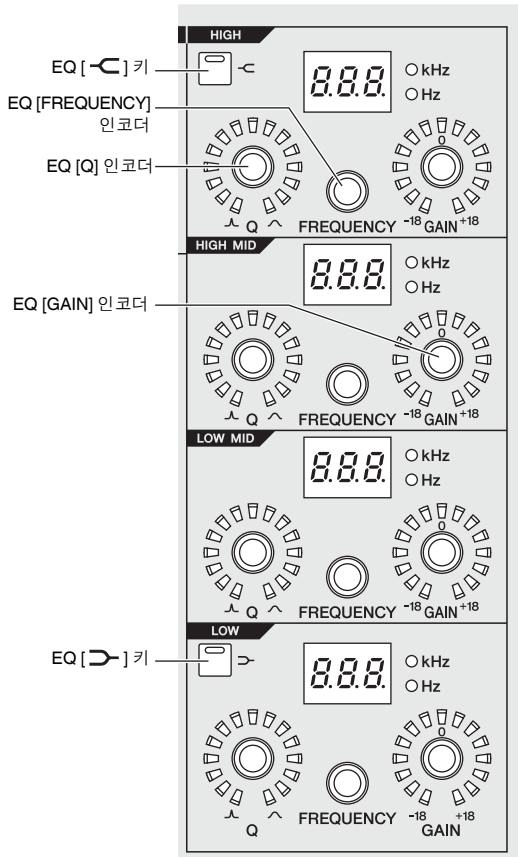
- 1 **[SEL]** 키를 눌러서 조정하려는 채널을 선택합니다. 모든 입력 채널과 **MATRIX** (매트릭스) 채널에 대해 4 밴드 **EQ**(**HIGH**, **HIGH MID**, **LOW MID**, **LOW**)가 제공됩니다. **MIX** (믹스) 채널과 **STEREO** (스테레오) **A/B** 채널에 대해서는 8 밴드 **EQ**가 제공됩니다. (4 밴드씩 **UPPER** (상위) 그룹과 **LOWER** (하위) 그룹으로 구분됩니다.)

- 2 **SELECTED CHANNEL** (선택된 채널) 섹션에서 **EQ [ON]** 키가 켜져 있는

1 단계에서 **MIX** (믹스) 채널이나 **STEREO** (스테레오) **A/B** 채널을 선택했을 경우, **SELECTED CHANNEL** (선택된 채널) 섹션의 **EQ**

사용하여 4 밴드의 **UPPER** (상위) 그룹 또는 **LOWER** (하위) 그룹을 선택합니다.

- 3 각 밴드에 대해 **EQ [Q]** 인코더, **EQ [FREQUENCY]** 인코더 및 **[GAIN]** 인코더를 사용하여 각각 **경사도**, **기준 주파수** 및 **게인**을 수정합니다.

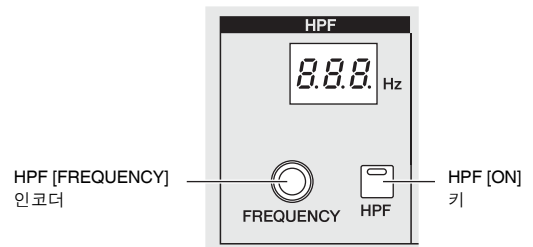


힌트

EQ 증폭으로 인해 입력 채널의 입력 신호가 잠길 경우에는, 선택된 채널 섹션의 **[GAIN/ATT]** 키가 꺼져 있는지 확인하고 **[GAIN/ATT]** 인코더를 사용하여 레벨을 낮추십시오.

- 4 현재 조작된 채널의 **EQ**를 플랫폼 상태로 복구하려는 경우에는 **SELECTED CHANNEL** (선택된 채널) 섹션의 **EQ [UPPER]** 및 **EQ [LOWER]** 키를 동시에 누릅니다. 이 두 키를 동시에 누르면, 모든 밴드의 증폭량/감소량이 0 dB로 재설정됩니다.
- 5 **HIGH** (하이) 밴드나 **LOW** (로우) 밴드를 **헬빙** 형식 **EQ**로 사용하려는 경우에는 해당 밴드에 대한 **[-C]** 키 또는 **[>]** 키를 껍니다.
- 6 입력 채널에 대해 **HPF**를 사용하고 싶을 경우에는 **SELECTED CHANNEL** (선택된 채널) 섹션에서 **HPF [ON]** 키를 껍니다.

입력 채널은 4 밴드 **EQ**와 독립적인 **HPF** (하이 패스 필터)를 제공합니다. **HPF** (하이 패스 필터)를 켜거나 끄려면 **HPF [ON]** 키를 사용하고, 컷오프 주파수를 지정하려면 **HPF [FREQUENCY]** 인코더를 사용하십시오.



힌트

- 출력 채널은 **EQ**와 독립적인 **HPF** (하이 패스 필터)를 제공하지 않지만, **LOW** (로우) 밴드 형식을 **HPF** (하이 패스 필터)로, 또는 **HIGH** (하이) 밴드 형식을 **LPF**로 전환할 수 있습니다. 이 변경은 **OUTPUT EQ** (출력 **EQ**) 기능의 **EQ PARAM** (**EQ 파라미터**) 화면에서 이루어집니다 (▶225페이지).
- 입력 채널의 경우 **HIGH** (하이) 밴드 형식을 **LPF** (로우 패스 필터)로 전환할 수 있습니다. 이 변경은 **INPUT EQ** 기능의 **EQ PARAM** (**EQ 파라미터**) 화면에서 이루어집니다 (▶260페이지).

힌트

- SELECTED CHANNEL** (선택된 채널) 섹션에서 이퀄라이저나 **HPF** (하이 패스 필터) 파라미터를 조작할 때 관련 화면이 자동으로 나타날 수 있습니다. 이 설정은 **UTILITY** (유틸리티) 기능의 **PREFERENCE 1** 화면에서 이루어집니다 (▶186페이지).
- 컴프레서나 노이즈 게이트 설정과 같은 방법으로, **EQ** 설정도 전용 **EQ 라이브러리**에 저장하거나 리콜할 수 있습니다. 또한 다양한 악기나 상황에 적합한 사전 설정된 라이브러리 항목도 제공됩니다.

8 입력 패치 / 출력 패치 조작

이 장에서는 입력 패치와 출력 패치 설정을 변경하는 방법, 그리고 인서트 연결과 직접 출력을 사용하는 방법을 설명합니다.

입력 패치 설정 변경

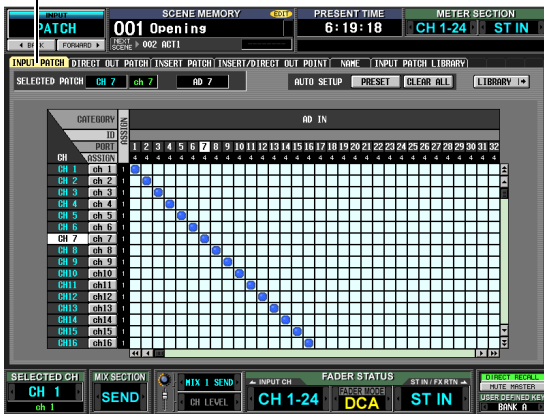
입력 패치 섹션을 사용하여 입력 포트를 입력 채널로 할당할 수 있습니다. PM5D의 기본 상태에서, 입력 패치 설정은 다음 신호를 입력 채널로 할당합니다.

입력 채널 1~48	INPUT 단자 1~48에서의 입력 신호
ST IN 채널 1~4	ST IN 단자 1~4 (L/R)에서의 입력 신호
FX RTN 채널 1~4	내장 이펙트 1~4 (L/R)의 출력 신호

그러나, 슬롯 1~4에 설치된 I/O 카드 또는 2TR IN DIGITAL (2트랙 입력 디지털) 단자에서 입력되는 신호를 입력 채널로 할당하려면 입력 패치 설정을 수정해야 합니다. 방법은 다음과 같습니다.

- DISPLAY ACCESS (디스플레이 액세스) 섹션에서 INPUT [GATE/COMP] 키를 여러 번 눌러서 INPUT PATCH (입력 패치) 화면을 액세스합니다.**

INPUT PATCH



INPUT PATCH (입력 패치) 화면에서 입력 포트(후면 패널 입력 단자 또는 I/O 카드의 입력 채널)를 입력 채널로 패치(할당)할 수 있습니다.

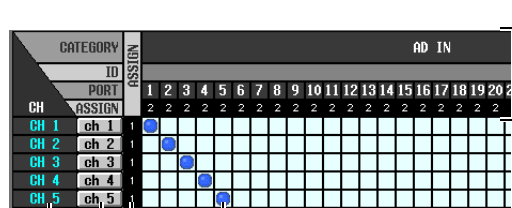
화면의 수평 방향은 입력 포트(즉, 패치 소스)를 나타내고, 화면의 수직 방향은 입력 채널(즉, 패치 대상)을 나타냅니다.

입력 포트가 입력 채널로 패치되면 ● 기호가 교차 그리드에 표시됩니다.

- 왼쪽/오른쪽 스크롤 바를 사용하여 패치 소스 입력 포트를 표시합니다.**

화면의 수평 방향은 패치 소스의 입력 포트 유형, ID 번호, 포트 번호 및 할당된 입력 채널의 번호를 보여줍니다. 현재 보이지 않는 입력 포트를 보려면 수평 스크롤 바 또는 [DATA] 인코더를 사용하십시오.

상단에서부터, 입력 포트 유형과 ID 번호, 포트 번호 및 현재 할당된 입력 채널의 번호가 나타납니다.



입력 포트를 입력 채널로 패치하려면 이 그리드를 클릭하여 ● 기호를 표시합니다.

입력 채널에 할당된 입력 포트의 번호가 표시됩니다.

입력 채널의 이름을 표시합니다.

입력 채널의 번호를 표시합니다.

다음 입력 포트를 선택할 수 있습니다.

AD IN 1~48	INPUT 단자 1~48
AD ST IN 1~4	ST IN 단자 1~4 (L/R)
SLOT IN 1~4	슬롯 1-4의 입력 채널 (1~6)
FX OUT 1~8	내장 이펙트 1~8의 출력 (L/R)
2TR IN D1~D3	2TR IN DIGITAL 단자 1~3 (L/R)
2TR IN A1/A2	2TR IN ANALOG 단자 1/2

- 왼쪽/오른쪽 스크롤 바를 사용하여 패치 대상 입력 채널을 표시합니다.**

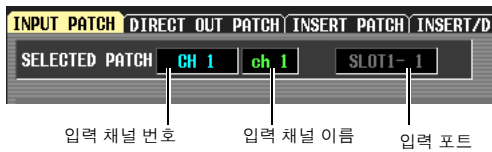
화면의 수직 방향은 패치 대상 입력 채널을 보여줍니다. 현재 보이지 않는 채널을 보려면 수직 스크롤 바를 사용합니다. 또는, [SHIFT] 키를 누른 상태에서 [DATA] 인코더를 돌려도 됩니다.

다음과 같은 입력 채널을 선택할 수 있습니다.

CH 1-48	입력 채널 1~48
STIN1L/1R-STIN4L/4R	ST IN 채널 1~4 (L/R)
FXRTN1L/1R-FXRTN4L/4R	FX RTN 채널 1~4 (L/R)

4 원하는 패치 소스와 패치 대상이 교차하는 그리드를 클릭합니다.

수직 및 수평 적색선이 커서가 위치한 그리드 위치를 표시합니다. 화면 상단 좌측에 있는 **SELECTED PATCH** (선택된 패치) 영역에 커서가 위치한 그리드에 대한 입력 포트와 입력 채널이 나타납니다.



입력 채널 번호 입력 채널 이름 입력 포트

그리드를 클릭하면, 패치 설정을 변경할 것인지 확인하는 창이 나타납니다.

5 창 안의 OK 버튼을 클릭합니다.

새로운 패치가 종료되고, 해당 그리드에 "●" 기호가 나타납니다.
패치를 취소하려면, "●" 기호를 다시 한번 클릭합니다.

힌트

- 확인 창에 응답하지 않고 패치를 직접 변경하려면, **UTILITY** (유틸리티) 기능의 **PREFERENCE 1** 화면으로 가서 **PATCH CONFIRMATION** (패치 확인)을 고십시오 (▶186페이지).
- 그리드 안이나 밖에서 커서 위치를 빠르게 움직이려면 **[SHIFT]** 키를 누른 상태에서 **CURSOR** [◀][▶][▲][▼] 키를 누릅니다.

참고

하나의 입력 포트를 여러 개의 입력 채널로 패치할 수 있지만, 여러 입력 포트를 하나의 입력 채널로 패치할 수는 없습니다.

출력 패치 설정 변경

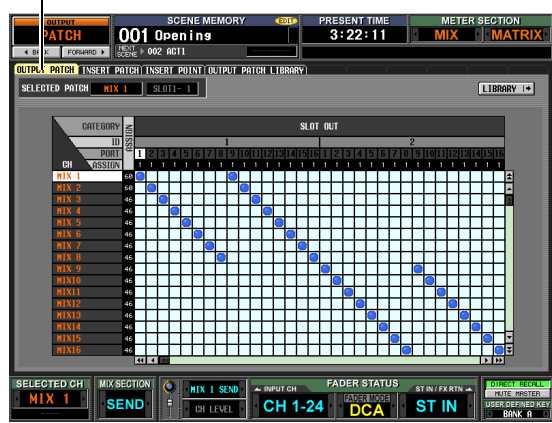
출력 패치 섹션에서는 출력 채널을 출력 포트에 할당할 수 있습니다. PM5D의 출력 채널은 항상 다음 출력 단자에 연결되어 있습니다.

MIX 채널 1~24	MIX OUT 단자 1~24
STEREO A/B 채널	STEREO OUT 단자 A/B
MATRIX 채널 1~8	MATRIX OUT 단자 1~8
모니터 출력 L/C/R	MONITOR OUT 단자 L/R/C

그러나, 이들 출력 채널의 신호를 다른 출력 포트에서 동시에 보내도록 출력 패치 설정을 수정할 수 있습니다. 방법은 다음과 같습니다.

1 DISPLAY ACCESS (디스플레이 액세스) 섹션에서 OUTPUT [PATCH] 키를 여러 번 눌러서 OUTPUT PATCH (출력 패치) 화면을 액세스합니다.

OUTPUT PATCH



OUTPUT PATCH (출력 패치) 화면에서 출력 채널을 출력 포트에 패치(할당)할 수 있습니다. 화면의 수평 방향은 출력 포트(즉, 패치 대상)를 나타내고, 화면의 수직 방향은 출력 채널(즉, 패치 소스)을 나타냅니다.
PM5D가 기본 상태에 있을 경우, MIX (믹스) 채널 1~24, MATRIX (매트릭스) 채널 1~8 및 STEREO (스테레오) A 채널은 항상 연결되어 있는 출력 단자 뿐만 아니라 슬롯 1~4와 2TR OUT DIGITAL (2태릭 출력 디지털) 단자의 출력 채널로도 패치됩니다. 그러나 사용자는 이 패치를 마음대로 변경할 수 있습니다.

2 수평 스크롤 바를 사용하여 패치 대상 출력 채널을 표시합니다.

화면의 수평 방향은 패치 대상의 출력 포트 유형, ID 번호, 포트 번호 및 할당된 출력 채널의 번호를 보여줍니다.



상단에서부터, 출력 포트 유형과 ID 번호, 포트 번호 및 할당된 출력 채널의 번호가 나타납니다.

출력 포트를 출력 채널로 패치하려면 이 그리드를 클릭하여 "●" 기호를 표시합니다.

출력 채널에 할당된 출력 포트의 번호가 표시됩니다.

출력 채널 번호를 표시합니다.

다음 출력 포트를 선택할 수 있습니다.

SLOT OUT 1-4	슬롯 1~4에 설치된 I/O 카드의 출력 채널 (1-16)
FX IN 1-8	내장 이펙트 1~8의 입력 (L/R)
2TR OUT D1/D2	2TR OUT DIGITAL 단자 1~2 (L/R)

3 수직 스크롤 바를 사용하여 패치 소스 출력 채널을 표시합니다.

화면의 수직 방향은 패치 소스 출력 채널을 보여줍니다. 다음과 같은 출력 채널을 선택할 수 있습니다.

MIX 1-24	MIX 채널 1~24
MATRIX 1-8	MATRIX 채널 1~8
ST AL/AR	STEREO A 채널 (L/R)
ST BL/BR	STEREO B 채널 (L/R)
MONITOR L/R/C	모니터 출력 (L/C/R)
TALKBACK OUT	토크백 출력
OSC OUT	오실레이터 출력

4 원하는 패치 소스와 패치 대상이 교차하는 그리드를 클릭합니다.

화면 상단 좌측에 있는 SELECTED PATCH (선택된 패치) 영역에 커서가 위치한 그리드에 대한 출력 포트와 출력 채널이 나타납니다.



그리드를 클릭하면 패치 설정을 변경할 것인지 확인하는 창이 나타납니다.

힌트

확인 창에 응답하지 않고 패치를 직접 변경하려면 UTILITY (유틸리티) 기능의 PREFERENCE 1 화면으로 가서 PATCH CONFIRMATION (패치 확인)을 끄십시오 (→186페이지).

5 창 안의 OK 버튼을 클릭합니다.

새로운 패치가 종료되고, 해당 그리드에 “●” 기호가 나타납니다. 패치를 취소하려면, “●” 기호를 다시 한번 클릭합니다.

참고

출력 채널을 하나 이상의 출력 포트에 패치할 수 있으나, 여러 출력 채널을 하나의 출력 포트에 패치할 수는 없습니다.

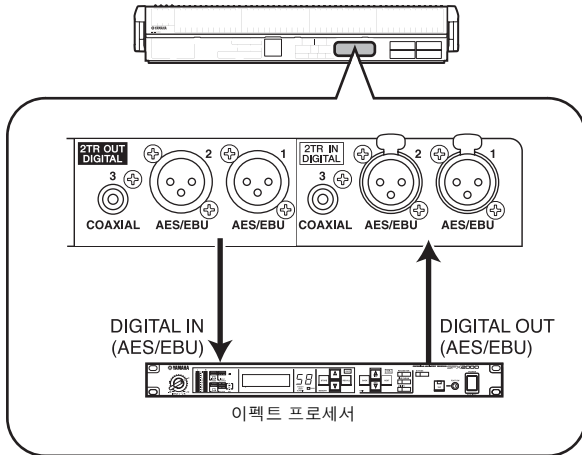
채널에 외장 이펙트 삽입

이펙트 프로세서나 다른 외장 기기를 입력 채널이나 출력 채널의 신호 경로 안으로 삽입할 수 있습니다. 그렇게 할 경우, 각 채널에 대해 인서트를 위해 사용할 입출력 포트와 인서트 I/O 지점을 지정할 수 있습니다.

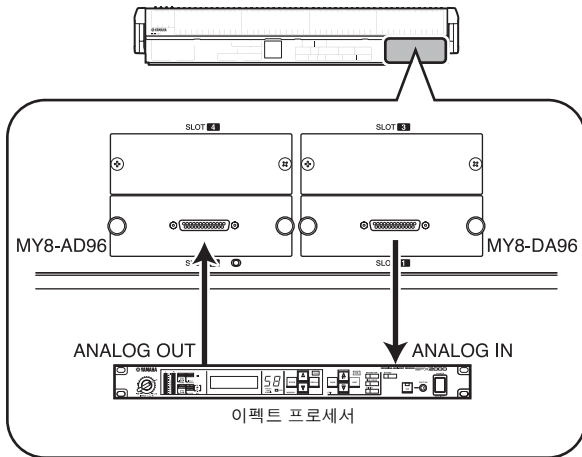
인서트를 위한 외장 기기 연결

외부 기기를 원하는 채널 안으로 삽입할 경우, 후면 패널 입출력 단자 또는 슬롯에 인서트 출력/인서트 입력 단자로 설치된 I/O 카드의 입출력 단자를 사용할 수 있습니다. 다음 그림은 인서트 연결의 일반적인 예입니다.

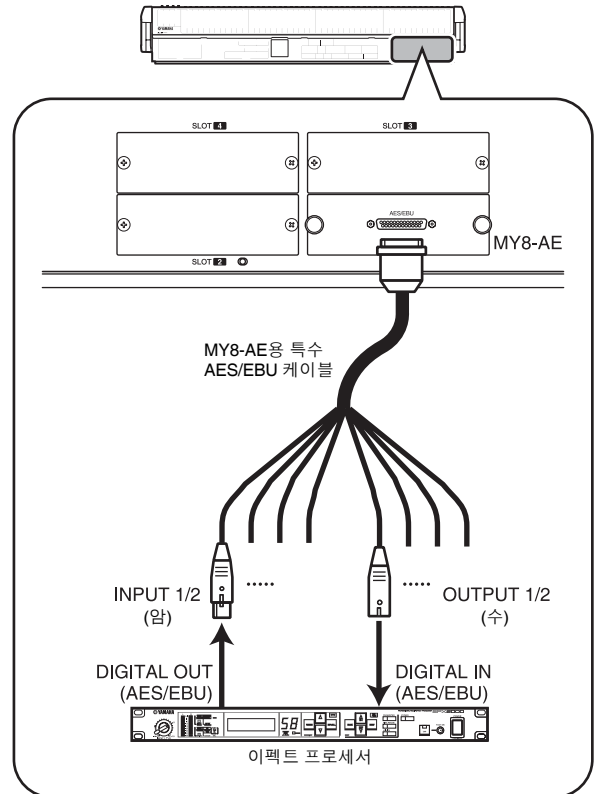
인서트 연결 예 ①



인서트 연결 예 ②



인서트 연결 예 ③



"인서트 연결 예 ③"과 같이 디지털 I/O 카드를 통해 외장 디지털 기기를 인서트할 경우, PM5D와 해당 외장 기기의 워드 클럭을 동기화해야 합니다. 일반적으로 외장 기기를 워드 클럭 슬레이브로 설정하여 PM5D의 워드 클럭을 따르도록 하는 것이 바람직합니다. (기기를 워드 클럭 슬레이브로 설정하는 방법에 대한 자세한 설명은 해당 설명서를 참고하십시오.)

힌트

PM5D 모델의 경우, 위에서 설명한 방법의 대안으로, 후면 패널 INSERT IN/OUT (인서트 입력/출력) 단자를 사용하여 외장 기기를 입력 신호 안으로 인서트할 수 있습니다. 이 경우, 인서트 I/O 지점은 AD 변환 직전에 결정됩니다. 또한 70페이지에 설명된 절차는 불필요합니다.

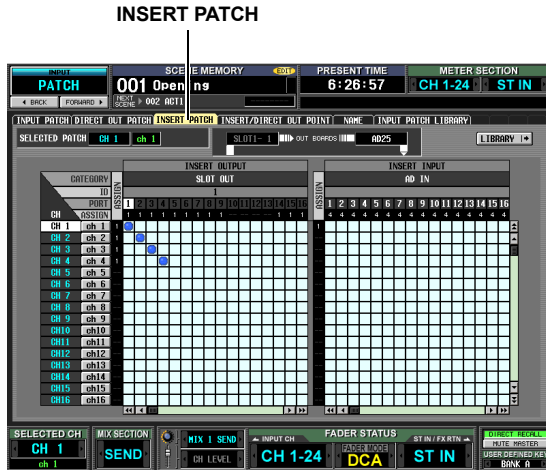
인서트 출력과 인서트 입력 패치

여기에서는 슬롯의 AD/DA 카드에 연결된 외장 기기를 입력 채널 안으로 인서트하는 예를 통해 인서트 연결을 만드는 방법을 설명합니다.

출력 채널 안으로 인서트하는 경우도 출력 채널 화면에서 작업한다는 것만 다를 뿐 나머지 절차는 동일합니다.

1 **DISPLAY ACCESS (디스플레이 액세스) 섹션에서 INPUT [PATCH] 키를 여러 번 눌러서 아래와 같은 INSERT PATCH (입력 패치) 화면(INPUT PATCH (입력 패치) 기능)을 액세스합니다.**

이 화면 좌측에서 인서트 출력으로 사용할 출력 포트를 선택할 수 있으며, 화면 우측에서 인서트 입력으로 사용할 입력 포트를 선택할 수 있습니다.



출력 채널 안으로 삽입하려면 OUTPUT [PATCH] 키를 여러 번 눌러서 OUTPUT PATCH (출력 패치) 기능의 INSERT PATCH (인서트 패치) 화면을 액세스합니다.

2 **화면의 좌측에서 외부 기기에 연결된 출력 포트가 원하는 채널과 교차하는 그리드를 클릭합니다.**

이 절차는 INPUT PATCH (입력 패치) 화면이나 OUTPUT PATCH (출력 패치) 화면에서 동일합니다. 다음 출력 포트들을 선택할 수 있습니다.

SLOT OUT 1-4	슬롯 1~4에 설치된 I/O 카드의 출력 채널
FX IN 1-8	내장 이펙트 1~8의 L/R 입력
GEQ IN 1-12	GEQ 모듈의 입력 1~12
2TR OUT 1-3	2TR OUT DIGITAL 단자 1~3 (L/R)

힌트

화면 좌측에서 GEQ IN을 선택할 경우, 화면 우측에서 번호가 같은 GEQ OUT (GEQ 출력)이 자동으로 선택되어 해당 번호의 GEQ 모듈이 그 채널 안으로 인서트됩니다.(그래픽 EQ 사용에 대한 자세한 설명은 ▶110 페이지).

3 **화면의 우측에서 외부 기기에 연결된 입력 포트가 원하는 채널과 교차하는 그리드를 클릭합니다.**

다음 입력 포트들을 선택할 수 있습니다.

AD IN 1-48	INPUT 단자 1-48
AD ST IN 1-4	ST IN 단자 1~4 (L/R)
SLOT IN 1-4	슬롯 1~4에 설치된 I/O 카드의 입력 채널
FX OUT 1-8	내장 이펙트 1~8의 출력 (L/R)
GEQ OUT 1-12	GEQ 모듈의 출력 1~12
2TR IN D1-D3	2TR IN DIGITAL 단자 1~3 (L/R)
2TR IN A1/A2	2TR IN ANALOG 단자 1/2 (L/R)

SELECTED PATCH (선택된 패치) 영역에 커서가 위치한 그리드에 해당하는 채널이 표시됩니다. 오른쪽에는 해당 채널에 대한 인서트 출력/인서트 입력에 패치된 입출력 포트가 표시됩니다.



힌트

화면 좌우측에서 커서를 그리드 사이에 빠르게 움직이려면 [SHIFT] 키를 누른 상태에서 CURSOR [◀/▶] 키를 누르십시오.

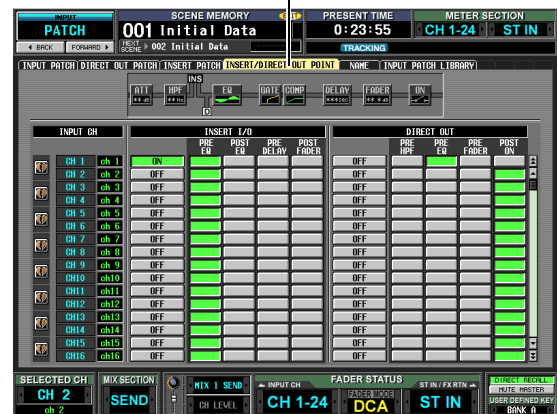
참고

지금까지의 절차를 수행한 결과, 외부 기기가 선택된 채널의 인서트 출력/인서트 입력으로 패치되었습니다. 그러나, 아래 설명에 따라 INSERT/DIRECT OUT (인서트/다이렉트 출력) 화면에서 INSERT I/O ON/OFF (인서트 I/O 켜짐/꺼짐) 버튼을 켜야만 연결이 실제로 활성화됩니다. 예외적으로, GEQ를 패치할 경우에는 INSERT I/O ON/OFF (인서트 I/O 켜짐/꺼짐) 버튼이 자동으로 켜집니다.

4 **INPUT [PATCH] 키를 여러 번 눌러서 아래와 같은 INSERT/DIRECT OUT POINT (인서트/다이렉트 출력 지점) 화면(INPUT PATCH (입력 패치) 기능)을 액세스합니다.**

INSERT/DIRECT OUT POINT (인서트/다이렉트 출력 지점) 화면(INPUT PATCH (입력 패치) 기능)에서 각 입력 채널에 대해 인서트를 켜거나 끌 수 있습니다. 또한 이 화면에서 인서트 I/O 지점을 선택할 수 있습니다 (외장 기기가 인서트될 위치).

INSERT/DIRECT OUT POINT



출력 채널 안으로 인서트하려면 OUTPUT [PATCH] 키를 여러 번 눌러서 OUTPUT PATCH (출력 패치) 기능의 INSERT PATCH (인서트 패치) 화면을 액세스합니다.

5 각 채널에 대해 다음 중 하나를 insert I/O 지점으로 선택하고 해당 버튼을 껍니다.

PRE EQ	EQ 바로 앞
POST EQ	EQ 바로 뒤
PRE DELAY	딜레이 바로 앞
POST FADER	페이더 바로 뒤

선택된 지점은 화면 상단에 그래픽으로 표시됩니다.

INS 기호는 커서가 위치한 채널에 대한 insert I/O 지점을 표시합니다.



각 채널에 대한 insert I/O 지점을 선택합니다.

각 채널에 대해 insert를 켜거나 끄는 INSERT I/O ON/OFF 버튼입니다.

입력 채널의 이름을 표시합니다.

채널 번호를 표시합니다.

6 원하는 채널에 대한 INSERT I/O ON/OFF 버튼을 클릭하여 껍니다.

해당 채널에 대한 insert 연결이 활성화됩니다.

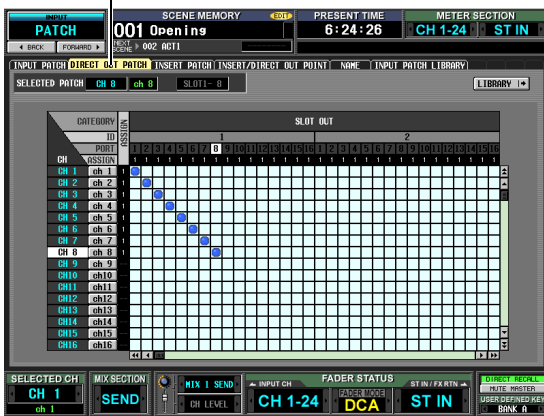
AD IN (아날로그 입력)을 insert 입력으로 선택했을 경우, 또는 전용 프로토콜(Yamaha AD8HR, AD824)을 지원하는 외장 헤드 앰프가 연결된 슬롯을 선택했을 경우, 그에 따라 헤드 앰프 설정을 합니다 (→36페이지).

입력 채널의 신호를 다이렉트 출력

여기에서는 입력 채널 또는 ST IN (스테레오 입력) 채널로 입력되는 신호를 원하는 출력 단자에서 다이렉트 출력하는 방법을 설명합니다.

- 1 DISPLAY ACCESS (디스플레이 액세스) 섹션에서 INPUT [PATCH] 키를 여러 번 눌러서 아래와 같은 DIRECT OUT PATCH (다이렉트 출력 패치) 화면 (INPUT PATCH (입력 패치) 기능)을 액세스합니다.

DIRECT OUT PATCH



이 화면에서 입력 채널이나 ST IN (스테레오 입력) 채널의 입력 신호를 다이렉트 출력할 출력 포트를 선택할 수 있습니다. 다음 출력 포트들을 선택할 수 있습니다.

SLOT OUT 1-4	슬롯 1~4에 설치된 I/O 카드의 출력 채널
2TR OUT D1-D3	2TR OUT DIGITAL 단자 1~3 (L/R)

- 2 원하는 채널과 출력 포트가 교차하는 그리드를 클릭합니다.

이 절차는 INPUT PATCH (입력 패치) 화면이나 OUTPUT PATCH (출력 패치) 화면에서 동일합니다. 화면 상단 좌측에 있는 SELECTED PATCH (선택된 패치) 영역에 커서가 위치한 그리드에 해당하는 채널과 출력 포트가 나타납니다.

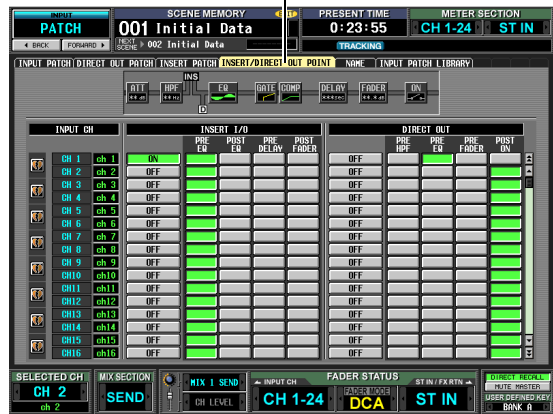
참고

지금까지의 절차를 마치면 선택된 채널과 출력 포트가 패치됩니다. 그러나, 아래 설명에 따라 INSERT/DIRECT OUT (인서트/다이렉트 출력) 화면에서 DIRECT OUT ON/OFF (다이렉트 출력 켜짐/꺼짐) 버튼을 켜야만 다이렉트 출력이 실제로 활성화됩니다.

- 3 INPUT [PATCH] 키를 여러 번 눌러서 아래와 같은 INSERT/DIRECT OUT POINT (인서트/다이렉트 출력 지점) 화면 (INPUT PATCH (입력 패치) 기능)을 액세스합니다.

INSERT/DIRECT OUT POINT (인서트/다이렉트 출력 지점) 화면 (INPUT PATCH (입력 패치) 기능)에서 다이렉트 출력을 켜거나 끌 수 있으며, 다이렉트 출력 지점을 선택할 수 있습니다 (신호가 다이렉트 출력되는 위치).

INSERT/DIRECT OUT POINT

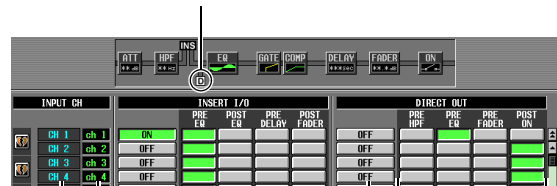


- 4 다음 중에서 각 채널에 대해 직접 다이렉트 지점을 선택하고 해당 버튼을 켭니다.

PRE HPF	HPF 바로 앞
PRE EQ	EQ 바로 앞 (INSERT I/O의 PRE EQ 바로 뒤)
PRE FADER	페이더 바로 앞
POST ON	[ON] 키 바로 뒤

선택된 지점은 화면 상단에 그래픽으로 표시됩니다.

"D" 기호는 커서가 위치한 채널에 대한 다이렉트 출력 지점을 표시합니다.



각 채널에 대해 다이렉트 출력을 켜거나 끕니다.

각 채널에 대해 다이렉트 출력 지점을 선택합니다.

입력 채널의 이름을 표시합니다.

입력 채널의 번호를 표시합니다.

- 5 원하는 채널에 대한 DIRECT OUT ON/OFF (다이렉트 출력 켜짐/꺼짐) 버튼을 클릭하여 켭니다.

그러면 해당 채널에 대한 다이렉트 출력이 활성화됩니다.

9 그룹화 및 연결

이 장에서는 여러 채널의 레벨이나 뮤트를 동시에 조정할 수 있는 DCA 그룹과 뮤트 그룹 및 여러 채널의 EQ 또는 컴프레서 파라미터를 연결할 수 있는 EQ 링크와 컴프레서 링크에 대해 설명합니다.

DCA 그룹과 뮤트 그룹에 대하여

8개의 DCA 그룹과 8개의 뮤트 그룹을 사용하여 여러 채널을 동시에 조정할 수 있습니다.

DCA 그룹은 상단 패널 DCA 스트립의 DCA 페이더 1~8에 의해 여러 채널의 레벨을 동시에 조정할 수 있게 해줍니다. 하나의 DCA 페이더는 채널 간의 레벨 차이를 유지하면서 같은 DCA 그룹에 속한 채널의 레벨을 조정합니다. 드럼 마이크를 그룹화할 수 있는 편리한 방법을 제공합니다.

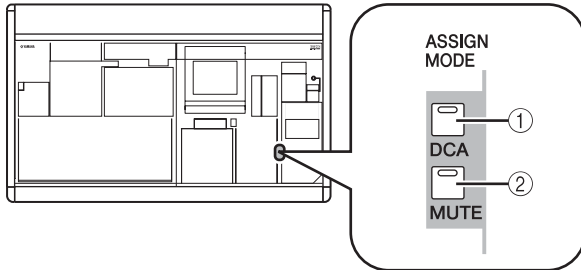
DCA 그룹 1~6은 입력 채널 전용이지만, DCA 그룹 7/8은 입력 채널과 출력 채널에 모두 사용될 수 있습니다. 번호가 같은 그룹 안에 두 종류의 채널이 모두 존재할 수 있습니다.

뮤트 그룹은 상단 패널의 SCENE MEMORY (Scene 메모리) 섹션에 있는 SCENE MEMORY [1]~[8] 키에 의해 여러 채널을 동시에 켜거나 끌 수 있게 해줍니다. 이를 사용해 여러 채널을 동시에 끌 수 있습니다.

뮤트 그룹 1~8은 입력 채널과 출력 채널 모두와 함께 사용될 수 있습니다. 번호가 같은 그룹 안에 두 종류의 채널이 모두 존재할 수 있습니다.

ASSIGN MODE 섹션 항목

ASSIGN MODE (할당 모드) 섹션은 패널을 사용하여 채널을 DCA 그룹이나 뮤트 그룹으로 할당할 수 있게 해줍니다.



① ASSIGN MODE (할당 모드) [DCA] 키

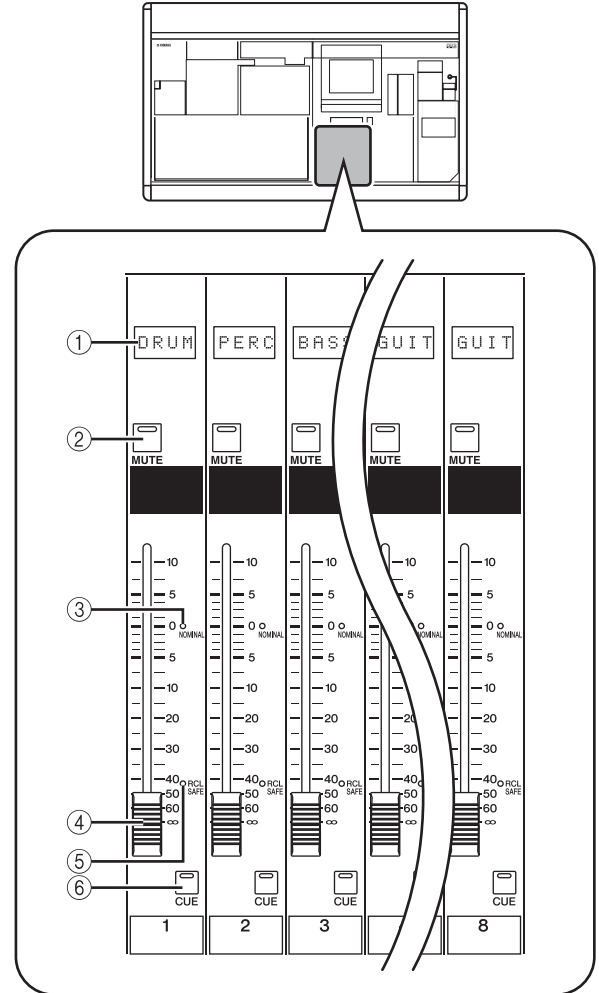
이 키를 사용하여 채널을 DCA 그룹 1~8로 할당할 수 있습니다. 이 키가 깜박이는 동안, 각 채널의 [CUE] 키를 사용하여 해당 채널을 현재 선택된 DCA 그룹으로 할당할 수 있습니다.

② ASSIGN MODE (할당 모드) [MUTE] 키

이 키를 사용하여 채널들을 뮤트 그룹 1~8로 할당할 수 있습니다. 이 키가 깜박이는 동안, 각 채널의 [CUE] 키를 사용하여 해당 채널을 현재 선택된 뮤트 그룹으로 할당할 수 있습니다.

DCA 스트립 항목

DCA 스트립은 DCA 그룹 1~8을 조정하는 곳입니다.



① 이름 표시등

각 DCA 그룹에 할당된 이름을 표시합니다.

② DCA [MUTE] 키

DCA 그룹 뮤트를 켜거나 끕니다. 이 키를 켜면 (LED 켜짐), 해당 DCA 그룹에 할당된 채널들이 뮤트됩니다.

③ DCA [NOMINAL] LED

이 LED는 해당 DCA 페이더가 0 dB 위치에 있을 때 켜집니다.

④ DCA 페이더

이 페이더는 DCA 그룹의 레벨을 조절합니다.

⑤ DCA [RCL SAFE] LED

DCA 그룹에 대한 리콜 세이프가 활성화 되었을 경우 해당 LED가 점등됩니다.

⑥ DCA [CUE] 키

해당 DCA 그룹에 할당된 모든 채널들을 큐 모니터하기 위해 사용됩니다.

DCA 그룹 사용

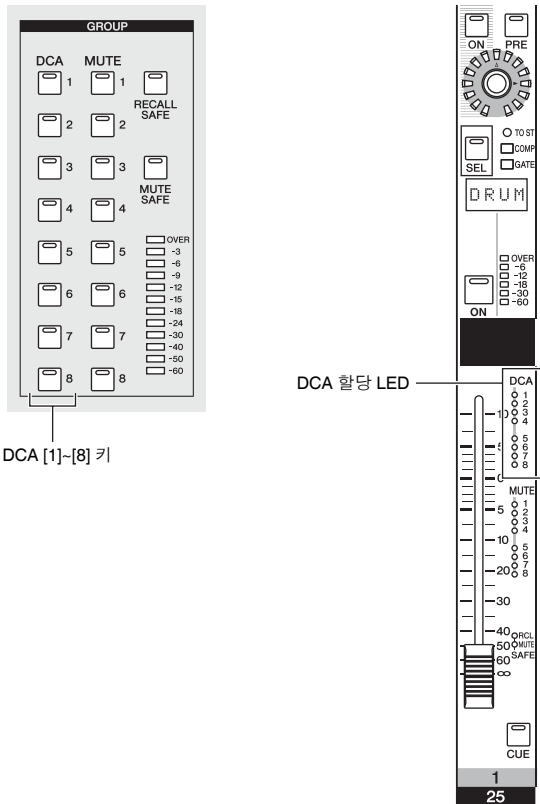
여기에서는 채널을 DCA 그룹으로 할당하고, DCA 페이더를 사용하여 조정하는 방법을 설명합니다.

DCA 그룹에 채널 할당

패널에서 특정 채널을 선택하여 해당 채널이 속할 DCA 그룹을 지정하거나 또는 특정 DCA 그룹을 선택해서 해당 DCA 그룹에 속할 채널을 지정하여 채널을 DCA 그룹으로 할당할 수 있습니다.

□ 특정 채널이 속할 DCA 그룹을 선택하려면

- 1 [SEL] 키를 눌러서 할당하려는 채널을 선택합니다.
- 2 SELECTED CHANNEL (선택된 채널) 섹션에서 DCA [1]~[8] 키를 눌러 채널이 할당될 DCA 그룹을 선택합니다 (하나 이상의 DCA 그룹을 선택할 수 있음).
켜진 DCA [1]~[8] 키의 LED가 점등됩니다. 입력 채널이 선택되면, 채널 스트립에 있는 해당 DCA 할당 LED(들)도 점등됩니다.



- 3 같은 방법으로 다른 채널들에 대한 DCA 그룹(들)을 선택합니다.

□ 특정 DCA 그룹에 속할 채널 선택하려면

- 1 ASSIGN MODE (할당 모드) 섹션에서 ASSIGN MODE [DCA] 키를 누릅니다.
ASSIGN MODE [DCA] 키가 깜박거립니다. FADER MODE (페이더 모드) 섹션의 [DCA] 키도 깜박거립니다. 이 키가 깜박이는 동안, 각 채널의 [CUE] 키를 사용하여 해당 채널을 DCA 그룹으로 할당할 수 있습니다.
- 2 DCA 스트립에서 DCA [CUE] 키를 눌러 채널을 할당하려는 DCA 그룹(1-8)을 선택합니다.
- 3 입력 채널 / 출력 채널(하나 이상 선택할 수 있음)의 [CUE] 키를 눌러서 선택된 DCA 그룹으로 할당합니다.
DCA 그룹 1~6이 선택될 경우에는 입력 채널만 선택할 수 있습니다. DCA 그룹 7/8이 선택될 경우에는 입력 채널과 출력 채널을 모두 선택할 수 있습니다. 입력 채널이 선택되면, 채널 스트립에 있는 해당 DCA 할당 LED(들)도 점등됩니다.
- 4 같은 방법으로 다른 DCA 그룹에 채널을 할당합니다.
- 5 할당이 완료되었으면 ASSIGN MODE (할당 모드) 섹션의 ASSIGN MODE [DCA] 키를 눌러 LED를 끕니다.
FADER MODE (페이더 모드) 섹션의 [DCA] 키도 깜박임을 멈추고 이전 상태로 되돌아갑니다.

힌트

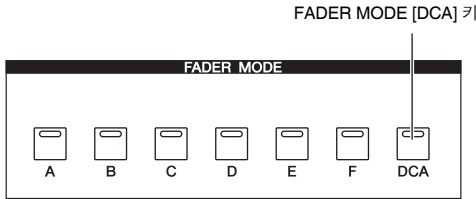
- 디스플레이 안에서 DCA 그룹에 채널을 할당할 수도 있습니다. 입력 채널 DCA 할당은 INPUT DCA/GROUP (입력 DCA/그룹) 기능의 DCA GROUP ASSIGN (DCA 그룹 할당) 화면에서 (→271페이지), 출력 채널 DCA 할당은 OUTPUT DCA/GROUP (출력 DCA/그룹) 기능의 DCA GROUP ASSIGN (DCA 그룹 할당) 화면에서 (→265페이지) 이루어집니다.
- DCA 그룹 설정은 Scene의 일부로 저장됩니다.

DCA 그룹 조정

여기에서는 DCA 스트립을 사용하여 DCA 그룹을 조정하는 방법을 설명합니다.

1 FADER MODE (페이더 모드) 섹션에서 FADER MODE [DCA] 키 LED가 점등되었는지 확인합니다.

FADER MODE (페이더 모드) 섹션은 DCA 스트립 페이더의 기능을 선택합니다. FADER MODE [DCA] 키 LED가 점등되면 DCA 스트립의 페이더를 사용하여 DCA 그룹 1~8을 조정할 수 있습니다.



- 2 채널 스트립의 페이더를 사용하여 원하는 DCA 그룹에 속하는 채널 사이의 상대적인 레벨을 조절합니다.
- 3 사용하고자 하는 DCA 그룹에 대한 DCA 페이더를 조작합니다.

2단계에서 설정한 레벨 차이를 유지하면서 해당 DCA 페이더에 할당된 채널들의 레벨이 바뀝니다.

4 DCA 그룹을 뮤트하려면 DCA 스트립에서 그 DCA 그룹의 [MUTE] 키를 누릅니다.

[MUTE] 키가 점등되고, 해당 DCA 그룹에 속한 채널들의 뮤트가 켜집니다 (페이더를 $-\infty$ dB로 낮추어도 같은 상태가 됨). 이 때, 해당 DCA 그룹에 대한 이름 표시등이 어두워집니다.

힌트

원할 경우, DCA 그룹이 뮤트되는 동안 해당 입력 채널들의 DCA 할당 LED가 깜박거리게 만들 수 있습니다. 그렇게 하려면, PREFERENCE 1 화면의 DCA/MUTE FLASH INDICATE (DCA/뮤트 플래시 표시) 설정을 켭니다 (UTILITY 화면).

- 5 DCA 그룹의 뮤트를 해제하려면 DCA 스트립에 있는 점등된 [MUTE] 키를 누릅니다.

뮤트 그룹 사용

이 섹션에서는 채널을 뮤트 그룹으로 할당하고, 패널 키를 사용하여 조정하는 방법을 설명합니다.

뮤트 그룹에 채널 할당

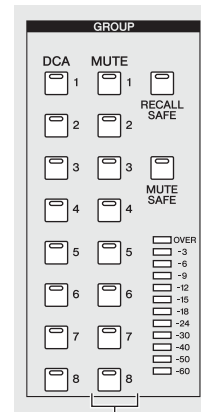
패널에서 특정 채널을 선택하여 해당 채널이 속할 뮤트 그룹을 지정하거나, 또는 특정 뮤트 그룹을 선택해서 해당 뮤트 그룹에 속할 채널을 지정하여 채널을 뮤트 그룹으로 할당할 수 있습니다.

□ 특정 채널이 속할 뮤트 그룹을 선택하려면

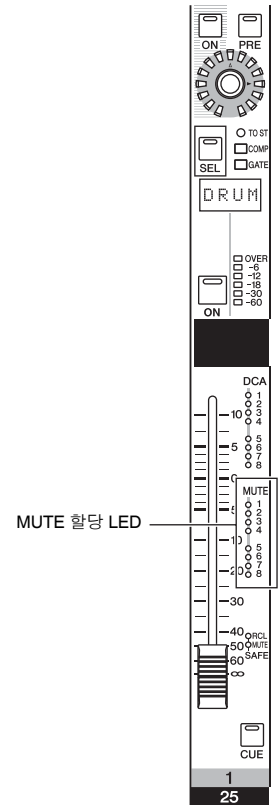
- 1 [SEL] 키를 눌러서 할당하고자 하는 채널을 선택합니다.

2 SELECTED CHANNEL (선택된 채널) 섹션에서 MUTE [1]~[8] 키를 눌러 채널이 할당될 뮤트 그룹을 선택합니다 (하나 이상의 뮤트 그룹을 선택할 수 있음).

켜진 MUTE [1]~[8] 키의 LED가 점등됩니다. 입력 채널이 선택되면, 채널 스트립에 있는 해당 뮤트 할당 LED(들)도 점등됩니다.



MUTE [1]~[8] 키



- 3 같은 방법으로 다른 채널에 대한 뮤트 그룹(들)을 선택합니다.

□ 특정 뮤트 그룹에 속할 채널 선택하려면

- 1 **ASSIGN MODE (할당 모드) 섹션에서 ASSIGN MODE [MUTE] 키를 누릅니다.**
ASSIGN MODE [MUTE] 키가 깜박거립니다. SCENE MEMORY (Scene 메모리) 섹션에 있는 MUTE MASTER (뮤트 마스터) LED도 깜박거립니다. 이 키가 깜박이는 동안, 각 채널의 [CUE] 키를 사용하여 해당 채널을 뮤트 그룹으로 할당할 수 있습니다.
- 2 **SCENE MEMORY (Scene 메모리) 섹션에서 SCENE MEMORY [1]~[8] 키를 사용하여 할당하려는 뮤트 그룹 (1~8)을 선택합니다.**
ASSIGN MODE [MUTE] 키가 깜박거리는 동안, SCENE MEMORY [1]~[8] 키를 사용하여 할당하고자 하는 뮤트 그룹을 선택할 수 있습니다. 이들 키 중 하나를 누르면 해당 키의 LED가 깜박거립니다.
- 3 **입력 채널 / 출력 채널(하나 이상 선택할 수 있음)의 [CUE] 키를 눌러서 선택된 뮤트 그룹으로 할당합니다.**
[CUE] 키가 점등되며, 해당 채널이 선택된 뮤트 그룹으로 할당됩니다.
입력 채널과 출력 채널을 모두 뮤트 그룹 1~8에 할당할 수 있습니다.
- 4 **같은 방법으로 다른 뮤트 그룹에 채널을 할당합니다.**
- 5 **할당이 완료되었으면, ASSIGN MODE (할당 모드) 섹션의 ASSIGN MODE [MUTE] 키를 눌러 LED를 끕니다.**
SCENE MEMORY (Scene 메모리) 섹션의 MUTE MASTER/DIRECT RECALL (뮤트 마스터/다이렉트 리콜) LED도 이전 상태로 되돌아갑니다.

힌트

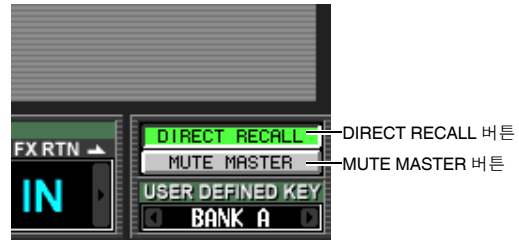
- 디스플레이 안에서 뮤트 그룹에 채널을 할당할 수도 있습니다. 입력 채널 할당은 INPUT DCA/GROUP (입력 DCA/그룹) 기능의 MUTE GROUP ASSIGN (뮤트 그룹 할당) 화면에서 (→272페이지), 그리고 출력 채널 할당은 OUTPUT DCA/GROUP (출력 DCA/그룹) 기능의 MUTE GROUP ASSIGN (뮤트 그룹 할당) 화면에서 (→235페이지) 이루어집니다.
- 뮤트 그룹 할당은 Scene의 일부로 저장됩니다.

뮤트 그룹 조정

여기에서는 SCENE MEMORY (Scene 메모리) 섹션의 SCENE MEMORY [1]~[8] 키를 사용하여 뮤트 그룹 1~8에 대해 뮤트를 켜거나 끄는 방법을 설명합니다.

- 1 **디스플레이 하단 우측에 위치한 MUTE MASTER (뮤트 마스터) 버튼을 꺾습니다.**
디스플레이 하단 우측에 위치한 DIRECT RECALL (다이렉트 리콜) 버튼과 MUTE MASTER (뮤트 마스터) 버튼은 SCENE MEMORY [1]~[8] 키의 기능을 선택합니다.
- **DIRECT RECALL 버튼이 켜져 있을 경우**
SCENE MEMORY [1]~[8] 키는 각 키에 할당된 Scene을 직접 리콜합니다.

- **MUTE MASTER 버튼이 켜져 있을 경우**
SCENE MEMORY [1]~[8] 키가 뮤트 그룹 1~8에 대해 뮤트를 켜거나 끕니다.



- 2 **뮤트하려는 뮤트 그룹에 대한 SCENE MEMORY [1]~[8] 키를 누릅니다.**
키의 LED가 점등되고, 선택된 뮤트 그룹에 속하는 모든 채널들이 뮤트됩니다 ([ON] 키가 꺼졌을 때와 같은 상태). 하나 이상의 키를 켜서 여러 뮤트 그룹을 뮤트할 수 있습니다.
- 3 **뮤트 그룹을 뮤트 해제하려면 점등된 SCENE MEMORY [1]~[8] 키를 누릅니다.**

힌트

- 뮤트 그룹의 뮤트 켜짐/꺼짐 상태는 Scene에 저장됩니다. 그러나, 리콜 세이프(Recall Safe) 기능을 사용하여 뮤트 그룹 상태를 Scene 리콜에서 제외시킬 수도 있습니다.
- 원할 경우, 뮤트 그룹이 뮤트되는 동안 해당 입력 채널들의 MUTE (뮤트) 할당 LED가 깜박거리게 만들 수 있습니다. 그렇게 하려면, PREFERENCE 1 화면의 DCA/MUTE FLASH INDICATE (DCA/뮤트 플래시 표시) 설정을 켭니다 (UTILITY (유틸리티) 화면).

뮤트 세이프 기능 사용

필요할 경우, 하나의 뮤트 그룹에 속한 채널들을 뮤트 그룹 조작에서 일시적으로 제외시킬 수 있습니다 (뮤트 세이프 (Mute Safe)).

- 1 **[SEL] 키를 눌러서 뮤트 그룹에서 제외하려는 채널을 선택합니다.**
- 2 **SELECTED CHANNEL (선택된 채널) 섹션에서 [MUTE SAFE] 키를 눌러 LED를 점등합니다.**
해당 채널에 대해 뮤트 세이프(Mute Safe)가 활성화됩니다. (입력 채널의 경우 채널 스트립에 있는 [MUTE SAFE] LED가 점등됩니다.) 이 상태에서는, 해당 뮤트 그룹을 뮤트해도 해당 채널에는 영향을 주지 않습니다.
- 3 **뮤트 세이프(Mute Safe)를 해제하려면 SELECTED CHANNEL (선택된 채널) 섹션의 [MUTE SAFE] 키를 다시 한 번 눌러서 LED를 끕니다.**

힌트

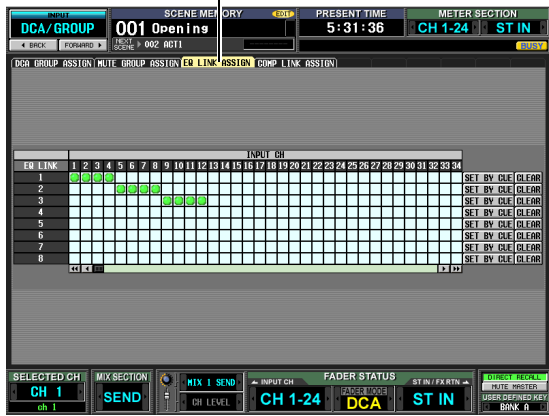
뮤트 세이프(Mute Safe) 설정은 Scene에 저장되지 않습니다. 수동으로 해제하기 전까지 계속 효력을 유지합니다.

EQ 링크 및 컴프레서 링크 사용

EQ 링크(EQ Link)와 컴프레서 링크(Compressor Link)는 각각 여러 채널의 EQ 파라미터 또는 컴프레서 파라미터를 연결하는 기능입니다. 하나의 링크 그룹에 속하는 임의의 채널의 EQ 또는 컴프레서 파라미터들을 수정하면 해당 링크 그룹에 있는 다른 채널들도 동시에 수정됩니다.

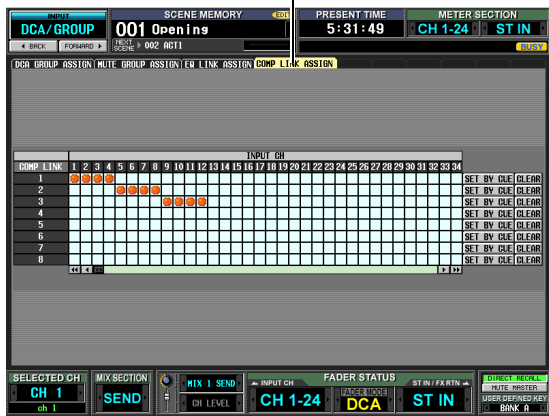
- 1 DISPLAY ACCESS (디스플레이 액세스) 섹션에서 INPUT [DCA/GROUP] 키 (입력 채널의 경우) 또는 OUTPUT [GROUP] 키(출력 채널의 경우)를 여러 번 눌러서 다음 화면 중 하나를 액세스합니다.
 - INPUT DCA/GROUP (입력 DCA/그룹) 기능 EQ LINK ASSIGN (EQ 링크 할당) 화면
입력 채널에 대한 EQ 링크 그룹 (1~8) 할당

EQ LINK ASSIGN



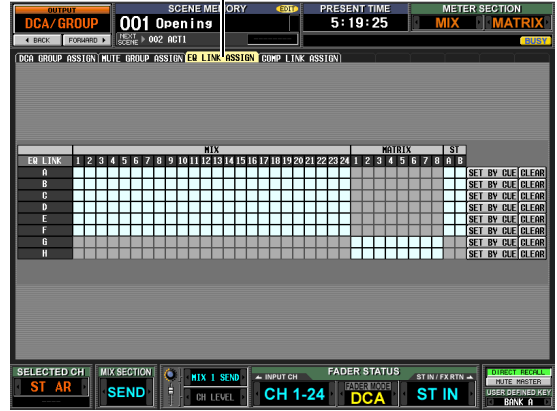
- INPUT DCA/GROUP (입력 DCA/그룹) 기능 COMP LINK ASSIGN (컴프레서 링크 할당) 화면
입력 채널에 대한 컴프레서 링크 그룹 (1~8) 할당

COMP LINK ASSIGN



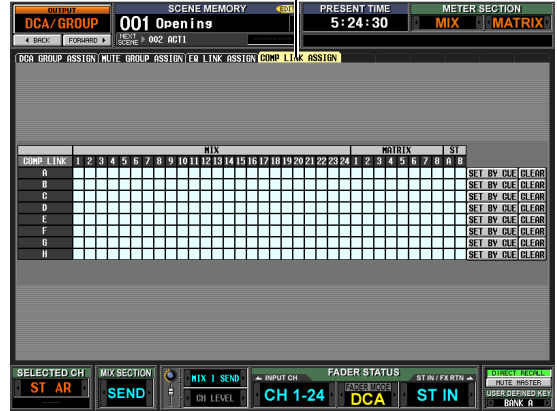
- OUTPUT DCA/GROUP (출력 DCA/그룹) 기능 EQ LINK ASSIGN (EQ 링크 할당) 화면
출력 채널에 대한 EQ 링크 그룹 (A~F) 할당

EQ LINK ASSIGN



- OUTPUT DCA/GROUP (출력 DCA/그룹) 기능 COMP LINK ASSIGN (컴프레서 링크 할당) 화면
출력 채널에 대한 컴프레서 링크 그룹 (A~F) 할당

COMP LINK ASSIGN



각 화면에서, 채널(할당 소스)이 수평으로 나열되고, 링크 그룹 번호 또는 알파벳 문자(할당 대상)가 수직으로 나열됩니다.

힌트
EQ 링크 그룹과 컴프레서 링크 그룹은 입력 채널과 출력 채널에 대해 독립적입니다.

2 원하는 채널(할당 소스)이 원하는 링크 그룹(할당 대상)과 교차하는 그리드를 클릭합니다.

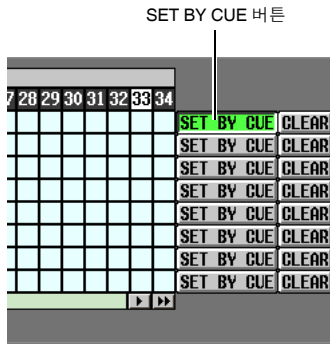
해당 그리드에 "●" 기호가 나타납니다. 할당을 취소하려면 "●" 기호를 다시 한번 클릭합니다.

출력 채널 EQ 링크 그룹의 경우, MIX (믹스) 채널과 STEREO (스테레오) A/B 채널은 그룹 A~F에만 할당될 수 있고, MATRIX (매트릭스) 채널은 그룹 G/H에만 할당될 수 있습니다. (사용할 수 없는 그리드는 회색으로 비활성화됩니다.)

할당 대상 그룹에 다른 채널이 이미 할당되었을 경우에는, 이전에 할당된 채널의 EQ 및 컴프레서 파라미터가 나중에 추가된 채널로 복사되어, 설정값이 같아집니다.

3 각 채널의 [CUE] 키를 사용하여 링크 그룹에 할당하려면 화면에서 해당 링크 그룹에 대한 SET BY CUE (큐로 설정) 버튼을 클릭하여 줍니다.

SET BY CUE (큐로 설정) 버튼이 켜져 있는 동안, 채널 [CUE] 키를 사용하여 링크 그룹 할당을 설정하거나 취소할 수 있습니다.



참고

- SET BY CUE (큐로 설정) 버튼은 하나의 링크 그룹에 대해서만 켤 수 있습니다.
- 다른 화면으로 전환하면 켜진 SET BY CUE (큐로 설정) 버튼이 자동으로 해제됩니다.

4 링크 그룹 할당이 완료되면 한 링크 그룹에 속한 채널의 EQ 또는 컴프레서 파라미터를 조작합니다.

같은 링크 그룹에 속한 EQ 또는 컴프레서 파라미터는 수정된 값을 따릅니다.

힌트

링크 그룹 설정은 Scene의 일부로 저장됩니다.

참고

같은 컴프레서 링크 그룹에 속한 채널이라도 STEREO LINK (스테레오 링크) 버튼과 KEY IN SOURCE (키 입력 소스) 설정은 연결되지 않습니다.

10 Scene 메모리

이 장에서는 PM5D의 믹스 파라미터들을 "Scene"으로 저장하고 리콜하는 방법을 설명합니다.

Scene에 대하여

PM5D는 믹스 파라미터의 현재 상태를 "Scene"으로 저장하고 리콜할 수 있습니다. Scene들은 Scene 번호 000-500에 할당됩니다. Scene 000은 읽기 전용이며, 덮어쓸 수 없습니다. 다른 Scene 번호는 자유롭게 다시 쓸 수 있습니다.

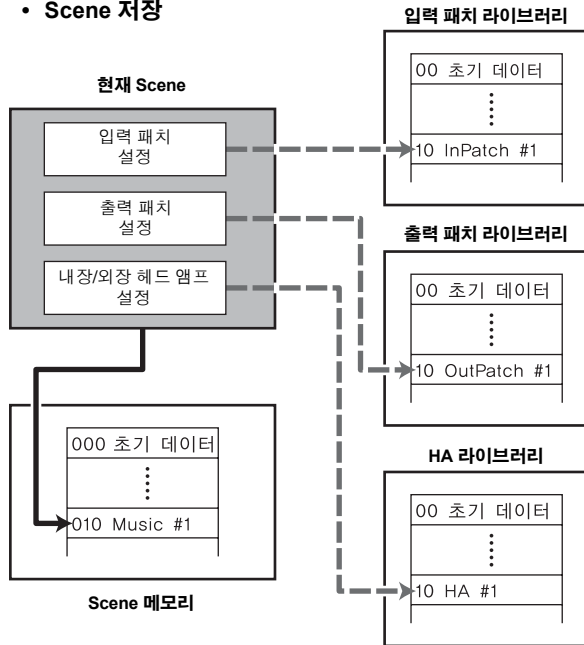
Scene에는 패널 조절기의 설정(PM5D 모델의 TALKBACK (토크백) 섹션, CUE/MONITOR (큐/모니터) 섹션, AD IN (아날로그 입력) 섹션 제외)과 아래 열거된 기능과 화면의 설정이 포함됩니다.

- INPUT 기능 설정
- OUTPUT 기능 설정
- EFFECT PARAM 화면 설정
- GEQ PARAM 화면 설정
- SELECTIVE RECALL 화면
- FADE TIME 화면 (SCENE 기능) 설정
- MIXER SETUP 화면 (SYS/W.CLOCK 기능) 설정
- HA 화면 (SYS/W.CLOCK 기능) 설정

그러나, 입력 패치, 출력 패치 및 HA (헤드 앰프) 설정은 해당 라이브러리에 저장되며, Scene에는 이 저장된 설정으로 연결되는 라이브러리 번호만 포함됩니다.

예를 들어, Scene을 저장할 때 입력 패치, 출력 패치 및 HA (헤드 앰프) 설정이 수정되었다면, 그 변경사항은 해당 라이브러리에 저장되며, 저장된 라이브러리 항목들의 라이브러리 번호가 Scene에 저장됩니다.

• Scene 저장

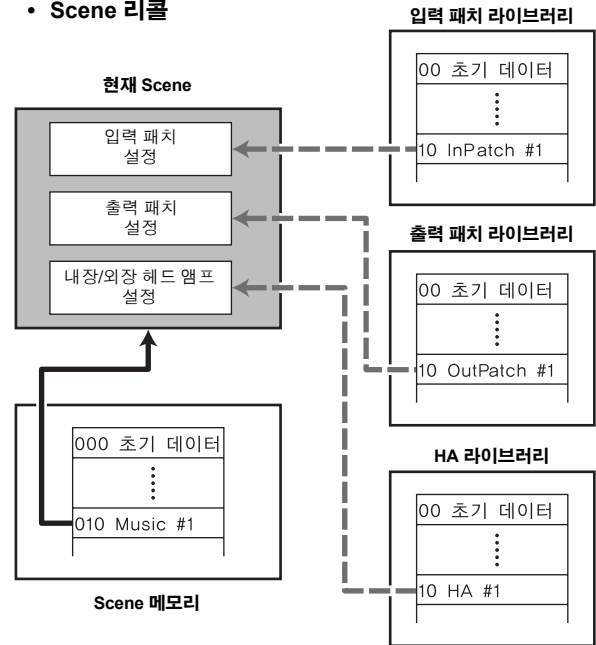


힌트

변경 사항을 라이브러리에 저장하는 방법을 선택할 수 있습니다. 사용되지 않은 새 라이브러리에 저장하거나, 기존 라이브러리 번호에 덮어쓸 수 있습니다 (→81페이지).

Scene을 리콜할 경우, 해당 Scene에 연결된 입력 패치, 출력 패치 및 HA (헤드 앰프) 라이브러리 번호가 동시에 리콜됩니다.

• Scene 리콜



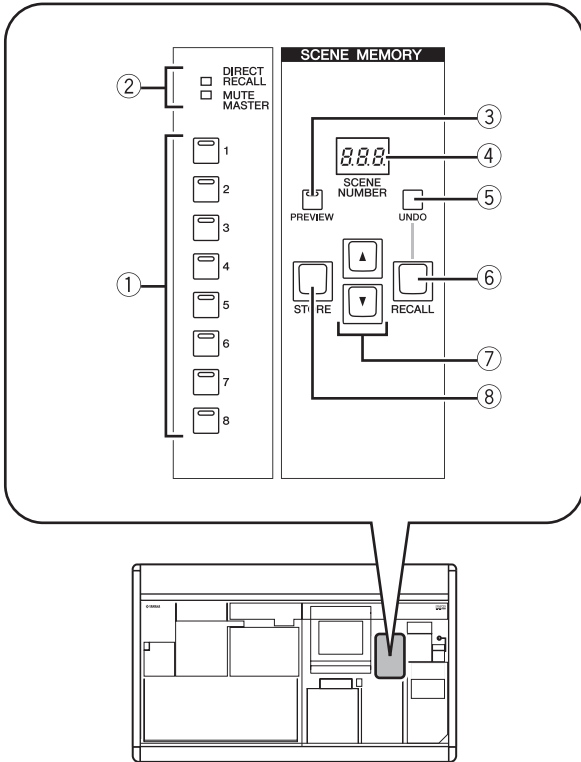
각 Scene에 대해 이들 라이브러리에 연결을 활성화할 것인지를 지정할 수 있습니다 (→159페이지). 예를 들어, 어떤 Scene에 대한 HA (헤드 앰프) 라이브러리 연결을 끄면, 해당 Scene을 리콜하더라도 HA (헤드 앰프) 설정이 갱신되지 않습니다.

참고

"헤드 앰프 설정"이라고 하면 PM5D-RH 모델의 내장 헤드 앰프와 전용 프로토콜(예: Yamaha AD8HR 또는 AD824)을 지원하는 외장 헤드 앰프 기기에 대한 설정을 의미합니다. PM5D 모델의 AD IN (아날로그 입력) 섹션의 설정은 포함되지 않습니다.

SCENE MEMORY 섹션 항목

SCENE MEMORY (Scene 메모리) 섹션을 사용하여 믹스 파라미터를 Scene 메모리로 저장할 수 있습니다. 뮤트 그룹 1~8에 대한 뮤트 조작도 이 섹션에서 수행합니다.



① SCENE MEMORY [1]~[8] 키

이 키들의 기능은 디스플레이의 하단 우측에 있는 DIRECT RECALL (다이렉트 리콜) 버튼과 MUTE MASTER (뮤트 마스터) 버튼의 선택에 따라 다릅니다.



DIRECT RECALL 버튼
MUTE MASTER 버튼

- **DIRECT RECALL 버튼이 켜져 있을 경우**
SCENE MEMORY [1]~[8] 키는 이들 키에 할당된 8개의 Scene을 직접 리콜하는 다이렉트 리콜(Direct Recall) 키로 작동됩니다.
 - **MUTE MASTER 버튼이 켜져 있을 경우**
SCENE MEMORY [1]~[8] 키가 뮤트 그룹 1~8에 대해 뮤트를 켜거나 끄는 뮤트 마스터(Mute Mater) 키로 작동됩니다.
- ② **[DIRECT RECALL]/[MUTE MASTER] 표시등**
이들 표시등은 SCENE MEMORY [1]~[8] 키들의 현재 선택된 기능을 표시합니다 (①).

③ SCENE MEMORY [PREVIEW] 키

Scene을 리콜할 때 NORMAL (일반) 모드 또는 PREVIEW (미리보기) 모드로 작동할 것인지를 선택합니다. 이 키 LED가 점등되면 PREVIEW (미리보기) 모드가 선택되며, 꺼지면 NORMAL (일반) 모드가 선택됩니다. 선택된 모드에 따라 다음과 같이 다르게 작동됩니다.

- **NORMAL 모드**
이 모드에서는 평소와 같이 Scene을 저장하고 리콜할 수 있습니다. 이 모드에서 Scene을 리콜하면, 현재 Scene이 새로 리콜된 Scene의 설정으로 덮어쓰여집니다.
- **PREVIEW 모드**
이 모드에서는 현재 Scene의 신호 처리에 영향을 주지 않고 메모리에 저장된 Scene의 설정을 미리보기할 수 있습니다. 이 모드에서 Scene을 리콜하면, 해당 Scene의 믹스 파라미터 값이 PM5D의 패널에 나타나지만, 내부 신호 처리는 리콜되기 전과 동일하게 이루어집니다. 이 때 패널 키나 인코더를 조작하면 패널 디스플레이가 바뀌지만, 내부 신호 처리는 영향을 받지 않습니다. 필요할 경우, 수정된 내용을 원하는 Scene 번호 또는 라이브러리 번호에 저장할 수 있습니다.

④ Scene 번호 표시등

저장이나 리콜을 위해 선택된 Scene의 번호(000~500)를 보여줍니다.

⑤ SCENE MEMORY [UNDO] 키

이 키는 가장 최근에 실행된 Scene 리콜 조작을 취소합니다. 우연히 원하지 않는 Scene을 리콜했을 경우, 이 키를 눌러서 Scene을 리콜하기 전의 상태로 되돌아갈 수 있습니다.

⑥ SCENE MEMORY [RECALL] 키

Scene 번호 표시등(④)에 나타난 번호의 Scene을 리콜합니다.

⑦ SCENE MEMORY [▲]/[▼] 키

Scene 번호 표시등(④)에 표시된 번호를 증가시키거나 감소시킵니다. 그러나 SCENE 화면 BLANK SKIP (뱅크 스킵) 버튼이 켜져 있을 경우에는 Scene이 실제로 저장된 번호만 선택할 수 있습니다.

⑧ SCENE MEMORY [STORE] 키

Scene 번호 표시등(④)에 나타난 번호로 현재 Scene을 저장합니다.

Scene 메모리 사용

Scene 저장

여기에서는 현재 믹스 설정(현재 Scene)을 Scene Memory 로 저장하는 방법을 설명합니다.

참고

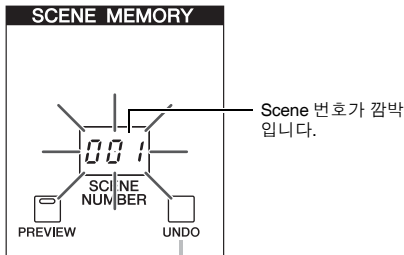
아래 절차를 진행하기 전에, SCENE MEMORY 섹션의 SCENE MEMORY [PREVIEW] 키가 켜져 있는지 확인하십시오. (켜져 있을 경우에는 끄십시오.)

1 PM5D의 패널 조절기를 사용하여 믹스 파라미터들을 원하는 대로 설정합니다.

2 SCENE MEMORY [▲]/[▼] 키를 사용하여 저장 대상 Scene 번호를 선택합니다.

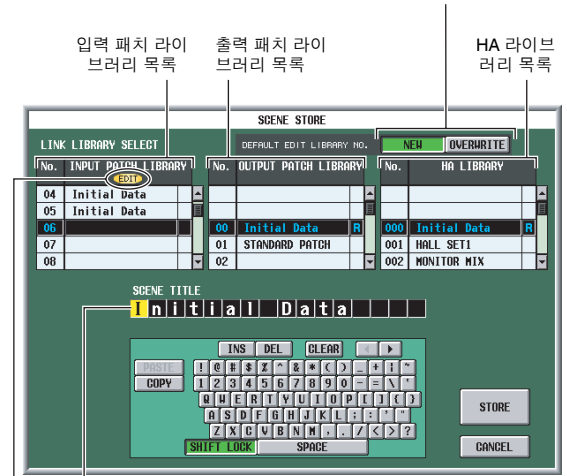
새로운 Scene 번호를 선택하면, Scene 번호와 이름이 디스플레이 상단에 나타나며, SCENE MEMORY (Scene 메모리) 섹션의 Scene 번호 표시등에 나타난 Scene 번호가 깜박입니다. 이렇게 깜박이는 것은 표시된 Scene의 설정이 현재 설정된 믹스 파라미터와 다르다는 것을 나타냅니다.

Scene 번호와 이름이 깜박입니다.



3 SCENE MEMORY [STORE] 키를 누릅니다.

SCENE STORE (Scene 저장) 창이 나타나며, Scene에 제목을 지정하고 저장할 수 있습니다. 이 창에는 다음 정보가 표시됩니다.



Scene 이름을 바꿀 수 있는 SCENE TITLE 영역

라이브러리 설정이 마지막에 저장된 상태에서 수정되었을 경우 "EDIT" 표시등이 여기에 나타납니다.

4 SCENE TITLE (Scene 제목) 영역을 사용하여 Scene에 이름을 지정할 수 있습니다 (자세한 문자 입력 방법은 ▶26페이지).

5 입력 패치, 출력 패치, HA (헤드 앰프) 설정이 저장될 라이브러리 번호를 마음대로 지정합니다.

저장 대상 라이브러리 번호를 지정하려면 입력 패치, 출력 패치, 또는 HA (헤드 앰프) 라이브러리 목록을 스크롤해서 원하는 번호를 클릭합니다. (현재 저장 대상으로 선택된 번호가 하이라이트됩니다.) 여기에서 선택한 라이브러리 번호는 Scene의 일부로 저장됩니다. 저장 대상의 기본 선택은 DEFAULT EDIT LIBRARY NO. (기본 편집 라이브러리 번호) 영역의 설정에 따라 다릅니다.

• NEW 버튼이 켜져 있을 경우

가장 낮은 미사용 라이브러리 번호가 선택됩니다.

• OVERWRITE 버튼이 켜져 있을 경우

라이브러리가 리콜되었던 원래 번호가 선택됩니다. (읽기 전용 라이브러리 항목일 경우에는 가장 낮은 미사용 라이브러리 번호가 선택됩니다.)

6 창 안의 STORE (저장) 버튼을 클릭합니다.

저장 조작을 확인하는 메시지가 나타납니다.

7 OK 버튼을 클릭합니다.

현재 설정이 2단계에서 선택한 Scene 번호에 저장되고, 화면의 상단 부분과 Scene 번호 표시등이 깜박임을 멈춥니다. 이 Scene에서 사용된 입력 패치, 출력 패치, HA (헤드 앰프) 설정에 변경 사항이 있을 경우에는 변경 사항이 해당 라이브러리 번호에 저장됩니다.

Scene 리콜

여기에서는 메모리에서 Scene을 리콜하는 방법을 설명합니다.

참고

아래 절차를 진행하기 전에, SCENE MEMORY 섹션의 SCENE MEMORY [PREVIEW] 키가 꺼져 있는지 확인하십시오. (켜져 있을 경우에는 끄십시오.)

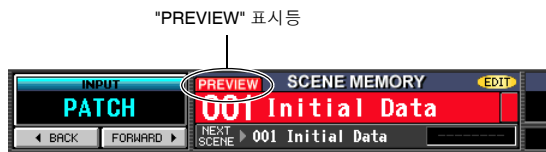
PREVIEW 모드 사용

이 모드에서는 현재 Scene의 신호 처리에 영향을 주지 않고 메모리에 저장된 Scene의 설정을 확인할 수 있습니다. 이 모드에서 Scene을 리콜하면 새로 리콜된 Scene의 설정값들이 PM5D의 패널에 나타나지만, 내부 신호 처리는 리콜되기 전과 동일하게 이루어집니다.

실제 작업 중에는 다음에 리콜하고자 하는 Scene의 내용을 확인하거나, 어떤 Scene에 대해 사소한 변경을 한 다음 저장할 때 이 기능을 사용하면 편리합니다.

1 SCENE MEMORY (Scene 메모리) 섹션에서 SCENE MEMORY [PREVIEW] 키를 껍니다.

키 LED가 점등되며 SCENE MEMORY (Scene 메모리) 섹션이 PREVIEW (미리보기) 모드에서 작동됩니다. 이 때, 디스플레이 상단에 있는 Scene 표시등이 적색으로 바뀌며, "PREVIEW (미리보기)" 표시등이 나타납니다.



PREVIEW (미리보기) 모드에 있는 동안에는 노브, 인코더 및 기타 조절기(PM5D 모델의 TALKBACK (토그백) 섹션, CUE/MONITOR (큐/모니터) 섹션, AD IN (아날로그 입력) 섹션 제외)를 조작하더라도 오디오 신호 처리에 영향을 주지 않습니다.

2 SCENE MEMORY [▲]/[▼] 키를 사용하여 리콜할 Scene 번호를 선택합니다.

Scene 번호 표시등에 Scene 번호가 켜집니다.

3 SCENE MEMORY [RECALL] 키를 누릅니다.

2단계에서 선택한 Scene의 설정값만 로드되어 PM5D의 패널 LED와 디스플레이에 나타납니다. 그러나, 시스템의 내부 신호 처리는 변경되지 않으며 리콜 조작 전과 동일합니다.

원할 경우, SELECTED CHANNEL (선택된 채널) 섹션의 특정 채널을 액세스하거나 디스플레이의 특정 화면을 액세스하여 값들을 자세히 살펴 볼 수 있습니다.

1 SCENE MEMORY [▲]/[▼] 키를 사용하여 리콜할 Scene 번호를 선택합니다.

새로운 Scene 번호를 선택하면, Scene 번호와 이름이 디스플레이 상단에 나타나며, SCENE MEMORY (Scene 메모리) 섹션의 Scene 번호 표시등에 나타난 Scene 번호가 깜박입니다.

2 SCENE MEMORY [RECALL] 키를 누릅니다.

리콜 조작을 확인하는 메시지가 나타납니다. OK 버튼을 클릭하면 1단계에서 선택한 Scene 번호가 리콜됩니다. 입력 패치, 출력 패치, HA (헤드 앰프) 라이브러리가 해당 Scene에 연결되었을 경우에는 해당 번호의 라이브러리들도 리콜됩니다.

힌트

원할 경우, Scene과 이 라이브러리들 사이의 연결을 비활성화하여 해당 Scene을 리콜할 때 특정 라이브러리들이 갱신되지 않게 할 수 있습니다.

4 원할 경우, 콘솔의 조절기를 사용하여 설정을 수정합니다.

패널 조절기를 PREVIEW (미리보기) 모드에서 조작하면 3단계에서 리콜한 Scene의 설정이 수정되지만, PM5D의 내부 신호 처리는 영향을 받지 않습니다.

5 4단계에서 변경한 내용을 저장하려면 Scene을 저장하고자 하는 Scene 번호를 선택하고 SCENE MEMORY [STORE] 키를 누릅니다.

4단계에서 수정한 설정값들이 메모리에 저장됩니다.

6 SCENE MEMORY (Scene 메모리) 섹션을 NORMAL (일반) 모드 조작으로 되돌리려면 SCENE MEMORY [PREVIEW] 키를 눌러서 키 LED를 끕니다.

참고

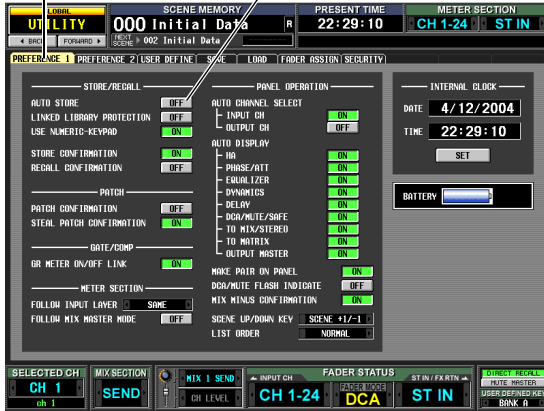
- PREVIEW (미리보기) 모드는 Scene 메모리에 포함된 모든 파라미터, INPUT PATCH (입력 패치)와 OUTPUT PATCH (출력 패치)에 포함된 파라미터, 그리고 HA (헤드 앰프) 파라미터에 적용됩니다. 이들 이외의 파라미터에는 PREVIEW (미리보기) 모드가 적용되지 않습니다.
- PREVIEW (미리보기) 모드에 있는 동안에도 EVENT LIST (이벤트 목록) 화면에서 또는 MIDI 메시지를 통한 리콜 조작은 현재 Scene에 적용됩니다. PREVIEW (미리보기) 모드에 있는 동안 USER DEFINED (사용자 정의) 화면에서 수정 가능한 파라미터 조작은 일반적으로 현재 Scene이 아니라 PREVIEW (미리보기) 모드에 적용됩니다.

자동 저장 기능 사용

PM5D의 기본 설정에서는, SCENE MEMORY [STORE] 키를 누르면 Scene 이름을 지정하고 저장할 수 있는 SCENE STORE 창이 열립니다. 자동 저장(Auto Store) 기능을 활성화하면, SCENE MEMORY [STORE] 키를 두 번 눌러서 간단히 저장 조작을 실행할 수 있습니다. 그 순서는 다음과 같습니다.

- 1 DISPLAY ACCESS (디스플레이 액세스) 섹션에서 [UTILITY] 키를 여러 번 눌러서 다음과 같은 PREFERENCE 1 화면에 액세스합니다.

PREFERENCE 1 AUTO STORE 버튼



- 2 화면의 상단 좌측에 있는 STORE/RECALL (저장/리콜) 영역에서 AUTO STORE (자동 저장) 버튼을 껍니다.

자동 저장(Auto Store) 기능이 활성화 됩니다. SCENE MEMORY [STORE] 키를 한 번 누르면, 평소와 같이 SCENE STORE (Scene 저장) 창이 나타나며, 이 키를 다시 한 번 누르면 저장 조작이 실행됩니다. 이 키를 두 번 빠르게 누르면, SCENE STORE (Scene 저장) 창이 나타나기 전에 저장 조작이 실행됩니다.

참고

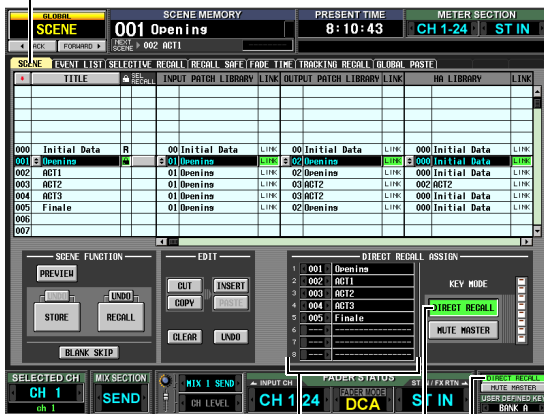
PREFERENCE 1 화면의 STORE/RECALL (저장/리콜) 영역에 있는 STORE CONFIRMATION (저장 확인) 버튼이 켜지면 자동 저장(Auto Store) 기능이 활성화되어 있더라도 저장 조작을 확인하는 창이 나타납니다. 아무 창도 나타나지 않기를 원하면 STORE CONFIRMATION (저장 확인) 버튼도 껍니다.

다이렉트 리콜 기능 사용

자주 사용되는 Scene을 SCENE MEMORY (Scene 메모리) 섹션의 SCENE MEMORY [1]~[8] 키에 할당하면, 이들 Scene을 한 번의 키 조작으로 리콜할 수 있습니다.

- 1 DISPLAY ACCESS (디스플레이 액세스) 섹션에서 [SCENE] 키를 여러 번 눌러서 다음과 같은 SCENE 화면을 액세스합니다.

SCENE

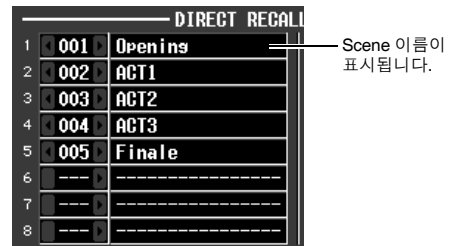


DIRECT RECALL ASSIGN 목록 DIRECT RECALL 버튼

SCENE 화면에서 하단 중앙에 있는 DIRECT RECALL ASSIGN (다이렉트 리콜 할당) 목록을 사용하여 Scene 번호를 SCENE MEMORY [1]~[8] 키에 할당할 수 있습니다.

- 2 DIRECT RECALL ASSIGN (다이렉트 리콜 할당) 목록을 사용하여 Scene 번호를 SCENE MEMORY [1]~[8] 키에 할당합니다.

커서를 DIRECT RECALL ASSIGN (다이렉트 리콜 할당) 목록의 좌측 필드로 이동하여 [DATA] 인코더를 돌리거나, [←] / [→] 버튼을 클릭하여 Scene 번호를 선택하면, Scene 이름이 오른쪽 필드에 나타납니다.



Scene 이름이 표시됩니다.

- 3 같은 방법으로 다른 키에 Scene 번호를 할당합니다.
- 4 화면의 우측 (또는 하단 우측)에 있는 KEY MODE (키 모드) 영역에서 DIRECT RECALL (다이렉트 리콜) 버튼이 켜져 있는지 확인합니다. (꺼져 있으면 DIRECT RECALL (다이렉트 리콜) 버튼을 클릭합니다.)

DIRECT RECALL (다이렉트 리콜) 버튼이 켜져 있을 경우, SCENE MEMORY (Scene 메모리) 섹션의 [DIRECT RECALL] LED가 점등되며, SCENE MEMORY [1]~[8] 키들이 다이렉트 리콜(Direct Recall) 키로 작동됩니다.

- 콘솔의 SCENE MEMORY (Scene 메모리) 섹션에서 SCENE MEMORY [1]~[8] 키 가운데 하나를 누릅니다. 해당 키의 LED가 점등되며, 해당 키에 할당된 Scene이 리콜됩니다.

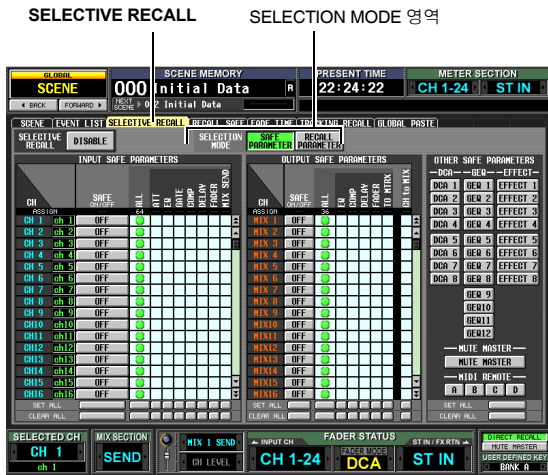
선택적 리콜 기능 사용

"선택적 리콜(Selective Recall)" 기능을 사용하면 특정 Scene을 리콜할 때 갱신되는 파라미터 또는 채널을 제한하거나 반대로 리콜 조작에서 제외될 Scene 파라미터 또는 채널을 지정할 수 있습니다.

힌트

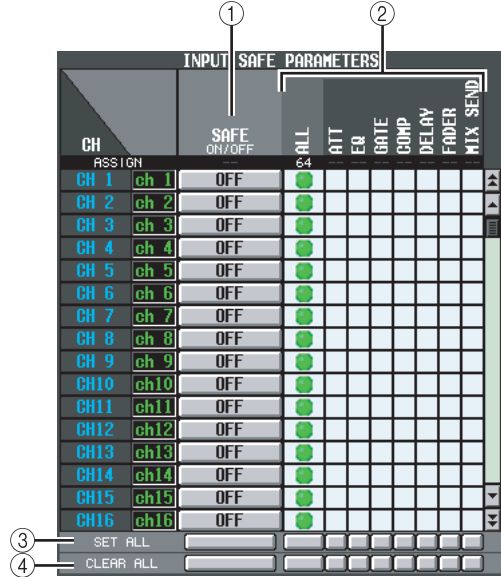
선택적 리콜(Selective Recall)과 유사한 기능으로, "리콜 세이프(Recall Safe)" 기능을 사용하면 리콜 조작에서 제외될 채널과 파라미터를 선택할 수 있습니다 (→ 86페이지). 그러나 리콜 세이프(Recall Safe) 설정은 모든 Scene에 적용된다는 점에서 선택적 리콜(Selective Recall)과 다릅니다.

- DISPLAY ACCESS (디스플레이) 섹션에서 [SCENE] 키를 여러 번 눌러서 다음과 같은 SELECTIVE RECALL (선택적 리콜) 화면에 액세스합니다.



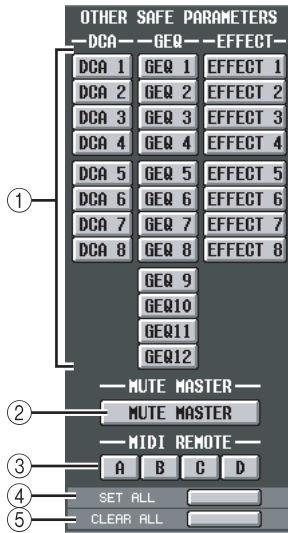
- 화면의 상단 중앙에 있는 SELECTION MODE (선택적 모드) 영역에서 다음 두 선택 모드 중 하나를 선택하여 SELECTIVE RECALL (선택적 리콜) 화면이 작동되는 방법을 지정합니다.
 - SAFE PARAMETER (세이프 파라미터) 모드**
리콜 조작에서 제외될 채널/파라미터를 지정합니다.
 - RECALL PARAMETER (리콜 파라미터) 모드**
리콜 조작의 영향을 받을 채널/파라미터를 지정합니다. 모드를 변경하기 위해 버튼을 클릭하면 확인창이 나타납니다. 모드를 전환한 직후부터 모든 채널/파라미터 리콜 대상이 될 수 있습니다.
- 화면의 버튼을 사용하여 리콜 대상이 되는 (또는 리콜에서 제외되는) 파라미터/채널을 선택합니다. SELECTIVE RECALL (선택적 리콜) 화면은 세 영역으로 나누어져 있습니다. 왼쪽부터 입력 채널, 출력 채널 및 기타 파라미터들에 대한 설정을 할 수 있는 영역들입니다. 파라미터와 채널에 해당되는 화면의 버튼들은 다음과 같습니다.

□ 입력 채널 / 출력 채널



- SAFE ON/OFF (세이프 켜짐/꺼짐) RECALL ON/OFF (리콜 켜짐/꺼짐)**
이들 버튼의 기능과 이름은 현재 선택된 SELECTION MODE (선택 모드)에 따라 다릅니다.
 - SAFE PARAMETER (세이프 파라미터) 모드**
버튼들이 리콜에서 제외될 채널들을 선택하기 위한 SAFE ON/OFF 버튼으로 기능합니다.
 - RECALL PARAMETER (리콜 파라미터) 모드**
버튼들이 리콜 대상이 될 채널들을 선택하기 위한 RECALL ON/OFF (리콜 켜짐/꺼짐) 버튼으로 기능합니다.
- 파라미터 매트릭스 그리드**
여기에서 리콜에서 제외될 (또는 리콜 대상이 될) 파라미터를 선택할 수 있습니다. ALL (모두) 버튼이 켜져 있으면 모든 파라미터가 리콜에서 제외 (또는 리콜 대상)이 됩니다.
- SET ALL (모두 설정)**
모든 입력 채널/출력 채널에 대해 또는 해당 파라미터에 대해 모든 버튼을 켭니다.
- CLEAR ALL (모두 삭제)**
모든 입력 채널/출력 채널에 대해 또는 해당 파라미터에 대해 모든 버튼을 끕니다.

□ 기타 파라미터



- ① **DCA/GEQ/EFFECT (이펙트)**
DCA 그룹, GEQ 모듈 및 내장 이펙트들이 리콜에서 제외(또는 리콜 대상이) 될 것인지 여부를 지정합니다.
- ② **MUTE MASTER (뮤트 마스터)**
뮤트 마스터(Mute Master) 키 켜짐/꺼짐 상태가 리콜에서 제외 (또는 리콜 대상이) 될 것인지 여부를 지정합니다.
- ③ **MIDI REMOTE (MIDI 리모트)**
MIDI 리모트 레이어 A~D가 리콜에서 제외 (또는 리콜 대상이) 될 것인지 여부를 지정합니다.
- ④ **SET ALL (모두 설정)**
파라미터 ①~③에 대한 모든 버튼을 켭니다.
- ⑤ **CLEAR ALL (모두 삭제)**
파라미터 ①~③에 대한 모든 버튼을 끕니다.

- 4 화면의 상단 좌측에서 **SELECTIVE RECALL DISABLE (선택적 리콜 비활성화) 버튼을 ENABLE(활성화)로 전환합니다.**
ENABLE(활성화)로 설정하면 선택적 리콜(Selective Recall) 기능이 다음에 저장되는 Scene에 적용됩니다.

- 5 **현재 Scene을 저장합니다.**
SELECTIVE RECALL (선택적 리콜) 화면의 설정이 Scene의 일부로 저장됩니다. 이 Scene을 리콜하면 선택된 채널/파라미터만 리콜에서 제외 (또는 리콜 대상이) 됩니다.

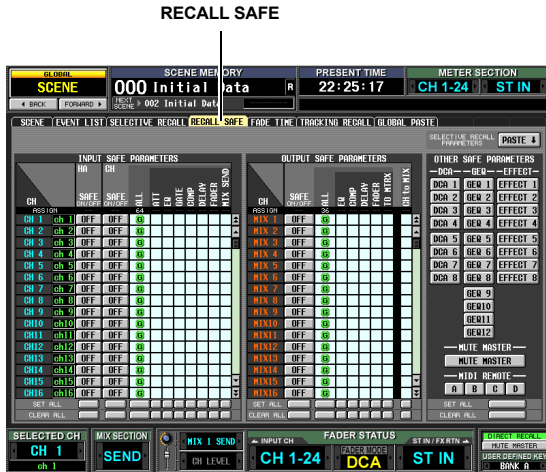
참고

- **SELECTIVE RECALL (선택적 리콜)** 화면의 설정을 수정할 경우에는 해당 Scene을 저장해야 변경 사항이 실제로 저장됩니다.
- **리콜 세이프(Recall Safe)** 와 **선택적 리콜(Selective Recall)**을 함께 사용할 수 있습니다. 리콜 세이프(Recall Safe) 또는 선택적 리콜(Selective Recall)(또는 둘 다)로 리콜 조작에서 제외된 채널/파라미터는 리콜되지 않습니다.

리콜 세이프 기능 사용

"리콜 세이프(Recall Safe)"는 리콜(Recall) 조작에서 특정 파라미터/채널만 제외시키는 기능입니다. 리콜 세이프(Recall Safe) 설정은 모든 Scene에 공통적으로 적용된다는 점에서 개별 Scene에 대해 이루어지는 선택적 리콜(Selective Recall) 설정(→84페이지)과 다릅니다.

- 1 DISPLAY ACCESS (디스플레이 액세스) 섹션에서 [SCENE] 키를 여러 번 눌러서 다음과 같은 RECALL SAFE (리콜 세이프) 화면에 액세스합니다.



- 2 화면의 버튼을 사용하여 리콜(Recall) 조작에서 제외할 파라미터/채널을 선택합니다.

INPUT SAFE PARAMETER (입력 세이프 파라미터) 영역에 HA (헤드 앰프) RECALL SAFE (리콜 세이프) 버튼이 파라미터로 추가되는 점을 제외하고 화면의 버튼들의 기능과 절차는 SELECTIVE RECALL (선택적 리콜) 화면과 동일합니다 (SAFE PARAMETER (세이프 파라미터) 모드가 선택되었을 경우).

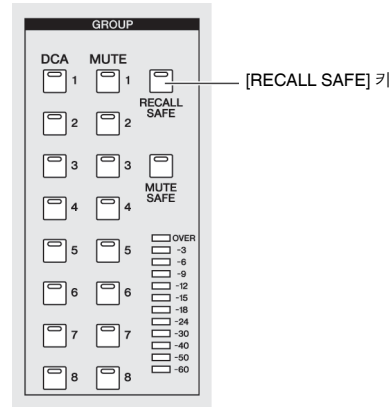
리콜 세이프(Recall Safe)가 켜진 입력 채널, STEREO (스테레오) A/B 채널, DCA 그룹에 대해서는 채널 스트립의 [RCL SAFE] 표시등이 점등됩니다.

힌트

- RECALL SAFE (리콜 세이프) 화면에서 파라미터 매트릭스 그리드를 클릭하면 "G" 문자가 가운데 포함된 "G" 기호가 표시됩니다. 이 "G"는 설정이 글로벌 설정이며 모든 Scene에 적용된다는 사실을 나타냅니다.
- 원할 경우, 선택적 리콜(Selective Recall) 설정을 현재 선택된 Scene에서 RECALL SAFE 화면으로 복사 및 붙여넣기 할 수 있습니다 (→166페이지).
- 스크롤 바를 아래쪽으로 스크롤하면 SAFE PARAMETER (세이프 파라미터) 영역의 CH (해널) 옆에 입력 채널 뿐 아니라 입력 포트도 나타날 수 있습니다. 어떤 입력 포트의 HA (헤드 앰프)를 리콜 세이프(Recall Safe)로 설정하면 해당 채널의 HA (헤드 앰프)도 리콜 세이프(Recall Safe)로 설정됩니다. 여러 채널에 할당되더라도 해당 입력 포트 채널에 대한 HA (헤드 앰프) 리콜 세이프(Recall Safe) 설정이 연결됩니다.

- 3 패널을 사용하여 어떤 채널에 대한 리콜 세이프(Recall Safe) 켜짐/꺼짐을 전환하려면, [SEL] 키를 사용하여 채널을 선택한 다음 SELECTED CHANNEL (선택된 채널) 섹션의 [RECALL SAFE] 키를 눌러서 해당 키 LED를 점등합니다.

해당 채널에 대해 리콜 세이프(Recall Safe)가 활성화됩니다.



참고

기본적으로 리콜에서 제외되는 파라미터로 ALL(모두)이 선택됩니다. 이는 패널에서 리콜 세이프(Recall Safe)를 켜면 켜진 채널의 모든 파라미터에 리콜 세이프(Recall Safe) 설정이 적용된다는 뜻입니다.

리콜 세이프(Recall Safe) 설정을 마치고 Scene을 리콜하면, 선택된 채널/파라미터만 리콜(Recall) 조작에서 제외됩니다.

참고

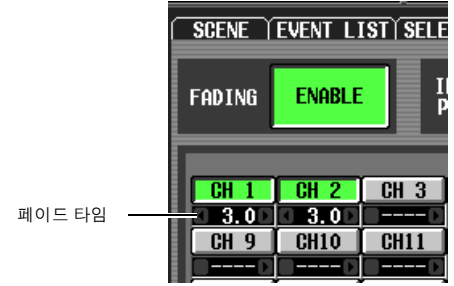
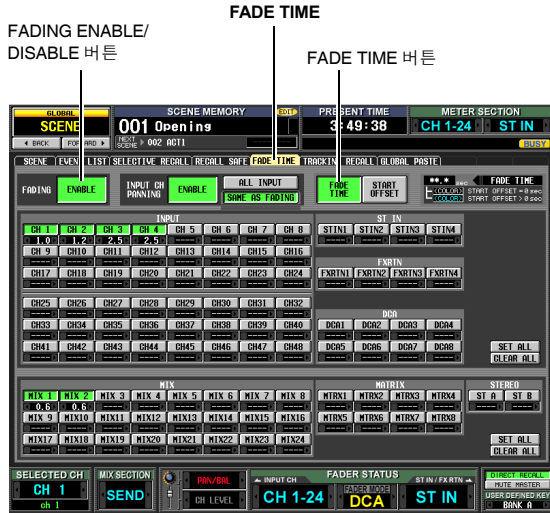
리콜 세이프(Recall Safe)와 선택적 리콜(Selective Recall)을 함께 사용할 수 있습니다. 리콜 세이프(Recall Safe) 또는 선택적 리콜(Selective Recall)(또는 둘 다)로 리콜(Recall) 조작에서 제외할 채널/파라미터는 리콜되지 않습니다.

페이드 기능 사용

"페이드(Fade)"는 Scene을 리콜할 때 페이더와 팬을 지정된 지속시간에 걸쳐 새로운 값으로 부드럽게 변경하는 기능입니다. 페이드 기능의 설정은 각 Scene마다 독립적으로 이루어집니다.

1 DISPLAY ACCESS (디스플레이 액세스) 섹션에서 [SCENE] 키를 여러 번 눌러서 다음과 같은 FADE TIME (페이드 타임) 화면에 액세스합니다.

이 화면에서 페이드(Fade) 기능을 사용할 채널을 선택하고 페이드 타임과 시작 오프셋 시간을 지정할 수 있습니다.



페이드 타임

힌트

위 조작을 할 때 숫자값이 하늘색으로 표시되면 해당 채널에 대해 오프셋 시간이 지정되어 있다는 것을 나타냅니다.

2 화면의 상단 좌측에서 FADING ENABLE/DISABLE (페이딩 활성화/비활성화) 버튼을 ENABLE(활성화)로 전환합니다.

FADING ENABLE/DISABLE (페이딩 활성화/비활성화) 버튼이 ENABLE(활성화)로 설정되면 현재 Scene의 페이더에 대한 페이드 기능이 활성화됩니다.

3 화면 상단 우측에서 FADE TIME (페이드 시간) 버튼이 켜져 있는지 확인합니다.

화면 상단 우측에 있는 FADE TIME/START OFFSET (페이드 타임/시작 오프셋) 버튼은 FADE TIME (페이드 타임) 화면의 하단에서 수정되는 파라미터를 선택합니다. 이 버튼이 켜져 있으면, 각 채널에 대한 페이드 타임(페이더와 팬 파라미터가 새로운 값에 도달하는 시간)을 지정할 수 있습니다.

4 화면 하단에 있는 버튼들 중에서 페이드(Fade) 기능을 활성화하고자 하는 채널의 버튼을 클릭하여 켭니다.

화면 우측에 있는 SET ALL (모두 설정) 버튼을 클릭하면 모든 입력 채널과 모든 DCA 그룹의 버튼들, 또는 모든 출력 채널의 버튼들을 켤 수 있습니다.

화면 우측에 있는 CLEAR ALL (모두 삭제) 버튼을 클릭하면 모든 입력 채널과 모든 DCA 그룹의 버튼들, 또는 모든 출력 채널의 버튼들을 끌 수 있습니다.

5 커서를 각 버튼 바로 아래에 있는 상자로 이동하여 [DATA] 인코더를 돌려서 해당 채널에 대한 페이드 타임을 지정합니다. (또는 상자 좌우측에 있는 < / > 버튼을 클릭해도 됩니다.)

6 동일한 방법으로 다른 채널의 페이드 타임을 지정합니다.

원할 경우, 한 채널의 페이드 타임 설정을 다른 채널로 쉽게 복사할 수 있습니다 (→167페이지).

7 화면의 상단 우측에서 START OFFSET (시작 오프셋) 버튼을 클릭하여 켭니다.

START OFFSET (시작 오프셋) 버튼이 켜져 있을 경우, 각 채널에 대해 오프셋 시간을 지정할 수 있습니다 (Scene이 리콜될 때부터 페이더 또는 팬 파라미터가 변경되기 시작할 때까지의 시간).

8 4~6단계와 같이, 각 채널에 대해 오프셋 시간을 지정합니다.

9 페이드(Fade) 기능을 페이더 뿐만 아니라 입력 채널의 PAN (BALANCE) 파라미터에 대해서도 활성화하려면 INPUT CH PANNING ENABLE/DISABLE (입력 채널 페딩 활성화/비활성화) 버튼(화면 상단 중앙에 위치)을 ENABLE(활성화)로 설정합니다.



FADING ENABLE/DISABLE (페이딩 활성화/비활성화) 버튼과 INPUT CH PANNING ENABLE/DISABLE (입력 채널 페딩 활성화/비활성화) 버튼을 별도로 설정할 수 있습니다. 다음 두 버튼을 사용하여 이를 적용할 입력 채널을 선택하십시오.

- **ALL INPUT 버튼이 켜져 있을 경우**
페이드(Fade) 기능이 모든 입력 채널의 팬 (밸런스) 파라미터에 적용됩니다.
- **SAME AS FADING 버튼이 켜져 있을 경우**
페이드(Fade) 기능이 4단계에서 선택된 입력 채널의 팬 (밸런스) 파라미터에만 적용됩니다.

10 설정을 마쳤으면 Scene을 저장합니다.

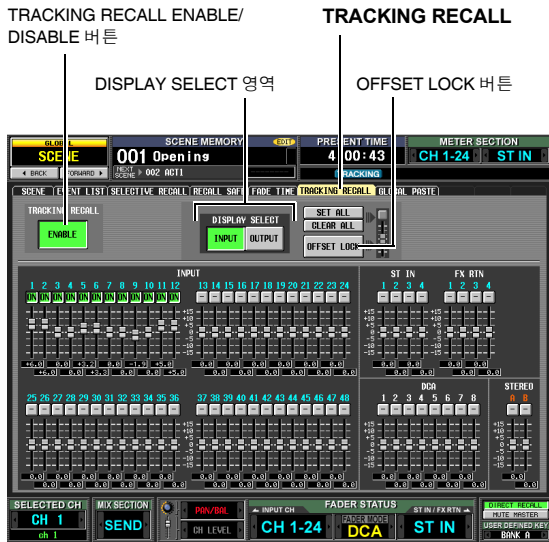
FADE TIME (페이드 타임) 화면의 설정은 각 Scene에 대해 별개로 저장됩니다. 페이드(Fade) 기능은 이 버튼이 ENABLE (활성화)로 설정된 Scene을 리콜할 때 적용됩니다. 리콜 후 시작 오프셋 시간이 경과했을 때 지정된 페이더와 팬 (밸런스) 파라미터값들이 바뀌기 시작하며 페이드 타임에 걸쳐 새로운 값에 도달합니다.

트래킹 리콜 기능 사용

"트래킹 리콜(Tracking Recall)"은 Scene이 리콜될 때 특정 오프셋 값을 각 페이더 또는 레벨 값에 더하는 기능입니다. 트래킹 리콜(Tracking Recall) 설정은 모든 Scene에 대해 공통입니다. 예를 들어 어떤 사운드 소스의 원래 레벨이 바뀌었거나, 어떤 배우가 대역으로 바뀌었을 경우, 이 기능을 사용하여 모든 Scene에 대해 그 특정 채널의 레벨을 편리하게 조절할 수 있습니다.

1 DISPLAY ACCESS (디스플레이 액세스) 섹션에서 [SCENE] 키를 여러 번 눌러서 다음과 같은 TRACKING RECALL (트래킹 리콜) 화면에 액세스합니다.

이 화면에서 트래킹 리콜(Tracking Recall) 기능을 사용할 채널을 선택하고 각 채널에 대한 오프셋 값을 지정할 수 있습니다.



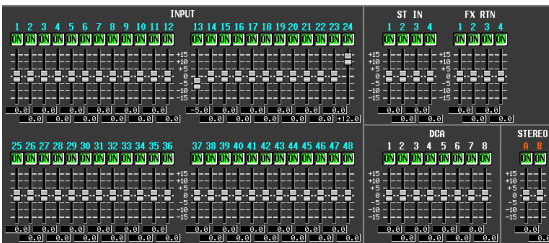
2 화면의 상단 좌측에서 TRACKING RECALL ENABLE/DISABLE (트래킹 리콜 활성화/비활성화 버튼을 클릭하여 ENABLE (활성화)로 전환합니다.

TRACKING RECALL ENABLE/DISABLE (트래킹 리콜 활성화/비활성화) 버튼이 ENABLE(활성화)로 설정되면 모든 Scene에 대해 트래킹 리콜(Tracking Recall) 기능이 활성화됩니다.

3 화면의 상단 중앙에 있는 DISPLAY SELECT (디스플레이 선택) 영역의 버튼들을 사용하여 설정하려는 채널의 종류를 선택합니다.

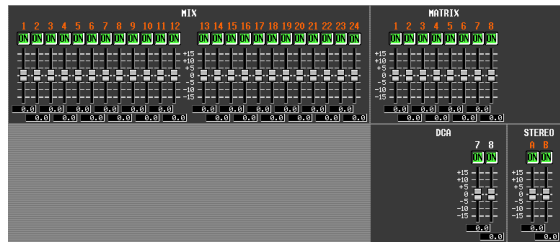
• INPUT 버튼이 켜져 있을 경우

화면에 입력 채널 1~48, ST IN (스테레오 입력) 채널 1~4, FX RTN (이펙트 리턴) 채널 1~4, DCA 그룹 1~8 및 STEREO (스테레오) A/B 채널의 페이더들이 나타납니다.



• OUTPUT 버튼이 켜져 있을 경우

화면에 MIX (믹스) 채널 1~24, MATRIX (매트릭스) 채널 1~8, DCA 그룹 7/8 및 STEREO (스테레오) A/B 채널의 페이더들이 나타납니다.



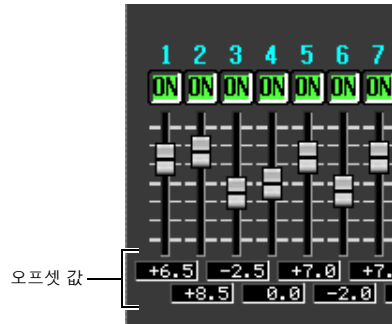
4 화면 위에 있는 버튼들 중에서 트래킹 리콜(Tracking Recall) 기능을 활성화하려는 채널의 버튼을 클릭하여 켭니다.

화면의 상단 우측에 위치한 SET ALL (모두 설정) 버튼을 클릭하면 모든 채널과 DCA 그룹의 버튼들이 켜집니다.

화면의 상단 우측에 위치한 CLEAR ALL (모두 삭제) 버튼을 클릭하면 모든 채널과 DCA 그룹의 버튼들이 꺼집니다.

5 각 채널에 대한 오프셋 값을 설정하려면 버튼을 켜 채널의 페이더를 위나 아래로 드래그합니다.

4단계에서 채널에 대한 설정을 켜면 오프셋 값이 0으로 설정됩니다. 오프셋 값은 -15 dB에서 +15 dB의 범위로 조절할 수 있습니다. 현재 값은 페이더 바로 아래에 있는 상자 안에 표시됩니다.



6 동일한 방법으로 다른 채널에 대한 오프셋 값을 지정합니다.

7 설정을 완료했으면 화면의 상단 우측에 있는 OFFSET LOCK (오프셋 잠금) 버튼을 켭니다.

이 버튼이 켜지면, 채널들에 대해 현재 지정된 오프셋 값이 고정되어 즉, 의도하지 않게 오프셋 값이 변경되는 일을 방지합니다.

이 상태에서 새로운 Scene을 리콜하면, Scene이 로드될 때 오프셋 값들이 각 채널의 레벨에 더해집니다. (그러나 레벨의 상한값과 하한값이 초과되지는 않습니다.)

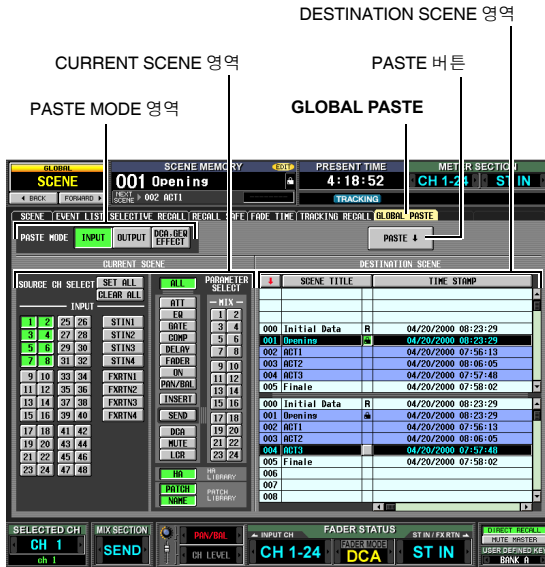
참고

트래킹 리콜(Tracking Recall)이 켜져 있더라도 리콜 세이프(Recall Safe)나 선택적 리콜(Selective Recall) 기능으로 리콜(Recall) 조작에서 제외된 채널들은 바뀌지 않습니다.

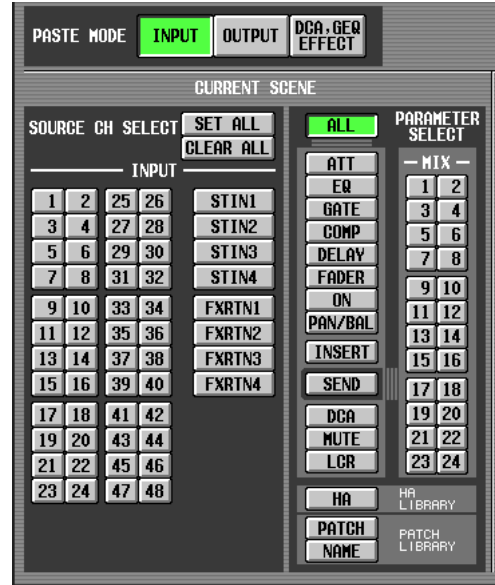
전체 붙이기 기능 사용

"전체 붙이기(Global Paste)"는 원하는 채널이나 파라미터의 설정을 현재 Scene에서 메모리의 Scene 데이터로 복사하고 붙여넣기 할 수 있는 기능입니다 (여러 번 선택 가능함). 현재 Scene에 대한 변경 사항을 이미 저장된 Scene들에 적용할 수 있는 편리한 방법입니다.

- 1 **DISPLAY ACCESS (디스플레이 액세스) 섹션에서 [SCENE] 키를 여러 번 눌러서 다음과 같은 GLOBAL PASTE (전체 붙여넣기) 화면에 액세스합니다.**
이 화면에서 복사 소스 채널/파라미터를 선택하여 붙여넣기 대상 Scene 데이터를 지정할 수 있습니다.



- **PASTE MODE = INPUT 일 경우**
왼쪽 영역에서 입력 채널을 선택하고 오른쪽 영역에서 파라미터를 선택합니다 (파라미터에 대한 자세한 설명은 ▶170페이지).

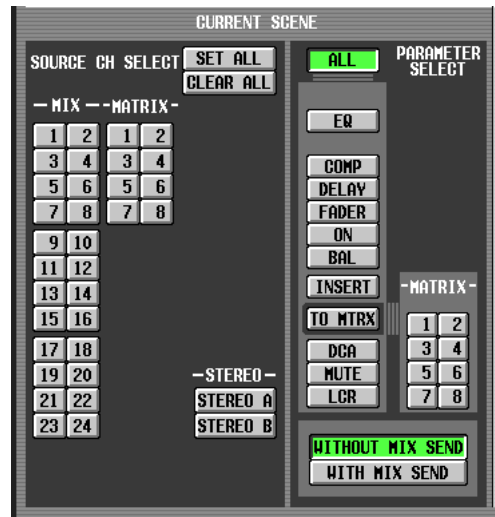


- 2 **PASTE MODE (붙여넣기 모드) 영역에 있는 버튼을 사용하여 다음 중 하나를 붙여넣으려는 항목의 형식으로 선택합니다.**

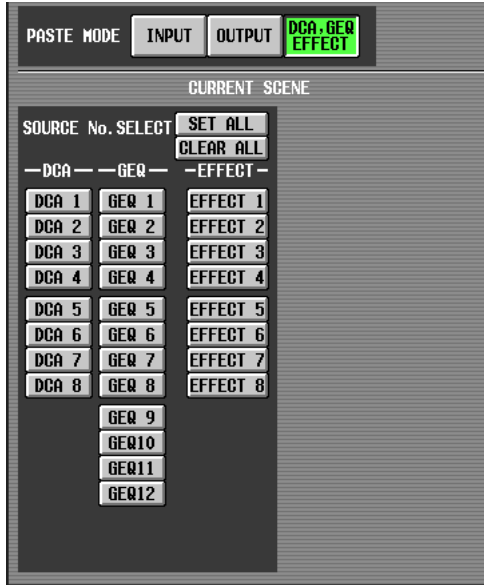
INPUT	입력 채널 파라미터
OUTPUT	출력 채널 파라미터
DCA, GEQ, EFFECT	DCA 레벨 또는 켜짐/꺼짐 상태, GEQ 설정, 내장 이펙트 설정

- **PASTE MODE = OUTPUT 일 경우**
왼쪽 영역에서 출력 채널을 선택하고 오른쪽 영역에서 파라미터를 선택합니다 (파라미터에 대한 자세한 설명은 ▶170페이지).

- 3 **CURRENT SCENE (현재 Scene) 영역에서 복사 소스 채널 또는 파라미터를 선택합니다.**
CURRENT SCENE (현재 Scene) 영역에 나타나는 내용은 PASTE MODE (붙여넣기 모드) 영역에서 선택한 바에 따라 다릅니다 (①).



- PASTE MODE = DCA, GEQ, EFFECT일 경우 DCA 그룹, GEQ 모듈 및 내장 이펙트를 선택합니다.



힌트

이들 모드 중 하나에서, SET ALL (모두 설정) 버튼을 클릭하여 모든 채널을 켜거나, CLEAR ALL (모두 삭제) 버튼을 클릭하여 모든 채널을 끄십시오.

4 DESTINATION SCENE (대상 Scene) 영역에서 붙여넣기 대상 Scene(들)을 선택합니다.

하나의 Scene을 선택하려면 목록의 상반부에서 원하는 선을 클릭합니다.

여러 개의 연속적인 Scene들을 선택하려면 목록의 상반부에서 붙여넣기를 시작하고자 하는 Scene 번호를 클릭하고, 목록의 하반부에서 붙여넣기를 끝내고자 하는 Scene 번호를 클릭합니다.

목록 상단에 있는 [] 버튼 (번호로 정렬), SCENE TITLE (Scene 제목) 버튼 (Scene 제목으로 정렬), TIME STAMP (타임 스탬프) 버튼 (Scene이 저장된 날짜로 정렬) 중 하나를 클릭하여 Scene들이 나열되는 순서를 변경할 수 있습니다.

DESTINATION SCENE		
↓	SCENE TITLE	TIME STAMP
000	Initial Data	R 04/20/2000 08:23:29
001	Openins	04/20/2000 08:23:29
002	ACT1	04/20/2000 07:56:13
003	ACT2	04/20/2000 08:06:05
004	ACT3	04/20/2000 07:57:48
005	Finale	04/20/2000 07:58:02
000	Initial Data	R 04/20/2000 08:23:29
001	Openins	04/20/2000 08:23:29
002	ACT1	04/20/2000 07:56:13
003	ACT2	04/20/2000 08:06:05
004	ACT3	04/20/2000 07:57:48
005	Finale	04/20/2000 07:58:02
006		
007		
008		

- 5 PASTE (붙여넣기) 버튼을 클릭합니다. 현재 Scene의 선택된 항목들이 메모리의 Scene(들)로 붙여넣기 됩니다.

참고

- 복사 소스와 붙여넣기 대상 사이에 파라미터 설정이 다를 경우에는, 데이터를 붙여넣기할 때 예외사항 처리가 적용됩니다 (▶171페이지).
- PASTE MODE (붙여넣기 모드)로 선택된 파라미터만 붙여넣기할 수 있습니다. CURRENT SCENE (현재 Scene) 영역에서 파라미터를 선택했다더라도, PASTE MODE (붙여넣기 모드)를 전환하면 붙여넣기 조작에서 제외됩니다.

11 모니터 및 큐

이 장에서는 PM5D의 모니터와 큐 기능에 대해 설명합니다.

MONITOR 및 CUE 섹션에 대하여

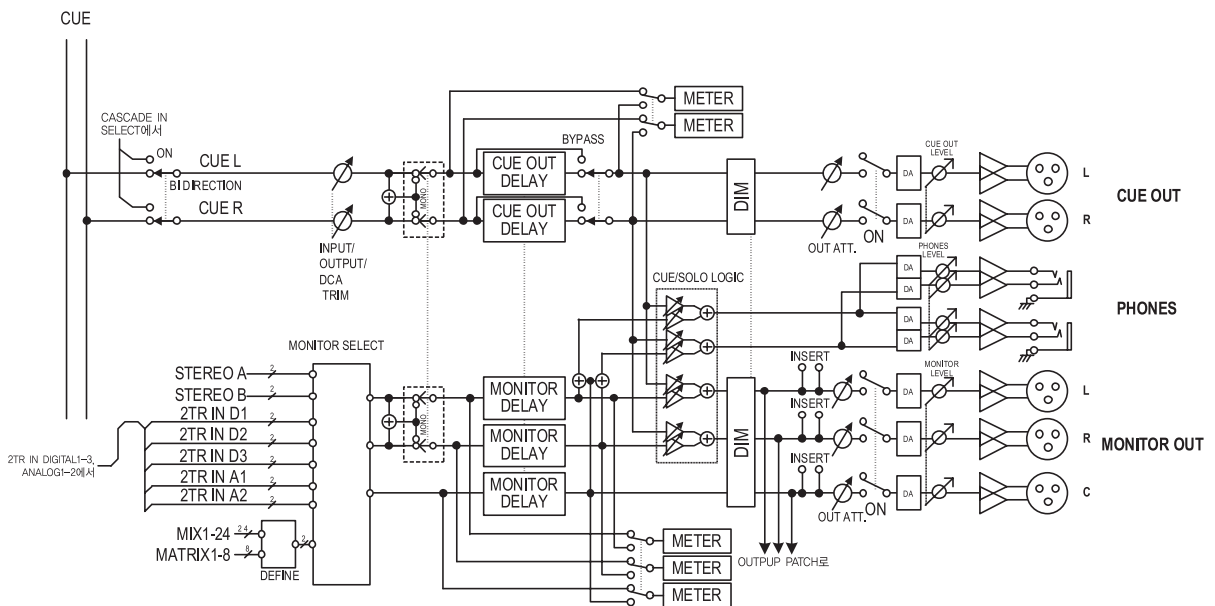
MONITOR (모니터) 섹션은 모니터 소스로 선택된 신호를 MONITOR OUT 단자로 송신합니다. 다음 신호들을 모니터 소스로 선택할 수 있습니다.

- 2TR IN ANALOG 단자 1/2에서 오는 입력 신호
- 2TR IN DIGITAL 단자 1~3에서 오는 입력 신호
- STEREO A/B 채널의 출력 신호
- LCR 채널의 출력 신호
- 사전 선택된 MIX 채널 1~24 또는 MATRIX 채널 1~8의 출력 신호

CUE (큐) 섹션은 패널 [CUE] 키로 선택된 채널/그룹의 큐 신호를 CUE OUT (큐 출력) 단자로 송신합니다.

힌트

MONITOR (모니터) 화면 (MON/CUE (모니터/큐) 기능)에서 CUE INTERRUPTION (큐 정지) 버튼이 켜져 있을 경우, 큐/솔로(Cue/Solo)가 활성화되면 MONITOR OUT (모니터 출력) 단자에서 큐/솔로(Cue/Solo) 신호가 송신됩니다.

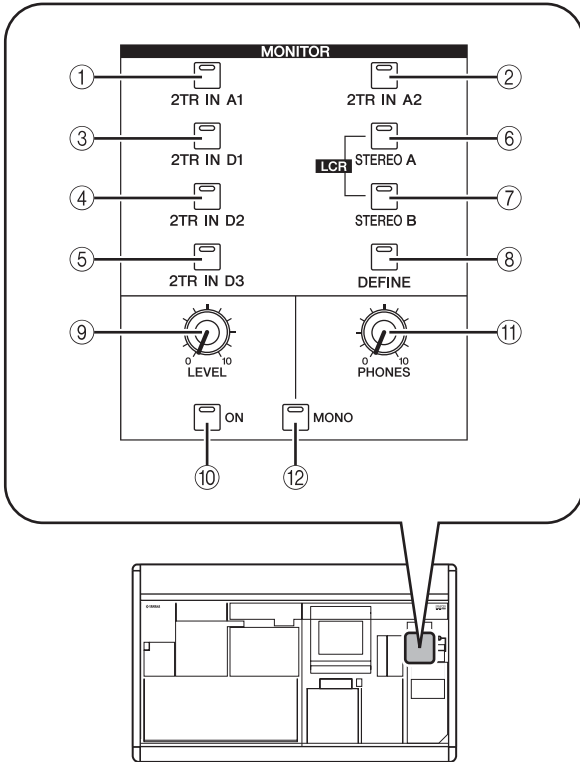


- **MONITOR SELECT (모니터 선택)**
모니터 소스를 선택합니다.
- **MONITOR DELAY (모니터 딜레이)**
모니터 신호를 지연시킵니다.
- **CUE OUT DELAY (큐 출력 딜레이)**
큐 신호를 지연시킵니다.
- **METER (미터)**
미터 섹션이나 디스플레이에 나타나는 신호를 전환합니다.
- **DIM (딤머)**
정해진 양만큼 모니터/큐 신호를 감쇠합니다.

- **OUT ATT. (출력 감쇠기)**
모니터/큐 신호를 감쇠/증폭합니다.
- **ON (켜짐/꺼짐)**
모니터 신호를 켜거나 끕니다.
- **PHONES LEVEL (폰 레벨)**
상단 패널과 전면 패널 PHONES (폰) 단자의 출력 레벨을 조절합니다.
- **MONITOR LEVEL (모니터 레벨)**
모니터 레벨을 조절합니다.
- **CUE OUT LEVEL (큐 출력 레벨)**
큐 신호의 출력 레벨을 조절합니다.

모니터 기능 사용

MONITOR 섹션 항목



- ① **[2TR IN A1] 키**
- ② **[2TR IN A2] 키**
2TR IN ANALOG (2트랙 입력 아날로그) 단자 1/2의 입력 신호를 모니터 소스로 선택합니다.
- ③ **[2TR IN D1] 키**
- ④ **[2TR IN D2] 키**
- ⑤ **[2TR IN D3] 키**
2TR IN DIGITAL (2트랙 입력 디지털) 단자 1~3의 입력 신호를 모니터 소스로 선택합니다.
- ⑥ **[STEREO A] 키**
- ⑦ **[STEREO B] 키**
STEREO (스테레오) A/B 채널의 출력 신호를 모니터 소스로 선택합니다. [STEREO A] 키와 [STEREO B] 키를 동시에 눌러서 LCR 채널을 모니터 소스로 선택할 수 있습니다.
- ⑧ **[DEFINE] 키**
사전 선택된 MIX (믹스) 채널 1~24 또는 MATRIX (매트릭스) 채널 1~8의 출력 신호를 모니터 소스로 선택합니다. 이 키로 선택되는 모니터 소스는 MONITOR (모니터) 화면에서 지정할 수 있습니다 (MON/CUE (모니터/큐) 기능).

힌트

현재 선택된 소스는 ①~⑧ 키의 켜짐/꺼짐 상태로 나타납니다.

- ⑨ **MONITOR (모니터) [LEVEL] 노브**
이 노브는 MONITOR OUT (모니터 출력) L/R/C 단자에서 출력되는 신호의 출력 레벨을 조절합니다.
- ⑩ **MONITOR (모니터) [ON] 키**
이 키는 모니터 출력을 켜고 끕니다.
- ⑪ **MONITOR (모니터) [PHONES] 노브**
이 아날로그 볼륨은 PHONES (폰) 단자의 출력 레벨을 조절합니다.
- ⑫ **[MONO] 키**
이 키가 켜져 있을 경우, 모니터 출력 L/R 채널이 믹스되어 모노럴 신호로 출력됩니다. 이 키를 끄면 신호가 스테레오로 되돌아갑니다.

신호 모니터링

여기에서는 MONITOR (모니터) 섹션을 사용하여 원하는 소스를 모니터하는 방법을 설명합니다.

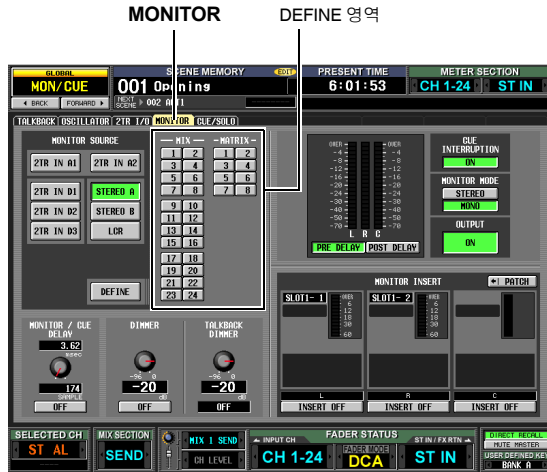
1 모니터 시스템이 후면 패널의 MONITOR OUT (모니터 출력) 단자 L/R/C에 연결되었는지 확인합니다.

헤드폰을 통해 모니터하려면 상단 패널이나 전면 패널의 PHONES (폰) 단자에 연결해야 합니다.

참고

- MONITOR OUT (모니터 출력) 단자 C는 LCR 모드가 활성화되었을 때 센터 채널을 모니터하기 위해 사용되는 특수 단자입니다. LCR 채널이 모니터 소스로 선택되고 MIXER SETUP (믹서 설정) 화면(SYS/W.CLOCK (시스템/워드 클럭) 기능)에서 USE AS CENTER BUS (중앙 버스로 사용) 버튼이 켜져 있지 않으면 MONITOR OUT (모니터 출력) 단자에서 적절한 신호가 출력되지 않는다는 점을 유의하십시오 (→201페이지).
- 입력 채널의 [CUE] 키를 하나라도 켜면, 출력 채널이나 DCA 그룹이 MONITOR (모니터) 섹션의 설정을 무효화하여 MONITOR OUT (모니터 출력) 단자에서 큐 신호가 출력됩니다. CUE (큐) 섹션의 [INPUT]/[DCA]/[OUTPUT] LED가 켜져 있지 않은지 확인하십시오.

2 [DEFINE] 키로 선택되는 채널을 지정하려면 DISPLAY ACCESS (디스플레이 액세스) 섹션의 [MON/CUE] 키를 반복해서 눌러서 아래와 같은 MONITOR (모니터) 화면을 액세스합니다.



3 DEFINE (정의) 영역에 있는 버튼을 눌러서 [DEFINE] 키를 눌렀을 때 모니터될 채널을 선택합니다. [DEFINE] 키에 하나 이상의 채널을 할당할 수 있습니다. 다음 소스 중에서 선택할 수 있습니다.

MIX 1-MIX24	MIX 채널 1~24의 출력 신호
MATRIX1-MATRIX8	MATRIX 버스 1~8의 출력 신호

힌트

또한 MONITOR (모니터) 화면에서 신호 딜레이, 인서트 출력/입력 및 텀머에 대한 설정도 할 수 있습니다 (→216페이지).

4 MONITOR (모니터) 섹션의 키를 사용하여 다음 중에서 모니터 소스를 선택합니다.

[2TR IN A1]/[2TR IN A2] 키	2TR IN ANALOG 단자 1/2에서 오는 입력 신호
[2TR IN D1]/[2TR IN D2]/[2TR IN D3] 키	2TR IN DIGITAL 단자 1~3에서 오는 입력 신호
[STEREO A]/[STEREO B] 키	STEREO A/B 채널의 출력 신호
[STEREO A] 키 + [STEREO B] 키	LCR 채널 출력
[DEFINE] 키	MONITOR 화면(MON/CUE 기능)에서 사전 선택된 신호

힌트

- STEREO (스테레오) A/B 채널 또는 LCR 채널을 선택할 경우, 동시에 다른 모니터 소스를 하나 더 선택할 수 있습니다.
- 이 모니터 소스는 MONITOR (모니터) 화면(MON/CUE (모니터/큐) 기능)에서도 지정할 수 있습니다.

5 MONITOR [ON] 키를 다시 한 번 눌러서 켭니다.

힌트

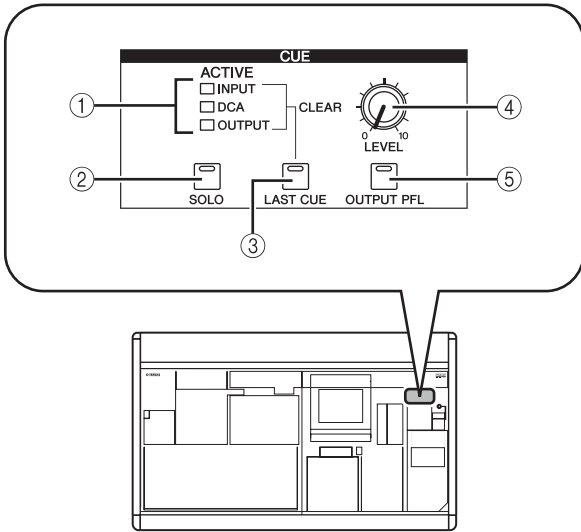
MONITOR [ON] 키의 켜짐/꺼짐 상태와 상관없이 PHONES (폰) 단자에서는 항상 신호가 출력됩니다.

6 MONITOR [LEVEL] 노브를 돌려서 모니터 레벨을 조절합니다. 헤드폰을 통해 모니터하고 있을 경우에는 PHONES [LEVEL] 노브를 돌려서 모니터 레벨을 조절합니다.

7 모노로 신호를 모니터하려면 MONITOR (모니터) 섹션의 [MONO] 키를 켭니다.

큐 / 솔로 기능 사용

CUE 섹션 항목



- ① **[INPUT]/[DCA]/[OUTPUT] LED**
모니터 상태를 표시합니다. [CUE] 키가 하나라도 켜져 있을 경우, 해당 키가 속한 그룹의 LED가 점등됩니다. KEY IN CUE (키 입력 큐) 또는 EFFECT CUE (이펙트 큐)와 같은 특수 큐 신호가 활성화되면 3개의 LED가 모두 점등됩니다.
- ② **[SOLO] 키**
[CUE] 키를 사용할 때 모니터링이 작동하는 방법을 선택합니다. 이 키가 켜져 있으면 SOLO 모드로 모니터링이 작동합니다. 이 키가 꺼져 있으면 CUE 모드로 모니터링이 작동합니다.
- ③ **[LAST CUE] 키**
하나 이상의 [CUE] 키를 눌렀을 때 작동 모드를 선택합니다. 이 키를 켜면 LAST CUE (마지막 큐) 모드가 선택되며, 이 키를 끄면 MIX CUE (믹스 큐) 모드가 선택됩니다. 이 모드를 전환하면 모든 채널에 대한 큐가 꺼집니다.
- ④ **CUE [LEVEL] 노브**
CUE OUT (큐 출력) 단자에서 보내는 신호 레벨을 조절합니다.
- ⑤ **[OUTPUT PFL] 키**
출력 채널(MIX (믹스) 채널, MATRIX (매트릭스) 채널, STEREO (스테레오) A/B 채널)의 [CUE] 키를 껐을 때 신호가 CUE (큐) 버스로 보내는 위치를 전환합니다. 이 키가 켜져 있을 경우에는 PFL(프리 페이더) 신호가 보내집니다. 이 키가 켜져 있을 경우에는 POST ON ([ON] 키 바로 다음) 신호가 보내집니다.

CUE 모드와 SOLO 모드에 대하여

PM5D는 [CUE] 키를 사용해서 신호를 모니터할 때 SOLO (솔로) 모드나 CUE (큐) 모드를 선택할 수 있습니다. 패널의 CUE (큐) 섹션에 있는 [SOLO] 키를 사용하여 모드를 전환합니다.

CUE (큐) 모드에서 [SOLO] 키를 길게 누르면 SOLO (솔로) 모드로 전환되고, 모든 채널의 [CUE] 키가 꺼집니다. 반대로 SOLO (솔로) 모드에서는 [SOLO] 키를 누르면 즉시 CUE 모드로 전환됩니다.

이 두 모드의 차이점은 다음과 같습니다.

- **CUE 모드**
[CUE] 키가 켜진 채널/DCA 그룹의 큐 신호가 CUE (큐) 버스를 통해 송신되어 CUE OUT (큐 출력) 단자에서 출력됩니다 (큐 기능). 다른 채널에 영향을 주지 않고 신호를 모니터하려면 이 방법을 선택하십시오. PM5D가 기본 상태에 있을 경우에는, 큐 신호를 MONITOR OUT (모니터 출력) 단자에서 모니터할 수도 있습니다.
- **SOLO 모드**
[CUE] 키가 켜진 채널/DCA 그룹만 MIX/MATRIX/STEREO (믹스/매트릭스/스테레오) 버스에서 출력되고, 다른 채널/DCA 그룹은 뮤트됩니다(솔로 기능). MONITOR OUT (모니터 출력) 단자도 이와 동일한 채널/DCA 그룹에서 오는 신호만 출력합니다.

참고

- 입력 채널이 솔로가 되면 출력 채널의 켜짐/꺼짐 설정은 변동되지 않으며, 해당 입력 채널의 신호만 버스로 보내집니다. 출력 채널이 솔로가 되면, 입력 채널의 켜짐/꺼짐 설정은 변동되지 않으며, 신호만 해당 버스로 송신됩니다.
- DCA 그룹이 솔로가 되면, 해당 DCA 그룹에 속한 입력 채널의 신호만 해당 버스로 출력됩니다. 그러나 출력 채널이 DCA 그룹 7/8로 할당되면, 신호가 해당 DCA 그룹에 속한 버스로만 보내집니다.

힌트

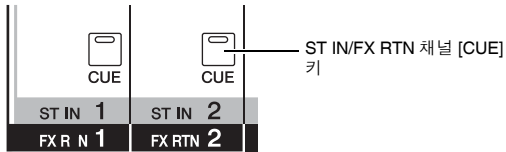
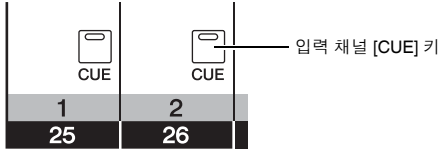
원할 경우, 특정 채널을 솔로(Solo) 조작 대상에서 제외시킬 수 있습니다 (→ 219페이지).

큐 및 솔로 그룹

PM5D의 큐 신호와 솔로 신호는 다음 4개 그룹으로 분류할 수 있습니다.

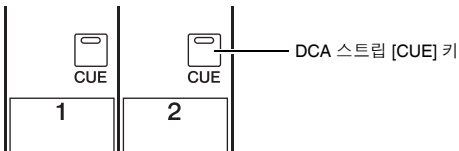
• INPUT CUE 그룹

이 그룹은 입력 채널의 큐/솔로 신호로 구성됩니다. 입력 채널, ST IN (스테레오 입력) 채널 또는 FX RTN (이펙트 리턴) 채널의 [CUE] 키를 눌러서 켜면 이 그룹이 활성화됩니다.



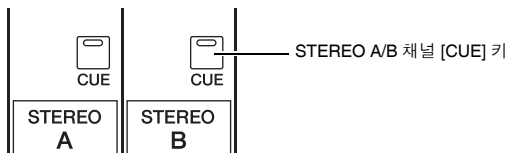
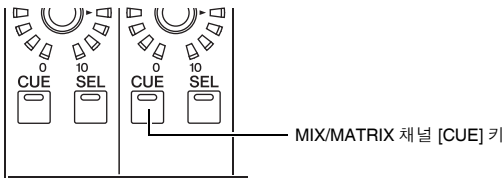
• DCA CUE 그룹

이 그룹은 DCA 그룹의 큐/솔로 신호로 구성됩니다. DCA 스트립에 있는 [CUE] 키를 눌러서 켜면 이 그룹이 활성화됩니다.



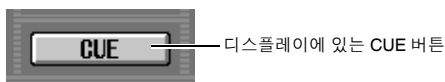
• OUTPUT CUE 그룹

이 그룹은 출력 채널의 큐/솔로 신호로 구성됩니다. MIX (믹스) 채널, MATRIX (매트릭스) 채널 또는 STEREO (스테레오) A/B 채널의 [CUE] 키를 눌러서 켜면 이 그룹이 활성화됩니다.



• 기타 CUE 그룹

이 그룹은 디스플레이에 있는 CUE (큐) 버튼으로 조작되는 큐/솔로 신호로 구성됩니다. EFFECT PARAM (이펙트 파라미터) 화면(EFFECT (이펙트) 기능) 또는 GATE PARAM (게이트 파라미터) 화면(INPUT GATE/COMP (입력 게이트/컴프레서) 기능)에 있는 CUE (큐) 버튼을 클릭해서 켜면 이 그룹이 활성화됩니다.



다른 그룹의 큐를 동시에 켜는 것은 불가능합니다. 일반적으로 가장 최근에 누른 [CUE] 키(CUE (큐) 버튼)가 속한 그룹이 우선권을 가지며, 이전에 선택된 그룹의 [CUE] 키는 해제됩니다.

그러나 큐/솔로 신호 그룹을 일정한 순서로 전환했을 경우, [CUE] 키(CUE (큐) 버튼)를 꺼서 현재 큐/솔로 선택을 해제하면 이전에 선택된 그룹의 [CUE] 키 상태가 복원됩니다.

다음과 같은 그룹의 결합에 대해서는 [CUE] 키 상태를 복원할 수 있습니다.

- OUTPUT CUE 그룹 → DCA CUE 그룹
- OUTPUT CUE 그룹 → INPUT CUE 그룹
- DCA CUE 그룹 → INPUT CUE 그룹
- INPUT CUE / OUTPUT CUE / DCA CUE 그룹 → 기타 CUE 그룹

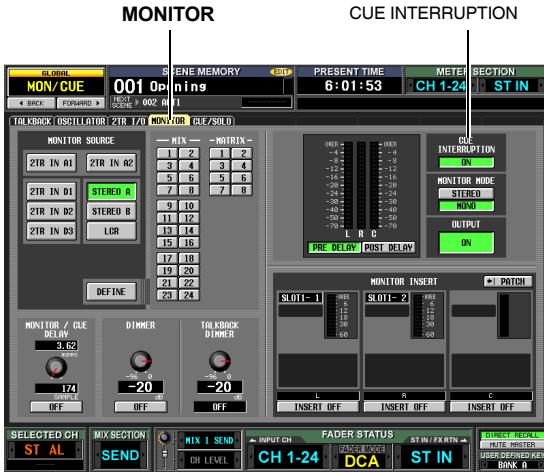
예를 들어 OUTPUT CUE (출력 큐) 그룹 → DCA CUE (DCA 큐) 그룹 → INPUT CUE (입력 큐) 그룹 → 기타 CUE 그룹의 순서로 그룹을 전환했다면, [CUE] 키(CUE (큐) 버튼)를 연속해서 해제하여 이전에 선택된 그룹의 [CUE] 키 상태를 복원할 수 있습니다.

큐 기능 사용

이 섹션에서는 원하는 채널 또는 DCA 그룹의 [CUE] 키를 사용하여 큐 신호를 모니터하는 방법을 설명합니다.

참고

큐/솔로 신호가 MONITOR OUT (모니터 출력) 단자에서도 출력되기를 원한다면, 다음 절차를 진행하기 전에 MONITOR (모니터) 화면(MON/CUE (모니터/큐) 기능)을 액세스해서 CUE INTERRUPTION ON/OFF (큐 정지 켜짐/꺼짐) 버튼이 켜져 있는지 확인하십시오 (▶ 217페이지).



1 CUE (큐) 섹션의 [OUTPUT PFL] 키를 사용하여, 다음 중 하나를 출력 채널 [CUE] 키를 눌렀을 때 CUE (큐) 버스로 송신되는 신호의 출력 위치로 선택합니다.

- PFL ([OUTPUT PFL] 키가 켜짐)
페이더 직전의 신호가 CUE (큐) 버스로 송신됩니다.
- POST ON ([OUTPUT PFL] 키가 꺼짐)
[ON] 키 직후의 신호가 CUE (큐) 버스로 송신됩니다.

힌트

위 설정은 CUE (큐) 화면(MON/CUE (모니터/큐) 기능)에서도 할 수 있습니다 (▶ 217페이지). 이 화면에서 입력 채널과 DCA 그룹에서 CUE (큐) 버스로 송신되는 신호의 출력 위치를 지정할 수도 있습니다.

2 CUE (큐) 섹션에서 [LAST CUE] 키를 사용하여 같은 그룹 내의 [CUE] 키가 하나 이상 켜졌을 때 작동 모드를 지정합니다.

- LAST CUE 모드 ([LAST CUE] 키가 켜짐)
[CUE] 키가 마지막으로 켜진 채널/그룹만 모니터됩니다.
- MIX CUE 모드 ([LAST CUE] 키가 꺼짐)
[CUE] 키가 켜진 같은 그룹 안에 있는 채널/그룹이 모니터됩니다.

참고

- 다른 그룹에 속한 [CUE] 키들을 동시에 켤 수는 없습니다. 마지막으로 누른 [CUE] 키가 속하는 그룹이 켜져서 해당 그룹의 신호가 모니터됩니다.
- 페어된 채널의 [CUE] 키를 누르면 두 채널이 모두 켜집니다.

- 3 CUE (큐) 섹션의 [SOLO] 키가 꺼져 있는지 확인합니다.
- 4 원하는 채널 또는 DCA 그룹의 [CUE] 키를 눌러서 켵니다.

해당 채널의 큐 신호가 CUE OUT (큐 출력) 단자와 MONITOR OUT (모니터 출력) 단자에서 출력됩니다.

- 5 큐를 해제하려면 현재 켜져 있는 [CUE] 키를 다시 한번 누릅니다.

힌트

[LAST CUE] 키를 눌러서 LAST CUE (마지막 큐) 모드에서 MIX CUE (믹스 큐) 모드로 (또는 그 반대로) 전환하면 이전에 활성화된 모든 큐 (솔로) 신호가 해제됩니다. 예를 들어 MIX CUE (믹스 큐) 모드에서 여러 [CUE] 키를 켜었다면 [LAST CUE] 키를 두 번 눌러서 신속하게 키들을 모두 끌 수 있습니다.

솔로 기능 사용

이 섹션에서는 솔로 기능을 사용하는 방법을 설명합니다.

- 1 CUE (큐) 섹션의 [LAST CUE] 키를 사용하여 [CUE] 키를 눌렀을 때 작동 모드를 지정합니다 (LAST CUE (마지막 큐) 모드 또는 MIX CUE (믹스 큐) 모드).

- 2 CUE (큐) 섹션에서 [SOLO] 키를 길게 누릅니다.
[SOLO] 키를 길게 누르면 해당 키의 LED가 깜박거리면서 SOLO (솔로) 모드가 활성화됩니다. SOLO (솔로) 모드에서는 [CUE] 키가 켜진 채널 또는 DCA 그룹의 신호만 MIX (믹스), MATRIX (메트릭스) 및 STEREO (스테레오) 버스로 송신됩니다. MONITOR OUT (모니터 출력) 단자와 CUE OUT (큐 출력) 단자에서 동일한 신호를 모니터할 수도 있습니다.

힌트

원할 경우, 특정 채널이나 그룹을 솔로(Solo) 조작 대상에서 제외시킬 수 있습니다. (자세한 내용은 ▶ 219페이지를 참고하십시오.)

- 3 원하는 채널 또는 DCA 그룹의 [CUE] 키를 켵니다.
해당 채널 또는 DCA 그룹만 버스 및 출력 단자로 출력되고, 나머지 채널 및 DCA 그룹은 뮤트됩니다. 또한 CUE OUT (큐 출력) 단자와 MONITOR OUT (모니터 출력) 단자에서 동일한 신호가 출력됩니다.

참고

출력 채널의 [CUE] 키를 켜면, 해당 신호가 해당 버스로만 송신됩니다.

- 4 솔로를 해제하려면 [SOLO] 키를 누릅니다.
SOLO (솔로) 모드에서 [SOLO] 키를 누르면 즉시 CUE (큐) 모드로 돌아옵니다.

참고

- 일반적으로, 큐/솔로(Cue/Solo) 기능은 Scene 메모리와 독립적으로 작동할 수 있습니다.
- 큐(Cued) 채널을 페어하더라도 페어하는 순간에는 큐 설정이 바뀌지 않습니다. 큐(Cue)를 켜거나 끌 때 설정이 바뀝니다.

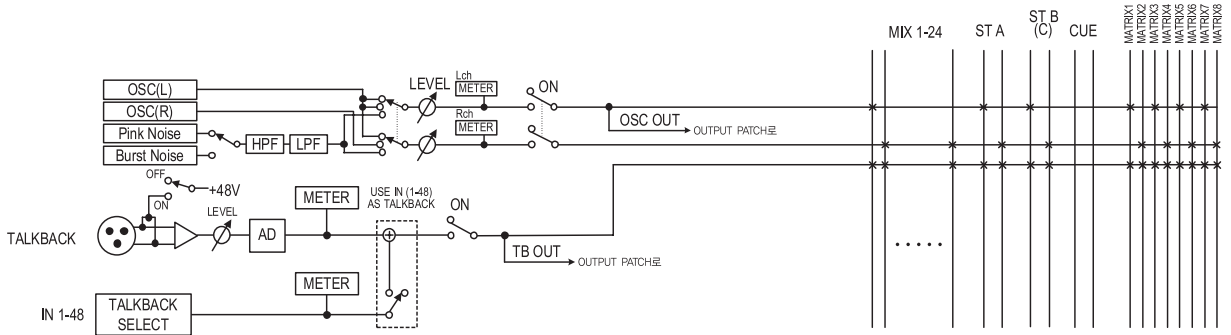
12 토크백 및 오실레이터

이 장에서는 토크백과 오실레이터를 사용하는 방법을 설명합니다.

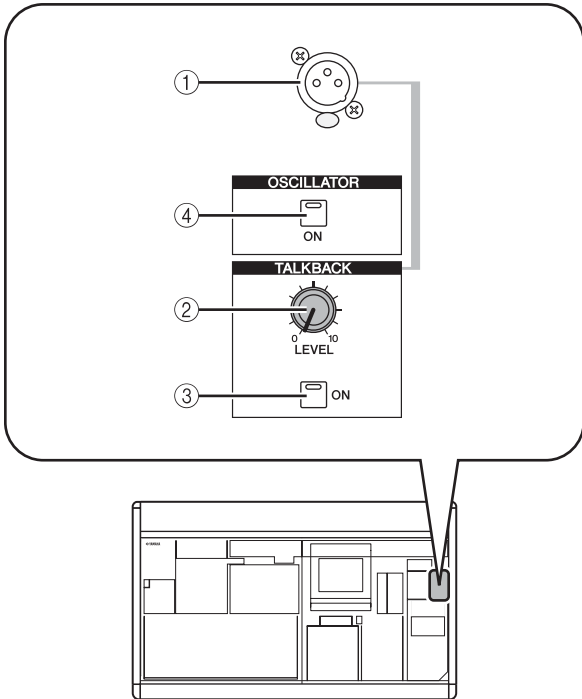
TALKBACK/OSCILLATOR 섹션에 대하여

TALKBACK (토크백) 섹션과 OSCILLATOR (오실레이터) 섹션을 사용하여 TALKBACK (토크백) 단자로 연결된 마이크의 신호 또는 테스트 오실레이터의 신호를 원하는 출력 단자로 송신할 수 있습니다.

TALKBACK/OSCILLATOR (토크백/오실레이터) 섹션에서의 신호 흐름은 다음과 같습니다.



TALKBACK/OSCILLATOR 섹션 항목



① TALKBACK (토크백) 단자

토크백 마이크를 연결할 수 있는 밸런스드 XLR-3-31 단자입니다. 디스플레이에서 이 단자에 +48V 팬텀 전원을 공급하도록 설정할 수 있습니다.

② TALKBACK (토크백) [LEVEL] 노브

TALKBACK (토크백) 단자에 연결된 마이크의 입력 레벨을 조절합니다.

③ TALKBACK (토크백) [ON] 키

토크백 신호를 켜거나 끕니다. 이 키를 계속 누르고 있으면 키를 누르고 있는 동안에 토크백이 켜집니다. 이 키를 눌렀다가 바로 떼면, 이 키를 다시 한번 누를 때까지 토크백이 켜집니다.

그러나 TALKBACK (토크백) 화면에서 NEVER LATCH 버튼이 켜져 있으면, 이 키를 누르는 동안에만 토크백이 켜지고 이 키를 놓으면 꺼집니다. 즉, 이 키를 눌렀다가 바로 놓아도 토크백에 걸쇠가 걸리지("latch") 않습니다.

④ OSCILLATOR (오실레이터) [ON] 키

내장 오실레이터에서 지정된 버스(들)로 송신되는 신호에 대한 켜짐/꺼짐 스위치입니다.

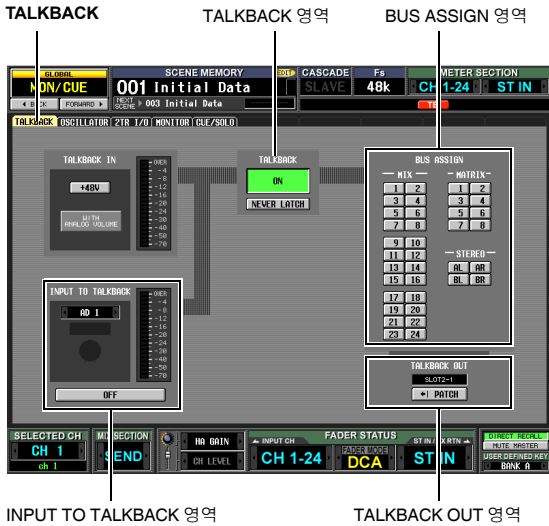
참고

OSCILLATOR [ON] 키가 켜져 있을 때 OSCILLATOR (오실레이터) 화면 (TALKBACK (토크백) 기능) 이외의 화면이 표시되면, 이 키를 눌러도 OSCILLATOR (오실레이터) 화면만 표시되고 키는 켜지지 않습니다. 이 키를 다시 한번 누르면 켜집니다. 이 키가 켜져 있으면, 표시된 화면과 상관없이 이 키를 다시 한번 누르면 꺼집니다.

토크백 사용

여기에서는 TALKBACK (토크백) 단자에서 입력된 토크백 신호를 원하는 버스(들)로 송신하는 방법을 설명합니다.

- 1 TALKBACK (토크백) 화면이 나타날 때까지 DISPLAY ACCESS (디스플레이 액세스) 섹션의 [MON/CUE] 키를 반복해서 누릅니다.



- 2 TALKBACK [LEVEL] 노브를 돌려서 토크백 마이크의 입력 감도를 조절합니다.

TALKBACK IN (토크백 입력) 영역에 있는 미터는 TALKBACK (토크백) 단자에 연결된 마이크의 입력 레벨을 표시합니다. TALKBACK (토크백) 단자에 팬텀 전원(+48V)을 공급하려면 TALKBACK IN (토크백 입력) 영역에 있는 +48V 버튼을 껍니다.

힌트

INPUT TO TALKBACK (토크백으로 입력) 영역을 사용하여 INPUT (입력) 단자 1~48을 토크백용 보조 입력으로 사용할 수 있습니다.

- 3 BUS ASSIGN (버스 할당) 영역에 있는 버튼을 클릭하여 토크백 신호가 송신될 버스(들)를 지정합니다 (다중 선택이 가능합니다).

이들 버튼에 해당되는 버스는 다음과 같습니다.

MIX 1-24 버튼	MIX 버스 1~24
MATRIX1-8 버튼	MATRIX 버스 1~8
STEREO AL/R	STEREO A 버스 L/R 채널
STEREO BL/R	STEREO B 버스 L/R 채널

힌트

원할 경우, 토크백 신호를 슬롯 1~4의 출력 채널에서 또는 2TR OUT DIGITAL (2트랙 출력 디지털) 단자 1~3에서 직접 출력할 수도 있습니다. 그렇게 하려면, TALKBACK OUT (토크백 출력) 영역에 있는 PATCH (패치) 버튼을 클릭해서 OUTPUT PATCH (출력 패치) 화면을 액세스하여 직접 출력용으로 사용하고자 하는 단자에 토크백을 패치합니다.

- 4 토크백을 활성화하려면 패널의 TALKBACK (토크백) 섹션에 있는 TALKBACK [ON] 키를 눌러서 껍니다. TALKBACK (토크백) 영역에 있는 NEVER LATCH 버튼의 설정에 따라 TALKBACK [ON] 키는 다음 두 방법 중 하나로 동작합니다.

- NEVER LATCH 버튼이 꺼져 있을 경우
TALKBACK [ON] 키를 누를 때마다 토크백이 켜지고 꺼집니다 (결쇠가 걸림). 그러나 TALKBACK [ON] 키를 계속 누르고 있으면, 토크백이 키를 누르고 있는 동안에만 켜지고, 키를 놓으면 꺼집니다 (결쇠가 풀림).
- NEVER LATCH 버튼이 켜져 있을 경우
TALKBACK [ON] 키를 계속 누르고 있는 동안에만 토크백이 켜지며, 키를 놓으면 꺼집니다 (결쇠가 풀림).

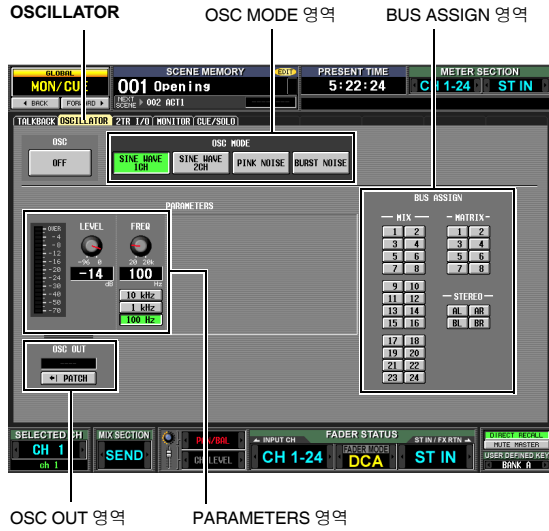
힌트

- 패널의 TALKBACK [ON] 키와 화면의 TALKBACK ON/OFF (토크백 켜짐/꺼짐) 버튼이 연결되어 있습니다. NEVER LATCH 버튼의 설정은 이 둘에도 영향을 미칩니다. 그러나 NEVER LATCH 버튼이 꺼져 있을 경우에는 화면 상의 TALKBACK ON/OFF (토크백 켜짐/꺼짐) 버튼을 계속 누르고 있으면 결쇠가 걸린 작동이 일어납니다.
- 토크백이 켜져 있으면 토크백 덤퍼를 사용하여 토크백 이외의 모니터 레벨을 낮출 수 있습니다 (→216페이지).
- 사용자 정의 키에도 토크백 기능을 할당할 수 있습니다 (→189페이지).

오실레이터 사용

PM5D에는 테스트 오실레이터가 포함되어 있습니다. 오실레이터 신호를 원하는 버스로 출력하여 연결된 기기의 동작을 확인하거나 홀의 음향을 테스트할 수 있습니다.

- 1 **OSCILLATOR (오실레이터) 화면이 나타날 때까지 DISPLAY ACCESS (디스플레이 액세스) 섹션의 [MON/CUE] 키를 반복해서 누릅니다.**



- 2 **OSC MODE (오실레이터 모드) 섹션의 버튼을 클릭해서 출력할 오실레이터 형식을 다음 중에서 선택합니다.**

SINE WAVE 1CH 버튼	사인파 x 1 채널
SINE WAVE 2CH 버튼	사인파 x 2 채널
PINK NOISE 버튼	핑크 노이즈
BURST NOISE 버튼	버스트 노이즈 (핑크 노이즈의 반복 출력)

- 3 **PARAMETERS (파라미터) 영역의 노브와 버튼을 사용하여 오실레이터 파라미터를 조절합니다.**

조절 가능한 파라미터를 2단계에서 선택한 오실레이터 형식에 따라 다릅니다. 예를 들어 SINE WAVE 1CH (사인파 1채널)을 오실레이터 형식으로 선택했다면 PARAMETERS (파라미터) 영역에 다음의 파라미터가 포함됩니다.



LEVEL 노브
오실레이터의 출력 레벨을 조절합니다.

FREQ 노브
오실레이터에서 출력될 사인파의 주파수를 조절합니다. 아래 버튼을 클릭하여 사전 설정된 주파수를 선택할 수 있습니다.

- 4 **BUS ASSIGN (버스 할당) 영역에 있는 버튼을 클릭해서 오실레이터 신호 출력 대상을 다음 중에서 선택합니다.**

MIX 1-24	MIX 버스 1~24
MATRIX1-8	MATRIX 버스 1~8
STEREO AL/R	STEREO A 버스 L/R 채널
STEREO BL/R	STEREO B 버스 L/R 채널

힌트

- SINE WAVE 2CH (사인파 2채널)을 오실레이터 형식으로 선택했다면 오실레이터의 L-채널 신호가 홀수 번호 버스 (또는 L 출력 단자)로 보내지고, 오실레이터의 R-채널 신호가 짝수 번호 버스(또는 R 출력 단자)로 보내집니다.
- OSC OUT (오실레이터 출력) 영역을 사용하여 오실레이터 신호를 출력 단자나 슬롯에서 직접 출력할 수 있습니다 (▶214페이지).

- 5 **OSCILLATOR (오실레이터) 섹션의 OSCILLATOR [ON] 키를 누릅니다.**

오실레이터 신호가 4단계에서 선택한 버스로 송신됩니다. 이 키를 다시 한 번 누르면 오실레이터가 꺼집니다.

힌트

패널의 OSCILLATOR [ON] 키와 화면의 OSC ON/OFF (오실레이터 켜짐/꺼짐) 버튼이 연결되어 있습니다.

참고

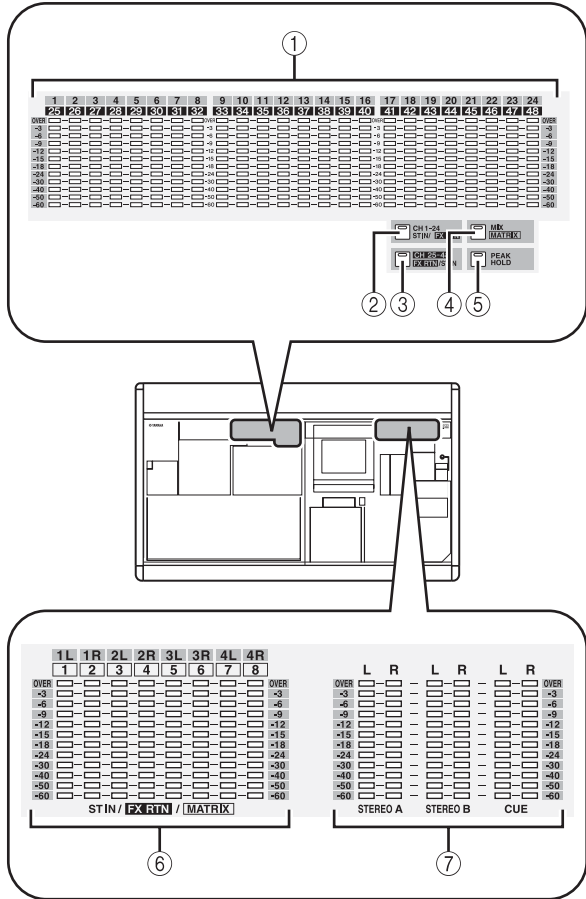
OSCILLATOR [ON] 키가 켜져 있을 때 OSCILLATOR (오실레이터) 화면 (TALKBACK (토크백) 기능) 이외의 화면이 표시되면, 이 키를 눌러도 OSCILLATOR (오실레이터) 화면만 표시되고 키는 켜지지 않습니다. 이 키를 다시 한 번 누르면 켜집니다.

13 미터

이 장에서는 미터와 관련된 조작법을 설명합니다.

미터 섹션 항목

미터 섹션은 입력 채널의 입력 레벨과 출력 레벨의 출력 채널을 보여줍니다.



- ① **INPUT/MIX (입력/믹스) 미터**
누르는 키에 따라 이들 미터는 입력 채널 1~24 또는 25~48의 입력 레벨, 또는 MIX (믹스) 채널 1~24의 출력 레벨을 표시합니다.
- ② **[CH 1-24/ST IN/FX RTN] 키**
이 키가 켜지면 INPUT/MIX (입력/믹스) 미터가 입력 채널 1~24의 입력 레벨을 표시하며, ST IN/ST IN/FX RTN/MATRIX (스테레오 입력/이펙트 리턴/매트릭스) 미터는 ST IN (스테레오 입력) 채널 (또는 FOLLOW INPUT LAYER (팔로우 입력 레이어) 설정에 따라 FX RTN (이펙트 리턴) 채널) 1-4의 출력 레벨을 표시합니다.
- ③ **[CH 25-48/FX RTN/ST IN] 키**
이 키가 켜지면 INPUT/MIX (입력/믹스) 미터가 입력 채널 25~48의 입력 레벨을 표시하며, ST IN/ST IN/FX RTN/MATRIX (스테레오 입력/이펙트 리턴/매트릭스) 미터는 FX RTN (이펙트 리턴) 채널 (또는 FOLLOW INPUT LAYER (팔로우 입력 레이어) 설정에 따라 ST IN (스테레오 입력) 채널) 1~4의 출력 레벨을 표시합니다.
- ④ **[MIX/MASTER] 키**
이 키가 켜지면 INPUT/MIX (입력/믹스) 미터가 MIX (믹스) 채널 1~24의 출력 레벨을 표시하고, ST IN/ST IN/FX RTN/MATRIX (스테레오 입력/이펙트 리턴/매트릭스) 미터는 MATRIX (매트릭스) 채널 1~8의 출력 레벨을 표시합니다.
- ⑤ **[PEAK HOLD] 키**
미터 표시를 위한 피크 홀드(Peak Hold) 기능을 켜거나 끕니다.
- ⑥ **ST IN/FX RTN/MATRIX (스테레오 입력/이펙트 리턴/매트릭스) 미터**
누르는 키에 따라 이들 미터는 ST IN (스테레오 입력) 채널 1~4 또는 MATRIX (매트릭스) 채널 1~8의 출력 레벨을 표시합니다.
- ⑦ **MASTER (마스터) 미터**
항상 STEREO (스테레오) A/B 채널과 CUE (큐) 버스의 출력 레벨을 표시합니다.

미터 디스플레이 전환

미터 섹션의 키를 사용하여 INPUT/MIX (입력/믹스) 미터와 ST IN/MATRIX (스테레오 입력/매트릭스) 미터에 레벨이 표시될 채널을 지정할 수 있습니다. 각 키에 해당하는 채널은 다음과 같습니다.

키	[INPUT/MIX] 미터	[ST/IN MATRIX] 미터
[CH 1-24/ST IN/FX RTN] 키	입력 채널 1~24	ST 채널 (또는 FX RTN 채널) 1~4
[CH 25-48/FX RTN/ST IN] 키	입력 채널 25~48	FX RTN 채널 (또는 ST IN 채널) 1~4
[MIX/MATRIX] 키	MIX 채널 1~24	MATRIX 채널 1~8

힌트

- 미터 섹션에 표시되는 채널의 종류는 디스플레이의 상단 우측에 있는 METER SECTION (미터 섹션) 영역에도 표시됩니다.
- MASTER (마스터) 미터는 항상 STEREO (스테레오) A/B 채널과 CUE (큐) 버스의 출력 레벨을 표시합니다.

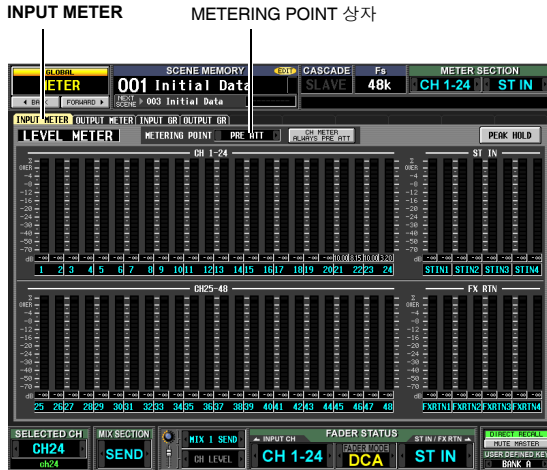
미터링 포인트 전환

레벨 미터에 대한 미터링 포인트(즉, 레벨이 감지되는 위치)를 입력 채널과 출력 채널에 대해 별개로 지정할 수 있습니다.

입력 채널에 대해 미터링 포인트 지정

여기에서는 입력 채널과 ST IN/FX RTN (스테레오 입력/이펙트 리턴) 채널에 대한 미터링 포인트를 지정하는 방법을 설명합니다.

- 1 **DISPLAY ACCESS (디스플레이 액세스) 섹션에서 [METER] 키를 여러 번 눌러서 INPUT METER (입력 미터) 화면을 액세스합니다.**



- 2 **METERING POINT (미터링 포인트) 상자의 좌우에 있는 ◀ / ▶ 버튼을 클릭하여 다음 미터링 포인트 중 하나를 선택합니다.**

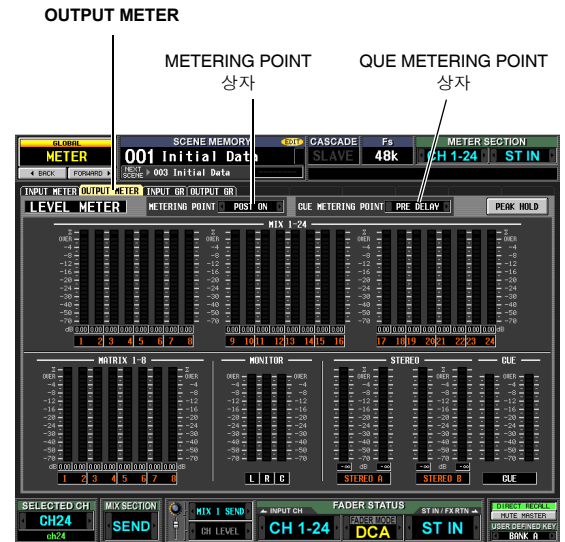
PRE ATT	감쇠기 바로 앞
PRE GATE	내장 게이트 바로 앞
PRE FADER	페이더 바로 앞
POST FADER	페이더 바로 뒤
POST ON	[ON] 키 바로 뒤

출력 채널에 대해 미터링 포인트 지정

여기에서는 출력 채널, MONITOR (모니터) 채널 및 CUE (큐) 버스에 대한 미터링 포인트를 지정하는 방법을 설명합니다.

- 힌트**
CUE (큐) 버스에 대한 미터링 포인트 설정은 다른 출력 채널과 독립적입니다.

- 1 **DISPLAY ACCESS (디스플레이) 섹션에서 [METER] 키를 여러 번 눌러서 OUTPUT METER (출력 미터) 화면을 액세스합니다.**



- 2 **출력 채널과 MONITOR (모니터) 채널에 대한 미터링 포인트를 지정하려면 METERING POINT (미터링 포인트) 상자의 좌우에 있는 ◀ / ▶ 버튼을 클릭하여 다음 미터링 포인트 중 하나를 선택합니다.**

PRE EQ	EQ 바로 앞
PRE FADER	페이더 바로 앞
POST FADER	페이더 바로 뒤
POST ON	[ON] 키 바로 뒤
POST DELAY	내장 딜레이 바로 뒤

- 3 **CUE (큐) 버스에 대한 미터링 포인트를 지정하려면 CUE METERING POINT (큐 미터링 포인트) 상자의 좌우에 있는 ◀ / ▶ 버튼을 클릭하여 다음 중 하나를 선택합니다.**

PRE DELAY	내장 딜레이 바로 앞
POST DELAY	내장 딜레이 바로 뒤

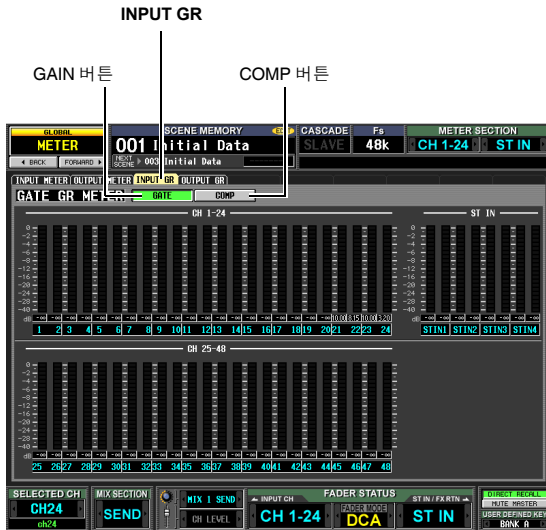
내장 게이트와 컴프레서의 게인 리덕션 보기

입력 채널의 게이트/컴프레서로 발생하는 게인 리덕션과 출력 채널의 컴프레서로 발생하는 게인 리덕션을 디스플레이에서 볼 수 있습니다.

입력 채널에 대한 게인 리덕션 보기

여기에서는 입력 채널 1~48과 ST IN (스테레오 입력) 채널 1~4에 제공된 게이트/컴프레서로 발생된 게인 리덕션을 보는 방법을 설명합니다.

- 1 DISPLAY ACCESS (디스플레이 액세스) 섹션에서 [METER] 키를 여러 번 눌러서 INPUT GR 화면을 액세스합니다.

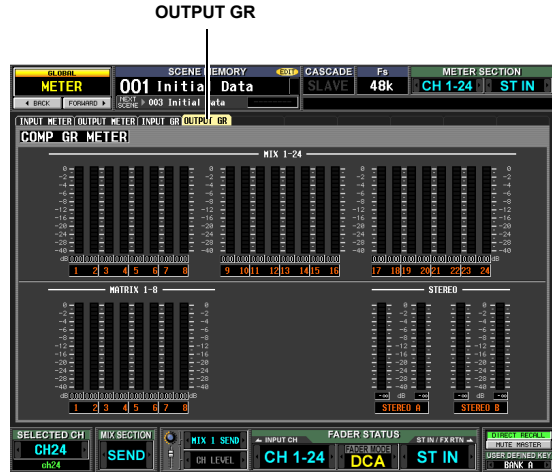


- 2 GATE (게이트) 버튼이나 COMP (컴프레서) 버튼을 클릭해서 표시될 파라미터를 선택합니다. 화면에 표시된 항목들에 대한 설명은 참고편의 INPUT GR 화면(→211페이지)에 대한 설명을 참고하십시오.

출력 채널에 대한 게인 리덕션 보기

출력 채널에 제공된 컴프레서로 발생한 게인 리덕션을 보려면 DISPLAY ACCESS (디스플레이 액세스) 섹션의 [METER] 키를 반복해서 눌러서 OUTPUT GR 화면을 액세스합니다.

화면에 표시된 항목들에 대한 설명은 참고편의 OUTPUT GR 화면(→211페이지)에 대한 설명을 참고하십시오.



14 이펙트

이 장에서는 PM5D의 내장 이펙트의 기능과 조작법을 설명합니다.

내장 이펙트에 대하여

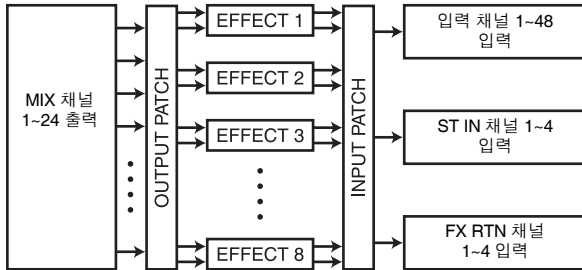
PM5D에는 8개의 내장 이펙트 모듈이 포함되어 있습니다. 각 모듈에 대해 48개의 이펙트 형식 (애드온 이펙트(Add-On Effect) 제외) 가운데 하나를 선택하여 사용할 수 있습니다.

힌트

선택 사양인 애드온 이펙트(Add-On Effect) 패키지를 설치하여 내장 이펙트에 대해 이펙트 형식을 추가할 수 있습니다 (▶ 109페이지).

샌드/리턴을 통해 내장 이펙트를 사용하려면 MIX (믹스) 채널의 출력을 이펙트의 입력으로 할당하고, 이펙트의 출력을 입력 채널로 할당합니다. 이 경우, 해당 MIX (믹스) 버스는 이펙트 샌드 AUX 버스로 사용되고, 입력 채널은 이펙트 리턴 채널로 사용됩니다.

기본적으로, 이펙트 1~4의 L/R 출력은 FX RTN (이펙트 리턴) 채널 1~4의 L/R로 할당됩니다.



또 다른 방법으로, 내장 이펙트의 입력/출력을 원하는 채널의 인서트 출력/인서트 입력으로 할당하여 내장 이펙트를 채널로 인서트할 수 있습니다.



PM5D의 이펙트 형식은 두 범주로 분류됩니다. L/R 채널 입력 신호를 독립적으로 처리하는 "스테레오 이펙트 형식"과 신호를 처리하기 전에 두 채널을 믹스하는 "믹스 이펙트 형식"입니다.

신호가 이펙트의 L과 R 입력에 모두 할당될 경우, L/R 채널이 처리되는 방식은 스테레오 이펙트 형식과 믹스 이펙트 형식 가운데 어느 쪽이 선택되는지에 따라 다음과 같이 달라집니다.

• 스테레오 이펙트 형식



• 믹스 이펙트 형식



신호가 이펙트의 한 입력에만 할당되면 스테레오 이펙트 형식과 믹스 이펙트 형식 중에 어느 쪽이 선택되었는지 상관 없이 모노 입력/스테레오 출력으로 처리됩니다.



MIX 버스를 통해 내장 이펙트 사용

이 절에서는 MIX (믹스) 버스를 통해 내장 이펙트를 사용하는 방법을 설명합니다. 예를 들어, 이펙트 1을 선택했을 때, MIX (믹스) 버스 1을 이펙트 입력으로 할당하고, 이펙트 출력을 FX RTN (이펙트 리턴) 채널 1/2로 할당합니다.

- 1 **DISPLAY ACCESS (디스플레이 액세스) 섹션에서 INPUT [PAN/ROUTING] 키를 여러 번 눌러서 CH to MIX (믹스로 보내는 채널) 화면을 액세스합니다.**

CH to MIX 형식 선택 상자



- 2 **MIX (믹스) 버스 1 형식 선택 상자에 "VARI (가변)"가 표시되어 있는지 확인합니다.**

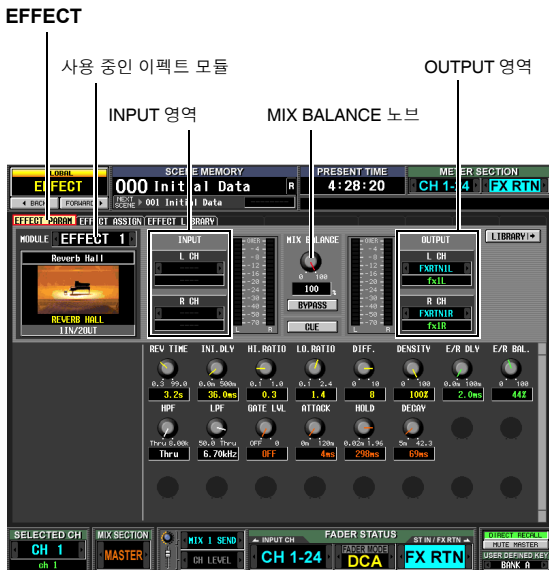
"FIXED (고정)"가 표시되어 있다면 좌우측에 있는 [F] / [V] 버튼을 클릭해서 "VARI (가변)"로 바꾼 다음 [ENTER] 키를 눌러 (또는 상자 안을 클릭하여) 변경을 확정합니다.

이 상자는 MIX (믹스) 버스의 작동 방식을 선택합니다 (VARI 또는 FIXED). VARI (가변)가 선택되면 버스 샌드 레벨을 조절할 수 있습니다.

힌트

두 개의 인접한 출수 번호/짝수 번호 MIX 버스에 대해서는 VARI/FIXED 선택을 합니다. 이펙트 입력이 스테레오일 경우에는, 이 두 MIX 버스를 페어로 만드는 것이 편리합니다.

- 3 **DISPLAY ACCESS (디스플레이 액세스) 섹션에서 [EFFECT] 키를 여러 번 눌러서 EFFECT PARAM (이펙트 파라미터) 화면을 액세스합니다.**



- 4 **화면의 상단 좌측에 있는 상자가 EFFECT (이펙트) 1을 표시하는지 확인합니다.**

이 상자를 사용/사용하여 조정하려는 이펙트 모듈을 선택할 수 있습니다. 다른 이펙트 모듈이 선택되어 있으면 좌우측에 있는 [L] / [R] 버튼을 클릭해서 EFFECT (이펙트) 1을 선택하십시오.

힌트

신호 경로를 이펙트 입력과 출력으로 할당할 때, 또는 바이패스와 큐를 조작할 때, EFFECT ASSIGN (이펙트 할당) 화면(EFFECT (이펙트) 기능을 액세스하여 8개의 이펙트 모듈을 동시에 볼 수 있습니다 (→154페이지).

- 5 **INPUT (입력) 영역에서 L CH 상자의 좌우측에 있는 [L] / [R] 버튼을 클릭하여 MIX 1 (MIX (믹스) 채널 1)을 선택한 다음 [ENTER] 키를 누릅니다. (또는 상자 안에서 클릭합니다.)**

이렇게 하면 MIX (믹스) 채널 1의 출력이 이펙트의 L 입력으로 할당됩니다.

신호 경로가 이미 할당되어 있을 경우에는 [ENTER] 키를 누를 때 할당을 확인하는 창이 나타납니다. OK 버튼을 클릭하여 할당을 확인합니다.

이펙트 입력을 스테레오로 사용하려는 경우에는 같은 방법으로 MIX (믹스) 채널 2를 R CH 상자로 할당합니다.

- 6 **OUTPUT (출력) 영역에서 L CH 상자가 FX RTN1L을 표시하고 R CH 상자가 FX RTN1R을 표시하는지 확인합니다.**

OUTPUT (출력) 영역에 있는 L CH/R CH 상자는 이펙트의 L/R 출력으로 할당되는 입력 채널을 선택합니다.

기본적으로 이펙트 1의 L/R 출력은 FX RTN (이펙트 리턴) 채널 1 (L/R)로 할당됩니다. 다른 채널이 선택되어 있을 경우에는 상자 좌우측에 있는 [L] / [R] 버튼을 사용해서 각각 FX RTN1L과 FX RTN1R을 선택하십시오.

- 7 **MIX BALANCE (믹스 밸런스) 노브를 약 100으로 설정합니다.**

MIX BALANCE (믹스 밸런스) 노브는 이펙트에서 나오는 출력 신호에 포함된 원래 사운드와 이펙트 사운드의 이 밸런스를 조절합니다. 이 노브가 100 (%) 위치에 있을 경우에는 이펙트 사운드만 출력됩니다.

- 8 **ENCODER MODE (인코더 모드) 섹션에서 MIX SEND SELECT [1] 키를 눌러서 인코더 모드 표시등이 "1"을 표시하도록 만듭니다.**

이 상태에서 입력 채널 인코더를 사용하여 각 채널에서 MIX (믹스) 버스 1로 가는 송신 레벨을 조절할 수 있습니다.

- 9 **INPUT (입력) 채널 스트립과 ST IN (스테레오 입력) 채널 스트립의 인코더를 돌려서 각 채널에서 MIX (믹스) 버스 1로 송신되는 신호의 샌드 레벨을 조절합니다.**

! 이펙트 리턴으로 사용하는 FX RTN (이펙트 리턴) 채널의 인코더를 높이지 마십시오. 그렇게 하면 이펙트의 출력을 다시 입력으로 보내서 진동이 발생할 수도 있습니다.

힌트

- 각 채널에 대해 입력 채널에서 MIX (믹스) 버스로 보내는 신호의 샌드 위치를 지정할 수 있습니다 (→43페이지).
- 샌드 레벨을 조절하는 또 다른 방법은 MIX (믹스) 섹션의 [MIX SEND] 키를 켜 다음 [SEL] 키를 사용하여 입력 채널을 선택하고 해당 MIX (믹스) 인코더를 돌리는 것입니다 (→43페이지).

- 10 MIX (믹스) 섹션에서 [MIX MASTER] 키를 눌러서 켵니다 (LED 켵짐).
[MIX MASTER] 키가 켵지면 MIX (믹스) 섹션의 조절기를 사용하여 MIX (믹스) 채널 1~24를 조절할 수 있습니다.
- 11 MIX (믹스) 채널 1 MIX [ON] 키를 눌러서 켵니다. 해당 MIX (믹스) 채널의 MIX (믹스) 인코더를 사용하여 이펙트에 보낸 신호의 마스터 샌드 레벨을 조절합니다.

- 12 FX RTN (이펙트 리턴) 채널 스트립에서 FX RTN (이펙트 리턴) 채널 1 [ON] 키를 눌러서 켵니다.
- 13 FX RTN (이펙트 리턴) 채널 1 페이더를 사용하여 이펙트 리턴 레벨을 선택합니다.

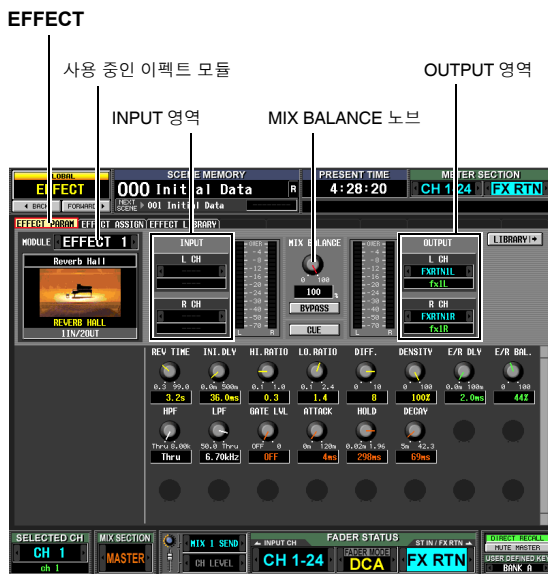
힌트

EFFECT PARAM (이펙트 파라미터) 화면 또는 EFFECT ASSIGN (이펙트 할당) 화면에 있는 미터에서 이펙트의 입력/출력 출력 레벨을 볼 수 있습니다.

채널에 내장 이펙트 삽입

내장 이펙트의 입력/출력을 원하는 채널의 인서트 출력/인서트 입력으로 할당하여 내장 이펙트를 채널로 삽입할 수 있습니다. 여기서는 입력 채널에 이펙트를 삽입하는 방법을 예로 들어 설명합니다.

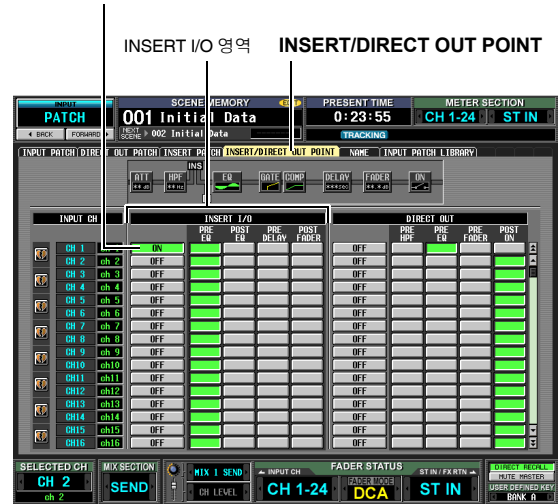
- 1 DISPLAY ACCESS (디스플레이 액세스) 섹션에서 [EFFECT] 키를 여러 번 눌러서 EFFECT PARAM (이펙트 파라미터) 화면을 액세스합니다.



- 2 이펙트 모듈을 선택하려면 화면의 상단 좌측에 있는 상자의 좌우측에 있는 [L] / [R] 버튼을 클릭합니다.
- 3 INPUT (입력) 영역에서 L CH 상자의 좌우측에 있는 [L] / [R] 버튼을 사용하여 이펙트를 인서트하고자 하는 채널의 인서트 출력을 선택한 다음 [ENTER] 키를 누릅니다. (신호 경로가 이미 할당되어 있을 경우에는 할당 변경을 확인하는 창이 나타납니다.)
스테레오 채널 (또는 두 개의 페어된 채널) 안으로 이펙트를 인서트할 경우에는 같은 방법으로 R CH 상자를 사용하여 다른 채널의 인서트 출력을 할당하십시오.
- 4 OUTPUT (출력) 영역에서 L CH 상자의 좌우측에 있는 [L] / [R] 버튼을 사용하여 이펙트의 L 출력으로 할당되는 인서트 입력을 선택합니다.
스테레오 채널 (또는 두 개의 페어된 채널) 안으로 이펙트를 인서트할 경우에는 같은 방법으로 R CH 상자를 사용하여 다른 채널의 인서트 입력을 할당하십시오.
- 5 DISPLAY ACCESS (디스플레이 액세스) 섹션에서 INPUT [PATCH] 키를 여러 번 눌러서 INSERT/

- DIRECT OUT POINT (인서트/다이렉트 출력 지점) 화면을 액세스합니다.

INSERT ON/OFF 버튼



- 6 이펙트를 인서트한 채널에 대한 INSERT ON/OFF (인서트 켵짐/꺼짐) 버튼을 켵니다.
그러면 해당 채널에 대한 이펙트 연결이 활성화됩니다.
- 7 INSERT (인서트) I/O 영역의 버튼들을 사용하여 인서트 출력/입력 지점을 지정합니다.

힌트

INSERT (인서트) I/O 영역에 대한 자세한 설명은 참고편의 INSERT/DIRECT POINT (인서트/다이렉트 지점) 화면(→256페이지)을 참고하십시오.

- 8 이펙트를 인서트한 채널에 대한 [ON] 키를 켵고, 페이더를 사용하여 입력 레벨을 조절합니다.
- 9 EFFECT PARAM (이펙트 파라미터) 화면을 액세스하고 MIX BALANCE (믹스 밸런스) 노브를 드래그하여 이펙트 사운드와 오리지널 사운드의 밸런스를 조절합니다.
EFFECT PARAM (이펙트 파라미터) 화면 또는 EFFECT ASSIGN (이펙트 할당) 화면에 있는 미터에서 이펙트의 입력/출력 출력 레벨을 볼 수 있습니다.

이펙트 화면 기본 조작

이 절에서는 이펙트 라이브러리 데이터를 저장하거나 리콜하는 방법과 이펙트 파라미터를 수정하는 방법을 설명합니다.

이펙트 라이브러리에서 설정 리콜

이펙트 라이브러리에서 기존 설정을 리콜하는 방법은 다음과 같습니다.

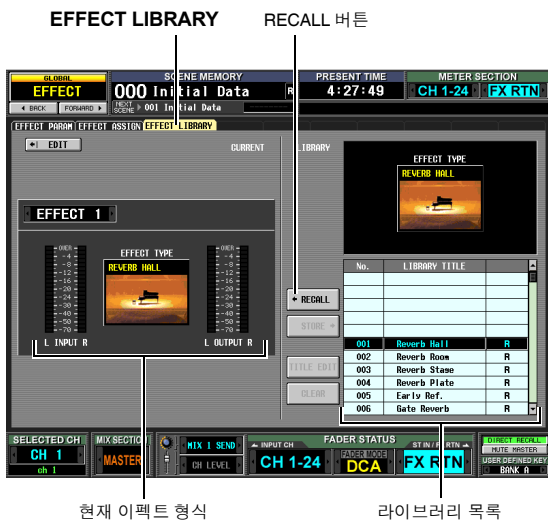
- 1 **DISPLAY ACCESS (디스플레이 액세스) 섹션에서 [EFFECT] 키를 여러 번 눌러서 EFFECT PARAM (이펙트 파라미터) 화면을 액세스합니다.**



참고

EFFECT PARAM (이펙트 파라미터) 화면에서 현재 선택된 이펙트 형식을 변경할 수 없습니다. 이펙트 형식을 변경하려면 원하는 이펙트 형식을 사용하는 라이브러리 항목을 리콜(로드)해야 합니다.

- 2 **사용하려는 이펙트 모듈을 선택하려면 화면의 상단 좌측에 있는 상자의 좌우측에 있는 [L] / [R] 버튼을 클릭한 다음 LIBRARY (라이브러리) 버튼을 클릭합니다.** EFFECT LIBRARY (이펙트 라이브러리) 화면이 나타나며 이펙트 라이브러리에서 설정을 리콜하거나 저장할 수 있습니다.



현재 이펙트 형식

라이브러리 목록

힌트

[EFFECT] 키를 반복해서 눌러서 이 화면을 액세스할 수도 있습니다. 또한 조정 중인 이펙트 모듈을 이 화면에서 선택할 수도 있습니다.

- 3 **화면 우측에 있는 라이브러리 목록에서 리콜하려는 라이브러리 항목을 클릭합니다.**

라이브러리 목록에서 라이브러리 항목을 클릭하면 해당 행이 하이라이트되고 목록의 중앙으로 이동합니다. 현재 선택된 라이브러리 항목의 이펙트 형식이 라이브러리 목록 위에 나타납니다.

- 4 **RECALL (리콜) 버튼을 클릭합니다.**

선택된 라이브러리 항목이 사용자가 선택한 이펙트 모듈 안으로 로드됩니다.

힌트

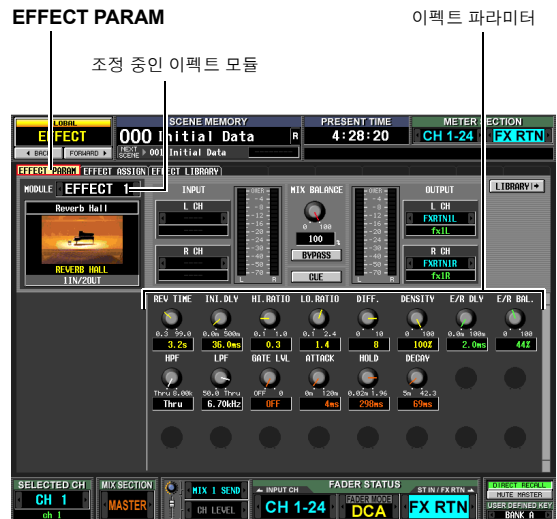
화면의 상단 우측에 있는 EDIT (편집) 버튼을 클릭하면 현재 선택된 이펙트에 대한 EFFECT PARAM (이펙트 파라미터) 화면을 액세스할 수 있습니다.

이펙트 파라미터 수정

내장 이펙트의 파라미터를 수정하는 방법은 다음과 같습니다.

- 1 **DISPLAY ACCESS (디스플레이 액세스) 섹션에서 [EFFECT] 키를 여러 번 눌러서 EFFECT PARAM (이펙트 파라미터) 화면을 액세스합니다.**

화면의 하단에 현재 선택된 이펙트의 파라미터를 수정하기 위한 노브와 버튼이 나타납니다. 파라미터의 내용은 현재 선택된 이펙트의 유형에 따라 달라집니다.



- 2 **화면의 상단 좌측에 있는 상자를 사용하여 조정하려는 이펙트 모듈을 선택합니다.**

- 3 **화면의 하단에 있는 노브를 사용하여 이펙트 파라미터를 수정합니다.**

이펙트 파라미터에 대한 자세한 내용은 본 설명서 끝 부분의 부록을 참고하십시오.

힌트

내장 이펙트 모듈 1~8에 대한 파라미터 설정은 Scene에 저장됩니다. 개별 이펙트의 설정을 Scene 메모리와 독립적인 이펙트 라이브러리에 저장할 수도 있습니다.

이펙트 라이브러리에 설정 저장

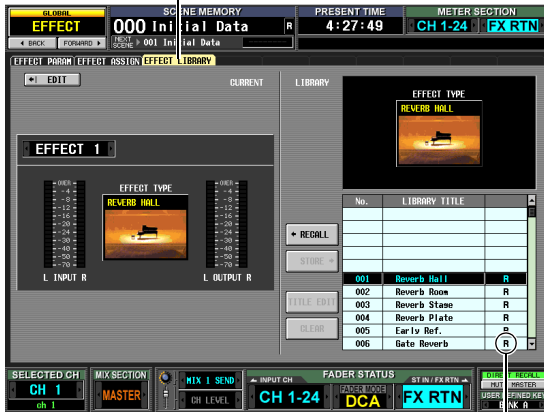
이펙트 파라미터 설정을 이펙트 라이브러리에 저장하는 방법은 다음과 같습니다.

- 1 **DISPLAY ACCESS (디스플레이 액세스) 섹션에서 [EFFECT] 키를 여러 번 눌러서 EFFECT PARAM (이펙트 파라미터) 화면을 액세스합니다.**



- 2 **화면의 상단 좌측에 있는 상자를 사용하여 저장하려는 이펙트 모듈을 선택하고 LIBRARY (라이브러리) 버튼을 클릭합니다.**
EFFECT LIBRARY (이펙트 라이브러리) 화면이 나타나며, 이펙트 라이브러리에서 설정을 리콜하거나 저장할 수 있습니다.

EFFECT LIBRARY



"R" (읽기전용)

- 3 **라이브러리 목록에서 저장 대상 번호를 선택하고 해당 행을 클릭합니다.**

참고

목록의 오른쪽 열에 "R" (읽기전용)이 나타나는 라이브러리 항목은 공장에서 사전 설정된 라이브러리 항목입니다. 이 번호들은 덮어쓸 수 없습니다.

- 4 **STORE (저장) 버튼을 클릭합니다.**
EFFECT LIBRARY STORE (이펙트 라이브러리 저장) 창이 나타나며, 저장하는 라이브러리 항목의 이름을 지정할 수 있습니다.



- 5 **문자 팔레트를 사용하여 해당 라이브러리 항목에 이름을 부여할 수 있습니다.**
문자 팔레트의 사용 방법에 대한 자세한 내용은 26페이지를 참고하십시오.
- 6 **STORE (저장) 버튼을 클릭합니다.**
저장 조작을 확인하는 창이 나타납니다.
- 7 **저장 조작을 실행하려면 OK 버튼을 클릭합니다.**
데이터가 저장되고 이전 화면으로 되돌아갑니다.
OK 버튼 대신 CANCEL 버튼을 클릭하면 저장이 중단되고 이전 화면으로 되돌아갑니다.

탭 템포 기능 사용

이 절에서는 탭 템포(Top Tempo) 기능을 사용하는 방법을 설명합니다. "탭 템포(Top Tempo)"란 원하는 간격으로 키를 쳐서 딜레이 이펙트의 딜레이 시간 또는 변조 이펙트의 변조 속도를 지정하는 기능입니다.

1 이펙트 라이브러리에서 TEMPO (템포) 파라미터(예: 딜레이+ER, 에코, 코러스)를 사용하는 이펙트 형식의 라이브러리 항목을 리콜합니다.

TEMPO (템포)는 시간과 관련되는 이펙트 파라미터(딜레이+ER이나 에코의 DELAY (딜레이) 파라미터 또는 코러스의 FREQ 파라미터 등)를 BPM 값 또는 수동 설정으로 지정하는 파라미터입니다. TEMPO (템포) 파라미터는 딜레이 형식 이펙트 또는 변조 형식 이펙트에 포함되며, EFFECT PARAM (이펙트 파라미터) 화면의 하단 좌측에 나타납니다.

힌트

각 이펙트 형식의 파라미터에 대한 자세한 내용은 본 설명서 끝 부분의 부록을 참고하십시오 (→298페이지).

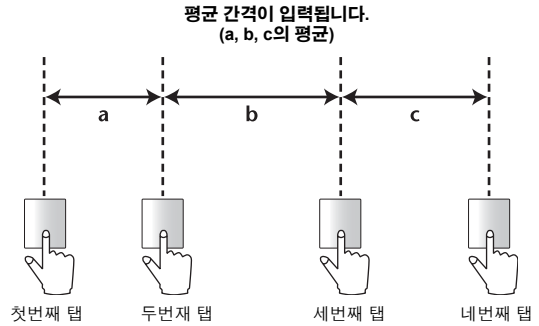
2 DISPLAY ACCESS (디스플레이 액세스) 섹션에서 [EFFECT] 키를 여러 번 눌러서 EFFECT PARAM (이펙트 파라미터) 화면을 액세스합니다.

다음 예시도는 "Delay→ER" 이펙트 형식이 선택되었을 때의 화면을 보여줍니다.



TAP TEMPO 버튼

3 커서를 TAP TEMPO (탭 템포) 버튼으로 이동하여 원하는 템포에서 [ENTER] 키를 반복해서 누릅니다. (또는 TAP TEMPO (탭 템포) 버튼을 반복해서 클릭합니다.) 키를 누르는 평균 간격(BPM)이 계산되며, 해당 값이 TEMPO (템포) 파라미터로 입력됩니다.



힌트

- 탭 템포 기능은 현재 표시된 내장 이펙트에 대해서만 유효합니다. 그러나 선택된 이펙트 형식이 TEMPO (템포) 파라미터에 포함되어 있지 않을 경우에는 무시됩니다.
- 평균값이 20-300 BPM 범위를 벗어나면 무시됩니다.
- 원할 경우, GPI 커넥터에 연결된 외부 스위치를 사용하여 현재 페이지의 탭 템포 기능을 조작할 수 있습니다 (→123페이지).

프리즈 이펙트 사용

여기에서는 간단한 샘플러 기능을 제공하는 "FREEZE (프리즈)" 이펙트 형식을 사용하는 방법을 설명합니다. 이 이펙트 형식이 선택될 경우, 화면 조작으로 사운드를 녹음(샘플)하고 재생할 수 있습니다.

- 1 EFFECT LIBRARY (이펙트 라이브러리) 화면에서 FREEZE (프리즈) 이펙트 형식을 사용하는 라이브러리 항목을 리콜합니다.
- 2 DISPLAY ACCESS (디스플레이 액세스) 섹션에서 [EFFECT] 키를 여러 번 눌러서 EFFECT PARAM (이펙트 파라미터) 화면을 액세스합니다.
FREEZE (프리즈) 이펙트 형식이 선택되면 EFFECT PARAM (이펙트 파라미터) 화면의 하단 좌측에 REC (녹음) 버튼, PLAY (재생) 버튼 및 진행 막대가 나타납니다.



- 3 녹음(샘플링)을 시작하려면 REC (녹음) 버튼을 클릭한 다음 PLAY (재생) 버튼을 클릭합니다.

이펙트로 입력되는 신호가 녹음됩니다. 진행 막대는 현재 녹음 위치를 보여줍니다. 일정한 시간이 경과하면 버튼이 자동으로 꺼집니다.

힌트

화면에서 파라미터를 조절하여 녹음 시간, 녹음 시작 방식 및 샘플이 재생되는 방식을 세부 설정할 수 있습니다. 파라미터에 대한 자세한 내용은 본 설명서 끝 부분의 부록을 참고하십시오 (→305페이지).

- 4 녹음된 샘플을 재생하려면 PLAY (재생) 버튼을 클릭합니다.

참고

일단 정지하면 샘플된 내용이 지워집니다.

옵션 애드온 이펙트 사용

옵션인 애드온 이펙트(Add-On Effect) 패키지를 설치하여 내장 이펙트에 대해 이펙트 형식을 추가할 수 있습니다. 이펙트 라이브러리 번호 049 이후부터 설치된 이펙트 형식을 리콜할 수 있습니다. 설치 순서에 대한 자세한 설명은 사용자가 구매한 애드온 이펙트(Add-On Effect) 패키지에 포함된 설치 설명서를 참고하십시오.

EFFECT PARAM



2004년 8월을 기준으로 다음과 같은 애드온 이펙트 패키지를 구매할 수 있습니다.

- AE011 채널 스트립 패키지(Channel Strip Package)
- AE021 마스터 스트립 패키지(Master Strip Package)

그러나, DM2000 또는 02R96을 위한 애드온 이펙트로 판매되는 리버브(Reverb) 패키지는 이미 PM5D에 이펙트 라이브러리 번호 046~048로 포함되어 있습니다.

앞으로 다른 애드온 이펙트(Add-On Effect) 패키지들이 출시될 예정이므로, Yamaha 웹사이트를 통해 최신 정보를 확인하십시오.

Yamaha Pro Audio 웹 사이트:
<http://www.yamahaproaudio.com/>

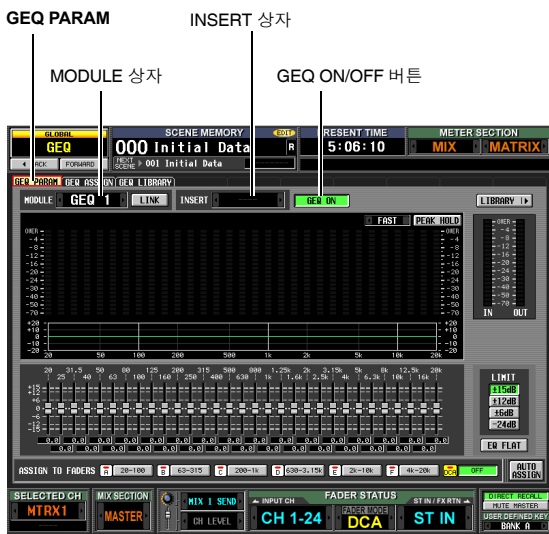
15 그래픽 EQ

PM5D에는 12개의 31 밴드 그래픽 EQ 모듈이 포함되어 있습니다. 이 장에서는 그래픽 EQ를 사용하는 방법에 대해 설명합니다.

그래픽 EQ 패치

PM5D에 내장된 12개의 GEQ (그래픽 EQ) 모듈들은 원하는 채널의 인서트 출력/입력으로 인서트할 수 있습니다. 여기에서는 그래픽 EQ를 STEREO (스테레오) A 채널 안으로 인서트하는 방법을 예로 들어 설명합니다.

- 1 **DISPLAY ACCESS (디스플레이 액세스) 섹션에서 [GEQ] 키를 여러 번 눌러서 GEQ PARAM 화면에 액세스합니다.**
이 화면에서 GEQ 모듈을 선택하고, 모듈을 인서트할 채널을 지정한 다음 파라미터를 수정할 수 있습니다.



- 2 화면의 상단 좌측에 있는 **MODULE (모듈) 상자의 좌우측에 있는 [] / [] 버튼을 클릭하여 조작하려는 GEQ 모듈을 선택합니다.**
- 3 **INSERT (인서트) 상자의 좌우측에 있는 [] / [] 버튼을 클릭하여 GEQ 모듈이 인서트될 채널로 ST AL [INS] (STEREO A L 채널 인서트 입력/출력)를 선택한 다음, [ENTER] 키를 누릅니다 (또는 상자 안을 클릭합니다).** 다음 인서트 대상을 가운데 하나를 선택할 수 있습니다.

INS CH 1-INS CH48	입력 채널 1~48 인서트 입력/출력
INS STIN1L-INS STIN4R	ST IN 채널 1~4 (L/R) 인서트 입력/출력
INS MIX 1-INS MIX24	MIX 채널 1~24 인서트 입력/출력
INS MTRX1-INS MTRX8	MATRIX 채널 1~8 인서트 입력/출력
INS ST AL/INS ST AR	STEREO A 채널 (L/R) 인서트 입력/출력
INS ST BL-INS ST BR	STEREO B 채널 인서트 입력/출력
INS MON L-INS MON C	MONITOR 채널 (L/R/C) 인서트 입력/출력

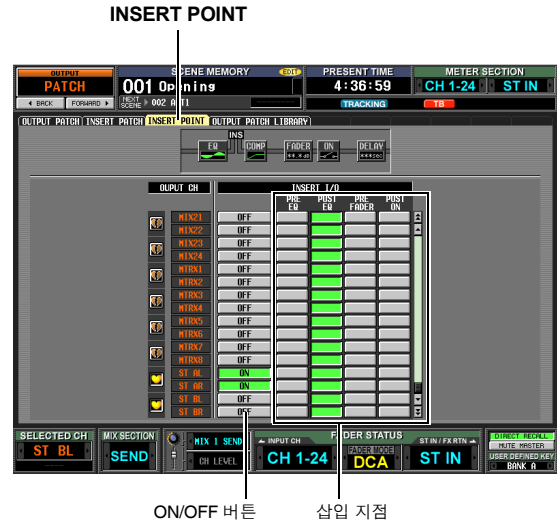
인서트 대상이 이미 할당되어 있을 경우, 상자 안을 클릭하면 변경을 확인하는 창이 나타납니다. OK 버튼을 클릭하여 실행합니다.

- 4 화면의 상단 좌측에서, **MODULE (모듈) 상자의 좌우측에 있는 [] / [] 버튼을 클릭하여 또 다른 GEQ 모듈을 선택한 다음, 같은 방법으로 ST AR [INS] (STEREO (스테레오) A R 채널 인서트 입력)로 할당합니다.**

- 5 **GEQ ON/OFF (GEQ 켜짐/꺼짐) 버튼을 클릭해서 켭니다.**

참고
GEQ를 삽입하면 채널의 삽입 입력이 자동으로 활성화됩니다.

- 6 **DISPLAY ACCESS (디스플레이 액세스) 섹션에서 OUTPUT [PATCH] 키를 반복해서 눌러서 INSERT POINT (인서트 지점) 화면을 액세스합니다.**



- 7 **원할 경우, 그래픽 EQ를 삽입한 STEREO (스테레오) A 채널에 대한 인서트 지점을 변경합니다.**

GEQ를 삽입하면 해당 채널의 인서트 입력 지점이 자동으로 활성화됩니다.

참고

- 그래픽 EQ를 입력 채널로 인서트했을 경우, **INPUT [PATCH] 키를 반복해서 눌러서 INSERT/DIRECT OUT POINT (인서트/다이렉트 출력 지점) 화면(INPUT PATCH (입력 패치) 기능)을 액세스하고, 같은 방법으로 설정을 수정합니다.**
- **INSERT PATCH (인서트 패치) 화면(INPUT PATCH (입력 패치) 기능)과 OUTPUT PATCH (출력 패치) 기능을 사용하여 그래픽 EQ를 원하는 채널의 인서트 입력/출력으로 인서트할 수도 있습니다.**

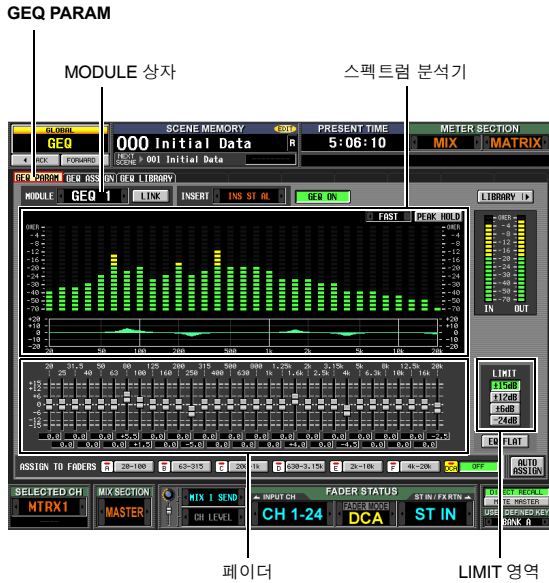
기본 그래픽 EQ 조작법

그래픽 EQ를 조정하는 방법은 두 가지가 있습니다. 디스플레이의 가상 페이더와 버튼을 사용하거나, 패널의 DCA 페이더를 사용하는 방법입니다.

디스플레이에서 그래픽 EQ 조절

여기에서는 GEQ PARAM (GEQ 파라미터) 화면(GEQ 기능)에 나타난 페이더와 버튼을 사용하여 원하는 GEQ 모듈을 조정하는 방법을 설명합니다.

- 1 DISPLAY ACCESS (디스플레이 액세스) 섹션에서 [GEQ] 키를 반복해서 눌러서 GEQ PARAM (GEQ 파라미터) 화면에 액세스합니다.



- 2 MODULE (모듈) 상자의 좌우측에 있는 **[ON/OFF]** 버튼을 클릭하여 조작하려는 GEQ 모듈을 선택합니다. 이 때 GEQ ON/OFF (GEQ 켜짐/꺼짐) 버튼이 켜져있는지 확인합니다. 또한 해당 모듈이 적절한 채널 안에 인서트되어 있는지, 그리고 인서트 입력/출력이 활성화되어 있는지 확인합니다.

힌트

- GEQ PARAM (GEQ 파라미터) 화면의 상단 부분은 스펙트럼 분석기로 가능합니다. 신호가 해당 채널로 입력되면, 각 주파수 대역의 레벨이 실시간으로 표시됩니다.
- 원하는 GEQ 모듈을 선택하는 또 다른 방법으로, GEQ ASSIGN (GEQ 할당) 화면(GEQ 기능)을 사용할 수도 있습니다 (▶157페이지).

- 3 원할 경우, LIMIT (제한) 영역의 버튼들을 사용하여 페이더의 가변 범위를 지정합니다. LIMIT (제한) 영역에서 페이더로 조정되는 최대량과 변경 방향을 선택할 수 있습니다. ± 15 dB/ ± 12 dB/ ± 6 dB(증폭과 감소 방향) 또는 -24 dB(감소만)을 선택할 수 있습니다.

- 4 화면의 하단에 있는 페이더를 드래그하여 증폭/감소량을 조절합니다. 각 페이더의 값이 아래에 있는 상자에 나타납니다.

힌트

LIMIT (제한) 영역 아래의 EQ FLAT (EQ 플랫) 버튼을 클릭하면 모든 페이더가 0 dB로 재설정됩니다.

DCA 섹션에서 그래픽 EQ 조절

여기에서는 패널 DCA 스트립의 키와 페이더를 사용하여 그래픽 EQ를 조정하는 방법을 설명합니다. 이 경우, 해당 GEQ 모듈이 조정을 위한 6개의 영역(Region)으로 분할됩니다.

- 1 DISPLAY ACCESS (디스플레이 액세스) 섹션에서 [GEQ] 키를 반복해서 눌러서 GEQ PARAM (GEQ 파라미터) 화면에 액세스합니다.



- 2 MODULE (모듈) 상자의 좌우측에 있는 **[ON/OFF]** 버튼을 클릭하여 조작하려는 GEQ 모듈을 선택합니다. 이 때 GEQ ON/OFF (GEQ 켜짐/꺼짐) 버튼이 켜져있는지 확인합니다. 또한 해당 모듈이 적절한 채널 안에 인서트되어 있는지, 그리고 그 채널에 대해 인서트가 활성화되어 있는지 확인합니다.

힌트

GEQ PARAM (GEQ 파라미터) 화면이 나타나면 GEQ 모듈이 인서트된 채널의 [SEL] 키를 눌러서 해당 GEQ 모듈을 화면에 리콜합니다.

- 3 LIMIT (제한) 영역의 버튼을 사용해서 페이더로 조정되는 최대량과 변경 방향을 선택할 수 있습니다.
- 4 화면의 하단 부분에서 ASSIGN TO FADERS (페이더로 할당) 영역의 버튼을 클릭하여 DCA 페이더에서 조정할 영역을 선택합니다.

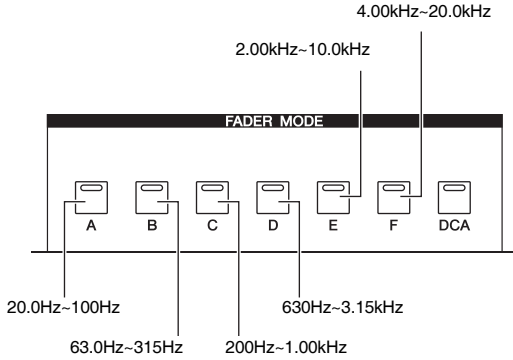
ASSIGN TO FADERS (페이더로 할당) 영역의 버튼들은 다음과 같은 주파수 영역에 대응됩니다.

A	20.0-100 버튼	8 밴드 20.0 Hz~100 Hz
B	63.0-315 버튼	8 밴드 63.0 Hz~315 Hz
C	200-1.00k 버튼	8 밴드 200 Hz~1.00 Hz
D	630-3.15k 버튼	8 밴드 630 Hz~3.15 Hz
E	2.00k-10.0k 버튼	8 밴드 2.00 Hz~10.0 Hz
F	4.00k-20.0k 버튼	8 밴드 4.00 kHz~20.0 kHz

한 버튼을 클릭하면, DCA 페이더를 사용하여 해당 주파수 영역의 페이더들을 조정할 수 있습니다. 선택된 영역의 페이더들은 페이더 중앙에 적색선으로 표시됩니다.

ASSIGN TO FADERS (페이더로 할당) 영역의 버튼들 가운데 어떤 버튼이든 켜져 있으면, FADER MODE 선택의 FADER MODE [A]~[F] 키를 눌러서 버튼에 해당되는 주파수 영역을 선택할 수 있습니다.

ASSIGN TO FADERS (페이더로 할당) 영역의 모든 버튼이 꺼져 있더라도, [SHIFT] 키를 누른 상태에서 FADER MODE [A]~[F] 키 가운데 하나를 눌러서 DCA 페이더로 조정할 영역을 선택할 수 있습니다.



5 DCA 페이더 1~8을 조작합니다.

해당 주파수 영역이 증폭되거나 감소합니다.

힌트

GEQ 모듈의 페이더가 0 dB 위치에 있을 경우에는, DCA 페이더의 [NOMINAL] LED가 점등됩니다. 0 dB 이 아닌 다른 위치에 있을 경우에는 DCA [MUTE] 키가 점등됩니다. DCA [MUTE] 키가 점등되어 있는 경우, DCA [MUTE] 키를 누르면 해당 밴드가 0 dB로 재설정됩니다.

6 DCA 페이더를 사용하여 다른 영역을 조정하려면 4~5 단계를 반복합니다.

7 DCA 페이더를 사용하여 그래픽 EQ 조절을 마쳤다면, FADER MODE [DCA] 키를 누르거나 ASSIGN TO FADERS (페이더로 할당) 영역에 있는 OFF (꺼짐) 버튼을 클릭합니다.

[DCA] 버튼이 켜지면 FADER MODE (페이더 모드) 키와 DCA 페이더가 정상 상태로 돌아옵니다. 그래픽 EQ를 DCA 페이더로 다시 할당하고 싶을 경우에는, ASSIGN TO FADERS (페이더로 할당) 영역에 있는 버튼을 클릭하거나, [SHIFT] 키를 누른 상태에서 FADER MODE [A]~[F] 키를 누릅니다.

힌트

- GEQ 설정은 Scene의 일부로 저장됩니다. GEQ 모듈의 설정은 GEQ 라이브러리에 저장할 수도 있습니다. 자세한 내용에 대해서는 참고편의 GEQ LIBRARY (GEQ 라이브러리) 화면(▶158페이지)을 참고하십시오.
- 디스플레이를 다른 화면으로 전환하면 DCA 페이더 할당이 강제로 해제되며, GEQ 화면으로 되돌아오더라도 더 이상 기능하지 않습니다. 그러나 GEQ PARAM (GEQ 파라미터) 화면에서 AUTO ASSIGN (자동 할당) 버튼을 켜면, GEQ PARAM (GEQ 파라미터) 화면을 액세스할 때 DCA 페이더가 가장 최근에 작동된 영역으로 자동 할당됩니다.

16 원격 조정

이 장에서는 MIDI 또는 GPI를 사용하여 외장 기기에서 PM5D의 파라미터들을 조정하거나, 또는 반대로 PM5D를 사용하여 외장 기기를 조정하는 방법을 설명합니다.

PM5D의 MIDI

PM5D는 MIDI를 사용하여 다음과 같은 작업을 할 수 있습니다.

- **프로그램 변경 송신과 수신**
PM5D에서 특정 이벤트(Scene/이펙트 라이브러리 리콜)를 실행할 경우, 해당 번호의 프로그램 변경 메시지를 외장 기기로 송신할 수 있습니다. 반대로, 외장 기기에서 프로그램 변경 메시지를 수신할 경우에는 해당 이벤트를 실행할 수 있습니다.
- **컨트롤 변경 송신과 수신**
PM5D에서 특정 이벤트(페이더인코더 또는 키 조작)를 실행할 경우, 해당 번호의 컨트롤 변경 메시지를 외장 기기로 송신할 수 있습니다. 반대로, 외장 기기에서 컨트롤 변경 메시지를 수신할 경우에는 해당 이벤트를 실행할 수 있습니다. 이 기능을 사용하여 MIDI 시퀀서 또는 기타 외장 기기의 페이더와 키 조작을 기록하여 이 데이터를 나중에 재생할 수 있습니다. 시스템 전용 메시지를 사용하여 벌크 데이터 (Scene 또는 라이브러리 내용) 또는 파라미터를 송수신할 수도 있습니다.

- **MIDI 원격 기능**
MIDI 메시지를 INPUT/ST IN (입력/스테레오 입력) 채널 스트립의 조절기에 할당한 다음, 조절기를 조작하여 MIDI 메시지를 송신할 수 있습니다. 이 기능을 사용하여 신디사이저와 같은 외장 MIDI 기기를 원격 조정하거나, 또는 DAW 소프트웨어 또는 HDR 장치의 파라미터를 조정할 수 있습니다.
- **MIDI 이벤트 송신**
MIDI 메시지는 각 Scene에 대해 독립적으로 Scene 메모리에 등록될 수 있으며, Scene이 리콜될 때 송신됩니다.

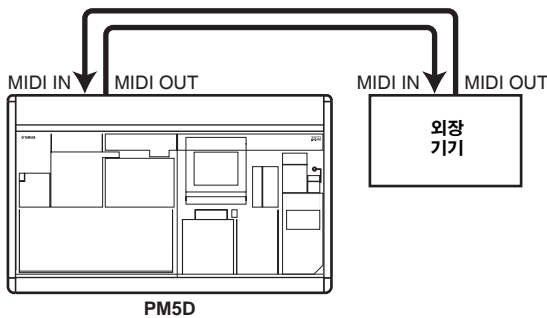
참고

위 각 기능에 대해 MIDI 메시지를 송수신하기 위해 사용될 MIDI 포트는 후면 패널 MIDI IN/OUT (MIDI 입력/출력) 커넥터, 후면 패널 USB 커넥터 및 슬롯 1에서 4까지에 설치된 I/O 카드에서 선택할 수 있습니다. 그러나, MIDI 이벤트 송신은 MIDI OUT (MIDI 출력) 커넥터로 고정되어 있습니다.

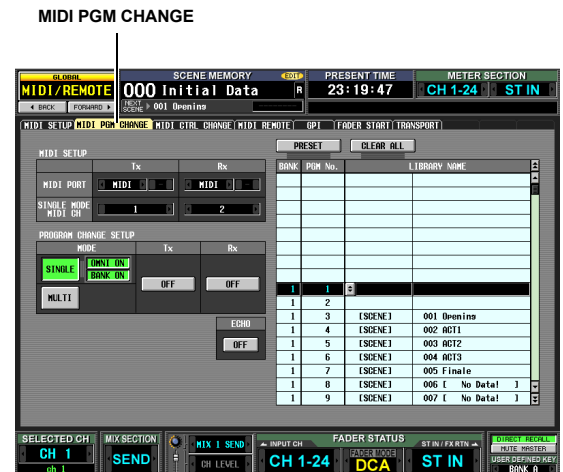
이벤트 조정을 위해 프로그램 변경 사용

PM5D에서는 특정 이벤트(Scene 리콜/이펙트 라이브러리 리콜)를 MIDI 프로그램 번호에 할당할 수 있으며, PM5D에서 이벤트를 실행할 때 해당 번호 프로그램 변경 메시지가 외장 기기로 송신됩니다. 반대로, 외장 기기에서 프로그램 변경 메시지를 수신할 경우에는 해당 이벤트를 실행할 수 있습니다.

- 1 외장 기기의 MIDI OUT (MIDI 출력) 커넥터를 PM5D의 MIDI IN (MIDI 입력) 커넥터로 연결합니다. PM5D의 MIDI OUT (MIDI 출력) 커넥터를 외장 기기의 MIDI IN 커넥터로 연결합니다.

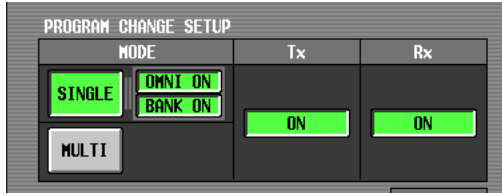


- 2 DISPLAY ACCESS (디스플레이 액세스) 섹션에서 [MIDI/REMOTE] 키를 여러 번 눌러서 아래와 같은 MIDI PGM CHANGE (MIDI 프로그램 변경) 화면에 액세스합니다.



MIDI PGM CHANGE (MIDI 프로그램 변경) 화면에서 이벤트를 각 프로그램 번호에 할당하고, MIDI 메시지가 송수신될 포트를 선택하며, 프로그램 변경이 송수신되는 방법을 선택할 수 있습니다.

3 화면 좌측에 있는 PROGRAM CHANGE SETUP (프로그램 변경 설정) 영역에서 프로그램 변경이 송수신되는 방법을 선택하고, 송수신을 켜거나 끌 수 있습니다. PROGRAM CHANGE SETUP (프로그램 변경 설정) 화면의 MODE (모드) 영역에서 다음 중 하나를 프로그램 변경이 송수신되는 방법으로 선택할 수 있습니다.



- **SINGLE (싱글)**
이 버튼이 켜지면 프로그램 변경이 하나의 MIDI 채널에서 송신/수신됩니다 (싱글 모드).
- **OMNI ON/OFF (옵니 켜짐/꺼짐)**
이 버튼이 켜지면 모든 MIDI 채널의 프로그램 변경이 싱글 모드로 수신됩니다 (멀티 모드에서는 불가능함).
- **BANK ON/OFF (뱅크 켜짐/꺼짐)**
이 버튼이 켜지면 모든 뱅크(Bank) 선택 메시지가 싱글 모드로 수신됩니다 (멀티 모드에서는 불가능함).
- **MULTI (멀티)**
이 버튼이 켜지면 프로그램 변경이 여러 MIDI 채널에서 송신/수신됩니다 (멀티 모드).
Tx (송신) 및 Rx (수신) 버튼을 사용하여 프로그램 변경 송신과 수신을 따로 켜거나 끌 수 있습니다.

4 화면 상단 좌측에 있는 MIDI SETUP (MIDI 설정) 영역에서 프로그램 변경이 송신/수신될 포트와 송수신에 사용될 MIDI 채널을 선택합니다. 다음 중 하나를 선택할 수 있습니다.



MIDI	후면 패널 MIDI IN/OUT 커넥터
USB	후면 패널 USB 커넥터
SLOT 1~4	후면 패널 슬롯 1~4에 설치된 I/O 카드

Tx 상자(송신) 또는 Rx 상자(수신)의 좌우측에 있는 / 버튼을 클릭하여 설정을 바꾸고, [ENTER] 키를 눌러서 (또는 상자 안을 클릭하여) 설정을 확정합니다. USB 또는 SLOT 1~4를 선택할 경우, 우측에 있는 상자를 사용하여 포트 번호(1~8)를 지정합니다.

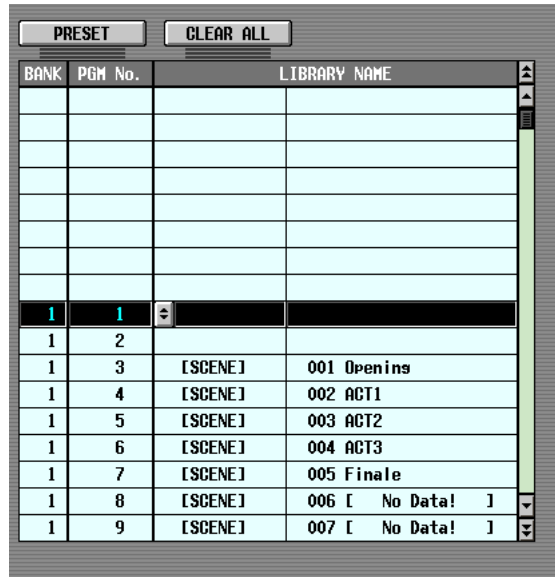
프로그램 변경 송신/수신 모드로 SINGLE(싱글 모드)를 선택할 경우, MIDI CH 필드를 사용하여 MIDI 송신 채널과 MIDI 수신 채널을 선택합니다.

힌트

프로그램 변경 송신/수신용으로 사용될 MIDI 포트와 MIDI 채널을 MIDI SETUP (MIDI 설정) 화면에서 지정할 수도 있습니다 (→171페이지).

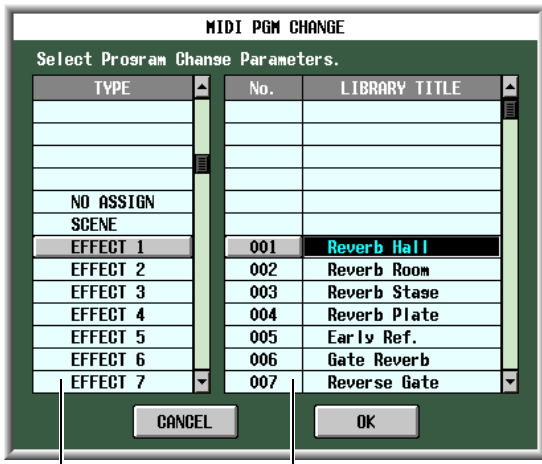
5 화면 오른쪽에 있는 목록에서, 이벤트를 할당하려는 MIDI 채널(뱅크)과 프로그램 번호를 표시하고 해당 행을 클릭합니다.

이 목록에서 각 프로그램 번호에 할당될 이벤트(Scene 리콜/이펙트 라이브러리 리콜)를 선택할 수 있습니다.



이 목록에는 다음과 같은 열들이 포함되어 있습니다.

- **CH/BANK (채널/뱅크)**
멀티(Multi) 모드에서, 또는 BANK ON/OFF (뱅크 켜짐/꺼짐) 버튼이 꺼져 있을 경우 싱글 모드에서, 이 열의 값은 프로그램 변경이 송신/수신되는 MIDI 채널을 표시합니다.
BANK ON/OFF (뱅크 켜짐/꺼짐) 버튼이 켜져 있을 경우 싱글(Single) 모드에서 이 열의 값은 뱅크 번호를 표시합니다.
- **PGM No. (프로그램 번호)**
프로그램 번호 1~128을 표시합니다.
- **LIBRARY NAME (라이브러리 이름)**
이 행에서 각 채널(뱅크)/프로그램 번호에 할당된 이벤트의 형식과 번호를 조회하고 선택할 수 있습니다.
오른쪽에 있는 스크롤 바를 사용하여 원하는 채널(뱅크)과 프로그램 번호를 표시하고 해당 열을 클릭하면, 클릭한 열이 가운데로 이동하여 하이라이트됩니다.
- 6 **현재 선택된 열의 LIBRARY NAME (라이브러리 이름) 행에 있는 버튼을 클릭하여 MIDI PGM CHANGE (MIDI 프로그램 변경) 창을 엽니다.**
이 창에서 이벤트 (Scene 또는 이펙트 1~8에 대한 라이브러리 항목) 형식과 번호를 선택할 수 있습니다.



이벤트 형식 Scene/라이브러리 번호

왼쪽 목록에서 이벤트 형식을 선택합니다. 오른쪽 목록에서 리콜될 Scene/라이브러리 번호를 선택합니다. 왼쪽 목록에서 다음과 같은 형식의 이벤트를 선택할 수 있습니다.

NO ASSIGN	이벤트가 할당되지 않습니다.
SCENE	Scene 메모리 리콜
EFFECT 1~8	이펙트 라이브러리 항목을 내장 이펙트 모듈 1~8 안으로 리콜합니다.

이벤트 조정을 위해 컨트롤 변경 사용

MIDI 컨트롤 변경 메시지를 사용하여 PM5D 상에서 특정 이벤트(페이더/인코더 조작, 키 켜짐/꺼짐 조작 등)를 조정할 수 있습니다. 이 기능을 사용하여 MIDI 시퀀서 또는 기타 외장 기기의 페이더와 키 조작을 기록하여 이 데이터를 나중에 재생할 수 있습니다.

컨트롤 변경을 사용하여 이벤트를 다음과 같은 두가지 방법 중 하나로 조정할 수 있습니다.

- **컨트롤 변경 번호 1~119 사용**
이 방법은 다양한 공통 컨트롤 변경 메시지를 사용합니다. 이벤트를 각 컨트롤 번호에 자유롭게 할당할 수 있습니다.
- **NRPN (Non-Registered Parameter Number: 비등록 파라미터 번호) 사용**
이 방법은 NRPN이라고 하는 특별한 종류의 컨트롤 변경 메시지를 사용합니다. NRPN은 컨트롤 변경 번호 99와 98을 사용하여 파라미터 번호의 MSB(Most Significant Byte)와 LSB(Least Significant Byte)를 지정하고, 그 후에 송신된 컨트롤 변경 번호 6 (또는 6과 28)의 컨트롤 변경 메시지를 사용하여 해당 파라미터의 값을 지정합니다.
MSB와 LSB의 결합으로 지정된 이벤트는 확정됩니다.

1 외장 기기의 MIDI OUT (MIDI 출력) 커넥터를 PM5D의 MIDI IN (MIDI 입력) 커넥터로 연결합니다. PM5D의 MIDI OUT (MIDI 출력) 커넥터를 외장 기기의 MIDI IN (MIDI 입력) 커넥터로 연결합니다.

- 7 설정이 완료되었으면, MIDI PGM CHANGE (MIDI 프로그램 변경) 창에서 OK 버튼을 클릭합니다.
- 8 같은 방법으로 다른 프로그램 번호에 이벤트를 할당합니다.

이와 같이 설정하면 PM5D에서 지정된 이벤트를 실행할 때 프로그램 변경 (또는 बैं크 선택 + 프로그램 변경) 메시지가 외장 기기로 송신됩니다.

외장 기기가 적절한 채널에서 프로그램 변경 (또는 बैं크 선택 + 프로그램 변경) 메시지를 송신할 때 해당 프로그램 번호에 할당된 이벤트가 실행됩니다.

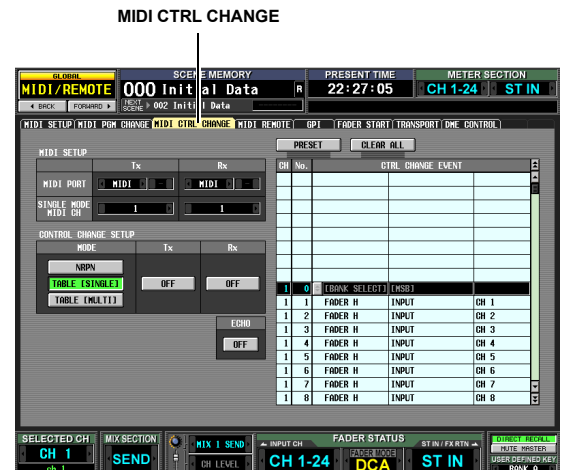
힌트

- 목록 위에 있는 CLEAR (삭제) 버튼을 사용하여 프로그램 번호에 대한 모든 할당을 삭제할 수 있습니다. PRESET 버튼은 모든 프로그램 번호 할당을 기본 상태로 되돌립니다.
- 프로그램 변경표의 내용은 Scene에 저장되지 않습니다. 원할 경우, 이 데이터를 메모리 카드에 MIDI PGM TABLE (MIDI 프로그램표)로 저장할 수 있습니다.

참고

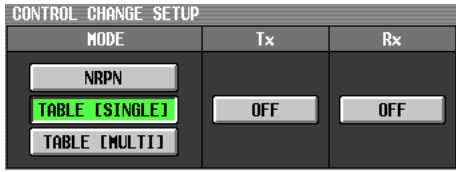
하나의 Scene에 하나 이상의 프로그램 번호가 할당되면, 싱글(Single) 모드에서는 가장 낮은 번호의 프로그램 변경이 송신되고, 멀티(Multi) 모드에서는 각 채널에 대해 가장 낮은 번호의 프로그램 변경이 송신됩니다.

- 2 DISPLAY ACCESS (디스플레이 액세스) 섹션에서 [MIDI/REMOTE] 키를 여러 번 눌러서 아래와 같은 MIDI CTRL CHANGE (MIDI 컨트롤 변경) 화면에 액세스합니다.



MIDI CTRL CHANGE (MIDI 컨트롤 변경) 화면에서 MIDI 메시지를 송신/수신하기 위해 사용될 포트와 컨트롤 변경이 송수신되는 방법을 선택할 수 있습니다. 컨트롤 변경 1~119가 송신/수신 방법으로 선택되면 원하는 이벤트를 각 컨트롤 번호에 할당할 수 있습니다.

- 3 화면 좌측에 있는 CONTROL CHANGE SETUP (컨트롤 변경 설정) 영역에서 컨트롤 변경이 송수신되는 방법을 선택하고, 송수신을 켜거나 끌 수 있습니다. CONTROL CHANGE SETUP (컨트롤 변경 설정) 화면의 MODE (모드) 영역에서 다음 중 하나를 컨트롤 변경이 송수신되는 방법으로 선택할 수 있습니다.



NRPN	이 버튼이 켜지면, PM5D 파라미터가 NRPN 메시지로 송신/수신됩니다.
TABLE [SINGLE]	이 버튼이 켜지면, 화면 오른쪽에 있는 목록의 할당에 따라 PM5D 파라미터가 하나의 MIDI 채널 상에서 컨트롤 변경 메시지로 송신/수신됩니다.
TABLE [MULTI]	이 버튼이 켜지면, 화면 오른쪽에 있는 목록의 할당에 따라 PM5D 파라미터가 여러 MIDI 채널 상에서 컨트롤 변경 메시지로 송신/수신됩니다.

Tx (송신) 및 Rx (수신) 버튼을 사용하여 컨트롤 변경 송신/수신을 켜거나 끌 수 있습니다.

- 4 화면 상단 좌측에 있는 MIDI SETUP (MIDI 설정) 영역에서 컨트롤 변경이 송신/수신될 포트와 송수신에 사용될 MIDI 채널을 선택합니다. MIDI SETUP (MIDI 설정)에서 MIDI PORT (MDI 포트)를 사용하여 MIDI 컨트롤 변경 송신/수신을 위해 사용될 포트를 다음 중에서 선택할 수 있습니다.



MIDI	후면 패널 MIDI IN/OUT 커넥터
USB	후면 패널 USB 커넥터
SLOT 1-4	후면 패널 슬롯 1~4에 설치된 I/O 카드

Tx 상자(송신) 또는 Rx 상자(수신)의 좌우측에 있는 / 버튼을 클릭하여 설정을 바꾸고, [ENTER] 키를 눌러서 설정을 확정합니다. USB 또는 SLOT 1~4를 선택할 경우, 우측에 있는 상자를 사용하여 포트 번호(1~8)를 지정합니다.

TABLE [SINGLE] 또는 NRPN을 컨트롤 변경 송신/수신 방법으로 선택하면 MIDI CH 필드를 사용하여 송신과 수신에 사용되는 MIDI 채널을 선택합니다.

힌트

컨트롤 변경 송신/수신용으로 사용될 MIDI 포트와 MIDI 채널을 MIDI SETUP (MIDI 설정) 화면에서 지정할 수도 있습니다 (▶ 171 페이지).

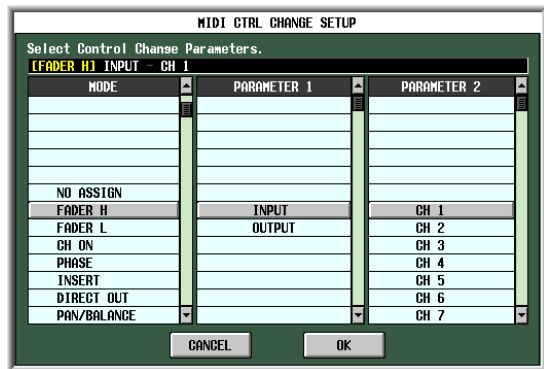
- 5 TABLE [SINGLE] 또는 TABLE [MULTI]를 컨트롤 변경 송신/수신 방법으로 선택할 경우, 화면 오른쪽에 있는 목록을 사용하여 이벤트를 할당하려는 MIDI 채널과 컨트롤 번호를 표시하고 해당 열을 클릭합니다. 이 목록에서 각 컨트롤 번호에 할당될 이벤트(페이더/인코더 조작, 키 조작 등)를 선택할 수 있습니다. 이 목록에는 다음과 같은 항목이 포함되어 있습니다.

- **CH (채널)**
컨트롤 변경이 송신/수신되는 MIDI 채널을 표시합니다

참고

TABLE [SINGLE]이 송신/수신 방법으로 선택되어 있더라도 이 행을 사용하여 여러 MIDI 채널을 지정할 수 있습니다. 그러나 실제로는, MIDI SETUP 필드에 선택된 MIDI 송신/수신 채널만 유효합니다.

- **CTRL No. (컨트롤 번호)**
컨트롤 번호 1~119를 표시합니다. 0, 32 또는 96~101번에 대한 설정은 할 수 없습니다.
 - **CTRL CHANGE EVENT (컨트롤 변경 이벤트: 라이브러리 이름)**
해당 채널/컨트롤 번호로 할당하는 이벤트의 유형을 표시/선택합니다.
오른쪽에 있는 스크롤 바를 사용하여 원하는 채널과 프로그램 번호를 표시하고 해당 열을 클릭하면 클릭한 열이 가운데로 이동하여 하이라이트됩니다.
- 6 현재 선택된 행의 CTRL CHANGE EVENT (컨트롤 변경 이벤트) 열에 있는 버튼을 클릭하여 MIDI CTRL CHANGE (MIDI 컨트롤 변경) 창을 열고 할당하려는 파라미터를 지정합니다. 이 창에서 파라미터를 3 레벨(모드, 파라미터 1/2)로 지정할 수 있습니다.



- 7 설정이 완료되었으면 MIDI CTRL CHANGE (MIDI 컨트롤 변경) 창에서 OK 버튼을 클릭합니다.
- 8 같은 방법으로 다른 컨트롤 번호에 이벤트를 할당합니다. PM5D에서 할당한 파라미터를 조작하면 컨트롤 변경 메시지가 외장 기기로 송신됩니다. 마찬가지로, 적절한 채널 상에서 해당 컨트롤 변경 메시지가 외장 기기에서 송신되면 해당 컨트롤 번호에 할당된 파라미터가 변경됩니다.

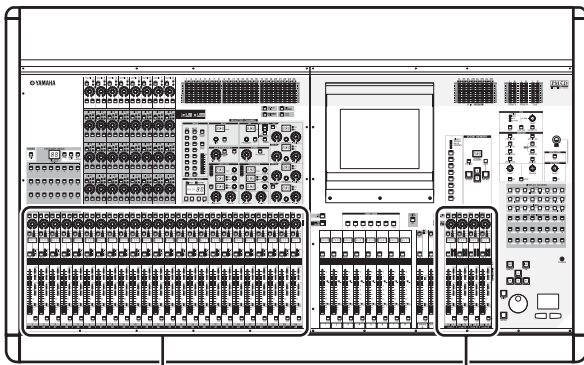
힌트

- 목록 위에 있는 CLEAR (삭제) 버튼을 사용하여 컨트롤 번호에 대한 모든 할당을 삭제할 수 있습니다. PRESET 버튼은 모든 컨트롤 번호 할당을 기본 상태로 되돌립니다.
- 컨트롤 변경표의 내용은 Scene에 저장되지 않습니다. 원할 경우, 이 데이터를 메모리 카드에 MIDI CTRL TABLE (MIDI 컨트롤표)로 저장할 수 있습니다.

MIDI 원격 기능 사용

"MIDI 원격"은 MIDI 메시지를 INPUT/ST IN (입력/스테레오 입력) 채널 스트립의 컨트롤러(페이더, 인코더, CH [ON] 키, ENCODER [ON] 키)로 할당하여 이들 컨트롤러를 조작할 때 해당 MIDI 메시지가 송신되도록 할 수 있는 기능입니다. 이 기능을 사용하여 신디사이저와 같은 외장 MIDI 기기를 원격 조정하거나 DAW 소프트웨어 또는 HDR 장치의 파라미터를 조정할 수 있습니다.

MIDI 원격 기능이 활성화되어 있으면 INPUT 채널 스트립 1~24가 MIDI 원격 채널 1~24로 작동하고, ST IN (스테레오 입력) 채널 스트립이 MIDI 원격 채널 25~28로 작동합니다.



각 컨트롤러에 대해 최대 16 바이트의 16진수 데이터로 구성된 MIDI 메시지를 할당할 수 있습니다. 원할 경우, 메시지 내의 값이 컨트롤러의 움직임에 따라 변하도록 지정할 수 있습니다.

컨트롤러에 MIDI 메시지 할당

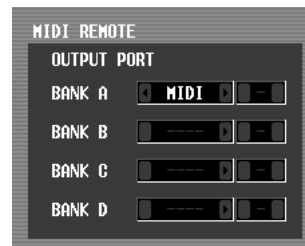
여기에서는 MIDI 원격 기능으로 사용되는 MIDI 포트를 지정하고, 원하는 MIDI 원격 채널에 MIDI 메시지를 할당하는 방법을 설명합니다.

- 1 DISPLAY ACCESS (디스플레이 액세스) 섹션에서 [MIDI/REMOTE] 키를 여러 번 눌러서 아래와 같은 MIDI SETUP (MIDI 설정) 화면에 액세스합니다.

MIDI SETUP



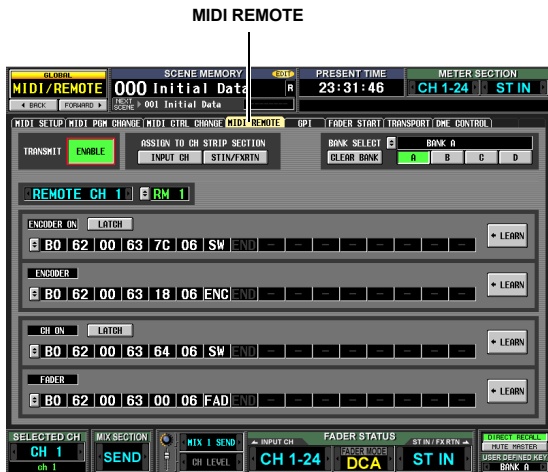
- 2 화면 화면 오른쪽에 있는 MIDI REMOTE (MIDI 원격) 영역에서 다음 중 하나를 4개의 MIDI 원격 बैं크(BANK A-D) 각각에서 MIDI 메시지가 출력될 포트로 선택합니다.



MIDI	후면 패널 MIDI OUT 커넥터
USB	후면 패널 USB 커넥터
SLOT 1-4	후면 패널 슬롯 1~4에 설치된 I/O 카드

각 상자의 좌우측에 있는 [] / [] 버튼을 클릭하여 설정을 바꾸고, [ENTER] 키를 눌러서 (또는 상자 안을 클릭하여) 설정을 확정합니다. USB 또는 SLOT (슬롯) 1~4를 선택할 경우, 우측에 있는 상자를 사용하여 포트 번호(1~8)를 지정합니다.

3 DISPLAY ACCESS (디스플레이 액세스) 섹션에서 [MIDI/REMOTE] 키를 여러 번 눌러서 아래와 같은 MIDI REMOTE (MIDI 원격) 화면에 액세스합니다.



4 화면 상단 우측에 있는 BANK SELECT (뱅크 선택) 영역에 있는 A~D 버튼을 사용하여 사용하려는 뱅크를 선택합니다. 버튼 A~D 위에 뱅크 이름이 표시됩니다. 뱅크 이름의 왼쪽에 있는 [] 버튼을 클릭하여 이름을 변경할 수 있습니다.



채널 선택 영역

5 화면의 상단 좌측에서 TRANSMIT ENABLE/DISABLE (전송 활성화/비활성화) 버튼을 ENABLE(활성화)로 전환합니다. 선택된 뱅크에 대해 샌드가 활성화됩니다. (4개 뱅크 각각에 대해 샌드를 활성화/비활성화할 수 있습니다.)

6 화면 왼쪽에 있는 채널 선택 영역을 사용하여 MIDI 메시지를 할당하려는 MIDI 원격 채널을 선택합니다. 각 버튼에 해당되는 채널 스트립은 다음과 같습니다.

REMOTE CH 1~24	INPUT 채널 스트립 1~24
REMOTE CH 25~28	ST IN 채널 스트립 1~4

상자의 좌우측에 있는 [] / [] 버튼을 클릭하면 오른쪽에 있는 상자에 해당 이름이 표시됩니다. 오른쪽에 있는 상자의 [] 버튼을 클릭하여 MIDI 원격 채널의 이름을 변경할 수 있습니다.

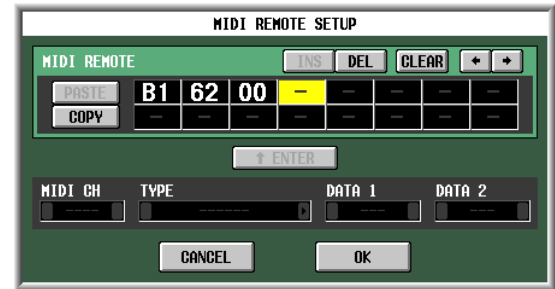
7 화면 아래쪽에 있는 MIDI 메시지 상자를 사용하여 채널의 각 컨트롤러에 대한 MIDI 메시지를 지정합니다. MIDI REMOTE (MIDI 원격) 화면의 아래쪽에 있는 MIDI 메시지 상자를 사용하여 MIDI 메시지를 ENCODER [ON] 키, 인코더, CH [ON] 키, 페이더에 할당할 수 있습니다.



다음과 같은 세가지 방법 중 하나로 MIDI 메시지를 컨트롤러에 할당할 수 있습니다.

① 16진수 값을 직접 입력

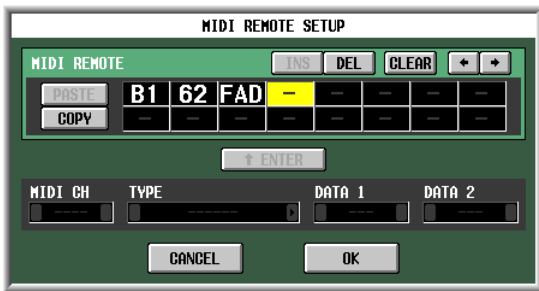
메시지를 16진수 값으로 직접 입력하는 방법입니다. 이 방법을 사용하려면 원하는 MIDI 메시지 상자의 왼쪽 끝에 있는 [] 버튼을 클릭하여 MIDI REMOTE SETUP (MIDI 원격 설정) 창을 엽니다.



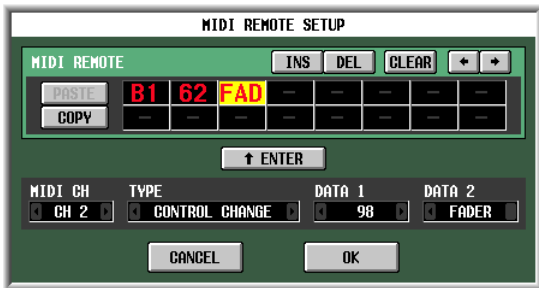
이 창에서 원하는 입력 상자를 클릭하여 선택하고 (상자가 하이라이트됨) [DATA] 인코더를 돌려서 메시지를 입력할 수 있습니다. [INC]/[DEC] 키를 사용하여 선택된 위치를 이동할 수 있습니다. 다음과 같은 값을 입력할 수 있습니다.

값	사용 가능한 할당	내용
00(H)-FF(H)	모두	송신되는 MIDI 메시지 (16진수).
END	모두	MIDI 메시지의 종료를 표시합니다. 해당 컨트롤러를 조작하면 MIDI 메시지가 시작 지점에서 END의 직전까지 송신됩니다.
SW	모두	인코더 [ON] 키 또는 채널 [ON] 키의 켜짐/꺼짐 상태를 표시합니다. 이 키가 켜지면 7F(H)의 값이 송신되며, 이 키가 꺼지면 00(H)의 값이 송신됩니다. 이 키가 인코더나 페이더에 할당되면 인코더나 페이더가 조작될 때 키의 현재 값이 송신됩니다.
ENC	ENCODER ON/ENCODER	페이더의 현재 위치를 표시합니다. 인코더에 할당되면, 인코더가 조작될 때 00-7F(H)의 값이 송신됩니다. 인코더 [ON] 키에 할당되면 키가 켜질 때 인코더의 현재 값이 송신됩니다.
FAD	CH ON/FADER	페이더의 현재 위치를 표시합니다. 이 메시지가 페이더에 할당되면 페이더가 조작될 때 이 값이 00-7F(H)의 값으로 송신됩니다. CH [ON] 키에 할당되면 키가 켜질 때 페이더의 현재 값이 송신됩니다.

SW, ENC 또는 FAD에 값을 설정하면 해당 값이 컨트롤러의 상태와 연결됩니다. 예를 들어 다음 화면과 같이 설정했다면 최종 값이 페이더 위치와 연결되며, 0~127의 범위 안에서 값이 변합니다.



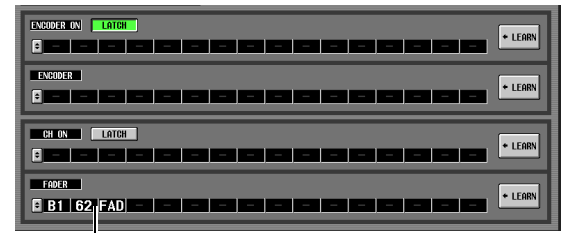
16진수 값이 입력된 상자를 클릭하면 유효한 MIDI 메시지로 해석될 수 있는 값의 범위가(해당 상자와 함께) 적색으로 바뀝니다. 화면 아래쪽에는 이 MIDI 메시지에 대한 MIDI 채널(MIDI CH), 메시지 형식 (TYPE) 및 데이터 값(ATA 1, DATA 2)이 표시되어, 적절한 MIDI 메시지가 입력되었는지 확인할 수 있습니다.



이 창에서 다음과 같은 버튼을 사용하여 메시지를 입력 또는 수정할 수 있습니다.

← → 버튼	하이라이트된 영역을 왼쪽이나 오른쪽으로 이동합니다.
INS 버튼	하이라이트된 위치에 스페이스(빈칸)를 삽입합니다. PS/2 키보드의 <Insert> 키를 눌러도 같은 결과를 얻을 수 있습니다.
DEL 버튼	하이라이트된 위치의 문자를 삭제합니다. PS/2 키보드의 <Delete> 키를 눌러도 같은 결과를 얻을 수 있습니다.
CLEAR 버튼	MIDI 메시지 입력 상자에 입력된 전체 메시지를 삭제합니다.
PASTE 버튼	COPY 버튼으로 버퍼 메모리에 복사된 메시지를 붙여 넣습니다.
COPY 버튼	MIDI 메시지 입력 상자에서 임시 버퍼 메모리로 메시지를 복사합니다. 이 버튼을 PASTE 버튼과 함께 사용하여 메시지를 한 컨트롤러에서 다른 뱅크나 컨트롤러로 복사하십시오.

MIDI REMOTE SETUP (MIDI 원격 설정) 창에서 입력이 완료되었으면 OK 버튼을 클릭합니다. MIDI REMOTE (원격) 화면의 MIDI 메시지 상자에 16진수 값이 입력됩니다.

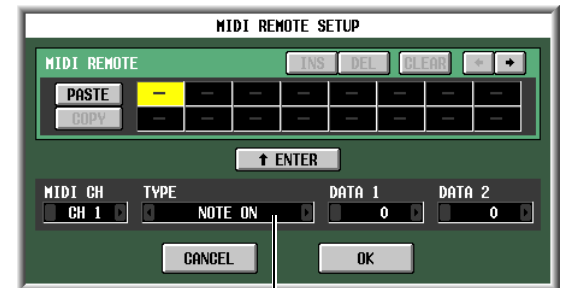


입력된 16진수 값

② 메시지 형식 지정

이 방법에서는 원하는 MIDI 채널, 메시지 형식 및 데이터 값을 지정하면 적절한 16진수 값으로 변환됩니다. ① 번과 같은 방법으로 MIDI REMOTE SETUP (MIDI 원격 설정) 창을 액세스하고, 데이터를 입력하려는 첫번째 상자를 클릭합니다.

다음으로, TYPE (유형) 상자의 좌우측에 있는 **←** / **→** 버튼을 클릭하여 메시지 형식을 선택합니다.



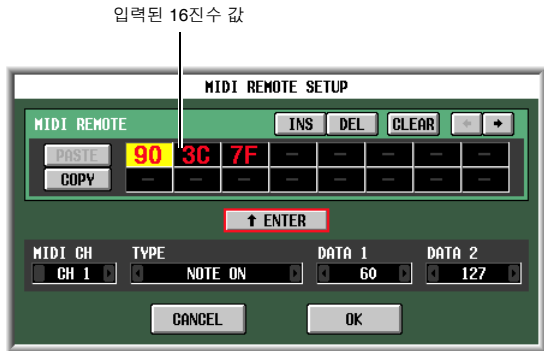
메시지 형식

그런 다음 MIDI CH, DATA 1 및 DATA 2 상자를 사용하여 MIDI 채널과 여러 값들을 지정합니다. MIDI CH, DATA 1 및 DATA 2 상자 안에서 선택할 수 있는 값들은 처음에 선택한 메시지 형식에 따라 달라집니다.

TYPE	MIDI CH	DATA 1	DATA 2
NOTE OFF	1~16	음표 번호 (0~127)	음표 꺼짐 벨로시티 (0~127)
NOTE ON			음표 켜짐 벨로시티 (0~127)
KEY PRESSURE			압력값 (0~127)
CONTROL CHANGE		컨트롤 번호 (0~127)	컨트롤러 값 (0~127)
PROGRAM CHANGE		프로그램 번호	
CHANNEL PRESSURE		압력값 (0~127)	
PITCH BEND	피치 밴드 MSB (0~127)	피치 밴드 LSB (0~127)	
EXCLUSIVE MESSAGE			

DATA 1 또는 DATA 2 값을 SWITCH (스위치), ENCODER (인코더: 인코더에 대해서만 가능) 또는 FADER (페이더: 페이더에 대해서만 가능)에 설정할 경우, 해당 값은 컨트롤러의 상태와 연결됩니다.

모든 값들을 지정했으면, 화면의 "↑ ENTER" 버튼을 클릭합니다. 그러면 그 메시지에 대한 16진수 값이 MIDI REMOTE SETUP (MIDI 원격 설정) 창의 입력 상자에 입력됩니다. 필요할 경우, 입력 상자를 클릭하고 [DATA] 인코더를 돌려서 메시지를 수정할 수 있습니다.



③ LEARN (학습) 버튼 사용

LEARN (학습) 버튼을 사용해서 외장 기기에서 메시지를 수신하여 MIDI 메시지를 컨트롤러에 할당할 수 있습니다. 학습(Learn) 기능을 사용하려면 MIDI REMOTE (MIDI 원격) 화면으로 가서 메시지를 할당하려는 컨트롤러에 대한 LEARN 버튼을 클릭합니다.



참고

- 한번에 하나의 LEARN (학습) 버튼만 켤 수 있습니다.
- LEARN (학습) 버튼은 현재 선택된 MIDI 원격 채널에 대해서만 유효합니다. 또한, 이 버튼이 켜져 있는 동안에는 MIDI 원격 채널을 변경할 수 없습니다.
- 다른 화면으로 전환하면 LEARN (학습) 버튼이 자동으로 꺼집니다.

LEARN (학습) 버튼이 켜져 있을 때 현재 बैं크에 대해 사용 가능한 MIDI 포트에서 MIDI 메시지가 수신되면 수신된 메시지가 MIDI 입력 상자로 입력됩니다. 다음 화면은 신디사이저의 모듈레이션 휠(컨트롤 변경 #1)이 조작될 경우를 예시합니다.



힌트

- LEARN (학습) 버튼을 사용하여 할당되는 MIDI 메시지의 최대 길이는 16 바이트입니다 (17번째 이후의 바이트들은 폐기됩니다). 메시지 길이가 16바이트 이하이면 마지막 데이터 값 바로 다음에 END가 위치합니다.
- 컨트롤 변경이 수신되면 3번째 바이트가 자동으로 FAD (페이더: 할당 대상이 페이더인 경우), ENC (인코더: 할당 대상이 인코더인 경우), 또는 SW (스위치: 할당 대상이 인코더 [ON] 또는 CH [ON] 키인 경우)로 바뀝니다.
- LEARN (학습) 버튼이 켜져 있는 동안 여러 메시지가 수신될 경우, 마지막으로 수신된 MIDI 메시지가 사용됩니다. 마지막 메시지에서 상태 바이트가 누락되면 적절한 상태 바이트가 제공됩니다.

8 같은 방법으로 메시지를 다른 MIDI 원격 채널 또는 다른 बैं크로 할당합니다.

ENCODER [ON] 키 또는 CH [ON] 키에 대해 특정 바이트가 "SW (스위치)"로 설정되면 LATCH (래치) 버튼을 사용해서 다음 작동 중 하나를 선택합니다.

- **LATCH 버튼이 켜져 있을 경우**
키를 누를 때 마다 켜짐/꺼짐 상태가 바뀝니다 (걸쇠가 걸림). 꺼짐 상태에서 키를 누르면 7F(H)를 SW 값으로 하는 MIDI 메시지가 송신되며, 같은 키를 다시 한번 누르면 00(H)를 SW 값으로 하는 MIDI 메시지가 송신됩니다.
- **LATCH 버튼이 꺼져 있을 경우**
키를 누르고 있는 동안에는 스위치가 켜지고 손을 떼면 꺼집니다 (걸쇠가 풀림). 키를 누르는 순간에 7F(H)를 SW 값으로 하는 MIDI 메시지가 송신되며, 키를 놓는 순간에 00(H)를 SW 값으로 하는 MIDI 메시지가 송신됩니다.

ENCODER [ON] 키 또는 CH [ON] 키에 대해 특정 바이트가 "ENC (인코더)"(또는 "FAD (페이더)")로 설정되면 LATCH 버튼을 사용해서 다음 작동 중 하나를 선택합니다.

- **LATCH 버튼이 켜져 있을 경우**
꺼짐 상태에서 키를 누르면 인코더(또는 페이더)의 현재 값을 ENC(또는 FAD) 값으로 하는 MIDI 메시지가 송신되며, 같은 키를 다시 한번 누르면 00(H)를 ENC(또는 FAD) 값으로 하는 MIDI 메시지가 송신됩니다.
- **LATCH 버튼이 꺼져 있을 경우**
키를 누르는 순간에 인코더(또는 페이더)의 현재 값을 ENC(또는 FAD) 값으로 하는 MIDI 메시지가 송신되며, 키를 놓는 순간에 00(H)를 ENC(또는 FAD) 값으로 하는 MIDI 메시지가 송신됩니다.

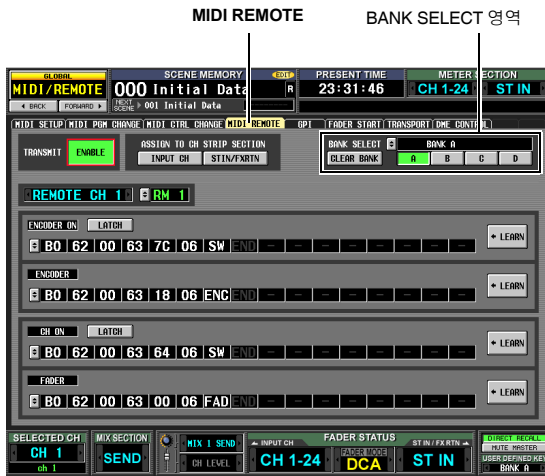
참고

MIDI 메시지의 마지막 바이트에 SW/ENC/FAD가 지정되어 있지 않으면 키를 켜거나 끌 때 동일한 MIDI 메시지가 송신됩니다. (키가 꺼질 때 같은 메시지가 송신됩니다.)

MIDI 원격 채널 사용

여기에서는 MIDI 메시지에 할당된 बैं크 A~D를 리콜하고, MIDI 원격 채널을 조작하는 방법을 설명합니다.

- 1 **DISPLAY ACCESS (디스플레이 액세스) 섹션에서 [MIDI/REMOTE] 키를 여러 번 눌러서 아래와 같은 MIDI REMOTE (MIDI 원격) 화면에 액세스합니다.**



- 2 화면 상단 우측에 있는 BANK SELECT (뱅크 선택) 영역에 있는 A~D 버튼을 사용해서 사용하려는 बैं크를 선택합니다.
- 3 화면 상단 중앙에 있는 ASSIGN TO CH STRIP SECTION (채널 스트립 섹션으로 할당) 버튼을 사용해서 조정하려는 MIDI 원격 채널을 선택합니다. (동시에 여러 채널을 선택할 수 있습니다.)

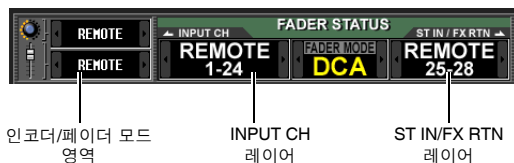


INPUT CH	INPUT 채널 스트립 1~24
STIN/FXRTN	ST IN/FX RTN 채널 스트립 1~4

이 설정은 4개의 बैं크 모두에 적용됩니다.

버튼을 켜면 MIDI 원격 기능이 활성화되고, 해당 채널 스트립이 MIDI 원격 채널로 기능합니다. (컨트롤러의 통상 기능이 비활성화됩니다.)

이 때, 디스플레이의 아래 부분에 있는 인코더/페이더 모드 영역에 "REMOTE (원격)"가 표시됩니다. INPUT CH (입력 채널) 레이어와 ST IN/FX RTN (스테레오 입력/이펙트 리턴) 레이어 표시가 해당 MIDI 원격 채널로 바뀝니다.



인코더/페이더 모드 영역

INPUT CH 레이어

ST IN / FX RTN 레이어

- 4 적절한 채널 스트립을 조작합니다.
해당 MIDI 포트에서 MIDI 메시지가 송신됩니다.

- 5 **MIDI 원격 기능을 비활성화하려면 ASSIGN TO CH STRIP SECTION (채널 스트립 섹션으로 할당) 버튼을 끕니다.**

참고

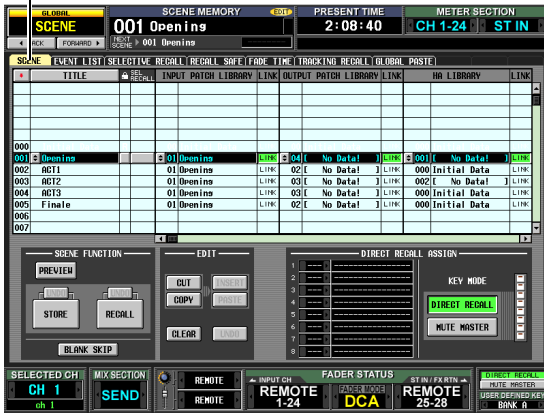
- MIDI 원격 기능이 활성화되어 있을 때 다른 화면으로 전환하면 컨트롤러가 정상 상태로 되돌아 갑니다. 그러나 MIDI REMOTE (MIDI 원격) 화면으로 되돌아가면 컨트롤러의 원격 기능이 활성화됩니다.
- MIDI 원격 조작 중에 컨트롤러 값들은 Scene 데이터 안에 포함됩니다. 이는 Scene을 리콜할 때 컨트롤러 값이 바뀌고 MIDI 메시지가 송신된다는 뜻입니다. 리콜 세이프(Recall Safe) 설정을 MIDI 원격(MIDI Remote)기능에 적용할 수도 있습니다.

Scene 전환할 때 MIDI 이벤트 보내기

각 Scene에 대해 원하는 MIDI 메시지를 Scene 메모리에 등록할 수 있습니다. 그러면 Scene을 리콜할 때 MIDI OUT (MIDI 출력) 커넥터에서 이 메시지가 송신됩니다. 예를 들어 이 기능을 사용해서 Scene이 바뀔 때 외장 MIDI 호환 이펙트 프로세서에 대한 프로그램을 전환할 수 있습니다.

- 1 PM5D의 MIDI OUT (MIDI 출력) 커넥터를 외장 기기의 MIDI IN (MIDI 입력) 커넥터에 연결합니다.
- 2 DISPLAY ACCESS (디스플레이 액세스) 섹션에서 [SCENE] 키를 여러 번 눌러서 다음과 같은 SCENE 화면에 액세스합니다.

SCENE



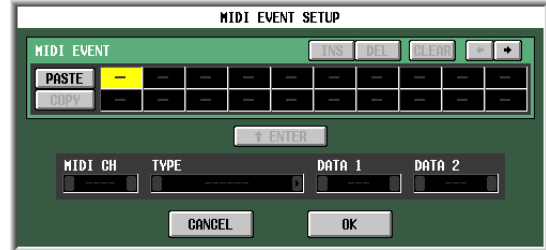
- 3 Scene 목록을 위 또는 아래로 스크롤해서 MIDI 이벤트를 할당하려는 Scene 번호를 선택합니다.
- 4 Scene 목록을 오른쪽으로 스크롤해서 MIDI EVENT (MIDI 이벤트) 열을 표시합니다.

SCENE	TITLE	RECALL	MIDI EVENT	Tx
000	Openings	5		
001	Openings	5		OFF
002	ACT1			OFF
003	ACT2			OFF
004	ACT3			OFF
005	Finale			OFF
006				OFF
007				OFF

MIDI EVENT 열

MIDI EVENT (MIDI 이벤트) 열에 해당 Scene을 리콜할 때 보낼 MIDI 메시지를 입력합니다.

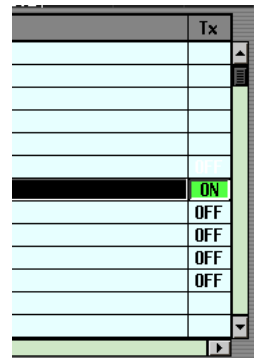
- 5 MIDI EVENT (MIDI 이벤트) 열의 왼쪽 끝에 있는 버튼을 클릭하여 MIDI EVENT SETUP (MIDI 이벤트 설정) 창을 엽니다.



- 6 MIDI EVENT SETUP (MIDI 이벤트 설정) 창에서 해당 Scene에 연결될 MIDI 메시지를 지정합니다.

MIDI EVENT SETUP (MIDI 이벤트 설정) 창에서 MIDI 메시지를 지정하는 순서는 MIDI REMOTE (MIDI 원격) 화면의 MIDI REMOTE SETUP (MIDI 이벤트 설정) 창과 같습니다. 다만 DATA 1/DATA 2 상자에 대해 FAD (페이더), ENC (인코더) 또는 SW (스위치)를 선택할 수 없으며, LEARN (학습) 버튼이 없습니다 (자세한 내용은 ▶118페이지 참고). 설정이 완료되었으면 MIDI EVENT SETUP (MIDI 이벤트 설정) 창에서 OK 버튼을 클릭합니다.

- 7 MIDI EVENT (MIDI 이벤트) 열의 오른쪽에 있는 Tx ON/OFF 열을 클릭해서 켭니다. 해당 Scene에 연결된 MIDI 이벤트가 활성화됩니다.

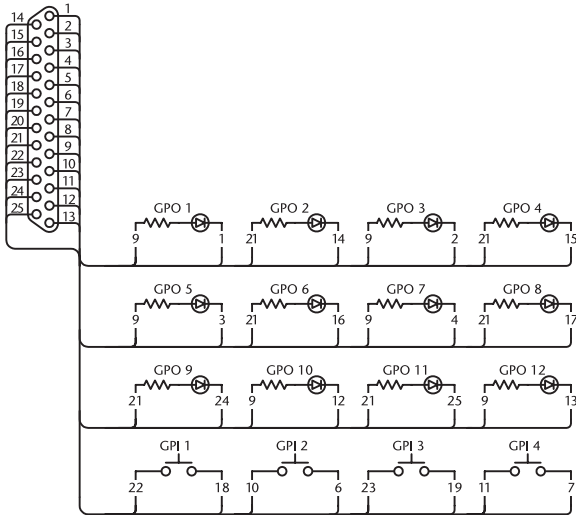


- 8 같은 방법으로, 다른 Scene 번호에 대한 MIDI 이벤트를 지정합니다.
- 9 MIDI 이벤트가 연결된 Scene을 리콜합니다. 지정된 MIDI 포트에서 MIDI 메시지가 송신됩니다.

GPI (General Purpose Interface) 사용

후면 패널에 있는 GPI 커넥터를 GPI (General Purpose Interface) 입력/출력 커넥터로 사용할 수 있습니다. 이 커넥터는 4개의 GPI IN 포트와 12개의 GPI OUT (GPU 출력) 포트를 제공합니다. 예를 들어 외장 스위치나 조이스틱을 사용하여 PM5D의 파라미터를 조정하거나, 반대로 PM5D의 키와 페이더를 사용하여 컨트롤 신호를 외장 기기로 보낼 수 있습니다.

다음 그림은 GPI 커넥터를 통해 GPI를 조작할 수 있는 외장 회로의 예입니다. (GPI 커넥터 핀의 사양에 대해서는 설명서 끝에 있는 부록 348페이지와 355페이지를 참고하십시오.)

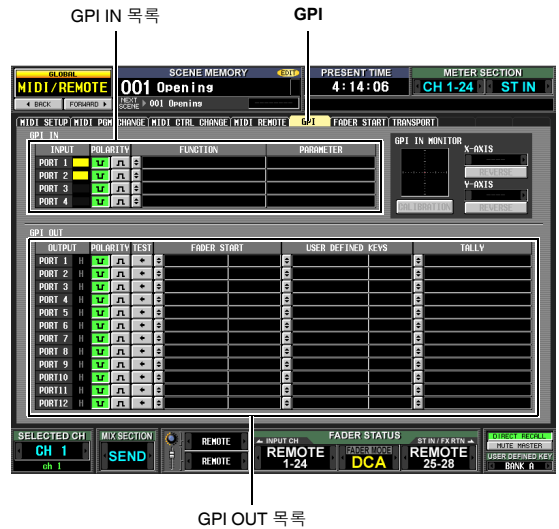


이 회로는 4개의 스위치(GPI 1~GPI 4)를 사용하여 GPI IN 포트를 활성화 및 비활성화합니다. GPI OUT 포트의 극성이 Low Active로 설정되어 있을 경우, PM5D를 조작하여 GPI OUT (GPI 출력) 포트를 활성화하면 위 회로(GPO 1~GPO 12)에서 해당 LED가 점등됩니다. (GPI OUT 포트의 극성이 High Active일 경우에는 LED가 꺼집니다.)

GPI IN 사용

GPI 커넥터의 GPI IN (GPI 입력) 포트를 사용하여 외장 기기에서 PM5D 파라미터를 조정할 수 있습니다. 예를 들어 외장 스위치를 사용하여 PM5D의 토크백을 켜고 끄거나, 탭 템포(Tap Tempo) 기능을 조작할 수 있으며, 조이스틱을 사용하여 서라운드 패닝을 조정할 수 있습니다.

- 1 외장 기기를 PM5D의 GPI 커넥터에 연결합니다.
- 2 DISPLAY ACCESS (디스플레이 액세스) 섹션에서 [MIDI/REMOTE] 키를 여러 번 눌러서 아래와 같은 GPI 화면에 액세스합니다.

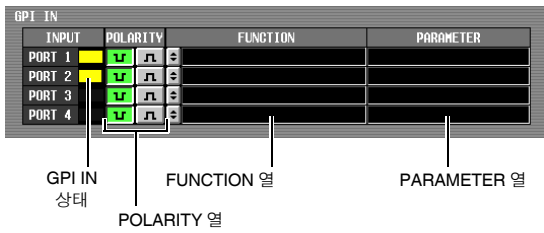


이 화면에서 위 목록은 GPI IN (GPI 입력) 설정을 하기 위해 사용되며, 아래 목록은 GPI OUT (GPI 출력) 설정을 하기 위해 사용됩니다.

- 3 GPI IN (GPI 입력) 목록의 POLARITY (플러스) 열에서 각 GPI IN (GPI 입력) 포트의 극성을 선택합니다. 다음 중 하나를 GPI IN (GPI 입력) 포트의 극성으로 선택할 수 있습니다.

- **⏻ (Low active)**
켜짐/꺼짐 스위치 형식의 파라미터를 조정할 경우, 스위치가 접지될 때 포트가 활성화됩니다. 연속적으로 변화하는 파라미터를 조정할 경우, 전압이 낮은 레벨(기본적으로 0V)에 있을 때 해당 파라미터가 최대값이 되며, 전압이 높은 레벨(기본적으로 5V)에 있을 때 최소값이 됩니다.
- **⏻ (High active)**
켜짐/꺼짐 스위치 형식의 파라미터를 조정할 경우, 스위치가 열릴 때 또는 높은 레벨의 전압이 입력될 때 포트가 활성화됩니다.

연속적으로 변화하는 파라미터를 조정할 경우, 전압이 낮은 레벨에 있을 때 해당 파라미터가 최대값이 되며, 전압이 높은 레벨에 있을 때 최소값이 됩니다.

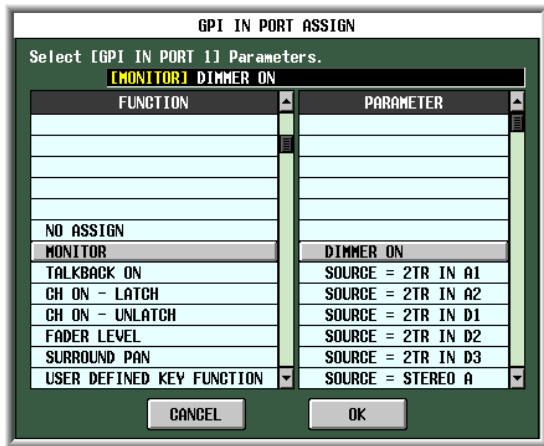


GPI 화면이 표시되는 동안 GPI IN (GPI 입력) 영역의 GPI IN (GPI 입력) 상태 열에 노란색 막대 그래프가 표시되어 각 포트에 입력되는 대략적인 전압 값을 나타냅니다. (막대가 보이지 않을 때는 전압이 접지된 것이며, 막대가 오른쪽 끝까지 표시될 경우에는 전압이 높은 레벨에 있는 것입니다.)

힌트

PM5D가 높은 레벨이나 낮은 레벨을 감지하는 전압 값을 사용하고 있는 외장 컨트롤러(외장 스위치는 제외)에 맞게 조절할 수 있습니다 (▶ 125 페이지).

4 FUNCTION (기능) 열의 왼쪽 끝에서 [] 버튼을 클릭하여 GPI IN PORT ASSIGN (GPI 입력 포트 할당) 창을 엽니다.



GPI IN PORT ASSIGN (GPI 입력 포트 할당) 창에서 각 GPI IN (GPI 입력) 포트에 조정될 PM5D 기능을 선택할 수 있습니다.

FUNCTION (기능) 열을 사용하여 기능 형식을 선택하고, PARAMETER (파라미터) 열을 사용하여 옵션 파라미터를 선택합니다. 다음과 같은 기능과 파라미터를 선택할 수 있습니다.

FUNCTION	PARAMETER	PM5D 조작
NO ASSIGN	-	할당 없음
MONITOR	DIMMER ON	딤머(Dimmer) 기능을 켜거나 끕니다.
	SOURCE = [모니터 소스 이름]	모니터 소스를 전환합니다.
	MONO ON	모니터(Monitor) 섹션 [MONO] 키를 켭니다.
TALKBACK ON	LATCH	토크백(Talkback) 기능을 켜거나 끕니다 (래치 조작).
	UNLATCH	토크백(Talkback) 기능을 켜거나 끕니다 (언래치 조작).
CH ON-LATCH	[채널 이름]	채널을 켜거나 끕니다 (래치 조작).
CH ON-UNLATCH	[채널 이름]	채널을 켜거나 끕니다 (언래치 조작).

FUNCTION	PARAMETER	PM5D 조작
FADER LEVEL	[채널 이름]	전압에 따라 페이더 값(LEVEL 파라미터)을 수정합니다.
SURROUND PAN	FRONT-REAR PAN [SEL]	전압에 따라 선택된 채널의 서라운드 패닝(앞/뒤)을 수정합니다.
	LEFT-RIGHT PAN [SEL]	전압에 따라 선택된 채널의 서라운드 패닝(좌/우)을 수정합니다.
	FRONT-REAR PAN [ODD]	전압에 따라 선택된 홀수 번호 채널의 서라운드 패닝(앞/뒤)을 수정합니다.
	LEFT-RIGHT PAN [ODD]	전압에 따라 선택된 홀수 번호 채널의 서라운드 패닝(좌/우)을 수정합니다.
	FRONT-REAR PAN [EVEN]	전압에 따라 선택된 짝수 번호 채널의 서라운드 패닝(앞/뒤)을 수정합니다.
	LEFT-RIGHT PAN [EVEN]	전압에 따라 선택된 짝수 번호 채널의 서라운드 패닝(좌/우)을 수정합니다.
USER DEFINED KEY FUNCTION	[사용자 정의 키뱅크 / 키 번호]	외장 입력이 활성화되어 있는 동안, 선택된 사용자 정의 키가 눌러졌을 때와 같은 조작을 실행합니다.
USER DEFINED KEY LED	[사용자 정의 키뱅크 / 키 번호]	외장 입력이 활성화되어 있는 동안 선택된 사용자 정의 키의 LED를 점등합니다.
PEAK HOLD ON		피크 홀드(Peak Hold) 기능을 켜거나 끕니다.
OSCILLATOR ON	-	오실레이터(Oscillator)를 켜거나 끕니다.
SOLO ON		솔로(Solo) 기능을 켜거나 끕니다.

기능과 파라미터를 지정한 후에 OK 버튼을 클릭합니다.

참고

- 래치 조작이 선택되면 외장 스위치에서 트리거가 입력될 때마다 포트가 활성 / 비활성으로 바뀝니다. 이 경우에는 잠기지 않는 종류의 외장 스위치를 사용하도록 권장합니다.
- 언래치 조작이 선택되면 외장 스위치에서 오는 신호가 높은 레벨이나 낮은 레벨에 머무르는 동안에만 포트가 활성화됩니다. 이 경우에는 상황에 따라 잠기지 않는 종류나 잠기는 종류의 외장 스위치를 사용하도록 권장합니다.

5 같은 방법으로 다른 GPI IN (GPI 입력) 포트의 기능과 파라미터를 지정합니다.

이와 같이 설정하면 외장 기기를 조작해서 GPI IN (GPI 입력) 포트를 활성화 할 때 해당 PM5D 기능이 실행됩니다. (연속적으로 변화하는 파라미터가 할당되면 전압 변화에 따라 파라미터 값이 바뀝니다.)

힌트

GPI 화면의 설정이 모든 Scene에 적용됩니다. 이 설정들은 메모리 카드에도 SETUP 데이터로 저장됩니다.

GPI IN 포트 교정

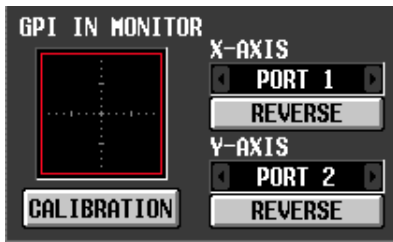
필요할 경우, GPI IN (GPI 입력) 포트에서 입력되는 신호의 전압에 대해 PM5D가 낮은 레벨과 높은 레벨을 감지하는 전압 값을 적절히 조절할 수 있습니다.

이를 사용하여 연속적으로 변화하는 컨트롤러(조이스틱 등)에 의해 발생하는 전압 변화 범위에 맞춰 PM5D 파라미터의 가변 범위를 설정할 수 있습니다.

- 1 외장 기기를 PM5D의 GPI 커넥터에 연결합니다.
- 2 DISPLAY ACCESS (디스플레이 액세스) 섹션에서 [MIDI/REMOTE] 키를 여러 번 눌러서 GPI 화면에 액세스합니다.
- 3 화면 상단 우측에 있는 GPI IN MONITOR 영(GPI 입력 모니터) 영역에서 교정하려는 GPI IN (GPI 입력) 포트를 선택합니다.

조이스틱과 같은 2차원 컨트롤러를 보정할 경우, X-AXIS와 Y-AXIS 필드의 좌우측에 있는 ◀/▶ 버튼을 클릭하여 2개의 GPI IN 포트를 지정합니다.

하나의 GPI IN 포트만 교정할 경우에는 그 중 하나를 "----" (비활당)으로 설정합니다.



GPI IN (GPI 입력) 포트를 지정할 때 GPI IN (GPI 입력) 모니터 영역에 해당 GPI IN (GPI 입력) 포트의 전압이 노란색 ◎ 기호로 표시됩니다. 이 경우, 수평 위치(X축)가 X-AXIS 필드에 선택된 GPI IN (GPI 입력) 포트의 전압에 해당되고, 수직 위치(Y축)이 Y-AXIS 필드에 선택된 GPI IN 포트의 전압에 해당됩니다.

GPI IN 모니터 영역에 표시된 적색선(또는 적색 정사각형)은 Y축과 X축에 해당되는 GPI IN 포트에 대한 높은 레벨과 낮은 레벨 사이의 범위를 나타냅니다.

힌트

필요할 경우 REVERSE 버튼을 클릭하여 입력 신호의 낮은 레벨과 높은 레벨을 서로 바꿀 수 있습니다. (GPI IN (GPI 입력) 포트의 POLARITY (극성) 설정을 전환해도 결과를 얻습니다.)

4 CALIBRATION (교정) 버튼을 꺾습니다.

GPI IN (GPI 입력) 모니터 영역의 적색선(또는 적색 정사각형)이 일시적으로 사라지고, 노란색 ◎기호만 남습니다.

5 하나의 GPI IN (GPI 입력) 포트만 교정할 경우, 3단계에서 지정된 GPI IN (GPI 입력) 포트에 입력되는 신호의 전압을 최대값에서 최소값으로 변경합니다.

전압이 변화함에 따라 노란색 ◎기호가 위/아래 또는 왼쪽/오른쪽으로 움직입니다. 이 변화에 따라 적색선이 연장되며, 해당 GPI IN (GPI 입력) 포트에 대한 최대 및 최소 전압값이 저장됩니다.

6 조이스틱을 교정할 경우에는 조이스틱을 360도로 움직입니다.

노란색 ◎기호가 회전합니다. 그에 따라 적색 정사각형이 확장되고, X축과 Y축에 해당되는 GPI IN (GPI 입력) 포트의 최대 및 최소 전압값이 저장됩니다.

7 CALIBRATION (교정) 버튼을 끕니다.

최대 및 최소 전압값이 높은 레벨과 낮은 레벨에 대한 기준값으로 기억됩니다. (연속적으로 변화하는 파라미터를 조정할 경우에는 해당 파라미터의 최대값과 최소값이 이 기준값과 일치됩니다.)

힌트



보정 결과는 모든 Scene에 적용됩니다. 교정 결과는 PM5D의 전원이 꺼지더라도 보존됩니다.

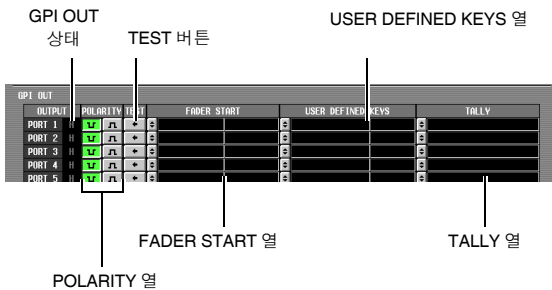
GPI OUT 사용

여기에서는 GPI 커넥터의 GPI OUT (GPI 출력) 포트를 사용하여 PM5D의 페이더나 키에서 외장 기기를 조정하는 방법을 설명합니다.

- 1 PM5D에서 조정하려는 외장 기기를 PM5D의 GPI 커넥터에 연결합니다.
- 2 DISPLAY ACCESS (디스플레이 액세스) 섹션에서 [MIDI/REMOTE] 키를 여러 번 눌러서 GPI 화면에 액세스합니다.
- 3 GPI OUT (GPI 출력) 영역의 POLARITY (플러스) 열에서 각 GPI OUT (GPI 출력) 포트에서 출력되는 신호의 극성을 선택합니다.

GPI OUT (GPI 출력) 영역의 POLARITY (플러스) 열은 다음 두 가지 설정 가운데 하나를 GPI OUT (GPI 출력) 포트가 활성화될 때 출력되는 신호의 극성으로 선택합니다.


-  (Low active)
GPI OUT (GPI 출력) 포트가 활성화될 때 접지됩니다.
-  (High active)
GPI OUT (GPI 출력) 포트가 활성화될 때 개방됩니다.





- 4 GPI OUT (GPI 출력) 영역에서 FADER START (페이더 시작)와 USER DEFINED KEYS (사용자 정의 키) 및 TALLY (탈리) 열을 사용하여 GPI OUT (GPI 출력) 포트 10에서 12까지에 대한 PM5D 기능을 선택합니다. PM5D 상에서 여기에서 선택된 조작이 실행되면 해당 GPI OUT (GPI 출력) 포트가 활성화되고 컨트롤 신호가 출력됩니다. 각 GPI OUT (GPI 출력) 포트에 대해 다음과 같은 세 기능을 선택할 수 있습니다 (다중 선택 가능).

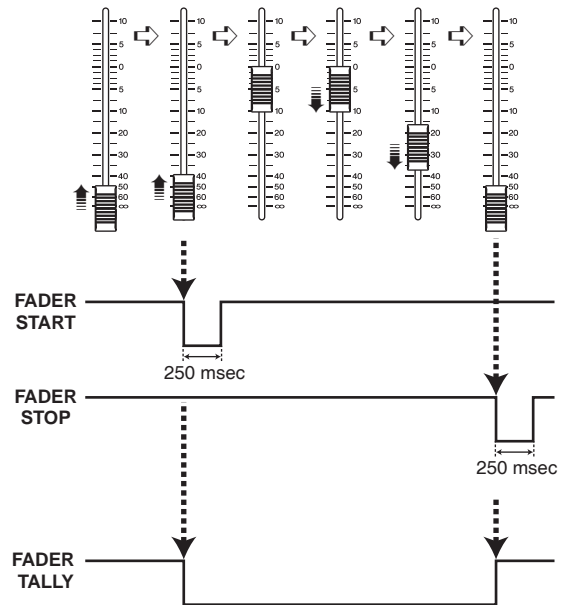
□ FADER START (페이더 시작)

PM5D의 페이더를 조작하면 GPI OUT (GPI 출력) 포트에서 신호가 출력됩니다.

설정을 수정하려면 왼쪽에 있는  버튼을 클릭하여 GPI OUT PORT ASSIGN (GPI 출력 포트 할당) 창을 열고, 페이더 모드(트리거 감지 방법)와 채널을 선택합니다. 다음과 같은 페이더 모드를 선택할 수 있습니다.

- **FADER START (페이더 시작)**
선택된 채널의 페이더가 -60 dB 이하에서 -60 dB 이상으로 움직이면 250 msec 길이의 컨트롤 신호(트리거 신호)가 출력됩니다.
- **FADER STOP (페이더 정지)**
선택된 채널의 페이더가 -∞ dB에 도달하면 250 msec 길이의 컨트롤 신호(트리거 신호)가 출력됩니다.
- **FADER TALLY (페이더 탈리)**
선택된 채널의 페이더가 -60 dB 이하에서 -60 dB 이상으로 움직이면 컨트롤 신호가 출력됩니다. 이 컨트롤 신호는 페이더가 -∞ dB에 도달할 때까지 (또는 GPI OUT (GPI 출력) 포트가 다른 트리거를 수신할 때까지) 계속됩니다.

다음 예시도는 각 페이더 모드에서 페이더를 조작할 때 GPI OUT (GPI 출력) 포트에서의 출력 신호가 어떻게 변화하는지 보여줍니다. (이 예시도는  이 GPI OUT (GPI 출력) 포트의 POLARITY (플러스)로 선택되었을 때의 작동을 보여줍니다. POLARITY (플러스)가  인 경우, 출력 신호의 극성이 반대가 됩니다.)




참고

전압이 높은 레벨일 경우에는 포트의 출력 신호가 개방됩니다. 수신 기기가 높은 레벨을 필요로 한다면 +5 전원 공급 핀에서 취할 수 있습니다. 그러나 이 경우 전류 흐름에 제한이 있습니다. 자세한 내용은 이 설명서 끝에 있는 부록을 참고하십시오.

□ USER DEFINED KEYS (사용자 정의 키)

PM5D 상에서 사용자 정의 키를 조작하면 GPI OUT (GPI 출력) 포트에서 신호가 출력됩니다.



설정을 수정하려면 왼쪽에 있는  버튼을 클릭하여 GPI OUT PORT ASSIGN (GPI 출력 포트 할당) 창을 열고, 목록에서 사용자 정의 키뱅크(A~D)와 번호(1~5)를 선택합니다. 다음과 같은 트리거 모드들 가운데 하나를 선택할 수 있습니다.

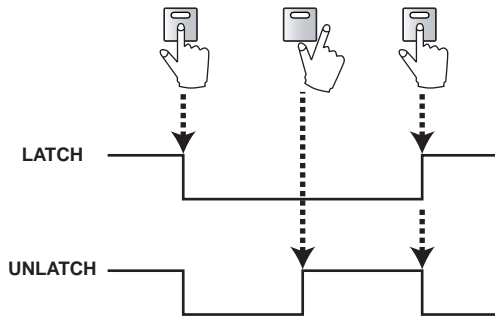
- **LATCH (래치)**

키를 누를 때 마다 활성화와 비활성이 교대로 바뀝니다.

- **UNLATCH (언래치)**


키가 눌러져 있는 동안에만 활성화됩니다.

다음 예시도는 각 트리거 모드에서 사용자 정의 키를 조작할 때 GPI OUT (GPI 출력) 포트에서의 출력 신호가 어떻게 변화하는지 보여줍니다. (이 예시도는  이 GPI OUT (GPI 출력) 포트의 POLARITY (플러스)로 선택되었을 때의 작동을 보여줍니다. POLARITY (플러스)가  인 경우, 출력 신호의 극성이 반대가 됩니다.)



□ TALLY (기타)

PM5D에서 다른 조작을 하면 GPI OUT (GPI 출력) 포트에서 신호가 출력됩니다. PM5D에서 해당 조작을 실행하면 컨트롤 신호가 출력됩니다. 이 컨트롤 신호는 위 조작을 해제할 때 까지 (또는 GPI OUT (GPI 출력) 포트가 다른 트리거를 수신할 때 까지) 계속됩니다.

설정을 수정하려면 왼쪽에 있는  버튼을 클릭하여 GPI OUT PORT ASSIGN (GPI 출력 포트 할당) 창을 열고, 다음 기능들 중 하나를 선택합니다.

기능	PM5D 조작
NO ASSIGN	할당 없음
POWER ON	PM5D의 전원이 켜집니다.
SOLO ON	[SOLO] 키가 켜집니다.
GPI IN 1 FUNCTION	GPI IN 포트 1에 할당된 기능이 활성화됩니다.
GPI IN 2 FUNCTION	GPI IN 포트 2에 할당된 기능이 활성화됩니다.
GPI IN 3 FUNCTION	GPI IN 포트 3에 할당된 기능이 활성화됩니다.
GPI IN 4 FUNCTION	GPI IN 포트 4에 할당된 기능이 활성화됩니다.
PREVIEW ON	SCENE MEMORY 섹션 [PREVIEW] 키가 켜집니다
CUE ON [INPUT ONLY]	입력 채널 [CUE] 키가 켜집니다
CUE ON [DCA ONLY]	DCA [CUE] 키가 켜집니다
CUE ON [OUTPUT ONLY]	출력 채널 [CUE] 키가 켜집니다
CUE ON	임의의 [CUE] 키가 켜집니다

5 같은 방법으로 다른 GPI OUT (GPI 출력) 포트에 대해 설정합니다.

이와 같이 설정하면 GPI OUT (GPI 출력) 포트에 할당된 조작을 실행할 때 POLARITY (플러스) 설정에 따라 컨트롤 신호가 출력됩니다.

GPI OUT (GPI 출력)에 있는 TEST (시험) 버튼을 사용하여 GPI OUT (GPI 출력) 포트의 조작을 확인할 수 있습니다. TEST 버튼이 켜지면 해당 GPI OUT (GPI 출력) 포트가 활성화되고, 컨트롤 신호가 출력됩니다.

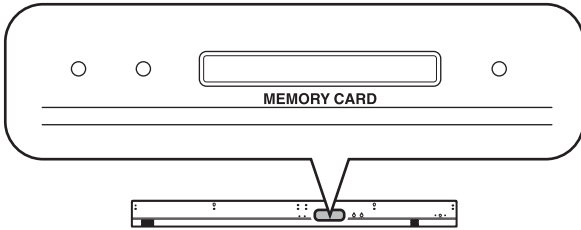
GPI OUT (GPI 출력) 상태 열은 해당 포트의 출력 신호 상태를 표시합니다. 문자 L/H는 신호의 낮은 레벨 또는 높은 레벨을 표시합니다. 배경색은 활성화일 때 노란색, 비활성일 때 회색입니다.

17 메모리 카드 사용

이 장에서는 메모리 카드를 사용하여 PM5D의 내부 데이터를 저장/로드하는 방법을 설명합니다.

PM5D와 함께 메모리 카드 사용

시중에서 판매되는 메모리 카드를 PM5D의 전면 패널에 위치한 메모리 카드 슬롯에 삽입하여 다양한 종류의 데이터를 저장 또는 로드할 수 있습니다.



PCMCIA 타입 II ATA 카드 또는 CompactFlash 매체를 PC 카드 어댑터에 삽입하여 사용할 수 있습니다. (어떤 경우이든 전원 공급 장치의 전압이 3.3V 또는 5V인 매체가 지원됩니다.) 일반적으로, 이들 카드는 이미 포맷된 상태로 판매됩니다. 따라서 PM5D에서 사용하기 전에 포맷할 필요가 없습니다. 카드를 포맷해야 할 경우에는 컴퓨터 또는 기타 외장 기기를 사용하여 카드를 FAT16 형식으로 포맷하십시오.

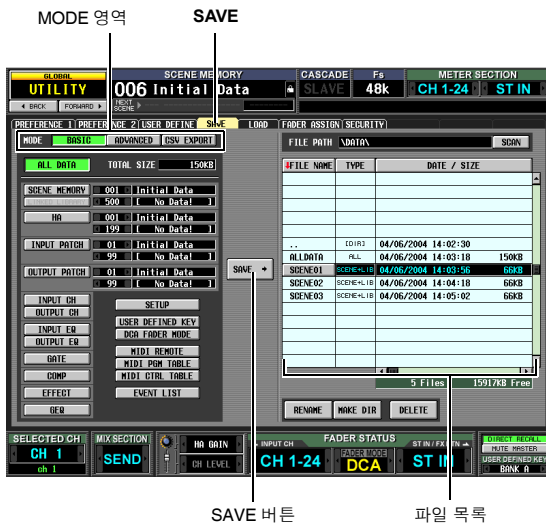
참고

위에서 기술한 종류의 매체 이외에는 작동이 보장되지 않습니다.

메모리 카드에 파일 저장

개별 데이터 항목(또는 전체 데이터)을 PM5D에서 메모리 카드로 저장하는 방법은 다음과 같습니다.

- 1 메모리 카드를 PM5D의 전면 패널에 있는 메모리 카드 슬롯 안에 삽입합니다.
PM5D의 전원이 켜져 있는 상태에서 카드도 삽입하거나 뺄 수 있습니다.
- 2 DISPLAY ACCESS (디스플레이 액세스) 섹션에서 [UTILITY] 키를 여러 번 눌러서 SAVE (저장) 화면에 액세스합니다.



SAVE (저장) 화면의 왼쪽에서 저장 모드와 저장될 항목(들)을 선택할 수 있습니다. 화면의 우측에 있는 파일 목록에는 4개의 열이 있습니다. 즉, FILE NAME (파일 이름), TYPE (종류), DATE/SIZE (데이터/크기) 및 COMMENT (코멘트)입니다. 이 목록은 메모리 카드에 있는 파일과 디렉토리를 보여줍니다. (COMMENT (코멘트) 열을 보려면 목록을 오른쪽으로 스크롤하십시오.)

- 3 MODE (모드) 영역에서 BASIC (기본) 버튼을 클릭하여 BASIC (기본)을 저장 모드로 선택합니다.
BASIC (기본) 모드가 선택되었으면 원하는 항목(또는 전체 항목)을 선택하여 메모리 카드에 저장할 수 있습니다.

힌트

다른 저장 모드로는 Scene 메모리 또는 라이브러리를 다른 번호 아래에 저장할 수 있는 ADVANCED (고급) 모드와 Scene 메모리 또는 라이브러리의 이름을 CSV 포맷 파일로 저장할 수 있는 CSV EXPORT (CSV 내보내기) 모드가 있습니다. 자세한 내용에 대해서는 참고하십시오 (→193페이지).

- 4 MODE (모드) 영역 아래에 있는 버튼들을 사용하여 저장하려는 항목을 선택합니다.
버튼이 켜져 있는 항목은 저장 선택된 것입니다. (하나의 버튼만 켤 수 있습니다.) ALL DATA (모든 데이터) 버튼을 클릭하여 한번에 모든 항목을 선택할 수 있습니다. 이들 버튼에 해당되는 항목은 다음과 같습니다.

버튼	내용
ALL DATA	모든 항목 및 현재 Scene의 내용
SCENE MEMORY	Scene 메모리의 내용
LINKED LIBRARY	Scene에 연결된 라이브러리들 (SCENE MEMORY 버튼이 켜져 있을 경우에만 사용 가능함)
HA	HA 라이브러리의 내용
INPUT PATCH	입력 패치 라이브러리의 내용
OUTPUT PATCH	출력 패치 라이브러리의 내용
INPUT CH	입력 채널 라이브러리의 내용
OUTPUT CH	출력 채널 라이브러리의 내용
INPUT EQ	입력 EQ 라이브러리의 내용
OUTPUT EQ	출력 EQ 라이브러리의 내용
GATE	게이트 라이브러리의 내용
COMP	컴프레서 라이브러리의 내용
EFFECT	이펙트 라이브러리의 내용
GEQ	GEQ 라이브러리의 내용
SETUP	Scene에 저장되지 않는 다양한 설정들
USER DEFINED KEY	사용자 정의 키 설정

버튼	내용
DCA FADER MODE	DCA 페이더 모드 설정
MIDI REMOTE	MIDI 원격 설정
MIDI PGM TABLE	MIDI PGM CHANGE 화면에 있는 목록의 내용
MIDI CTRL TABLE	MIDI CTRL CHANGE 화면에 있는 목록의 내용
EVENT LIST	EVENT LIST 화면에 있는 목록의 내용

SCENE MEMORY (Scene 메모리), HA (헤드 앰프), INPUT PATCH (입력 패치) 또는 OUTPUT PATCH (출력 패치) 항목을 선택할 경우, 시작 번호와 끝 번호를 지정해서 원하는 범위의 Scene이나 라이브러리 항목이 저장되도록 할 수 있습니다. LINKED LIBRARY (링크된 라이브러리) 버튼은 SCENE MEMORY (Scene 메모리) 버튼이 켜져 있을 경우에만 사용할 수 있습니다.

힌트

MODE (모드) 영역의 하단에 있는 TOTAL SIZE (총크기) 필드는 선택된 항목(들)에 대한 파일 크기를 표시합니다. 삽입된 메모리 카드의 사용 가능한 용량이 파일 목록 아래에 나타납니다.

- 5 저장할 Scene이나 라이브러리를 선택했다면 버튼의 오른쪽에 있는 상자들을 사용해서 시작 번호와 끝 번호를 지정합니다.



Scene/라이브러리 이름

- 6 필요할 경우, 파일 목록을 사용하여 데이터를 저장할 디렉토리(폴더)를 선택합니다.

파일 목록에 현재 레벨 아래의 디렉토리가 포함되어 있다면 TYPE (종류) 열에 "[DIR]"이 표시됩니다.

EVENTPA1	ALL	03/06/2004 04:01:06	196KB
EVENTPA2	ALL	03/06/2004 04:01:44	196KB
HALLSET1	ALL	03/06/2004 04:02:02	196KB
HALLSET2	ALL	03/06/2004 04:02:20	196KB
SETTINGS	[DIR]	03/06/2004 04:03:10	

현재 레벨 아래의 디렉토리

아래 디렉토리를 이동하려면 디렉토리 행을 클릭하여 선택합니다. (해당 행이 목록 중앙으로 이동합니다.) FILE NAME (파일 이름) 열에 나타난 디렉토리 이름을 클릭합니다.

파일 목록에 현재 레벨 아래의 디렉토리가 포함되어 있다면 FILE NAME 열에 "."가 표시되고 TYPE (종류) 열에 "[DIR]"이 표시됩니다.

현재 레벨 위의 디렉토리

..	[DIR]	03/06/2004 04:03:10	
LIVESET1	ALL	03/06/2004 04:02:02	196KB
LIVESET2	ALL	03/06/2004 04:02:20	196KB

아래 디렉토리를 이동하려면 디렉토리 행을 클릭하여 선택합니다. (해당 행이 목록 중앙으로 이동합니다.) FILE NAME (파일 이름) 열에 나타난 "."를 클릭합니다.

힌트

- 또한 현재 저장 대상으로 선택된 디렉토리가 목록 위의 FILE PATH (파일 경로) 필드에 나타납니다.
- 현재 위치에 새 디렉토리를 만들려면 목록 아래에 있는 MAKE DIR (디렉토리 생성) 버튼을 클릭하십시오.

참고

- 파일 목록은 최고 100개의 항목만 표시할 수 있습니다.
- FILE PATH (파일 경로) 필드가 60 문자를 초과할 경우에는 저장할 수 없습니다(파일명 확장자 포함).

- 7 저장할 항목과 저장 대상 디렉토리를 지정한 후에 SAVE (저장) 버튼을 클릭합니다.

저장될 데이터에 이름을 지정할 수 있는 FILE NAME EDIT (파일 이름 편집) 창이 나타납니다.




- 8 문자 팔레트를 사용하여 파일 이름을 입력하고 OK 버튼을 클릭합니다.

저장을 확인하는 창이 나타납니다.

참고

- 메모리 카드 상의 파일에 이름을 할당할 경우, 소문자 알파벳 문자와 문자 팔레트의 일부 기호를 사용할 수 없습니다.
- 파일명을 입력할 때 다른 문자 팔레트에서 복사한 글을 붙여넣기 할 경우, 모든 소문자 알파벳은 대문자로 변환됩니다.

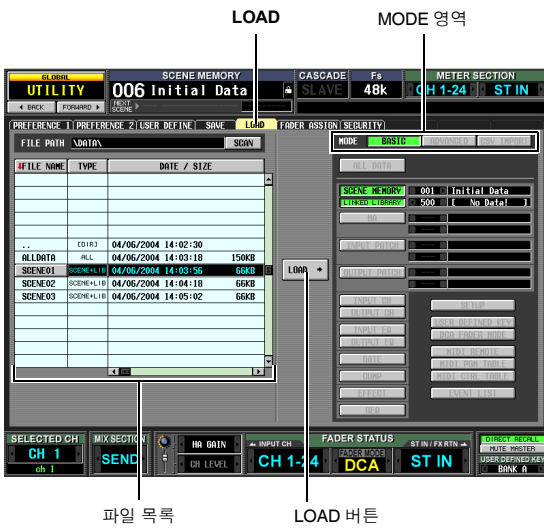
- 9 **저장을 실행하려면 OK 버튼을 클릭합니다.**
 저장 진행 상태가 창에 표시됩니다. 저장이 완료되면 이전 화면이 나타납니다. OK 버튼 대신 CANCEL (취소) 버튼을 클릭하면 저장이 중단되고 이전 화면으로 되돌아갑니다.

 메모리 카드를 액세스하는 동안에는 삼입하거나 빼지 마십시오. 카드가 액세스될 때는 디스플레이의 상단 우측에 있는 BUSY 표시등이 점등됩니다.

메모리 카드에서 파일 로드

메모리 카드에서 PM5D로 데이터를 로드하는 방법은 다음과 같습니다.

- 1 로드할 데이터가 저장된 메모리 카드를 PM5D의 전면 패널에 있는 메모리 카드 슬롯 안에 삽입합니다.
- 2 DISPLAY ACCESS (디스플레이 액세스) 섹션에서 [UTILITY] 키를 여러 번 눌러서 LOAD (로드) 화면에 액세스합니다.



- 3 필요할 경우, 파일 목록을 사용하여 로드 소스 디렉토리를 지정합니다.
 디렉토리 간의 이동은 SAVE (저장) 화면의 파일 목록에서 움직이는 것과 같습니다 (→129페이지). 또한 현재 선택된 디렉토리가 목록 위의 FILE PATH 필드에 나타납니다.
- 4 파일 목록에서 로드하려는 파일이 표시된 행을 클릭합니다.
 해당 파일이 목록 중앙으로 이동하여 하이라이트됩니다.

FILE NAME 열	TYPE 열	DATE/SIZE 열
EVENTPA1	ALL	03/06/2004 04:01:06 196KB
EVENTPA2	ALL	03/06/2004 04:01:44 196KB
HALLSET1	ALL	03/06/2004 04:02:02 196KB
HALLSET2	ALL	03/06/2004 04:02:20 196KB
SETTINGS	[DIR]	03/06/2004 04:03:10

파일 목록에 나타나는 정보는 다음과 같습니다.

- **FILE NAME (파일 이름) 열**
 이 열은 메모리 카드에 저장된 파일의 이름을 보여줍니다. 디렉토리가 선택되면 해당 디렉토리 이름이 나타납니다.
- **TYPE (종류) 열**
 이 열은 저장된 내용을 보여줍니다. TYPE (종류) 열에는 다음 중 하나가 표시됩니다.

ALL	모든 항목들이 저장된 파일
[DIR]	디렉토리
Unknown(미확인)	PM5D로 로드할 수 없는 파일
Other(기타)	특정 항목이 저장된 파일

힌트
 Scene 메모리 데이터의 경우, Scene 메모리 데이터만 저장되는 "SCENE" 형식과 연결된 라이브러리가 포함되는 "SCENE+LIB" 형식만 선택할 수 있습니다.

- **DATE/SIZE (데이터/크기) 열**
 파일이 마지막으로 저장된 날짜와 크기를 보여줍니다. 디렉토리가 선택되면 날짜만 나타납니다.
- **COMMENT (코멘트) 열**
 파일이 저장되었을 때 입력된 설명을 보여줍니다. 설명을 입력하려면 파일 목록을 수평으로 스크롤하여 현재 선택된 파일의 COMMENT (코멘트) 열을 클릭합니다.

힌트
 목록 상단에 있는 표제를 클릭하면 목록을 항목의 오름차순이나 내림차순으로 정렬할 수 있습니다. 현재 선택된 버튼의 글씨가 적색으로 바뀌고, 오름차순 (↑) 또는 내림차순 (↓)을 표시하는 화살표가 나타납니다.



- 5 **MODE (모드) 영역에서 BASIC (기본) 버튼을 클릭하여 BASIC (기본)을 로딩 모드로 선택합니다.**
 SAVE (저장) 화면에서 저장 모드와 마찬가지로 BASIC (기본), ADVANCED (고급) 또는 CSV IMPORT (CSV 가져오기)를 로드(Load) 모드로 선택할 수 있습니다. BASIC (기본) 모드가 선택되면 현재 선택된 파일에 적절한 항목 버튼이 켜집니다.

힌트

- ADVANCED (고급) 모드가 선택되면 BASIC (기본) 모드나 ADVANCED (고급) 모드로 저장된 Scene 메모리 및/또는 라이브러리 파일에서 로드될 Scene이나 라이브러리 번호의 범위를 지정할 수 있습니다.
- CSV IMPORT (CSV 가져오기)가 선택되면 CSV EXPORT (CSV 내보내기) 모드로 저장된 CSV 파일을 로드할 수 있습니다. 각 모드에 대한 자세한 내용은 참고편을 참고하십시오 (→193페이지).

참고

- 파일 목록에서 디렉토리를 선택하면 로드(Load) 모드가 자동으로 CSV IMPORT (CSV 가져오기)로 전환되고, 디렉토리에 CSV 파일이 포함되어 있는지 여부가 화면에 표시됩니다. 그런 후에 CSV 파일을 제외하고 PM5D가 읽을 수 있는 파일이든 선택하면 모드가 BASIC (기본)으로 자동 전환됩니다.
- 로드될 파일 종류가 ALL DATA (데이터)일 경우에는 PM5D의 Scene 메모리와 라이브러리의 전체 내용이 다시 쓰여집니다. 로드하기 전에 중요한 Scene이나 라이브러리 데이터를 우연히 덮어쓰지 않도록 반드시 확인하십시오.

6 Scene이나 라이브러리를 로드할 때 각 버튼 옆에 있는 상자의 좌우측에 있는  /  버튼을 클릭하여 로드될 Scene이나 라이브러리 번호를 선택합니다.

7 LOAD (로드) 버튼을 클릭합니다.
로드(Load) 를 확인하는 창이 나타납니다.

8 로드(Load)를 실행하려면 OK 버튼을 클릭합니다.
로드(Load) 진행 상태가 창에 표시됩니다. 로드가 완료 되면 이전 화면이 다시 나타납니다.
OK 버튼 대신 CANCEL (취소) 버튼을 클릭하면 로드(Load)가 중단되고 이전 화면으로 되돌아갑니다.



메모리 카드를 액세스하는 동안에는 삽입하거나 빼지 마십시오. 카드가 액세스될 때는 디스플레이의 상단 우측에 있는 BUSY 표시등이 점등됩니다.

18 서라운드 팬

이 장에서는 서라운드 팬(Surround Pan) 기능을 사용하는 방법에 대해 설명합니다.

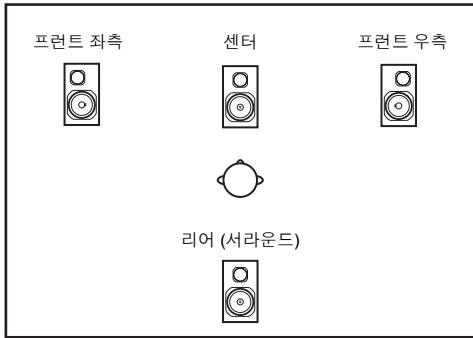
서라운드 팬에 대하여

"서라운드 팬" 기능은 멀티 채널 재생 시스템과 함께 사용하여 입력 채널의 신호를 2차원 공간 안에 배치하거나, 또는 사운드 이미지를 전후 좌우로 움직일 수 있게 해줍니다. (서라운드 팬 이미지를 움직이려면 마우스, CURSOR [◀]/[▶]/[▲]/[▼] 키 또는 MIX (믹스) 인코더 등을 사용할 수 있습니다.)

PM5D는 서라운드 환경에 있는 채널의 수에 따라 다음과 같은 세 가지 서라운드 모드 중에서 선택할 수 있습니다.

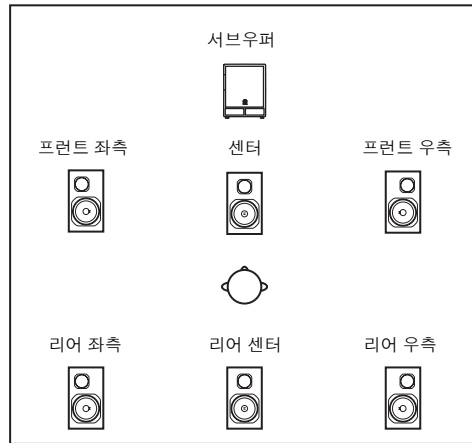
• **3-1ch**

이 모드에서는 좌측과 우측 프론트, 프론트 센터 및 리어(서라운드)로 구성된 4개 채널을 사용합니다.



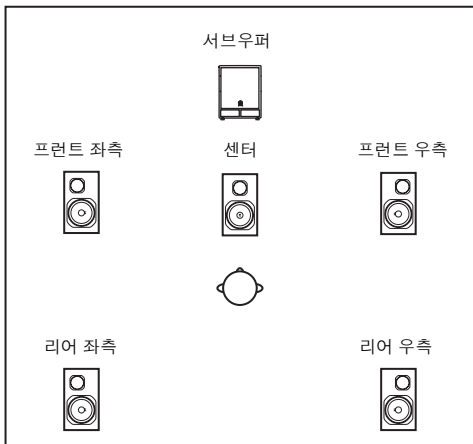
• **6.1ch**

이 모드에서는 5.1ch에 리어 센터를 추가하여 7개 채널을 사용합니다.



• **5.1ch**

이 모드에서는 좌측과 우측 프론트, 좌측과 우측 리어, 프론트 센터 및 서브우퍼로 구성된 6개 채널을 사용합니다.



힌트

서라운드 모드는 MIXER SETUP (믹서 설정) 화면 (SYS/W.CLOCK (시스템/워드 클럭) 기능) 또는 SURR SETUP (서라운드 설정) 화면 (MATRIX/ST (매트릭스스테레오) 기능)에서 선택할 수 있습니다.

서라운드 모드에서 버스 구성 및 조작

3개 서라운드 모드(3-1ch, 5.1ch, 6.1ch) 중 하나가 선택되면 PM5D의 버스 구성과 조작이 다음과 같이 바뀝니다.

서라운드 버스에 대하여

서라운드 모드가 선택되어 있을 때는 MIX (믹스) 버스 1~8 또는 MIX (믹스) 버스 9~16을 서라운드 버스로 사용할 수 있습니다. (MIX (믹스) 버스 1~8과 MIX (믹스) 버스 9~16 중에서 어느 쪽을 사용할 것인지의 선택은 MATRIX/ST (매트릭스/스테레오) 기능 SURR SETUP (서라운드 설정) 화면에서 이루어집니다.)

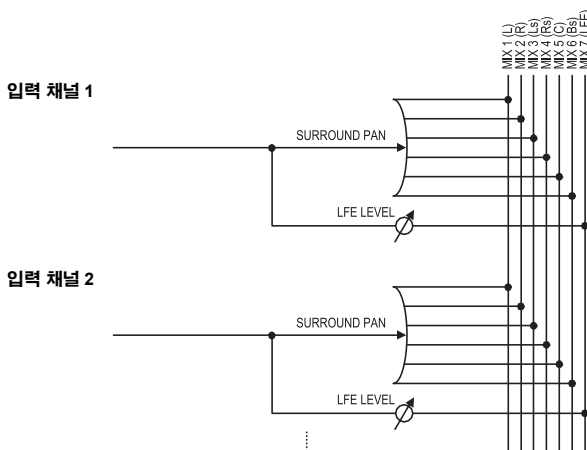
서라운드 모드를 전환하면 기본적으로 다음과 같은 서라운드 채널들이 각 MIX (믹스) 버스로 할당됩니다. (나중에 이들 할당을 자유롭게 변경할 수 있습니다.)

서라운드 모드	3-1ch	5.1ch	6.1ch
MIX 버스 1/9	L (프런트 좌측)		
MIX 버스 2/10	R (프런트 우측)		
MIX 버스 3/11	C (센터)	Ls (리어 좌측)	
MIX 버스 4/12	S (서라운드)	Rs (리어 우측)	
MIX 버스 5/13	C (센터)		
MIX 버스 6/14	LFE (서브우퍼)		Bs (리어 센터)
MIX 버스 7/15	LFE (서브우퍼)		
MIX 버스 8/16			

참고

이 표에서 회색으로 칠한 MIX (믹스) 버스들은 기존의 MIX (믹스) 버스로 사용될 수 있습니다. 그러나 6.1ch 모드에서 MIX (믹스) 8/16 버스는 FIXED (고정) 형식으로만 작동합니다.

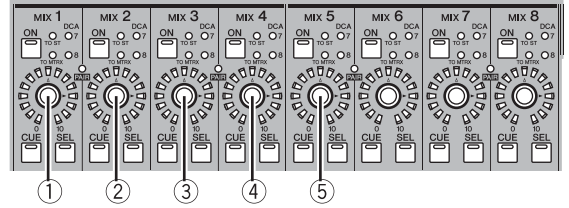
예를 들어 서라운드 모드가 6.1ch이고 MIX (믹스) 1~8을 서라운드 버스로 사용하기로 선택했다면 서라운드 팬 신호가 다음과 같이 흐릅니다.



MIX 섹션 조작

서라운드 모드가 선택되면 서라운드 버스에 할당된 MIX (믹스) 인코더가 정상과 다르게 작동합니다. 예를 들어 MIX (믹스) 버스 1~8이 서라운드 버스로 사용되고 있다면 MIX (믹스) 섹션의 MIX (믹스) 인코더 1~8을 사용하여 다음과 같은 파라미터를 수정할 수 있습니다.

□ MIX 섹션 [MIX SEND] 키가 켜져 있을 경우

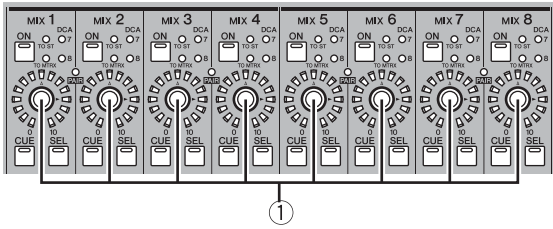


- ① **L ↔ R**
선택된 채널의 서라운드 팬을 좌우로 움직입니다.
- ② **F ↔ R**
선택된 채널의 서라운드 팬을 앞뒤로 움직입니다.
- ③ **프런트 분기율 (5.1ch 및 6.1ch 모드만 해당)**
선택된 채널의 프런트 분기율(센터로 팬된 신호가 프런트 센터 버스와 프런트 좌우 버스로 송신되는 비율)을 조절합니다. 6.1ch 모드가 사용되고 있을 경우 프런트 분기율(DIV F 파라미터)을 조절할 수 있습니다.
- ④ **리어 분기율 (6.1ch 모드만 해당)**
선택된 채널의 리어 분기율(리어로 팬된 신호가 리어 센터 버스와 리어 좌우 버스로 송신되는 비율)을 조절합니다.
- ⑤ **LFE (5.1ch 및 6.1ch 모드만 해당)**
선택된 채널에서 LFE (Low Frequency Effects) 버스로 보내는 신호의 샌드 레벨을 조절합니다.

힌트

- 각 서라운드 팬 파라미터에 대한 자세한 설명은 참고편의 SURR PARAM (서라운드 파라미터) 화면(▶283페이지)을 참고하십시오.
- MIX (믹스) 버스 9~16이 서라운드 버스로 사용되고 있을 경우에는 MIX (믹스) 인코더 9~16을 사용하여 위와 같은 조작을 할 수 있습니다.

□ MIX 섹션 [MIX MASTER] 키가 켜져 있을 경우



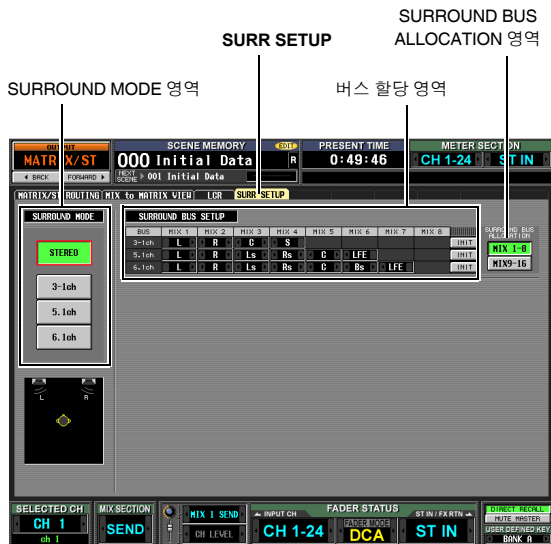
- ① **출력 레벨**
인코더가 각 서라운드 채널의 출력 레벨을 조절합니다.

서라운드 버스에 대한 기본 설정

여기에서는 3-1ch, 5.1ch 또는 6.1ch을 서라운드 모드로 선택하고, 서라운드 버스로 사용할 MIX (믹스) 버스에 대한 설정을 하는 방법에 대해 설명합니다.

- 1 **사용하려는 서라운드 모드에 따라서 적절한 재생 시스템을 MIX OUT (믹스 출력) 단자 1~8 또는 MIX OUT (믹스 출력) 단자 9~16에 연결합니다.**
- 2 **DISPLAY ACCESS (디스플레이 액세스) 섹션에서 [MATRIX/ST] 키를 여러 번 눌러서 SURR SETUP (서라운드 설정) 화면에 액세스합니다.**
서라운드 모드를 사용하려면 먼저 서라운드 모드를 선택한 다음 서라운드 출력 대상이 될 MIX (믹스) 버스를 지정합니다.

OK 버튼을 클릭하여 선택한 서라운드 모드를 활성화합니다. 예를 들어 6.1ch 모드로 전환할 경우, 화면 디스플레이가 다음과 같이 바뀝니다.



- 3 **SURROUND MODE (서라운드 모드) 영역에 있는 버튼을 클릭하여 원하는 서라운드 모드를 선택합니다.**
버튼을 클릭하면 서라운드 모드를 전환할 것인지 확인하는 창이 나타납니다.

- 4 **SURROUND BUS ALLOCATION (서라운드 버스 할당) 영역에서 MIX (믹스) 1~8 버튼이나 MIX (믹스) 9~16 버튼을 눌러 서라운드 버스로 사용하려는 MIX (믹스) 버스를 선택합니다.**
MIX (믹스) 버스 1~8 또는 MIX (믹스) 버스 9~16을 선택할 수 있습니다. 버튼을 클릭하면 MIX (믹스) 버스 할당을 변경할 것인지 확인하는 창이 나타납니다.
OK 버튼을 클릭하면 선택된 MIX (믹스) 버스가 서라운드 버스로 할당되고, 현재 서라운드 모드에 따라 서라운드 채널에 할당됩니다.

- 5 **서라운드 채널 할당을 변경하려면 버스 할당 영역에 있는 각 필드의 좌우측에 있는 [] / [] 버튼을 클릭하고, [ENTER] 키를 눌러서 (또는 상자 안을 클릭하여) 설정을 확정합니다.**
설정이 확정되면 이전에 선택된 버스와 새로 할당된 버스가 교환됩니다.

힌트
버스 할당 영역의 오른쪽에 있는 INIT (초기화) 버튼을 클릭하여 서라운드 채널 할당을 초기화할 수 있습니다.

- 6 화면 아래쪽에 있는 노브와 버튼을 사용하여 각 서라운드 채널에 대한 볼륨, 딜레이, 커짐/꺼짐 상태 및 큐를 조절합니다.
이들 노브와 버튼에 대한 자세한 설명은 참고편의 SURR PARAM (서라운드 파라미터) 화면(▶283페이지)을 참고하십시오.

- 7 MIX (믹스) 섹션에서 [MIX MASTER] 키를 점등하고, 서라운드 버스로 사용될 모든 MIX (믹스) 버스의 MIX [ON] 키를 켭니다.
이제 각 서라운드 버스의 신호는 해당 MIX OUT (믹스 출력) 단자로 보내집니다.

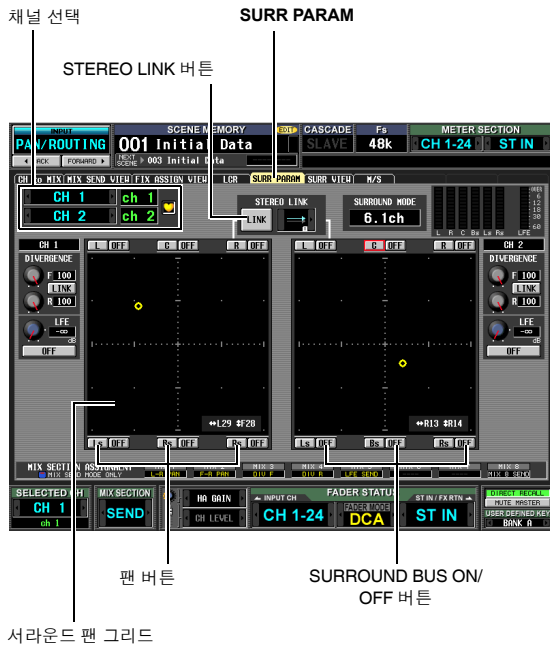
서라운드 팬 조정

여기에서는 2개의 인접한 입력 채널(또는 ST IN/FX RTN (스테레오 입력/이펙트 리턴) 채널 L과 R)에 대한 서라운드 팬을 조정하는 방법을 설명합니다.

참고

- 다음 순서를 진행하기 전에 "서라운드 버스에 대한 기본 설정" (▶134페이지)의 설명에 따라 원하는 서라운드 모드를 선택하고 MIX OUT (믹스 출력) 단자 1~8 또는 MIX OUT (믹스 출력) 단자 9~16을 적절한 재생 시스템에 연결해야 합니다.
- 5.1ch 또는 6.1ch 서라운드 모드를 사용할 경우에는, LFE (Low Frequency Effects) 채널 신호를 낮은 주파수 전용 서브우퍼로 연결하십시오. 그러나, 단순히 서라운드 모드를 전환한다고 해서 EQ (필터) 설정이 바뀌지는 않습니다. 필요에 따라 LFE (저주파 이펙트) 채널에 할당된 MIX (믹스) 채널의 EQ (LPF)를 사용하여 현재 사용 중인 서브우퍼의 주파수 반응에 따라 신호의 고주파수 부분을 차단합니다.

- 1 DISPLAY ACCESS (디스플레이 액세스) 섹션에서 [PAN/ROUTING] 키를 여러 번 눌러서 SURR SETUP (서라운드 설정) 화면(PAN/ROUTING 기능)에 액세스합니다.
SURR PARAM (서라운드 파라미터) 화면은 항상 두 채널에 대한 서라운드 팬 설정을 보여줍니다.



- 2 채널 선택 영역을 사용하여 서라운드 팬 설정을 수정하고자 하는 입력 채널을 선택합니다.
2개의 인접한 홀수 번호/짝수 번호 채널(또는 ST IN/FX RTN (스테레오 입력/이펙트 리턴) 채널 L과 R)이 표시됩니다.
- 3 서라운드 팬 그리드 주위에 위치한 SURROUND BUS ON/OFF (서라운드 버스 켜짐/꺼짐) 버튼을 사용하여 입력 채널을 송신할 서라운드 버스를 선택합니다.
SURROUND BUS ON/OFF (서라운드 버스 켜짐/꺼짐) 버튼은 입력 채널에서 각 서라운드 버스로 송신되는 신호에 대한 켜짐/꺼짐 스위치입니다.

힌트

[SEL] 키를 눌러서 입력 채널을 선택하고 MIX (믹스) 섹션 [MIX SEND] 키를 점등시킨 다음 원하는 서라운드 버스에 대한 MIX [ON] 키를 켜도 같은 조작을 할 수 있습니다.

- 4 다음 방법 중 하나를 사용해서 선택된 채널의 서라운드 팬을 조절합니다.
- 마우스나 트랙 패드 사용**
포인터를 조정하고자 하는 서라운드 팬 그리드 안으로 움직이고, 노란색 O 기호를 전후 좌우로 드래그합니다. (드래그하는 동안 기호가 빨간색으로 변합니다.) 또 다른 방법으로 서라운드 팬 그리드 안에서 원하는 위치를 클릭해서 서라운드 팬을 해당 위치로 사용할 수도 있습니다.
 - 서라운드 팬 영역 주위의 팬 버튼 사용**
채널 신호를 신속하게 스피커 위치로 사용하려면 서라운드 팬 그리드 가장자리 주위에 표시된 팬 버튼(L, R, C) 중 하나를 클릭합니다.
 - CURSOR [◀]/[▶]/[▲]/[▼] 키 사용**
커서를 서라운드 팬 그리드로 움직인 다음 [ENTER] 키를 누릅니다. 그러면 O 기호가 적색으로 바뀝니다. 이 상태에서 CURSOR [◀]/[▶] 키를 사용하여 서라운드 팬을 좌우로 움직이거나, CURSOR [▲]/[▼] 키를 사용하여 전후로 움직일 수 있습니다. 서라운드 팬은 8단계로 움직입니다. [SHIFT] 키를 누른 상태에서 이 조작을 하면 서라운드 팬을 32단계로 빠르게 움직일 수 있습니다. 서라운드 팬 조정을 확정하려면 [ENTER] 키를 다시 한번 누릅니다.



• **MIX 인코더 사용**

MIX (믹스) 섹션의 [MIX SEND] 키를 켜면 MIX (믹스) 인코더 1 또는 9를 사용하여 입력 채널의 좌우 위치를 조절하고, MIX (믹스) 인코더 2 또는 10을 사용하여 전후 위치를 조절할 수 있습니다. SURR PARAM (서라운드 파라미터) 화면 MIX SECTION ASSIGNMENT (믹스 섹션 하당) 영역은 각 MIX (믹스) 인코더에 할당된 파라미터를 보여줍니다.

• **MIDI 컨트롤 변경 또는 GPI 사용**

서라운드 팬 파라미터를 MIDI 컨트롤 변경이나 GPI에 할당할 경우, 외장 기기를 사용하여 서라운드 팬을 조절할 수 있습니다. 자세한 내용은 참고편에 있는 MIDI CTRL CHANGE (MIDI 컨트롤 변경) 화면(➡174페이지)과 GPI 화면(➡177페이지)을 참고하십시오.

5 **2개의 인접 채널에 대해 서라운드 팬 조작을 연결시키려면 STEREO LINK (스테레오 링크) 버튼을 켜고 오른쪽에 있는 상자를 사용하여 링크 패턴을 선택합니다.**

STEREO LINK (스테레오 링크) 버튼을 켜면 SURR PARAM (서라운드 파라미터) 화면에 표시된 2개의 채널에 대해 서라운드 팬이 연결됩니다. 연결 방식을 지정하려면 STEREO LINK (스테레오 링크) 버튼의 오른쪽에 위치한 상자의 좌우측에 있는  /  버튼을 클릭하여 다음 링크 패턴들 가운데 하나를 선택합니다.

패턴 1		채널들이 전후 축과 좌우축 모두에 대해 같은 방향으로 움직입니다.
패턴 2		채널들이 전후 축에 대해서는 반대 방향으로 움직이고, 좌우축에 대해서는 같은 방향으로 움직입니다.
패턴 3		채널들이 전후 축에 대해서는 같은 방향으로 움직이고, 좌우축에 대해서는 반대 방향으로 움직입니다.
패턴 4		홀수 번호 채널의 좌↔ 우 이동이 짝수 번호 채널의 후↔ 전 이동과 연결됩니다. 홀수 번호 채널의 전↔ 후 이동이 짝수 번호 채널의 좌↔ 우 이동과 연결됩니다.
패턴 5		홀수 번호 채널의 좌↔ 우 이동이 짝수 번호 채널의 전↔ 후 이동과 연결됩니다. 홀수 번호 채널의 전↔ 후 이동이 짝수 번호 채널의 좌↔ 우 이동과 연결됩니다.
패턴 6		전후 및 좌우 이동이 모두 반대 방향으로 연결됩니다.
패턴 7		홀수 번호 채널의 좌↔ 우 이동이 짝수 번호 채널의 전↔ 후 이동과 연결됩니다. 홀수 번호 채널의 전↔ 후 이동이 짝수 번호 채널의 우↔ 좌 이동과 연결됩니다.
패턴 8		홀수 번호 채널의 좌↔ 우 이동이 짝수 번호 채널의 후↔ 전 이동과 연결됩니다. 홀수 번호 채널의 전↔ 후 이동이 짝수 번호 채널의 좌↔ 우 이동과 연결됩니다.

6 **다른 파라미터들을 원하는 대로 수정합니다.**

SURR PARAM (서라운드 파라미터) 화면에서 다음과 같은 파라미터를 수정할 수도 있습니다.

• **분기율**

이들 조절기는 입력 채널이 센터에 위치할 때 각 서라운드 버스로 송신되는 신호의 비율을 지정합니다. 표시되는 파라미터는 현재 선택된 서라운드 모드에 따라 다릅니다 (자세한 내용은 283페이지 참고).

• **LFE**

서브우퍼에 대해 입력 채널에서 LFE (Low Frequency Effects) 버스로 송신되는 신호의 출력 레벨을 조절합니다. ON/OFF (켜짐/꺼짐) 버튼을 사용하여 입력 채널에서 LFE (저주파 이펙트) 버스로 송신되는 신호를 켜고 끌 수도 있습니다.

힌트

- 각 서라운드 버스에 대한 마스터 레벨이 화면의 상단 우측에 표시됩니다.
- SURR VIEW (서라운드 보기) 화면을 사용하여 모든 채널의 서라운드 팬 설정을 한 눈에 볼 수 있습니다.

서라운드 팬에 대한 참고사항

다음은 서라운드 팬을 사용할 때 알아야 할 몇가지 참고 사항과 제약사항입니다.

□ Scene 리콜 조작

- 서라운드 모드 선택과 각 채널의 서라운드 팬 설정은 Scene의 일부로 저장됩니다.
- 현재 Scene에서 서라운드 모드가 다른 Scene을 리콜하면 화면과 패널 디스플레이가 그에 따라 바뀝니다. 선택적 리콜(Selective Recall)이나 리콜 세이프(Recall Safe) 설정과 무관하게 서라운드 모드가 리콜됩니다.
- 하나의 채널(또는 한 쌍의 채널)이 리콜에서 제외될 경우, STEREO LINK (스테레오 링크) 버튼이 켜진 Scene을 리콜하면 STEREO LINK (스테레오 링크) 버튼은 계속 켜져 있지만 (한 쌍의 채널 중) 다른 쪽 채널이 리콜됩니다.
- SURROUND BUS SETUP (서라운드 버스 설정) 설정 (MIX (믹스) 버스 1~8/9~16 선택 및 각 서라운드 채널에 대한 할당)은 Scene 데이터에 포함되지 않습니다.

□ 채널 라이브러리 리콜 조작

- 서라운드 팬 관련 입력 파라미터는 입력 채널 라이브러리에 저장됩니다.
- STEREO LINK (스테레오 링크) 버튼이 켜져 있는 경우, 입력 채널 라이브러리 설정을 리콜하면 STEREO LINK (스테레오 링크) 버튼은 계속 켜져 있지만 하나의 채널만 리콜됩니다. 그 후의 조작은 STEREO LINK (스테레오 링크)에 따라 이루어집니다.

□ 채널 복사

- 패널 조작을 사용하여 입력 채널을 복사하면 서라운드 관련 파라미터도 복사됩니다.
- CH COPY (채널 복사) 화면(INPUT VIEW (입력 보기) 기능)을 사용하여 서라운드 관련 파라미터를 복사하려면 DESTINATION (대상) 영역의 ALL (모두) 버튼이 켜져 있어야 합니다.

□ 전체 붙이기

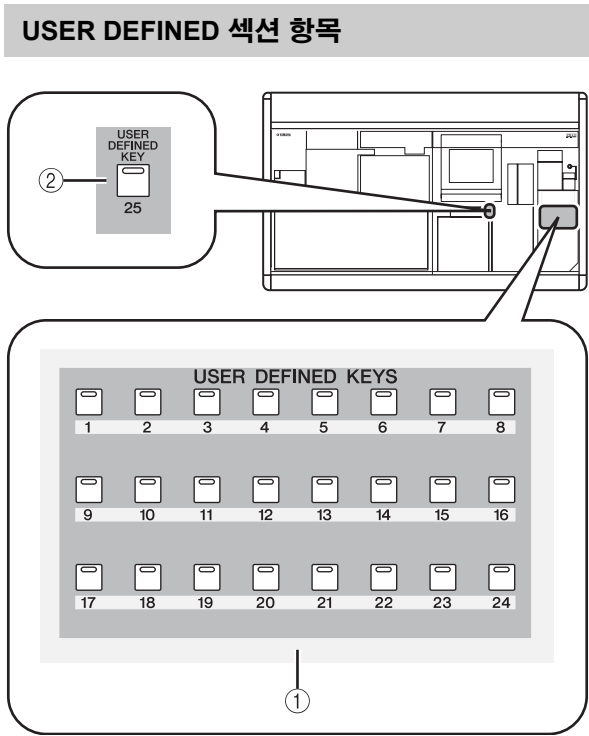
- 서라운드 관련 파라미터를 붙여넣기 하려면, GLOBAL PASTE (전체 붙이기) 화면(SCENE 기능)의 CURRENT SCENE (현재 Scene) 영역에 있는 ALL (모두) 버튼이 켜져 있어야 합니다. 또한, 2개의 인접한 채널이 선택되어 있을 경우에는 STEREO LINK (스테레오 링크) 영역의 설정도 붙여넣기됩니다.

19 기타 기능

이 장에서는 다른 곳에서 다루지 않은 PM5D의 기타 기능에 대해 설명합니다.

사용자 정의 키 사용

상단 패널의 USER DEFINED (사용자 정의) 섹션에서 원하는 기능을 사용자 정의 키에 할당하고, 이 키를 눌러서 정의된 키를 실행할 수 있습니다.

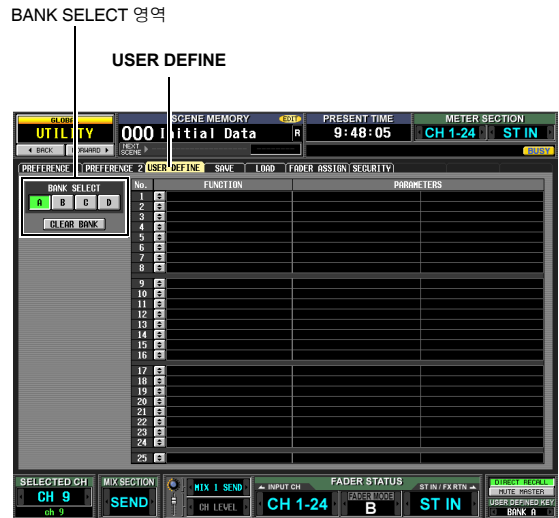


- ① USER DEFINED [1]~[24] 키
- ② USER DEFINED [25] 키
할당된 기능을 실행하는 사용자 정의 키들입니다.

사용자 정의 키에 기능 할당

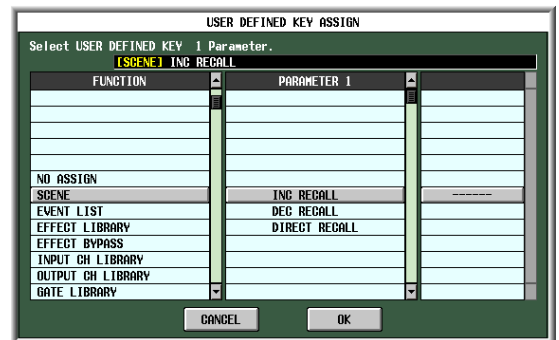
USER DEFINED [1]~[25] 키를 눌렀을 때 실행될 기능을 할당하는 방법은 다음과 같습니다.

- 1 DISPLAY ACCESS (디스플레이 액세스) 섹션에서 [UTILITY] 키를 여러 번 눌러서 USER DEFINE (사용자 정의) 화면에 액세스합니다.



이 화면에서 4개의 बैं크 A~D의 각각에 대해 사용자 정의 키를 할당할 수 있습니다.

- 2 화면 상단 우측에 있는 BANK SELECT (뱅크 선택) 영역에 있는 A~D 버튼을 사용하여 사용하고자 하는 बैं크를 선택합니다.
현재 बैं크의 할당을 해제하려면 BANK SELECT 영역 하단에 위치한 CLEAR BANK (클리어 बैं크) 버튼을 클릭합니다.
- 3 할당하고자 하는 사용자 정의(User Defined) 키의 행에 위치한 버튼을 클릭합니다.
USER DEFINED KEY ASSIGN (사용자 정의 키 지정) 창이 나타납니다. 이 창에서 사용자 정의(User Defined) 키에 할당할 기능을 선택하고 옵션 파라미터를 선택할 수 있습니다.



- 4 FUNCTION (기능) 열에서 원하는 기능을 선택하고, PARAMETER (파라미터) 1/2 열에서 파라미터를 선택한 다음 OK 버튼을 클릭합니다.
사용 가능한 기능과 파라미터에 대한 자세한 설명은 참고편을 참고하십시오 (➔189페이지).

5 같은 방법으로 다른 키에 기능을 할당합니다.

힌트

사용자 정의(User Defined) 키 할당은 Scene에 저장되지 않습니다. 원할 경우, 할당 내용을 메모리 카드에 USER DEFINED KEY (사용자 지정 키) 데이터로 저장할 수 있습니다.

사용자 정의 키에 할당된 기능 실행

USER DEFINED [1]~[25] 키를 사용하여 할당된 기능을 실행하는 방법은 다음과 같습니다.

- 1 DISPLAY ACCESS (디스플레이 액세스) 섹션에서 [UTILITY] 키를 여러 번 눌러서 USER DEFINE (사용자 정의) 화면에 액세스합니다.
- 2 화면 상단 우측에 있는 BANK SELECT (뱅크 선택) 영역에 있는 A~D 버튼을 사용하여 사용하고자 하는 뱅크 (A~D)를 선택합니다.
- 3 USER DEFINED [1]~[25] 키 가운데 하나를 누릅니다. 해당 키에 할당된 기능이 실행됩니다.

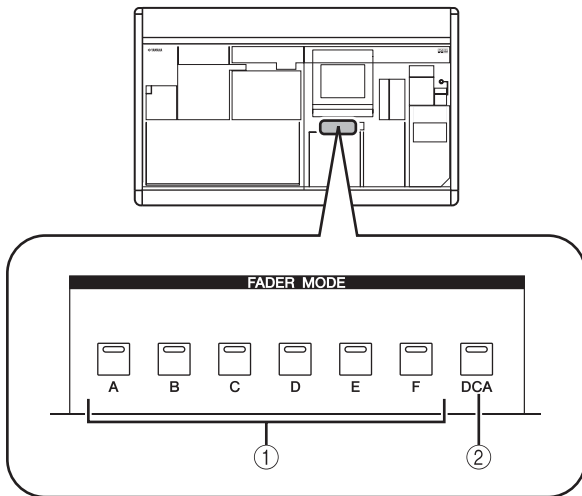
페이더 할당 기능 사용

"페이더 할당(Fader Assign)"은 원하는 채널을 상단 패널에 있는 DCA 스트립의 DCA 페이더 1~8에 할당하는 기능입니다. 6개의 레이어 A~F에 대해 각 페이더에 할당될 채널을 지정할 수 있습니다. 예를 들어, 이 기능을 사용하여 내장 이펙트의 송신 레벨과 리턴 레벨 동시에 조정하거나, 하나의 페이더를 MIX (믹스) 버스 또는 MATRIX (매트릭스) 버스의 마스터 페이더로 사용할 수 있습니다.

각 레이어에 대해 각 페이더에 할당되는 채널을 지정하고, FADER MODE (페이더 모드) 섹션을 사용하여 페이더를 조작하면서 레이어 사이를 전환할 수 있습니다.

FADER MODE 섹션 항목

FADER MODE (페이더 모드) 섹션에서 DCA 페이더 1~8로 조정할 채널 또는 DCA 그룹의 조합을 선택할 수 있습니다.



① FADER MODE [A]~[F] 키

이들 버튼 중 하나가 켜져 있으면 DCA 페이더 1~8이 해당 레이어(A~F)에 할당된 채널의 레벨을 조정합니다.

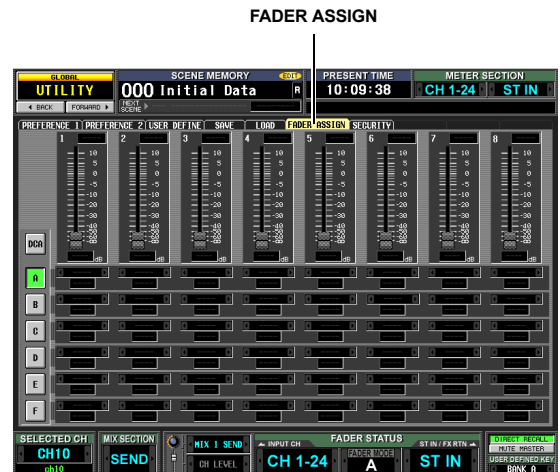
② FADER MODE [DCA] 키

이 버튼이 켜져 있으면 DCA 페이더 1~8이 DCA 그룹 1~8을 조정합니다.

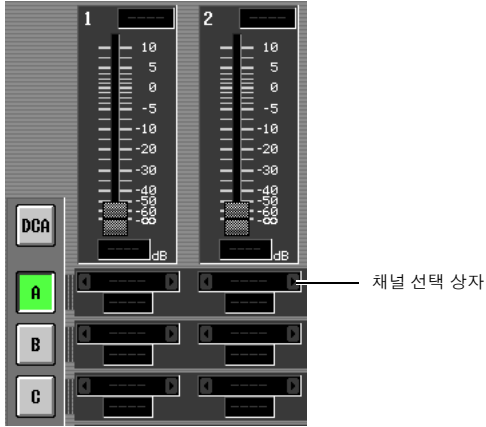
DCA 페이더에 채널 할당

DCA 스트립 섹션의 DCA 페이더 1~8에 원하는 채널을 할당하는 방법은 다음과 같습니다.

- 1 DISPLAY ACCESS (디스플레이 액세스) 섹션에서 [UTILITY] 키를 여러 번 눌러서 FADER ASSIGN (페이더 지정) 화면에 액세스합니다. 이 화면에서 레이어 A~F의 각 페이더에 할당될 채널을 선택할 수 있습니다.



2 원하는 레이어(A~F)에 대한 채널 선택 상자를 사용하여 각 페이더 1~8에 할당될 채널을 선택합니다.



채널을 선택하려면 각 상자 좌우측에 있는 ◀/▶ 버튼을 클릭합니다. 다음 채널들 중에서 선택할 수 있습니다.

항목	선택된 채널
CH 1-CH48	입력 채널 1~48
STIN1L/STIN1R-STIN4L/STIN4R	ST IN 채널 1~4 L 또는 R
FXRTN1L/FXRTN1R-FXRTN4L/FXRTN4R	FX RTN 채널 1~4 L 또는 R
MIX 1-MIX24	MIX 채널 1~24
MTRX1-8	MATRIX 채널 1~8
DCA1-8	DCA 페이더 1~8

힌트

- 입력 채널 또는 DCA 페이더 1~8이 선택되면 즉시 채널 선택 상자 아래 채널 이름이 표시됩니다.
- 입력 채널과 출력 채널이 같은 레이어에 공존할 수 있습니다.

3 같은 방법으로 다른 레이어에 채널을 할당합니다.

힌트

페이더 할당(Fader Assign) 설정은 Scene에 저장되지 않습니다. 원할 경우, 할당 내용을 메모리 카드에 DCA FADER MODE (DCA 페이더 모드) 데이터로 저장할 수 있습니다.

DCA 페이더에 할당된 채널 조작

1 FADER MODE (페이더 모드) 섹션에서 FADER MODE [A]~[F] 키를 사용하여 사용하고자 하는 레이어를 선택합니다.

키 LED가 점등되고, 해당 레이어가 활성화됩니다. DCA 페이더에 입력 채널이 할당되면 DCA 스트립의 이름 표시등에 채널 이름이 나타납니다.

힌트

FADER ASSIGN 화면 안에서 레이어를 전환할 수도 있습니다. DCA 페이더의 값과 대략적인 위치도 이 화면에 표시됩니다.

2 DCA 스트립의 페이더를 조작합니다.

해당 채널의 레벨이 바뀝니다. DCA 페이더에 할당된 채널이 페어되어 있다면 (또는 스테레오 채널의 한 쪽이 할당되어 있다면) 다른 페어된 채널(또는 스테레오 채널의 다른 쪽)의 레벨이 같이 변합니다.

참고

FADER MODE [A]~[F] 키가 켜져 있고, DCA 채널 이외의 채널이 DCA 페이더에 할당되어 있을 경우에는, DCA 채널 스트립의 [MUTE] 키가 비활성화됩니다. 그러나, [CUE] 키를 사용하여 해당 채널을 큐 모니터링할 수 있습니다.

PM5D 잠그기 (보안 기능)

PM5D는 일부 파라미터에 대한 변경을 금지(파라미터 잠금)하거나, 또는 콘솔의 조작을 금지(콘솔 잠금)할 수 있습니다. 예를 들어, 이 기능을 사용하면 엔지니어가 휴식을 취하고 있는 동안 허락되지 않은 사람이 콘솔을 조작하는 일을 방지할 수 있습니다. 또한 잠금 기능에 비밀번호 보호를 적용할 수 있습니다. 전원을 끄더라도 기억되는 "시스템 비밀번호" 또는 전원이 꺼지면 지워지는 "콘솔 비밀번호"를 사용할 수 있습니다. 시스템 비밀번호를 지정하면 파라미터 잠금과 콘솔 잠금을 모두 사용할 수 있습니다. 콘솔 비밀번호를 지정하면 콘솔 잠금만 사용할 수 있습니다.

시스템 비밀번호 또는 콘솔 비밀번호 설정

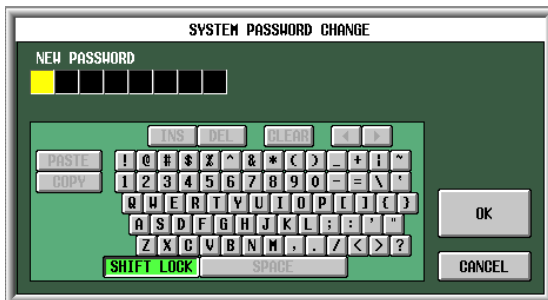
여기에서는 파라미터 잠금과 콘솔 잠금에 사용되는 비밀번호를 설정하는 방법을 설명합니다. 그러나, 비밀번호가 지정되어 있지 않더라도 잠금 기능을 적용할 수 있습니다.

1 **DISPLAY ACCESS (디스플레이 액세스) 섹션에서 [UTILITY] 키를 여러 번 눌러서 SECURITY (보안) 화면에 액세스합니다.**



이 화면 왼쪽에 있는 SYSTEM PASSWORD (시스템 비밀번호) 및 CONSOLE PASSWORD (콘솔 비밀번호) 필드를 사용하여 비밀번호를 지정할 수 있습니다. (비밀번호가 지정되어 있지 않을 경우에는 해당 상자에 "--FREE--"가 표시됩니다.)

2 **시스템 비밀번호를 설정하려면 SYSTEM PASSWORD (시스템 비밀번호) 필드에 대한 [RE-ENTER] 버튼을 클릭합니다. 콘솔 비밀번호를 설정하려면 CONSOLE PASSWORD (콘솔 비밀번호) 필드에 대한 [RE-ENTER] 버튼을 클릭합니다.** 새 비밀번호를 입력 하라고 요청하는 창이 나타납니다. (창의 상단 좌측에 "NEW PASSWORD"가 표시됩니다.) 예를 들어, 시스템 비밀번호를 지정하는 SYSTEM PASSWORD CHANGE (시스템 비밀번호 변경) 창이 아래에 예시되어 있습니다.



참고

- 비밀번호가 이미 입력되어 있으면 기존 비밀번호를 입력하라는 요청을 받습니다. (창의 상단 좌측에 "OLD PASSWORD"가 표시됩니다.) 이 경우에는 기존 비밀번호를 입력하고 OK 버튼을 클릭한 다음 3단계로 진행하십시오.
- 비밀번호가 지정되지 않은 상태로 시스템을 되돌리려면 기존 비밀번호를 입력하고 OK 버튼을 클릭한 다음 새 비밀번호 필드를 비워 두고 3-5 단계를 실행하십시오.

3 **문자 팔레트를 사용하여 NEW PASSWORD (새 비밀번호) 텍스트 상자에 비밀번호를 최대 8개 문자까지 입력합니다.**

입력되는 문자는 "*" (별표)로 표시됩니다.

스페이스를 제외하고 문자 팔레트의 모든 문자를 비밀번호에 사용할 수 있습니다. (비밀번호는 알파벳 대문자와 소문자를 구분합니다.) 비밀번호를 입력할 때는 문자 팔레트의 COPY (복사), PASTE (붙여넣기), SPACE (공백), INS (삽입), ← 및 → 키를 사용할 수 없습니다.

4 **OK 버튼을 클릭합니다.**

창의 상단 좌측에 있는 표시등이 "RE-ENTER PASSWORD"로 바뀝니다.

5 **같은 비밀번호를 다시 한번 입력하고 OK 버튼을 클릭합니다.**

비밀번호가 적용되고 SECURITY (보안) 화면으로 되돌아갑니다.

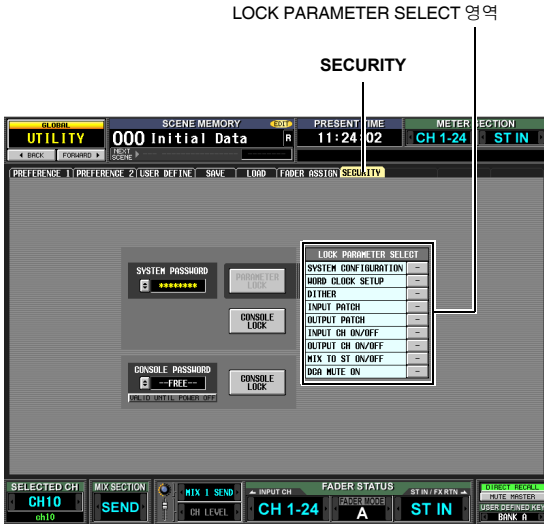
참고

PM5D 전원이 꺼지면 콘솔 비밀번호는 지워집니다. 반면에, 시스템 비밀번호는 전원이 꺼져도 기억됩니다. 따라서 시스템 비밀번호를 잊어 버리면 파라미터 잠금이나 콘솔 잠금을 해제할 수 없습니다. 이 경우에는 PM5D의 전체 메모리를 초기화해야 합니다. (▶ 147페이지). 시스템 비밀번호를 잊어 버리지 않도록 주의하십시오.

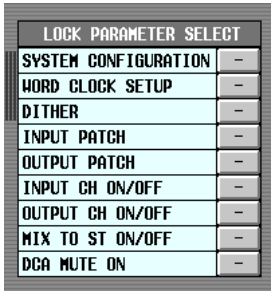
파라미터 잠금 또는 콘솔 잠금 사용

여기에서는 파라미터 또는 콘솔을 잠그는 방법을 설명합니다. 지정한 비밀번호를 사용하여 잠글 수도 있습니다.

- 1 **DISPLAY ACCESS (디스플레이 액세스) 섹션에서 [UTILITY] 키를 여러 번 눌러서 SECURITY (보안) 화면에 액세스합니다.**



- 2 **특정 파라미터만 잠글려면 LOCK PARAMETER SELECT (잠금 파라미터 선택) 영역의 버튼을 사용해서 수정을 금지하고자 하는 파라미터를 선택합니다.**



버튼을 클릭하면 선택된 항목에 대해 체크 표시가 나타납니다. 다음과 같은 항목들을 선택할 수 있습니다 (복수 선택 허용).

항목	내용
SYSTEM CONFIGURATION	MIXER SETUP (믹서 설정) 화면과 CASCADE (캐스케이드) 화면의 설정 변경
WORD CLOCK SETUP	워드 클럭 설정 변경
DITHER	디더 관련 설정 변경
INPUT PATCH	입력 패치 설정(및 이름) 변경
OUTPUT PATCH	출력 패치 설정 변경
INPUT CH ON/OFF	입력 채널 켜짐/꺼짐 조작
OUTPUT CH ON/OFF	출력 채널 켜짐/꺼짐 조작
MIX TO ST ON/OFF	MIX TO STEREO 버튼 켜짐/꺼짐 조작
DCA MUTE ON	DCA [MUTE] 키 켜기 조작 (끄기 조작은 포함되지 않음)

참고

PARAMETER LOCK (파라미터 잠금) 버튼이 켜져 있는 동안에는 위 설정을 수정할 수 없습니다. 설정을 수정하려면 잠금 기능을 해제해야 합니다.

- 3 **잠고자 하는 항목에 따라 PARAMETER LOCK (파라미터 잠금) 버튼이나 두 개의 CONSOLE LOCK (콘솔 잠금) 버튼 중 하나를 클릭합니다.**

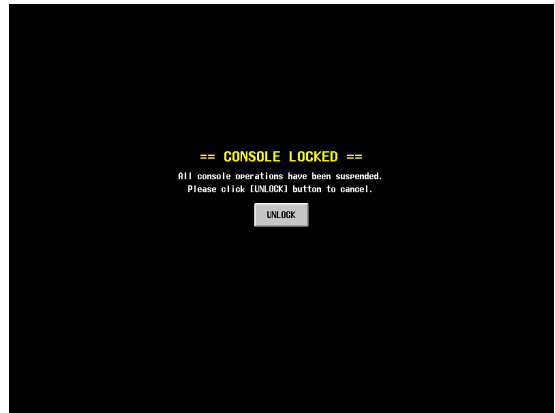
비밀번호가 지정되어 있으면 비밀번호를 입력하라고 요청하는 창이 나타납니다. 이 창에서 비밀번호를 입력하지 않고 CANCEL (취소) 버튼을 클릭하면 이전 화면으로 되돌아갑니다.



- 4 **전에 할당된 비밀번호를 입력하고 OK 버튼을 클릭합니다.**

3단계에서 PARAMETER LOCK(파라미터 잠금) 버튼을 클릭했다면 "파라미터 잠금" 메시지가 짧게 나타나며, 선택된 파라미터에 대한 수정이 비활성화됩니다.

3단계에서 CONSOLE LOCK (콘솔 잠금) 버튼을 클릭했다면 "CONSOLE LOCKED"라는 표시가 화면에 나타나며, UNLOCK (잠금 해제) 버튼을 누르는 것 이외의 모든 조작이 비활성화됩니다.



- 5 **파라미터 잠금을 해제하려면 PARAMETER LOCK (파라미터 잠금) 버튼을 클릭합니다. 콘솔 잠금을 해제하려면 UNLOCK (잠금 해제) 버튼을 클릭합니다.**

비밀번호가 지정되어 있으면 비밀번호를 입력하라고 요청하는 창이 나타납니다. 비밀번호를 입력하고 OK 버튼을 클릭하면 잠금 기능이 해제됩니다. 보안 설정을 적용하기 이전 화면으로 되돌아갑니다.

참고

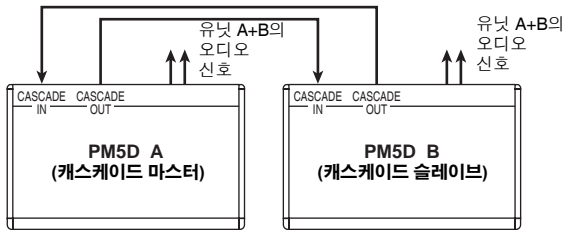
PM5D 전원이 꺼지면 콘솔 비밀번호는 지워집니다. 반면에, 시스템 비밀번호는 전원이 꺼져도 기억됩니다. 따라서 시스템 비밀번호를 잊어 버리면 파라미터 잠금이나 콘솔 잠금을 해제할 수 없습니다. 이 경우에는 PM5D의 전체 메모리를 초기화해야 합니다 (▶ 147페이지). 시스템 비밀번호를 잊어 버리지 않도록 주의하십시오.

캐스케이드 연결 사용

캐스케이드 연결된 다수의 PM5D 기기 간에(최대 4대까지) 또는 PM5D와 외장 믹서(Yamaha DM2000/02R96 등) 사이에 버스를 공유할 수 있습니다. 여러 PM5D 장치들이 서로 캐스케이드 연결될 경우에는 Scene 저장/리콜, 큐/솔로, 딥머 등도 연결될 수 있습니다.

캐스케이드 연결 만들기

여기에서는 두 대의 PM5D가 캐스케이드 연결된 사례를 사용해서 캐스케이드 연결과 조작에 대해 설명합니다. 두 대의 PM5D를 캐스케이드 연결하려면, 두 기기의 CASCAD IN (캐스케이드 입력) 커넥터와 CASCAD OUT (캐스케이드 출력) 커넥터를 서로 연결합니다. 이렇게 하면, 두 기기 사이에 MIX (믹스) 버스, STEREO (스테레오) 버스, CUE (큐) 버스 출력 신호가 송수신됩니다.



두 대의 PM5D 사이에 Scene 저장/리콜 및 큐/솔로 같은 조작을 연결하려면 한 기기를 캐스케이드 마스터로, 다른 기기를 캐스케이드 슬레이브로 지정합니다. (이 설정은 SYS/W.CLOCK 기능의 MIXER SETUP (믹서 설정) 화면에서 이루어집니다.) 캐스케이드 마스터로 할당된 PM5D는 CASCAD IN (캐스케이드 입력) 커넥터를 통해 컨트롤 신호(조작 신호)를 출력하고, 캐스케이드 슬레이브에 할당된 PM5D는 CASCAD OUT (캐스케이드 출력) 커넥터를 통해 컨트롤 신호를 출력합니다.

힌트

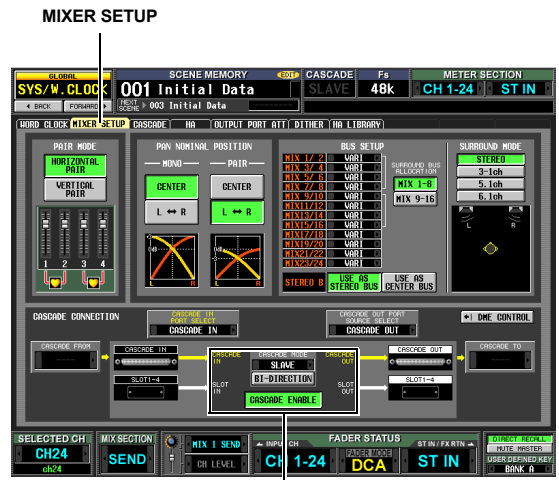
- 4대의 PM5D를 직렬 연결(daisy-chain)하려면 (즉, 첫번째 기기의 CASCAD OUT → 두번째 기기의 CASCAD IN으로 연결하고, 두번째 기기의 CASCAD OUT → 세번째 기기의 CASCAD IN으로 연결하는 것. 최대 4대까지 연결할 수 있음) 마지막으로 연결된 PM5D(CASCAD IN 커넥터를 통해서만 연결된 PM5D)를 캐스케이드 마스터로 할당하고, 나머지 PM5D들을 캐스케이드 슬레이브로 할당해야 합니다 (→ 204페이지).
- PM5D를 Yamaha DM2000 또는 02R96로 캐스케이드 연결하려면 DM2000/02R96의 CASCAD OUT (캐스케이드 출력) 커넥터를 PM5D의 CASCAD IN (캐스케이드 입력) 커넥터로 연결합니다. 그러나 이 경우에는 연결 작동이 불가능합니다.
- PM5D를 다른 외장 믹서와 캐스케이드 연결하려면 슬롯 1~4에 설치된 I/O 카드를 사용하여 오디오 신호를 송수신하십시오 (→ 202페이지).

캐스케이드 연결에 대한 기본 설정

여기에서는 두 대의 PM5D 간의 양방향 캐스케이드 연결에 필요한 기본 설정에 대해 설명합니다. 캐스케이드 마스터와 캐스케이드 슬레이브로 구분하여 설명합니다.

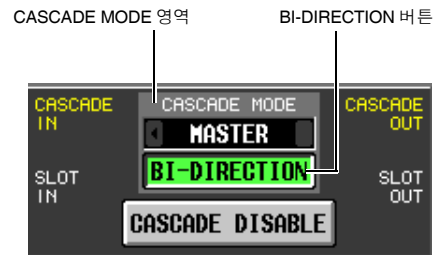
□ 캐스케이드 마스터

1 DISPLAY ACCESS (디스플레이 액세스) 섹션에서 [SYS/W.CLOCK] 키를 여러 번 눌러서 MIXER SETUP (믹서 설정) 화면에 액세스합니다.



CASCAD MODE 영역

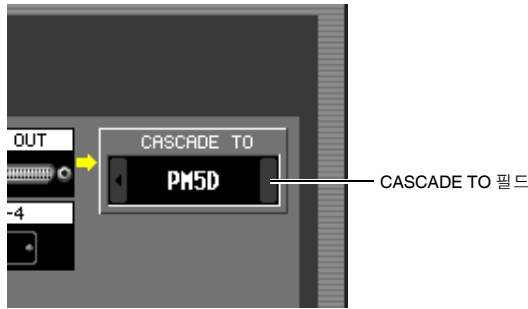
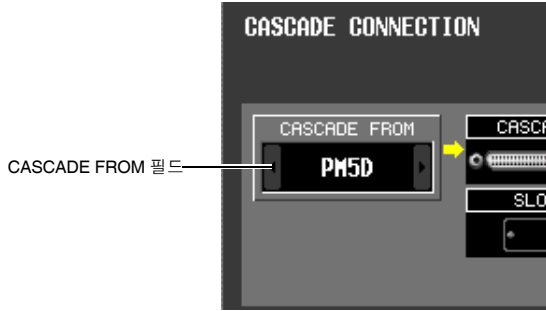
2 화면 아래쪽에 있는 CASCAD MODE (캐스케이드 모드) 영역에서 "MASTER"를 선택합니다. 그리고, 바로 아래에 있는 BI-DIRECTION (양방향) 버튼을 껍니다.



여러 대의 PM5D가 캐스케이드되면 CASCAD MODE (캐스케이드 모드) 영역의 설정은 기기가 캐스케이드 마스터로 작동할 것인지 ("MASTER"가 선택됨) 또는 캐스케이드 슬레이브로 작동할 것인지 ("SLAVE"가 선택됨)를 지정합니다.

BI-DIRECTION (양방향) 버튼을 켜면 캐스케이드 연결된 PM5D 기기의 믹스된 오디오 신호가 두 기기에서 모두 출력됩니다.

3 CASCADE FROM 필드와 CASCADE TO 필드에서 "PM5D"를 선택합니다.



CASCADE FROM 필드에서, 다음 중 하나를 캐스케이드 연결을 통해 PM5D로 신호를 송신하는 외장 기기 형식으로 선택합니다.

디스플레이	소스 기기	선택 가능한 캐스케이드 입력 포트	파라미터 연결
-	캐스케이드 비활성화	CASCADE IN, SLOT 4, SLOT 3/4, SLOT1~4 [CH1~8], SLOT 1~4 [CH9~16]	불가능
PM5D	또 다른 PM5D	CASCADE IN	가능*1
DM2000/02R96	YAMAHA DM2000 또는 02R96	CASCADE IN	불가능
MIXER [30BUS]	위와 다른 믹서 (최대 30 버스)	SLOT 3/4, SLOT 1~4 [CH1~8], SLOT 1~4 [CH9~16]	
MIXER [16BUS]	위와 다른 믹서 (최대 16 버스)	SLOT 4	

*1. 연결되는 파라미터들은 CASCADE 화면에서 지정합니다.

CASCADE TO 필드에서 PM5D 또는 "----" (송신 비활성화)를 캐스케이드 연결을 통해 PM5D에서 신호가 송신될 외장 기기로 선택합니다.

4 CASCADE IN PORT SELECT (캐스케이드 입력 포트 선택) 필드에 대해 "CASCADE IN" 이 선택되었고, CASCADE OUT PORT SOURCE SELECT (캐스케이드 출력 포트 소스 선택) 필드에 "CASCADE OUT"이 선택되었는지 확인합니다.



CASCADE IN PORT SELECT (캐스케이드 입력 포트 선택) 및 CASCADE OUT PORT SOURCE SELECT (캐스케이드 출력 포트 소스 선택) 필드는 캐스케이드 연결된 외장 기기로 오디오 신호가 송수신될 포트를 선택합니다.

"PM5D" 또는 "DM2000/02R96"이 다른 캐스케이드 연결된 기기로 선택되면 CASCADE IN PORT SELECT (캐스케이드 입력 포트 선택) 필드에 대해 "CASCADE IN"만 선택할 수 있습니다. CASCADE OUT PORT SOURCE SELECT (캐스케이드 출력 포트 소스 선택) 필드에서 "CASCADE OUT" 뿐만 아니라 슬롯 1~4의 출력 채널을 선택할 수도 있습니다 (→203페이지).

힌트

CASCADE OUT PORT SOURCE SELECT (캐스케이드 출력 포트 소스 선택) 필드에서 "CASCADE OUT" 이외의 다른 설정을 선택하면 지정된 슬롯/채널과 CASCADE OUT (캐스케이드 출력) 커넥터에서 같은 신호가 출력됩니다.

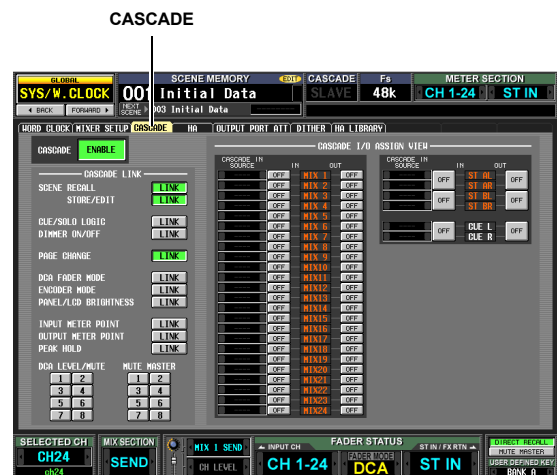
□ 캐스케이드 슬레이브

- 1 DISPLAY ACCESS (디스플레이 액세스) 섹션에서 [SYSW.CLOCK] 키를 여러 번 눌러서 MIXER SETUP (믹서 설정) 화면에 액세스합니다.
- 2 화면 아래쪽에 있는 CASCADE MODE (캐스케이드 모드) 영역에서 "SLAVE"를 선택합니다. 그리고, 바로 아래에 있는 BI-DIRECTION (양방향) 버튼을 껍니다.
- 3 CASCADE FROM 필드와 CASCADE TO 필드에서 "PM5D"를 선택합니다.
- 4 CASCADE IN PORT SELECT (캐스케이드 입력 포트 선택) 필드에 대해 "CASCADE IN" 이 선택되었고, CASCADE OUT PORT SOURCE SELECT (캐스케이드 출력 포트 소스 선택) 필드에 "CASCADE OUT"이 선택되었는지 확인합니다.

캐스케이드 연결용으로 사용되는 버스 선택

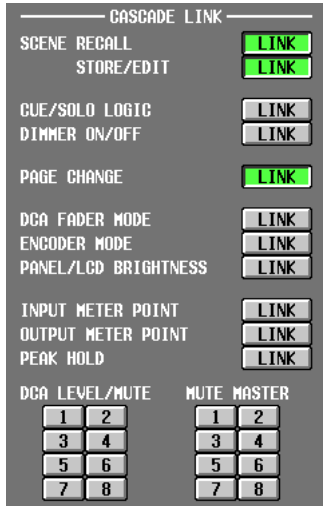
여기에서는 캐스케이드 연결용으로 사용되는 버스들을 선택하고, 연결될 항목을 지정하며, 캐스케이드 연결을 활성화하는 방법을 설명합니다. 캐스케이드 마스터와 캐스케이드 슬레이브 기기 모두에 대해 다음과 같은 단계를 수행합니다.

- 1 DISPLAY ACCESS (디스플레이 액세스) 섹션에서 [SYSW.CLOCK] 키를 여러 번 누르면 아래와 같은 CASCADE (캐스케이드) 화면이 나타납니다.



이와 같은 조합으로, 캐스케이드 연결에서 송신/수신을 위해 사용되는 버스들을 활성화/비활성화하고, 여러 대의 PM5D가 캐스케이드 연결되어 있을 때 연결되는 조작을 선택할 수 있습니다.

2 화면 왼쪽에 있는 CASCADE LINK (캐스케이드 링크) 영역에서 연동되기 원하는 조작에 대한 버튼을 껍니다.



CASCADE LINK (캐스케이드 링크) 영역의 설정은 여러 대의 PM5D가 캐스케이드 연결되었을 때 연동될 조작을 선택합니다. 다음 항목을 선택할 수 있습니다.

- **SCENE RECALL (Scene 리콜)**
Scene 리콜 조작 / 리콜 취소 조작
- **SCENE STORE/EDIT (Scene 저장/편집)**
Scene 저장 조작, 저장 취소 조작, 제목 편집, 정렬
- **CUE/SOLO LOGIC (큐/솔로 로직)**
큐/솔로 조작
- **DIMMER ON/OFF (딤머 켜짐/꺼짐)**
딤머 효과 (토크백 딤머 포함)
- **PAGE CHANGE (페이지 변경)**
디스플레이 화면 전환
- **DCA FADER MODE (DCA 페이더 모드)**
상단 패널 FADER MODE 섹션의 모드 전환
- **ENCODER MODE (인코더 모드)**
상단 패널 ENCODER MODE 섹션의 모드 전환
- **PANEL/LCD BRIGHTNESS (패널/LCD 밝기)**
PREFERENCE 2 화면(UTILITY 기능)의 BRIGHTNESS 설정
- **INPUT METER POINT/OUTPUT METER POINT/PEAK HOLD (입력 미터 포인트/출력 미터 포인트/피크 홀드)**
입력 채널 / 출력 채널 미터링 포인트(Metering Point) 선택 및 피크 홀드 켜짐/꺼짐
- **DCA LEVEL/MUTE (DCA 레벨/뮤트)**
DCA 그룹 1~8 수준, 이름, [CUE] 켜짐/꺼짐 조작 및 [MUTE] 키 켜짐/꺼짐 조작
- **MUTE MASTER (뮤트 마스터)**
뮤트 그룹 1~8 켜짐/꺼짐

참고

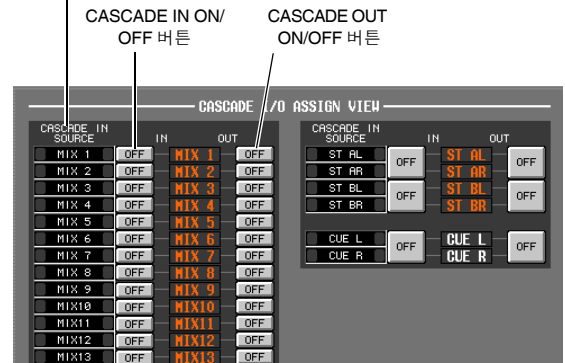
- 캐스케이드 마스터 기기와 캐스케이드 슬레이브 기기 모두 같은 항목에 대한 LINK (링크) 버튼이 켜질 때만 연결이 활성화됩니다.
- 3대 이상의 PM5D를 직렬로 캐스케이드 연결하면 캐스케이드 마스터에 대한 연결을 끝 수 있으며, 캐스케이드 슬레이브 사이의 연결을 끝 수도 있습니다.

힌트

DCA와 MUTE (뮤트) 파라미터 값은 연결을 켜자마자 연결됩니다. CUE/SOLO (큐/솔로)는 연결을 켜자마자 초기화됩니다. 다른 파라미터들은 연결이 켜진 후에 해당 파라미터가 처음 조작될 때만 연결됩니다.

3 CASCADE I/O ASSIGN VIEW (캐스케이드 입출력 지정 보기) 영역에서 CASCADE IN (캐스케이드 입력) 및 CASCADE OUT (캐스케이드 출력) ON/OFF 버튼을 사용하여 각 버스가 캐스케이드 연결된 외장 기기로 오디오 신호를 송수신할 것인지 여부를 지정합니다.

CASCADE IN SOURCE 영역



CASCADE IN (캐스케이드 입력) 버튼과 CASCADE OUT (캐스케이드 출력) ON/OFF 버튼은 각 버스의 신호가 캐스케이드 연결된 외장 기기와 송수신되는지 여부를 지정합니다. 이 설정은 MIX (믹스) 버스 1~24, STEREO (스테레오) A 버스 L/R, STEREO B 버스 L/R, CUE (큐) 버스 L/R 등 각 버스마다 독립적으로 이루어 집니다.

CASCADE IN (캐스케이드 입력) 버튼이 켜진 버스는 외장 기기에서 신호를 수신하고, CASCADE OUT (캐스케이드 출력) 버튼이 켜진 버스는 외장 기기로 신호를 송수신합니다.

CASCADE IN SOURCE (캐스케이드 입력 소스) 필드는 각 소스 버스를 표시합니다. 캐스케이드 연결된 상대방 기기가 PM5D일 경우, 이들 할당이 고정되어 수정할 수 없습니다.

참고

- 2대의 PM5D가 캐스케이드 연결되었을 경우, 같은 버스에 대해 송신 기기의 CASCADE OUT (캐스케이드 출력) 버튼과 수신 기기의 CASCADE IN (캐스케이드 입력) 버튼이 모두 켜져 있으면 신호 송수신이 활성화됩니다.
- PM5D 이외의 기기가 상대방 캐스케이드 연결 기기로 선택되었다면 CASCADE IN SOURCE (캐스케이드 입력 소스) 필드에 나타난 송신 소스 표시가 바뀝니다 (→ 205페이지).

4 CASCADE ENABLE/DISABLE (캐스케이드 활성화/비활성) 버튼을 ENABLE (활성)로 설정합니다.

캐스케이드 마스터와 캐스케이드 슬레이브 모두에서 CASCADE ENABLE/DISABLE (캐스케이드 활성화/비활성) 버튼이 ENABLE (활성)로 설정되면 캐스케이드 연결이 활성화됩니다.

USB를 통해 PM5D를 컴퓨터에 연결

PM5D 에디터(Editor) 어플리케이션을 컴퓨터에 설치하여 PM5D의 파라미터를 조정하거나 PM5D의 메모리 내용을 백업 및 복구하기 위해 사용할 수 있습니다.

여기에서는 PM5D와 컴퓨터 사이에 USB 연결을 설정하기 위해 필요한 조작법에 대해 설명합니다.

참고

다음 순서는 컴퓨터에 PM5D 에디터(Editor) 프로그램과 USB 드라이버가 이미 정확히 설치되었다고 가정합니다. 프로그램과 드라이버 설치에 대한 자세한 설명은 Studio Manager 설치 설명서를 참고하십시오.

- 1 DISPLAY ACCESS (디스플레이 액세스) 섹션에서 [MIDI/REMOTE] 키를 여러 번 눌러서 MIDI SETUP (MIDI 설정) 화면에 액세스합니다.

MIDI SETUP



PM5D EDITOR 영역

- 2 화면 하단 오른쪽에 있는 PM5D EDITOR 영역에서 컴퓨터가 연결될 포트를 선택하고, PM5D의 ID 번호를 선택합니다.



먼저 PORT (포트) 필드를 사용하여 컴퓨터와 통신하기 위해 사용될 포트를 선택합니다. 왼쪽 상자의 좌우측에 있는 [] / [] 버튼을 클릭하여 포트의 종류를 선택하고, [ENTER] 키를 눌러서 (또는 상자 안을 클릭하여) 선택을 확정합니다. USB 또는 SLOT (슬롯) 1~4를 선택할 경우, 우측에 있는 상자를 사용하여 포트 번호(1~8)를 선택합니다.

다음으로, ID 필드를 사용하여 조정하고자 하는 PM5D의 ID 번호를 1~8의 범위에서 선택합니다. (이 번호는 여러 기기가 함께 사용될 경우 개별 PM5D 기기를 구분하기 위해 사용됩니다.)

참고

PM5D 에디터(Editor)의 설정에 맞게 USB 포트 번호와 PM5D ID 번호를 설정합니다. 자세한 설명은 PM5D 에디터(Editor) 사용 설명서를 참고하십시오.

- 3 컴퓨터에서 PM5D 에디터(Editor)를 시작하고, 컴퓨터에서 PM5D까지 USB 케이블을 연결합니다.

이렇게 하면 컴퓨터와 PM5D 사이의 통신이 활성화됩니다. 자세한 조작 방법은 PM5D 에디터(Editor) 사용 설명서를 참고하십시오.

참고

- USB 케이블을 분리 또는 다시 연결하거나, 또는 PM5D의 전원을 교환할 경우에는 PM5D 에디터(Editor)를 닫고 컴퓨터를 꺼야 합니다. PM5D와 다시 연결하려면 컴퓨터를 재시작해야만 하는 경우도 있습니다.
- 길이가 3미터 이하인 USB 케이블을 사용하십시오. 또한 PM5D를 컴퓨터를 USB 커넥터로 직접 연결하고, USB 허브를 사용하지 마십시오.

USB TO HOST 커넥터 사용시 주의사항

USB TO HOST 커넥터를 통해 PM5D를 컴퓨터에 연결할 때는 다음 사항을 준수해야 합니다. 이 주의 사항을 지키지 않으면 컴퓨터나 PM5D가 작동을 멈춰서 데이터가 훼손되거나 손실될 수 있습니다. 컴퓨터나 PM5D가 작동을 멈추면 전원을 끈 다음 다시 켜고, 컴퓨터를 재시작하십시오.

- USB TO HOST 커넥터를 통해 컴퓨터를 연결하기 전에 컴퓨터의 전원 관리 모드(일시정지/수면/대기/동면)를 비활성화합니다.
- PM5D의 전원을 켜기 전에 USB TO HOST 커넥터를 컴퓨터에 연결합니다.
- PM5D의 전원을 켜거나 끄기 전에, 또는 USB 케이블을 연결하거나 분리하기 전에 모든 어플리케이션(PM5D 에디터(Editor) 등)을 닫습니다.
- PM5D의 전원을 켜다가 다시 끌 때, 또는 USB를 분리했다가 다시 연결할 때는 최소한 3초의 시간 간격을 두십시오.

PM5D 내장 메모리 초기화

PM5D의 내장 메모리에 오류가 발생하거나, 시스템 비밀번호를 잊어버려서 정상 작동으로 돌아오지 못할 경우에는 다음 순서에 따라 내장 메모리를 초기화하십시오.



내장 메모리를 초기화하면 메모리에 저장된 모든 내용이 손실됩니다. 이 조작을 할 때는 극도의 주의를 기울여야 합니다.

- 1 패널의 SCENE MEMORY [STORE] 키를 누른 상태에서 PW800W 전원 공급장치의 전원을 켭니다. 시작 화면에 이어 다음과 같은 초기화 메뉴 화면이 나타납니다.



- 2 다음 버튼들 중 하나를 클릭하여 원하는 초기화 유형을 선택합니다.

- **INITIALIZE ALL MEMORIES (모든 메모리 초기화)**
Scene 메모리와 라이브러리를 포함하여 모든 메모리가 공장 출고시 설정 상태로 되돌아갑니다.
- **INITIALIZE CURRENT MEMORIES (현재 메모리 초기화)**
Scene 메모리와 라이브러리를 제외한 메모리들이 공장 출고시 설정 상태로 되돌아갑니다.
- **CANCEL (취소)**
초기화 절차가 중단되고, PM5D가 정상 작동 모드로 시작됩니다.

참고

참고

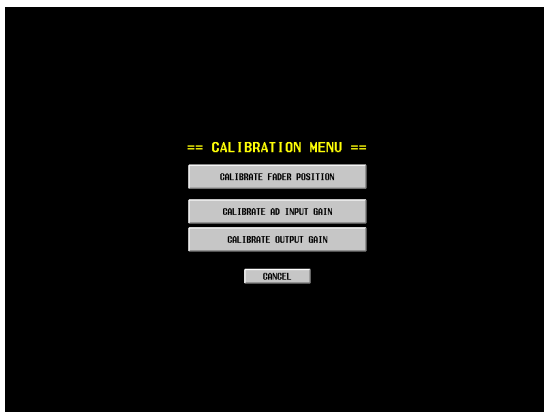
백업 배터리의 전압이 낮거나, 내장 메모리에 오류가 발생하면 화면 하단에 경고 메시지가 나타나고, 초기화 메뉴가 "강제로" 나타납니다. 경고 메시지가 표시될 때 CANCEL (취소) 버튼을 클릭하여 정상 작동 모드로 시작할 경우, 시스템이 정확히 작동한다고 보장할 수 없습니다.

- 3 초기화하려는지 확인하는 메시지가 나타납니다. OK 버튼을 클릭합니다. 내장 메모리가 초기화되면 PM5D가 정상 작동 모드로 시작됩니다.

페이더와 입력/출력 게인 조정 (교정)

사용 조건에 따라, 모터 페이더의 작동에 불일치가 발생할 수 있습니다. 이 때 교정 기능을 사용해서 불일치를 교정할 수 있습니다. 필요할 경우 아날로그 입력/출력 게인도 미세 조정할 수 있습니다.

- 1 패널의 [ENTER] 키를 누른 상태에서 PW800W 전원 공급장치의 전원을 켭니다. 시작 화면에 이어 다음과 같은 보정 메뉴 화면이 나타납니다.



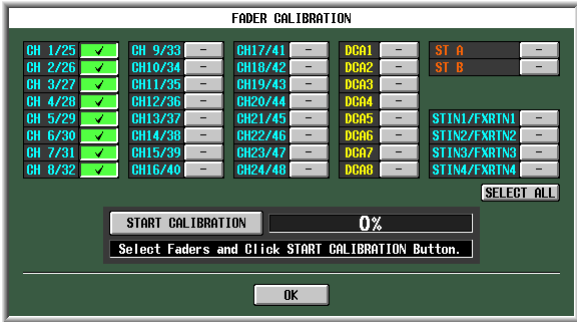
- 2 다음 버튼 가운데 하나를 클릭하여 교정하고자 하는 대상을 선택합니다. 선택한 보정 항목의 창이 나타납니다.

CALIBRATE FADER POSITION	FADER CALIBRATION (페이더 교정) 창이 나타나서 특정 페이더를 교정할 수 있습니다.
CALIBRATE AD INPUT GAIN (아날로그 입력 게인에 대한 미세 조정: PM5D-RH 모델만 해당됨)	AD INPUT TRIM (아날로그 입력 트림) 창이 나타나서 특정 아날로그 입력 포트의 게인에 대해 미세 조정을 할 수 있습니다.
CALIBRATE OUTPUT GAIN (출력 포트에 대한 미세 조정)	OUTPUT TRIM (출력 트리) 창이 나타나서 특정 출력 포트의 게인에 대해 미세 조정을 할 수 있습니다.

- 3 창에 나타나는 설명에 따라 교정 설정을 합니다.
- 4 창 안의 OK 버튼을 클릭합니다. 교정 설정이 적용되고, PM5D가 정상 모드로 시작됩니다.

페이더 교정

여기에서 특정 채널 스트립의 페이더 교정을 위한 반자동 절차를 실행할 수 있습니다 (INPUT (입력), DCA, STEREO (스테레오) A/B, ST IN/FX RTN (스테레오 입력/이펙트 리턴)). PM5D가 시작될 때 페이더 설정의 문제가 탐지될 경우에도 이 창이 나타납니다.



- 1 페이더 선택 버튼을 클릭하여 보정하고자 하는 페이더에 체크 표시를 합니다.
시작시 페이더에 문제가 탐지되면 해당 버튼이 켜지고 (녹색), 해당 버튼에 대한 체크 표시가 이미 나타납니다.
- 2 START CALIBRATION (교정 시작) 버튼을 클릭하면 보정이 자동으로 시작됩니다.
진행 막대가 진행 상태를 표시합니다.
- 3 진행 막대가 60%에 도달하면 자동 처리가 끝납니다. 아래 나열된 위치에 대한 보정을 위해 지정된 모든 페이더를 다음 순서에 따라 수동으로 이동합니다.
 - ① -∞
 - ② -20 dB
 - ③ 0 dB
 - ④ +10 dB
- 4 페이더를 정확한 위치로 설정한 후에 [ENTER] 키를 누릅니다.
다음 페이더 위치로 처리가 진행됩니다.
- 5 각 페이더 위치 ①~④ 마다 3~4 단계를 반복합니다.
- 6 교정이 완료되었으며 모든 페이더 선택 버튼이 꺼져 있는지 확인합니다. 그런 다음 OK 버튼을 클릭합니다.
교정 설정은 내장 메모리에 저장됩니다. 페이더 선택 버튼이 켜져 있으면 다시 한번 시행해 보십시오.

참고

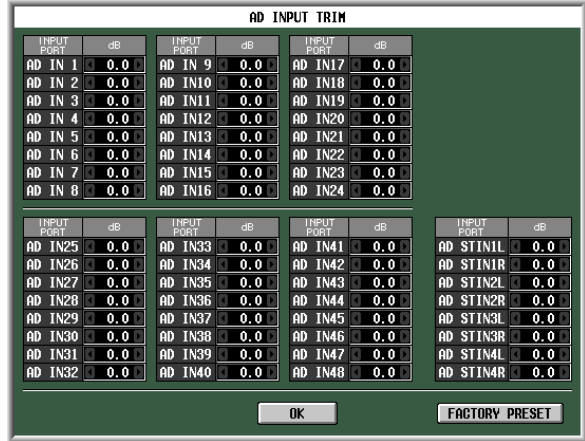
설정이 내장 메모리에 기록되는 동안 진행 막대가 "Writing..."을 표시합니다. 이 표시등이 보일 때는 전원을 끄지 마십시오.

아날로그 입력 게인 조정 (PM5D-RH 모델만 해당)

필요한 경우, 0.1 dB 단계로 특정 아날로그 입력 포트의 게인을 미세하게 조정할 수 있습니다. 공장 출고시에는 모든 포트의 입력 레벨이 서로 맞게 설정되므로, 일반적으로 이 설정을 변경할 필요가 없습니다.

참고

공장에서 적절한 값으로 설정되어 있으므로, 기본값은 입력 포트마다 다릅니다. 내장 메모리를 초기화하면 이들 설정값이 공장 출고시 설정값으로 설정됩니다.



게인을 조정하려면 각 상자의 좌우측에 있는 ◀ / ▶ 버튼을 클릭하여 각 입력 포트의 게인을 0.1 dB 단위로 지정합니다. 모든 입력 포트를 공장 출고시 설정값으로 복구하려면 FACTORY PRESET 버튼을 클릭합니다. OK 버튼을 클릭하여 설정을 적용합니다.

출력 게인 조정

필요한 경우, 0.01 dB의 단계로 특정 출력 포트의 게인을 미세하게 조정할 수 있습니다. 공장 출고시 설정값은 0.00 dB입니다.



게인을 조정하려면 각 상자의 좌우측에 있는 ◀ / ▶ 버튼을 클릭하여 각 출력 포트의 게인을 0.01 dB 단위로 지정합니다. 모든 출력 포트를 0.00 dB로 재설정하려면 FACTORY PRESET (공장 출고시 사전 설정) 버튼을 클릭합니다. OK 버튼을 클릭하여 설정을 적용합니다.

참고편

참고편에서는 PM5D의 모든 화면의 기능과 사용법에 대해 기능 메뉴, 글로벌 기능, 출력 기능, 입력 기능의 네 부분으로 나누어 설명합니다.

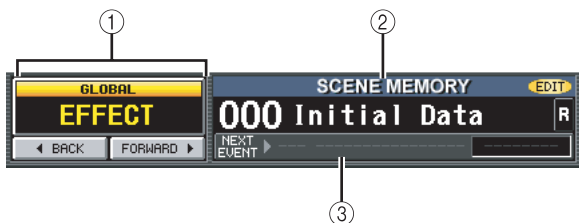
디스플레이에 표시된 정보

아래 예시도는 PM5D의 일반적인 화면입니다.



이 화면에는 다음과 같은 정보가 표시됩니다.

디스플레이 상단부 (항상 표시됨)



① 기능명(Function Name) 표시

현재 화면에서 선택된 기능의 이름을 표시합니다. BACK/FORWARD 버튼을 클릭하여 2초 이상 표시된 가장 최근 화면 8개 사이를 이동할 수 있습니다. 또한 이 기능명 표시를 클릭하여 해당 기능(Function) 메뉴에 접속할 수 있습니다. 기능(Function) 메뉴가 표시되면 다시 한번 클릭하여 이전 화면으로 되돌아갈 수 있습니다.

② SCENE MEMORY (Scene 메모리)

마지막으로 저장되거나 리콜된 Scene 메모리의 번호와 제목을 표시합니다. 다른 Scene을 선택하면 번호와 제목이 깜박입니다. 저장한 후에 Scene의 내용을 수정하면 상단 우측에 EDIT (편집) 표시등이 점등됩니다. Scene이 쓰기 금지된 경우 제목의 오른쪽에 잠금 아이콘이 표시되며 읽기 전용 Scene은 "R"로 표시됩니다.

참고

- Scene 번호에 커서를 놓고 [DATA] 인코더를 돌려 Scene을 선택하십시오.
- 번호와 제목이 깜박일 때 여기를 클릭하면 가장 최근에 저장되거나 리콜된 Scene이 표시됩니다.

③ NEXT SCENE/NEXT EVENT (다음 Scene/다음 이벤트)

사용자 정의(User Defined) 키 또는 이벤트 목록(Event List) 기능에 의해 다음에 리콜될 Scene/이벤트를 표시합니다. 여기에 표시되는 정보는 SCENE 기능의 EVENT LIST 화면 설정에 따라 다음과 같이 달라집니다.

• EVENT LIST (이벤트 리스트) 화면에서 DISABLE (비활성) 버튼이 켜져 있을 경우

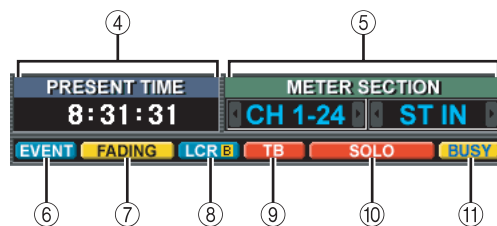
다음 Scene의 번호와 이름을 표시합니다 ("INC RECALL" 기능에 할당된 사용자 정의(User Defined) 키를 눌렀을 때 리콜되는 Scene). 일반적으로 가장 최근에 리콜되거나 저장된 Scene의 다음 번호 Scene입니다.

• EVENT LIST (이벤트 리스트) 화면에서 ENABLE [ALL MANUAL] 버튼이나 [ENABLE] 버튼이 켜져 있을 경우

다음 이벤트의 번호와 이름 표시합니다 (이벤트 목록(Event List) 기능에 의해 다음으로 리콜되는 Scene). 다음 이벤트가 리콜될 때 (또는 해당 이벤트가 리콜되는 조건) 까지의 시간이 오른쪽에 표시됩니다.

참고

- "MANUAL" 표시는 사용자가 다음 이벤트를 리콜하기 위해 다음 이벤트(Next Event) 조작을 해야 한다는 것을 의미합니다. ("NEXT EVENT RECALL" 기능에 할당된 사용자 정의(User Defined) 키를 누르거나, EVENT LIST 화면에 있는 NEXT 버튼을 클릭하십시오.)
- 시간이 표시되면 다음 이벤트가 자동으로 리콜될 때까지의 남은 시간을 의미합니다
- "-----"가 표시되면 다음에 리콜될 이벤트가 없다는 것을 의미합니다.



④ PRESENT TIME (현재 시간), TIME CODE (타임 코드), CASCADE (캐스케이드)/Fs

이 영역을 클릭하면 다음과 같은 세 가지 정보 항목을 차례로 볼 수 있습니다. PREFERENCE 2 화면(UTILITY 기능)의 UPPER PART DISPLAY 설정과 연결되어 있습니다.

디스플레이에 표시된 정보

기능 메뉴

글로벌 기능

출력 기능

입력 기능

부분

- **PRESENT TIME (현재 시간)**
현재 시간을 표시합니다. UTILITY 기능의 PREFERENCE 1 화면에서 시간을 지정할 수 있습니다.
- **TIME CODE (타임 코드)**
PM5D에서 생성되는 내장 타임 코드나 외장 기기에서 수신되는 타임 코드를 표시합니다. SCENE 기능의 EVENT LIST (이벤트 리스트) 화면에 표시되는 타임 코드와 같습니다.
- **CASCADE (캐스케이드)/Fs**
캐스케이드 연결을 사용할 때 마스터/슬레이브 상태와 PM5D 시스템이 현재 작동하고 있는 샘플링 주파수를 표시합니다.
- ⑤ **METER SECTION (미터 섹션)**
패널의 상단 좌측과 우측에 있는 미터로 현재 표시되는 채널 형식을 표시합니다. / 버튼을 클릭하여 직접 전환할 수도 있습니다.
- ⑥ **EVENT (이벤트) 표시등**
SCENE 기능의 EVENT LIST (이벤트 리스트) 화면에서 ENABLE [ALL MANUAL] 또는 ENABLE 버튼이 켜질 경우 EVENT 표시등이 여기에 표시됩니다.
- ⑦ **FADING/TRACKING (페이딩/트래킹) 표시등**
이 영역은 페이드 타임이 실행되는 동안 FADING 표시등을 표시하거나, 트래킹 리콜(Tracking Recall)을 사용할 수 있을 경우 TRACKING 표시등을 표시합니다. 두 기능이 모두 활성화될 경우에는 FADING이 우선됩니다.
- ⑧ **LCR/LCR [B] 표시등**
LCR이 켜지는 채널이 최소한 하나라도 있을 경우에는 LCR 표시등이 여기에 표시됩니다.
SYS/W.CLOCK (시스템/워드 클럭) 기능 MIXER SETUP (믹서 설정) 화면의 BUS SETUP (버스 설정) 설정 STEREO B가 USE AS CENTER BUS (현재 버스로 사용)일 경우 LCR [B] 표시등이 여기에 표시됩니다.
- ⑨ **TB/OSC/DIMM 표시등**
토크백, 오실레이터 또는 댐퍼가 켜져 있을 경우에는 각각 TB/OSC/DIMM 표시등이 여기에 표시됩니다. 이들 중 둘 이상이 활성화될 경우 우선순위는 TB>OSC>DIMM
- ⑩ **IN CUE/EFFECT CUE/EXTERNAL CUE 표시등**
SEL CUE/INPUT CUE/DCA CUE/OUTPUT CUE/KEY
- ⑪ **SOLE INPUT CUE/DCA CUE/OUTPUT CUE/KEY**
면 해당 표시등이 여기에 표시됩니다. 둘 이상의 큐 (Cue) 가 선택될 경우 현재 유효한 큐 (Cue) 의 표시등만 표시됩니다.
- ⑫ **BUSY/RS422/HA/GPI/MIDI 표시등**
내장 메모리 또는 카드 슬롯에 있는 PC 카드에 접속하는 동안 BUSY 표시등이 여기에 표시됩니다. RS422/HA/GPI/MIDI 신호가 수신되면 (RS422의 경우 상태를 수신하여 연결된 장치 상에 상태 변경을 표시할 때) 적절한 표시등이 잠깐 나타납니다. 이들 조건 중 둘 이상이 동시에 발생할 경우 디스플레이 우선순위는 BUSY>RS422>HA>GPI>MIDI 입니다.

참고

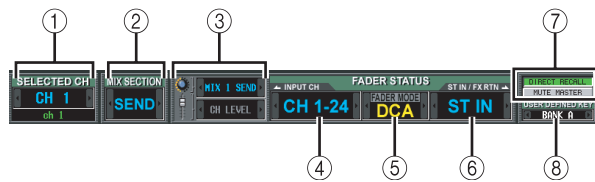
MIDI 신호의 경우 MIDI 커넥터, USB 커넥터 또는 슬롯 1~4에서 신호가 수신될 때 표시등이 점등됩니다. 그러나, 액티브 센싱, MIDI 클럭, 1/4 타일 코드 메시지의 경우에는 표시등이 점등되지 않습니다.

디스플레이 주요부



- ① **탭**
선택된 기능 안에서 화면 사이를 전환할 때 클릭합니다.
- ② **기능 파라미터**
현재 선택된 기능이나 화면에 대한 파라미터를 보여줍니다.

디스플레이 하단부 (항상 표시됨)



- ① **SELECTED CH (선택된 채널)**
현재 [SEL] 키로 선택된 채널의 형식과 이름을 표시합니다. / 버튼을 클릭하여 직접 전환할 수도 있습니다.
- ② **MIX SECTION (믹스 섹션)**
MIX 섹션에서 현재 선택된 인코더 모드를 표시합니다. MIX SEND 모드에서는 "SEND"를 나타내며 MIX MASTER 모드에서는 "MASTER"를 나타냅니다. 또한 단축키 조작으로 TO MATRIX 모드를 선택했을 경우에는 "TO MATRIX"를 나타냅니다. / 버튼을 클릭하여 직접 "SEND"와 "MASTER" 사이를 전환할 수도 있습니다.
- ③ **인코더/페이더 모드**
INPUT 채널 스트립의 인코더/페이더에 할당된 파라미터들을 표시합니다.
인코더는 MIX SEND (믹스 샌드) 1~24, GAIN (게인), ATT, PAN/BAL, LEVEL (레벨) 또는 REMOTE (리모트)에 할당할 수 있습니다. 페이더는 LEVEL (레벨), MIX SEND (믹스 샌드) 1~24 또는 REMOTE (리모트)에 할당할 수 있습니다. 인코더와 페이더 모두에 대해 / 를 클릭하여 REMOTE (리모트)를 제외한 파라미터를 직접 선택할 수 있습니다.
인코더에 대해 LEVEL (레벨)을 선택하면 페이더가 바뀝니다. MIX SEND (믹스 샌드) 1~24 중에서 가장 최근에 선택된 파라미터가 페이더에 할당됩니다. 마찬가지로 페이더에 대해 MIX SEND (믹스 샌드) 1~24를 선택하면 페이더가 바뀌고 LEVEL (레벨) 파라미터가 인코더에 할당됩니다.

④ **INPUT CH (입력 채널) 레이어**

패널의 INPUT 채널 스트립에 있는 [CH 1~24]/[CH 25~48] 키와 연결되어 있으며 INPUT 채널 스트립에 대해 선택된 레이어를 표시합니다. (MIDI REMOTE 레이어가 선택되어 있으면 REMOTE 1~24를 표시합니다.) / 버튼을 클릭해서 MIDI REMOTE를 제외한 레이어를 직접 전환할 수도 있습니다.

⑤ **FADER MODE (페이더 모드)**

패널의 FADER MODE 섹션과 연결되어 있으며 DCA 스트립의 페이더에 할당된 기능을 표시합니다. / 버튼을 클릭하여 직접 전환할 수도 있습니다.

⑥ **ST IN/FX RTN (ST IN 채널 / 이펙트 리턴) 레이어**

패널의 ST IN 채널 스트립에 있는 [ST IN] 키 및 [FX RTN 1~4] 키와 연결되어 있으며 ST IN 채널 스트립에 대해 선택된 레이어를 표시합니다. (MIDI REMOTE 레이어가 선택되어 있으면 REMOTE(리모트) 25~28를 표시합니다.) / 버튼을 클릭해서 MIDI REMOTE를 제외한 레이어를 직접 전환할 수도 있습니다.

⑦ **DIRECT RECALL/MUTE MASTER (다이렉트 리콜/뮤트 마스터)**

패널의 SCENE MEMORY 섹션에 있는 [1]~[8] 키의 기능으로 다음 두 가지 선택 사이에서 전환합니다.

- **DIRECT RECALL (다이렉트 리콜)**
SCENE MEMORY 섹션의 키 [1]~[8]이 SCENE 화면에 할당된 Scene을 직접 리콜합니다.
 - **MUTE MASTER (뮤트 마스터)**
SCENE MEMORY 섹션의 [1]~[8] 키가 뮤트 그룹 1~8을 켜거나 끕니다.
- ⑧ **USER DEFINED KEY BANK (사용자 정의 키 뱅크)**
사용자 정의(User Defined) 키의 현재 선택된 뱅크를 표시합니다. / 버튼을 클릭하여 직접 전환할 수도 있습니다.

기능 메뉴

여기에서는 디스플레이에서 보고자 하는 기능을 선택할 수 있습니다. DISPLAY ACCESS (디스플레이 액세스) 섹션의 키들과 같은 방식으로 작동합니다.



힌트

다른 기능에서 이 화면을 연결하려면 디스플레이 상단에 있는 기능명 (Function Name) 영역을 클릭하십시오.

- ① **글로벌 기능**
이 버튼들을 사용하여 전체 PM5D에 영향을 주는 기능들을 연결할 수 있습니다.
- ② **출력 관련 기능**
이 버튼들을 사용하여 출력 채널(MIX (믹스) 채널, MATRIX (매트릭스) 채널, STEREO (스테레오) A/B 채널)과 관련된 기능을 접속할 수 있습니다.
- ③ **입력 관련 기능**
이 버튼들을 사용하여 입력 채널(입력 채널, ST IN (스테레오 입력) 채널, FX RTN (이펙트 리턴) 채널)과 관련된 기능을 연결할 수 있습니다.

디스플레이에 표시된 정보

기능 메뉴

글로벌 기능

출력 기능

입력 기능

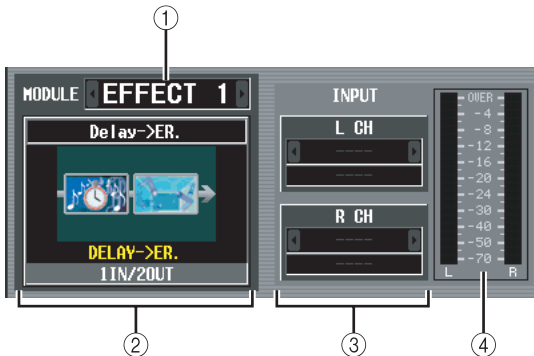
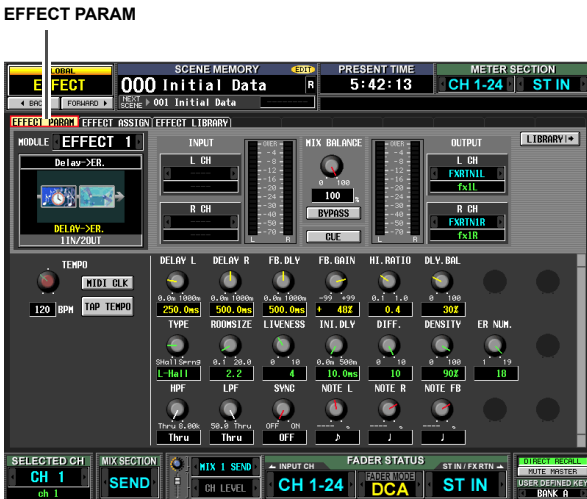
부록

글로벌 기능

EFFECT 기능

EFFECT PARAM (이펙트 파라미터) 화면

여기에서는 내장 이펙트의 형식을 선택하고 파라미터를 수정하며 입력/출력 패치를 수행할 수 있습니다.



① 이펙트 선택

내장 이펙트 1~8 중에서 설정을 하고자 하는 이펙트를 선택합니다. 이펙트 사이를 전환하려면 커서를 여기에 놓고 [DATA] 인코더를 돌리거나 좌우측에 있는 버튼을 클릭하십시오.

② 이펙트 형식

현재 선택된 이펙트 형식을 이름과 그래프로 표시합니다. 이 이펙트의 입력/출력 채널의 수(1 IN/2 OUT 또는 2 IN/2 OUT)도 이 영역 하단에 표시됩니다.

참고

이 화면에서는 이펙트 형식을 전환할 수 없습니다. 다른 이펙트 형식으로 전환하려면 이펙트 라이브러리에서 원하는 형식을 사용하는 이펙트를 리콜해야 합니다.

③ 입력 패치

이 상자에서 내장 이펙트의 L/R 입력 채널에 패치될 신호 경로를 선택할 수 있습니다. 커서를 이 상자로 이동하고 [DATA] 인코더를 돌리거나 좌우측에 있는 버튼을 클릭하여 원하는 신호 경로를 표시한 다음 [ENTER] 키를 눌러서 변경을 확정시킵니다. 다음과 같은 신호 경로를 중에서 선택할 수 있습니다.

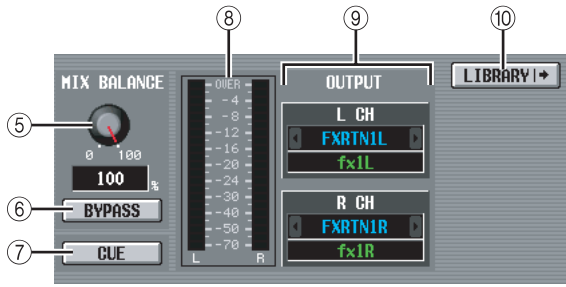
MIX1-MIX24	MIX 채널 1-24 출력
INS CH1-INS CH48	입력 채널 1-48 인서트 출력
INS STIN1 (L/R)-INS STIN4 (L/R)	ST IN 채널 1~4 (L/R) 인서트 출력
INS MIX1-INS MIX24	MIX 채널 1-24 인서트 출력
INS MTRX1-INS MTRX8	MATRIX 채널 1~8 인서트 출력
INS ST A (L/R)	STEREO A 채널 (L/R) 인서트 출력
INS ST B (L/R)	STEREO B 채널 (L/R) 인서트 출력
INS MON (L/R/C)	MONITOR 채널 (L/R/C) 인서트 출력

참고

- [ENTER] 키를 누르지 않고 커서를 이동하면 설정이 원래 상태로 되돌아갑니다.
- 1 IN/2 OUT 이펙트 형식에 대해 양쪽 입력 채널에 모두 신호를 할당하면 두 채널이 모노럴로 믹스된 다음 입력됩니다.
- 2 IN/2 OUT 이펙트 형식에 대해 한쪽 입력 채널에만 신호를 할당하면 같은 신호가 그 이펙트의 양쪽 채널로 전달됩니다.
- PREFERENCE 1 화면(UTILITY 기능)에서 STEAL PATCH CONFIRMATION이 켜져 있을 때 기존 패치를 수정하는 패치 설정을 시도하면 확인 메시지가 나타납니다.

④ 입력 미터

이펙트로 입력되는 신호의 레벨을 표시합니다.



⑤ **MIX BALANCE (믹스 밸런스)**

원음에 대비하여 이펙트 사운드의 밸런스를 조절합니다. 0 (%)는 원음만 출력하고 100 (%)는 이펙트 사운드만 출력합니다.

⑥ **BYPASS (바이패스)**

이 버튼을 누르면 이펙트가 일시적으로 바이패스됩니다.

⑦ **CUE (큐)**

이 버튼은 화면에 표시된 이펙트의 출력을 큐 모니터합니다. 다른 화면으로 전환하면 큐는 자동으로 해제됩니다. (그러나 EFFECT ASSIGN (이펙트 지정) 화면으로 전환할 경우에는 큐가 유지됩니다.)

⑧ **출력 미터**

이펙트에서 출력되는 신호의 레벨을 표시합니다.

⑨ **출력 패치**

이 상자에서 내장 이펙트의 L/R 출력 채널에 패치될 신호 경로를 선택할 수 있습니다. 선택 방법은 입력 패치 (Input Patch)의 경우와 동일합니다. 다음과 같은 신호 경로들 중에서 선택할 수 있습니다.

CH1-CH48	입력 채널 1-48 입력
STIN1-STIN4 (L/R)	ST IN 채널 1~4 (L/R) 입력
FXRTN1-FXRTN4 (L/R)	FX RTN 채널 1-4 입력
INS CH1-INS CH48	입력 채널 1-48 인서트 입력
INS ST1 (L/R)-INS ST4 (L/R)	ST IN 채널 1- (L/R) 인서트 입력
INS MIX1-INS MIX24	MIX 채널 1-24 인서트 입력
INS MTRX1-INS MTRX8	MATRIX 채널 1-8 인서트 입력
INS ST A (L/R)	STEREO A 채널 (L/R) 인서트 입력
INS ST B (L/R)	STEREO B 채널 (L/R) 인서트 입력
INS MON (L/R/C)	MONITOR 채널 (L/R/C) 인서트 입력

참고

INPUT PATCH/OUTPUT PATCH (입력 패치/출력 패치)기능의 INSERT PATCH (인서트 패치) 화면에서 여러 채널을 패치했다고 하더라도 이 화면에서 입력/출력 패치를 변경하면 다른 채널에 대한 패치가 꺼집니다.

⑩ **LIBRARY (라이브러리)**

이 버튼을 누르면 현재 선택된 이펙트에 대한 EFFECT LIBRARY (이펙트 라이브러리) 화면이 나타납니다.



⑪ **TEMPO (템포) 파라미터**

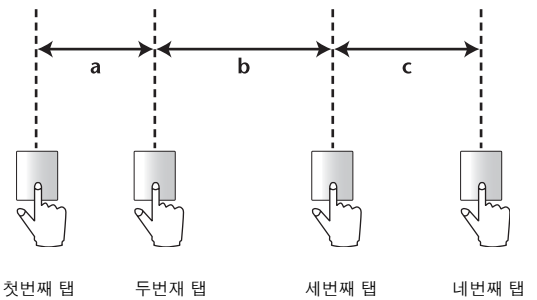
딜레이 또는 변조 이펙트 형식이 선택되면 템포 파라미터가 여기에 표시됩니다. TEMPO (템포) 파라미터는 시간 관련 파라미터를 BPM (분당 비트수) 단위로 지정합니다. 딜레이 형식의 이펙트일 경우 DELAY (딜레이 시간)을 설정하며 변조 형식의 이펙트일 경우 FREQ. (변조 주파수)를 설정합니다.

참고

일부 이펙트 형식의 경우 TEMPO 파라미터 대신 이펙트에 고유한 파라미터가 표시됩니다. 예를 들어 이펙트 형식으로 FREEZE가 선택되었다면 입력 신호의 녹음/재생을 위한 버튼이 표시됩니다.

BPM 값은 화면 상의 노브를 사용하거나 TAP TEMPO 버튼을 반복 클릭해서 수정할 수 있습니다. (이 경우 클릭 간의 평균 간격이 탐지됩니다. 평균값이 20~300 BPM 범위를 벗어나면 무시됩니다.)

간격의 평균이 파라미터 값으로 입력됩니다



MIDI CLK 버튼이 켜져 있으면 TEMPO (템포) 파라미터가 MIDI 포트에서 수신되고 있는 MIDI 타이밍 클럭에 맞춰 동기화됩니다.

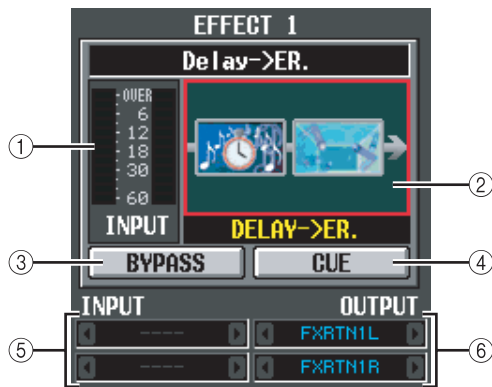
⑫ **이펙트 파라미터**

이 영역은 현재 선택된 이펙트 형식에 대한 파라미터를 보여줍니다.

EFFECT ASSIGN 화면

이 화면은 내장 이펙트 1~8에서 사용되는 이펙트 형식 목록과 각각의 입력 레벨을 보여줍니다. 여기에서는 입력/출력 채널에 신호를 할당하고 바이패스와 큐에 대한 설정을 할 수 있습니다.

EFFECT ASSIGN



- ① **레벨 미터**
이펙트에 대한 입력 레벨을 표시합니다.
- ② **이펙트 형식**
선택된 이펙트 형식을 이름과 그래픽으로 표시합니다. 이 영역을 클릭하면 EFFECT PARAM (이펙트 파라미터) 화면이 나타납니다. 이 영역을 이 화면 내의 다른 이펙트로 드래그 앤 드롭하여 이펙트 설정을 복사할 수도 있습니다.
- ③ **BYPASS (바이패스)**
이 버튼을 누르면 이펙트가 일시적으로 바이패스됩니다.
- ④ **CUE (큐)**
이 버튼을 누르면 이펙트 출력을 큐 모니터합니다. 다른 화면으로 전환하면 큐는 자동으로 해제됩니다. (그러나, 해당 이펙트의 EFFECT PARAM (이펙트 파라미터) 화면으로 전환할 경우에는 큐가 유지됩니다.)
- ⑤ **입력 패치**
이 상자는 내장 이펙트의 L/R 입력 채널에 패치될 신호 경로를 표시합니다. 이 상자에서 신호 경로를 직접 할당할 수도 있습니다.

⑥ 출력 패치

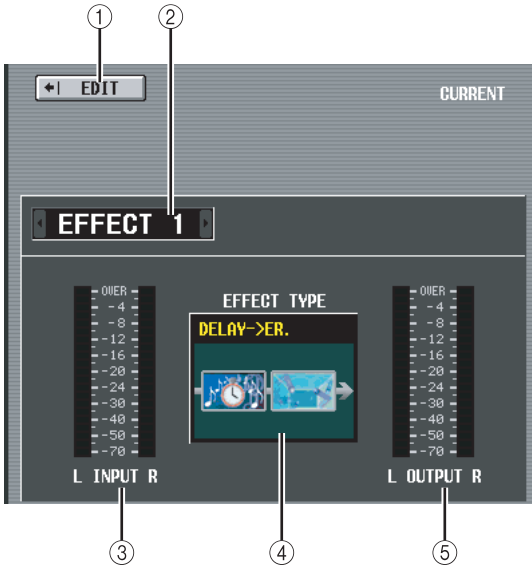
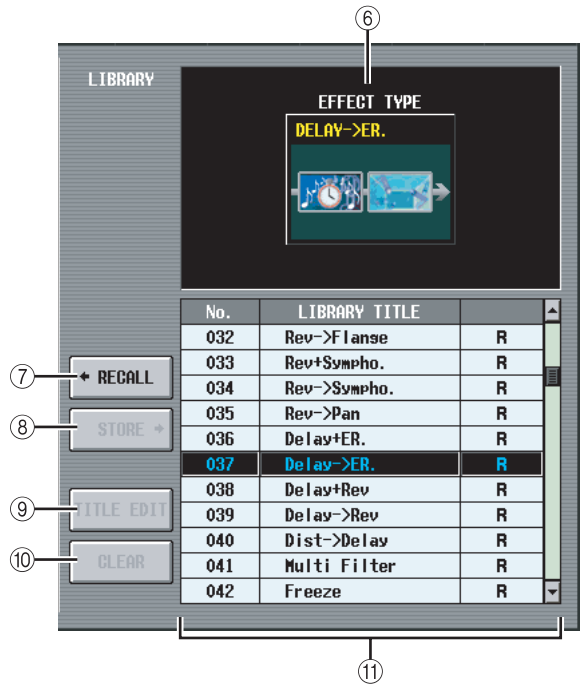
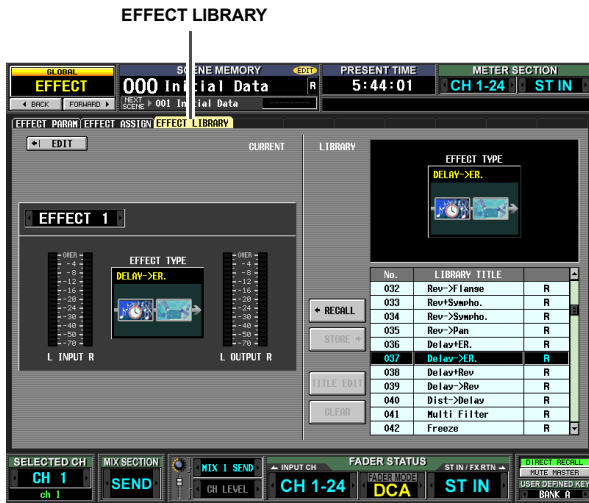
이 상자는 내장 이펙트의 L/R 출력 채널에 패치될 신호 경로를 표시합니다. 이 상자에서 신호 경로를 직접 할당할 수도 있습니다.

참고

INPUT PATCH/OUTPUT PATCH (입력 패치/출력 패치)기능의 INSERT PATCH (인서트 패치) 화면에서 여러 채널을 패치했다고 하더라도 이 화면에서 입력/출력 패치를 변경하면 다른 채널에 대한 패치가 꺼집니다.

EFFECT LIBRARY 화면

여기에서는 이펙트 라이브러리의 항목을 리콜, 저장, 이름 변경 또는 삭제할 수 있습니다.



- ① **EDIT (편집)**
이 버튼을 클릭하면 현재 선택된 이펙트에 대한 EFFECT PARAM (이펙트 파라미터) 화면이 나타납니다.
- ② **이펙트 선택**
내장 이펙트 1~8 중에서 설정하고자 하는 이펙트를 선택합니다.
- ③ **입력 미터**
이펙트의 입력 레벨을 표시합니다.
- ④ **현재 이펙트 형식**
현재 선택된 이펙트의 이펙트 유형을 표시합니다.
- ⑤ **출력 미터**
이펙트의 출력 레벨을 표시합니다.

- ⑥ **라이브러리 이펙트 형식**
목록에서 선택된 라이브러리 항목의 이펙트 유형을 나타냅니다.
- ⑦ **RECALL (리콜)**
목록에 표시된 라이브러리 항목을 현재 선택된 이펙트 안으로 리콜합니다.
- ⑧ **STORE (저장)**
현재 선택된 이펙트를 목록의 선택된 위치 안으로 저장합니다. 이 버튼을 클릭하면 이펙트의 이름을 지정하고 저장할 수 있는 창이 나타납니다.
- ⑨ **TITLE EDIT (제목 편집)**
목록에서 선택된 라이브러리 항목의 제목을 수정합니다. 이 버튼을 클릭하면 제목을 수정할 수 있는 창이 나타납니다.
- ⑩ **CLEAR (삭제)**
목록에서 선택된 라이브러리 항목을 삭제합니다. 이 버튼을 클릭하면 확인 메시지가 나타납니다.

참고

목록의 오른쪽 열에 "R"이 표시된 라이브러리 항목은 읽기 전용입니다. 읽기 전용 항목은 저장, 이름 변경 또는 삭제할 수 없습니다.

- ⑪ **라이브러리 목록**
스크롤 바를 사용하여 조작하고자 하는 라이브러리 항목을 선택합니다. 선택된 라이브러리 항목은 중앙으로 이동하여 하이라이트됩니다.

참고

- 조작하기 위해 선택된 라이브러리 항목이 마지막으로 저장리콜된 라이브러리 항목과 다를 경우에는 마지막으로 저장리콜된 라이브러리 항목이 창색 배경으로 표시됩니다.
- 회색으로 비활성화된 라이브러리 항목 049 이후는 애드온 이펙트 (Add-On Effects) 용으로 분류됩니다. 별도 판매되는 애드온 이펙트 (Add-On Effects) 패키지를 설치하면 사용할 수 있습니다 (▶109페이지).

디스플레이에 표시된 정보

기능 메뉴

글로벌 기능

출력 기능

입력 기능

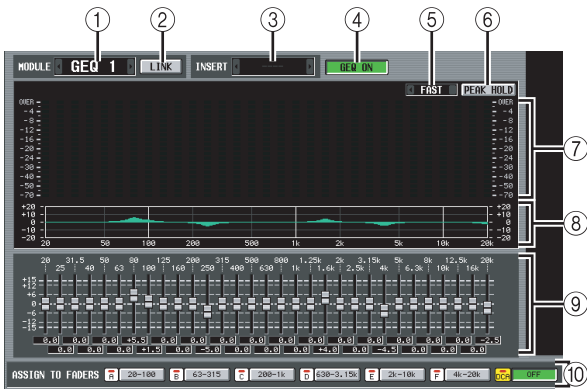
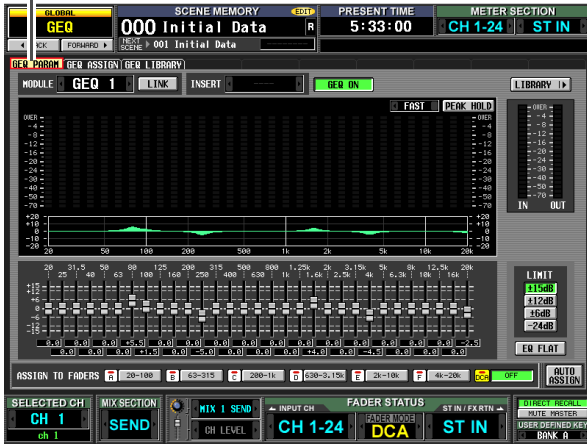
부록

GEQ 기능

GEQ PARAM (GEQ 파라미터) 화면

여기에서는 31 밴드 그래픽 EQ에 대한 증폭/감소를 조절하고 입력/출력 패치를 지정하며 GEQ를 페이더에 할당할 수 있습니다.

GEQ PARAM



① 모듈 선택

12개 그래픽 EQ 모듈 (GEQ1-GEQ12) 중에서 조작하고자 하는 모듈을 선택합니다. 모듈 사이를 전환하려면 커서를 여기에 놓고 [DATA] 인코더를 돌리거나 좌우측에 있는 / 버튼을 클릭하십시오.

② LINK (링크) 버튼

이 버튼을 누르면 인접한 홀수 번호 → 짝수 번호 그래픽 EQ 모듈이 연결됩니다. 이 버튼을 켜면 파라미터를 한 모듈에서 다른 모듈로 복사할 것인지 아니면 두 모듈을 모두 초기화할 것인지 선택할 수 있는 창이 나타납니다.

③ INSERT (인서트 대상)

그래픽 EQ 모듈이 삽입될 위치를 선택합니다. 커서를 이 상자로 이동하고 [DATA] 인코더를 돌리거나 좌우측에 있는 / 버튼을 클릭하여 원하는 인서트 대상을 표시한 다음 [ENTER] 키를 눌러서 변경을 확정시킵니다.

다음과 같은 인서트 대상들 중에서 선택할 수 있습니다.

- **INS CH1-INS CH48**
입력 채널 1~48 인서트 입력/출력
- **INS STIN1 (L/R)/INS STIN4 (L/R)**
ST IN (스테레오 입력) 채널 1~4 (L/R) 인서트 입력/출력
- **INS MIX1-INS MIX24**
MIX (믹스) 채널 1~24 인서트 입력/출력
- **INS MTRX1-INS MTRX8**
MATRIX (매트릭스) 채널 1~8 인서트 입력/출력
- **INS ST A (L/R)**
STEREO (스테레오) A 채널 (L/R) 인서트 입력/출력
- **INS ST B (L/R)**
STEREO (스테레오) B 채널 (L/R) 인서트 입력/출력
- **INS MON (L/R/C)**
MONITOR (모니터) 채널 (L/R/C) 인서트 입력/출력

참고

- 여기에서 인서트 대상을 선택하면 인서트 입력/출력이 동시에 패치되고 그래픽 EQ 모듈이 삽입된 채널에 대해 자동으로 인서트가 켜집니다.
- [ENTER] 키를 누르지 않고 커서를 이동하면 설정이 원래 상태로 되돌아갑니다.

④ GEQ ON/OFF 버튼

현재 선택된 그래픽 EQ 모듈을 켜거나 끕니다.

⑤ SLOW/FAST (느림/빠름)

스펙트럼 분석기의 하강 속도를 느림 또는 빠름으로 전환합니다. 이 설정은 다른 화면의 미터나 패널 상의 미터에 영향을 주지 않습니다.

⑥ PEAK HOLD (피크 홀드)

스펙트럼 분석기에 대한 피크 홀드(Peak Hold) 기능을 켜거나 끕니다. 이 버튼이 켜져 있는 동안에는 각 밴드에 대한 피크 레벨이 유지됩니다. (피크 레벨 표시를 재설정하려면 이 버튼을 꺾다가 다시 켜십시오.) 이 설정은 다른 화면의 미터나 패널 상의 미터에 영향을 주지 않습니다.

⑦ 스펙트럼 분석기

입력 신호의 각 밴드에 대해 실시간으로 레벨을 표시하는 분석기입니다.

⑧ EQ 그래프

그래픽 EQ의 현재 주파수 반응을 표시합니다

⑨ 페이더

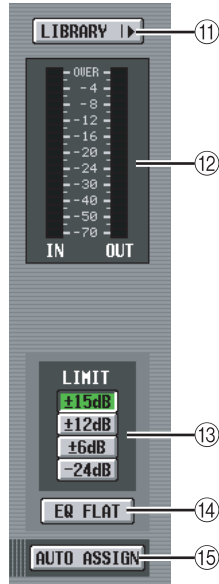
이들 페이더는 그래픽 EQ의 주파수 밴드를 감소/증폭시킵니다. 아래의 숫자 상자에 실제 값이 표시됩니다.

⑩ ASSIGN TO FADERS (페이더로 연결)

그래픽 EQ의 31 밴드를 6개 그룹으로 분할해서 DCA 페이더를 사용하여 각 밴드의 증폭/감소량을 조절할 수 있는 버튼입니다. A (20.0-100), B (63.0-315), C (200-1.00k), D (630-3.15k), E (2.00k-10.0k), F (4.00k-20.0k)의 6개 버튼 중 하나를 클릭하십시오. DCA 페이더 1~8이 해당 리전의 주파수 대역으로 할당되어 DCA 페이더로 조절할 수 있게 됩니다. 이 때 화면에서 해당 페이더의 분할과 숫자 상자의 값이 적색으로 바뀝니다. 원래 상태로 돌아가려면 화면의 DCA (OFF) 버튼을 누르거나 패널의 [DCA] 버튼을 누르십시오.

참고

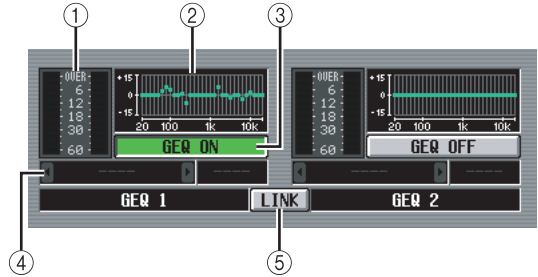
- ASSIGN TO FADERS (페이더로 연결) 버튼 A~F가 꺼져 있으면 패널의 [SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 FADER MODE (페이더 모드) 섹션 버튼 [A]~[F]를 누른 다음 DCA 페이더를 사용해서 화면의 A~F 버튼을 눌렀을 때와 같은 방법으로 해당 리전의 그래픽 EQ를 조절하십시오.
- ASSIGN TO FADERS (페이더로 연결) 버튼 A~F 중 하나가 켜져 있으면 현재 선택된 DCA 페이더 모드(DCA, A~F)가 비활성화됩니다. 이 때 FADER MODE (페이더 모드) 섹션 버튼 [A]~[F]를 사용해서 그래픽 EQ의 리전 사이를 전환할 수 있습니다. 선택된 리전의 버튼이 깜박거리고 나머지 버튼들은 점등됩니다.
- 화면을 전환하면 ASSIGN TO FADERS (페이더로 연결) 영역의 설정이 해제되고, 현재 선택된 DCA 페이더 모드가 다시 적용됩니다.



- LIBRARY (라이브러리)**
이 버튼을 누르면 GEQ LIBRARY 화면이 나타납니다.
- 레벨 미터**
그래픽 EQ 이전과 이후의 피크 레벨을 나타내는 미터입니다.
- LIMIT**
페이더로 조절되는 범위와 방향을 다음 중에서 선택할 수 있습니다. ±15 dB, ±12 dB, ±6 dB (증폭 및 감소 방향 모두 유효함), 또는 -24 dB (감소 방향에서만 유효함).
- EQ FLAT**
모든 페이더를 0 dB 위치로 재설정합니다. 이 버튼을 클릭하면 확인 메시지가 나타납니다.
- AUTO ASSIGN (자동 연결)**
이 버튼은 DCA 페이더에 대한 할당을 자동화합니다. 이 버튼이 켜져 있으면 GEQ PARAM 화면에 접속할 때 가장 최근에 선택된 리전의 GEQ 대역이 DCA 페이더로 할당됩니다.

GEQ ASSIGN 화면

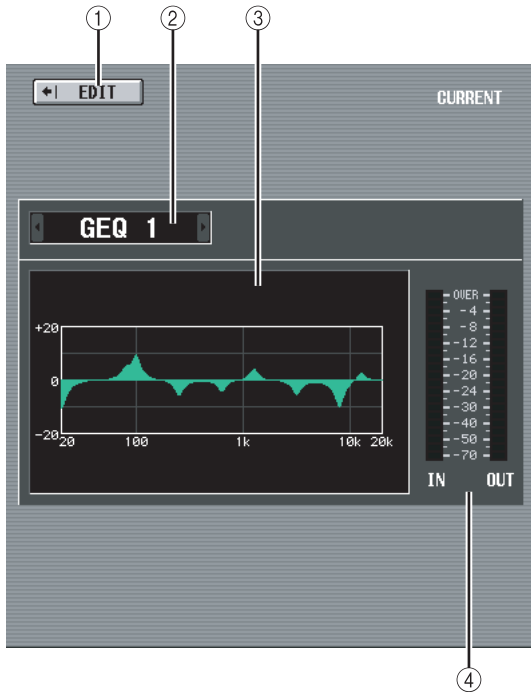
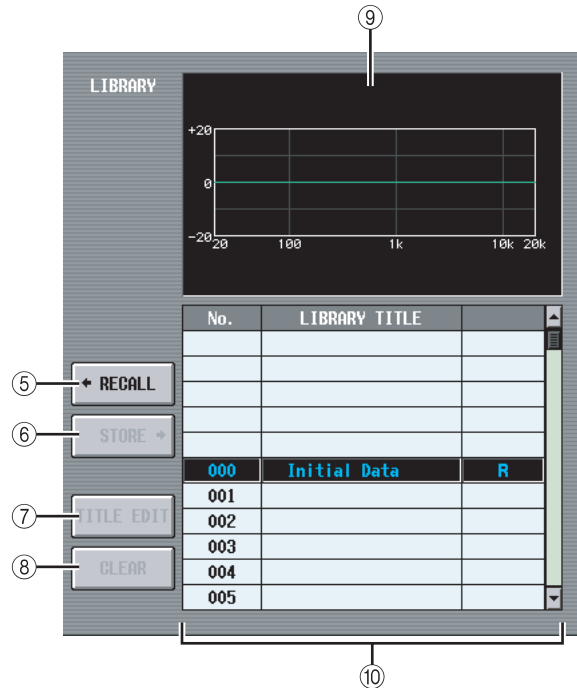
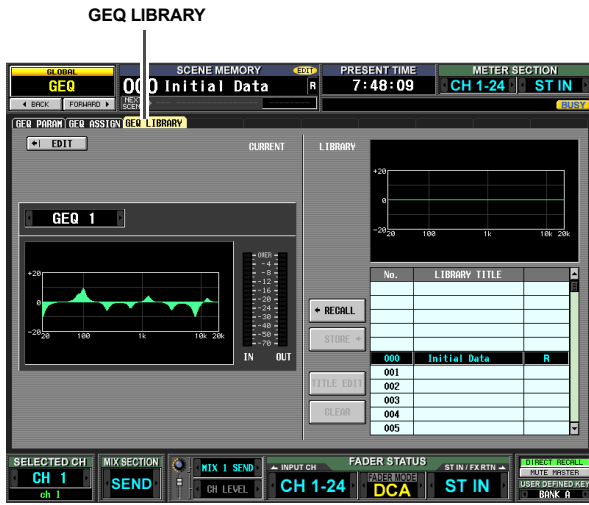
이 화면은 그래픽 EQ 설정의 대략적인 값과 입력/출력 레벨을 보여줍니다. 이 화면에서 신호 경로 할당과 커짐/꺼짐 상태도 수정할 수 있습니다.



- 레벨 미터**
그래픽 EQ 이전과 이후의 피크 레벨을 나타내는 미터입니다.
- 페이더 그래프**
각 밴드에 대해 대략적인 페이더 위치를 표시합니다. 이 영역을 클릭하면 해당 GEQ 모듈에 대한 GEQ PARAM 화면이 나타납니다. 이 영역을 이 화면 내의 다른 GEQ 모듈로 드래그 앤 드롭하여 GEQ 설정을 복사할 수도 있습니다.
- GEQ ON/OFF 버튼**
그래픽 EQ 모듈을 켜거나 끕니다.
- 인서트 대상**
그래픽 EQ 모듈이 삽입될 위치를 표시합니다. 이 화면 안에서 인서트 위치를 지정할 수도 있습니다.
- LINK (링크) 버튼**
이 버튼을 누르면 인접한 홀수 번호 → 짝수 번호 그래픽 EQ 모듈들의 연결 상태가 표시됩니다. 이 버튼을 클릭하면 파라미터를 한 모듈에서 다른 모듈로 복사할 것인지 또는 두 모듈을 모두 초기화할 것인지 선택할 수 있는 창이 나타납니다.

GEQ LIBRARY 화면

여기에서는 GEQ 라이브러리의 항목을 리콜, 저장, 이름 변경 또는 삭제할 수 있습니다.



- ① **EDIT (편집)**
이 버튼을 클릭하면 현재 선택된 GEQ 모듈에 대한 GEQ PARAM 화면이 나타납니다.
- ② **GEQ 모듈 선택**
GEQ 모듈 1~12 중에서 설정하고자 하는 모듈을 선택합니다.
- ③ **현재 EQ 그래프**
현재 선택된 GEQ 모듈의 대략적인 반응을 표시합니다
- ④ **레벨 미터**
그래픽 EQ 이전과 이후의 피크 레벨을 나타내는 미터입니다.

- ⑤ **RECALL (리콜)**
목록에서 선택된 라이브러리 항목을 현재 선택된 GEQ 모듈 안으로 리콜합니다.
- ⑥ **STORE (저장)**
현재 선택된 GEQ 모듈의 설정을 목록의 선택된 위치 안으로 저장합니다. 이 버튼을 클릭하면 GEQ 모듈의 이름을 지정하고 저장할 수 있는 창이 나타납니다.
- ⑦ **TITLE EDIT (타이틀 편집)**
목록에서 선택된 라이브러리 항목의 제목을 수정합니다. 이 버튼을 클릭하면 제목을 수정할 수 있는 창이 나타납니다.
- ⑧ **CLEAR (삭제)**
목록에서 선택된 라이브러리 항목을 삭제합니다. 이 버튼을 클릭하면 확인 메시지가 나타납니다.

참고

목록의 오른쪽 열에 "R"이 표시된 라이브러리 항목은 위기 전용입니다. 위기 전용 항목은 저장, 이름 변경 또는 삭제할 수 없습니다.

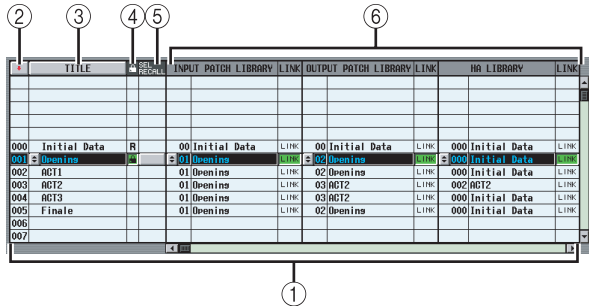
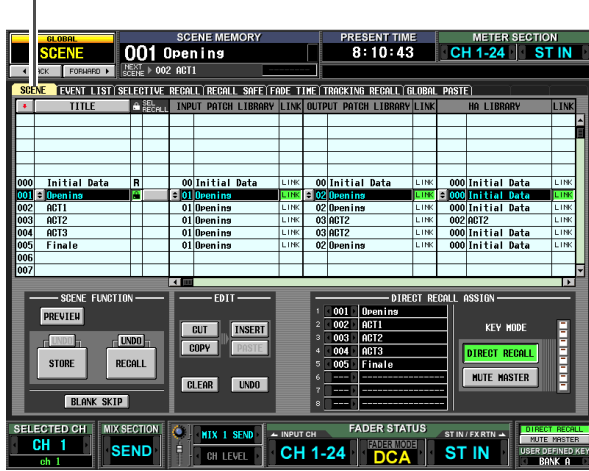
- ⑨ **라이브러리 EQ 그래프**
목록에서 선택된 라이브러리의 반응 곡선을 보여줍니다.
- ⑩ **라이브러리 목록**
스크롤 바를 사용하여 조작하고자 하는 라이브러리 항목을 선택합니다. 선택된 라이브러리 항목은 중앙으로 이동하여 하이лай트됩니다.

SCENE 기능

SCENE 화면

여기에서는 Scene을 저장/리콜할 수 있습니다.

SCENE



① Scene 목록

저장된 Scene들의 목록입니다. 각 Scene에 대해 다음과 같은 항목들이 표시됩니다. (⑦ COMMENT 이후의 항목을 보려면 목록을 오른쪽으로 스크롤하십시오.)

② (Scene 번호)

Scene 번호 0~500입니다. 이 아이콘을 클릭하면 Scene들이 정렬되는 순서가 바뀝니다.

③ TITLE (제목)

각 Scene에 지정된 이름입니다. TITLE (제목) 버튼을 클릭하면 Scene들이 제목 순으로 정렬됩니다. 왼쪽에 있는 [RECALL] 버튼을 클릭하면 제목을 수정할 수 있는 창이 나타납니다.

④ (보호)

각 Scene에 대한 보호(Protect) 기능을 켜거나 끄는 버튼입니다. 잠금 아이콘은 보호(Protect) 기능이 켜진 Scene을 표시합니다. 이와 같은 Scene들은 덮어쓸 수 없습니다. 읽기 전용 Scene은 여기에 "R"이 표시됩니다.

⑤ SEL.RECALL (선택적 리콜)

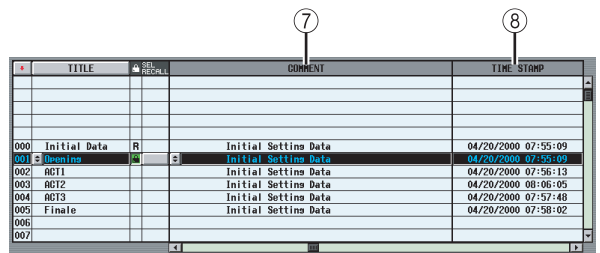
각 Scene에 대해 Scene을 리콜할 때 선택적 리콜(Selective Recall) 기능을 사용할 것인지 여부를 지정할 수 있습니다. 선택적 리콜(Selective Recall) 기능이 활성화되면 (▶164페이지) 이 버튼이 켜진 Scene은 특정 파라미터들만 리콜할 수 있습니다. (또는 특정 파라미터들만 리콜에서 제외시킬 수도 있습니다.)

Scene들이 TITLE (제목)의 순으로 정렬되면 이 기능이 켜진 Scene들에 대해 체크 기호가 표시됩니다. Scene들이 번호 순으로 정렬되면 이 기능이 켜진 Scene들에 대해 아래쪽 화살표나 위쪽 화살표가 표시됩니다. 따라서 선택적 리콜 이전의 원래 Scene을 쉽게 알아 볼 수 있습니다.

⑥ 라이브러리 연결

이 영역은 각 Scene에서 사용되는 INPUT PATCH (입력 패치) 라이브러리, OUTPUT PATCH (출력 패치) 라이브러리, HA 라이브러리의 번호와 제목을 보여줍니다. 왼쪽에 있는 [LINK] 버튼을 클릭하면 연결된 라이브러리 번호를 변경할 수 있는 창이 나타납니다. 각 라이브러리에 대한 LINK (링크) 버튼은 라이브러리 리콜 조작을 Scene 리콜 조작으로 연결시킬 것인지 여부를 결정합니다.

LINK (링크) 버튼이 켜지면 (이 열에 "LINK"가 표시됨) 해당 Scene을 리콜할 때 해당 번호의 라이브러리도 리콜됩니다. 해당 Scene을 리콜할 때 LINK (링크) 버튼이 켜진 라이브러리는 바뀌지 않습니다.

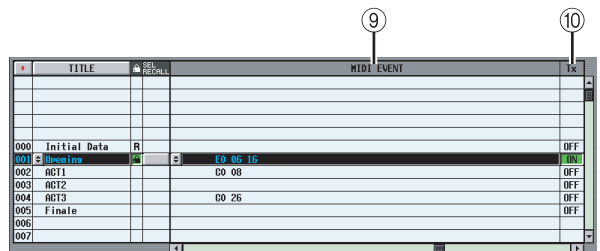


⑦ COMMENT (코멘트)

이 열에 해당 Scene에 대한 설명을 입력하거나 볼 수 있습니다. COMMENT (코멘트) 필드로 커서를 이동하고 [ENTER] 키를 누르거나 왼쪽에 있는 [RECALL] 버튼을 클릭하면 문자 입력 창이 나타납니다.

⑧ TIME STAMP (타임 스탬프)

Scene이 마지막으로 저장된 시간을 월/일/년/시/분/초의 형식으로 표시합니다



⑨ MIDI EVENT (MIDI 이벤트)

Scene이 리콜될 때 MIDI OUT (출력) 커넥터에서 송신될 MIDI 메시지를 지정합니다. 왼쪽에 있는 [LINK] 버튼을 클릭하면 MIDI 이벤트를 16진수 형식으로 입력할 수 있는 창이 나타납니다 (▶118페이지).

⑩ TX ON/OFF (MIDI 이벤트 송신 켜짐/꺼짐)

할당된 MIDI 이벤트를 송신할 것인지 여부를 지정합니다.

디스플레이에 표시된 정보

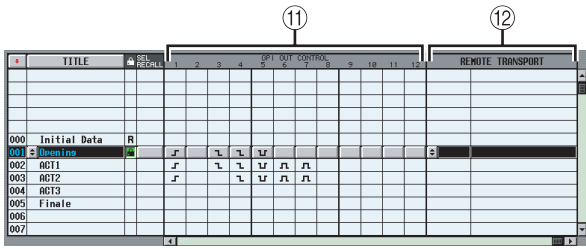
기능 메뉴

글로벌 기능

출력 기능

입력 기능

부분



11 GPI OUT CONTROL 1~12

Scene이 리콜될 때 GPI OUT 포트 1~12에서 송신되는 신호의 극성과 송신 방법(탈리/트리거)을 지정합니다. 포트 1~12에 해당되는 버튼을 클릭하면 설정이 다음과 같은 순서로 바뀝니다.

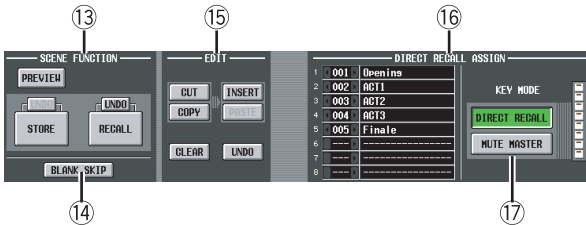
디스플레이	극성	송신 방법
없음	비활성화	
	High active	탈리(Tally)
	Low active	탈리(Tally)
	High active	트리거(Trigger)
	Low active	트리거(Trigger)

참고

- GPI OUT CONTROL 설정은 MIDI/REMOTE (리모트) 기능의 GPI 화면의 설정과 무관합니다.
- 트리거 유형 설정의 경우 활성화에서 비활성 상태로 되돌아가는 시간은 250 밀리초입니다.

12 REMOTE TRANSPORT

Scene을 리콜할 때 송신될 전송 명령(MMC 또는 RS422 프로토콜)을 선택합니다. 왼쪽에 있는 버튼을 클릭하면 출력 대상과 명령 유형을 선택할 수 있는 창이 나타납니다.



12 SCENE FUNCTION (리콜 기능)

여기에서는 Scene을 저장/리콜할 수 있습니다.

- RECALL (리콜)**
Scene 목록에서 현재 선택된 Scene을 PM5D 안으로 로드합니다.
- STORE (저장)**
PM5D의 현재 설정을 Scene 목록에서 현재 선택된 Scene에 저장합니다. (선택된 Scene이 읽기 전용이거나 보호되어 있을 경우에는 이 버튼을 사용할 수 없습니다.)
- UNDO (실행취소)**
이전의 리콜(Recall) 또는 저장(Store)을 취소합니다. 이 버튼을 다시 한 번 클릭하면 (재실행) 취소하기 이전 상태로 돌아갑니다.

PREVIEW (미리보기)

이 버튼을 켜면 PM5D가 PREVIEW (미리보기) 모드로 전환됩니다. 이 모드에서는 내장 신호 처리에 영향을 주지 않고 메모리에 저장된 Scene의 설정이나 라이브러리 항목의 설정을 보거나 수정할 수 있습니다. 이 기능은 패널의 SCENE MEMORY 섹션에 있는 [PREVIEW] 키와 연결되어 있습니다 (➔80페이지).

참고

- 미리보기(Preview) 모드 중에도 모니터 설정은 내장 신호 처리에 적용됩니다. 미리보기(Preview) 중에도 큐/모니터 조작을 수행할 수 있습니다.
- EVENT LIST, MIDI, GPI 조작은 내부 신호 처리에 적용되지만 미리보기(Preview)에는 적용되지 않습니다.
- 미리보기(Preview) 중에 메모리 카드 저장/로드 조작을 수행할 수 있습니다.
- 미리보기 중에, 내장 신호 처리에 영향을 주는 사용자 정의 조작은 비활성화됩니다. 이와 같은 조작에는 EVENT LIST, TALKBACK ASSIGN, MONITOR, MIDI DIRECT OUT, MACHINE CONTROL, GPI OUT CONTROL 등이 포함됩니다.

14 BLANK SKIP

Scene 번호를 선택하는 방법을 지정합니다. BLANK SKIP 버튼이 꺼져 있으면 Scene 데이터가 저장되어 있는지 여부와 상관없이 모든 Scene 번호를 순서대로 선택할 수 있습니다. 반대로 BLANK SKIP 버튼이 켜져 있으면 Scene이 실제로 저장된 번호만 선택할 수 있습니다. 이 설정은 패널의 SCENE MEMORY 섹션에 있는 SCENE MEMORY [▲]/[▼] 키, [DATA] 인코더 또는 화면의 버튼을 사용해서 Scene을 전환할 때 적용됩니다.

15 EDIT (편집)

이 버튼들을 사용해서 메모리에 있는 Scene들의 순서를 재정렬할 수 있습니다.

- CUT (잘라내기)**
목록에서 선택된 Scene을 잘라내서 임시 메모리 버퍼에 보관합니다. 다음에 오는 Scene들이 하나씩 앞으로 이동됩니다.
- COPY (복사)**
목록에서 선택된 Scene을 메모리 버퍼 안으로 복사합니다. 복사 소스와 다른 Scene들은 영향을 받지 않습니다.
- INSERT (삽입)**
메모리 버퍼에 있는 Scene을 목록에서 선택된 번호로 삽입합니다. 삽입한 번호 이후의 Scene들은 하나씩 뒤로 이동됩니다.
- PASTE (붙여넣기)**
메모리 버퍼에 있는 Scene을 목록에서 선택된 빈 번호로 덮어씌웁니다. 다른 Scene들은 영향을 받지 않습니다.
- CLEAR (삭제)**
목록에서 선택된 Scene을 삭제합니다.
- UNDO (실행취소)**
EDIT 영역에서 마지막으로 수행된 조작을 취소합니다.

참고

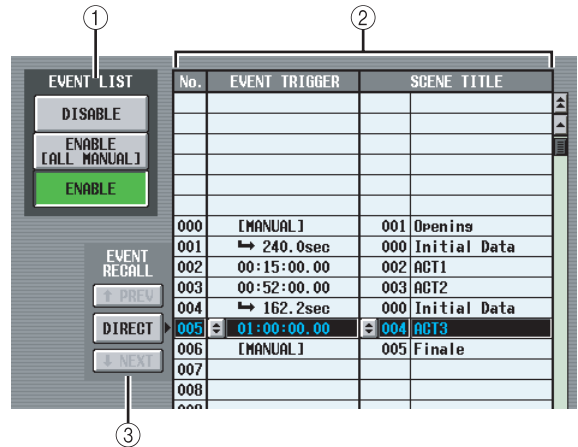
- 이들 버튼 중 하나를 클릭하면 확인 메시지가 나타납니다.
- 목록에서 읽기 전용이나 보호된 Scene이 선택되면 CUT, INSERT, CLEAR 버튼이 회색으로 비활성화되어 사용할 수 없습니다.
- 목록에서 기존 Scene이 선택되면 PASTE 버튼이 회색으로 비활성화되어 사용할 수 없습니다.
- 목록이 제복 순으로 정렬되면 CUT, INSERT, UNDO 버튼이 회색으로 표시됩니다.
- EDIT 섹션 이외의 영역에서 Scene의 내용을 수정하면 UNDO 버튼이 회색으로 표시됩니다.

- ⑩ **DIRECT RECALL ASSIGN (다이렉트 리콜 연결)**
 패널에 있는 SCENE MEMORY [1]~[8] 키로 직접 리콜될 Scene을 선택할 수 있습니다. 이 기능은 DIRECT RECALL (다이렉트 리콜) 버튼이 켜져 있을 경우에만 사용할 수 있습니다.
 커서를 좌측 필드로 이동하여 [DATA] 인코더를 돌리거나 [] / [] 버튼을 클릭하여 Scene 번호를 선택하면 Scene 이름이 오른쪽 필드에 나타납니다.

- ⑪ **DIRECT RECALL/MUTE MASTER (다이렉트 리콜/뮤트 마스터)**
 이들 버튼은 디스플레이 하단에 표시된 DIRECT RECALL/MUTE MASTER (다이렉트 리콜/뮤트 마스터) 버튼과 연결되어 있습니다 (→151페이지).

EVENT LIST 화면

이벤트 목록(Event List) 기능은 Scene들을 사용 순으로 등록하여 지정된 시간 코드나 간격에 따라 이들 Scene을 수동 또는 자동으로 리콜할 수 있는 기능입니다.



- ① **EVENT LIST ENABLE/DISABLE (이벤트 리스트 활성화/비활성화)**
 다음 세 버튼을 사용하여 이벤트 목록(Event List) 기능을 활성화/비활성화합니다.
- **DISABLE (비활성화)**
 이벤트 목록 기능이 이벤트 목록에 등록된 Scene을 리콜하지 않습니다.
 - **ENABLE (활성화) [ALL MANUAL]**
 이벤트 목록에 등록된 Scene들이 수동 조작으로만 리콜됩니다. 목록에 타임 코드가 지정된 이벤트가 포함되어 있을 경우 타임 코드가 진행됨에 따라 리콜 후 이 이벤트가 바뀌지만 리콜 조작이 수동으로 수행되기 전까지는 이벤트가 실제로 리콜되지 않습니다.
 - **ENABLE (활성화)**
 이벤트 목록에 등록된 Scene들이 지정된 조건(타임 코드, 간격, 또는 수동 조작)에 따라 리콜됩니다.
- ② **이벤트 리스트**
 리콜될 Scene들과 Scene이 리콜될 조건을 이 목록에 등록할 수 있습니다. 행을 클릭하여 수정할 이벤트를 선택하면 이벤트가 목록의 중앙에 하이라이트됩니다.

• **No. (번호)**

이벤트 번호를 표시합니다.

• **EVENT TRIGGER (이벤트 트리거)**

이 열은 각 이벤트를 리콜할 조건을 지정합니다. 버튼을 클릭하고 창이 나타나면 다음 세 버튼을 사용해서 조건을 선택합니다.

MANUAL EVENT RECALL (이벤트 리콜) 영역(③)에 있는DIRECT 버튼 또는 사용자 정의(User Defined) 키로 이벤트를 리콜할 수 있습니다. EVENT TRIGGER (이벤트 트리거) 필드에 "[MANUAL]"이 표시됩니다.

INTERVAL 이전 Scene이 리콜된 후 지정된 시간이 경과하면 Scene이 리콜됩니다. 이 버튼을 선택할 경우 창의 아래쪽에 있는 대기 시간을 지정하십시오. 목록의 EVENT TRIGGER (이벤트 트리거) 필드에 "↔" 기호와 대기 시간이 표시됩니다.

TIME CODE 타임 코드(LTC, MTC, 내장 타임 코드)가 지정된 시간에 도달할 때 Scene이 리콜됩니다. 이 버튼을 선택할 경우 창 아래쪽에 있는 타임 코드 위치(시/분/초/프레임)를 지정하십시오. 목록의 EVENT TRIGGER (이벤트 트리거) 필드에 타임 코드가 표시됩니다.

이전 리콜 조작 후 지정된 시간 간격이 경과했을 때 리콜되는 이벤트

수동으로 리콜되는 이벤트

000	[MANUAL]	001	Openins
001	↔ 240.0sec	000	Initial Data
002	00:15:00.00	002	ACT1
003	00:52:00.00	003	ACT2

타임 코드가 지정된 위치에 도달했을 때 리콜되는 이벤트

힌트

- 목록에서 MANUAL이 지정된 이벤트를 선택했 경우 수동으로 리콜을 실행하기 전까지 Scene이 바뀌지 않습니다.
- 그러나 나중에 TIME CODE(타임 코드)가 지정된 이벤트가 목록에 등록되면 해당 타임 코드가 도착할 때 MANUAL로 설정된 이벤트들은 생략되고 해당 Scene이 리콜됩니다.
- 다음에 리콜될 Scene을 리콜하는 조건은 디스플레이의 상단에 있는 NEXT SCENE/NEXT EVENT 필드에 표시됩니다.

참고

- 타임 코드 소스가 OFF일 경우에는 EVENT TRIGGER (이벤트 트리거)가 TIME CODE (타임 코드)로 설정된 이벤트들은 수동 리콜을 수행하기 전까지 리콜되지 않습니다.
- 반대로 EVENT TRIGGER (이벤트 트리거)가 INTERVAL (내장)로 설정된 이벤트들은 타임 코드 소스가 OFF 이더라도 이전 리콜 조작 후 지정된 시간 간격이 경과하면 자동으로 리콜됩니다.
- 타임 코드가 시작된 후 동기화가 확립되는 2초 동안에는 이벤트가 실행되지 않을 수도 있습니다. 실행하고자 하는 이벤트 보다 최소한 2초 더 빨리 타임 코드를 시작해야 합니다.

• **SCENE TITLE**

리콜될 Scene의 번호와 제목입니다. 버튼을 클릭해서 창이 나타나면 Scene 번호를 클릭해서 선택합니다.

③ **EVENT RECALL (이벤트 리콜)**

여기에서는 Scene을 리콜할 수 있습니다. 다음 세 버튼이 제공됩니다.

• **PREV**

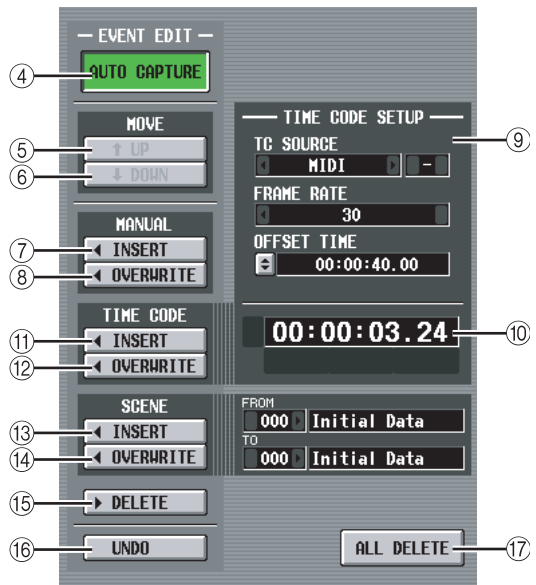
이 버튼을 클릭하면 마지막으로 리콜된 이벤트 이전 행의 이벤트가 리콜 및 선택됩니다.

• **DIRECT**

이 버튼을 클릭하면 이벤트 목록에서 현재 선택된 이벤트가 리콜됩니다. 이 버튼은 주로 EVENT TRIGGER (이벤트 트리거) 필드가 "[MANUAL]"로 설정된 이벤트를 리콜하기 위해 사용됩니다.

• **NEXT**

이 버튼을 클릭하면 마지막으로 리콜된 이벤트 다음 행의 이벤트가 리콜 및 선택됩니다.



④ **AUTO CAPTURE**

이 버튼을 사용하여 타임 코드가 실행되는 동안 이벤트를 실시간으로 자동 등록할 수 있습니다. 타임 코드가 실행되고 있고 이 버튼이 켜져 있을 경우 패널에 있는 SCENE MEMORY의 버튼을 사용해서 Scene을 리콜하면 해당 Scene 번호와 타임 코드 위치가 캡처되고 새 이벤트로 추가됩니다.

참고

- 이전에 기록된 이벤트들이 목록에 포함되어 있으면 이벤트들은 타임 코드의 내림차순으로 정렬됩니다.
- 동일한 타임 코드 위치에 이벤트가 이미 존재할 경우에는 새 이벤트로 덮어씁니다.
- 타임 코드 소스가 "OFF" 라도 이 버튼이 켜져 있을 때 리콜 조작을 수행하면 새 이벤트가 목록에 등록됩니다. 이 경우 EVENT TRIGGER (이벤트 트리거) 필드가 "[MANUAL]"로 등록됩니다.
- 오프셋 값이 지정된 경우 오프셋 값과 표시된 타임 코드의 합이 타임 코드로 캡처됩니다.

⑤ **MOVE UP**

이 버튼은 현재 선택된 이벤트를 이벤트 목록에서 한 자리 빠른 위치로 이동합니다.

⑥ MOVE DOWN (아래로 이동)

이 버튼은 현재 선택된 이벤트를 이벤트 목록에서 한 자리 낮은 위치로 이동합니다.

참고

- MOVE UP/DOWN 버튼은 EVENT TRIGGER (이벤트 트리거) 필드에 "[MANUAL]" 또는 "▶" 기호가 표시된 이벤트에 대해서만 사용할 수 있습니다.
- 선택된 이벤트의 EVENT TRIGGER (이벤트 트리거) 필드에 타임 코드가 표시되면 이 버튼들은 회색으로 비활성화되어 사용할 수 없습니다.

⑦ MANUAL INSERT (수동 인서트)

이 버튼은 이벤트 목록에서 선택된 위치에 새 이벤트를 삽입합니다. 새 이벤트의 EVENT TRIGGER (이벤트 트리거) 필드는 "[MANUAL]"로 SCENE TITLE 필드는 "비할당(no assignment)"으로 설정됩니다. 이 값을 원하는 대로 바꿀 수 있습니다.

⑧ MANUAL OVERWRITE (수동 덮어쓰기)

이 버튼은 이벤트 목록에서 현재 선택된 위치에 새 이벤트를 삽입합니다. (현재 위치의 행이 비어 있을 경우 이 버튼은 회색으로 비활성화되어 사용할 수 없습니다.) 새 이벤트의 EVENT TRIGGER (이벤트 트리거) 필드는 "[MANUAL]"로 설정됩니다.

⑨ TIME CODE SETUP (타임 코드 설정)

여기에서는 PM5D로 받은 타임 코드에 대한 설정을 할 수 있습니다.

• TC SOURCE (타임 코드 소스)

다음 중 하나를 타임 코드 소스로 선택하십시오.

- OFF 타임 코드를 받지 않습니다.
- INTERNAL PM5D 내부에서 생성된 타임 코드를 사용합니다.
- TIME CODE 후면 패널 TIME CODE 커넥터를 통해 수신된 타임 코드(LTC)를 사용합니다.
- MIDIE 후면 패널 MIDI IN 커넥터를 통해 수신된 MIDI 타임 코드(MTC)를 사용합니다.
- USB 후면 패널 USB 커넥터를 통해 수신된 MIDI 타임 코드를 사용합니다.
- SLOT 1-4 후면 패널 슬롯 중 하나에 MIDI 입력을 지원하는 카드가 설치되어 있을 경우 지정된 포트에서 수신된 MIDI 타임 코드를 사용합니다.

참고

- 이 설정은 DI REMOTE 기능의 MIDI SETUP 화면에 영향을 주지 않습니다.
- USB 또는 SLOT 1~4를 선택할 경우 오른쪽에 있는 필드에 포트 번호(1~8)를 지정해야 합니다(설치된 카드에 따라 일부 슬롯에는 포트가 하나밖에 없을 수도 있습니다.)
- INTERNAL로 전환하면 타임 코드가 시작 시간(Start Time)에 설정됩니다.

• FRAME RATE (프레임 레이트)

다음 중 하나를 사용 중인 타임 코드(LTC, MTC, 내장 타임 코드)에 대한 프레임 레이트로 선택하십시오.

- 30 30 프레임/초 (비드롭 프레임)
- 30D 30 프레임/초 (드롭 프레임)
- 29.97 29.97 프레임/초 (비드롭 프레임)
- 29.97D 29.97 프레임/초 (드롭 프레임)
- 25 25 프레임/초
- 24 24 프레임/초

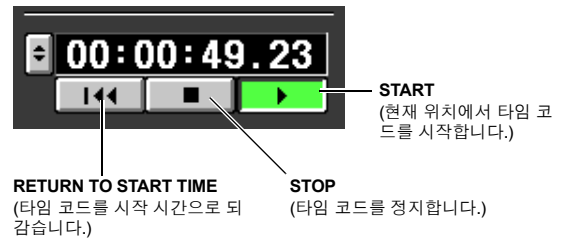
• OFFSET TIME/START TIME (오프셋 시간/시작 시간)

타임 코드 소스로 INTERNAL이 선택될 경우 이 필드를 사용해서 내장 타임 코드가 시작되는 시간(START TIME)을 지정합니다.

다른 타임 코드 소스가 선택될 경우 이 필드를 사용해서 오프셋 시간(OFFSET TIME)을 지정합니다. 오프셋은 들어오는 타임 코드(LTC 또는 MTC)에 따라 Scene이 리콜되는 타이밍이 앞뒤로 조절되는 시간 간격입니다. 어느 경우이든 ▶ 버튼을 클릭하여 나타나는 창에 값을 시/분/초/프레임 단위로 지정하여 값을 수정할 수 있습니다.

⑩ 타임 코드 표시 영역

들어오는 타임 코드 (LTC 또는 MTC) 또는 내장 타임 코드의 값을 표시합니다. INTERNAL이 타임 코드 소스로 선택되면 전송 버튼이 타임 코드 값 바로 아래에 표시되며 이 버튼을 사용해서 내장 타임 코드를 되감기, 정지 또는 시작할 수 있습니다.



또한 INTERNAL이 선택되면 ▶ 버튼을 클릭하여 TIME CODE (타임 코드) 창에 접속해서 타임 코드를 직접 지정할 수 있습니다.

참고

오프셋 값은 표시되는 타임 코드에 더해지지 않습니다.

⑪ TIME CODE INSERT (타임 코드 인서트)

이 버튼은 타임 코드 데이터를 실시간으로 목록에 등록합니다. 타임 코드 소스가 실행되는 동안 이 버튼을 클릭하면 타임 코드 값을 캡처하여 새 이벤트로 추가합니다. 캡처된 타임 코드는 새 이벤트의 EVENT TRIGGER (이벤트 트리거) 필드에 입력되며, SCENE TITLE 필드는 "비할당(no assignment)"으로 설정됩니다. 이 때, 목록 안에 있는 이벤트들이 타임 코드의 내림차순으로 정렬됩니다. (동일한 위치에 이벤트가 이미 존재할 경우에는 새 이벤트로 덮어씁니다.)

참고

타임 코드 소스가 OFF일 경우 EVENT TRIGGER 열이 "[MANUAL]"로 설정됩니다. 타임 코드 소스가 TIME CODE, MIDI, USB 또는 SLOT 1~4일 경우 오프셋 값이 새로 추가된 이벤트의 타임 코드 값에 더해집니다.

⑫ TIME CODE OVERWRITE (타임 코드 덮어쓰기)

이 버튼은 목록에서 선택된 이벤트의 타임 코드를 실시간으로 교체합니다. 타임 코드 소스가 실행되는 동안 이 버튼을 클릭하면 현재 시간 위치를 현재 선택된 이벤트의 타임 코드 값으로 쓰여집니다. (SCENE TITLE 필드는 바뀌지 않습니다.) 이 때 목록 안에 있는 이벤트들이 타임 코드의 내림차순으로 정렬됩니다.

비어 있는 행이 선택되면 이 버튼은 회색으로 비활성화됩니다.

참고

타임 코드 소스가 OFF일 경우 EVENT TRIGGER 열이 "[MANUAL]"로 설정됩니다. 타임 코드 소스가 TIME CODE, MIDI, USB 또는 SLOT 1~4일 경우 오프셋 값이 다시 쓰여진 이벤트의 타임 코드 값에 더해집니다.

⑬ SCENE INSERT (Scene 인서트)

이 버튼은 Scene 메모리에서 하나 이상의 연속적인 Scene들을 이벤트 목록 안으로 삽입합니다. 오른쪽에 있는 FROM/TO 필드를 사용하여 시작 및 끝 Scene 번호를 지정하고 이 버튼을 클릭하면 지정된 Scene들이 새 이벤트로 삽입되어 현재 선택된 이벤트 직전에 리콜됩니다. 모든 새 이벤트에 대해 EVENT TRIGGER (이벤트 트리거) 필드가 "[MANUAL]" 로 설정됩니다.

⑭ SCENE OVERWRITE (Scene 덮어쓰기)

이 버튼은 이벤트 목록에 있는 연속적인 이벤트들의 Scene 할당을 Scene 메모리에 있는 여러 연속적인 Scene들로 덮어씁니다. 오른쪽에 있는 FROM/TO 필드를 사용하여 시작 및 끝 Scene 번호를 지정하고 이 버튼을 클릭하면 이벤트 목록의 현재 선택된 행에서 시작하여 후속 이벤트들의 해당 번호의 SCENE TITLE 필드가 지정한 Scene으로 덮어씁니다. (EVENT TRIGGER (이벤트 트리거) 필드는 바뀌지 않습니다.) 비어 있는 행이 선택되면 이 버튼은 회색으로 비활성화됩니다.

⑮ DELETE (삭제)

이 버튼은 이벤트 목록에서 선택된 이벤트를 삭제합니다. 비어 있는 행이 선택되면 이 버튼은 회색으로 비활성화됩니다.

⑯ UNDO (실행취소)

이 버튼은 이벤트 목록을 가장 최근에 실행한 수정 조작 이전 상태로 되돌립니다. 실행 취소(Undo)를 할 수 없을 경우 이 버튼은 회색으로 비활성화됩니다.

⑰ ALL DELETE (모두 삭제)

이 버튼은 이벤트 목록의 모든 이벤트를 삭제합니다. 이 버튼을 클릭하면 확인 메시지가 나타납니다.

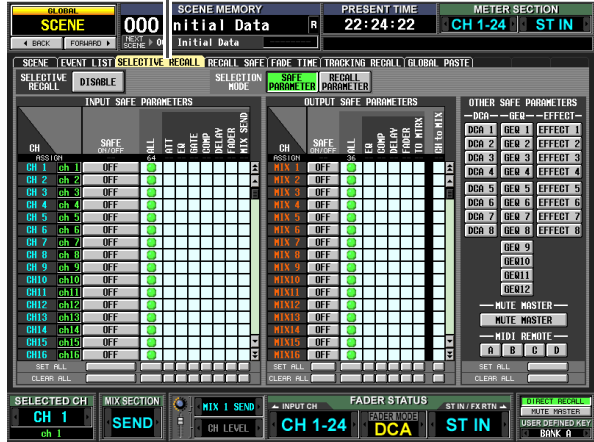
참고

목록(④~⑧, ⑪~⑰)을 수정하거나 타임 코드를 변경할 경우 계속 표시 영역에 있는 NEXT EVENT 버튼을 누르면 현재 타임 코드에서 검색을 시작합니다. 그러나 타임 코드 소스가 OFF이거나 EVENT TRIGGER 필드에 타임 코드 설정이 없을 경우 ([MANUAL]과 [INTERVAL]만 해당) NEXT EVENT는 목록의 처음이 됩니다.

SELECTIVE RECALL 화면

이 화면에서는 선택적 리콜(Selective Recall) 기능에 대한 설정을 할 수 있습니다. 이 기능을 사용하면 각 Scene 별로 특정 파라미터/채널을 리콜에서 제외하거나, 반대로 특정 파라미터/채널만 리콜할 수 있습니다.

SELECTIVE RECALL



① SELECTIVE RECALL ENABLE/DISABLE (선택적 리콜 활성화/비활성화)

현재 선택된 Scene에 대해 선택적 리콜(Selective Recall)을 활성화/비활성화합니다. 이 버튼이 DISABLE로 설정되면 선택적 리콜(Selective Recall)기능이 비활성화됩니다.

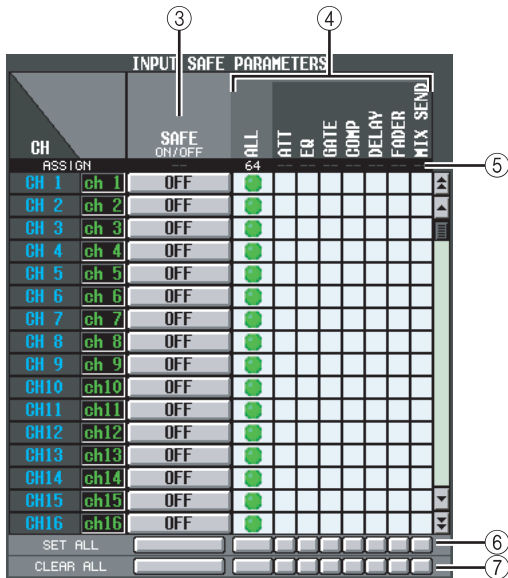
참고

- 모든 Scene에 대해 공통적인 RECALL SAFE 화면(→166페이지)과 달리 SELECTIVE RECALL 화면의 설정은 각 Scene 별로 독립적입니다.
- SELECTIVE RECALL 화면의 설정을 수정할 경우에는 해당 Scene을 저장해야 변경 사항이 실제로 저장됩니다.

② SELECTION MODE (선택 모드)

다음 버튼을 사용하여 SELECTIVE RECALL (선택적 리콜) 화면을 사용할 방법을 선택하십시오.

- **SAFE PARAMETER (세이프 파라미터) 버튼**
이 버튼이 켜져 있으면, 리콜 조작에서 제외될 채널/파라미터를 지정할 수 있습니다.
- **RECALL PARAMETER (리콜 파라미터) 버튼**
이 버튼이 켜져 있으면 리콜될 채널/파라미터를 지정할 수 있습니다.
버튼을 전환한 직후부터 모든 채널/파라미터들이 리콜 대상이 될 수 있습니다.



- ③ **SAFE ON/OFF (세이프 켜짐/꺼짐) 버튼**
RECALL ON/OFF (리콜 켜짐/꺼짐) 버튼
 이 버튼들의 기능은 SELECTION MODE SOURCE (선택 모드 소스) (②) 설정에 따라 다릅니다.

SAFE PARAMETER (세이프 파라미터) 버튼이 켜져 있을 경우

이 버튼이 리콜 조작에서 제외될 채널을 지정하는 SAFE (세이프) ON/OFF 버튼으로 기능합니다.

RECALL PARAMETER (리콜 파라미터) 버튼이 켜져 있을 경우

이 버튼이 리콜될 채널을 지정하는 RECALL (리콜) ON/OFF 버튼으로 기능합니다.

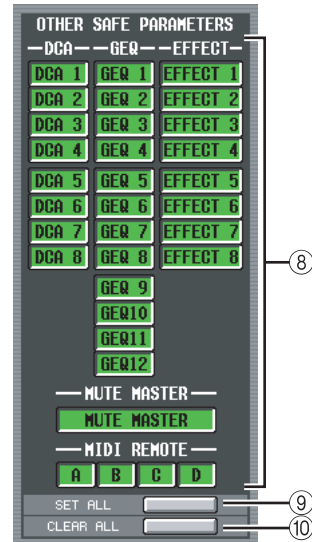
- ④ **파라미터 매트릭스 그리드**

여기에서 리콜될 (또는 리콜에서 제외될) 파라미터를 선택할 수 있습니다. SAFE PARAMETER (세이프 파라미터) 선택은 녹색으로 RECALL PARAMETER (리콜 파라미터) 선택은 청색으로 표시됩니다. ALL (모두) 버튼이 켜져 있으면 CH to MIX를 제외한 모든 파라미터가 리콜 (또는 리콜에서 제외) 됩니다.

참고

- 선택할 수 없는 조합에 해당되는 매트릭스 그리드는 회색으로 비활성화됩니다.
- SAFE ON/OFF 버튼 또는 RECALL ON/OFF 버튼이 켜져 있는 채널은 파라미터 매트릭스 그리드의 설정이 무시됩니다.

- ⑤ **ASSIGN (지정)**
 이 영역은 각 파라미터에 대해 할당된 채널의 수를 표시합니다.
- ⑥ **SET ALL (모두 설정)**
 이 버튼은 모든 채널의 버튼 또는 해당 파라미터의 모든 버튼을 켭니다.
- ⑦ **CLEAR ALL (모두 삭제)**
 이 버튼은 모든 채널의 버튼 또는 해당 파라미터의 모든 버튼을 끕니다.



- ⑧ **OTHER SAFE/RECALL PARAMETERS (다른 세이프/리콜 파라미터)**

이들 버튼을 사용하여 위에 기술된 파라미터들을 제외한 모든 파라미터들을 리콜 조작에서 제외시킬 수 있습니다.

SELECTION MODE (선택 모드) (②) 영역에서 SAFE PARAMETER (세이프 파라미터) 버튼이 켜져 있으면 이들 버튼은 리콜에서 제외될 파라미터들을 지정합니다. RECALL PARAMETER (리콜 파라미터) 버튼이 켜져 있으면 이들 버튼은 리콜될 파라미터들을 지정합니다.

- ⑨ **SET ALL (모두 설정)**
 이 버튼은 OTHER SAFE PARAMETERS (다른 세이프 파라미터) 영역의 모든 버튼을 켭니다.
- ⑩ **CLEAR ALL (모두 삭제)**
 이 버튼은 OTHER SAFE PARAMETERS (다른 세이프 파라미터) 영역의 모든 버튼을 끕니다.

2개의 인접한 홀수 번호/짝수 번호 채널 또는 모듈들이 하나의 파라미터를 공유하는 경우 (예컨대 아래 나열된 파라미터들) 파라미터는 두 채널/모듈에 대해 모두 선택적 리콜이 지정된 경우에만 리콜됩니다. (또는 리콜에서 제외됩니다).

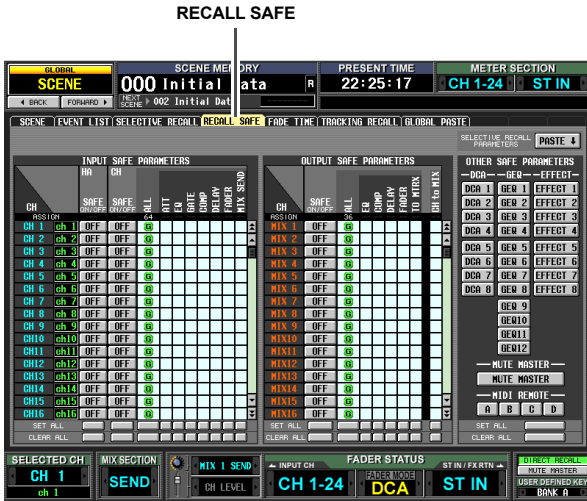
- GATE STEREO LINK
- COMP STEREO LINK
- DELAY GANG
- PAN MODE
- GEQ LINK
- ATT GANG
- MS DECODE
- FIXED/VARI

참고

- 리콜 세이프(Recall Safe)와 선택적 리콜(Selective Recall)을 함께 사용할 수 있습니다. 리콜 세이프(Recall Safe) 또는 선택적 리콜(Selective Recall)(또는 둘 다)로 리콜 조작에서 제외된 채널/파라미터는 리콜되지 않습니다.
- 선택적 리콜(Selective Recall)은 Scene 이 PREVIEW 모드로 리콜될 때 적용됩니다.
- Scene 을 리콜할 때 리콜 세이프(Recall Safe)와 선택적 리콜(Selective Recall) 간의 페어링 설정의 충돌로 인해 L과 R 채널 간의 파라미터 설정이 달라지는 경우가 생길 수 있습니다. 이와 같은 경우에는 다음에 조작할 때 파라미터가 연결됩니다.

RECALL SAFE 화면

여기에서는 모든 Scene에 대해 리콜 조작에서 제외될 파라미터/채널을 지정할 수 있습니다.



③ 파라미터 매트릭스 그리드

여기에서는 리콜 조작에서 제외될 채널 파라미터들을 선택할 수 있습니다. ALL 버튼이 켜져 있으면 CH to MIX를 제외한 모든 파라미터가 제외됩니다.

리콜 세이프(Recall Safe)와 선택적 리콜(Selective Recall)을 함께 사용할 수 있습니다. 리콜 세이프(Recall Safe) 또는 선택적 리콜(Selective Recall)(또는 둘 다)로 리콜 조작에서 제외된 채널/파라미터는 리콜되지 않습니다.

참고

CH SAFE ON/OFF 버튼 버튼이 꺼져 있는 채널은 파라미터 매트릭스 그리드의 설정이 무시됩니다.

④ ASSIGN (지정)

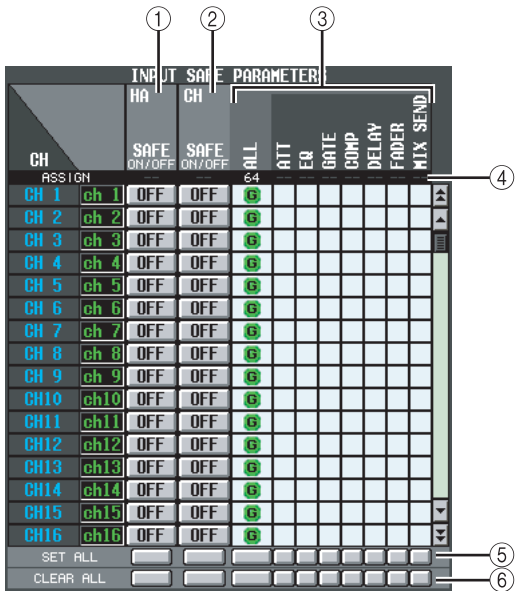
이 영역은 각 파라미터에 대해 할당된 채널의 수를 표시합니다

⑤ SET ALL (모두 설정)

이 버튼은 모든 채널의 버튼 또는 해당 파라미터의 모든 버튼을 켭니다.

⑥ CLEAR ALL (모두 삭제)

이 버튼은 모든 채널의 버튼 또는 해당 파라미터의 모든 버튼을 끕니다.



① HA SAFE ON/OFF (헤드 앰프 세이프 켜짐/꺼짐) 버튼

할당된 HA(헤드 앰프)가 리콜 조작에서 제외될 채널들을 선택한 버튼입니다.

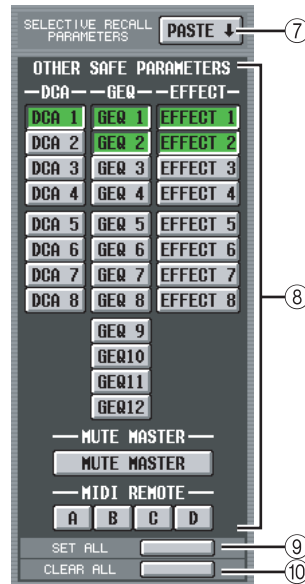
참고

스크롤 바를 아래쪽으로 스크롤하면 SAFE PARAMETERS 영역의 CH 열에 입력 채널 뿐 아니라 다음과 같은 입력 포트들도 나타남을 알 수 있습니다.

- AD1-AD48INPUT 단자 1~48
- AD1L-AD4RST IN 단자 1~4의 L/R 채널
- ExHA1-1-ExHA8-8외장 헤드 앰프(AD8HR 또는 AD824)의 채널 1~8

② CH SAFE ON/OFF (채널 세이프 켜짐/꺼짐) 버튼

이들 버튼은 리콜 조작에서 제외되는 채널들을 선택합니다. 이들은 패널의 [RECALL SAFE] 키와 연결됩니다.



⑦ SELECTIVE RECALL PARAMETERS PASTE (선택적 리콜 파라미터 붙여넣기)

이 버튼은 SELECTIVE RECALL (선택적 리콜) 화면에서 파라미터 설정을 복사하여 RECALL SAFE (리콜 세이프) 화면으로 붙여넣습니다. 이 버튼을 클릭하면 확인 메시지가 나타납니다.

⑧ OTHER SAFE PARAMETERS (다른 세이프 파라미터)

이들 버튼을 사용하여 위에 기술된 파라미터들을 제외한 모든 파라미터들을 리콜 조작에서 제외시킬 수 있습니다.

⑨ SET ALL (모두 설정)

이 버튼은 OTHER SAFE PARAMETERS (다른 세이프 파라미터) 영역의 모든 버튼을 켭니다.

⑩ CLEAR ALL (모두 삭제)

이 버튼은 OTHER SAFE PARAMETERS (다른 세이프 파라미터) 영역의 모든 버튼을 끕니다.

2개의 인접한 홀수 번호/짝수 번호 채널 또는 모듈들이 하나의 파라미터를 공유하는 경우 (예컨대 아래 나열된 파라미터들) 파라미터는 두 채널/모듈에 대해 모두 리콜 세이프가 지정된 경우에만 리콜에서 제외됩니다.

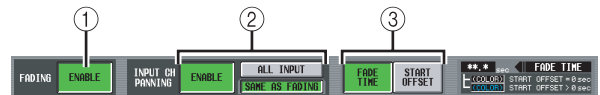
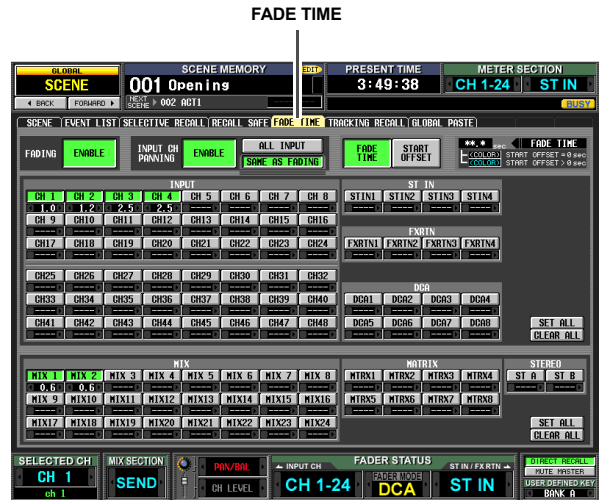
- GATE STEREO LINK
- COMP STEREO LINK
- DELAY GANG
- PAN MODE
- GEQ LINK
- ATT GANG
- MS DECODE
- FIXED/VARI

참고

- 선택적 리콜(Selective Recall)은 Scene이 PREVIEW 모드로 리콜될 때 적용됩니다.
- Scene을 리콜할 때 리콜 세이프(Recall Safe)와 선택적 리콜(Selective Recall) 간의 페어링 설정의 충돌로 인해 L과 R 채널 간의 파라미터 설정이 달라지는 경우가 생길 수 있습니다. 이와 같은 경우에는 다음에 조작할 때 파라미터가 연결됩니다.

FADE TIME 화면

여기에서는 Scene이 리콜될 때 지정된 시간에 걸쳐 페이더와 팬이 새 값으로 부드럽게 바뀌는 방법을 지정할 수 있습니다.



① **FADING ENABLE/DISABLE (페이딩 활성화/비활성화)**

페이더 레벨에 대한 페이드(Fade) 기능을 활성화/비활성화합니다.

참고

- FADE TIME (페이드 타임) 화면의 설정은 각 Scene 별로 다릅니다. 이 설정을 수정할 경우에는 해당 Scene을 저장해야 변경 사항이 실제로 저장됩니다.
- 페이드(Fade) 기능은 ENABLE 버튼이 선택된 Scene을 리콜할 때 적용됩니다.

② **INPUT CH PANNING ENABLE/DISABLE (입력 채널 페닝 활성화/비활성화)**

ENABLE (활성화) 버튼이 선택된 경우 입력 채널의 PAN (BALANCE) 파라미터에도 페이드(Fade) 기능이 적용됩니다. 이 버튼은 FADING ENABLE/DISABLE (①) 설정과 별개입니다. 다음 두 버튼을 사용하여 이를 적용할 입력 채널을 선택합니다.

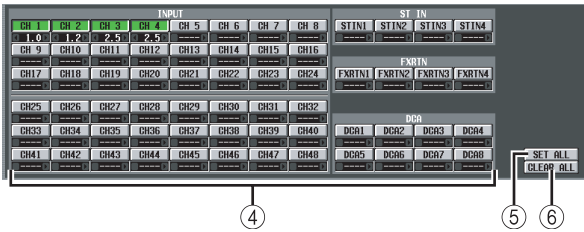
- **ALL INPUT 버튼이 켜져 있을 경우**
페이드(Fade) 기능이 모든 입력 채널의 PAN (BALANCE) 파라미터에 적용됩니다.
- **SAME AS FADING 버튼이 켜져 있을 경우**
페이드(Fade) 기능이 ④에서 선택한 입력 채널의 PAN (BALANCE) 파라미터에만 적용됩니다.

③ **FADE TIME/START OFFSET (페이드 타임/시작 오프셋)**

다음 두 버튼을 사용하여 FADE TIME (페이드 타임) 화면에서 조회하고 수정할 수 있는 파라미터들을 선택합니다. 오른쪽의 표시는 현재 어느 버튼이 선택되었는지를 보여줍니다.

- **FADE TIME (페이드 타임) 버튼이 켜져 있을 경우**
페이드(Fade) 기능이 활성화된 Scene을 리콜할 때 해당 채널의 페이더나 팬 파라미터가 새 값에 도달하는 시간 (페이드 타임)을 수정합니다.

- **START OFFSET (시작 오프셋) 버튼이 켜져 있을 경우**
페이드(Fade) 기능이 활성화된 Scene을 리콜할 때 해당 채널의 페이더나 팬 파라미터가 변하기 시작하는 시간 (시작 오프셋 시간)을 수정합니다.

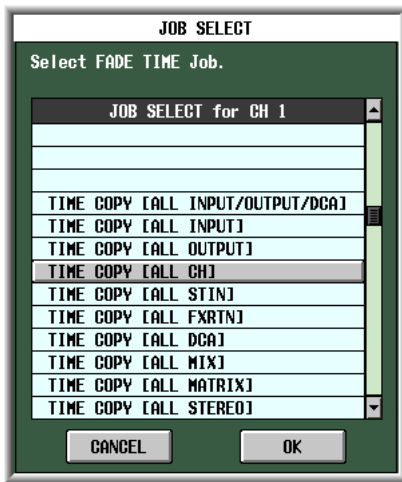


④ 채널 설정

여기에서는 각 입력 채널/출력 채널에 대해 페이드 (Fade) 기능을 켜거나 끄고, 페이드 타임(또는 시작 오프셋 시간)을 지정할 수 있습니다.

채널 이름 버튼을 사용하여 페이드(Fade) 기능을 켜거나 끕니다. 각 버튼 아래의 상자를 사용하여 페이드 타임 또는 시작 오프셋 시간을 지정할 수 있습니다. 커서를 상자로 이동하고 [DATA] 인코더를 돌리거나 좌우측에 있는 / 버튼을 클릭하여 값을 수정합니다. 상자 안에 표시되는 숫자 값의 색이 다음과 같이 바뀝니다.

- **FADE TIME 버튼이 켜져 있을 경우**
시작 오프셋 시간이 "----" (미설정)인 채널의 값은 흰색으로 표시되고, 0.1 이상으로 설정된 채널의 값은 하늘색으로 표시됩니다.
- **START OFFSET 버튼이 켜져 있을 경우**
시작 오프셋 시간이 "----" (미설정)인 채널의 값은 적색으로 표시되고, 0.1 이상으로 설정된 채널의 값은 노란색으로 표시됩니다.
원할 경우, 다음과 같이 페이드 타임/오프셋 시간 값을 한 채널에 다른 채널로 복사할 수 있습니다. 커서를 복사하고자 하는 값을 표시하는 상자로 이동한 다음, [SHIFT] 키를 누른 상태에서 [ENTER] 키를 눌러 JOB SELECT (작업 선택) 창에 접속합니다.

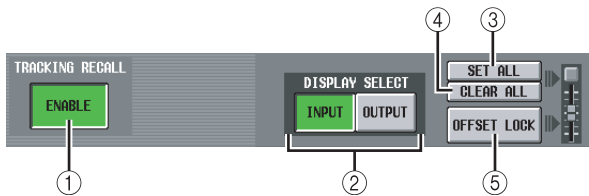
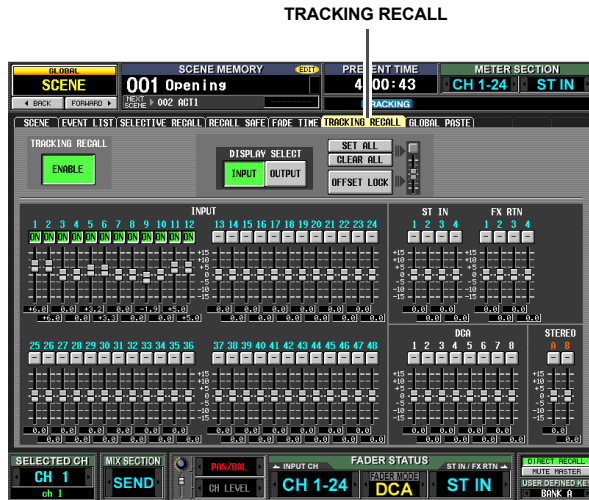


이 창에서 복사 대상 항목을 선택하고 OK 버튼을 클릭합니다. 그러면 선택된 채널의 값이 복사됩니다.

- ⑤ **SET ALL (모두 설정)**
이 버튼은 모든 입력 채널 또는 출력 채널에 대해 페이드(Fade) 기능을 활성화합니다.
- ⑥ **CLEAR ALL (모두 삭제)**
이 버튼은 모든 입력 채널 또는 출력 채널에 대해 페이드(Fade) 기능을 비활성화합니다.

TRACKING RECALL 화면

여기에서는 Scene을 리콜할 때 지정된 오프셋 값을 각 페이더의 값에 더하는 트래킹 리콜(Tracking Recall) 기능에 대한 설정을 할 수 있습니다.



① TRACKING RECALL ENABLE/DISABLE (트래킹 리콜 활성화/비활성화)

트래킹 리콜(Tracking Recall) 기능을 활성화/비활성화 합니다.

힌트

TRACKING RECALL 화면의 설정이 모든 Scene에 적용됩니다.

② DISPLAY SELECT (디스플레이 선택)

이들 버튼은 TRACKING RECALL (트래킹 리콜) 화면에 나타나는 채널들의 형식을 INPUT (입력 채널) 또는 OUTPUT (출력 채널) 중에서 선택합니다.

③ SET ALL (모두 설정)

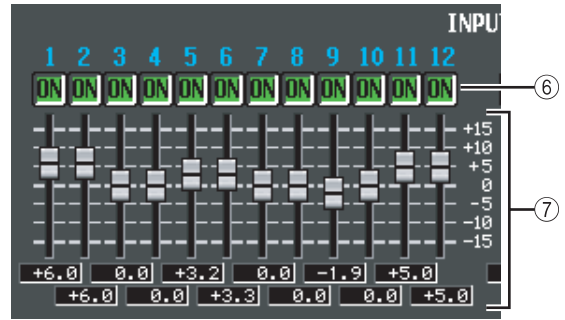
이 버튼은 모든 채널에 대해 (현재 화면에 나오지 않은 채널들 포함) 트래킹 리콜(Tracking Recall)을 활성화합니다.

④ CLEAR ALL (모두 삭제)

이 버튼은 모든 채널에 대해 (현재 화면에 나오지 않은 채널들 포함) 트래킹 리콜(Tracking Recall)을 비활성화합니다.

⑤ OFFSET LOCK (오프셋 잠금)

이 버튼이 켜지면 모든 채널의 슬라이더가(현재 화면에 나오지 않은 채널 포함) 회색으로 비활성화되고 오프셋 값을 수정할 수 없게 됩니다.



⑥ ON (트래킹 켜짐)

이들 버튼은 각 채널에 대해 트래킹을 활성화/비활성화 합니다. TRACKING RECALL ENABLE/DISABLE (트래킹 리콜 활성화/비활성화) 버튼이 ENABLE로 설정되면 이 버튼이 ON인 채널에 대해 트래킹이 활성화됩니다.

참고

OFFSET LOCK (⑤)이 꺼져 있을 경우 이 버튼을 켜면 해당 채널의 트래킹 오프셋이 0 dB로 재설정됩니다. 이 상태에서 해당 채널의 페이더를 조작하면 이 버튼이 켜진 지점에서의 상대적인 페이더 이동량이 트래킹 오프셋으로 기억됩니다. 그러면 OFFSET LOCK을 켜서 오프셋을 잠글 수 있습니다. 이 오프셋 값은 그 후 Scene을 리콜할 때 마다 더해집니다.

⑦ 트래킹 오프셋

여기에서는 트래킹이 활성화 될 경우 각 채널에 적용될 오프셋 값을 지정할 수 있습니다. 범위는 ±15 dB입니다. OFFSET LOCK (오프셋 잠금) (⑤)이 꺼져 있는 동안 패널 페이더를 조작하면 이들 값도 변합니다. 그러나 오프셋 값을 화면에서 조정하면 패널 페이더가 이동하지 않습니다.

디스플레이에 표시된 정보

기능 메뉴

글로벌 기능

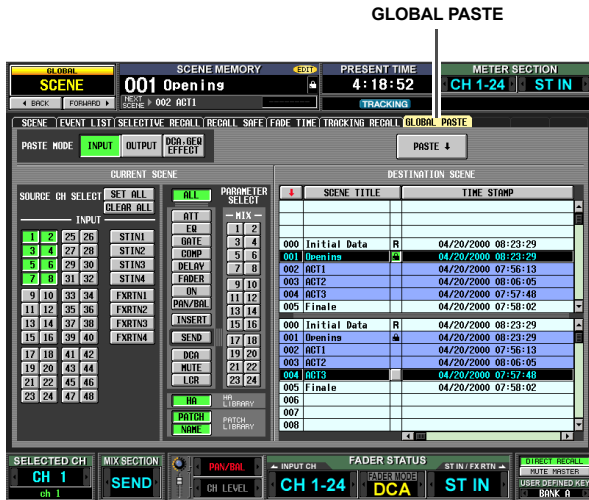
출력 기능

입력 기능

부록

GLOBAL PASTE 화면

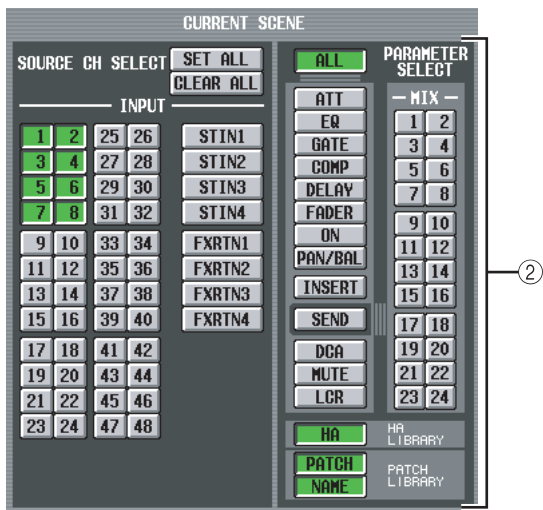
이 화면에서는 원하는 채널의 파라미터 설정이나 현재 Scene의 파라미터를 복사하여 Scene 메모리에 있는 하나 이상의 Scene으로 붙여넣기 할 수 있습니다.



① PASTE MODE(붙여넣기 모드)

다음 중에서 복사 소스 파라미터의 유형을 선택하십시오. 한번에 하나의 형식만 선택할 수 있습니다.

- INPUT** 입력 채널 파라미터
- OUTPUT** 출력 채널 파라미터
- DCA, GEQ, EFFECT** DCA 레벨 또는 뮤트 켜짐/꺼짐 상태, GEQ 설정, 내장 이펙트 설정



② CURRENT SCENE(현재 Scene)

여기에서는 현재 선택된 Scene에서 복사될 채널과 파라미터를 선택할 수 있습니다. 이 영역에 표시되는 내용은 선택된 붙여넣기 모드(①)에 따라 달라집니다.

• 붙여넣기 모드 = INPUT일 경우

왼쪽 영역에서 입력 채널을 선택하고 오른쪽 영역에서 파라미터를 선택합니다. 다음과 같은 파라미터를 선택할 수 있습니다.

ALL	HA, PATCH, NAME을 제외한 모든 파라미터
ATT	감쇠기
EQ	EQ 기능 설정
GATE	GATE 기능 설정
COMP	COMP 기능 설정
DELAY	DELAY 기능 설정
FADER	페이더 레벨
ON	CH [ON] 키 켜짐/꺼짐 상태
PAN/BAL	팬/밸런스 설정
INSERT	인서트 켜짐/꺼짐 상태 및 인서트 지점
SEND*1	원하는 MIX 버스(들)에 대한 송신 레벨
DCA	연계된 DCA 그룹
MUTE	연계된 뮤트 그룹
LCR	LCR 화면 설정
HA	해당 입력 채널에 할당된 헤드 앰프에 대한 설정
PATCH	해당 입력 채널에 할당된 입력 패치에 대한 설정
NAME	해당 입력 채널에 지정된 이름

*1. SEND (샌드) 버튼이 켜져 있을 경우 MIX (믹스) 버튼(1~24)를 사용하여 해당 MIX (믹스) 버스를 선택합니다. MIX 버스가 페어링된 경우 FOLLOW PAN "VARI"이 켜져 있으면 PAN/BAL에 SEND PAN이 포함되고, 꺼져 있으면 SEND에 포함됩니다.

• 붙여넣기 모드= OUTPUT일 경우

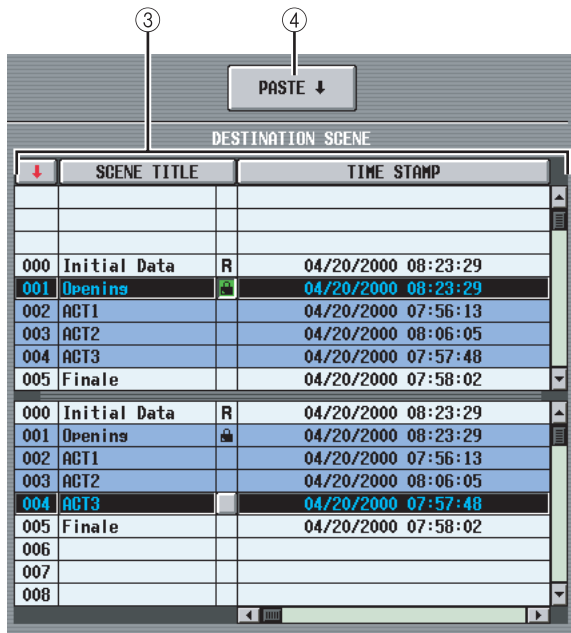
왼쪽 영역에서 출력 채널을 선택하고 오른쪽 영역에서 파라미터를 선택합니다. 다음과 같은 파라미터를 선택할 수 있습니다.

EQ	EQ 기능 설정
COMP	COMP 기능 설정
DELAY	DELAY 기능 설정
FADER	페이더 레벨
ON	CH [ON] 키 켜짐/꺼짐 상태
BAL	밸런스 설정
INSERT	인서트 켜짐/꺼짐 상태 및 인서트 지점
TO MTRX*1	원하는 MATRIX 버스(들)에 대한 송신 레벨
DCA	연계된 DCA 그룹
MUTE	연계된 뮤트 그룹
LCR	LCR 화면 설정
WITHOUT MIX SEND/WITH MIX SEND	입력 채널에서 선택된 MIX 버스로 송신되는 송신 레벨이 붙여넣기할 데이터 안에 포함될 것인지 (WITH...) 또는 포함되지 않을 것인지 (WITHOUT...) 선택합니다.

*1. TO MTRX 버튼이 켜져 있을 경우 MATRIX (매트릭스) 버튼(1~8)을 사용하여 해당 MATRIX (매트릭스) 버스를 선택합니다.

참고

- 붙여넣기 모드=INPUT이고 붙여넣기 되는 파라미터가 NAME이라면 선택된 Scene에 연결되는 이름 라이브러리가 자동으로 검색 및 붙여넣기 됩니다.
- 다른 Scene들이 이 라이브러리에 연결되어 있으면 붙여넣기 조작이 라이브러리를 덮어써서 다른 Scene들이 영향을 받을 수도 있으므로 주의하십시오.



- ③ **DESTINATION SCENE (붙여넣기 대상 Scene)**
 이 목록에서 데이터가 붙여넣기될 Scene을 선택할 수 있습니다. 다수의 연속된 Scene을 붙여넣기 대상으로 선택하려면 상단 목록에서 시작 번호를 선택하고 하단 목록에서 끝 번호를 선택하십시오. (하나의 Scene에만 붙여넣기하려면 상단 및 하단 목록에서 같은 Scene을 선택하십시오.)
 Scene 번호, SCENE TITLE (Scene 타이틀), TIME STAMP (타임 스탬프) 또는 COMMENT (코멘트) 위에 표시된 버튼을 클릭하여 목록이 정렬되는 순서를 바꿀 수 있습니다.

- ④ **PASTE (붙여넣기)**
 전체 붙여넣기(Global Paste) 조작을 실행하는 버튼입니다. 이 버튼을 클릭하면 확인 메시지가 나타납니다. 아래 나열된 파라미터들과 같이 2개의 인접한 홀수 번호/짝수 번호 채널이나 모듈에 대해 하나만 존재하는 파라미터는 두 채널/모듈이 모두 붙여넣기로 지정될 경우에만 붙여넣기 됩니다.
- GATE STEREO LINK
 - COMP STEREO LINK
 - DELAY GANG
 - PAN MODE
 - GEQ LINK
 - ATT GANG
 - MS DECODE
 - FIXED/VARI

참고

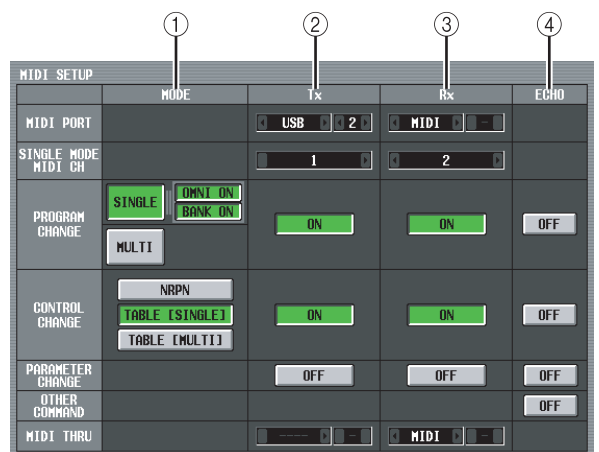
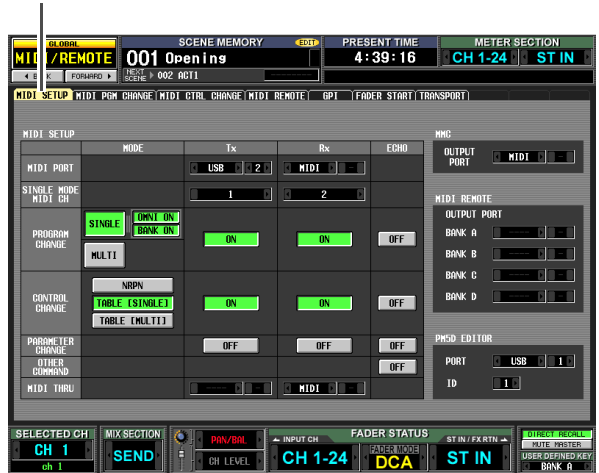
- PREVIEW 모드에서도 붙여넣기가 가능합니다.
- Scene을 리콜할 때 페어링 설정의 충돌로 인해 L과 R 채널 간의 파라미터 설정이 달라지는 경우가 생길 수 있습니다. 이와 같은 경우에는 파라미터가 그 설정들과 함께 리콜되며 다음에 조작할 때 파라미터가 연결됩니다.

MIDI REMOTE 기능

MIDI SETUP 화면

여기에서는 PM5D로 송신 및 수신되는 MIDI 메시지의 유형을 선택하고 사용할 MIDI 포트를 선택할 수 있습니다.

MIDI SETUP



- ① **MODE (모드)**
 여기에서는 프로그램 변경과 컨트롤 변경이 송신/수신되는 방식을 선택할 수 있습니다.
- **PROGRAM CHANGE MODE (프로그램 변경 모드)**
 이 영역에서는 프로그램 변경 송신/수신 방법을 선택할 수 있습니다.
 - SINGLE**
 이 버튼이 켜지면 프로그램 변경이 하나의 MIDI 채널에서 송신/수신됩니다 (싱글(Single) 모드).
 - OMNI ON/OFF**
 이 버튼이 켜지면 모든 MIDI 채널의 프로그램 변경이 싱글(Single) 모드로 수신됩니다 (멀티(Multi) 모드에서는 불가능함).
 - BANK ON/OFF**
 이 버튼이 켜지면 모든 बैं크(Bank) 선택 메시지가 싱글(Single) 모드로 수신됩니다 (멀티(Multi) 모드에서는 불가능함).

디스플레이에 표시된 정보

기능 메뉴

글로벌 기능

출력 기능

입력 기능

부록

MULTI

이 버튼이 켜지면 프로그램 변경이 여러 MIDI 채널에서 송신/수신됩니다 (멀티(Multi) 모드).

힌트

- 프로그램 변경 수신이 켜질 경우에는 외장 기기에서 적절한 프로그램 변경이 수신될 때 PM5D의 Scene이나 이펙트가 전환됩니다. 또한, 송신이 켜질 경우에는 PM5D 상에서 Scene이나 이펙트가 전환될 때 프로그램 변경이 외장 기기로 송신됩니다.
- 각 프로그램 변경 번호에 대한 Scene/이펙트 할당은 MIDI PGM CHANGE 화면에서 이루어집니다 (→ 173페이지).

CONTROL CHANGE MODE (컨트롤 변경 모드)

이 영역에서는 컨트롤 변경 송신/수신 방법을 선택할 수 있습니다.

NRPN

이 버튼이 켜지면 PM5D 믹스 파라미터가 NRPN 메시지로 송신/수신됩니다.

TABLE [SINGLE]

이 버튼이 켜지면 하나의 MIDI 채널 상에서 PM5D 믹스 파라미터가 컨트롤 변경 메시지로 송신/수신됩니다.

TABLE [MULTI]

이 버튼이 켜지면 다수의 MIDI 채널 상에서 PM5D 믹스 파라미터가 컨트롤 변경 메시지로 송신/수신됩니다.

힌트

- 컨트롤 변경 수신이 켜질 경우에는 외장 기기에서 적절한 컨트롤 변경이 수신될 때 PM5D의 파라미터가 변경됩니다. 또한, 송신이 켜질 경우에는 PM5D 상에서 파라미터를 수정할 때 컨트롤 변경이 외장 기기로 송신됩니다.
- NRPN 이 컨트롤 변경 모드로 선택되면 NRPN 에 대한 파라미터 할당이 사전 설정되어 변경할 수 없습니다.
- TABLE [SINGLE] 또는 TABLE [MULTI]가 컨트롤 변경 모드로 선택되면 MIDI CTRL CHANGE 화면에서 각 컨트롤 번호에 대한 파라미터 할당을 수정할 수 있습니다 (→ 174페이지).

② Tx (MIDI 송신)

여기에서는 MIDI 메시지의 송신에 대해 다양한 설정을 할 수 있습니다.

• MIDI PORT Tx (MIDI 송신 포트)

PM5D가 MIDI 메시지를 송신할 포트를 선택합니다. 다음 중에서 선택할 수 있습니다.

- MIDI 후면 패널 MIDI IN 커넥터
- USB 후면 패널 USB 커넥터
- SLOT 1-4 후면 패널 슬롯 1~4에 설치된 직렬 송신을 지원하는 카드

커서를 이 상자로 이동하고 [DATA] 인코더를 돌리거나 좌우측에 있는 / 버튼을 클릭하여 설정을 변경한 다음 [ENTER] 키를 눌러서 변경을 확정시킵니다.

USB 또는 SLOT 1~4를 선택할 경우 오른쪽에 있는 필드에 포트 번호(1~8)를 지정해야 합니다 (설치된 카드에 따라 일부 슬롯에는 포트가 하나밖에 없을 수도 있습니다.)

• SINGLE MODE MIDI CH Tx (싱글 모드에 대한 MIDI 송신 채널)

PM5D에서 프로그램 변경, 컨트롤 변경, 파라미터 변경 및 벌크 데이터를 송신할 MIDI 채널을 선택합니다. (이 설정은 싱글(Single) 모드에서만 유효합니다.) 커서를 이 상자로 이동하고 [DATA] 인코더를 돌리거나 좌우측에 있는 / 버튼을 클릭하여 설정을 변경한 다음 [ENTER] 키를 눌러서 변경을 확정시킵니다.

• PROGRAM CHANGE Tx (프로그램 변경 송신)

• CONTROL CHANGE Tx (컨트롤 변경 송신)

• PARAMETER CHANGE Tx (파라미터 변경 송신)

이들 버튼은 각각 프로그램 변경, 컨트롤 변경, 파라미터 변경에 대한 송신을 켜거나 끕니다.

힌트

파라미터 변경은 PM5D 파라미터를 시스템 전용 메시지의 형태로 송신하는 방법입니다.

• MIDI THRU Tx (쓰루 출력)

MIDI THRU Rx로 입력된 메시지를 출력할 포트를 선택합니다. 선택 방법은 MIDI PORT Tx의 경우와 동일합니다.

③ Rx (MIDI 수신)

여기에서는 MIDI 메시지의 수신에 대해 다양한 설정을 할 수 있습니다.

• MIDI PORT Rx (MIDI 수신 포트)

PM5D가 MIDI 메시지를 수신할 포트를 선택합니다.

• SINGLE MODE MIDI CH Rx (싱글(Single) 모드에 대한 MIDI 수신 채널)

PM5D에서 프로그램 변경, 컨트롤 변경, 파라미터 변경 및 벌크 데이터를 수신할 MIDI 채널을 선택합니다. (이 설정은 싱글 모드에서만 유효합니다.)

• PROGRAM CHANGE Rx (프로그램 변경 수신)

• CONTROL CHANGE Rx (컨트롤 변경 수신)

• PARAMETER CHANGE Rx (파라미터 변경 수신)

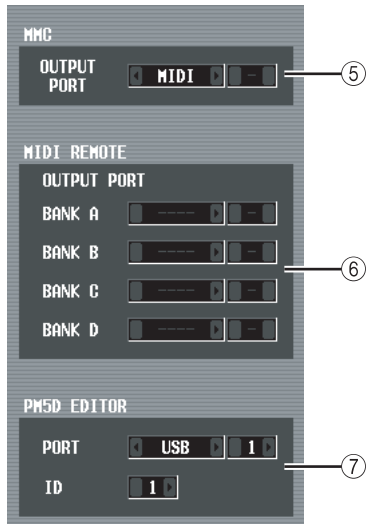
이들 버튼은 각각 프로그램 변경, 컨트롤 변경, 파라미터 변경에 대한 수신을 켜거나 끕니다.

• MIDI THRU Rx (쓰루 입력)

여기에서는 수신된 MIDI 메시지를 "Thru Input"할 포트를 선택할 수 있습니다.

④ ECHO (MIDI 메시지 에코 출력)

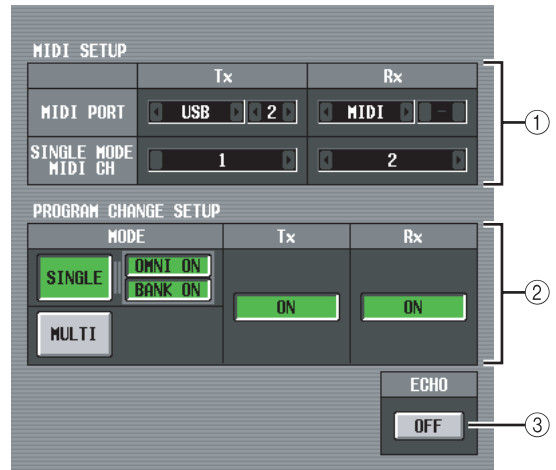
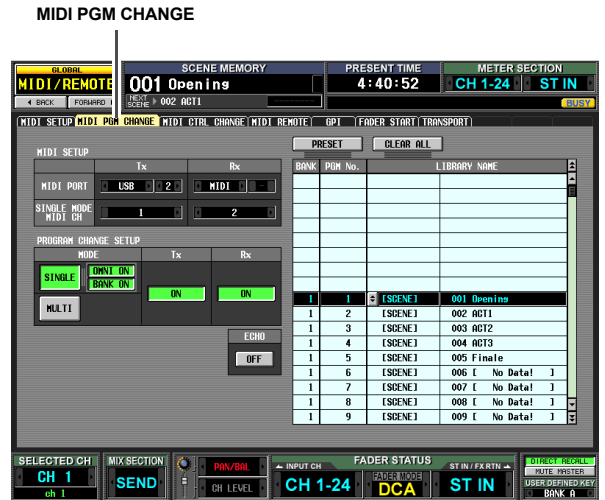
여기에서는 수신된 프로그램 변경, 컨트롤 변경, 파라미터 변경, 기타 MIDI 메시지를 MIDI 송신 포트에서 에코 출력할지 여부를 선택할 수 있습니다.



- ⑤ **MMC OUTPUT PORT (MMC 출력 포트)**
MMC(MIDI Machine Control)를 송신할 포트를 선택합니다.
- ⑥ **MIDI REMOTE OUTPUT PORT (MIDI 원격 출력 포트)**
여기에서는 4개의 뱅크 각각에 대해 MIDI 원격 기능으로 MIDI 메시지를 송신할 포트를 선택할 수 있습니다. MIDI REMOTE 화면의 LEARN 기능에서 사용되는 수신 메시지도 이 포트에서 수신됩니다.
- ⑦ **PM5D EDITOR (PM5D EDITOR 연결 포트)**
여기에서는 컴퓨터에서 PM5D를 제어하는 PM5D EDITOR 어플리케이션과 통신할 포트와 ID 번호(1~8)를 선택할 수 있습니다.

MIDI PGM CHANGE (MIDI 프로그램 변경) 화면

이 화면에서는 각 MIDI 프로그램 번호에 할당할 Scene 또는 이펙트 라이브러리를 선택할 수 있습니다.



- ① **MIDI SETUP (MIDI 설정)**
PM5D에서 MIDI 메시지를 송수신할 포트와 MIDI 채널을 선택합니다. 이 항목은 MIDI SETUP 화면의 설정과 연결되어 있습니다.
- ② **PROGRAM CHANGE SETUP (프로그램 변경 설정)**
여기에서는 프로그램 변경을 송수신하는 방법과 송수신을 켜고 끄는 방법을 지정할 수 있습니다. 이 항목은 MIDI SETUP (MIDI 설정) 화면의 설정과 연결되어 있습니다.
- ③ **ECHO ON/OFF (에코 켜짐/꺼짐)**
외장 기기에서 수신된 프로그램 변경을 MIDI 송신 포트에서 에코 출력할 것인지 여부를 선택합니다. 이 항목은 MIDI SETUP (MIDI 설정) 화면의 설정과 연결되어 있습니다.

디스플레이에 표시된 정보

기능 메뉴

글로벌 기능

출력 기능

입력 기능

부분

BANK	PGM No.	LIBRARY NAME
1	1	[SCENE] 001 Openings
1	2	[SCENE] 002 ACT1
1	3	[SCENE] 003 ACT2
1	4	[SCENE] 004 ACT3
1	5	[SCENE] 005 Finale
1	6	[SCENE] 006 [No Data!]
1	7	[SCENE] 007 [No Data!]
1	8	[SCENE] 008 [No Data!]
1	9	[SCENE] 009 [No Data!]

④ 목록

이 목록에서 각 프로그램 번호에 할당될 이벤트(Scene 리콜/이펙트 라이브러리 리콜)를 보고 선택할 수 있습니다.

• CH/BANK (채널/뱅크)


프로그램 변경이 송수신되는 MIDI 채널을 표시합니다. 싱글(Single) 모드에서 BANK ON/OFF 버튼이 켜져 있을 경우 이 열은 BANK로 표시되며, 표시되는 값은 뱅크 번호에 해당됩니다

• PGM No. (프로그램 번호)

프로그램 번호 1~128을 표시합니다.

• LIBRARY NAME (라이브러리 이름)

여기에서는 각 채널/프로그램 번호에 할당된 이벤트(Scene 또는 이펙트)의 형식과 번호를 조회하고 선택할 수 있습니다.

할당을 만드려면 원하는 행을 클릭해서 선택하십시오. (그 행은 목록 중앙에서 하이라이트 됩니다.) LIBRARY NAME (라이브러리 이름) 필드의 왼쪽에 있는  버튼을 클릭합니다. 그러면 MIDI PGM CHANGE SETUP 창이 나타납니다. 이 창에서 이벤트 (Scene 또는 이펙트 1~8에 대한 라이브러리 항목) 형식과 번호를 선택할 수 있습니다.

해당 MIDI 채널에 대한 프로그램 변경이 수신되면 해당 프로그램 번호에 할당된 이벤트가 리콜됩니다. 또한, PM5D에서 이 이벤트가 리콜되면 해당 프로그램 변경이 송신됩니다.

⑤ PRESET (프리셋)

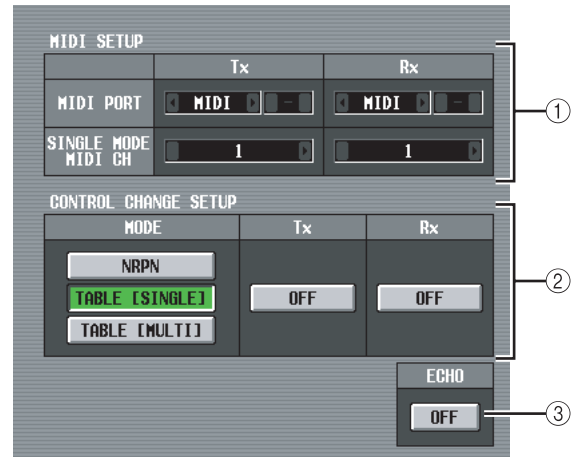
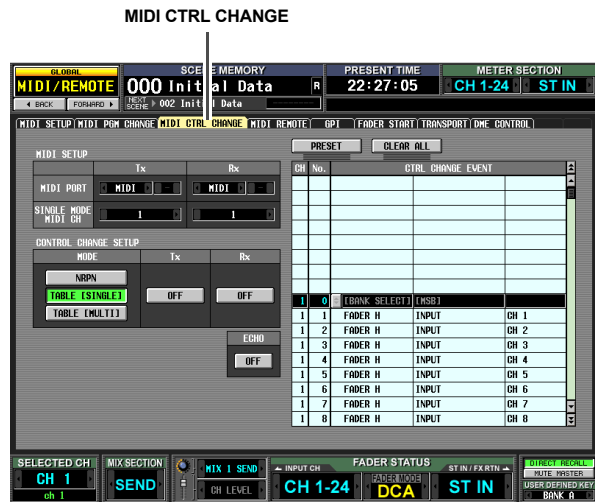
이 버튼을 클릭하면 목록의 모든 이벤트 할당이 기본 상태로 복원됩니다.

⑥ CLEAR ALL (모두 삭제)

이 버튼을 클릭하면 목록의 모든 이벤트 할당이 삭제됩니다.

MIDI CTRL CHANGE (MIDI 컨트롤 변경) 화면

여기에서는 각 컨트롤 번호에 할당된 PM5D 파라미터(페더 조작, [ON] 키 조작 등)를 선택할 수 있습니다.



① MIDI SETUP (MIDI 설정)

PM5D에서 MIDI 메시지를 송수신할 포트와 MIDI 채널을 선택합니다. 이 항목은 MIDI SETUP (MIDI 설정) 화면의 설정과 연결되어 있습니다.

② CONTROL CHANGE SETUP (컨트롤 변경 설정)

여기에서는 컨트롤 변경을 송수신하는 방법과 송수신을 켜고 끄는 방법을 지정할 수 있습니다. 이 항목은 MIDI SETUP (MIDI 설정) 화면의 설정과 연결되어 있습니다. 다음과 같은 송신/수신 방법 중에서 선택할 수 있습니다.

• NRPN

이 버튼이 켜지면 PM5D 믹스 파라미터가 NRPN 메시지로 송신/수신됩니다.

• TABLE [SINGLE]

이 버튼이 켜지면 목록에 있는 할당에 따라 PM5D 믹스 파라미터가 하나의 MIDI 채널 상에서 컨트롤 변경 메시지로 송신/수신됩니다 (④).

• TABLE [MULTI]

이 버튼이 켜지면 목록에 있는 할당에 따라 PM5D 믹스 파라미터가 여러 MIDI 채널 상에서 컨트롤 변경 메시지로 송신/수신됩니다 (④).

③ ECHO ON/OFF (에코 켜짐/꺼짐)

외부 기기에서 수신된 컨트롤 변경을 MIDI 송신 포트에서 에코 출력할 것인지 여부를 선택합니다. 이 항목은 MIDI SETUP (MIDI 설정) 화면의 설정과 연결되어 있습니다.

CH No.	CTRL No.	CTRL CHANGE EVENT
1	0	[BANK SELECT] [MSB]
1	1	FADER H INPUT CH 1
1	2	FADER H INPUT CH 2
1	3	FADER H INPUT CH 3
1	4	FADER H INPUT CH 4
1	5	FADER H INPUT CH 5
1	6	FADER H INPUT CH 6
1	7	FADER H INPUT CH 7
1	8	FADER H INPUT CH 8

④ 목록

이 목록에서 각 컨트롤 번호에 할당된 이벤트를 조회/선택할 수 있습니다.

- **CH (채널)**
컨트롤 변경이 송신/수신되는 MIDI 채널을 표시합니다
- **CTRL No. (컨트롤 번호)**
컨트롤 번호 1~119를 표시합니다. 컨트롤 번호 0, 32, 96~110은 지정할 수 없습니다.
- **CTRL CHANGE EVENT (컨트롤 변경 이벤트)**
해당 채널/컨트롤 번호로 할당하는 이벤트의 유형을 표시/선택합니다.
할당을 만드려면 원하는 행(목록 중앙에 하이라이트되는 행)을 클릭한 다음, CTRL CHANGE EVENT (컨트롤 변경 이벤트) 필드의 왼쪽에 있는 버튼을 클릭하여 MIDI CTRL CHANGE SETUP (MIDI 컨트롤 변경 설정) 창을 엽니다. 이 창에서 파라미터를 3 레벨(모드, 파라미터 1/2)로 지정할 수 있습니다.
해당 MIDI 채널에 대한 컨트롤 변경이 수신되면 해당 컨트롤 번호에 할당된 이벤트가 수정됩니다. 또한, PM5D에서 이 이벤트가 수정되면 해당 컨트롤 변경이 송신됩니다.

참고

컨트롤 변경 모드가 NRPN으로 설정되면 이 목록은 무시됩니다.

⑤ PRESET (프리셋)

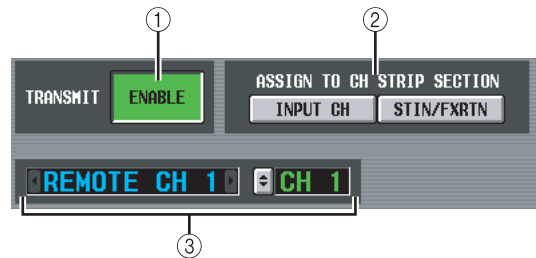
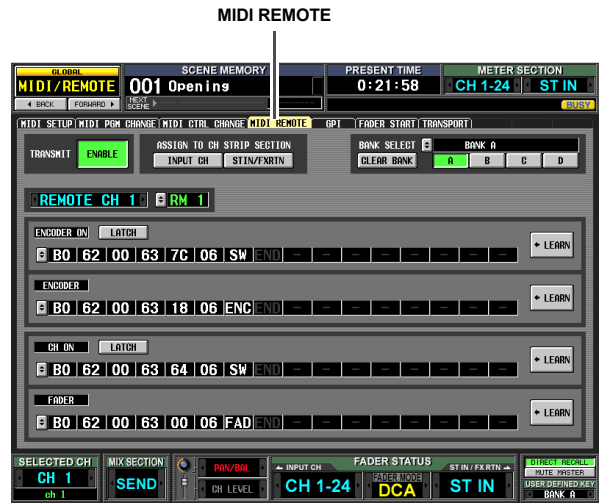
이 버튼을 클릭하면 목록의 모든 이벤트 할당이 기본 상태로 복원됩니다.

⑥ CLEAR ALL (모두 삭제)

이 버튼을 클릭하면 목록의 모든 이벤트 할당이 삭제됩니다.

MIDI REMOTE 화면

여기에서는 MIDI 메시지를 패널 페이더, CH [ON] 키, 인코더, ENCODER (인코더) [ON] 키 등에 할당하고 외장 기기를 제어하기 위해 사용되는 MIDI 원격(MIDI Remote) 기능에 대한 설정을 만들 수 있습니다.



① TRANSMIT ENABLE/DISABLE (송신 활성화/비활성화)

MIDI 원격 기능을 활성화/비활성화합니다. 4개의 बैं크 (MIDI 원격 설정이 저장되는 메모리) 각각에 대해 이 기능을 활성화/비활성화할 수 있습니다.

② ASSIGN TO CH STRIP SECTION (채널 스트립에 할당)

다음 두 가지를 MIDI 원격 기능을 할당할 채널 스트립으로 선택할 수 있습니다 (원할 경우 둘 다 동시에 선택할 수 있습니다).

INPUT CH INPUT 채널 스트립 1~24

STIN/FXRTRN ST IN/FX RTN 채널 스트립 1~4

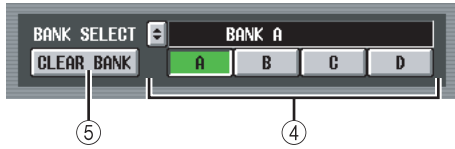
이 설정은 4개의 बैं크 모두에 적용됩니다.

③ 채널 선택

설정하고자 하는 MIDI 원격 채널을 선택합니다. 상자의 좌우측에 있는 / 버튼을 클릭하면 오른쪽에 있는 상자에 해당 이름이 표시됩니다. 오른쪽 상자의 버튼을 클릭하여 이름을 변경할 수 있습니다.

참고

LEARN 버튼(⑦)이 켜져 있는 동안에는 MIDI 원격 채널을 변경할 수 없습니다. 먼저 LEARN 버튼을 꺼야 합니다.



④ BANK SELECT (뱅크 선택)

4개의 뱅크 중에서 설정하려는 뱅크를 선택합니다. A~D 버튼을 사용해서 뱅크를 선택하면 해당 뱅크의 이름이 바로 위에 있는 필드에 표시됩니다. 왼쪽에 있는 BANK SELECT 버튼을 클릭하여 뱅크 이름을 변경할 수 있습니다.

⑤ CLEAR BANK (뱅크 삭제)

이 버튼은 현재 선택된 뱅크를 지웁니다. (모든 MIDI 메시지가 삭제됩니다.)



⑥ MIDI 메시지

상단에서부터 이들 필드는 MIDI 메시지를 ENCODER [ON] 키, 인코더, CH [ON] 키, 페이더에 할당합니다. LATCH 버튼을 클릭하여 MIDI REMOTE SETUP (MIDI 리모트 설정) 창을 열고 메시지를 16진수 값으로 입력합니다. 다음과 같은 값을 입력할 수 있습니다.

값	사용 가능한 할당	내용
00(H)-FF(H)	모두	송신되는 MIDI 메시지 (16진수).
END	모두	MIDI 메시지의 끝을 표시합니다. 해당 컨트롤러를 조작하면 MIDI 메시지가 시작 지점에서 END 직전까지 송신됩니다.
SW	모두	인코더 [ON] 키 또는 채널 [ON] 키의 켜짐/꺼짐 상태를 표시합니다. 이 키가 켜지면 7F(H)의 값이 송신되고, 이 키가 꺼지면 00(H)의 값이 송신됩니다. 이 키가 ENCODER (인코더)나 FADER (페이더)에 할당되면 인코더나 페이더가 조작될 때 키의 현재 값이 송신됩니다.
ENC	ENCODER ON/ENCODER	페이더의 현재 위치를 표시합니다. ENCODER (인코더)에 할당되면 인코더가 조작될 때 00-7F(H)의 값이 송신됩니다. ENCODER [ON] 키에 할당되면 키가 켜질 때 인코더의 현재 값이 송신됩니다.
FAD	CH ON/FADER	페이더의 현재 위치를 표시합니다. FADER (페이더)에 할당되면 페이더가 조작될 때 00-7F(H)의 값이 송신됩니다. CH [ON] 키에 할당되면 키가 켜질 때 페이더의 현재 값이 송신됩니다.

힌트

16진수 값을 클릭하면 해당 값이 포함된 MIDI 메시지로 해석되는 리전이 빨간색으로 표시됩니다.

⑦ LEARN (학습)

이 버튼을 사용해서 수신된 MIDI 메시지를 컨트롤러에 할당합니다. 4개의 LEARN (학습) 버튼 중 하나를 켜면 PM5D에서 수신된 MIDI 메시지가 해당 컨트롤러로 할당됩니다. LEARN (학습) 기능은 MIDI SETUP (MIDI 설정) 화면의 MIDI REMOTE OUTPUT PORT (MIDI 리모트 출력 포트)로 지정된 입력 포트에서 수신된 MIDI 메시지를 사용합니다.

힌트

- LEARN 버튼을 사용하여 할당되는 MIDI 메시지의 최대 길이는 16 바이트입니다 (17번째 이후의 바이트들은 폐기됩니다). 메시지 길이가 16바이트 미만인 경우, 마지막 데이터 값 바로 다음에 END가 나타납니다.
- 컨트롤 변경이 수신되면 3번째 바이트가 자동으로 FAD(할당 대상이 FADER인 경우), ENC(할당 대상이 ENCODER인 경우) 또는 SW(할당 대상이 ENCODER ON 또는 CH ON 키인 경우)로 비웁니다.
- LEARN 버튼이 켜져 있는 동안 여러 메시지가 수신될 경우 마지막으로 수신된 메시지가 사용됩니다. (마지막 메시지에서 상태 바이트가 누락되면 적절한 상태 바이트가 추가됩니다.)

⑧ LATCH

ENCODER (인코더) [ON] 키 또는 CH [ON] 키에 할당된 메시지의 특정 바이트가 "SW"로 설정되면 LATCH 버튼을 사용해서 다음 조작 중 하나를 선택합니다.

• LATCH 버튼이 켜져 있을 경우

키를 누를 때 마다 켜짐/꺼짐 상태가 바뀝니다 (래치됨). 꺼짐 상태에서 키를 누르면 7F(H)를 SW 값으로 하는 MIDI 메시지가 송신되고 같은 키를 다시 한번 누르면 00(H)를 SW 값으로 하는 MIDI 메시지가 송신됩니다.

• LATCH 버튼이 꺼져 있을 경우

키를 누르고 있는 동안에는 스위치가 켜지고 손을 떼면 꺼집니다 (언래치됨). 키를 누른 직후에 7F(H)를 SW 값으로 하는 MIDI 메시지가 송신되며, 키를 놓는 직후에 00(H)를 SW 값으로 하는 MIDI 메시지가 송신됩니다.

ENCODER (인코더) [ON] 키 또는 CH [ON] 키에 할당된 메시지의 특정 바이트가 "ENC" (또는 "FAD") 로 설정되면 LATCH 버튼을 사용해서 다음 조작 중 하나를 선택합니다.

• LATCH 버튼이 켜져 있을 경우

꺼짐 상태에서 키를 누르면 인코더(또는 페이더)의 현재 설정을 ENC(또는 FAD) 값으로 하는 MIDI 메시지가 송신되고 같은 키를 다시 한번 누르면 00(H)를 ENC(또는 FAD) 값으로 하는 MIDI 메시지가 송신됩니다.

• LATCH 버튼이 꺼져 있을 경우

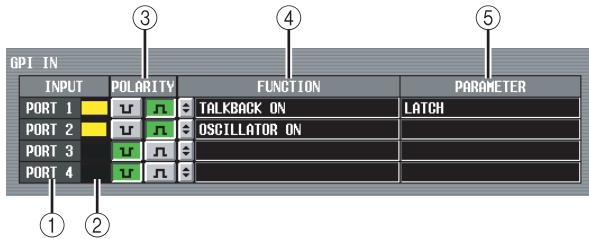
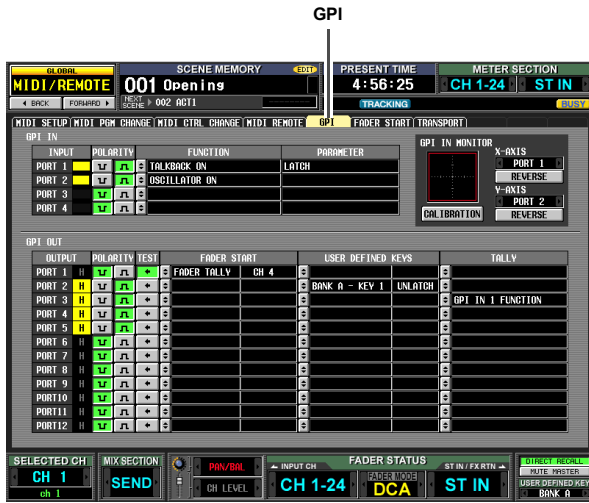
키를 누르는 순간에 인코더(또는 페이더)의 현재 설정을 ENC(또는 FAD) 값으로 하는 MIDI 메시지가 송신되고 키를 놓는 순간에 00(H)를 ENC(또는 FAD) 값으로 하는 MIDI 메시지가 송신됩니다.

참고

MIDI 메시지의 마지막 바이트에 SW/ENC/FAD가 지정되어 있지 않으면 키를 켜거나 끌 때 동일한 MIDI 메시지가 송신됩니다. 즉, 키가 꺼질 때도 동일한 메시지가 송신됩니다.

GPI 화면

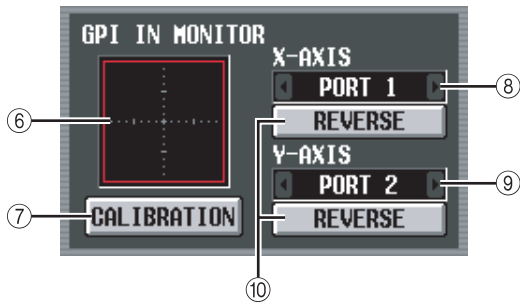
여기에서는 PM5D와 외장 기기 사이에 컨트롤 신호를 주고 받기 위해 사용되는 GPI (General Purpose Interface) 입력/출력에 대한 설정을 할 수 있습니다.



- ① **GPI IN 포트**
설정을 할 수 있는 GPI IN 포트의 번호입니다.
- ② **GPI IN 상태**
노란색 막대는 해당 포트의 입력 신호 전압 상태를 표시합니다. 막대가 보이지 않을 때는 신호가 접지된 상태이며 막대가 오른쪽 끝까지 표시될 경우에는 신호가 높은 레벨 상태에 있는 것입니다. POLARITY (③) 필드를 사용하여 신호가 낮은 상태와 높은 상태 중 어느 쪽에서 활성화할 것인지 선택합니다.
- ③ **POLARITY**
GPI IN 켜짐/꺼짐 상태를 탐지하는 방법을 선택합니다. Low Active (키가 접지되었을 때 활성화됨) 또는 High Active (키가 개방되었을 때 또는 높은 레벨 신호가 입력되었을 때 활성화됨)를 선택할 수 있습니다.
- ④ **FUNCTION (기능)**
- ⑤ **PARAMETER (파라미터)**
이들 필드는 해당 GPI IN 포트가 활성화될 때 실행되는 기능(또는 GPI IN 포트에서 입력되는 전압 값으로 제어되는 기능)과 해당 기능에 대한 옵션 파라미터들을 표시합니다.
설정을 수정하려면 왼쪽에 있는 [] 버튼을 클릭하여 GPI IN PORT ASSIGN (GPI 입력 포트 지정) 창을 열고 다음 표에서 기능과 파라미터를 선택합니다.

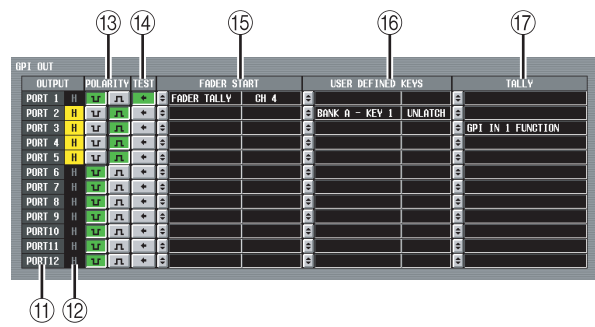
FUNCTION	PARAMETER	PM5D 조작
NO ASSIGN	-	할당 없음
MONITOR	DIMMER ON	딤머(Dimmer) 기능을 켜거나 끕니다.
	SOURCE = [모니터 소스 이름]	모니터 소스를 전환합니다.
	MONO ON	모니터 선택 [MONO] 키를 켭니다.
TALKBACK ON	LATCH	토크백(Talkback) 기능을 켜거나 끕니다 (래치 조작).
	UNLATCH	토크백(Talkback) 기능을 켜거나 끕니다 (언래치 조작).
CH ON-LATCH	[채널 이름]	채널을 켜거나 끕니다 (래치 조작).
CH ON-UNLATCH	[채널 이름]	채널을 켜거나 끕니다 (언래치 조작).
FADER LEVEL	[채널 이름]	전압에 따라 페이더 값(LEVEL 파라미터)을 수정합니다.
SURROUND PAN	FRONT-REAR PAN [SEL]	전압에 따릅니다.
	LEFT-RIGHT PAN [SEL]	전압에 따라 선택된 채널의 서라운드 패닝(좌/우)을 수정합니다.
	FRONT-REAR PAN [ODD]	전압에 따라 선택된 홀수 번호 채널의 서라운드 패닝(앞/뒤)을 수정합니다.
	LEFT-RIGHT PAN [ODD]	전압에 따라 선택된 홀수 번호 채널의 서라운드 패닝(좌/우)을 수정합니다.
	FRONT-REAR PAN [EVEN]	전압에 따라 선택된 짝수 번호 채널의 서라운드 패닝(앞/뒤)을 수정합니다.
	LEFT-RIGHT PAN [EVEN]	전압에 따라 선택된 짝수 번호 채널의 서라운드 패닝(좌/우)을 수정합니다.
USER DEFINED KEY FUNCTION	[사용자 정의 키뱅크 / 키 번호]	외부 입력이 활성화되어 있는 동안 선택된 사용자 정의(User Defined) 키가 눌러졌을 때와 같은 조작을 실행합니다.
USER DEFINED KEY LED	[사용자 정의 키뱅크 / 키 번호]	외부 입력이 활성화되어 있는 동안 선택된 사용자 정의(User Defined) 키의 LED를 점등합니다.
PEAK HOLD ON	-	피크 홀드(Peak Hold) 기능을 켜거나 끕니다.
OSCILLATOR ON	-	오실레이터(Oscillator)를 켜거나 끕니다.
SOLO ON	-	솔로(Solo) 기능을 켜거나 끕니다.

□ GPI IN MONITOR (GPI 입력 모니터)



- ⑥ **GPI IN 모니터**
X-AXIS 필드(⑧)와 Y-AXIS 필드(⑨)로 선택된 GPI IN 포트에서 오는 전압이 각각 그래프의 X축(수평)과 Y축(수직) 수치에 노란색 ◎로 표시됩니다. 활성/비활성 상태를 결정하기 위해 사용되는 전압 변동 범위는 적색 직사각형으로 표시됩니다.
- ⑦ **CALIBRATION (교정)**
이 버튼은 PM5D에서 활성/비활성 상태를 결정하기 위해 사용되는 전압 변동 범위가 GPI PORT에서 입력되는 전압에 적절하도록 보정합니다 (보정 방법에 대한 자세한 설명은 ➡125페이지). 이 버튼을 켜면 전압 변동 범위가 일시적으로 지워지고 GPI IN 전압이 바뀔 때마다 범위가 갱신됩니다. 이 버튼을 끄면 변동 범위가 기억되고 이 변동 범위가 활성/비활성 상태를 결정하는데 사용됩니다.
- ⑧ **X-AXIS**
- ⑨ **Y-AXIS**
이들 필드는 보정을 실시할 GPI IN 포트를 선택합니다. 좌우측에 있는 ◀/▶ 버튼을 클릭하여 포트를 변경할 수 있습니다. 조이스틱과 같은 2차원 컨트롤러를 사용하고 있다면 X축과 Y축 모두에 대해 포트를 지정하십시오. 한 방향에 대해서만 보정을 하려면 한쪽 포트를 "-----"로 설정하십시오.
- ⑩ **REVERSE (역방향)**
이 버튼은 입력의 낮은 레벨/높은 레벨을 뒤바꿔서 그래프의 표시 방향을 바꿉니다. 이것은 선택된 GPI IN 포트의 POLARITY (⑬)를 전환하는 것과 같습니다.

□ GPI OUT (GPI 출력)



- ⑪ **GPI OUT 포트**
설정을 할 수 있는 GPI OUT 포트들의 번호입니다.
- ⑫ **GPI OUT 상태**
해당 포트에 대한 출력 신호의 상태를 표시합니다. L/H 문자는 신호 레벨이 Low 인지(출력 레벨이 접지됨) High 인지(출력 레벨이 높음)를 표시합니다. 배경색은 활성화될 때는 노란색, 비활성화될 때는 회색입니다. POLARITY (⑫) 필드를 사용하여 낮은 상태와 높은 상태 중 어느 쪽에서 신호를 활성화할 것인지 선택합니다.
- ⑬ **POLARITY**
GPI OUT 포트가 활성화될 때 출력되는 신호의 극성을 선택합니다. Low Active (활성화될 때 접지됨) 또는 High Active (활성화될 때 높은 레벨) 중에서 하나를 선택할 수 있습니다.
- ⑭ **TEST**
이 버튼은 각 GPI OUT 포트의 작동을 테스트합니다. 이 버튼이 켜져 있는 동안 해당 GPI OUT 포트가 일시적으로 활성화되고 POLARITY (⑫) 설정에 따라 신호가 출력됩니다.
- ⑮ **FADER START (페이더 스타트)**
각 GPI OUT 포트에 트리거로 할당된 페이더의 채널과 페이더의 페이더 모드(트리거 감지 방법)를 표시합니다. 설정을 수정하려면 왼쪽에 있는 ▶ 버튼을 클릭하여 GPI OUT PORT ASSIGN (GPI 출력 포트 지정) 창을 열고 페이더 모드와 채널을 선택합니다. 다음과 같은 페이더 모드를 선택할 수 있습니다.
 - **FADER START**
선택된 채널의 페이더가 -60 dB 이하에서 -60 dB 이상으로 움직이면 250 msec 길이의 컨트롤 신호(트리거 신호)가 출력됩니다.
 - **FADER STOP**
선택된 채널의 페이더가 -∞ dB에 도달하면 250 msec 길이의 컨트롤 신호(트리거 신호)가 출력됩니다.
 - **FADER TALLY**
선택된 채널의 페이더가 -60 dB 이하에서 -60 dB 이상으로 움직이면 컨트롤 신호가 출력됩니다. 이 컨트롤 신호는 페이더가 -∞ dB에 도달할 때까지 (또는 GPI OUT 포트가 다른 트리거를 수신할 때까지) 계속됩니다. GPI 화면의 FADER START (페이더 스타트) 필드는 FADER START (페이더 스타트) 화면의 GPI 관련 설정과 연결되어 있습니다 (➡129페이지).

⑩ **USER DEFINED KEYS (사용자 정의 키)**

이 영역은 각 GPI OUT 포트에 트리거로 할당된 사용자 정의 키들과 작동 방식을 표시합니다. 설정을 수정하려면 왼쪽에 있는 버튼을 클릭하여 GPI OUT PORT ASSIGN (GPI 출력 포트 지정) 창을 열고 목록에서 사용자 정의(User Defined) 키뱅크(A~D)와 번호(1~25) 그리고 트리거 신호가 전송되는 방식을 선택합니다. 트리거 신호에 대한 송신 방법으로 래치(키를 누를 때 마다 활성/비활성 사이를 전환) 또는 언래치(키를 누르는 동안 활성화됨) 중에서 선택할 수 있습니다.

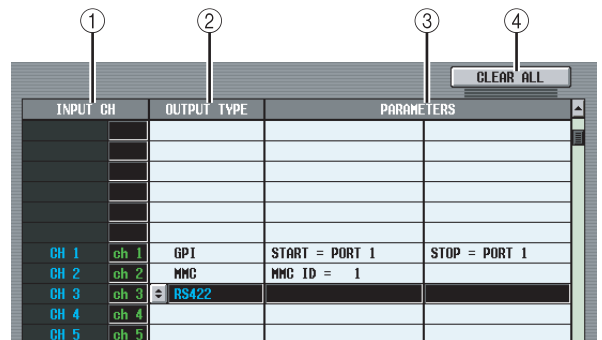
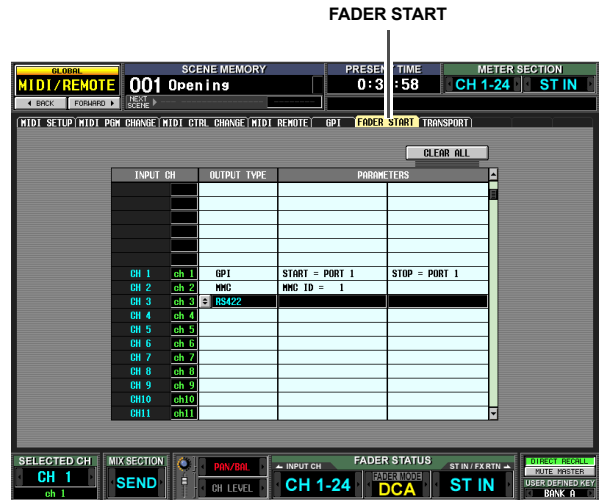
⑪ **TALLY**

이 영역은 각 포트에 트리거로 할당된 다른 달리(Tally) 출력 기능의 상태를 표시합니다. PM5D에서 해당 조작을 실행하면 컨트롤 신호가 해당 GPI OUT 포트에서 출력됩니다. 이 컨트롤 신호는 위 조작을 해제할 때까지(또는 GPI OUT 포트가 다른 트리거를 수신할 때까지) 계속됩니다. 설정을 수정하려면 왼쪽에 있는 버튼을 클릭하여 GPI OUT PORT ASSIGN 창을 열고 다음 기능들 중 하나를 선택합니다.

기능	PM5D 조작
NO ASSIGN	할당 없음
POWER ON	PM5D의 전원이 켜짐
SOLO ON	[SOLO] 키가 켜짐
GPI IN 1 FUNCTION	GPI IN 포트 1에 할당된 기능이 활성화됩니다.
GPI IN 2 FUNCTION	GPI IN 포트 2에 할당된 기능이 활성화됩니다.
GPI IN 3 FUNCTION	GPI IN 포트 3에 할당된 기능이 활성화됩니다.
GPI IN 4 FUNCTION	GPI IN 포트 4에 할당된 기능이 활성화됩니다.
PREVIEW ON	SCENE MEMORY 섹션 (PREVIEW) 키가 켜집니다.
CUE ON [INPUT ONLY]	입력 채널 [CUE] 키가 켜집니다.
CUE ON [DCA ONLY]	DCA [CUE] 키가 켜집니다.
CUE ON [OUTPUT ONLY]	출력 채널 [CUE] 키가 켜집니다.
CUE ON	임의의 [CUE] 키가 켜집니다.

FADER START 화면

여기에서는 입력 채널 페이더를 사용해서 GPI OUT 포트나 외장 기기를 제어할 수 있는 페이더 시작(Fader Start) 기능에 대한 설정을 할 수 있습니다.



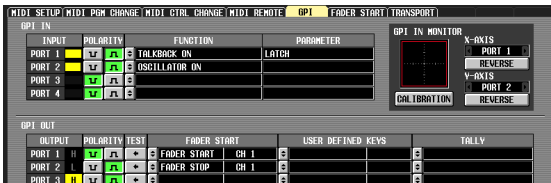
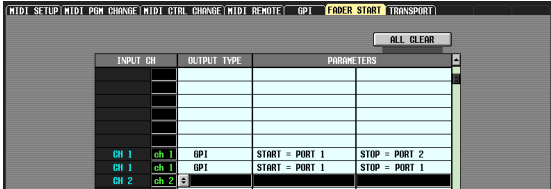
- ① **INPUT CH (입력 채널)**
이 영역은 설정을 할 수 있는 채널들(입력 채널, ST IN 채널)의 번호와 이름을 보여줍니다. 행을 클릭하여 선택하면 해당 행이 목록의 중앙에 하이라이트됩니다.
- ② **OUTPUT TYPE (출력 형식)**
- ③ **PARAMETER (파라미터)**
해당 페이더를 조작할 때 출력되는 신호의 형식과 신호의 옵션 파라미터들을 표시합니다. 설정을 수정하려면 OUTPUT TYPE (출력 형식) 필드의 왼쪽에 있는 버튼을 클릭하여 FADER START ASSIGN (페이더 스타트 할당) 창을 엽니다. 다음과 같은 출력 형식과 파라미터를 선택할 수 있습니다.
 - **NO ASSIGN**
할당 없음
 - **GPI**
해당 채널의 페이더 조작에 따라 지정된 GPI OUT 포트에 트리거가 송신되고 컨트롤 신호가 출력됩니다. (컨트롤 신호의 극성은 GPI 화면의 설정에 따라 지정됩니다.) 이 출력 형식이 선택되면 다음과 같은 두 가지 옵션 파라미터 중에서 선택할 수 있습니다.
FADER START ... 페이더가 -60 dB 미만에서 -60 dB 이상으로 바뀔 때 트리거가 발신되는 GPI OUT 포트

디스플레이에 표시된 정보
기능 메뉴
글로벌 기능
출력 기능
입력 기능
파라미터

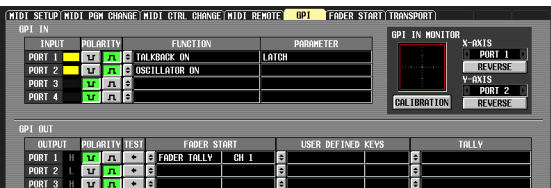
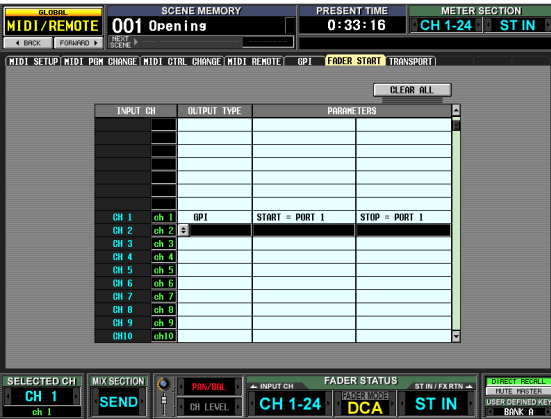
FADER STOP 페이더가 $-\infty$ dB에 도달할 때 트 리거가 발신되는 GPI OUT 포트

FADER START (페이더 스타트) 화면에서 하는 GPI 관 련 설정은 GPI 화면의 FADER START (페이더 스타트) 필드와 연결됩니다.

예를 들어, FADER START (페이더 스타트) 화면에서 어떤 채널의 FADER START (페이더 스타트) 파라미터 와 FADER STOP (페이더 스톱) 파라미터에 대해 다른 포트를 지정하는 경우, GPI 화면의 FADER START (페 이더 스타트) 필드가 해당 포트들의 해당 채널(페이더 모드 = FADER START/FADER STOP(페이더 스타트/ 페이더 스톱))로 할당됩니다. (반대의 경우도 적용됩니 다.)



FADER START (페이더 스타트) 파라미터와 FADER STOP (페이더 스톱) 파라미터에 대해 동일한 포트가 지 정될 경우, GPI 화면의 FADER START (페이더 스타트) 필드는 해당 포트에 해당되는 채널(페이더 모드 =FADER TALLY (페이더 탈리))에 할당됩니다. (반대의 경우도 타당합니다.)



• **MMC**

해당 채널의 페이더 조작에 따라 현재 활성화된 MIDI 포 트에서 MMC 명령이 발신됩니다. (MIDI 송신 포트는 MIDI SETUP (MIDI 설정) 화면에서 선택합니다.) 페이더가 -60 dB 미만에서 -60 dB 이상으로 변할 때 MMC PLAY 명령이 발신되고 페이더가 $-\infty$ dB에 도달할 때 MMC STOP 명령이 발신됩니다. 이 출력 형식이 선택되면 옵션 파라미터를 사용하여 MMC 장치 ID 번호(1~127 또는 ALL)을 지정할 수 있습 니다.

• **RS422**

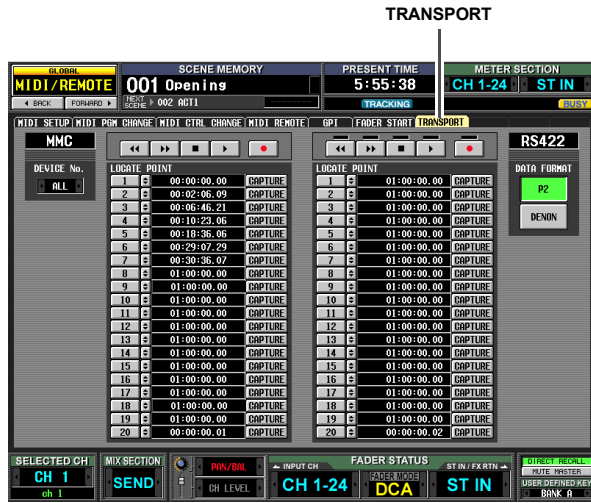
해당 채널의 페이더 조작에 따라 RS422 REMOTE (리 모트) 커넥터에서 RS422 프로토콜 명령이 발신됩니다. 페이더가 -60 dB 미만에서 -60 dB 이상으로 변할 때 RS422 프로토콜 PLAY 명령이 발신되고 페이더가 $-\infty$ dB에 도달할 때 RS422 프로토콜 STOP 명령이 발신됩 니다.

④ **CLEAR ALL (모두 삭제)**

모든 채널의 출력 유형 필드 할당이 지워집니다.

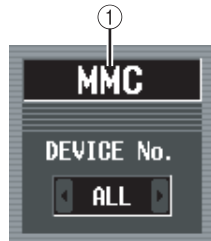
TRANSPORT 화면

여기에서는 MMC/RS422 프로토콜 명령을 사용해서 레코더나 기타 외장 기기 상의 전송/위치 이동(locate) 조작을 PM5D에서 원격 제어할 수 있습니다.



① MMC DEVICE No. (MMC 기기 번호)

MMC를 통해 제어할 외장 기기의 ID 번호를 표시합니다. 이 설정을 바꾸려면 좌우측에 있는 / 버튼을 클릭하여 1~127 범위 또는 ALL (모든 기기 ID 번호에 적용됨) 중에서 선택하십시오.

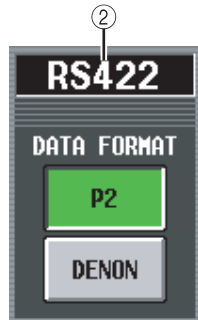


② RS422 DATA FORMAT (RS422 데이터 포맷)

RS422 REMOTE 커넥터에서 발신되는 RS422 명령의 포맷 (P2 또는 DENON)을 선택합니다. 이 버튼을 클릭하면 확인 메시지가 나타납니다.

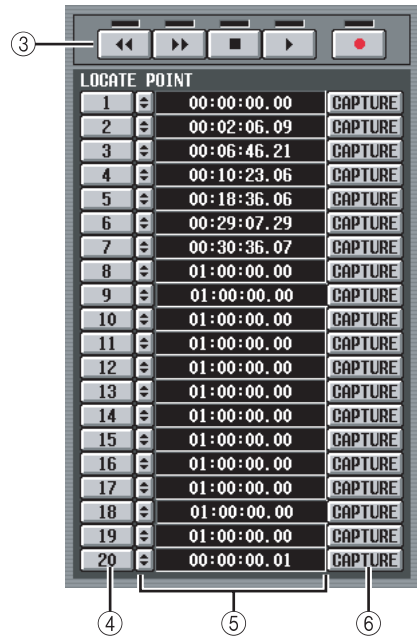
참고

이 화면에서 지정한 RS422 명령 포맷은 페이더 시작 기능이나 사용자 정의 키로 발행된 RS422 명령에도 적용됩니다.



참고

DENON 포맷은 Denon 전문 CD (DN-C680)와 MD (DN-M1050R) 플레이어와 같은 기기에서 사용되는 명령들의 집합입니다. CD나 MD 플레이어에서 9600 bps와 RS422로 설정을 바꾸십시오. DENON 포맷을 사용할 경우에는 재생 중에 일시정지하려면 버튼을 클릭하고, 대기 중에 정지하려면 버튼을 누르십시오. 정지 상태에서 대기 상태로 전환하려면 버튼을 다시 한번 누르십시오. 버튼을 클릭하면 이전 트랙으로 되돌아가고, 버튼을 클릭하면 다음 트랙으로 진행합니다. D-sub 9 핀 직선 케이블을 사용해서 REMOTE RS422 커넥터를 P2 또는 DENON 포맷을 사용해서 제어하고자 하는 기기에 연결하십시오.



③ 전송

외장 기기의 전송을 조작합니다. 버튼을 클릭하면 해당 MMC/RS422 명령(왼쪽부터 REWIND (되감기), FAST FORWARD (빨리 감기), STOP (정지), PLAY (재생), REC (녹음))이 전송됩니다.

각 RS422 전송 버튼 위에는 표시등이 있으며 제어되는 외장 기기의 상태에 따라 다음과 같이 점등됩니다.

• P2

재생		점등됨
빨리 감기		점등됨
되감기		점등됨
정지됨		점등됨
녹음		그리고 점등됨


• DENON

재생		점등됨
일시 정지됨		깜박거림
대기		점등됨
정지됨	모두 꺼짐	
녹음		그리고 점등됨
녹음이 일시 정지됨		점등됨, 깜박거림

④ LOCATE POINT (위치 이동 지점)

이들 버튼은 각 위치 이동 지점에 대응됩니다. MMC 호환 기기에 대해 20개 위치 이동 지점을 지정할 수 있으며 추가로 RS422 호환 기기에 대해 별도로 위치 이동 지점을 지정할 수 있습니다. 버튼 1~20을 클릭할 때 해당 위치 이동 지점으로 이동하기 위한 MMC 명령어나 RS422 명령이 전송됩니다.

⑤ 타임 코드

이 필드는 각 위치 이동 지점에 대해 지정된 타임 코드를 표시합니다. 타임 코드를 수정하려면 왼쪽에 있는  버튼을 클릭하여 MMC/RS422 LOCATE POINT (위치 이동 지점) 창을 열고 새 타임 코드를 시/분/초/프레임의 형식으로 지정하십시오. (DENON 포맷의 경우 트랙/분/초/프레임 단위로 값을 지정하십시오.) 오른쪽에 위치한 CAPTURE (캡처) 버튼을 사용해서 PM5D에서 수신되는 타임 코드를 캡처할 수도 있습니다.

⑥ CAPTURE (캡처)

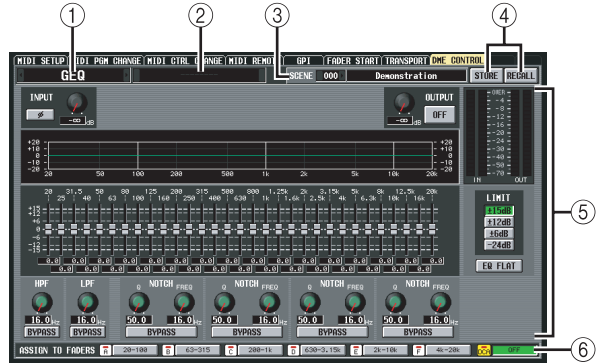
이 버튼은 현재 PM5D에서 수신되고 있는 타임 코드를 캡처해서 타임 코드 필드에 입력합니다. MMC의 경우 EVENT LIST (이벤트 리스트) 화면(SCENE 기능)에서 타임 코드 소스, 프레임 레이트, 오프셋 시간을 지정할 수 있습니다 (→161페이지). RS422의 경우 그 시점에 조정되고 있는 외장 기기에 대한 시간 데이터가 캡처됩니다.

DME CONTROL 화면


여기에서는 Yamaha DME 시리즈 디지털 믹싱 엔진의 다양한 기능을 원격 조정할 수 있습니다.

힌트

2004년 8월 기준으로 이 기능을 DME 시리즈 모델 DME64N 및 DME24N과 함께 사용할 수 있습니다. (이 기능은 DME32과 함께 사용할 수 없습니다.)



① 컴포넌트 유형 선택 영역

여기에서는 PM5D에서 조정하고자 하는 DME 시리즈 컴포넌트를 선택할 수 있습니다. 좌우측에 있는  버튼을 클릭하여 컴포넌트 종류를 선택하면, 그에 따라 화면의 중앙 부분의 디스플레이가 바뀝니다. 선택 가능한 컴포넌트 유형은 다음과 같습니다.

- **SETUP (설정)**
PM5D와 DME 시리즈 기기를 연결하는 포트를 선택하고 통신을 시작 또는 종료합니다.
- **GEQ**
PM5D에서 DME 시리즈 기기의 그래픽 EQ를 조정합니다.
- **PEQ**
PM5D에서 DME 시리즈 기기의 파라메트릭 EQ를 조정합니다.
- **CROSS OVER (크로스 오버)**
DME 시리즈 기기의 내부 신호가 6개 밴드로 분할되고 각 밴드에 대해 출력 레벨, 필터 슬로프 및 유형, 그리고 컷오프 주파수 등을 조정할 수 있습니다. 이 화면에서는 또한 밴드가 분할되는 크로스오버 주파수도 지정할 수 있습니다.
- **LONG DELAY (긴 딜레이)**
- **SHORT DELAY (짧은 딜레이)**
PM5D에서 DME 시리즈 기기의 긴 딜레이와 짧은 딜레이 기능을 조정할 수 있습니다.
- **MATRIX (매트릭스)**
DME 시리즈 기기의 특정 입력에서 모든 출력으로 또는 모든 입력에서 특정 출력으로 송신되는 신호의 레벨을 지정합니다.
- **SLOT OUTPUT (슬롯 출력)**
DME 시리즈 기기의 각 슬롯에 대해 각 포트의 출력 레벨, 딜레이 시간 및 위상 설정을 지정합니다.

② 컴포넌트 선택 영역

①에서 선택한 컴포넌트 유형에서 조정하려는 컴포넌트를 선택합니다.

③ SCENE

이 영역은 DME 시리즈 기기에 저장/리콜될 Scene을 표시/선택합니다. 좌우측에 있는 [] / [] 버튼을 클릭해서 번호를 선택하면 해당 Scene의 이름이 오른쪽 필드에 나타납니다.

④ STORE/RECALL (저장/리콜)

이들 버튼은 PM5D 화면에서 수정한 DME 시리즈 기기의 설정을 SCENE 영역에서 선택된 Scene 안으로 저장(덮어쓰기)하거나 또는 SCENE 영역에서 선택된 Scene을 리콜합니다.

참고

- PM5D 화면에서 DME Scene을 저장할 때는 DME에서 기존 Scene을 덮어쓰므로써만 저장할 수 있습니다. 설정을 새 Scene으로 저장하거나 Scene 이름을 수정할 수 없습니다.
- SETUP이 선택되면 ③, ④, ⑥ 항목이 보이지 않습니다.

⑤ 파라미터 표시 영역

이 영역은 현재 선택된 컴포넌트의 파라미터를 표시합니다. 표시되는 내용은 컴포넌트에 따라 다릅니다.

⑥ ASSIGN TO FADERS (DCA 페이더 할당)

DCA 페이더 1~8을 사용하여 현재 화면에 보이는 컴포넌트의 파라미터를 조정할 수 있습니다.

참고

DCA 페이더에 할당할 수 있는 파라미터는 컴포넌트에 따라 다릅니다. 일부 컴포넌트의 경우에는 이 기능을 사용하지 못할 수도 있습니다.

□ PM5D를 DME 시리즈 기기와 연결하기

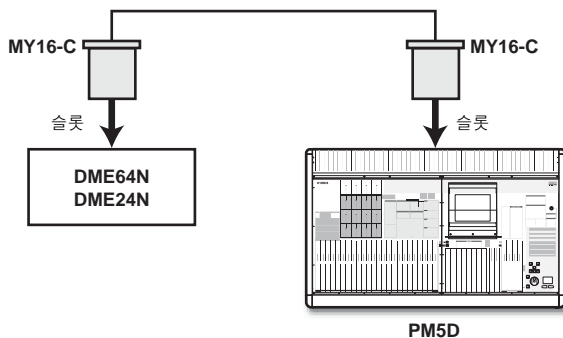
오디오 신호를 송수신하고 신호를 제어하기 위해 PM5D를 DME 시리즈 기기와 연결하는 다양한 방법이 아래에 예시되어 있습니다.

참고

DME 시리즈 기기에서 알파벳 문자 이외의 문자와 기호(일본어와 같은 2 바이트 문자 등)가 컴포넌트 이름이나 Scene 이름에 사용될 경우 그와 같은 문자가 정확히 표시되지 않을 수도 있습니다.

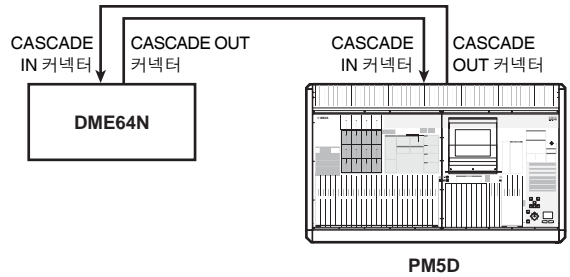
① CobraNet을 통한 양방향 연결

이 연결 방법은 CobraNet(이더넷을 통해 멀티 채널 오디오 신호와 컨트롤 신호를 송신하기 위한 포맷)을 사용합니다. MY16-C CobraNet 포맷을 따르는 디지털 I/O 카드를 PM5D와 DME 시리즈 기기의 슬롯에 설치하고 이더넷(Ethernet) 케이블을 사용해서 2개의 MY16-C 카드를 연결합니다. 이 방법은 하나의 케이블을 통한 오디오 신호 전송을 허용합니다. 예를 들어 PM5D의 MIX (믹스) 버스를 통해 DME로 신호를 송신하여 처리한 다음 PM5D 입력 채널로 반송할 수 있습니다.



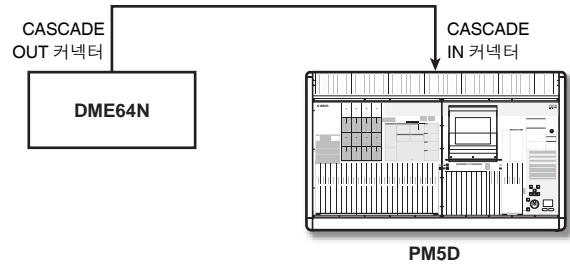
② CASCADE IN/OUT 커넥터를 사용한 양방향 연결 (DME64N만 해당됨)

이 연결 방법에서는 PM5D의 CASCADE IN (캐스케이드 입력) 커넥터 및 CASCADE OUT (캐스케이드 출력) 커넥터와 DME64N가 서로 연결되어 오디오 신호의 양방향 전송이 가능합니다. DME24N에는 CASCADE IN/OUT (캐스케이드 입력/출력) 커넥터가 없으므로 이 방법을 사용할 수 없습니다.



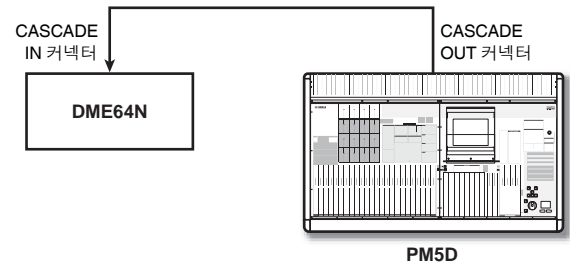
③ CASCADE IN/OUT 커넥터를 사용한 단방향 연결 - 1 (DME64N만 해당됨)

이 방법은 오디오 신호를 DME64N에서 CASCADE IN (캐스케이드 입력) 커넥터를 통해 PM5D로 송신하는 단방향 연결입니다.



④ CASCADE IN/OUT 커넥터를 사용한 단방향 연결 - 2 (DME64N만 해당됨)

이 방법은 오디오 신호를 PM5D에서 CASCADE OUT (캐스케이드 출력) 커넥터를 통해 DME64N로 송신하는 단방향 연결입니다.



참고

CASCADE IN/OUT 커넥터를 사용해서 연결을 할 경우에는 CASCADE IN/OUT (캐스케이드 입력/출력) 커넥터가 커넥터로 사용되지만 설정은 슬롯 입력/출력을 사용할 때와 같습니다. MIXER SETUP (믹서 설정) 화면(SYS/W.CLOCK 기능)의 CASCADE CONNECTION (캐스케이드 연결) 영역에서 CASCADE IN (캐스케이드 입력) 커넥터가 SLOT IN (슬롯 입력) 포트에 할당되도록 (CASCADE IN (캐스케이드 입력) 커넥터를 사용할 경우) 또는 SLOT OUT 포트가 CASCADE OUT (캐스케이드 출력) 커넥터로 할당되도록 (CASCADE OUT (캐스케이드 출력) 커넥터를 사용할 경우) 설정을 해야 합니다.

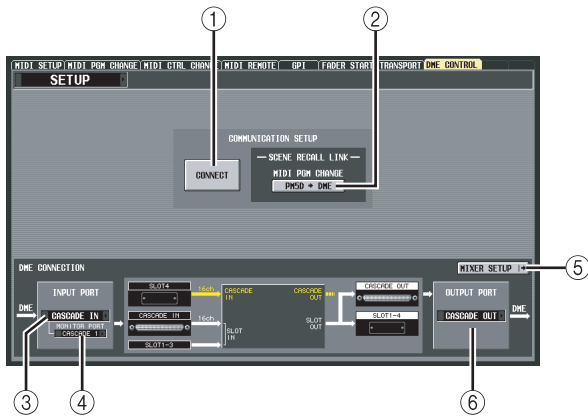
힌트

원할 경우, 오디오 신호를 송수신하지 않고도 PM5D에서 DME 시리즈 기기를 조정할 수 있습니다. 이 경우, 단지 예 ②-④에서 예시한 연결 중 하나를 하면 컨트롤 신호가 PM5D에서 DME로 전송됩니다.

□ PM5D와 DME 시리즈 기기 사이의 통신 시작

PM5D와 DME 시리즈 기기 사이의 오디오 신호 송신/수신을 위해 사용될 포트를 선택하고 통신을 시작하려면 다음과 같이 진행하십시오.

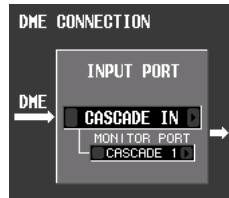
- 1 **PM5D와 DME 시리즈 기기를 연결합니다.**
- 2 **DISPLAY ACCESS (디스플레이 액세스) 섹션에서 [MIDI/REMOTE] 키를 여러 번 눌러서 DME CONTROL 화면에 접속합니다.**
- 3 **화면 왼쪽에 있는 컴포넌트 선택 영역에서 SETUP (설정)을 선택합니다.**
다음과 같은 화면이 나타납니다.



SETUP 화면에는 다음과 같은 항목들이 있습니다.

- ① **CONNECT (연결)**
이 버튼은 PM5D와 DME 시리즈 기기 사이의 연결을 시작하거나 종료합니다.
- ② **MIDI PGM CHANGE (MIDI 프로그램 변경)**
이 버튼이 켜져 있으면 PM5D에서 Scene이 리콜될 때 I/O 카드 (MY16-C) 또는 CASCADE IN/OUT (캐스케이드 입력/출력) 커넥터를 통해 프로그램 변경 메시지가 DME로 송신됩니다. 이렇게 되면 PM5D 상에서 Scene 리콜 조작을 함과 동시에 Scene이 리콜됩니다.
- ③ **INPUT PORT (입력 포트)**
여기에서는 DME에서 오디오 신호를 수신할 PM5D 포트를 선택할 수 있습니다.
- ④ **MONITOR PORT (모니터 포트)**
여기에서는 DME에서 모니터 신호를 수신할 PM5D 포트를 선택할 수 있습니다. 이 모니터 신호는 PM5D의 CUE 버스로 송신되므로, DME의 모니터 기능을 PM5D 자신의 큐 기능처럼 PM5D에서 조정할 수 있습니다 (EXTERNAL CUE 기능).
- ⑤ **MIXER SETUP (MIXER SETUP 화면이 나타남)**
이 버튼은 SYS/W.CLOCK 기능의 MIXER SETUP (믹서 설정) 화면을 표시합니다.
- ⑥ **OUTPUT PORT (출력 포트)**
여기에서는 DME로 오디오 신호를 출력할 PM5D 포트를 선택할 수 있습니다.

- 4 **화면 왼쪽 아래에 있는 INPUT PORT (입력 포트) 영역에서 DME 시리즈 기기에서 오는 오디오 신호를 수신할 PM5D 포트를 선택합니다.**



여기에서 선택할 수 있는 포트의 유형은 캐스케이드 입력 (MIXER SETUP (믹서 설정) 화면 CASCADE IN PORT SELECT (캐스케이드 입력 포트 선택) 필드)을 위해 현재 선택된 포트에 따라 다음과 같이 달라집니다

CASCADE IN PORT SELECT 필드(MIXER SETUP 화면)의 설정	INPUT PORT 필드에서 사용할 수 있는 항목
CASCADE IN	----, SLOT1-SLOT4
SLOT4	----, CASCADE IN, SLOT1-SLOT3
SLOT3/4	----, CASCADE IN, SLOT1-SLOT2
SLOT1-4 [CH1-8]	----, CASCADE IN
SLOT1-4 [CH9-16]	----, CASCADE IN

참고

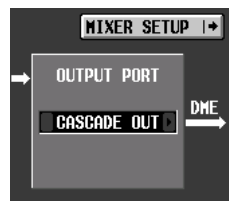
DME CONTROL 화면에서는 캐스케이드 입력 포트 설정을 전환할 수 없습니다. 필요할 경우 MIXER SETUP 버튼을 클릭해서 MIXER SETUP 화면(SYS/W.CLOCK 기능)에 접속하여 캐스케이드 입력용으로 사용할 포트를 변경하십시오.

- 5 **MONITOR PORT (모니터 포트) 필드에서 DME 시리즈 기기에서 오는 모니터 신호를 수신할 PM5D 포트를 선택합니다.**

다음과 같은 포트를 선택할 수 있습니다.

- 할당 없음
- SLOT1-1-SLOT4-16 ... 슬롯 1~4의 원하는 포트
- CASCADE 1-32 CASCADE IN 포트 1~32

- 6 **화면의 하단 우측에 있는 OUTPUT PORT (출력 포트) 필드에서 DME로 오디오 신호를 송신할 PM5D 포트를 선택합니다**



SELECT (캐스케이드 출력 포트 선택) 필드)을 위해 현재 선택된 포트에 따라 다음과 같이 달라집니다.

CASCADE OUT PORT SELECT 필드(MIXER SETUP 화면)의 설정	OUTPUT PORT (출력 포트) 필드에서 사용할 수 있는 항목
CASCADE OUT	----, SLOT1-SLOT4
SLOT3/4	----, SLOT1-SLOT4, CASCADE OUT
SLOT1-4 [CH1-8]	
SLOT1-4 [CH9-16]	

참고

DME CONTROL 화면에서는 캐스케이드 출력 포트 설정을 전환할 수 없습니다. 필요할 경우 MIXER SETUP (믹서 설정) 버튼을 클릭해서 MIXER SETUP (믹서 설정) 화면(SYS/W.CLOCK 기능)에 접속하여 캐스케이드 출력용으로 사용할 포트를 변경하십시오.

- 7 PM5D 상에서의 Scene 변경을 DME 시리즈 기기 상에서의 Scene 변경과 연결하고자 한다면 화면 중앙에 있는 MIDI PGM CHANGE 버튼을 꺾습니다.
IDI PGM CHANGE 버튼이 켜져 있을 경우에는 PM5D 상에서 Scene을 전환할 때 해당 Scene에 해당하는 번외의 프로그램 변경 메시지가 DME로 송신됩니다.

힌트

- 위 프로그램 변경 메시지는 언제나 MY16-C 카드 또는 CASCADE IN/OUT (캐스케이드 입력/출력) 커넥터를 통해 전송됩니다. 이 기능은 MIDI PGM CHANGE 또는 MIDI 프로그램 변경 전송 포트 또는 MIDI SETUP (MIDI 설정) 화면의 전송 커짐/꺼짐 설정에 의해 영향을 받지 않습니다.
- 각 Scene에 대한 프로그램 번호 할당은 MIDI PGM CHANGE (MIDI 프로그램 변경) 화면에서 지정할 수 있습니다.

- 8 PM5D와 DME 시리즈 기기 사이의 통신을 시작하려면 CONNECT 버튼을 클릭해서 꺾습니다.
CONNECT 버튼이 켜져 있는 동안에는 PM5D에서 DME의 파라미터 조작과 Scene 저장/리콜 조작을 원격으로 조정할 수 있습니다. 통신을 종료하려면 CONNECT 버튼을 다시 한번 클릭해서 꺾습니다.

□ DME 파라미터 조정

여기에서는 PM5D에서 DME 시리즈 기기의 파라미터를 조정할 수 있는 방법에 대해 설명합니다. 원할 경우, 변경사항을 DME 시리즈 기기의 Scene에 저장할 수 있습니다.

- 1 DME CONTROL 화면에서 SETUP을 선택하고 CONNECT (연결) 버튼을 켜서 통신을 시작합니다.
- 2 화면 상단 좌측에 있는 컴포넌트 유형/컴포넌트 선택 영역을 사용해서 조정하고자 하는 컴포넌트를 선택합니다. SETUP 이외의 컴포넌트가 선택되면 DME의 내장 파라미터를 PM5D 화면에서 조정할 수 있습니다. 다음은 SLOT OUTPUT 컴포넌트가 선택되었을 경우의 예시도입니다.



- 3 화면의 노브, 슬라이더, 버튼을 사용해서 DME 시리즈 기기의 파라미터들을 조정합니다.
노브, 슬라이더, 버튼 조작 방법은 PM5D의 내장 파라미터와 동일합니다. 각 컴포넌트 별로 조작 가능한 파라미터들에 대한 자세한 내용은 DME 시리즈 기기의 사용 설명서를 참고하십시오.

- 4 DCA 페이더 1~8을 사용해서 컴포넌트의 파라미터를 조정하려면 ASSIGN TO FADERS 영역의 A~F 버튼을 클릭합니다.
버튼 A~F를 클릭하면 해당 파라미터들이 DCA 페이더 1~8에 할당되어 페이더로 조정할 수 있습니다. 이전 상태에서 되돌아가려면 DCA 버튼을 누릅니다.

힌트

A~F 버튼을 클릭하는 대신 상단 패널 [SHIFT] 키를 누른 상태에서 FADER MODE (페이더 모드) 섹션의 [A]~[F] 키를 눌러도 같은 결과를 얻을 수 있습니다.

- 5 변경 사항을 DME 시리즈 기기의 Scene에 저장하려면 화면 상단 우측에 있는 SCENE 필드를 사용해서 저장 대상을 선택하고 STORE (저장) 버튼을 클릭합니다.
수정된 설정이 DME에 Scene으로 저장됩니다. 이 Scene을 리콜하려면 화면 상단 우측에 있는 SCENE 필드를 사용해서 Scene을 선택한 다음 RECALL (리콜) 버튼을 클릭하십시오.

참고

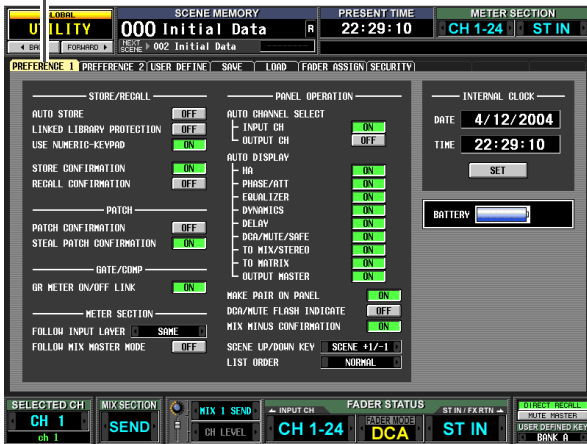
PM5D 화면에서 DME Scene을 저장할 때는 DME에서 기존 Scene을 덮어쓰므로써 저장할 수 있습니다. 설정을 새 Scene으로 저장하거나 Scene 이름을 수정할 수 없습니다.

UTILITY 기능

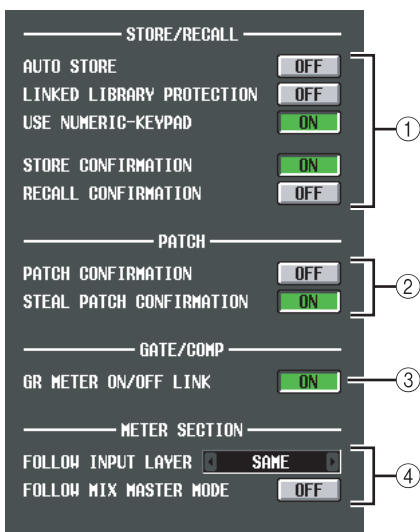
PREFERENCE 1/2 화면

PM5D에 대한 환경 설정은 두 화면으로 나누어집니다.

PREFERENCE 1



PREFERENCE 2



① STORE/RECALL (저장/리콜)

이들 버튼을 사용해서 Scene 저장/리콜 조작과 관련된 옵션들을 켜거나 끌 수 있습니다. 다음 옵션들 중 하나를 선택할 수 있습니다.

- **AUTO STORE (자동 저장)**
 자동 저장(Auto Store) 기능을 켜거나 끕니다. 이 버튼이 켜져 있을 경우 패널의 [STORE] 버튼(SCENE MEMORY 섹션)을 연속해서 두 번 누르면 현재 Scene 이 현재 선택된 Scene 번호에 저장됩니다.
- **LINKED LIBRARY PROTECTION (연결된 라이브러리 보호)**
 이 버튼이 켜져 있을 경우 보호된 Scene에 연결된 라이브러리 항목을 덮어쓰거나 삭제할 수 없습니다. 이 옵션은 보호된 Scene에 연계된 라이브러리 항목을 수정함으로써 Scene이 수정되는 것을 방지합니다.
- **USE NUMERIC-KEYPAD (숫자-키패드 사용)**
 이 버튼이 켜져 있을 경우 KEYBOARD (키보드) 커넥터에 연결된 PS/2 키보드의 숫자 키패드 (KEYBOARD (키보드) 커넥터에 연결된 숫자 키패드를 사용하여 Scene 번호를 직접 지정할 수 있습니다.
- **STORE CONFIRMATION (저장 확인)**
- **RECALL CONFIRMATION (리콜 확인)**
 이들 버튼이 켜져 있을 경우 각각 저장 또는 리콜 조작을 실행할 때 확인 메시지가 나타납니다.
- ② **PATCH (패치)**
 이들 버튼을 사용해서 패치 조작과 관련된 옵션들을 켜거나 끌 수 있습니다. 다음 옵션들 중 하나를 선택할 수 있습니다.
- **PATCH CONFIRMATION (패치 확인)**
 이 버튼이 켜져 있으면 입력 패치 또는 출력 패치를 편집할 때 확인 메시지가 나타납니다.
- **STEAL PATCH CONFIRMATION (스틸 패치 확인)**
 이 버튼이 켜져 있으면 이미 패치되어 있는 입력 패치 또는 출력 패치 항목을 수정할 때 확인 메시지가 나타납니다.
- ③ **GATE/COMP (게이트 / 컴프레서)**
 이들 버튼을 사용해서 게이트 및 압축과 관련된 옵션을 켜거나 끌 수 있습니다.
- **GR METER ON/OFF LINK**
 이 버튼이 켜져 있을 경우 현재 꺼져 있는 게이트/컴프레서의 감소량이 GR 미터에 나타나지 않습니다.
- ④ **METER SECTION (미터 섹션)**
 여기에서는 다음과 같은 미터 관련 옵션을 설정할 수 있습니다.
- **FOLLOW INPUT LAYER**
 이 옵션은 [CH 1-24]/[CH 25-48] 키(INPUT 채널 스트림)와 [STIN 1-4]/[FXRTN 1-4] 키가 패널 중앙에 있는 미터와 패널의 상단 우측에 있는 미터로 표시되는 레이어를 선택하는 방법을 지정할 수 있습니다. 좌우측에 있는 **OFF** / **ON** 버튼을 클릭하여 선택합니다.

OFF [CH 1-24]/[CH 25-48] 키를 조작해도 패널 중앙에 있는 미터로 보이는 내용에 영향을 주지 않습니다. [STIN 1-4]/[FXRTN 1-4] 키를 눌러도 패널 상단 우측에 있는 미터로 보이는 내용에 영향을 주지 않습니다.

SAME [CH 1-24] 또는 [CH 25-48] 키를 누르면 패널 중앙에 있는 미터에 해당 레이어가 포함됩니다 (미터 섹션에 입력 채널이 선택되었을 경우). [STIN 1-4] 또는 [FXRTN 1-4] 키를 누르면 패널 상단 우측에 있는 미터에 해당 레이어가 표시됩니다.

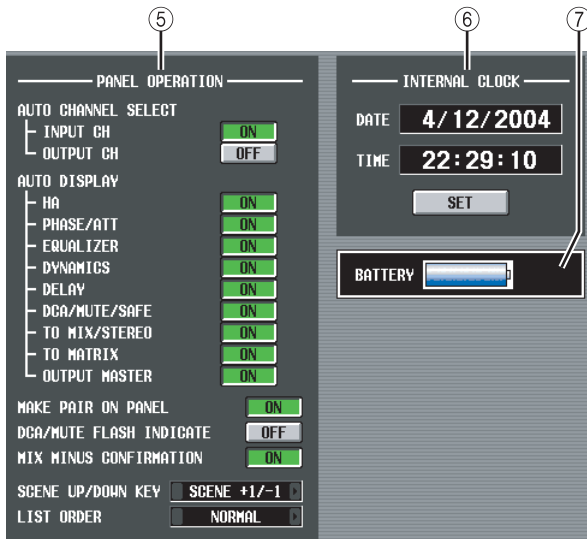
ALTERNATIVE [CH 1-24] 또는 [CH 25-48] 키를 누르면 반대쪽 레이어가 패널 중앙에 있는 미터로 보입니다 (미터 섹션에 입력 채널이 선택되었을 경우). [STIN 1-4] 또는 [FXRTN 1-4] 키를 누르면 패널 상단 우측에 있는 미터에 반대쪽 레이어가 표시됩니다.

참고

- SAME 또는 ALTERNATIVE로 설정되었을 경우 패널 중앙에 있는 미터와 상단 우측에 있는 미터를 별도로 전환할 수 있습니다.
- 선택된 레이어가 패널에서 전환되면 미터로 표시되는 레이어도 바뀝니다. 그러나 만일 화면 상단에 있는 계속 표시 영역의 METER SECTION 필드를 전환하면 패널에서 선택된 레이어가 바뀌지 않습니다.

• **FOLLOW MIX MASTER MODE**

이 버튼이 켜져 있을 경우 MIX (믹스) 섹션 [MIX MASTER] 키를 누르면 패널 중앙에 있는 미터와 패널 상단 우측에 있는 미터에 MIX/MATRIX (믹스/매트릭스) 채널 레벨이 표시됩니다. 원래의 입력 채널 레벨 표시로 되돌아가려면 MIX (믹스) 섹션 [MIX SEND] 키를 누릅니다.



⑤ **PANEL OPERATION (패널 조작)**

여기에서는 다음과 같은 패널 조작 옵션을 설정할 수 있습니다.

- **AUTO CHANNEL SELECT (자동 채널 선택)**
어떤 채널의 [ON] 키, 페이더 또는 인코더를 조작할 때 해당 채널이 선택될 것인지 여부를 지정합니다 INPUT CH (입력 채널)과 OUTPUT CH (출력 채널)을 별도로 켜고 끌 수 있습니다.
- **AUTO DISPLAY (자동 디스플레이)**
다음 각 항목에 대해 SELECTED CHANNEL (선택된 채널) 섹션을 사용해서 특정 파라미터를 조작할 때 관련 화면이 자동으로 나타날 것인지 여부를 개별적으로 지정할 수 있습니다. 다음 표는 각 버튼에 해당하는 파라미터들과 나타날 화면을 보여줍니다.

버튼 이름	해당 파라미터	나타나는 화면
HA	입력 채널 헤드 앰프 게인	INPUT HA/INSERT 기능 화면
PHASE/ATT	입력 채널 위상/감쇠기	INPUT EQ 기능 ϕ /ATT 화면
EQUALIZER	EQ 관련 파라미터	INPUT EQ/OUTPUT EQ 기능 EQ PARAM 화면
DYNAMICS	게이트/컴프레서 관련 파라미터	INPUT GATE/COMP 기능 또는 OUTPUT COMP 기능 GATE PARAM 또는 COMP PARAM 화면
DELAY	딜레이 관련 파라미터	INPUT DELAY/OUTPUT DELAY 기능 화면
DCA/MUTE/SAFE	DCA 그룹 / 뮤트 그룹 / 리콜 세이프 관련 파라미터	INPUT DCA/GROUP 기능 또는 OUTPUT DCA/GROUP 기능 DCA GROUP ASSIGN, MUTE GROUP ASSIGN 또는 RECALL SAFE 화면
TO MIX/STEREO	TO MIX/TO STEREO 관련 파라미터	PAN/ROUTING 기능 CH to MIX 화면 또는 SURR PARAM 화면, 또는 MATRIX/ST 기능 MATRIX/ST ROUTING 화면
TO MATRIX	MATRIX 버스에 대한 송신 레벨	MATRIX/ST 기능 MATRIX/ST ROUTING 화면
OUTPUT MASTER	MIX/MATRIX 채널 출력 레벨	OUTPUT VIEW 기능 FADER VIEW 화면

• **MAKE PAIR ON PANEL (페어 또는 패널 생성)**

이 버튼이 켜져 있을 경우 [SEL] 키를 사용해서 페어링을 설정/해제할 수 있습니다. 수평 페어(Horizontal Pair) 모드에서는 2개의 페어 가능한 채널의 [SEL] 키를 동시에 눌러서 페어링을 설정/해제할 수 있습니다. 수직 페어(Vertical Pair) 모드에서는 [SHIFT] 키를 누른 상태에서 채널들 중 하나의 [SEL] 키를 눌러서 페어링을 설정/해제할 수 있습니다 (페어 모드에 대한 자세한 내용은 ▶45페이지).

• **DCA/MUTE FLASH INDICATE (DCA/뮤트 플래시 표시)**

이 버튼이 켜져 있을 경우 DCA [MUTE] 키(DCA 섹션)를 켤 때 해당 DCA 그룹에 속한 채널에 대한 DCA [MUTE] 키 LED와 DCA 할당 LED가 깜박입니다.

• **MIX MINUS CONFIRMATION (믹스 마이너스 확인)**

이 버튼이 켜져 있을 경우 패널에서 믹스 마이너스(Mix Minus) 설정할 때 (입력 채널의 [SEL] 키를 누른 상태에서 MIX 채널의 [SEL] 키를 누름) 확인 메시지가 나타납니다.

• **SCENE UP/DOWN KEY**

SCENE 화면에서 SCENE MEMORY [▲]/[▼] 키를 눌렀을 때 실행되는 조작을 지정합니다. 다음 두 가지 조작 가운데 하나를 선택할 수 있습니다.

SCENE +1/-1 SCENE MEMORY [▲] 키를 누르면 다음으로 높은 번호의 Scene이 선택되고 SCENE MEMORY [▼] 키를 누르면 다음으로 낮은 번호의 Scene이 선택됩니다. (키를 누를 때 마다 Scene 번호가 증가/감소합니다.)

LIST UP/DOWN SCENE MEMORY [▲] 키를 누르면 목록이 위로 스크롤되고
 SCENE MEMORY [▼] 키를 누르면 목록이 아래로 스크롤됩니다.
 (키를 누를 때 마다 목록이 위/아래로 스크롤됩니다.)

• LIST ORDER (목록 순서)

Scene 메모리와 라이브러리 항목이 화면에 나타나는 순서를 지정합니다.

NORMAL 목록을 오름차순으로 보여줍니다.

REVERSE 목록을 내림차순으로 보여줍니다.

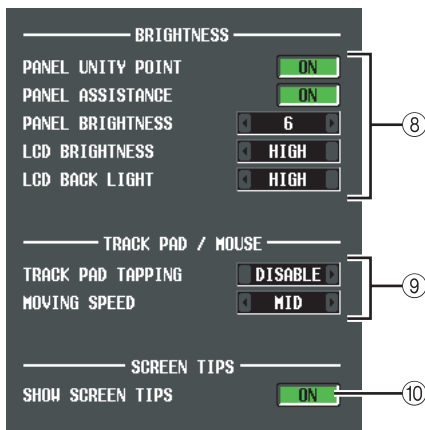
⑥ **INTERNAL CLOCK (내장 클럭)**

내장 클럭의 날짜(DATE)와 시간(TIME)을 표시합니다. 설정을 수정하려면 SET 버튼을 클릭하십시오.

⑦ **BATTERY (배터리)**

내장 배터리의 전압을 표시합니다.

□ **PREFERENCE 화면 2**



⑧ **BRIGHTNESS (밝기)**

여기에서는 패널 LED와 LCD 디스플레이의 밝기를 설정할 수 있습니다.

• PANEL UNITY POINT

이 버튼이 켜져 있을 경우 특정 기준값(예컨대, 0 dB 또는 CENTER)에 해당되는 LED가 평소보다 더 밝게 켜집니다. 그러나 이 기능은 PANEL BRIGHTNESS가 5 이하로 설정될 경우에만 유효합니다.

• PANEL ASSISTANCE

이 버튼이 켜져 있을 경우 꺼져 있어야 하는 LED들도 흐리게 켜져서 어두운 환경에서도 위치를 알 수 있습니다. 그러나 이 기능은 PANEL BRIGHTNESS가 5 이하로 설정될 경우에만 유효합니다.

• PANEL BRIGHTNESS

모든 패널 LED의 밝기를 1~8 범위로 조절합니다.

• LCD BRIGHTNESS

LCD 디스플레이의 밝기를 HIGH, MID, 또는 LOW 등 3단계 범위로 조절할 수 있습니다.

• LCD BACK LIGHT

LCD 디스플레이 배경등의 밝기를 HIGH 또는 LOW 등 2단계 범위로 조절할 수 있습니다.

⑨ **TRACK PAD/MOUSE (트랙 패드/마우스)**

여기에서는 내장 트랙 패드 또는 MOUSE 커넥터에 연결된 PS/2 마우스에 대한 설정을 할 수 있습니다.

• TRACK PAD TAPPING

태핑 기능(트랙 패드를 빠른 속도로 가볍게 쳐서 트랙 패드 왼쪽 클릭 조작용 할 수 있는 기능)을 활성화/비활성화합니다.

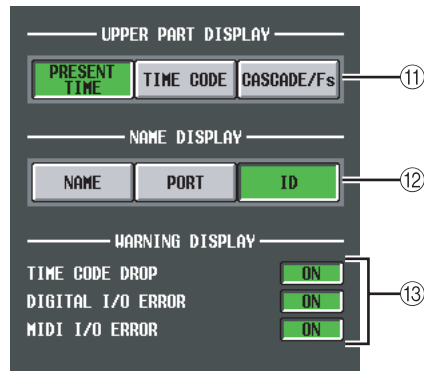
• MOVING SPEED

내장 트랙 패드 또는 MOUSE 커넥터에 연결된 PS/2 마우스를 조작할 때 화면에서 커서가 움직이는 속도를 선택합니다. FAST, MID 또는 SLOW 세 가지 속도 중 하나를 선택합니다.

⑩ **SCREEN TIPS (화면 팁)**

• SHOW SCREEN TIPS

이 버튼이 켜져 있을 경우 커서를 화면의 한 항목으로 움직이고 잠깐 기다리면 (경우에 따라) 조작 방법을 알려 주는 "스크린 팁"이 표시됩니다. [SHIFT] 키를 누른 상태에서 [ENTER] 키를 눌러서 JOB SELECT (작업 선택) 창을 열거나 [ENTER] 키를 눌러서 수정된 값을 확정해야 할 때 스크린 팁이 표시됩니다.



⑪ **UPPER PART DISPLAY (상단 파트 표시)**

디스플레이 상단(계속 표시 영역)의 가운데 우측(Scene 메모리 표시 우측)에 표시된 항목을 선택하는 버튼입니다.

• PRESENT TIME

현재 시간을 표시합니다

• TIME CODE

PM5D에서 생성되는 내장 타임 코드나 외장 기기에서 수신되는 타임 코드를 표시합니다. 이것은 SCENE 기능의 EVENT LIST 화면에 표시되는 타임 코드와 같습니다.

• CASCADE/Fs

캐스케이드 연결을 사용할 경우 마스터/슬레이브 상태와 PM5D 시스템이 현재 작동하고 있는 샘플링 주파수를 표시합니다.

힌트

이 디스플레이 섹션을 클릭하면 이들 선택이 순차적으로 나타납니다.

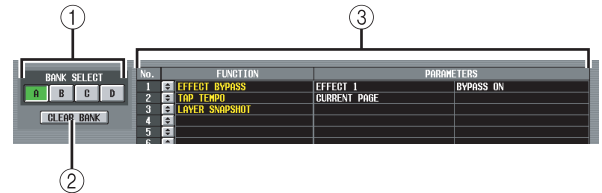
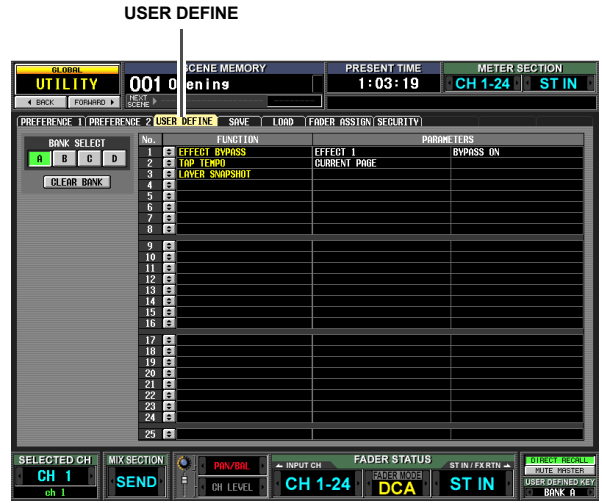
⑫ **NAME DISPLAY ([NAME] 표시등 표시)**

다음 중 하나를 INPUT 채널 스트립과 DCA 스트립의 [NAME] 표시등으로 표시될 내용으로 선택합니다.

- **NAME**
표시등이 NAME 화면(INPUT PATCH (입력 패치) 기능)에서 입력 채널/DCA 그룹에 할당된 이름을 보여줍니다 (→257페이지).
 - **PORT**
입력 채널의 경우 표시등이 현재 할당된 포트의 이름을 보여줍니다. DCA 그룹의 경우 표시등이 ID 번호를 보여줍니다.
 - **ID**
입력 채널과 DCA 그룹 모두에 대해 표시등이 고정 ID 번호를 보여줍니다.
- ⑬ **WARNING DISPLAY (경고 표시)**
여기에서는 다음과 같은 문제가 발생할 때 경고를 표시할 것인지 여부를 선택할 수 있습니다.
- **TIME CODE DROP**
외장 기기에서 수신되는 타임 코드(LTC, MTC)가 떨어졌을 때
 - **DIGITAL I/O ERROR**
DIO 오류가 탐지되었을 때
 - **MIDI I/O ERROR**
MIDI 오류가 탐지되었을 때

USER DEFINE 화면

여기에서는 사용자 정의 키(USER DEFINED [1]~[25] 키)에 기능을 할당할 수 있습니다.



- ① **BANK (뱅크)**
뱅크 A~D를 선택합니다 (사용자 정의(User Defined) 키에 할당된 기능 그룹).
- ② **CLEAR BANK (뱅크 삭제)**
현재 선택된 뱅크를 지웁니다.
- ③ **목록**
현재 선택된 뱅크에서 사용자 정의(User Defined) 키에 할당된 기능과 옵션 파라미터 목록을 보여 줍니다. 설정을 수정하려면 왼쪽에 있는 버튼을 클릭하여 USER DEFINED KEY ASSIGN (사용자 정의 키 할당) 창을 열고 다음 표에서 기능과 파라미터를 선택합니다.

디스플레이에 표시된 정보

기능 메뉴

글로벌 기능

출력 기능

입력 기능

부록

기능	파라미터 1	파라미터 2	설명		
NO ASSIGN	-	-	할당 없음		
SCENE	INC RECALL	-	다음 번호의 Scene을 리콜합니다.		
	DEC RECALL	-	이전 번호의 Scene을 리콜합니다.		
	DIRECT RECALL	SCENE #000-#500	지정된 번호의 Scene을 직접 리콜합니다.		
EVENT LIST	TIME CODE [RTN TO START]	-	EVENT LIST 화면에서 INTERNAL이 타임 코드 소스로 선택되었을 때 표시되는 RETURN TO START TIME, STOP 및 PLAY 버튼과 동일한 기능입니다.		
	TIME CODE [STOP]				
	TIME CODE [PLAY]				
	TIME CODE [INSERT]				
	AUTO CAPTURE ON	-	EVENT LIST 화면의 TIME CODE INSERT 버튼과 동일한 기능입니다. EVENT LIST 화면의 AUTO CAPTURE 버튼과 동일한 기능입니다.		
	DIRECT EVENT RECALL			EVENT #000-#999	EVENT LIST 화면에 등록된 지정된 이벤트를 리콜합니다.
	NEXT EVENT RECALL			-	다음 번호 이벤트를 리콜합니다.
	PREV EVENT RECALL				이전 번호 이벤트를 리콜합니다.
ENABLE/DISABLE	EVENT LIST 화면에서 ENABLE 버튼과 DISABLE 버튼을 전환합니다.				
ENABLE [ALL MANUAL]/DISABLE	EVENT LIST 화면에서 ENABLE [ALL MANUAL] 버튼과 DISABLE 버튼을 전환합니다.				
EFFECT LIBRARY	DIRECT RECALL → EFFECT 1-8	INC RECALL	다음 번호 라이브러리 항목을 이펙트 1-8 안으로 리콜합니다.		
		DEC RECALL	이전 번호 라이브러리 항목을 이펙트 1-8 안으로 리콜합니다.		
		LIBRARY #001-#199	지정된 번호의 라이브러리 항목을 이펙트 1-8 안으로 리콜합니다.		
EFFECT BYPASS	EFFECT 1-EFFECT 8	BYPASS ON	지정된 이펙트를 바이패스합니다.		
INPUT CH LIBRARY	DIRECT RECALL	LIBRARY #000-#199	지정된 번호의 라이브러리 항목을 선택된 채널/GEQ 모듈 안으로 리콜합니다.		
OUTPUT CH LIBRARY		LIBRARY #001-#199			
GATE LIBRARY					
COMP LIBRARY					
INPUT EQ LIBRARY		LIBRARY #00-#99			
OUTPUT EQ LIBRARY					
INPUT PATCH LIBRARY					
OUTPUT PATCH LIBRARY		LIBRARY #000-#199			
HA LIBRARY					
GEQ LIBRARY		DIRECT RECALL → GEQ 1-12			
TRACKING RECALL	ENABLE/DISABLE	-	TRACKING RECALL 화면의 ENABLE/DISABLE 버튼과 동일한 기능입니다.		
	OFFSET LOCK		TRACKING RECALL 화면의 OFFSET LOCK 버튼과 동일한 기능입니다.		
	SELECTED CH ON		현재 선택된 채널의 트레이킹 리콜(Tracking Recall) 기능 켜거나 끕니다.		
TALKBACK ASSIGN	SELECTED CH ASSIGN	-	출력 채널이 선택되면 그 채널에 대한 토크백 송신을 켜거나 끕니다.		
	DIRECT ASSIGN	MIX 1-24, MATRIX 1-8, STEREO A L/R, STEREO B L/R	토크백 신호를 지정된 출력 채널로 보냅니다.		
MONITOR	DIRECT ASSIGN	MIX 1-24, MATRIX 1-8	원하는 MIX/MATRIX 채널을 모니터합니다. *1		
	DIMMER ON	-	모니터 덮개 기능을 켭니다.		
TAP TEMPO	CURRENT PAGE	-	표시된 화면에서 탭 템포(Tap Tempo) 기능을 조정합니다.		
	EFFECT 1-EFFECT 8		지정된 이펙트의 탭 템포(Tap Tempo) 기능을 조정합니다.		
SURROUND PAN	GRAB	SELECTED CH, ODD CH, EVEN CH	GPIO에 할당된 조이스틱을 사용해서 해당 채널의 서라운드 팬을 조정하기 시작합니다.		
NAME DISPLAY	NAME → PORT → ID	-	키를 누를 때 마다 각 페이더의 [NAME] 표시등이 채널 이름 → 포트 이름 → ID (채널 번호)의 순으로 바뀝니다.		
	ID	UNLATCH	이 키를 누르고 있는 동안 각 페이더의 [NAME] 표시등이 ID (채널 번호)만 표시합니다.		
	PORT		이 키를 누르고 있는 동안 각 페이더의 [NAME] 표시등이 포트 이름만 표시합니다.		
	NAME		이 키를 누르고 있는 동안 각 페이더의 [NAME] 표시등이 채널 이름만 표시합니다.		
PAGE CHANGE	PAGE BACK	-	현재 화면 직전에 사용했던 화면을 표시합니다.		
	PAGE FORWARD		현재 화면 직후에 사용했던 화면을 표시합니다.		
	PAGE BOOKMARK		현재 선택된 화면을 기억하거나 (키를 2초 이상 누릅니다) 마지막으로 기억된 화면을 표시합니다. (키를 눌렀다가 2초 안에 놓습니다.) ²		
	GEQ PARAM PAGE	GEQ 1-12	GEQ PARAM 화면을 표시합니다.		
	EFFECT PARAM PAGE	EFFECT 1-8	EFFECT PARAM 화면을 표시합니다.		
LAYER SNAPSHOT	-	-	패널에 할당된 레이어의 상태를 기억하거나 (키를 2초 이상 누름) 마지막으로 기억된 레이어를 표시합니다. (키를 눌렀다가 2초 안에 놓습니다.) ³		
DIRECT RECALL/MUTE MASTER	MODE CHANGE	LATCH	사용자 정의(User Defined) 키를 누를 때 마다 SCENE MEMORY [1]-[8] 키의 기능(DIRECT RECALL / MUTE MASTER)이 전환됩니다.		
		UNLATCH	사용자 정의(User Defined) 키를 누르고 있는 동안 SCENE MEMORY [1]-[8] 키가 DIRECT RECALL로 기능합니다.		
USER DEFINED KEY BANK	NEXT BANK	-	다음 बैं크의 사용자 정의(User Defined) 키 할당으로 전환합니다.		
	PREVIOUS BANK		이전 बैं크의 사용자 정의(User Defined) 키 할당으로 전환합니다.		
	DIRECT SELECT		BANK A-D	원하는 बैं크의 사용자 정의(User Defined) 키 할당으로 전환합니다.	

기능	파라미터 1	파라미터 2	설명
MIDI DIRECT OUT	MIDI NOTE	C-2-G 8	키를 누르면 지정된 음표 번호와 127의 벨로시티로 음표 켜짐(note-on) 메시지가 송신되고, 키를 놓으면 동일한 음표 번호와 0의 벨로시티(=음표 꺼짐)로 음표 켜짐 메시지가 송신됩니다. ^{*4}
	MIDI PGM CHANGE	1-128	이 키를 누르면 지정된 번호와 함께 프로그램 변경 메시지를 송신합니다. ^{*4}
	MIDI CTRL CHANGE	0-119	이 키를 누르면 지정된 음표 번호와 127의 벨로시티로 컨트롤 변경 메시지가 송신되고, 키를 놓으면 동일한 음표 번호와 0의 벨로시티로 컨트롤 변경 메시지가 송신됩니다. ^{*4}
MACHINE CONTROL	SET LOCATION, RS-422 REC, RS-422 PLAY, RS-422 STOP, RS-422 FF, RS-422 REW, RS-422 LOCATE 1-20	-	RS422 REMOTE 커넥터 또는 현재 유효한 MIDI 포트에서 지정된 RS422/MMC 명령을 송신합니다. (SET LOCATION 명령은 RS422와 MMC에 공통입니다.)
	MMC REC, MMC PLAY, MMC STOP, MMC FF, MMC REW, MMC LOCATE 1-20	MMC ID= 1-127, ALL	
GPI OUT CONTROL	PORT 1-12	LATCH	이 키를 누를 때마다 지정된 GPI OUT 포트가 활성/비활성으로 전환합니다.
		UNLATCH	이 키를 누르고 있는 동안 지정된 GPI OUT 포트가 비활성으로 전환됩니다.
PM5D EDITOR CONTROL	*5	*5	PC 상에서 PM5D 에디터(Editor)의 창들을 전환합니다.

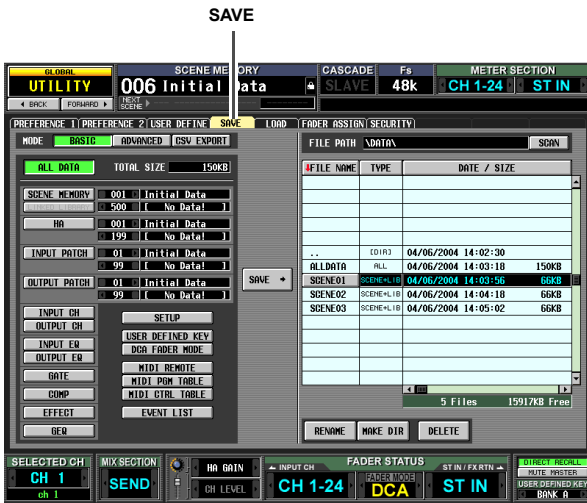
- *1. 해당 채널이 MONITOR (모니터) 화면의 DEFINE (지정) 필드에 선택되고 모니터 소스가 DEFINE으로 전환됩니다.
- *2. 화면이 기억된 사용자 정의(User Defined) 키의 LED가 켜집니다. USER DEFINE (사용자 지정) 화면의 목록 오른쪽 열에 기억된 화면의 이름이 나타납니다.
- *3. 기억될 수 있는 레이어에는 다음 항목들이 포함됩니다.
- INPUT (입력) 채널 스트립에 선택된 레이어 (CH 1-24, CH 25-48, MIDI REMOTE)
 - ST IN/FX RTN (스테레오 입력/이펙트 리턴) 채널 스트립에 선택된 레이어 (ST IN 1-4, FX RTN 1-4, MIDI REMOTE)
 - DCA 채널 스트립에 표시된 레이어 (DCA, A-F, GEQ)
 - DCA 채널 스트립이 GEQ를 조정할 경우 GEQ 모듈 번호와 밴드
 - ENCODER MODE (인코더 모드)로 선택된 인코더 모드 (SEND, PAN, HA, ATT, ALT)
 - FADER FLIP 상태
 - 현재 선택된 MIX (믹스 섀드)
 - MIX (믹스) 섹션에 선택된 모드 (MIX SEND, MIX MASTER)
 - METER (미터) 섹션에 선택된 소스 (CH 1-24 ST IN, CH 25-48 ST IN, MIX/MATRIX)
- *4. MIDI SETUP (MIDI 설정) 화면에서 출력 포트와 MIDI 채널을 지정할 수 있습니다.
- *5. 이 파라미터는 사용자가 조정하고자 하는 PM5D 에디터(Editor) 창을 지정합니다. 지정된 창이 닫혀 있거나 비활성화되면 창이 열리고 활성화됩니다. 지정된 창이 이미 열려 있고 활성화되면 창이 닫힙니다. 이 기능은 시스템 소프트웨어가 PM5D 에디터(Editor)를 지원할 때 선택할 수 있습니다. 가장 최근의 시스템 소프트웨어 버전에 대한 자세한 내용은 다음 웹사이트를 참고하십시오.
<http://www.yamahaproaudio.com/>

참고

PREVIEW (미리보기) 모드에서는 EVENT LIST (이벤트 목록), TALKBACK ASSIGN (토크백 할당), MONITOR (모니터), MIDI DIRECT OUT (MIDI 다이렉트 출력), MACHINE CONTROL (기기 조정) 및 GPI OUT CONTROL (GPI 출력 조정) 등과 같이 내장 신호 처리에 영향을 주는 USER DEFINE (사용자 지정) 기능이 비활성화됩니다.

SAVE 화면

여기에서는 PM5D Scene과 라이브러리 데이터를 MEMORY CARD (메모리 카드) 슬롯에 삽입된 메모리 카드에 저장할 수 있습니다. PREVIEW (미리보기) 모드에서는 이 기능을 사용할 수 없습니다.

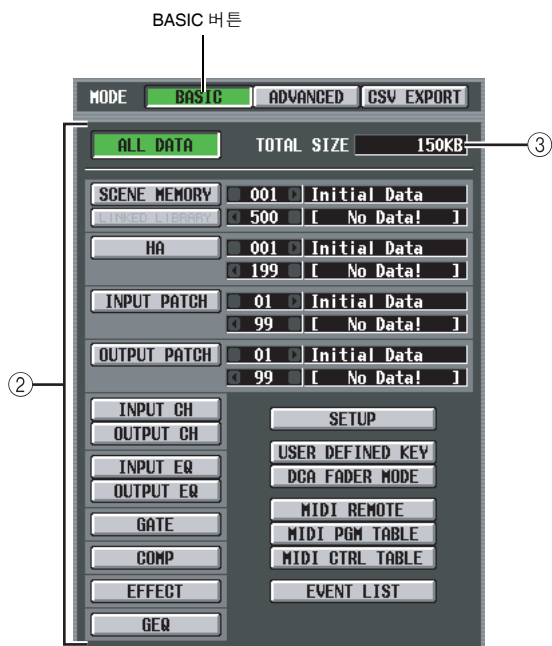


① **MODE (모드)**

BASIC, ADVANCED, CSV EXPORT 중 하나를 파일이 저장되는 모드로 선택합니다. 선택한 모드에 따라 화면 왼쪽이 바뀝니다.

□ **BASIC 모드**

BASIC 모드에서는 모든 Scene 메모리와 라이브러리 데이터(또는 데이터의 일부)를 카드에 저장할 수 있습니다. BASIC이 선택되면 화면의 왼쪽에 다음 표에 나열된 항목들이 표시됩니다.



② **저장할 항목 선택**

다음 중 하나를 선택하여 저장될 데이터를 지정합니다.

버튼	내용
ALL DATA	각 유형의 모든 항목과 현재 Scene의 내용
SCENE MEMORY	Scene 메모리의 내용
LINKED LIBRARY	Scene에 연결된 라이브러리를 (SCENE MEMORY 버튼이 켜져 있을 경우에만 사용 가능함)
HA	HA 라이브러리의 내용
INPUT PATCH	입력 패치 라이브러리의 내용
OUTPUT PATCH	출력 패치 라이브러리의 내용
INPUT CH	입력 채널 라이브러리의 내용
OUTPUT CH	출력 채널 라이브러리의 내용
INPUT EQ	입력 EQ 라이브러리의 내용
OUTPUT EQ	출력 EQ 라이브러리의 내용
GATE	게이트 라이브러리의 내용
COMP	컴프레서 라이브러리의 내용
EFFECT	이펙트 라이브러리의 내용
GEQ	GEQ 라이브러리의 내용
SETUP	Scene에 저장되지 않는 다양한 설정들
USER DEFINED KEY	사용자 정의의 키 설정
DCA FADER MODE	페이더 모드 설정
MIDI REMOTE	MIDI 원격 설정
MIDI PGM TABLE	MIDI PGM CHANGE 화면에 있는 목록의 내용
MIDI CTRL TABLE	MIDI CTRL CHANGE 화면에 있는 목록의 내용
EVENT LIST	EVENT LIST 화면에 있는 목록의 내용

SCENE MEMORY, HA, INPUT PATCH 또는 OUTPUT PATCH 버튼이 켜져 있을 경우에는 오른쪽 상자를 사용해서 저장할 Scene 또는 라이브러리 항목의 시작 번호와 끝 번호를 지정할 수 있습니다.



힌트

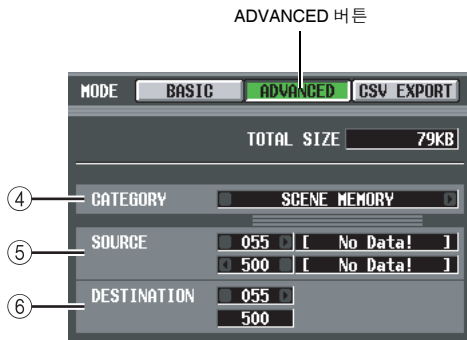
지정된 범위의 번호에 비어 있는 Scene이나 라이브러리 항목이 포함되어 있으면 해당 데이터가 로드될 때 해당 번호의 Scene이나 라이브러리 항목이 비어 있습니다.

③ **TOTAL SIZE (총 크기)**

현재 선택된 항목(들)의 파일 크기를 표시합니다 (모든 모드에 공통).

□ ADVANCED 모드

이 모드에서는 Scene 메모리 또는 라이브러리를 선택하고 시작 번호와 끝 번호를 지정하며 지정된 범위의 데이터를 카드에 저장할 수 있습니다. 원할 경우, 데이터가 저장될 때 시작 번호가 앞 또는 뒤로 이동하도록 지정할 수 있습니다. **ADVANCED**가 선택되면 화면의 왼쪽에 다음 표에 나열된 항목들이 표시됩니다.



④ CATEGORY (카테고리)

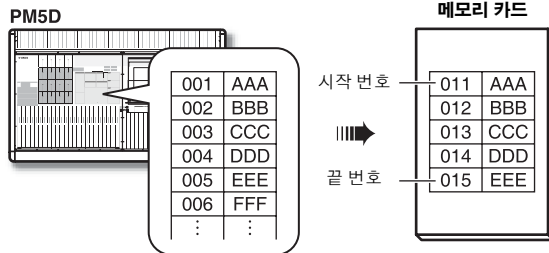
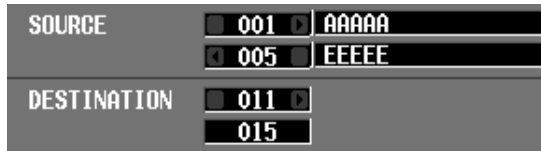
저장하기 위해 선택된 데이터의 카테고리, 즉 Scene 메모리나 라이브러리 데이터를 표시합니다. 좌우측에 있는 **◀/▶** 버튼을 클릭하여 카테고리를 변경합니다.

⑤ SOURCE (저장 소스 번호)

이 영역은 카드에 저장될 Scene 메모리 또는 라이브러리 항목의 시작 번호와 끝 번호(그리고 해당 Scene 이름이나 라이브러리 제목)를 표시합니다. 각 상자의 좌우측에 있는 **◀/▶** 버튼을 클릭하여 번호를 변경합니다.

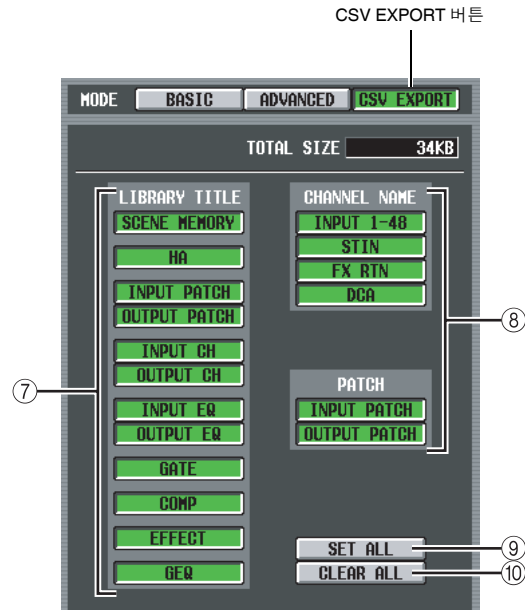
⑥ DESTINATION (저장 대상 번호)

이 영역은 카드에 데이터와 함께 저장될 시작 번호와 끝 번호(그리고 해당 Scene 이름이나 라이브러리 제목)를 표시합니다. 다른 범위의 번호와 함께 데이터를 카드에 저장하려면 시작 번호 상자의 좌우측에 있는 **◀/▶** 버튼을 클릭하십시오. (시작 번호가 수정되면 끝 번호 상자의 값은 자동으로 바뀝니다.)



□ CSV EXPORT 모드

이 모드에서는 Scene 메모리나 라이브러리 제목 또는 채널 이름과 같은 항목을 선택하여 각 항목 별로 별도의 CSV 포맷 파일로 카드에 쓸 수 있습니다. **CSV EXPORT**가 선택되면 화면의 왼쪽에 다음 표에 나열된 항목들이 표시됩니다.



⑦ LIBRARY TITLE (라이브러리 제목)

⑧ CHANNEL NAME (채널 이름)

다음 표에서 쓰여질 파라미터(예컨대, 라이브러리 제목, 채널 이름 등)를 선택합니다.

버튼	내용	
LIBRARY TITLE	SCENE MEMORY	Scene 메모리 이름
	HA	HA 라이브러리 제목
	INPUT PATCH	입력 패치 라이브러리 제목
	OUTPUT PATCH	출력 패치 라이브러리 제목
	INPUT CH	입력 채널 라이브러리 제목
	OUTPUT CH	출력 채널 라이브러리 제목
	INPUT EQ	입력 EQ 라이브러리 제목
	OUTPUT EQ	출력 EQ 라이브러리 제목
CHANNEL NAME	GATE	게이트 라이브러리 제목
	COMP	컴프레서 라이브러리 제목
	EFFECT	이펙트 라이브러리 제목
	GEQ	GEQ 라이브러리 제목
	INPUT 1-48	입력 채널 이름
	ST IN	ST IN 채널 이름
PATCH	FX RTN	FX RTN 채널 이름
	DCA	DCA 이름
	INPUT PATCH	입력 패치 연결 상태
	OUTPUT PATCH	출력 패치 연결 상태

힌트

CSV 포맷으로 저장된 파일은 컴퓨터에서 워드 프로세서나 스프레드시트 소프트웨어로 수정한 다음 다시 PM5D로 로드할 수 있습니다. 그러나 신택스(syntax), 파일 형식 또는 파일 이름을 바꿀 경우에는 파일을 PM5D로 다시 로드할 수 없음을 유의하십시오.

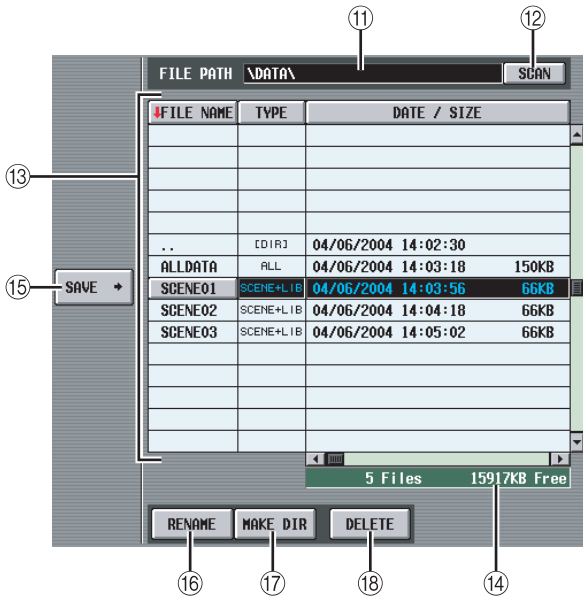
Microsoft Excel을 사용해서 파일을 수정할 경우에는 데이터(Data) 메뉴를 사용해서 CSV 파일을 가져오고, 텍스트 파일 마법사(Text File Wizard)를 사용해서 문자열 인용(")을 삭제하십시오. (이렇게 하지 않으면 "-"와 "+" 같은 기호가 정확히 표시되지 않습니다.)

⑨ SET ALL (모두 설정)

모든 LIBRARY TITLE (라이브러리 제목) / CHANNEL NAME (채널 이름) 항목을 선택합니다.

⑩ CLEAR ALL (모두 삭제)

모든 항목의 선택을 취소합니다.



⑪ FILE PATH (파일 패치)

MEMORY CARD (메모리 카드) 슬롯에 삽입된 메모리 카드에서 현재 선택된 디렉토리(폴더)와 파일의 위치를 표시합니다.
(디렉토리 이름은 "." 문자로 구분됩니다.)

⑫ SCAN (스캔)

메모리 카드에서 현재 선택된 디렉토리를 스캔하고 파일 목록에 내용을 표시합니다 (⑬).

⑬ 파일 목록

현재 디렉토리에 포함된 파일/디렉토리를 보여줍니다. 현재 선택된 파일/디렉토리는 항상 가운데 줄에 표시됩니다. (TYPE (유형) 필드와 DATE SIZE (데이터 크기) 필드는 하이лай트됩니다.)

이 목록은 FILE NAME, TYPE, DATE/SIZE, COMMENT 의 4개 행으로 구분됩니다. (COMMENT 필드를 보려면 스크롤 바를 사용해서 목록을 오른쪽으로 스크롤하십시오.)

목록의 각 열 상단에 있는 제목에는 목록을 정렬하는 버튼 기능도 있습니다. 이들 버튼을 클릭하면 목록이 해당 항목의 오름차순이나 내림차순으로 정렬됩니다. 현재 선택된 버튼의 글씨가 적색으로 바뀌고 오름차순 (↑) 또는 내림차순 (↓)을 표시하는 화살표가 나타납니다. 이들 열은 다음과 같은 내용을 표시합니다.

• FILE NAME (파일 이름)

현재 선택된 디렉토리에 저장된 파일/디렉토리 이름입니다. 아래쪽 디렉토리가 선택되면 이 열에 표시된 디렉토리 이름을 클릭하여 해당 디렉토리로 이동할 수 있습니다.

BAND#1	SCENE+LIB	02/27/2004	03:18:40	111KB
BAND#2	SCENE+LIB	02/27/2004	03:18:56	111KB
BAND#3	SCENE+LIB	02/27/2004	03:19:10	111KB
PATCH	[DIR]	02/27/2004	03:20:14	
REHEASE	SCENE MEM	02/27/2004	03:19:40	108KB

↓

..	[DIR]	02/27/2004	03:20:14	
PATCH#1	IN PATCH	02/27/2004	03:24:40	3KB
PATCH#2	IN PATCH	02/27/2004	03:25:12	3KB
PATCH#3	IN PATCH	02/27/2004	03:25:26	3KB

위쪽 디렉토리가 선택되면 이 열에 "." 기호가 표시됩니다. 이 기호를 클릭하여 해당 디렉토리로 되돌아갈 수 있습니다.

..	[DIR]	02/27/2004	03:20:14	
PATCH#1	IN PATCH	02/27/2004	03:24:40	3KB
PATCH#2	IN PATCH	02/27/2004	03:25:12	3KB
PATCH#3	IN PATCH	02/27/2004	03:25:26	3KB

↓

BAND#1	SCENE+LIB	02/27/2004	03:18:40	111KB
BAND#2	SCENE+LIB	02/27/2004	03:18:56	111KB
BAND#3	SCENE+LIB	02/27/2004	03:19:10	111KB
PATCH	[DIR]	02/27/2004	03:20:14	
REHEASE	SCENE MEM	02/27/2004	03:19:40	108KB

• TYPE (유형)

저장되는 데이터의 유형을 표시합니다. 디렉토리의 경우에는 이 열에 [DIR]이 표시됩니다. PM5D에서 사용할 수 없는 데이터는 UNKNOWN (알 수 없음)으로 표시됩니다.

• DATE/SIZE (데이터/크기)

파일이 마지막으로 저장된 날짜와 크기를 보여줍니다. 디렉토리의 경우에는 생성 날짜만 표시됩니다.

• COMMENT (코멘트)

메모리 카드의 파일에 대해 저장된 설명(최대 32 문자)을 표시합니다. 설명을 생성하거나 수정하려면 목록에서 선택된 파일의 COMMENT (코멘트) 필드를 클릭하여 FILE COMMENT EDIT (파일 코멘트 편집) 창을 여십시오.

⑭ 파일 수 / 사용 가능 공간

현재 디렉토리 안에 있는 파일과 디렉토리의 수와 메모리 카드의 사용 가능 공간을 표시합니다.

참고

파일 목록에는 최대 99개 파일 및 디렉토리를 표시할 수 있습니다. 파일 수가 99개를 초과할 경우에는 "Too Many Files" 라는 메시지가 깜박입니다. 이 경우에는 불필요한 파일을 지우거나 파일을 다른 디렉토리로 이동하십시오.

⑮ SAVE (저장)

화면 왼쪽에서 선택된 데이터를 현재 선택된 디렉토리로 저장합니다. 이 버튼을 클릭하면 FILE NAME EDIT(파일 이름 편집) 창이 나타나서 최고 8문자까지의 파일명을 할당하여 파일을 저장할 수 있습니다.

참고

- 동일한 이름의 파일이 해당 디렉토리에 존재할 경우에는 해당 파일을 덮어쓴다는 경고 메시지가 나타납니다. 기존 파일을 덮어쓰고 싶지 않을 경우에는 파일명을 변경하거나 다른 디렉토리를 선택해서 파일을 저장할 수 있습니다.
- CSV EXPORT 모드에서 저장(Save)을 실행하면 메모리 카드의 현재 디렉토리 안에 새 디렉토리가 생성되고, 각 선택된 항목의 CSV파일이 새 디렉토리 안에 생성됩니다.
- CSV 파일의 이름은 각 데이터 유형 별로 정해져 되어 있어서 변경할 수 없습니다. 새로 생성된 디렉토리의 이름은 저장할 때 지정됩니다.

⑯ RENAME (이름 변경)

이 버튼을 눌러서 현재 선택된 파일이나 디렉토리의 이름을 바꿀 수 있습니다. 이 버튼을 클릭하면 이름을 수정할 수 있는 FILE NAME EDIT(파일 이름 편집) 창이 나타납니다.

⑰ MAKE DIR (디렉토리 생성)

이 버튼은 현재 선택된 디렉토리 안에 새 하위 디렉토리를 생성합니다. 이 버튼을 클릭하면 새 디렉토리의 이름을 지정할 수 있는 DIR NAME EDIT 팝업 창이 나타납니다.

⑱ DELETE (삭제)

이 버튼을 눌러서 현재 선택된 파일이나 디렉토리를 삭제할 수 있습니다. 이 버튼을 클릭하면 FILE DELETE(파일 삭제) 창이 나타나서 삭제를 확인합니다.

참고

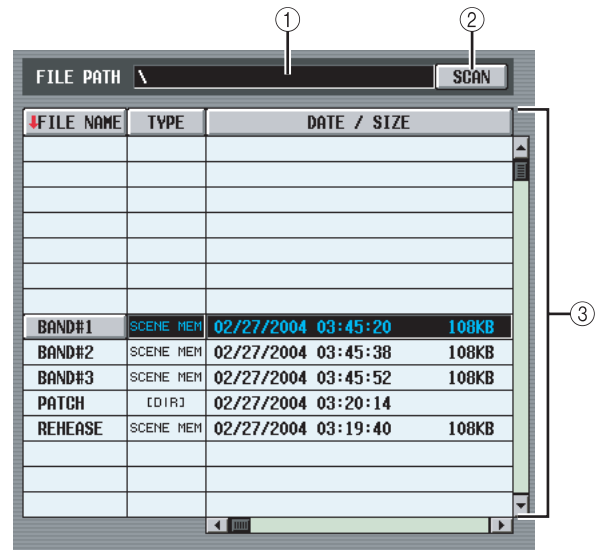
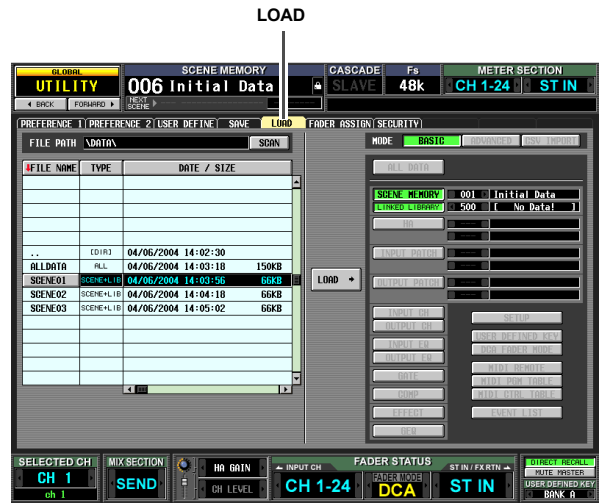
- 삭제된 파일은 복구할 수 없습니다.
- 파일이 포함된 디렉토리를 삭제하려고 하면 경고 메시지가 나타나서 삭제를 실행할 수 없습니다. 디렉토리를 삭제하기 전에 먼저 안에 있는 파일들을 모두 삭제해야 합니다.

참고

- PM5D는 메모리 카드로 PC 카드 어댑터(공급 전압 3.3V/5V)에 삽입된 PCMCIA 타입 II 플래시 ATA 카드 또는 CompactFlash 미디어를 사용할 수 있습니다. 다른 종류의 매체에 대해서는 작동이 보장되지 않습니다.
- 일반적으로 이들 카드는 이미 포맷된 상태로 판매되므로 포맷할 필요가 없을 것입니다. 카드를 포맷해야 할 경우에는 컴퓨터 또는 다른 외장 기기를 사용하여 카드를 FAT16 형식으로 포맷하십시오.

LOAD 화면

이 화면에서는 MEMORY CARD (메모리 카드)에 삽입된 메모리 카드에 있는 Scene이나 라이브러리 데이터를 PM5D로 로드할 수 있습니다. PREVIEW (미리보기) 모드에서는 이 기능을 사용할 수 없습니다.



① FILE PATH (파일 경로)

메모리 카드에서 현재 선택된 디렉토리(폴더) 또는 파일의 위치를 표시합니다. (디렉토리 이름은 "/" 문자로 구분됩니다.)

② SCAN (스캔)

메모리 카드에서 현재 선택된 디렉토리를 스캔하고 파일 목록에 내용을 표시합니다(③).

③ 파일 목록

현재 디렉토리에 포함된 파일/디렉토리를 보여줍니다. 현재 선택된 파일/디렉토리는 항상 가운데 줄에 표시됩니다. (TYPE (유형) 필드와 DATE SIZE (데이터 크기) 필드는 하이라이트됩니다.)

이 목록은 FILE NAME (파일 이름), TYPE (유형), DATE/SIZE (데이터/크기), COMMENT (코멘트)의 4개 행으로 구분됩니다. (COMMENT 필드를 보려면 스크롤바를 사용해서 목록을 오른쪽으로 스크롤하십시오.) 각 열의 내용은 SAVE (저장) 화면의 내용과 같습니다 (→193페이지).

디스플레이에 표시된 정보

기능 메뉴

글로벌 기능

출력 기능

입력 기능

부분

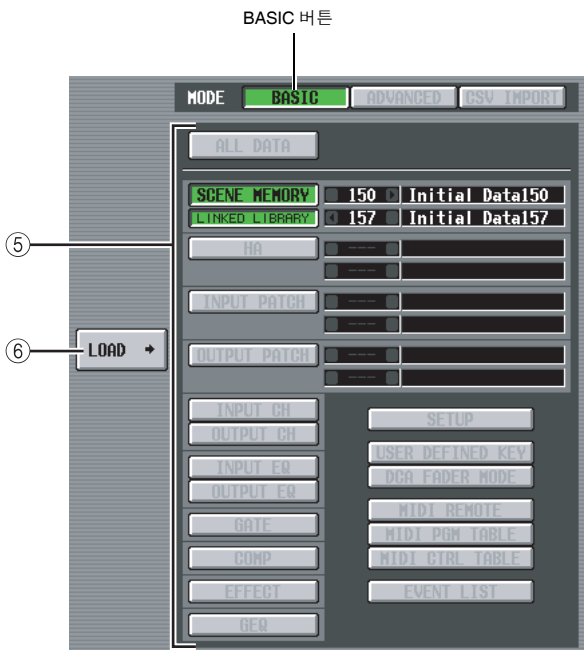


④ 모드

여기에서는 파일을 로드할 모드를 선택할 수 있습니다. 파일 목록에서 CSV 이외의 파일이 선택되면 BASIC 모드나 ADVANCED 모드를 선택할 수 있습니다. (CSV 버튼이 회색으로 비활성화되어 사용할 수 없게 됩니다.) 파일 목록에서 CSV 파일이나 디렉토리가 선택되면 CSV IMPORT (CSV 가져오기) 모드가 자동으로 선택됩니다. (BASIC 버튼과 ADVANCED 버튼이 회색으로 비활성화되어 사용할 수 없게 됩니다.) 현재 선택된 모드에 따라 화면 왼쪽이 다음과 같이 바뀝니다.

□ BASIC (기본) 모드

BASIC 모드에서는 모든 Scene 메모리 와 라이브러리 데이터(또는 데이터의 일부)를 카드에서 로드할 수 있습니다. BASIC이 선택되면 화면의 왼쪽에 다음 항목들이 표시됩니다.



⑤ 로드할 데이터를 선택합니다.

여기에서는 로드할 데이터를 선택할 수 있습니다. 각 항목의 내용은 SAVE (저장) 화면의 BASIC 모드와 같습니다 (→190페이지). 그러나 선택할 수 있는 항목은 현재 선택된 파일에 따라 다릅니다. 로드할 수 없는 항목들에 대한 버튼은 회색으로 비활성화되어 사용할 수 없습니다.

SCENE MEMORY, HA, INPUT PATCH 또는 OUTPUT PATCH 버튼이 켜져 있을 경우에는 오른쪽 상자를 사용해서 로드할 Scene 또는 라이브러리 항목의 시작 번호와 끝 번호를 지정하여 제한할 수 있습니다.

힌트

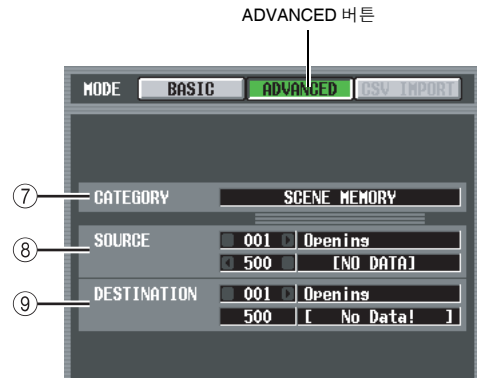
카드에 저장된 데이터에 비어 있는 Scene이나 라이브러리 항목이 포함되어 있으면 해당 데이터가 로드될 때 해당 Scene이나 라이브러리 항목이 비어 있습니다.

⑥ LOAD (로드)

이 버튼은 화면 왼쪽에서 선택된 데이터를 지정한 파라미터 안으로 저장합니다. 이 버튼을 클릭하면 로드 (Load) 조작을 확인하는 메시지가 뜹니다 (모든 모드에 공통).

□ ADVANCED 모드

이 모드에서는 Scene 메모리 또는 라이브러리를 선택하고 시작 번호와 끝 번호를 지정하며, 지정된 범위의 데이터를 카드에서 로드할 수 있습니다.



⑦ CATEGORY (카테고리)

현재 선택된 파일에 저장되는 데이터 종류(Scene 메모리 또는 라이브러리)를 표시합니다.

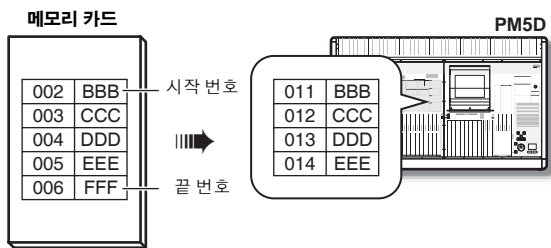
⑧ SOURCE (로드 소스)

이 영역은 카드에서 로드될 Scene 메모리 또는 라이브러리 항목의 시작 번호와 끝 번호(그리고 해당 Scene 이름이나 라이브러리 제목)를 표시합니다. 각 상자의 좌우측에 있는 [] / [] 버튼을 클릭하여 번호를 변경합니다.

⑨ DESTINATION (로드 대상)

로드 대상의 시작 번호를 변경할 경우에는 SOURCE 영역에서 선택된 데이터가 로드될 PM5D의 내장 Scene 메모리 또는 라이브러리 항목의 시작 번호와 끝 번호(그리고 해당 Scene 이름이나 라이브러리 제목)가 이 영역에 표시됩니다. 설정을 변경하려면 시작 번호 상자 좌우측에 있는 [] / [] 버튼을 클릭합니다. (시작 번호를 수정할 때 끝 번호 값은 자동으로 바뀝니다.)

SOURCE	001	Openins
	500	[NO DATA]
DESTINATION	001	Openins
	500	[No Data!]

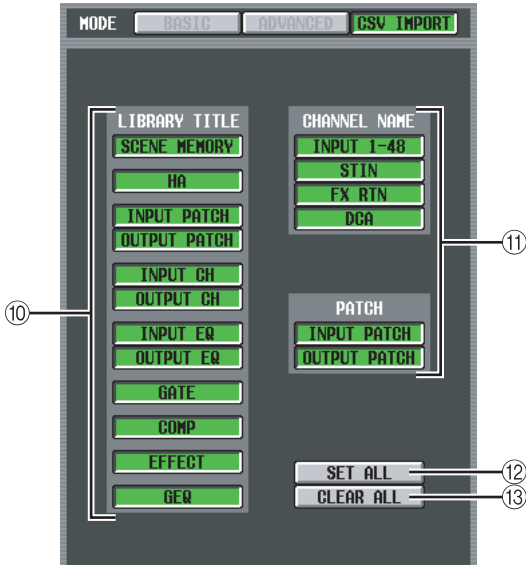


힌트

- BASIC 모드로 저장된 데이터를 선택했다라도 ADVANCED (고급) 모드로 전환하여 특정 번호만 로드할 수 있습니다.
- 그러나 선택된 데이터가 BASIC (기본) 모드에서 ALL DATA (모든 데이터) 또는 SCENE MEMORY+LINKED LIBRARY (Scene 메모리 + 연결된 라이브러리)로 저장되었다면 ADVANCED 버튼이 회색으로 비활성화되어 ADVANCED (고급) 모드로 전환할 수 없게 됩니다.

□ CSV IMPORT 모드

CSV 파일이나 디렉토리가 선택되면 CSV IMPORT (CSV 가져오기) 모드가 자동으로 선택됩니다. 선택된 CSV 파일(또는 선택된 디렉토리 내의 CSV 파일)이 검색되고 다음과 같은 항목들이 화면 오른쪽에 나타납니다.



⑩ LIBRARY TITLE (라이브러리 제목)

⑪ CHANNEL NAME (채널 이름)

이들 버튼을 사용해서 로드하고자 하는 데이터(예컨대, 라이브러리 제목이나 채널 이름)를 선택합니다. (각 항목의 내용은 SAVE (저장) 화면의 내용과 같습니다.) 그러나 목록에서 선택된 CSV 파일(또는 디렉토리 내의 CSV 파일)과 일치하는 항목들만 선택하여 로드할 수 있습니다. (다른 항목에 대한 버튼들은 회색으로 비활성화되어 사용할 수 없게 됩니다.)

⑫ SET ALL (모두 설정)

이 버튼은 로드할 수 있는 모든 항목들을 선택합니다.

⑬ CLEAR ALL (모두 삭제)

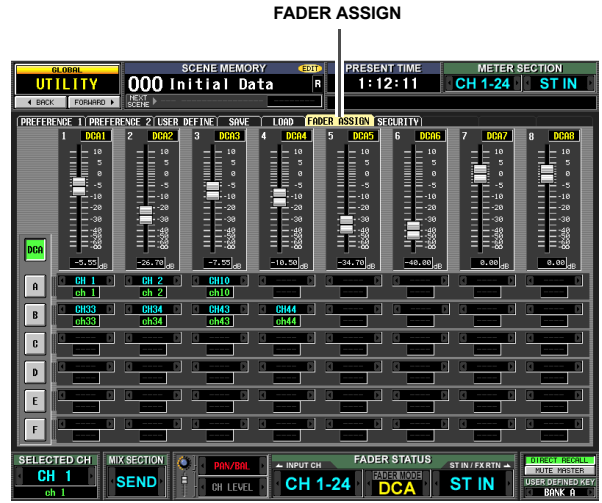
모든 항목의 선택을 취소합니다.

참고

목록에서 선택된 디렉토리에 적절한 CSV 파일이 포함되어 있지 않더라도 화면이 자동으로 CSV IMPORT (CSV 가져오기) 모드로 전환됨을 유의하십시오. (이 경우에는 모든 버튼이 회색으로 비활성화됩니다.)

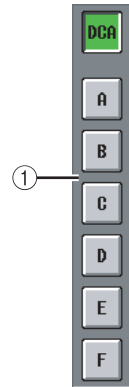
FADER ASSIGN 화면

여기에서는 원하는 입력 채널/출력 채널을 페더의 DCA 섹션에 있는 8개의 페이더로 할당할 수 있습니다.



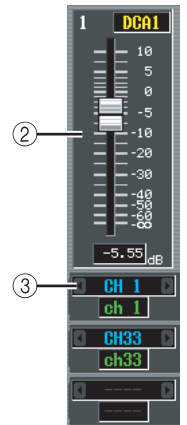
① FADER MODE (페이더 모드)

현재 선택된 페이더 모드(DCA, 레이어 A~F)를 표시합니다. 버튼을 클릭하여 페이더 모드를 직접 전환할 수도 있습니다.



② 페이더 1~8

여기에는 DCA 페이더의 각 페이더로 할당된 파라미터가 표시됩니다. FADER MODE (①)와 채널 선택 (③)에 따라 달라집니다. 페이더를 위 또는 아래로 드래그하여 직접 조작할 수도 있습니다.



③ 채널 선택

레이어 A~F에서 각 페이더에 할당된 채널과 이름을 표시합니다 (입력 채널만 해당됨). 좌우측에 있는 < / > 버튼을 클릭하여 할당을 변경합니다. CH 1-48, ST IN 1L-ST IN 4R, FXRTN 1L-FXRTN 4R, MATRIX 1-8, MIX 1-24 및 DCA 1~8 중에서 선택할 수 있습니다.

디스플레이에 표시된 정보

기능 메뉴

글로벌 기능

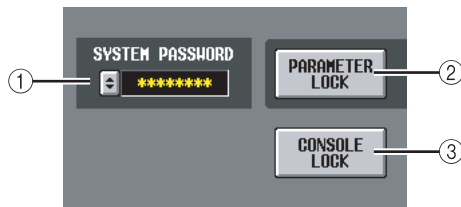
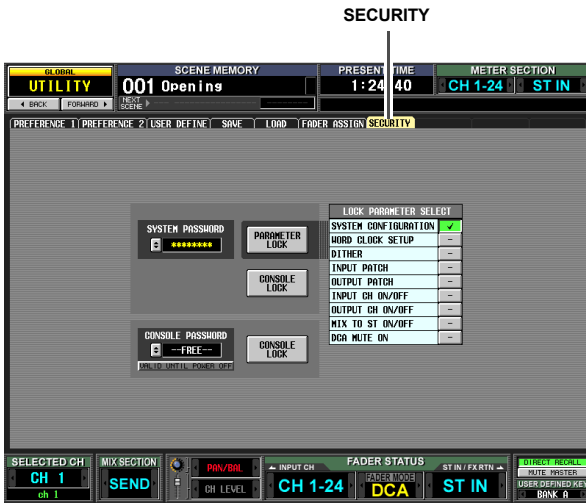
출력 기능

입력 기능

부록

SECURITY 화면

이 화면에서는 콘솔 조작을 금지하거나 (콘솔 잠금(Console Lock)) 특정 파라미터의 수정을 금지(파라미터 잠금(Parameter Lock))할 수 있습니다. 레벨이 다른 2개의 비밀번호를 지정하여 잠그기와 열기를 허용할 수 있습니다.



① SYSTEM PASSWORD (시스템 비밀번호)

전체 시스템에 대한 영구 비밀번호(최대 8개 문자)입니다. 여기에서 지정하는 비밀번호는 PARAMETER LOCK 버튼(②)과 CONSOLE LOCK 버튼(③)에 대해 유효합니다. 그러나 비밀번호를 지정하지 않아도 잠금 조작을 할 수 있습니다.

비밀번호가 지정되어 있지 않을 경우에는 이 상자에 "--FREE--"가 표시됩니다. 비밀번호가 지정된 경우에는 비밀번호의 문자 대신 별표(*)가 표시됩니다.

비밀번호를 설정하거나 변경하려면 [↕] 버튼을 클릭하여 SYSTEM PASSWORD CHANGE (시스템 비밀번호 변경) 창을 엽니다.

비밀번호를 처음으로 설정할 때는 확인을 위해 동일한 비밀번호를 두 번 입력해야 합니다. 비밀번호를 변경하려면 옛날 비밀번호와 새 비밀번호를 모두 입력해야 합니다. 빈 값을 새 비밀번호로 지정하면 비밀번호가 설정되지 않은 상태로 돌아갈 수 있습니다.

참고

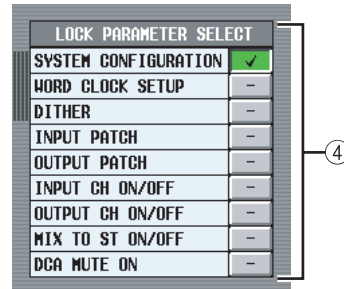
시스템 비밀번호는 전원이 꺼져도 기억됩니다. 따라서 시스템 비밀번호를 잊어 버리면 파라미터 잠금(Parameter Lock)이나 콘솔 잠금(Console Lock)을 해제할 수 없습니다. 이 경우에는 PM5D의 전체 메모리를 초기화해야 합니다 (▶ 147페이지). 시스템 비밀번호를 잊어 버리지 않도록 주의하십시오.

② PARAMETER LOCK (파라미터 잠금)

이 버튼은 PARAMETER SELECT (파라미터 선택) 영역에서 선택된 파라미터 잠금을 설정/해제합니다 (④). 파라미터를 하나도 선택하지 않으면 이들 버튼은 회색으로 비활성화되어 켤 수 없게 됩니다. 시스템 비밀번호가 설정된 경우 이 버튼을 클릭하면 SYSTEM PASSWORD CHECK (시스템 비밀번호 확인) 창이 열리고 시스템 비밀번호를 입력해야 합니다.

③ CONSOLE LOCK (콘솔 잠금)

이 버튼은 콘솔 조작을 잠급니다. 시스템 비밀번호가 설정된 경우 이 버튼을 클릭하면 SYSTEM PASSWORD CHECK (시스템 비밀번호 확인) 창이 열리고 시스템 비밀번호를 입력해야 합니다.



④ LOCK PARAMETER SELECT (잠금 파라미터 선택)

PARAMETER LOCK (파라미터 잠금) 버튼(②)이 켜져 있을 경우 수정을 금지시킬 파라미터들을 다음 표에서 선택할 수 있습니다. PARAMETER LOCK (파라미터 잠금) 버튼(②)이 켜져 있는 동안에는 이 파라미터들을 수정할 수 없습니다.

SYSTEM CONFIGURATION	MIXER SETUP (믹서 설정) 화면과 CASCADE (캐스케이드) 화면의 설정 변경
WORD CLOCK SETUP	워드 클럭 설정 변경
DITHER	디더 관련 설정 변경
INPUT PATCH	입력 패치 설정 (및 이름) 변경
OUTPUT PATCH	출력 패치 설정 변경
INPUT CH ON/OFF	입력 채널 켜짐/꺼짐 조작
OUTPUT CH ON/OFF	출력 채널 켜짐/꺼짐 조작
MIX TO ST ON/OFF	MIX (믹스) 채널 [TO STEREO] 키 조작
DCA MUTE ON	DCA [MUTE] 키 켜기 조작 (끄기 조작은 포함되지 않음)



⑤ CONSOLE PASSWORD (콘솔 비밀번호)

시스템 비밀번호와 구별되는 임시 비밀번호(최대 8 문자)입니다. 여기에서 지정하는 비밀번호는 CONSOLE LOCK (콘솔 잠금) 버튼(⑥)에 적용됩니다. 비밀번호 설정이나 변경 방법은 시스템 비밀번호와 동일합니다.

힌트

콘솔 비밀번호(Console Password)는 PM5D의 전원이 꺼질 때 지워지고 미설정 상태로 되돌아갑니다. (상자에 "--FREE--"가 표시됩니다.)

⑥ CONSOLE LOCK (콘솔 잠금)

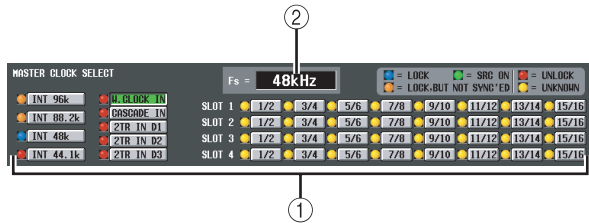
이 버튼은 콘솔 조작을 잠급니다. 콘솔 비밀번호가 설정된 경우 이 버튼을 클릭하면 CONSOLE PASSWORD CHECK (콘솔 비밀번호 확인) 창이 열리고 콘솔 비밀번호를 입력해야 합니다.

SYS/W.CLOCK 기능

WORD CLOCK 화면

여기에서는 워드 클럭을 선택할 수 있습니다. 또한 슬롯 1~4에 설치된 카드에 대한 설정을 조회 및 수정할 수도 있습니다.

WORD CLOCK



- MASTER CLOCK SELECT (마스터 클럭 선택)**
사용할 마스터 클럭으로 내장 클럭이나 커넥터나 슬롯으로 입력되는 외부 클럭을 선택할 수 있습니다. 이 설정은 PM5D가 작동하는 샘플링 주파수를 결정합니다. 다음과 같은 항목을 선택할 수 있습니다.

디스플레이	내용
INT 96k	PM5D의 내장 클럭 (샘플링 레이트=96 kHz)
INT 88.2k	PM5D의 내장 클럭 (샘플링 레이트=88.2 kHz)
INT 48 k	PM5D의 내장 클럭 (샘플링 레이트=48 kHz)
INT 44.1 k	PM5D의 내장 클럭 (샘플링 레이트=44.1 kHz)
W.CLOCK IN	후면 패널 WORD CLOCK IN 커넥터에서 공급되는 워드 클럭
CASCADE IN	다른 캐스케이드 연결된 PM5D에서 CASCADE IN 커넥터를 통해 공급되는 워드 클럭
2TR IN D1	2TR IN DIGITAL 커넥터 1에서 공급되는 디지털 오디오 신호의 클럭 데이터
2TR IN D2	2TR IN DIGITAL 커넥터 2에서 공급되는 디지털 오디오 신호의 클럭 데이터
2TR IN D3	2TR IN DIGITAL 커넥터 3에서 공급되는 디지털 오디오 신호의 클럭 데이터
SLOT 1-4	슬롯 1-4의 디지털 I/O 카드를 통해 공급되는 디지털 오디오 신호의 클럭 데이터 (2채널 단위로 선택 가능)

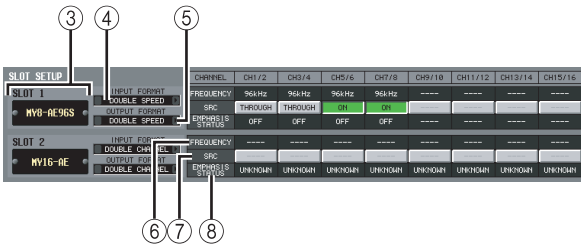
각 클럭의 작동 상태는 각 버튼의 왼쪽에 있는 ■ 기호의 색상으로 표시됩니다. 각 색상의 의미는 다음과 같습니다.

- LOCK (잠금: 청색)**
(2)에서 선택된 소스와 동기화된 클럭이 입력되고 있음을 나타냅니다. 외장 기기가 해당 커넥터나 슬롯에 연결되어 있을 경우 해당 기기와 PM5D 사이에 입력/출력이 정상적으로 일어나고 있는 것입니다. 샘플링 주파수가 가까우면 동기화되어 있지 않더라도 이 상태가 표시될 수도 있습니다.
- UNLOCK (잠금 해제: 적색)**
유효한 클럭이 입력되고 있습니다. 외장 기기가 해당 커넥터에 연결되어 있을 경우 해당 기기와 PM5D 사이에 입력/출력이 정확하게 일어날 수 없습니다.
- LOCK, BUT NOT SYNC'ED (잠금, 그러나 동기화되지 않음: 오렌지색)**
유효한 클럭이 입력되고 있으나 (2)에서 선택된 클럭 소스와 동기화되어 있지 않습니다. 외장 기기가 해당 커넥터에 연결되어 있을 경우 해당 기기와 PM5D 사이에 입력/출력이 정확하게 일어날 수 없습니다.
- UNKNOWN (알 수 없음: 황색)**
외장 기기가 연결되어 있지 않거나 유효한 클럭 입력이 없기 때문에 클럭 상태를 탐지할 수 없음을 나타냅니다. 이 커넥터/슬롯을 선택할 수는 있지만 유효한 연결이 확립될 때까지 성공적인 동기화가 일어날 수 없습니다.
- SRC ON (SRC 켜짐: 녹색)**
SLOT 1-4 와 2TR IN 2TR IN D1-3에 대한 특수한 상태에서 해당 채널의 SRC (Sampling Rate Converter)가 활성화되어 있음을 나타냅니다. 신호가 동기화되어 있지 않음에도 불구하고 PM5D와 정상적인 입력/출력이 일어나고 있다는 것을 의미합니다.

참고

- 워드 클럭 설정이 변경되면 출력 단자에서 노이즈가 발생할 수도 있습니다. 스피커 시스템을 보호하기 위해 워드 클럭 설정을 변경하기 전에 반드시 파워 앰프 출력을 낮추어야 합니다.
- SRC가 워드 클럭 마스터로 켜져 있는 채널을 선택하려고 하면 샘플링 레이트 컨버터가 비활성화된다는 것을 경고하는 메시지가 나타납니다.

- Fs (샘플링 주파수)**
PM5D가 작동하고 있는 샘플링 주파수를 표시합니다 (마스터 클럭을 전환한 직후와 같이). 동기화가 손실되면 "UNLOCKED"가 여기에 표시됩니다.



③ 슬롯 번호 / 카드 종류

이 영역은 슬롯 1~4에 설치된 디지털 I/O 카드의 종류를 표시합니다.

④ INPUT FORMAT (입력 신호 포맷)

⑤ OUTPUT FORMAT (출력 신호 포맷)

PM5D가 높은 샘플링 레이트(88.2/96 kHz)에서 작동할 때 슬롯에 설치된 디지털 I/O 카드와 신호를 교환하는 방법으로 다음 중 하나를 선택합니다.

• SINGLE (싱글)

이 설정은 44.1/48 kHz에서 작동하는 기존 장비가 연결될 때 정상적인 수의 채널을 송신/수신할 수 있습니다. 디지털 I/O 카드의 각 채널에 대해 샘플링 레이트가 변환되어 PM5D의 샘플링 주파수(44.1/48 kHz)의 절반으로 송신/수신됩니다. (이 설정은 96 kHz를 지원하지 않는 디지털 I/O 카드가 설치된 슬롯에 대해서만 선택할 수 있습니다.)

• DOUBLE SPEED (더블 스피드)

이 설정은 높은 샘플링 레이트(88.2/96 kHz)에서 작동하는 장비가 연결되었을 때 아무 변경 없이 높은 샘플링 레이트 오디오 신호를 송신/수신할 수 있게 해 줍니다. (이 설정은 96 kHz를 지원하는 디지털 I/O 카드가 설치된 슬롯에 대해서만 선택할 수 있습니다.)

• DOUBLE CHANNEL (더블 채널)

이 설정은 44.1/48 kHz에서 작동하는 기존 장비가 연결되었을 때 높은 샘플링 레이트(88.2/96 kHz) 오디오 신호를 처리할 수 있게 해 줍니다. 샘플링 주파수가 PM5D(44.1/48 kHz)의 절반인 두 신호 채널이 높은 샘플링 레이트 모노럴 신호로 함께 송신/수신됩니다. (사용 가능한 채널의 수가 절반이 됩니다.)

⑥ FREQUENCY (샘플링 주파수)

디지털 I/O 카드의 각 채널로 입력되는 신호의 샘플링 주파수를 2 채널의 조합으로 표시합니다.

⑦ SRC (샘플링 레이트 컨버터)

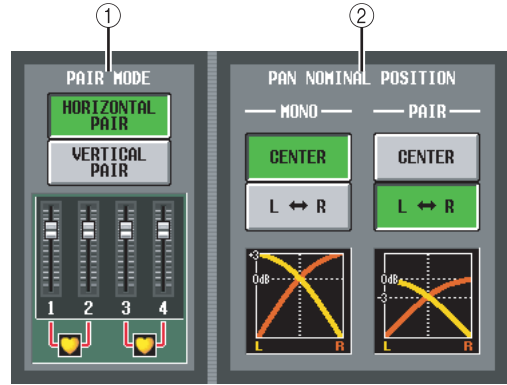
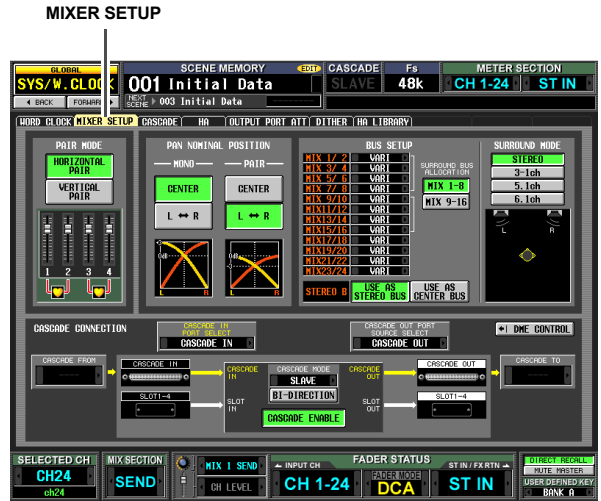
이 버튼은 샘플링 레이트 컨버터를 2 채널의 조합으로 켜거나 끕니다. 샘플링 레이트 컨버터가 내장된 디지털 I/O 카드가 설치된 슬롯에 대해서만 사용할 수 있습니다.

⑧ EMPHASIS STATUS (엠펜시스 상태)

입력 신호에 엠펜시스(Emphasis)가 적용되었는지 여부를 2채널의 조합으로 표시합니다. 디지털 I/O 카드가 설치된 슬롯에 대해서만 사용할 수 있습니다.

MIXER SETUP 화면

여기에서는 전체 PM5D 시스템에 적용할 설정을 할 수 있습니다.



① PAIR MODE (페어 모드)

다음 두 가지 중 하나를 입력 채널을 페어하는 방법으로 선택합니다.

• HORIZONTAL PAIR (수평 페어)

이 버튼이 켜져 있을 경우 인접한 번호(1/2, 3/4 ...)의 입력 채널들이 페어됩니다.

• VERTICAL PAIR (수직 페어)

이 버튼이 켜져 있을 경우 동일한 페이더를 공유하는 다른 레이어의 입력 채널들(1/25, 2/26 ...)이 페어됩니다. 이 설정은 INPUT (입력) 채널 스트립의 페이더를 사용해서 최대 24페어(48채널)를 조정할 수 있게 해 줍니다.

힌트

선택한 페어 모드에 따라 버튼 아래 쪽의 그래프가 바뀝니다.

수평 페어 모드에서 수직 페어 모드로 전환할 경우 다음과 같이 입력 채널에 새로운 번호가 할당됩니다.

- 채널 1 → 변경 없음
- 채널 2 → 채널 25
- 채널 3 → 채널 2
- 채널 4 → 채널 26
- ⋮
- 채널 47 → 채널 24
- 채널 48 → 변경 없음

(다시 수평 페어 모드로 전환하면 채널들이 이전 번호로 되돌아갑니다.) 그러나 이는 단순히 이전에 "채널 2"라고 불렀던 입력 채널이 이제는 "채널 25"로 불린다는 것을 의미할 뿐이며 해당 채널의 이름과 파라미터 설정은 바뀌지 않았다는 사실을 유의하십시오.

디스플레이의 여러 화면에서 (TRACKING RECALL (트래킹 리콜) 화면과 FADER VIEW (페이더 보기) 화면 제외) 페어 모드를 전환하면 표시된 번호만 바뀔 뿐 입력 채널의 배열은 바뀌지 않습니다.

② PAN NOMINAL POSITION (팬 일반 위치)

여기에서는 신호가 중앙으로 팬(Pan)될 때 정격 레벨이 될 것인지 아니면 왼쪽 끝이나 오른쪽 끝으로 팬될 때 정격 레벨이 될 것인지를 지정할 수 있습니다. 다음 두 가지 설정 중 하나를 선택합니다. 모노럴 채널과 페어된 채널에 대해 별도로 선택할 수 있습니다.

• CENTER (중앙)

신호가 중앙으로 팬될 때 정격 레벨(+0 dB)이 되며 왼쪽 끝이나 오른쪽 끝으로 팬되면 +3 dB 만큼 상승합니다.

• L ↔ R

신호가 왼쪽 끝이나 오른쪽 끝으로 팬될 때 정격 레벨(+0 dB)이 되며 중앙으로 팬되면 -3 dB 만큼 감소합니다.

힌트

현재 설정도 역시 버튼 아래의 그래프로 표시됩니다.



③ BUS SETUP (버스 설정)

이 영역은 2개의 인접한 홀수 번호/짝수 번호 MIX (믹스) 버스에 대한 MIX (믹스) 버스 모드(VARI/FIXED)를 표시합니다. 왼쪽과 오른쪽에 있는 [] / [] 버튼을 클릭하여 설정을 변경할 수 있습니다.

④ STEREO (스테레오) B

다음 두 가지 중에서 하나를 선택하여 STEREO (스테레오) B 버스가 기능하는 방식을 지정합니다.

• USE AS STEREO BUS (스테레오 번스로 사용)

이 버튼이 켜져 있을 경우 STEREO (스테레오) B 버스가 일반적인 스테레오 번스로 기능하며 STEREO (스테레오) A 버스와 동일한 신호가 송신됩니다.

• USE AS CENTER BUS (중앙 번스로 사용)

이 버튼이 켜져 있을 경우 STEREO (스테레오) B 버스가 LCR 모드의 CENTER (중앙) 번스로 기능합니다. 이 버튼을 켜면 CENTER (중앙) 버스 출력 신호가 STEREO (스테레오) A 버스의 L/R 채널에 더해져서 LCR 재생(3채널 재생)을 가능하게 만듭니다. (모니터 신호도 3개의 MONITOR OUT 커넥터 L/C/R에서 재생됩니다.)

참고

USE AS STEREO BUS (스테레오 번스로 사용) 버튼이 켜지면 LCR 모드가 비활성화됩니다.

⑤ SURROUND BUS ALLOCATION (서라운드 버스 할당)

다음 두 범위의 MIX (믹스) 버스 중에서 서라운드 번스로 사용할 범위를 선택합니다.

MIX 1-8 MIX 버스 1-8

MIX 9-16 MIX 버스 9-16

⑥ SURROUND MODE (서라운드 모드)

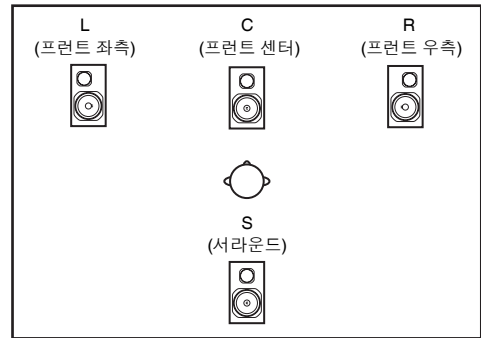
다음 중 하나를 서라운드 팬(Surround Pan) 기능을 사용할 때의 서라운드 모드로 선택합니다 (▶132페이지).

• STEREO (스테레오)

일반적인 스테레오 모드입니다.

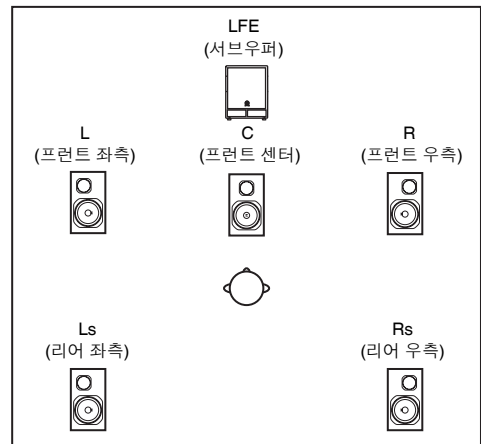
• 3-1ch

이 모드는 L (프런트 좌측), C (프런트 센터), R (프런트 우측), S (서라운드) 등 4개 채널을 사용합니다.



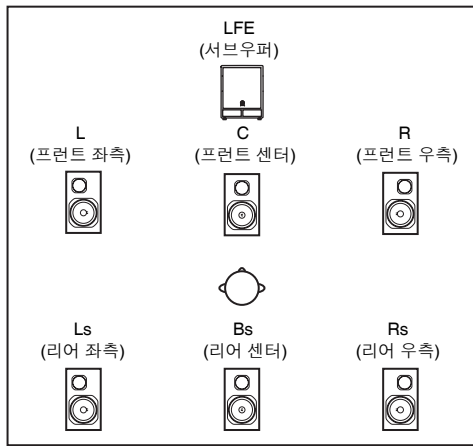
• 5.1ch

이 모드는 L (프런트 좌측), C (프런트 센터), R (프런트 우측), Ls (리어 좌측), Rs (리어 우측), LFE (서브우퍼) 등 6개 채널을 사용합니다.



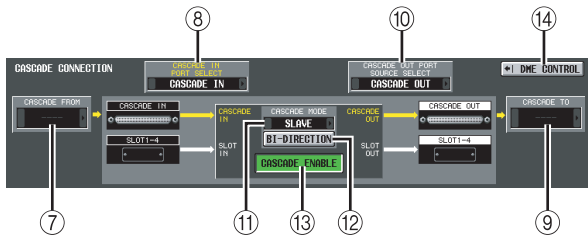
• 6.1ch

이 모드는 5.1ch에 Bs(리어 센터)를 추가한 7개 채널을 사용합니다.



힌트

선택한 모드에 따라 버튼 아래 쪽의 그래프가 바뀝니다.



⑦ CASCADING FROM (캐스케이드 연결시 소스)

다음 중 하나를 캐스케이드 연결을 통해 PM5D로 오디오 신호를 송신할 외장 기기로 선택합니다.

디스플레이	소스 기기	사용 가능한 캐스케이드 입력 포트	파라미터 연결
-	캐스케이드 비활성화	CASCADE IN, SLOT 3/4, SLOT 1-4 [CH1-8], SLOT 1-4 [CH9-16]	불가능
PM5D	또 다른 PM5D	CASCADE IN	가능*1
DM2000/02R96	YAMAHA DM2000 또는 02R96	CASCADE IN	불가능
MIXER [30BUS]	위와 다른 믹서 (최대 30 버스)	SLOT 3/4, SLOT 1-4 [CH1-8], SLOT 1-4 [CH9-16]	
MIXER [16BUS]	위와 다른 믹서 (최대 16 버스)	SLOT 4	

*1. 연결되는 파라미터들은 CASCADING (캐스케이드) 화면에서 지정합니다.

⑧ CASCADING IN PORT SELECT (캐스케이드 입력 포트 선택)

다음 중 하나를 캐스케이드 연결된 기기에서 오디오 신호를 수신할 포트에 선택합니다.

힌트

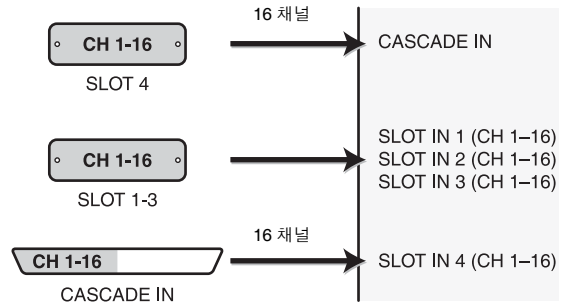
- CASCADING IN (캐스케이드 입력) 이외의 선택을 할 경우 슬롯에서 오는 신호는 캐스케이드 입력으로 할당되고 CASCADING IN 커넥터에서 오는 신호는 해당 슬롯 입력으로 할당됩니다.
- CASCADING IN 커넥터에서 슬롯 입력으로 할당된 신호는 IN PATCH (입력 패치) 화면에서 패치 소스로 사용할 수 있습니다.

• CASCADING IN (캐스케이드 입력)

다른 PM5D의 후면 패널 CASCADING IN 커넥터를 통해 최대 30개 채널의 오디오 신호를 수신할 수 있습니다. PM5D가 캐스케이드 소스(⑦)로 선택되면 파라미터 연결을 위한 컨트롤 신호도 송수신됩니다.

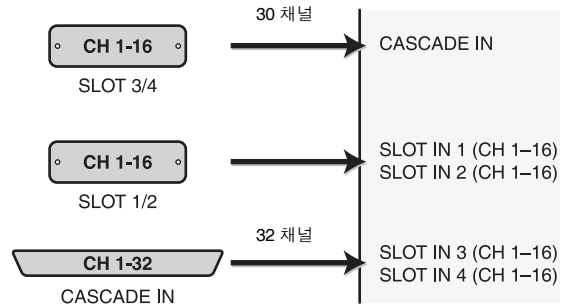
• SLOT (슬롯) 4

후면 패널의 슬롯 4에 설치된 I/O 카드의 입력 채널 1~16을 통해 최고 16개 채널의 오디오 신호를 수신할 수 있습니다. 이 설정을 선택하면 CASCADING IN 커넥터 (채널 1~16)에서 오는 신호가 SLOT IN 4 포트의 채널 1~16으로 대신 할당됩니다.



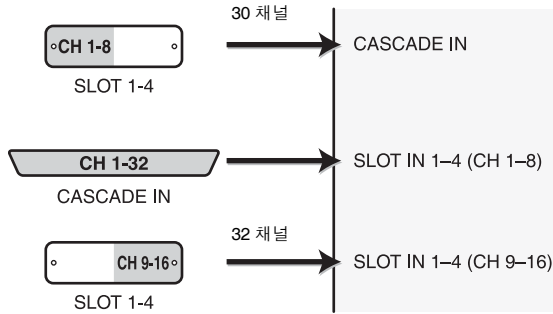
• SLOT (슬롯) 3/4

슬롯 3과 4에 설치된 I/O 카드의 입력 채널 1~16을 통해 최고 30개 채널의 오디오 신호를 수신할 수 있습니다. (SLOT (슬롯) 4의 채널 15/16이 사용되지 않으므로 실제로는 30개의 채널만 사용할 수 있습니다.) 이 설정을 선택하면 CASCADING IN 커넥터(채널 1~32)에서 오는 신호가 SLOT IN 3/4 포트의 채널 1~16으로 대신 할당됩니다.



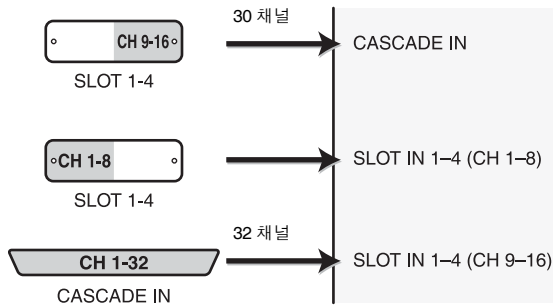
• SLOT (슬롯) 1-4 [CH1-8]

슬롯 1~4에 설치된 I/O 카드의 입력 채널 1~8을 통해 최고 30개 채널의 오디오 신호를 수신할 수 있습니다. (SLOT 4의 채널 7/8이 사용되지 않으므로 실제로는 30개의 채널만 사용할 수 있습니다.) 이 설정을 선택하면 CASCADE IN 커넥터(채널 1~32)에서 오는 신호가 SLOT IN 1~4 포트의 채널 1~8로 대신 할당됩니다.



• SLOT (슬롯) 1-4 [CH9-16]

슬롯 1~4에 설치된 I/O 카드의 입력 채널 9~16을 통해 최고 30개 채널의 오디오 신호를 수신할 수 있습니다. (SLOT (슬롯) 4의 채널 15/16이 사용되지 않으므로 실제로는 30개의 채널만 사용할 수 있습니다.) 이 설정을 선택하면 CASCADE IN 커넥터(채널 1~32)에서 오는 신호가 SLOT IN 1-4 포트의 채널 9~16로 대신 할당됩니다.



⑨ CASCADE TO (캐스케이드 연결시 송신 대상)

캐스케이드 연결을 통해 오디오 신호가 송신되고 컨트롤 신호가 교환되는 외장 기기로 PM5D (즉, 다른 PM5D 기기) 또는 "----"(송신 불가)를 선택할 수 있습니다.

⑩ CASCADE OUT PORT SOURCE SELECT (캐스케이드 출력 포트 소스 선택)

다음 중 하나를 CASCADE OUT 커넥터에서 출력될 신호 소스로 선택합니다.

힌트

CASCADE OUT (캐스케이드 출력) 이외의 설정을 선택하면 동일한 신호가 해당 슬롯들과 CASCADE OUT 커넥터로 출력됩니다.

• CASCADE OUT (캐스케이드 출력)

캐스케이드 기능으로 송신되는 오디오 신호는 CASCADE OUT 커넥터에서 출력됩니다. PM5D가 송신 대상(⑨)으로 선택되면 파라미터 연결을 위한 컨트롤 신호도 송수신됩니다. 영역되는 신호의 형식은 CASCADE (캐스케이드) 화면에서 선택할 수 있습니다.

• SLOT (슬롯) 3/4

슬롯 3/4의 출력 채널 1~16에서 출력되는 신호와 동일한 오디오 신호(최고 32 채널)가 CASCADE OUT 커넥터에서 동시에 출력됩니다.

• SLOT (슬롯) 1-4 [CH1-8]

슬롯 1~4의 출력 채널 1~8에서 출력되는 신호와 동일한 오디오 신호(최고 32 채널)가 CASCADE OUT 커넥터에서 동시에 출력됩니다.

• SLOT (슬롯) 1-4 [CH9-16]

슬롯 1~4의 출력 채널 9~16에서 출력되는 신호와 동일한 오디오 신호(최고 32 채널)가 CASCADE OUT 커넥터에서 동시에 출력됩니다.

⑪ CASCADE MODE (캐스케이드 모드)

여러 대의 PM5D 기기가 캐스케이드 연결된 경우 다음 두 조작 모드 중 하나를 선택하십시오.

• MASTER (마스터)

캐스케이드(Cascade) 기능이 활성화되면 컨트롤 신호가 외장 PM5D로 발신됩니다.

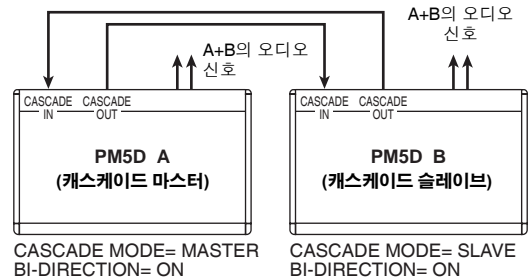
• SLAVE (슬레이브)

캐스케이드(Cascade) 기능이 활성화되면 외장 PM5D에서 컨트롤 신호가 수신됩니다.

⑫ BI-DIRECTION (양방향 통신)

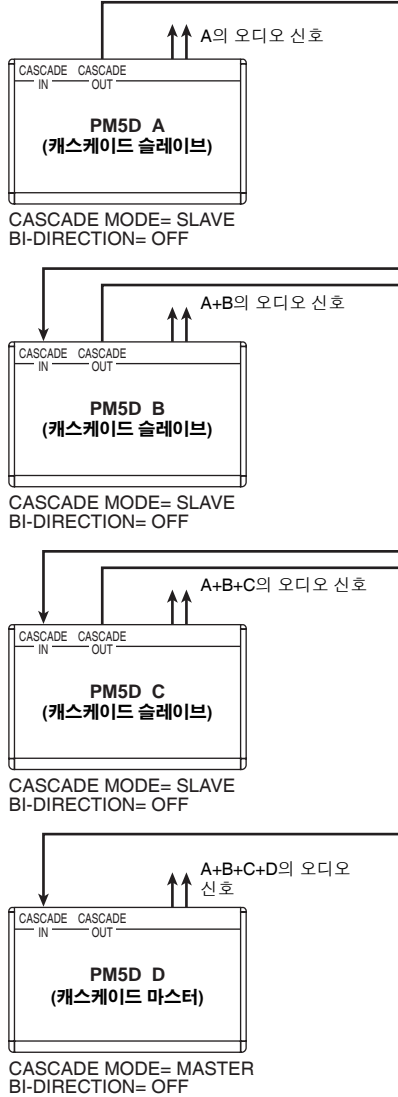
여러 대의 PM5D 기기가 연결된 경우 이 버튼은 서로의 오디오 신호를 믹스할 것인지 여부를 선택합니다.

캐스케이드 연결의 종류에 따라 아래와 같이 캐스케이드 모드와 BI-DIRECTION (양방향) 버튼을 설정합니다. 2대의 PM5D 기기를 "링(Ring)" 토폴로지(즉, 각 기기의 CASCADE IN 커넥터에서 다른 기기의 OUT 커넥터로 연결)로 캐스케이드 연결할 경우에는, 한쪽 기기의 캐스케이드 모드는 MASTER (마스터)로 설정하고 다른쪽 기기는 SLAVE (슬레이브)로 설정하십시오. 두 기기 모두 BI-DIRECTION (양방향) 버튼을 켭니다.



이 상태에서 MASTER 기기를 조작하면 SLAVE 기기가 따라갑니다. 양쪽 PM5D 기기에서 동일한 믹스가 출력됩니다.

2대에서 4대 사이의 PM5D를 직렬 연결(Daisy-chain)하려면 (즉, 첫 번째 기기의 CASCADE OUT → 두 번째 기기의 CASCADE IN (캐스케이드 입력)으로 연결하고 두 번째 기기의 CASCADE OUT (캐스케이드 출력) → 세 번째 기기의 CASCADE IN (캐스케이드 입력)으로 연결하는 것. 최대 4대까지 연결할 수 있음) 체인의 마지막에 위치한 PM5D를 MASTER (마스터)로 설정하고 나머지 PM5D 기기들은 SLAVE (슬레이브)로 설정하십시오. 모든 기기의 BI-DIRECTION (양방향) 버튼을 끕니다.



이 상태에서 MASTER (마스터) 기기를 조작하면 SLAVE 기기들이 따라갑니다. 모든 신호의 최종 믹스는 체인에서 마지막으로 연결된 PM5D로 출력됩니다.

⑬ **CASCADE ENABLE/DISABLE (캐스케이드 활성화/비활성화)**

캐스케이드 기능을 켜거나 끕니다.

참고

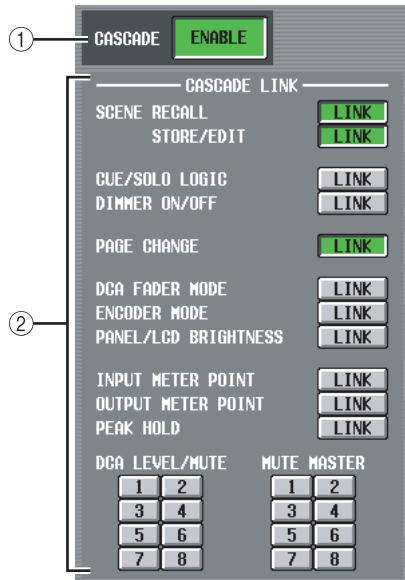
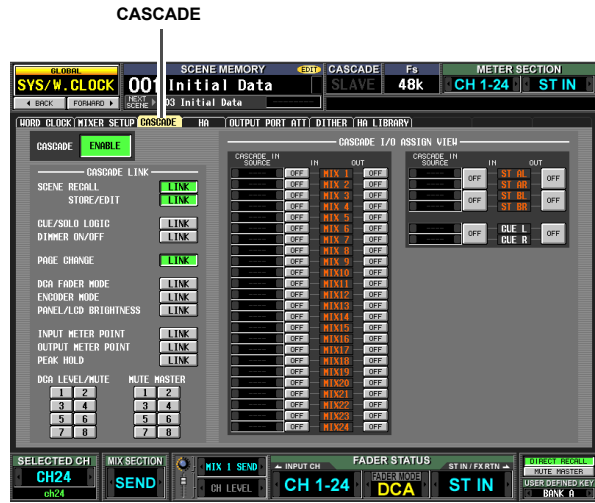
CASCADE CONNECTION (캐스케이드 연결) 파라미터(⑦~⑫)의 설정을 수정하면 캐스케이드 기능이 일시적으로 꺼집니다.

⑭ **DME CONTROL (DME 조정)**

이 버튼을 누르면 DME CONTROL (DME 조정) 화면이 나타납니다 (→182페이지).

CASCADE 화면

캐스케이드 연결과 관련된 다양한 설정을 할 수 있습니다.



① **CASCADE ENABLE/DISABLE (캐스케이드 활성화/비활성화)**

캐스케이드 연결을 활성화/비활성화합니다.

② **CASCADE LINK (캐스케이드 연결)**

여러 대의 PM5D 기기가 캐스케이드 연결된 경우 여기에서 연결시킬 조작과 파라미터들을 선택할 수 있습니다. 다음과 같은 항목을 선택할 수 있습니다.

- **SCENE RECALL (Scene 리콜)**
Scene 리콜 조작 / 리콜 취소 조작
- **SCENE STORE/EDIT (Scene 저장/편집)**
Scene 저장 조작, 저장 취소 조작, 제목 편집, 정렬
- **CUE/SOLO LOGIC (큐/솔로 로직)**
큐/솔로 조작 (그러나, 연결이 일어날 때 모든 큐 설정이 지워집니다.)
- **DIMMER ON/OFF (딤머 켜짐/꺼짐)**
딤머 효과 (토크백 딤머 포함)
- **PAGE CHANGE (페이지 변경)**
디스플레이 화면 전환

- **DCA FADER MODE (DCA 페이더 모드)**
상단 패널 FADER MODE (페이더 모드) 섹션의 모드 전환
- **ENCODER MODE (인코드 모드)**
상단 패널 ENCODER MODE (인코드 모드) 섹션의 모드 전환
- **PANEL/LCD BRIGHTNESS (패널/LCD 밝기)**
PREFERENCE 2 화면(UTILITY) 기능의 BRIGHTNESS (밝기) 설정
- **INPUT METER POINT/OUTPUT METER POINT/PEAK HOLD (입력 미터 포인트/출력 미터 포인트/피크 홀드)**
입력 채널 / 출력 채널 미터링 포인트(Metering Point) 선택 및 피크 홀드 켜짐/꺼짐
- **DCA LEVEL/MUTE (DCA 레벨/뮤트)**
DCA 그룹 1~8 수준, 이름, [CUE] 켜짐/꺼짐 조작 및 [MUTE] 키 켜짐/꺼짐 조작

힌트

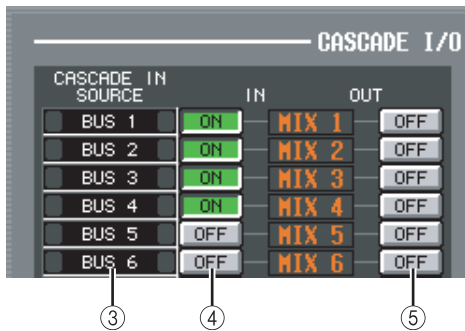
DCA와 MUTE (뮤트) 파라미터 값들은 연결을 커야마자 연결됩니다. 다른 파라미터들은 연결이 커진 후 해당 파라미터가 조작될 때 처음으로 연결됩니다.

- **MUTE MASTER (뮤트 마스터)**

뮤트 그룹 1~8 켜짐/꺼짐

힌트

- 여러 대의 PM5D 기기를 캐스케이드 연결하는 방법에 대한 자세한 설명은 143페이지를 참고하십시오.
- 캐스케이드 연결을 활성화하려면 캐스케이드 연결된 다른 PM5D 기기에서도 해당 파라미터에 대한 연결을 켜야 합니다.
- 또한 마스터 PM5D에 대한 연결을 끌 수도 있습니다. 예를 들어 여러 대의 PM5D 기기를 캐스케이드 연결했을 경우 (예컨대) DCA 1이 마스터와 2번 기기 사이에서만 연결되고 DCA 2는 모든 PM5D 기기에 대해 연결되며 DCA 3은 2번 기기와 3번 기기 사이에서만 연결되도록 설정할 수 있습니다.



③ **CASCADE IN SOURCE (캐스케이드 입력 소스: CASCADE IN 소스 I/O 할당 조회)**

여기에서는 캐스케이드 연결된 외장 기기에서 PM5D의 내장 버스로 송신되는 신호를 조회 및 선택할 수 있습니다. 수신되는 신호의 형식은 MIXER SETUP (믹서 설정) 화면(SYS/W.CLOCK (시스템/워크 클럭) 기능) CASCADE FROM (캐스케이드로부터) 필드의 선택에 따라 달라집니다.

CASCADE FROM 필드에서 선택된 외장 기기				대상 버스
PM5D*1	DM2000/02R96*1	MIXER [30BUS]	MIXER [16BUS]*2	
MIX 1	BUS 1	*3	SLOT4- 1	MIX 1
MIX 2	BUS 2		SLOT4-2	MIX 2
MIX 3	BUS 3		SLOT4-3	MIX 3
MIX 4	BUS 4		SLOT4-4	MIX 4
MIX 5	BUS 5		SLOT4-5	MIX 5
MIX 6	BUS 6		SLOT4-6	MIX 6
MIX 7	BUS 7		SLOT4-7	MIX 7
MIX 8	BUS 8		SLOT4-8	MIX 8
MIX 9	AUX 1		SLOT4-9	MIX 9
MIX10	AUX 2		SLOT4-10	MIX10
MIX11	AUX 3		SLOT4-11	MIX11
MIX12	AUX 4		SLOT4-12	MIX12
MIX13	AUX 5		SLOT4- 1	MIX13
MIX14	AUX 6		SLOT4-2	MIX14
MIX15	AUX 7		SLOT4-3	MIX15
MIX16	AUX 8		SLOT4-4	MIX16
MIX17	AUX 9		SLOT4-5	MIX17
MIX18	AUX10		SLOT4-6	MIX18
MIX19	AUX11		SLOT4-7	MIX19
MIX20	AUX12		SLOT4-8	MIX20
MIX21	-		SLOT4-9	MIX21
MIX22	-		SLOT4-10	MIX22
MIX23	-		SLOT4-11	MIX23
MIX24	-		SLOT4-12	MIX24
ST AL	ST L	SLOT4-13	ST AL	
ST AR	ST R	SLOT4-14	ST AR	
ST BL	-	SLOT4-9	ST BL	
ST BR	-	SLOT4-10	ST BR	
CUE L	CUE L	SLOT4-15	CUE L	
CUE R	CUE R	SLOT4-16	CUE R	

- *1. 각 버스에 할당되는 신호는 정해져 있어서 변경이 불가능합니다.
- *2. 각 버스에 대한 할당을 활성화/비활성화 할 수 있습니다. 그러나 동일한 슬롯이나 동일한 입력 채널의 신호를 여러 버스로 송신할 수는 없습니다. 이미 버스에 할당된 신호를 다른 버스에 대해 선택할 경우 이전 할당은 취소됩니다.
- *3. MIXER SETUP(믹서 설정) 화면(SYS/W.CLOCK (시스템/워크 클럭) 기능)의 CASCADE IN PORT SELECT (캐스케이드 입력 포트 선택) 영역의 설정에 따라 위에서 부터 슬롯 번호/채널 번호의 오름차순으로 할당됩니다. (변경할 수 없습니다.)

④ **CASCADE IN ON/OFF (캐스케이드 입력 켜짐/꺼짐)**

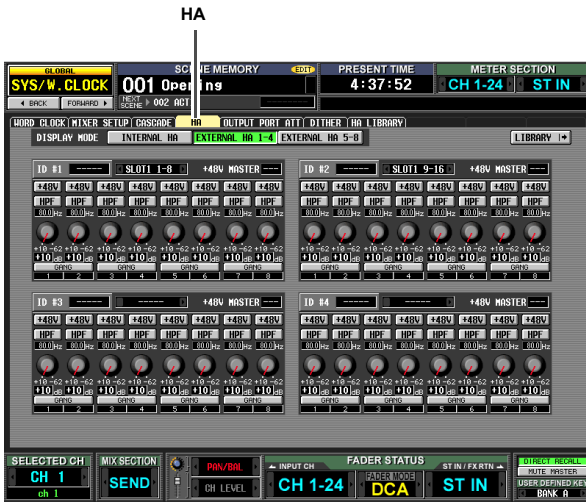
PM5D의 각 내장 버스에 대해 캐스케이드 마스터에서 오는 신호를 입력할 것인지 여부를 지정할 수 있습니다.

⑤ **CASCADE OUT ON/OFF (캐스케이드 출력 켜짐/꺼짐)**

PM5D의 각 내장 버스에 대해 신호를 캐스케이드 슬레이브로 출력할 것인지 여부를 지정할 수 있습니다.

HA (헤드 앰프) 화면

이 화면에서는 각 내장 헤드 앰프에 대해 (PM5D-RH 모델만 해당) 또는 전용 프로토콜(예컨대 Yamaha AD8HR 또는 AD824)을 통해 원격 조정을 지원하는 외장 헤드 앰프 기기의 각 채널에 대해 팬텀 전원(+48V), 게인, HPF (하이 패스 필터)를 설정할 수 있습니다.



① DISPLAY MODE (화면 표시 모드)

다음 중 하나를 화면에 표시되는 헤드 앰프의 종류로 선택합니다.

- **INTERNAL HA (내장 헤드 앰프: PM5D-RH 모델만 해당)**
내장 헤드 앰프 채널(AD IN 1-48, AD STIN 1-4)이 표시됩니다.
- **EXTERNAL HA (외장 헤드 앰프) 1-4**
- **EXTERNAL HA (외장 헤드 앰프) 5-8**
[HA REMOTE] 커넥터를 통해 연결된 외장 헤드 앰프 기기(ID 번호 = 1~4, 또는 ID 번호 = 5~8)의 채널이 표시됩니다.

힌트

최대 8대의 외장 기기를 PM5D의 [HA REMOTE] 커넥터에 직렬 연결(Daisy-chain) 할 수 있습니다. 이 경우 PM5D의 [HA REMOTE] 커넥터로 직접 연결된 기기에서 시작하여 ID 번호(1~8)가 자동으로 각 기기에 할당됩니다.

② 모델명

각 ID 번호에 연결된 외장 헤드 앰프 기기의 모델명을 표시합니다. 연결된 기기가 없을 경우에는 "-----"가 표시됩니다. 그러나 이 경우에도 Yamaha AD8HR이 연결된 경우와 동일한 설정을 할 수 있습니다.

③ 슬롯/채널

여기에서는 외장 헤드 앰프 기기의 오디오 출력이 연결된 슬롯과 채널을 조회/선택할 수 있습니다.

참고

외장 헤드 앰프 기기가 PM5D 슬롯에 연결된 경우 적절한 슬롯/채널을 수동으로 지정해야 합니다. 부정확한 설정을 지정할 경우 IN HA 화면과 같은 화면의 입력 채널 HA 표시가 실제 상태와 다를 수도 있음을 유의하십시오.

④ +48V MASTER (마스터)

AD8HR이 [HA REMOTE] 커넥터를 통해 연결된 경우 마스터 팬텀 전원 켜짐/꺼짐 상태를 표시합니다. (그외의 경우에는 "---"가 표시됩니다.)

⑤ +48V

각 채널에 대해 팬텀 전원(+48V)을 켜거나 끕니다.

⑥ HPF (하이 패스 필터)

각 채널에 대해 HPF를 켜거나 끕니다.

⑦ 컷오프 주파수

AD8HR의 각 채널에 대해 HPF 컷오프 주파수를 지정합니다. 커서를 상자로 이동한 다음 [DATA] 인코더를 돌려서 컷오프 주파수를 20~600 Hz 범위에서 조정합니다.

⑧ GAIN (게인)

각 채널에 대한 게인을 조절합니다. 커서를 상자로 이동한 다음 [DATA] 인코더를 돌려서 게인을 -62 dB에서 +10 dB까지의 범위에서 조정합니다. 현재 값은 아래쪽 상자에 표시됩니다.

⑨ GANG (갱)

이 버튼이 켜져 있으면 2개의 인접한 홀수번/짝수번 채널들의 게인 설정이 현재의 오프셋 값을 유지하면서 함께 변경됩니다.



⑩ LIBRARY (라이브러리)

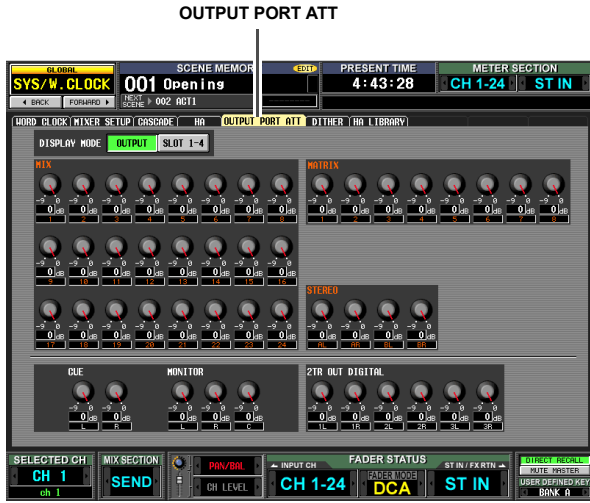
이 버튼을 누르면 HA LIBRARY (헤드 앰프 라이브러리) 화면이 나타납니다 (→208페이지).

참고

외장 헤드 앰프 기기가 처음으로 연결되는 경우 외장 헤드 앰프 기기의 설정이 사용됩니다. 이어서 HA 라이브러리 항목을 리콜하면 HA 라이브러리 설정이 사용됩니다.

OUTPUT PORT ATT (출력 포트 감쇠) 화면

이 화면에서는 각 출력 채널과 I/O 카드의 각 출력 채널에 대해 감쇠량을 지정할 수 있습니다.



1 DISPLAY MODE (화면 표시 모드)

다음 중에서 디스플레이에 표시될 채널을 선택합니다.

• OUTPUT (출력)

출력 채널(MIX) 채널 1~24, MATRIX (매트릭스) 채널 1~8, STEREO (스테레오) A L/R 채널, STEREO B L/R 채널, CUE (큐) L/R 채널, MONITOR (모니터) L/R/C 채널 및 2TR OUT DIGITAL (2트랙 출력 디지털) 1~3 L/R 채널에 대한 감쇠량이 화면에 표시됩니다.

• SLOT (슬롯) 1-4

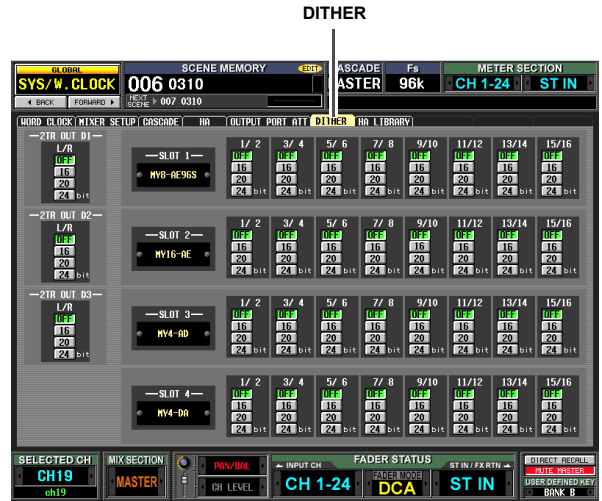
슬롯 1~4에 설치된 I/O 카드의 각 출력 채널에 대한 감쇠량이 화면에 표시됩니다.

2 ATT (감쇠)

각 채널에 대한 감쇠량을 조절합니다. 커서를 상자로 이동한 다음 [DATA] 인코더를 돌려서 감쇠량을 -9 dB에서 0 dB까지의 범위에서 조정합니다. 현재 값은 각 노브 아래쪽 상자에 표시됩니다.

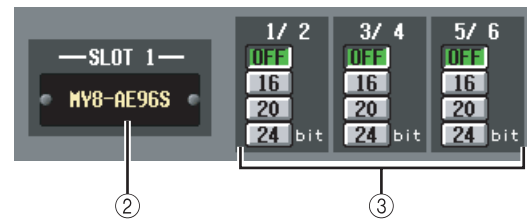
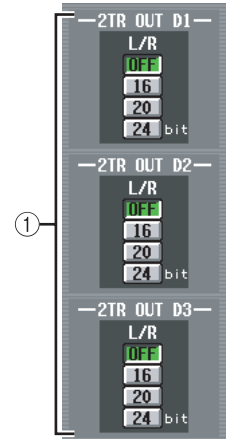
DITHER 화면

이 화면에서는 디더링(Dithering)을 켜고 끌 수 있으며, 디더링에 대한 비트 깊이를 지정할 수 있습니다. 이 설정은 디지털 I/O 카드의 각 디지털 출력 단자와 각 출력 채널에 대해 개별적으로 할 수 있습니다.



1 디지털 출력 단자 디더 설정

2TR DIGITAL OUT 단자 1~3에서 출력 신호를 디더링 할 때 사용되는 비트 수(16, 20, 24 비트)를 지정합니다. OFF (꺼짐)를 선택하면 디더링이 실시되지 않습니다.



2 슬롯 1~4

이 영역은 각 슬롯에 설치된 디지털 I/O 카드의 종류를 표시합니다.

3 디지털 I/O 카드 디더 설정

슬롯에 설치된 디지털 I/O 카드의 각 출력 채널에 대해 디더링 사용될 비트 수를 지정합니다.

디스플레이에 표시된 정보

기능 메뉴

글로벌 기능

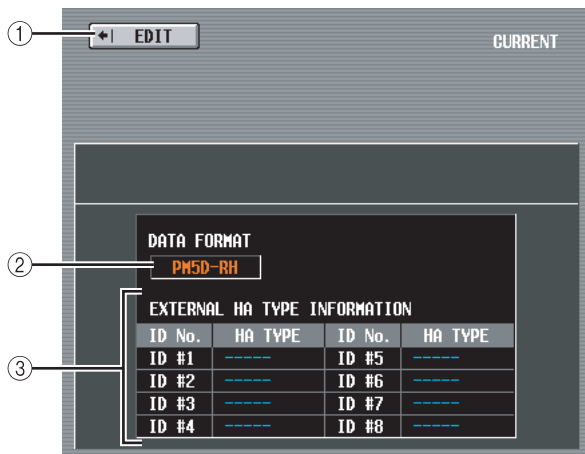
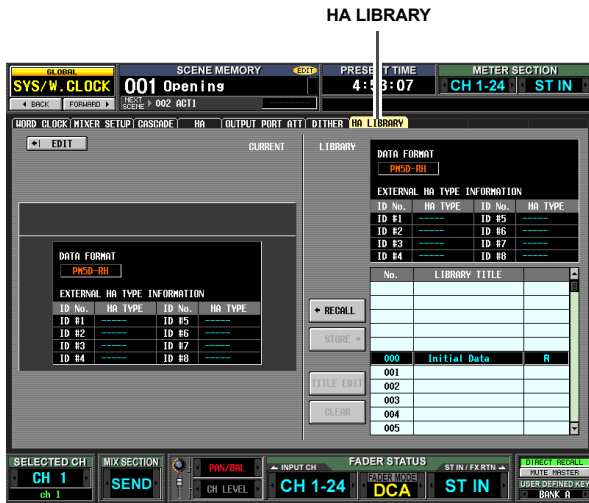
출력 기능

입력 기능

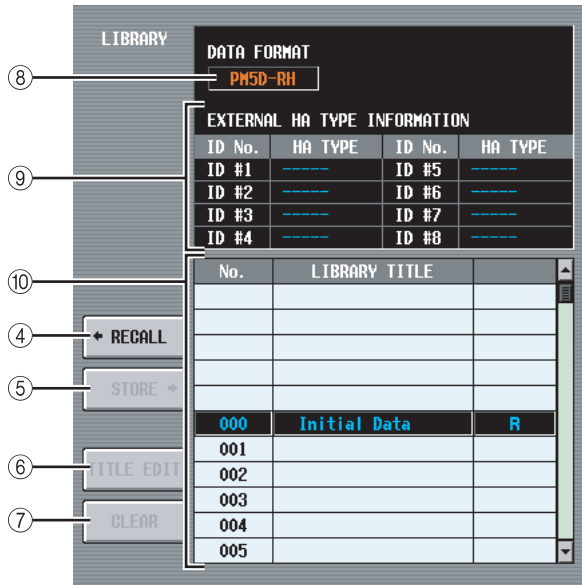
파라

HA LIBRARY 화면

이 화면에서는 HA (헤드 앰프) 라이브러리의 항목을 리콜, 저장, 이름 변경 또는 삭제할 수 있습니다.



- ① **EDIT (편집)**
이 버튼을 클릭하면 HA (헤드 앰프) 화면이 나타납니다.
- ② **DATA FORMAT (데이터 포맷)**
모델명을 표시합니다 (PM5D-RH 또는 PM5D).
- ③ **EXTERNAL HA TYPE INFORMATION (외장 헤드 앰프 형식 정보)**
이 영역은 PM5D의 [HA REMOTE] 커넥터에 연결된 외장 헤드 앰프 기기(ID 번호=1~8)의 모델명(AD8HR/AD824)을 보여줍니다.



- ④ **RECALL (리콜)**
목록에서 선택된 HA (헤드 앰프) 라이브러리 항목을 메모리로 리콜합니다.
- ⑤ **STORE (저장)**
HA (헤드 앰프) 화면의 현재 설정을 목록에서 선택된 위치로 저장합니다. 이 버튼을 클릭하면 설정의 이름을 지정하고 저장할 수 있는 창이 나타납니다.
- ⑥ **TITLE EDIT (제목 편집)**
목록에서 선택된 라이브러리 항목의 제목을 수정합니다. 이 버튼을 클릭하면 제목을 수정할 수 있는 창이 나타납니다.
- ⑦ **CLEAR (삭제)**
목록에서 선택된 라이브러리 항목을 삭제합니다. 이 버튼을 클릭하면 확인 메시지가 나타납니다.

참고

목록의 오른쪽 열에 "R"이 표시된 라이브러리 항목은 읽기 전용입니다. 읽기 전용 항목은 저장, 이름 변경 또는 삭제할 수 없습니다.

- ⑧ **DATA FORMAT (데이터 포맷)**
목록에서 선택된 라이브러리 항목의 데이터 포맷 (PM5D-RH 또는 PM5D)을 나타냅니다.
- ⑨ **EXTERNAL HA TYPE INFORMATION (외장 헤드 앰프 형식 정보)**
이 영역은 라이브러리에 데이터가 저장된 외장 헤드 앰프 기기(ID 번호=1~8)의 모델명(AD8HR/AD824)을 보여줍니다.
- ⑩ **라이브러리 목록**
스크롤 바를 사용하여 조작하고자 하는 라이브러리 항목을 선택합니다. 선택된 라이브러리 항목은 중앙으로 이동하여 하이라이트됩니다.

참고

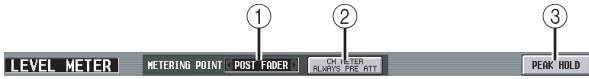
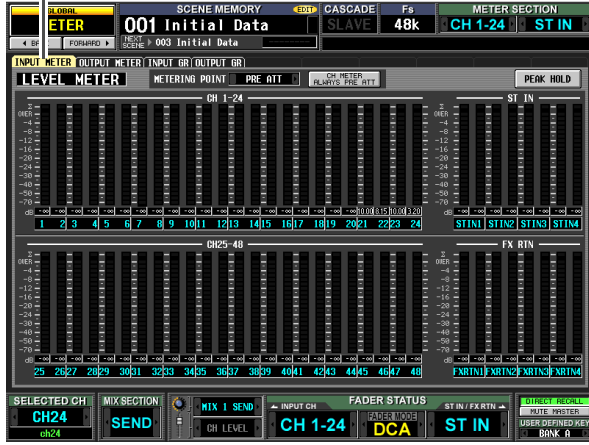
- PM5D 포맷 데이터가 PM5D-RH로 리콜되면, 내장 헤드 앰프 설정이 변경되지 않습니다. PM5D-RH 포맷 데이터가 PM5D로 리콜되면 내장 헤드 앰프 설정이 무시됩니다.
- 리콜 소스와 리콜 대상 헤드 앰프 기기가 동일한 ID 번호를 가지고 있으나 다른 슬롯/채널로 할당되어 있을 경우 데이터가 해당 ID 번호의 헤드 앰프로 리콜되지 않습니다.
- AD8HR 데이터를 AD824로 리콜할 수 있으며 AD824 데이터를 AD8HR로 리콜할 수 있습니다. 그러나 AD8HR 데이터가 AD824로 리콜되면 AD824의 사양에 맞추기 위해 각 채널의 게인 설정이 6 dB 단위로 변환됩니다.

METER 기능

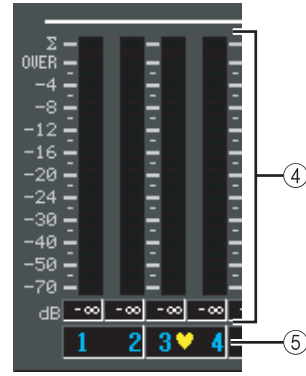
INPUT METER 화면

이 화면에는 입력 채널들(입력 채널 1~48, ST IN (스테레오 입력) 채널 1~4, FXTRN (이펙트 리턴) 채널 1~4)의 입력 레벨을 보여 주는 미터들이 포함되어 있습니다.

INPUT METER



- ① **METERING POINT (미터링 포인트)**
다음 중 하나를 입력 레벨이 감지되는 지점으로 선택합니다. 이 설정은 패널의 미터들에도 적용됩니다.
PRE ATT 감쇠기 바로 앞
PRE GATE 내장 게이트 바로 앞
PRE FADER 페이더 바로 앞
POST FADER ... 페이더 바로 뒤
POST ON [ON] 키 바로 뒤
- ② **CH METER ALWAYS PRE ATT (채널 미터 항상 프리 ATT)**
이 버튼이 켜져 있을 경우 패널의 입력 채널 미터들이 항상 감쇠기 이전(Pre-attenuator) 레벨을 표시합니다.
- ③ **PEAK HOLD (피크 홀드)**
이 버튼을 켜면 각 채널의 피크 레벨이 유지됩니다. 이 버튼을 끄면 유지되던 피크 레벨 표시가 지워집니다. 미터링 포인트(①)를 변경하면 피크 홀드가 지워집니다. 이 버튼은 상단 패널의 METER (미터) 섹션에 있는 [PEAK HOLD] 키와 연결되어 있습니다.



- ④ **미터**
이들 피크 레벨 미터는 각 채널의 입력 레벨을 표시합니다. 현재 페이더 값은 아래쪽 상자에 표시됩니다.
PRE ATT (프리 ATT), **POST EQ** (포스트 EQ), **POST GATE** (포스트 게이트), **POST COMP** (포스트 컴프), **INSERT IN** (인서트 입력) 또는 **POST FADER** (포스트 페이더) 지점에서 클리핑이 발생하면 Σ 세그먼트가 점등됩니다.
- ⑤ **페어 아이콘**
2개의 인접한 홀수번/짝수번 채널의 페어링(Pairing) 상태를 표시합니다.

디스플레이에 표시된 정보

기능 메뉴

글로벌 기능

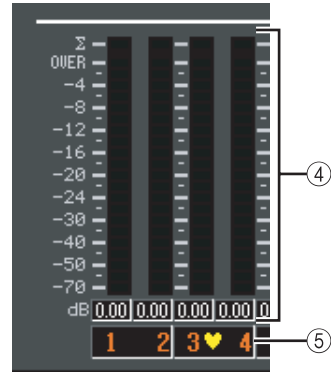
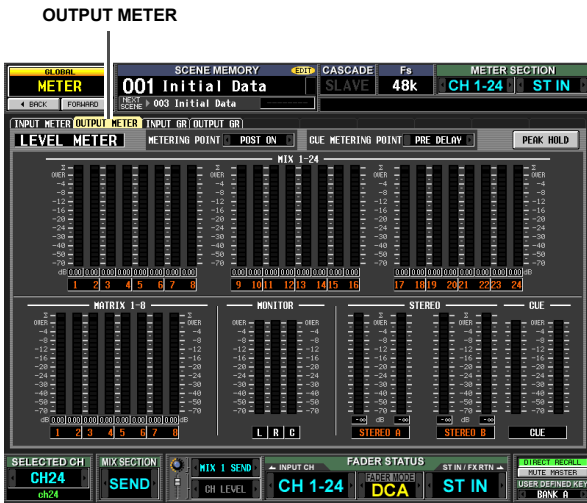
출력 기능

입력 기능

부록

OUTPUT METER 화면

이 화면에는 출력 채널(MIX (믹서) 채널 1~24, MATRIX (매트릭스) 채널 1~8, STEREO A/B 채널), MONITOR (모니터) (L/R/C) 및 CUE (큐) (L/R)의 출력 레벨을 보여주는 미터들이 포함되어 있습니다.



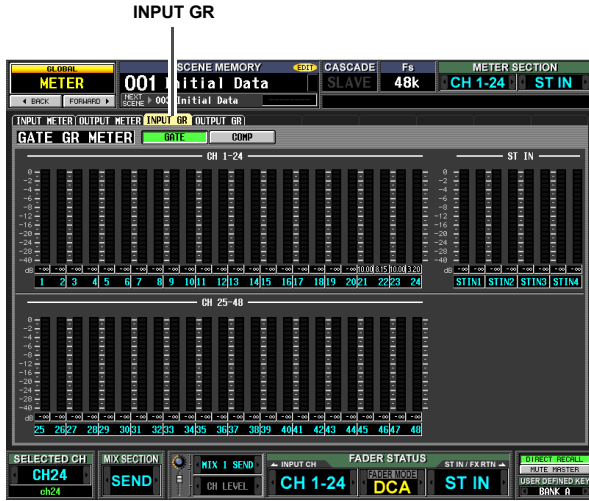
- ④ **미터**
이들 피크 레벨 미터는 각 채널의 출력 레벨을 표시합니다. 현재 마스터 레벨 값은 아래쪽 상자에 표시됩니다. POST EQ (포스트 EQ), POST COMP (포스트 컴프), POST ON (포스트 온), POST FADER (포스트 페이더) 또는 INSERT IN (인서트 입력) 지점에서 클리핑이 발생하면 Σ 세그먼트가 점등됩니다.
- ⑤ **페어 아이콘**
2개의 인접한 홀수번/짝수번 채널의 페어링(Pairing) 상태를 표시합니다.



- ① **METERING POINT (미터링 포인트)**
다음 중 하나를 출력 레벨이 탐지되는 지점으로 선택합니다.
 - PRE EQ EQ 바로 앞
 - PRE FADER 페이더 바로 앞
 - POST FADER .. 페이더 바로 뒤
 - POST ON [ON] 키 바로 뒤
 - POST DELAY ... (출력 채널의) 내장 딜레이 바로 뒤
- ② **CUE METERING POINT (큐 미터링 포인트)**
다음 중 하나를 큐 신호의 출력 레벨이 탐지되는 지점으로 선택하십시오.
 - PRE DELAY (모니터/큐 채널의) 내장 딜레이 바로 앞
 - POST DELAY ... (모니터/큐 채널의) 내장 딜레이 바로 뒤
- ③ **PEAK HOLD (피크 홀드)**
이 버튼을 켜면 각 미터의 피크 레벨이 유지됩니다. 이 버튼을 끄면 유지되던 피크 레벨 표시가 지워집니다. 미터링 포인트(①)를 변경하면 피크 홀드가 지워집니다. 이 버튼은 상단 패널의 METER (미터) 섹션에 있는 [PEAK HOLD] 키와 연결되어 있습니다.

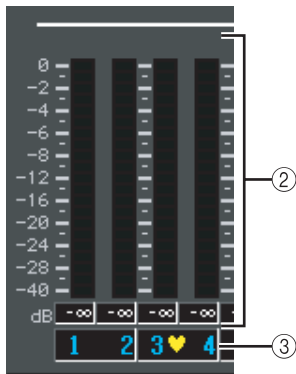
INPUT GR (입력 게인 감소) 화면

이 화면에는 각 입력 채널(입력 채널 1~48, ST IN (스테레오 입력) 채널 1~4)에 대한 게이트/컴프레서로 발생된 게인 감소량을 보여주는 미터들이 포함되어 있습니다.



① GATE/COMP (게이트 / 컴프레서)

게인 감소량이 미터로 표시되는 프로세서로 게이트 (Gate) 또는 컴프레서(Compressor)를 선택하는 버튼입니다. 선택에 따라 왼쪽 디스플레이가 바뀝니다.



② 미터

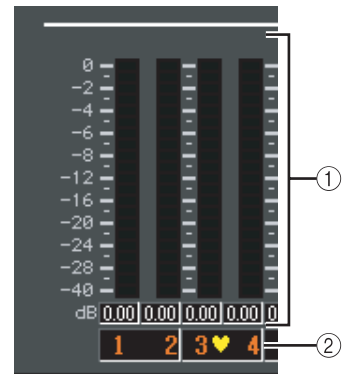
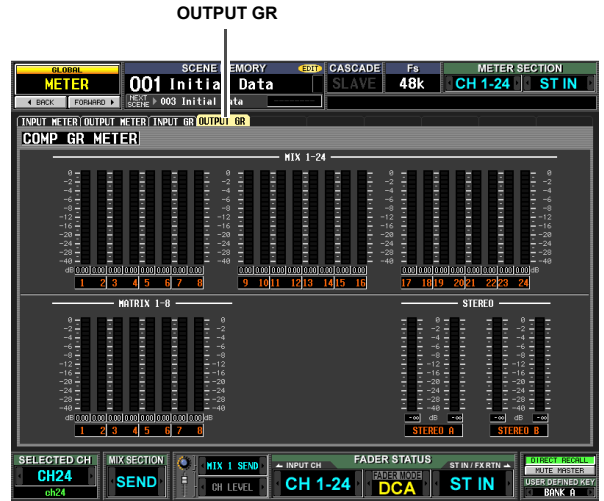
각 채널의 게인 감소량을 표시하는 피크 레벨 미터입니다. 현재 페이더 값은 아래쪽 상자에 표시됩니다.

③ 페어 아이콘

2개의 인접한 홀수번/짝수번 채널의 페어링(Pairing) 상태를 표시합니다.

OUTPUT GR (출력 게인 감소) 화면

이 화면에는 각 출력 채널(MIX (믹스) 채널 1~24, MATRIX (매트릭스) 채널 1~8, STEREO (스테레오) A/B 채널)에 대한 컴프레서로 발생된 게인 감소량을 보여주는 미터들이 포함되어 있습니다.



① 미터

이들 피크 레벨 미터는 각 채널의 게인 감소량을 표시합니다. 현재 마스터 레벨 값은 아래쪽 상자에 표시됩니다.

② 페어 아이콘

2개의 인접한 홀수번/짝수번 채널의 페어링(Pairing) 상태를 표시합니다.

MON/CUE 기능

TALK BACK 화면

이 화면에서는 토크백을 켜거나 끌 수 있으며 토크백 대상을 선택할 수 있습니다.

TALKBACK



③ 토크백 입력 선택

TALKBACK 단자 이외의 입력 단자를 토크백 목적으로 사용하려면 아날로그 입력 AD IN 1~48 중에서 선택할 수 있습니다. 토크백 입력 선택은 입력 패치 라이브러리에 포함되지 않습니다.

④ HA (PM5D-RH 모델만 해당)

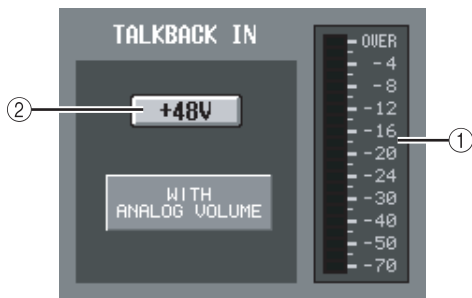
여기에서는 팬텀 전원을 켜거나 끌 수 있으며, ③에서 선택한 아날로그 입력에 대한 게인을 조절할 수 있습니다. 패널의 TALKBACK (토크백) 섹션에 있는 LEVEL (레벨) 볼륨은 아날로그 입력 채널에서의 토크백 입력에 영향을 주지 않습니다. HA (헤드 앰프) 설정은 HA (헤드 앰프) 라이브러리에 포함됩니다.

⑤ 레벨 미터 (아날로그 입력 레벨 미터)

이 레벨 미터는 ③에서 선택한 아날로그 입력에서 입력되는 신호의 피크 레벨을 표시합니다.

⑥ ON/OFF (아날로그 입력 켜짐/꺼짐)

③에서 선택된 토크백 입력을 켜거나 끄는 버튼입니다.



① 레벨 미터 (TALKBACK 단자 레벨 미터)

이 레벨 미터는 상단 패널의 TALKBACK 단자에서 입력되는 신호의 피크 레벨을 표시합니다.

② +48V (TALKBACK 단자 팬텀 전원)

TALKBACK 단자에 대한 팬텀 전원을 켜거나 끄는 버튼입니다.

참고

버튼 아래의 WITH ANALOG VOLUME 아이콘은 패널의 TALKBACK (토크백) 섹션에 있는 LEVEL (레벨) 볼륨이 TALKBACK 단자에서 입력되는 신호에만 영향을 미친다는 사실을 나타냅니다.



⑦ ON/OFF (토크백 켜짐/꺼짐)

토크백을 켜거나 끄는 버튼입니다. 이 버튼은 패널의 TALKBACK (토크백) 섹션에 있는 TALKBACK [ON] 키와 연결되어 있습니다.

⑧ NEVER LATCH (래치 안함)

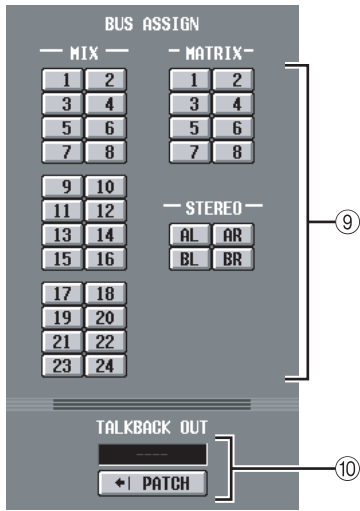
이 버튼은 다음 중 하나를 TALKBACK ON/OFF (토크백 켜짐/꺼짐) 버튼과 TALKBACK [ON] 키가 작동하는 모드로 선택합니다.

• NEVER LATCH 버튼이 꺼져 있을 경우

ON/OFF (켜짐/꺼짐) 버튼을 클릭하거나 TALKBACK [ON] 키를 누를 때 마다 토크백이 켜지고 꺼집니다 (래치 조작). 그러나 TALKBACK [ON] 키를 계속 누르고 있으면 키를 누르고 있는 동안에만 토크백이 켜지고 키를 놓으면 꺼집니다 (안래치 조작).

• NEVER LATCH 버튼이 켜져 있을 경우

ON/OFF (켜짐/꺼짐) 버튼을 클릭하고 있거나 TALKBACK [ON] 버튼을 누르고 있는 동안에만 토크백이 켜지고 버튼이나 키를 놓으면 토크백이 꺼집니다 (안래치 조작).



⑨ BUS ASSIGN (버스 할당)

여기에서는 토크백 신호가 발생될 버스(들) 또는 출력 단자(들)을 선택할 수 있습니다. (다수 선택이 가능합니다.)

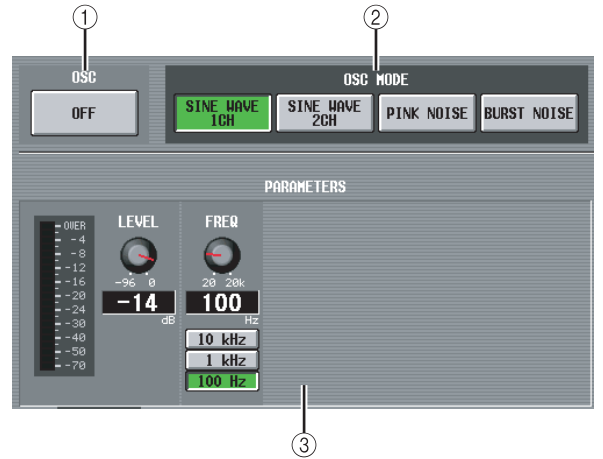
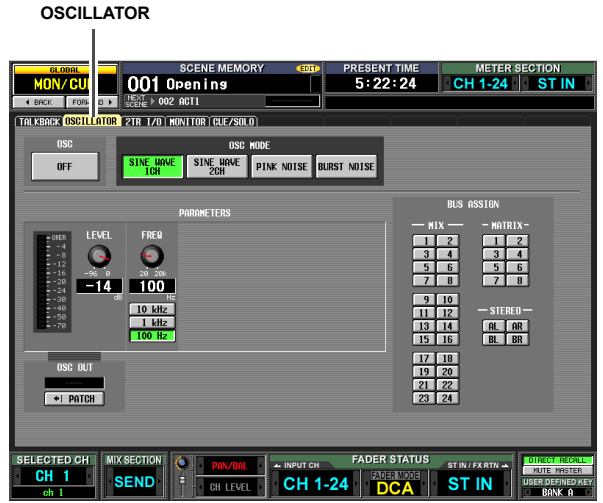
- MIX 1-24 MIX 버스 1~24
- MATRIX 1-8 MATRIX 버스 1~8
- ST A L/R STEREO A 버스 L/R 채널
- ST B L/R STEREO B 버스 L/R 채널

⑩ TALKBACK OUT (토크백 다이렉트 출력)

토크백 신호의 다이렉트 출력을 위한 출력 대상으로 선택된 출력 단자/슬롯의 채널을 표시합니다. 둘 이상의 출력 대상이 패치되면 처음 발견된 출력 대상의 이름 뒤에 "...가 표시됩니다. 출력 대상을 변경하려면 PATCH (패치) 버튼을 클릭하여 OUTPUT PATCH (출력 패치) 화면에 접속합니다.

OSCILLATOR 화면

여기에서는 내장 오실레이터와 관련된 설정과 조작을 할 수 있습니다.



① OSC ON/OFF (오실레이터 켜짐/꺼짐)

오실레이터(Oscillator)를 켜거나 끕니다. 상단 패널의 OSCILLATOR [ON] 스위치와 연결되어 있습니다.

② OSC MODE (오실레이터 모드)

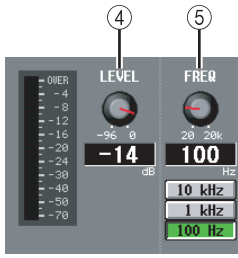
이들 버튼은 오실레이터로 발생하는 노이즈의 파형이나 형식을 선택합니다.

- SINE WAVE 1CH 사인파 x 1 채널
- SINE WAVE 2CH 사인파 x 2 채널
- PINK NOISE 핑크 노이즈
- BURST NOISE 버스트 노이즈 (핑크 노이즈의 반복 출력)

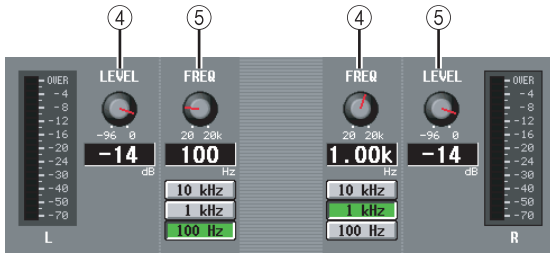
③ PARAMETERS (파라미터)

여기에서는 ②에서의 선택에 따라 다양한 항목을 설정할 수 있습니다.

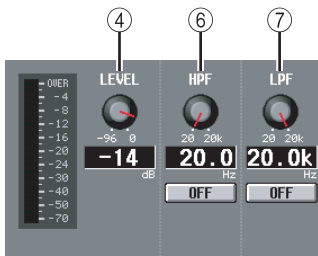
• SINE WAVE 1CH을 선택한 경우



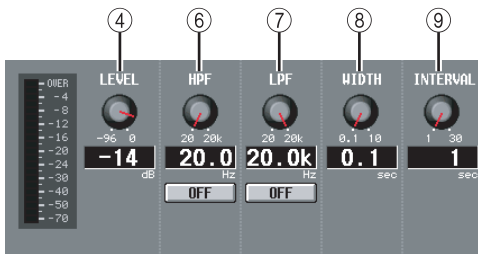
• SINE WAVE 2CH을 선택한 경우



• PINK NOISE를 선택한 경우



• BURST NOISE를 선택한 경우



④ LEVEL (레벨)

오실레이터의 출력 레벨을 조절하는 노브입니다. 범위는 -96 dB ~ 0 dB입니다. 노브 옆에 있는 레벨 미터는 출력 레벨을 표시합니다.

⑤ FREQ (주파수)

오실레이터에서 발생하는 사인파의 주파수를 지정하는 노브입니다. 범위는 20 Hz~20 kHz 입니다. (현재 설정이 아래쪽 숫자 상자에 표시됩니다.) 10 kHz / 1 kHz / 100 Hz 버튼을 사용하여 사전 설정 주파수를 선택할 수 있습니다.

힌트

SINE WAVE 2CH가 선택되면 각 채널의 레벨과 주파수를 개별적으로 지정할 수 있습니다.

⑥ HPF (하이 패스 필터)

⑦ LPF (로우 패스 필터)

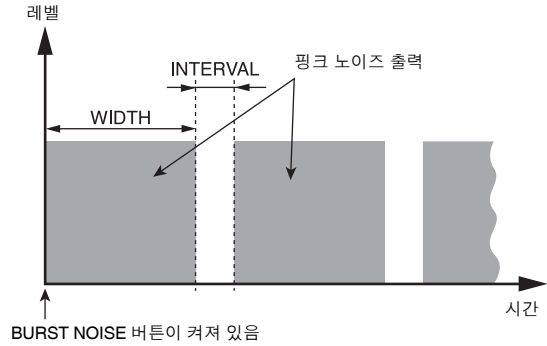
여기에서는 핑크 노이즈나 버스트 노이즈가 발생될 수 있는 HPF/LPF (하이 패스 필터/로우 패스 필터)에 대한 설정을 할 수 있습니다. 위에 있는 노브는 컷오프 주파수(20 Hz~20 kHz)를 설정하고 아래쪽 버튼은 필터를 켜고 끕니다.

⑧ WIDTH (폭)

⑨ INTERVAL (간격)

버스트 노이즈가 선택되면 이들 노브는 노이즈 자체의 지속 시간(WIDTH)과 노이즈 버스트 사이의 무음 지속 시간(INTERVAL)을 선택합니다.

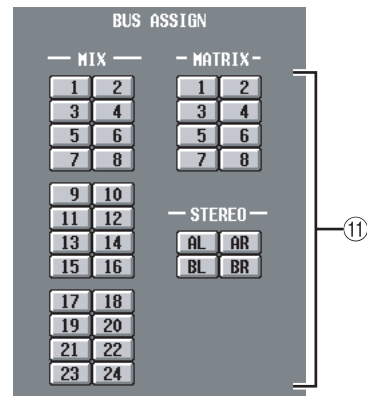
WIDTH (폭)의 범위는 0.1~10 초이고 INTERVAL (간격)의 범위는 1~30 초입니다. (현재 설정은 각 노브 아래쪽 상자에 표시됩니다.)



⑩ OSC OUT (오실레이터 다이렉트 출력)

오실레이터 신호를 직접 출력하는 출력 단자/슬롯의 채널을 표시합니다. 출력 대상을 변경하려면 PATCH (패치) 버튼을 클릭하여 OUTPUT PATCH (출력 패치) 화면에 접속합니다.

SINE WAVE 2CH (사인파 2채널)가 선택되면 오실레이터의 L (좌) 채널이 오실레이터 다이렉트 출력으로 발신됩니다.



⑪ BUS ASSIGN (버스 할당)

여기에서는 사인파 또는 노이즈가 발신될 버스(들) 또는 출력 단자(들)를 선택할 수 있습니다. (다수 선택이 가능합니다.)

MIX 1-24 MIX 버스 1~24

MATRIX 1-8 MATRIX 버스 1~8

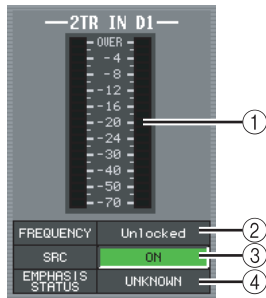
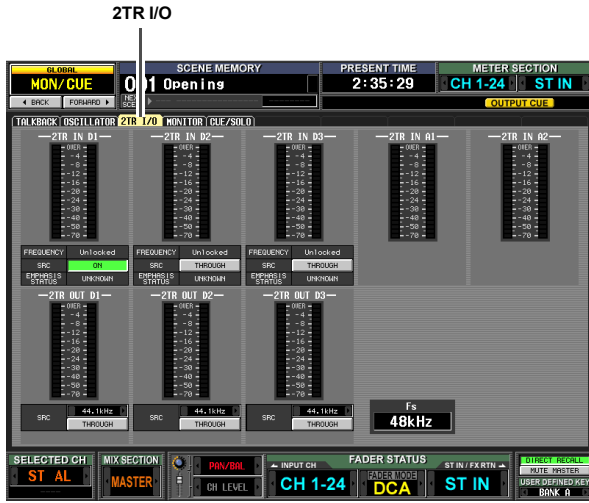
AL/AR STEREO A 버스 L/R 채널

BL/BR STEREO B 버스 L/R 채널

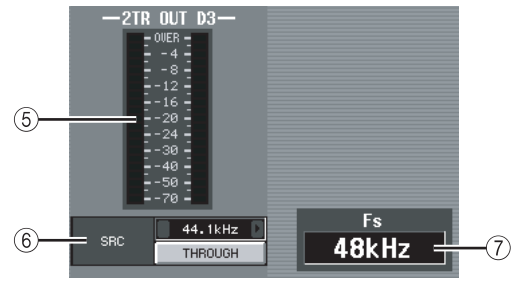
SINE WAVE 2CH (사인파 2채널)가 선택되면 오실레이터의 L (좌) 채널이 홀수 번호 버스 또는 L 단자로 출력되고 오실레이터의 R (우) 채널이 짝수 번호 버스 또는 R 단자로 출력됩니다.

2TR I/O 화면

이 화면에는 2TR IN / 2TR OUT (2트랙 입력/2트랙 출력)에 대한 다양한 설정과 표시가 포함되어 있습니다.



- ① **입력 레벨 미터**
2TR IN DIGITAL 단자 1~3과 2TR IN ANALOG 단자 1~2의 입력 레벨을 표시합니다
- ② **FREQUENCY (샘플링 주파수)**
2TR IN DIGITAL 단자 1~3에서 오는 입력 신호의 샘플링 주파수를 표시합니다.
- ③ **SRC (샘플링 레이트 컨버터)**
2TR IN DIGITAL 단자 1~3에 내장된 샘플링 레이트 컨버터에 대한 켜짐/꺼짐 스위치입니다.
(스위치가 꺼지면 "THROUGH"를 표시합니다.)
- ④ **EMPHASIS STATUS**
엠퍼시스 처리가 2TR IN DIGITAL 단자 1~3에서 오는 입력 신호에 적용되는지 여부를 표시합니다.



- ⑤ **출력 레벨 미터**
2TR OUT DIGITAL 단자 1~3의 출력 레벨을 표시합니다.
- ⑥ **SRC (샘플링 레이트 컨버터)**
2TR IN DIGITAL 단자 1~3에 내장된 샘플링 레이트 컨버터에 대한 켜짐/꺼짐 및 출력 주파수 선택 스위치입니다. 출력 주파수로 44.1 kHz 또는 48 kHz를 선택할 수 있습니다. 켜짐/꺼짐 버튼은 ON 또는 THROUGH(꺼짐)를 선택합니다.
- ⑦ **Fs (샘플링 주파수)**
PM5D가 작동하고 있는 샘플링 주파수를 표시합니다.

디스플레이에 표시된 정보

기능 메뉴

글로벌 기능

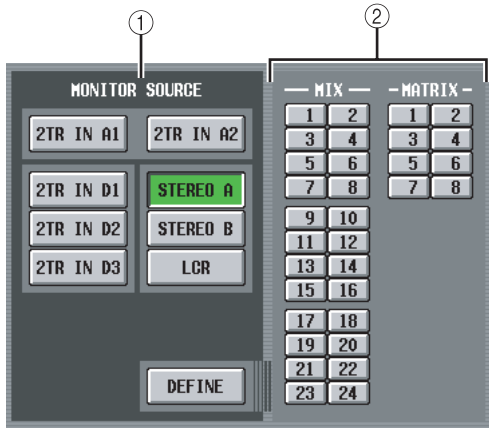
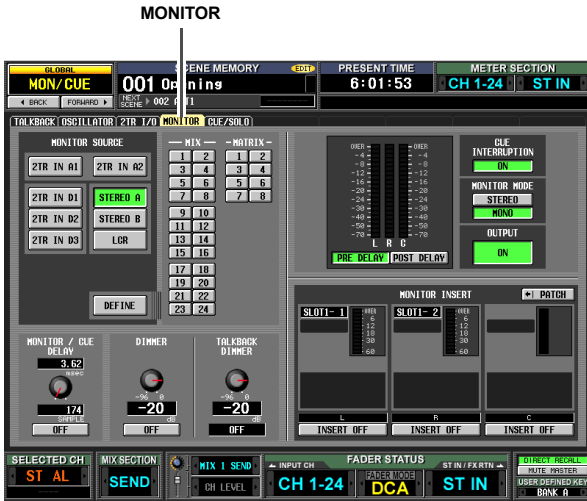
출력 기능

입력 기능

부록

MONITOR 화면

여기에서는 모니터링과 관련된 설정과 조작을 할 수 있습니다.



① MONITOR SOURCE (모니터 소스)

L/R/C MONITOR OUT 단자에서 모니터할 소스를 선택합니다. 2TR IN (2트랙 입력) A1/A2, 2TR IN (2트랙 입력) D1-D3 또는 DEFINE (정의) 중에서 선택할 수 있으며 동시에 STEREO (스테레오) A/B 또는 LCR을 선택할 수 있습니다. 이들 버튼은 상단 패널에 있는 MONITOR (모니터) 섹션의 다양한 키들과 연결되어 있습니다.

2TR IN A1	2TR IN ANALOG 단자 1 입력 신호
2TR IN A2	2TR IN ANALOG 단자 2 입력 신호
2TR IN D1	2TR IN DIGITAL 단자 1 입력 신호
2TR IN D2	2TR IN DIGITAL 단자 2 입력 신호
2TR IN D3	2TR IN DIGITAL 단자 3 입력 신호
STEREO A	STEREO A 채널 출력 신호 (*)
STEREO B	STEREO B 채널 출력 신호 (*)
LCR	LCR 채널 출력 신호 (*)
DEFINE	이 화면의 DEFINE 섹션(2)에서 선택된 신호

(*)로 표시된 모니터 소스가 선택되면 MIXER SETUP (믹서 설정) 화면의 STEREO (스테레오) B 섹션에서 USE AS STEREO BUS (스테레오 버스로 사용) 버튼이 켜져 있는지 또는 USE AS CENTER BUS (중앙 버스로 사용) 버튼이 켜져 있는지에 따라 출력되는 신호가 바뀝니다 (→201페이지).

□ USE AS STEREO BUS 버튼이 켜져 있을 경우

모니터 소스	L	R	C
ST A	STEREO A L	STEREO A R	-
ST B	STEREO B L	STEREO B R	
LCR	-	-	-

□ USE AS CENTER BUS 버튼이 켜져 있을 경우

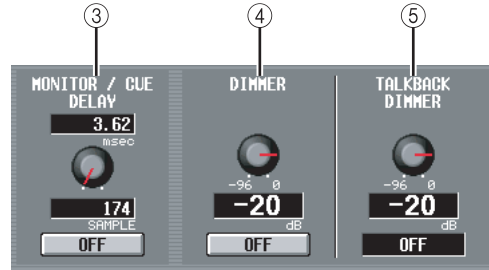
모니터 소스	L	R	C
ST A	STEREO A L	STEREO A R	-
ST B	-	-	STEREO B L
LCR	STEREO A L	STEREO A R	-

② DEFINE (정의)

MONITOR SOURCE (모니터 소스) 섹션에서 "DEFINE"이 선택된 경우 다음 중에서 모니터 대상 신호를 선택할 수 있습니다.

MIX 1-24 MIX 버스 1~24 출력 신호

MATRIX 1-8 MATRIX 버스 1~8 출력 신호



③ MONITOR / CUE DELAY (모니터/큐 딜레이)

여기에서는 MONITOR/CUE (모니터/큐) 버스 출력에 대해 제공되는 딜레이 기능에 대한 설정을 할 수 있습니다. 노브를 사용해서 딜레이 시간(0~1000 밀리초)을 지정하고 ON/OFF (켜짐/꺼짐) 버튼을 사용해서 딜레이를 켜거나 끕니다. ON/OFF (켜짐/꺼짐) 버튼이 켜져 있으면 모니터 신호와 큐 신호가 지정된 시간만큼 딜레이됩니다. 딜레이 시간 단위는 INPUT DELAY/OUTPUT DELAY (입력 딜레이/출력 딜레이) 기능의 각 화면에 있는 DELAY SCALE (딜레이 스케일) 필드에서 바꿀 수 있습니다.

④ DIMMER (딤머)

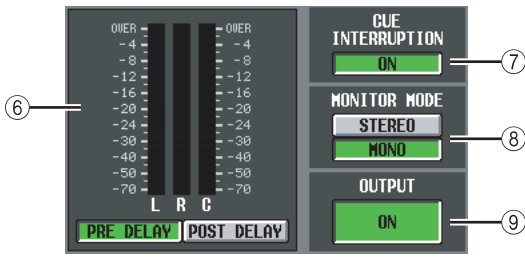
이 버튼을 켜면 모니터 대상 신호의 레벨이 일시적으로 감쇠됩니다. 이 노브는 버튼이 켜질 때 발생하는 감쇠량을 조절합니다. 조절 범위는 -96 dB에서 0dB까지입니다. 이 버튼을 켜면 디스플레이 우측 상단에 DIMM 표시 등이 나타납니다.

힌트

GPI IN 커넥터에 연결된 외장 스위치를 사용하여 딤머를 켜거나 끌 수도 있습니다. 그렇게 하려면 MONITOR DIMMER ON (모니터 딤머 켜짐) 기능을 해당 스위치가 연결된 GPI IN 포트에 할당하십시오 (→177페이지).

⑤ TALKBACK/DIMMER (토크백/딤머)

토크백이 켜져 있을 때 모니터 신호가 감쇠되는 양을 조절합니다. 조절 범위는 -96 dB에서 0 dB까지입니다. 토크백 켜짐/꺼짐 상태가 아래쪽 상자에 표시됩니다.



⑥ 레벨 미터

이들 피크 레벨 미터는 MONITOR OUT 단자에서 나오는 출력 신호의 레벨을 표시합니다. 레벨 탐지 지점을 MONITOR/CUE (모니터/큐) 버스 출력에 대해 제공되는 딜레이 바로 앞(PRE DELAY (프리 딜레이) 버튼이 켜져 있을 경우) 또는 딜레이 바로 뒤(POST DELAY (포스트 딜레이) 버튼이 켜져 있을 경우)로 선택할 수 있습니다.

⑦ CUE INTERRUPTION (큐 인터럽션)

이 버튼이 켜져 있을 경우 큐/솔로(Cue/Solo) 기능이 활성화 상태일 때 MONITOR OUT 단자에서 큐/솔로 신호도 출력됩니다. 이 시간 동안에는 MONITOR SOURCE (모니터 소스) 섹션에서 선택된 모니터 소스가 비활성화됩니다.

이 버튼이 꺼져 있을 경우 MONITOR OUT 단자에서 큐/솔로 신호가 출력되지 않습니다.

⑧ MONITOR MODE (모니터 모드)

여기에서는 다음 두가지 중 하나를 MONITOR OUT 단자에서 신호가 출력되는 방법으로 선택할 수 있습니다.

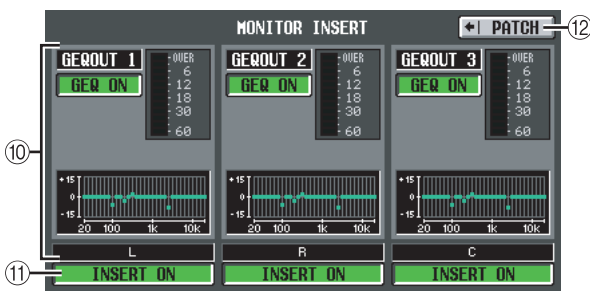
STEREO L/R 채널이 스테레오로 출력됩니다.

MONO L/R 채널이 믹스되어 모노로 출력됩니다.

이들 두 버튼의 상태는 패널의 MONITOR (모니터) 섹션에 있는 [MONO] 키의 켜짐/꺼짐 조작과 연결되어 있습니다.

⑨ OUTPUT ON/OFF (출력 켜짐/꺼짐)

MONITOR OUT 단자에서 출력되는 신호에 대한 켜짐/꺼짐 스위치입니다.



⑩ MONITOR INSERT (모니터 인서트)

이 영역은 MONITOR OUT (모니터 출력) L/C/R 채널 안으로 삽입된 입력 단자(그리고 디지털 I/O 카드의 입력 채널들)를 보여줍니다. 삽입된 신호의 입력 레벨은 오른쪽에 있는 레벨 미터로 표시됩니다. GEQ 또는 EFFECT (이펙트)가 삽입되면 해당 정보가 여기에 표시됩니다.

⑪ INSERT ON/OFF (인서트 켜짐/꺼짐)

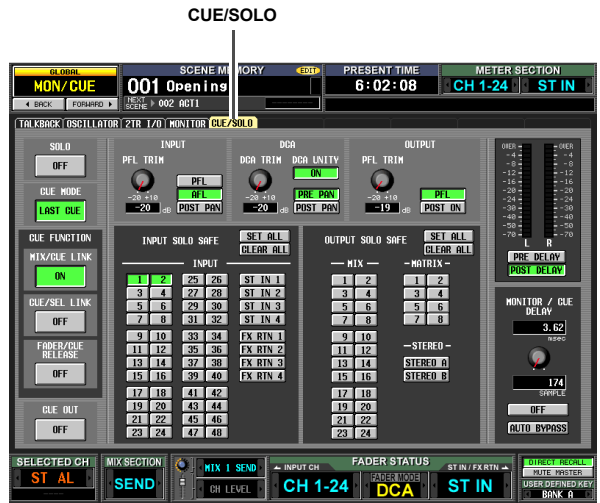
이 버튼은 인서트를 활성화/비활성화합니다.

⑫ PATCH (패치)

INSERT PATCH (인서트 패치) 화면을 보여줍니다.

CUE/SOLO 화면

여기에서는 큐/솔로(Cue/Solo) 기능과 관련된 설정과 조작을 할 수 있습니다.



① SOLO ON/OFF (솔로 켜짐/꺼짐)

이 버튼은 CUE (큐) 모드 또는 SOLO (솔로) 모드를 [CUE] 키로 수행되는 모니터링 유형으로 선택합니다. 이 버튼을 켜면 확인 메시지가 나타납니다. 각 모드는 다음과 같이 작동합니다.

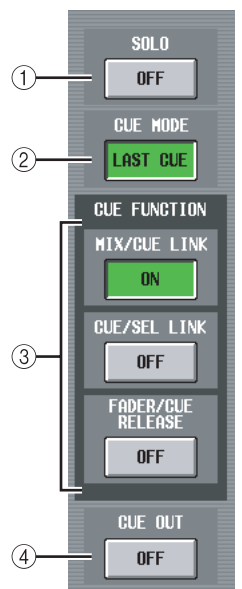
• CUE (큐) 모드 (SOLO ON/OFF (솔로 켜짐/꺼짐) 버튼이 꺼짐)

[CUE] 키가 눌러진 채널의 신호가 전용 CUE (큐) 버스로 발생되고 CUE OUT 단자, MONITOR OUT 단자 (CUE INTERRUPTION (큐 인터럽션)이 켜져 있을 경우) 및 PHONE 단자에서 CUE (큐) 버스를 통해 모니터링됩니다. 이 모드에서는 다른 버스에 영향을 주지 않고 특정 채널의 신호를 모니터링할 수 있습니다.

• SOLO (솔로) 모드 (SOLO ON/OFF (솔로 켜짐/꺼짐) 버튼이 켜짐)

입력 솔로(Input Solo)를 사용할 때는 친숙한 "솔로" 기능이 활성화됩니다. [CUE] 키가 눌러진 채널의 신호만 MIX (믹스), MATRIX (매트릭스), STEREO (스테레오) A/B 버스로 발생되고 다른 채널들은 뮤트됩니다. 출력 솔로(Output Solo)를 사용할 때는 해당 채널만 켜집니다.

[CUE] 키가 눌러진 채널의 신호도 CUE OUT 단자, MONITOR OUT 단자 및 PHONES 단자에서 모니터링할 수 있습니다.



② CUE MODE (큐 모드)

이 버튼은 둘 이상의 채널의 [CUE] 키가 눌러졌을 때 다음 두 가지 가능성 중 하나를 선택합니다.

• MIX CUE 모드

[CUE] 키가 켜진 모든 채널/DCA 그룹들이 믹스되어 모니터링됩니다.

참고

MIX CUE (믹스 큐)에 대한 예외로 EFFECT PARAM (이펙트 파라미터) 화면이나 GATE PARAM (게이트 파라미터) 화면에서 CUE (큐) 버튼을 켜거나 DME CONTROL (DME 조정) 화면에서 CUE (큐) 버튼을 켜면 (EXTERNAL CUE) 해당 신호만 우선적으로 모니터링됩니다. (그 때까지 켜져 있던 모든 [CUE] 키가 강제로 해제됩니다.)

• LAST CUE (마지막 큐) 모드

[CUE] 키가 마지막으로 눌러진 채널/DCA 그룹만 모니터링됩니다.

③ CUE FUNCTION (큐 기능)

이들 버튼은 큐와 관련된 다양한 기능을 켜고 끌 수 있습니다. 다음과 같은 기능들을 선택할 수 있습니다.

• MIX CUE LINK (믹스 큐 연결)

큐 조작을 MIX (믹스) 채널 선택과 연결할 것인지 여부를 지정합니다. 이 버튼이 켜져 있을 경우 패널의 ENCODER MODE (인코더 모드) 섹션에서 선택된 믹스 키를 다시 한번 누르면 동시에 해당 채널의 [CUE] 키가 켜집니다.

• CUE/SEL LINK (큐/선택 연결)

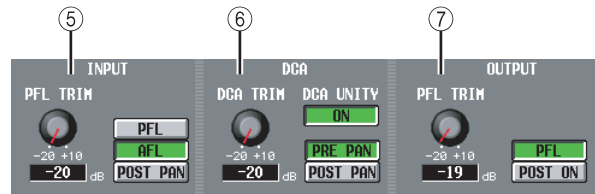
채널 선택을 큐 조작과 연결할 것인지 여부를 지정합니다. 이 버튼이 켜져 있을 경우, 어떤 채널의 [CUE] 키를 누르면 해당 채널이 선택됨과 동시에 [SEL] 키가 점등됩니다.

• FADER/CUE RELEASE (페이더/큐 해제)

페이더 위치에 따라 큐 조작을 제한할 것인지 여부를 지정합니다. 이 버튼이 켜져 있을 경우 [CUE] 키가 켜진 채널에 대해 페이더를 $-\infty$ dB 위치에서 높이면 큐가 해제됩니다. 페이더가 $-\infty$ dB 위치 위에 있는 채널의 경우 큐 조작이 불가능합니다. ([CUE] 키를 눌러도 아무 반응이 없습니다.) 이는 페이더가 $-\infty$ dB 위치에 있을 때만 큐를 켤 수 있다는 것을 의미합니다.

④ CUE OUT (큐 출력)

큐 출력을 켜거나 끕니다.



⑤ INPUT (입력)

여기에서는 입력 채널이 큐될 위치를 선택할 수 있습니다.

PFL (Pre-Fader Listen) 스위치

..... 페이더 바로 앞

AFL (After-Fader Listen)

..... 페이더 바로 뒤

POST PAN 팬 바로 뒤

PFL을 선택하면 왼쪽에 있는 노브를 사용해서 출력 레벨을

-20 dB ~ +10 dB 범위에서 조절할 수 있습니다.

⑥ DCA

여기에서는 DCA 그룹에 대한 큐 출력 설정을 할 수 있습니다.

• DCA TRIM (DCA 트림)

DCA 그룹에서 큐 출력 레벨을 -20 dB ~ +10 dB 범위에서 조절합니다.

• DCA UNITY (DCA 단일)

이 버튼이 켜져 있을 경우 DCA [CUE] 키를 누르면 해당 DCA 그룹을 항상 단일 게인 (Unity Gain)에서 모니터링합니다 (DCA 페이더가 0 dB일 때와 같은 레벨).

힌트

- DCA UNITY (DCA 단일) 버튼을 켜 놓으면 해당 DCA 그룹이 뮤트되거나 페이더가 낮아지더라도 원하는 DCA 그룹을 모니터링할 수 있습니다.
- DCA UNITY (DCA 단일) 버튼이 켜져 있더라도 DCA TRIM 노브로 지정된 값은 여전히 유효합니다. (이 경우 DCA TRIM 노브는 단일 게인에 대비한 오프셋 값을 지정합니다.)

• PRE PAN/POST PAN (프리 팬/포스트 팬)

DCA [CUE] 버튼이 켜질 때 프리 팬 (Pre-pan) 신호 (PRE PAN (프리 팬) 버튼이 켜져 있을 경우)를 모니터링할 것인지 또는 포스트 팬 (Post-pan) 신호 (POST PAN (포스트 팬) 버튼이 켜져 있을 경우)를 모니터링할 것인지 선택합니다.

⑦ OUTPUT (출력)

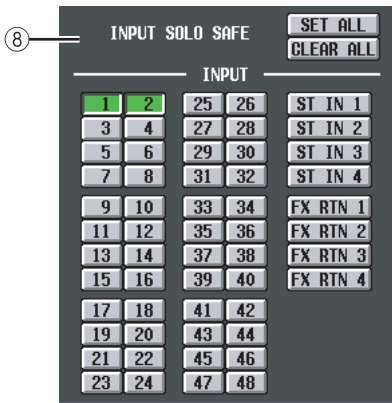
여기에서는 출력 채널이 큐될 위치를 선택할 수 있습니다.

PFL (Pre-Fader Listen)

..... 페이더 바로 앞

POST ON [ON] 키 바로 뒤

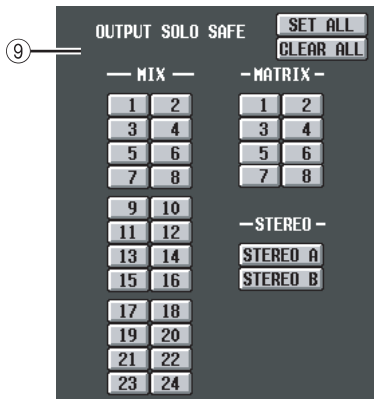
PFL을 선택하면 왼쪽에 있는 노브를 사용해서 출력 레벨을 -20 dB ~ +10 dB 범위에서 조절할 수 있습니다.



⑧ INPUT SOLO SAFE (입력 솔로 세이프)

여기에서는 솔로 조작에서 제외될 입력 채널들을 선택할 수 있습니다. (다수 채널을 선택할 수 있습니다.) 각 버튼에 해당되는 입력 채널은 다음과 같습니다.

INPUT 1-48	입력 채널 1~48
ST IN 1-4	ST IN (스테레오 입력) 채널 1~4
FX RTN 1-4	FX RTN (이펙트 리턴) 채널 1~4
SET ALL	모든 입력 채널을 솔로 세이프(Solo Safe) 상태로 설정합니다.
CLEAR ALL	모든 입력 채널에 대한 솔로 세이프(Solo Safe) 설정을 해제합니다.



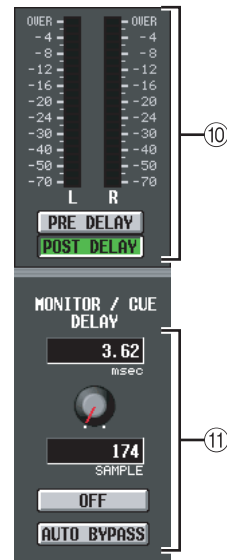
⑨ OUTPUT SOLO SAFE (출력 솔로 세이프)

여기에서는 솔로(Solo) 조작에서 제외될 출력 채널들을 선택할 수 있습니다. (여러 채널을 선택할 수 있습니다.) 각 버튼에 해당되는 출력 채널은 다음과 같습니다.

MIX 1-24	MIX 채널 1~24
MATRIX 1-8	MATRIX 채널 1~8
STEREO A/B	STEREO A/B 채널
SET ALL	모든 출력 채널을 솔로 세이프(Solo Safe) 상태로 설정합니다.
CLEAR ALL	모든 출력 채널에 대한 솔로 세이프(Solo Safe) 설정을 해제합니다.

힌트

패어된 채널들은 솔로 세이프(Solo Safe) 설정과 큐(Cue) 켜짐/꺼짐 조작이 연결됩니다. 솔로 세이프(Solo Safe) 조작은 Scene 메모리와 독립적으로 수행할 수 있습니다.



⑩ 레벨 미터

CUE OUT 단자에서 출력되는 신호의 레벨을 표시하는 피크 레벨 미터입니다. 레벨 탐지 지점을 MONITOR/CUE (모니터/큐) 버스 출력에 대해 제공되는 딜레이 바로 앞(PRE DELAY (프리 딜레이) 버튼이 켜져 있을 경우) 또는 딜레이 바로 뒤(POST DELAY (포스트 딜레이) 버튼이 켜져 있을 경우)로 선택할 수 있습니다.

⑪ MONITOR / CUE DELAY (모니터/큐 딜레이)

여기에서는 MONITOR/CUE (모니터/큐) 버스 출력에 대해 제공되는 딜레이 기능에 대한 설정을 할 수 있습니다. 노브를 사용해서 딜레이 시간(0~1000 밀리초)을 지정하고 DELAY (딜레이) 버튼을 사용해서 딜레이를 켜거나 끕니다. 일반적으로 이 설정은 MONITOR (모니터) 화면의 MONITOR/CUE DELAY (모니터/큐 딜레이) 설정과 연결되어 있습니다. 그러나 다른 점은 이 화면에서는 모든 입력 채널에 대해 큐(Cue)를 실행할 때 AUTO BYPASS (자동 바이패스) 버튼을 켜면 자동으로 딜레이를 바이패스한다는 것입니다.

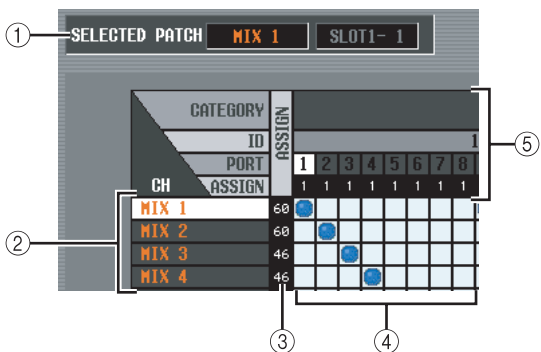
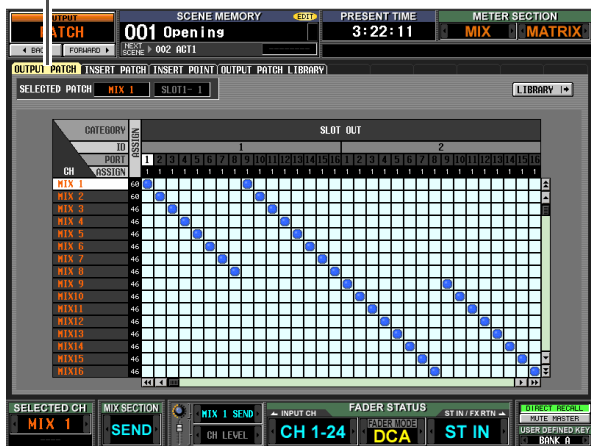
출력 기능

OUTPUT PATCH 기능

OUTPUT PATCH 화면

여기에서는 출력 채널 신호를 슬롯에 설치된 I/O 카드의 출력, 내장 이펙트의 입력 및 2TR OUT DIGITAL 단자로 보내기 위한 패치 설정을 할 수 있습니다.

OUTPUT PATCH



- ① **SELECTED PATCH (선택된 패치)**
커서가 위치한 그리드의 출력 채널 번호와 출력 포트를 표시합니다.
- ② **CH (출력 채널)**
출력 대상이 패치될 출력 채널(MIX (믹스) 채널, MATRIX (매트릭스) 채널, STEREO (스테레오) A/B 채널, MONITOR (모니터) L/C/R 채널, TALKBACK OUT (토크백 출력) 채널, OSC OUT (오실레이터 출력) 채널)의 번호입니다. 커서가 위치한 채널 번호는 하이라이트 됩니다.
- ③ **ASSIGN (할당)**
각 출력 채널에 대해 현재 할당된 출력 포트의 번호를 표시합니다.
- ④ **그리드**
이 그리드를 사용해서 출력 포트(수평 행)를 출력 채널(수직 열)로 패치할 수 있습니다. 현재 패치된 그리드들은 ● 기호로 표시됩니다. 그리드 위치를 클릭하여 패치를 설정/취소할 수 있습니다.

왼쪽과 상단에 있는 적색 줄들은 커서를 이동한 그리드의 위치를 표시합니다.

힌트

- PREFERENCE 1 화면(UTILITY (유틸리티) 기능)에서 PATCH CONFIRMATION (패치 확인)이 켜져 있을 경우 패치 설정을 변경하려고 할 때마다 확인 메시지가 나타납니다. PREFERENCE 1 화면(UTILITY (유틸리티) 기능)에서 STEAL PATCH CONFIRMATION (패치 확인)이 켜져 있을 경우 기존 패치를 수정하는 패치 설정을 하려고 할 때도 확인 메시지가 나타납니다.
- 그리드 안이나 밖에서 커서 위치를 빠르게 움직이려면 [SHIFT] 키를 누른 상태에서 CURSOR [←][→][▲][▼] 키를 누르십시오.
- 그리드 내에서 왼쪽이나 오른쪽으로 빠르게 움직이려면 [DATA] 인코더를 돌리십시오. 위 또는 아래로 움직이려면 [SHIFT] 키를 누른 상태에서 [DATA] 인코더를 돌리십시오.

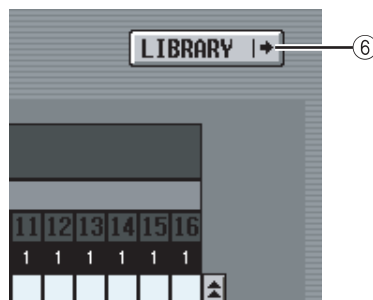
참고

출력 채널을 하나 이상의 출력 포트에 패치할 수는 있으나 여러 출력 채널을 하나의 출력 포트에 패치할 수는 없습니다.

⑤ 출력 포트

상단에서부터 출력 포트 유형, ID 번호, 출력 채널 번호 및 할당된 출력 채널의 번호가 나타납니다. 선택 가능한 출력 유형은 다음과 같습니다.

SLOT OUT	슬롯 1~4에 설치된 I/O 카드의 출력 채널
FX IN	내장 이펙트 1~8의 L/R 입력 (선택 가능한 출력 채널은 MIX 채널 뿐입니다.)
2TR OUT	2TR OUT DIGITAL 단자 1~3의 L/R 채널



⑥ LIBRARY (라이브러리) 버튼

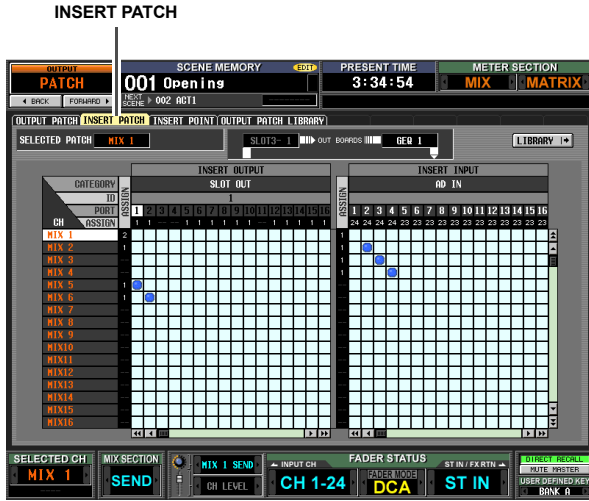
이 버튼을 누르면 OUTPUT PATCH LIBRARY (출력 패치 라이브러리) 화면(→223페이지)이 나타나서 출력 채널에 대한 패치 라이브러리 설정을 저장/리콜할 수 있습니다.

힌트

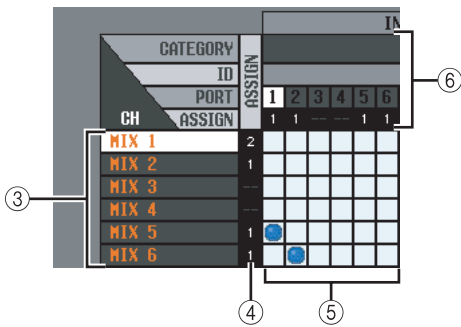
- 딜레이 직후와 출력 포트 감쇠 직전의 신호는 이 화면에서 패치하는 출력 포트에 전송됩니다. 그런 다음 SLOT OUT과 2TR OUT의 경우 지정된 출력 포트 감쇠가 각각 적용됩니다.
- 후면 패널 MIX OUT 단자 1~24, MATRIX OUT 단자 1~8 및 STEREO OUT 단자 A/B는 항상 해당 출력 채널의 신호를 출력합니다. 이 단자들은 이 화면의 설정에 영향을 받지 않습니다.

INSERT PATCH 화면

이 화면에서는 외장 기기가 삽입될 입력/출력 포트를 패치할 수 있습니다. 화면 왼쪽에서 출력 포트를 선택하고 화면 오른쪽에서 입력 포트를 선택합니다.



- 1 SELECTED PATCH (선택된 패치)**
커서가 위치한 그리드의 출력 채널 번호를 표시합니다.
- 2 인서트 입력/출력**
커서가 위치한 출력 채널에 대해 인서트 입력/출력으로 패치된 입력/출력 포트를 표시합니다. 인서트 출력에 대해 다수의 포트가 할당된 경우 첫번째 포트만 표시됩니다.



- 3 CH (출력 채널)**
이 영역은 출력 채널들(MIX (믹스) 채널, MATRIX (매트릭스) 채널, STEREO (스테레오) A/B 채널, MONITOR (모니터) L/R/C 채널)의 번호를 보여줍니다. 커서가 위치한 채널 번호는 하이라이트됩니다.
- 4 ASSIGN (할당)**
각 출력 채널에 대해 현재 인서트 출력으로 할당된 출력 포트의 번호를 표시합니다.

5 그리드

각 출력 채널(수직 열)에 대해 이 그리드를 사용해서 인서트 출력으로 사용될 출력 포트(수평 행)를 하나 이상 패치할 수 있습니다. 현재 패치된 그리드들은 기호로 표시됩니다.

그리드 위치를 클릭하여 패치를 설정/취소할 수 있습니다. 왼쪽과 상단에 있는 적색 줄들은 커서를 이동한 그리드의 위치를 표시합니다.

힌트

그리드에서 조작 방법은 모든 패치 화면에 대해 동일합니다. 자세한 내용에 대해서는 220페이지에 있는 힌트를 참고하십시오.

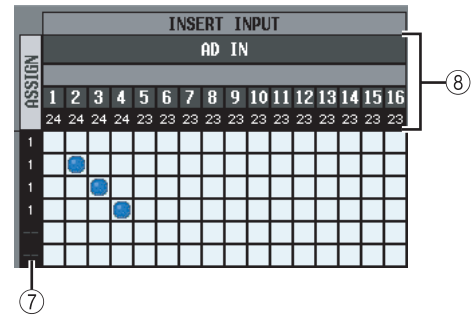
6 출력 포트

상단에서부터 출력 포트 유형, ID 번호, 출력 채널 번호 및 할당된 출력 채널의 번호가 나타납니다. 인서트 출력으로 패치 가능한 출력 포트의 유형은 다음과 같습니다.

SLOT OUT	슬롯 1~4에 설치된 I/O 카드의 출력 채널
FX IN	내장 이펙트 1~8의 L/R 입력
GEQ IN	내장 GEQ 모듈의 입력 1~12
2TR OUT	2TR OUT DIGITAL 단자 1~3의 L/R 채널

힌트

FX IN (이펙트 입력)을 인서트 출력으로 선택하면 동일한 내장 이펙트의 출력이 자동으로 인서트 입력으로 선택됩니다. GEQ IN (GEQ 입력)을 선택하면 동일한 GEQ 모듈의 출력이 자동으로 인서트 입력으로 선택됩니다.



- 7 ASSIGN (할당)**
각 입력 채널에 대해 현재 인서트 입력으로 할당된 입력 포트의 번호를 표시합니다.
- 8 입력 포트**
상단에서부터 입력 포트 유형, ID 번호, 입력 채널 번호 및 할당된 입력 채널의 번호가 나타납니다. 선택 가능한 입력 유형은 다음과 같습니다.

AD IN	INPUT 단자 1~48
AD ST IN	ST IN 단자 1~4 L/R
SLOT IN	슬롯 1~4에 설치된 I/O 카드의 입력 채널
FX OUT	내장 이펙트 1~8의 L/R 출력
GEQ OUT	GEQ 모듈의 출력 1~12
2TR IN	2TR IN DIGITAL 단자 1~3과 2TR IN ANALOG 단자 1/2의 L/R 채널

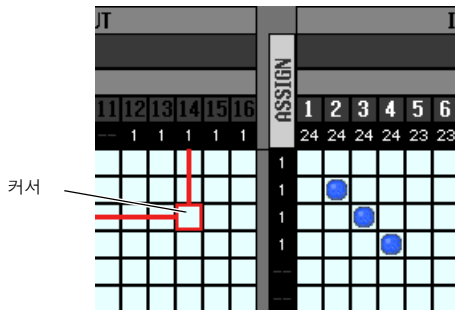


⑨ LIBRARY (라이브러리) 버튼

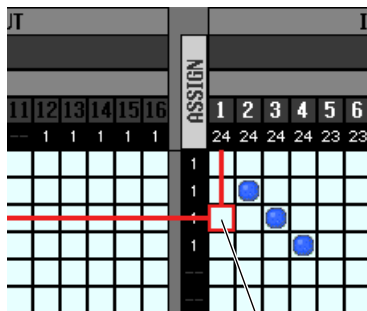
이 버튼을 누르면 OUTPUT PATCH LIBRARY (출력 패치 라이브러리) 화면(→223페이지)이 나타나서 출력 채널에 대한 패치 라이브러리 설정을 저장/리콜할 수 있습니다.

□ [SHIFT] 키 + CURSOR [◀]/[▶] 를 사용하여 커서 이동

패널에서 조작할 경우 [SHIFT] 키를 누른 상태에서 CURSOR [◀]/[▶] 키를 사용하여 화면 오른쪽에서 왼쪽으로 (또는 반대로) 커서를 이동할 수 있습니다. 그리드 안이나 밖에서 커서를 빠르게 움직이려면 [SHIFT] 키를 누른 상태에서 CURSOR [◀]/[▶]/[▲]/[▼] 키를 누르십시오.



[SHIFT] 키 + CURSOR [▶] 키



커서가 움직입니다.

참고

이 화면에서 출력 채널에 할당된 인서트 입력을 활성화하려면 INSERT POINT (인서트 지점) 화면(OUTPUT PATCH (출력 패치) 기능)에서 해당 출력 채널에 대한 ON/OFF (켜짐/꺼짐) 버튼을 켜야 합니다 (→222페이지). 그러나 인서트 출력은 ON/OFF (켜짐/꺼짐) 버튼의 상태와 상관없이 항상 켜져 있습니다. 이에 대한 예외는 GEQ를 삽입할 경우 인서트 입력이 자동으로 켜진다는 것입니다.

INSERT POINT 화면

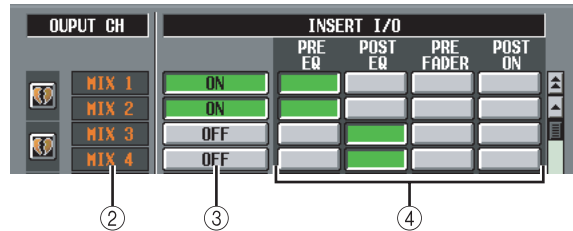
이 화면에서는 각 출력 채널의 인서트 입력/출력이 패치될 위치를 선택할 수 있습니다. 여기에서 인서트 입력을 켜거나 끌 수도 있습니다.

INSERT POINT



① 인서트 조회

커서를 인서트 I/O 지점(④)으로 이동하면 해당 출력 채널의 인서트 지점이 그래프로 표시됩니다.



② OUTPUT CH (출력 채널)

수정하고 있는 출력 채널의 번호를 표시합니다. 2개의 페어링 채널은 왼쪽에 하트 기호가 표시됩니다. 이들 채널에 대해 설정 ③~④가 연결됩니다. 이 기호를 클릭하여 페어링을 활성화/비활성화할 수 있습니다.

③ ON/OFF (인서트 켜짐/꺼짐)

각 채널에 대해 인서트를 켜거나 끄는 버튼입니다. 페어링된 채널과 연결되어 있습니다.

참고

인서트 입력이나 인서트 출력이 패치되지 않은 상태에서 이 버튼을 켜면 해당 출력 채널에서 신호가 더 이상 출력되지 않는다는 점을 주의하십시오.

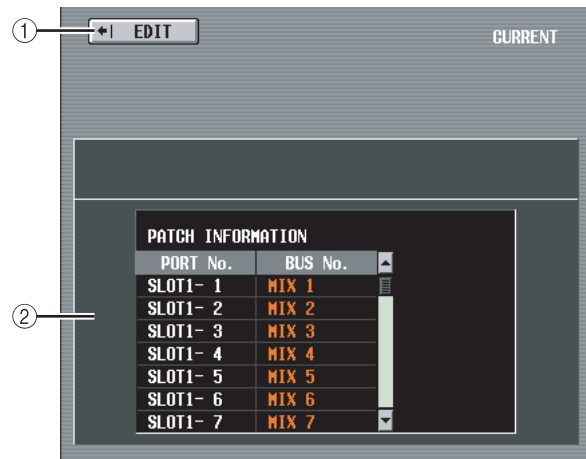
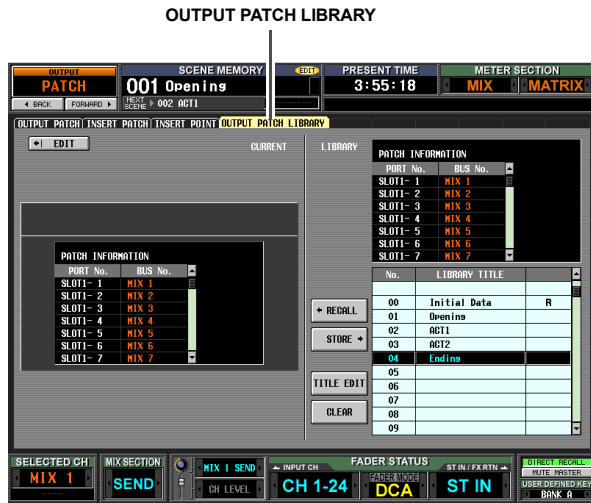
④ INSERT I/O (인서트 I/O 지점)

여기에서는 다음 중 하나를 각 출력 채널에 대한 인서트 입력/출력 위치로 선택할 수 있습니다.

PRE EQ	EQ 바로 앞
POST EQ	EQ 바로 뒤
PRE FADER	페이더 바로 앞
POST ON	[ON] 키 바로 뒤

OUTPUT PATCH LIBRARY 화면

여기에서는 출력 패치 라이브러리의 항목을 리콜, 저장, 이름 변경 또는 삭제할 수 있습니다.

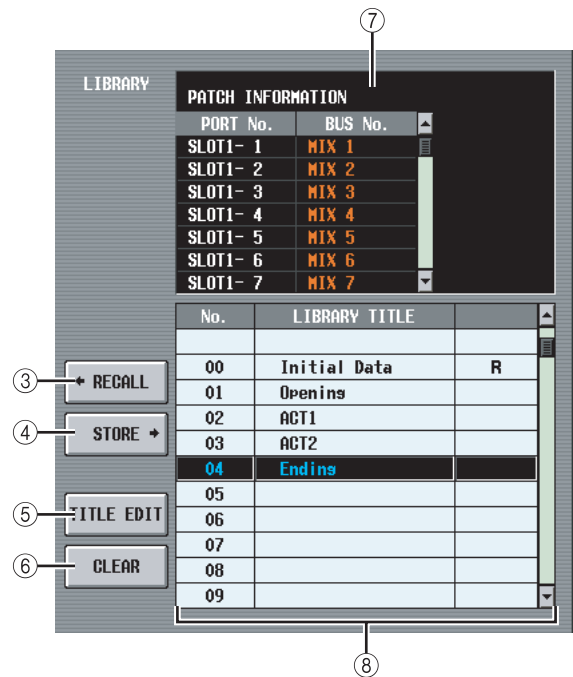


① EDIT (편집)

이 버튼을 클릭하면 OUTPUT PATCH (출력 패치) 화면이 나타납니다.

② 현재 Scene에 대한 패치 정보

현재 Scene에 대한 출력 패치 설정을 보여 줍니다.



③ RECALL (리콜)

목록에서 선택된 출력 패치 라이브러리 항목을 메모리로 리콜합니다.

④ STORE (저장)

OUTPUT PATCH (출력 패치) 화면의 현재 설정을 목록의 선택된 위치로 저장합니다. 이 버튼을 클릭하면 설정의 이름을 지정하고 저장할 수 있는 창이 나타납니다.

⑤ TITLE EDIT (제목 편집)

목록에서 선택된 라이브러리 항목의 제목을 수정합니다. 이 버튼을 클릭하면 제목을 수정할 수 있는 창이 나타납니다.

⑥ CLEAR (삭제)

목록에서 선택된 라이브러리 항목을 삭제합니다. 이 버튼을 클릭하면 확인 메시지가 나타납니다.

참고

목록의 오른쪽 열에 "R"이 표시된 라이브러리 항목은 읽기 전용입니다. 읽기 전용 항목을 저장, 이름 변경 또는 삭제할 수 없습니다.

⑦ 라이브러리 항목의 패치 설정

목록에서 선택된 라이브러리 항목의 설정을 표시합니다.

⑧ 라이브러리 목록

스크롤 바를 사용하여 조작하고자 하는 라이브러리 항목을 선택합니다. 선택된 라이브러리 항목은 중앙으로 이동하여 하이라이트됩니다.

디스플레이에 표시된 정보

기능 메뉴

클로젯 기능

출력 기능

입력 기능

부록

OUTPUT INSERT 기능

INSERT IN MIX 1-24 화면

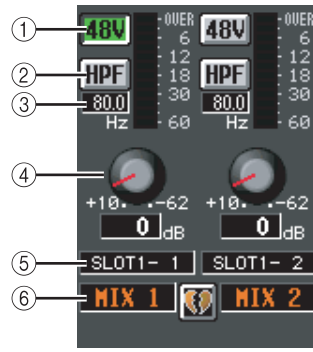
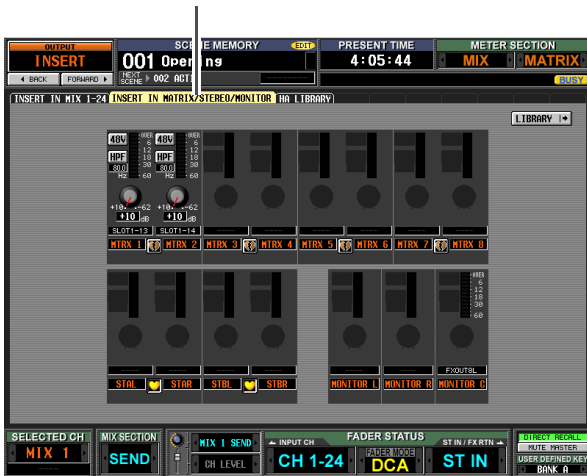
INSERT IN MATRIX/STEREO/MONITOR 화면

여기에서는 내장 HA (헤드 앰프: PM5D-RH 모델만 해당) 또는 출력 채널이나 MONITOR (모니터) L/C/R 채널의 인서트 입력에 할당된 외장 HA (헤드 앰프)에 대한 설정을 할 수 있습니다.

INSERT IN MIX1-24



INSERT IN MATRIX/STEREO/MONITOR



- ① **+48V**
각 채널에 대해 팬텀 전원(+48V)을 켜거나 끕니다.
- ② **HPF (하이 패스 필터)**
각 채널에 대해 HPF (하이 패스 필터)를 켜거나 끕니다.
- ③ **컷오프 주파수**
각 채널에 대해 HPF (하이 패스 필터) 컷오프 주파수를 지정합니다. 커서를 상자로 이동한 다음 [DATA] 인코더를 돌려서 컷오프 주파수를 20~600 Hz 범위에서 조정하십시오.
- ④ **GAIN (게인)**
각 채널에 대한 게인을 조절합니다. 커서를 노브로 이동한 다음 [DATA] 인코더를 돌려서 감쇠를 +10 dB에서 -62 dB까지의 범위에서 조정하십시오. 현재 값은 각 노브 아래쪽 상자에 표시됩니다.

참고

①~④는 패치된 입력 포트에 대한 설정이므로 동일한 포트에 패치된 채널들과 연결되어 있습니다.

- ⑤ **입력 포트**

해당 채널의 인서트 입력으로 할당된 입력 포트의 유형과 번호를 표시합니다.

참고

- 인서트 입력으로 아무 것도 패치되지 않은 채널이나 HA가 없는 입력 포트에 패치된 채널에 대해서는 항목 ①~④가 나타나지 않습니다. 하이 패스 필터가 없는 포트에 패치된 채널에 대해서는 항목 ②와 ③이 나타나지 않습니다.
- INSERT PATCH (인서트 패치) 화면(OUTPUT PATCH (출력 패치) 기능을 사용해서 입력 포트를 인서트 입력으로 패치합니다.

- ⑥ **채널**

수정하고 있는 채널의 번호입니다. 2개의 페어링된 채널은 두 채널 사이에 하트 기호가 표시됩니다.

참고

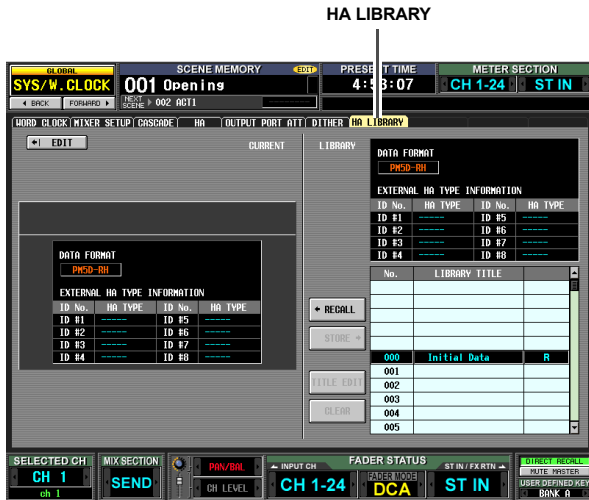
두 채널이 페어링 되더라도 HA 설정은 연결되지 않습니다. 그러나 HA (헤드 앰프) 화면(SYS/W.CLOCK (시스템/워드 클럭) 기능)에서 GANG (갱) 버튼이 켜진 HA (헤드 앰프)에 대해서는 GAIN (게인) 노브 설정이 연결됩니다.

힌트

이 화면에서 수정하는 HA (헤드 앰프) 설정은 HA (헤드 앰프) 화면(SYS/W.CLOCK (시스템/워드 클럭) 기능)에도 반영됩니다.

HA LIBRARY 화면

이 화면은 SYS/W.CLOCK (시스템/워드 클럭) 기능의 HA LIBRARY (헤드 앰프 라이브러리)와 공유됩니다 (→208페이지).



OUTPUT EQ 기능

EQ PARAM (EQ 파라미터) 화면

선택된 출력 채널에 대한 EQ 파라미터를 수정할 수 있습니다.

EQ PARAM



(MIX (믹스) 채널 또는 STEREO (스테레오) A/B 채널이 선택된 경우)

EQ PARAM



(MATRIX (매트릭스) 채널이 선택된 경우)

디스플레이에 표시된 정보

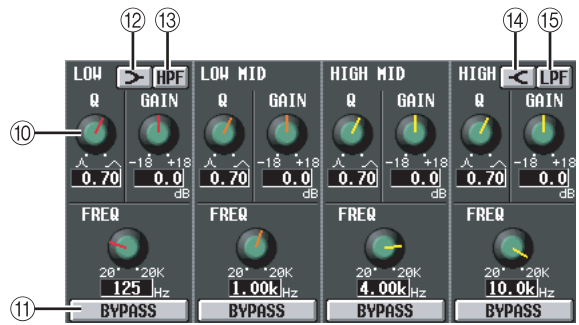
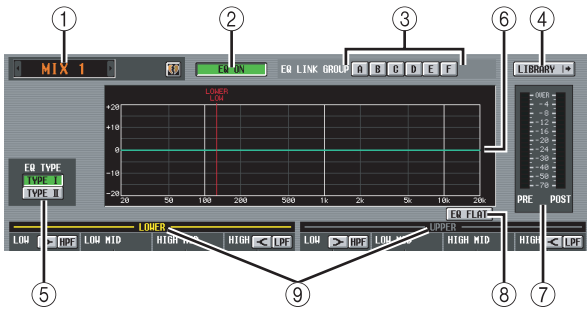
기능 메뉴

글로벌 기능

출력 기능

입력 기능

부록



① 채널 선택

편집하고자 하는 출력 채널을 선택합니다. MIX (믹스) 채널과 STEREO (스테레오) A/B 채널에 대해 8밴드 EQ(UPPER 밴드 4개 + LOWER 밴드 4개)를 사용할 수 있으며 MATRIX (매트릭스) 채널에 대해 4밴드 EQ를 사용할 수 있습니다.

채널이 페어링되면(또는 STEREO (스테레오) A/B 채널이 선택되면) 오른쪽에 하트 기호가 표시됩니다. MIX (믹스) 채널이나 MATRIX (매트릭스) 채널의 경우 이 기호를 클릭하여 페어링을 활성화/비활성화할 수 있습니다.

② EQ ON/OFF (EQ 켜짐/꺼짐)

해당 채널에 대해 EQ를 켜거나 끕니다.

③ EQ LINK GROUP (EQ 링크 그룹)

해당 채널의 EQ가 속하는 링크 그룹(A-H)을 선택합니다. EQ 파라미터들은 동일한 그룹에 속하는 출력 채널과 연결되어 있습니다.

참고

MIX (믹스) 채널과 STEREO (스테레오) A/B 채널의 EQ는 그룹 A-F에만 할당할 수 있으며 MATRIX (매트릭스) 채널의 EQ는 그룹 G/H에만 할당할 수 있습니다.

④ LIBRARY (라이브러리)

이 버튼을 누르면 OUTPUT PATCH LIBRARY (출력 패치 라이브러리) 화면(→228페이지)이 나타나서 출력 채널에 대한 EQ 라이브러리 설정을 저장/리콜할 수 있습니다.

⑤ EQ TYPE (EQ 종류)

EQ의 종류를 선택합니다. TYPE (종류) I 버튼을 켜면 02R 시리즈에서 사용되는 알고리즘을 선택합니다. TYPE (종류) II 버튼을 켜면 새로 개발된 알고리즘을 선택합니다. TYPE (종류) II는 밴드 사이의 인터페이스를 감소시킵니다.

⑥ EQ 그래프

EQ 파라미터들의 대략적인 응답을 나타내는 그래프입니다. 유색의 수직 줄들은 커서가 위치한 파라미터에 대한 밴드의 FREQ(기준 주파수)를 표시합니다. (각 줄의 색상은 각 밴드에 대한 노브 표시와 일치합니다.) 반응 곡선은 각 밴드의 Q나 GAIN(게인)을 수정할 때 바뀝니다.

⑦ 레벨 미터

이들 미터는 EQ 이전과 EQ 이후의 피크 레벨을 표시합니다. EQ 이전에 신호가 잘리면 OVER 세그먼트가 켜집니다.

⑧ EQ FLAT (EQ 플랫)

이 버튼은 모든 밴드의 GAIN(게인) 파라미터를 기본값(±0.0 dB)으로 재설정합니다. 이 버튼을 클릭하면 확인 메시지가 나타납니다.

⑨ LOWER/UPPER (하위/상위: MIX (믹스) 채널과 STEREO (스테레오) A/B 채널에만 해당됨)

이 표시등은 패널의 SELECTED CHANNEL (선택된 채널) 섹션에서 어느 쪽 4개 밴드(LOWER 또는 UPPER)가 선택되었는지 알려줍니다. 선택된 그룹의 문자 라벨이 노란색으로 표시됩니다.

⑩ 노브

이들 노브는 각 밴드의 Q, FREQ(기준 주파수) 및 GAIN(게인: 증폭/감소의 양)을 조절합니다.

⑪ BYPASS (바이패스)

이들 버튼은 EQ의 각 밴드를 바이패스합니다.

⑫ > (LOW (로우) 쉘빙)

이 버튼이 켜져 있을 경우 LOW (로우) EQ가 쉘빙 유형의 EQ로 기능합니다. Q 노브가 사라집니다.

⑬ HPF (하이 패스 필터)

이 버튼이 켜져 있을 경우 LOW (로우) EQ가 하이 패스 필터 기능으로 작동합니다. Q 노브가 사라지고 GAIN(게인) 노브를 사용하여 HPF를 켜거나 끕니다.

⑭ < (HIGH (하이) 쉘빙)

이 버튼이 켜져 있을 경우 HIGH (하이) EQ가 쉘빙 유형의 EQ 기능으로 작동합니다. Q 노브가 사라집니다.

⑮ LPF (로우 패스 필터)

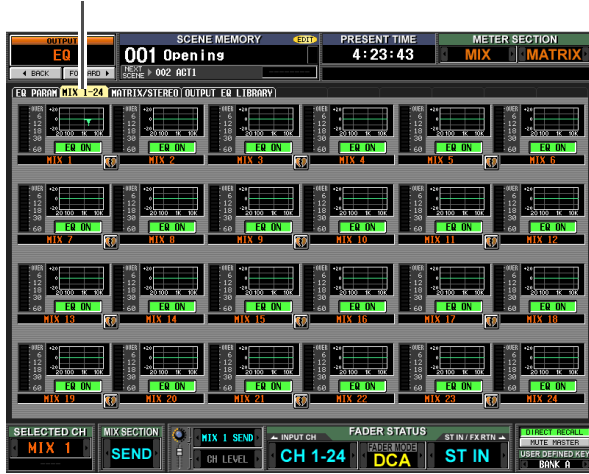
이 버튼이 켜져 있을 경우 HIGH (하이) EQ가 로우 패스 필터 기능으로 작동합니다. Q 노브가 사라지고 GAIN(게인) 노브를 사용하여 LPF를 켜거나 끕니다.

MIX 1-24 화면

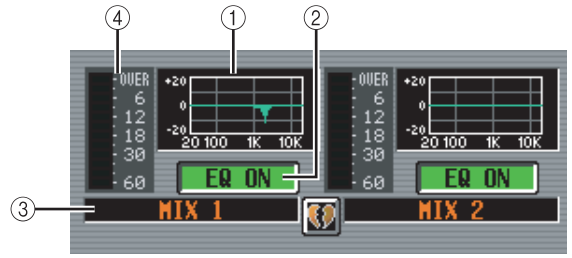
MATRIX/STEREO 화면

이들 화면은 모든 출력 채널에 대한 EQ 설정을 보여줍니다. 여기에서 출력 채널 사이에 EQ 설정을 복사할 수도 있습니다.

MIX 1-24



MATRIX/STEREO

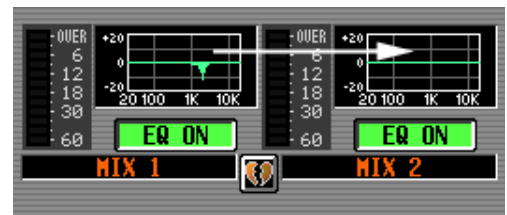


① EQ 그래프

이 미니 그래프는 각 출력 채널에 대한 대략적인 EQ 반응을 보여줍니다.

커서가 현재 위치한 그래프를 클릭하면 해당 채널에 대한 EQ PARAM (EQ 파라미터) 화면이 나타납니다.

이 화면에서 미니 그래프를 원하는 채널에서 드래그 앤 드롭하여 EQ 설정을 복사할 수 있습니다. (미니 그래프를 드래그 앤 드롭하면 복사 조작을 확인하는 메시지가 나타납니다.)



MIX 1-24 화면과 MATRIX/STEREO (매트릭스/스테레오) 화면 사이에 EQ 설정을 복사할 수도 있습니다. 먼저 미니 그래프를 화면의 MIX (믹스) 1-24 탭이나 MATRIX/STEREO (매트릭스/스테레오) 탭 위로 드래그합니다. (화면이 바뀝니다.) 그런 다음 미니 그래프를 원하는 채널로 드래그 앤 드롭하면 복사 조작을 확인하는 메시지가 나타납니다.



MIX (믹스) 채널 또는 STEREO (스테레오) A/B 채널의 8 밴드 EQ와 MATRIX (매트릭스) 채널의 8 밴드 EQ 사이에 설정을 복사할 수도 있습니다. 이 경우 MIX (믹스) 채널이나 STEREO (스테레오) A/B 채널의 LOWER 4 밴드만 복사됩니다.

② EQ ON/OFF (EQ 켜짐/꺼짐)

해당 채널에 대해 EQ를 켜거나 끕니다. 이 버튼은 페어링된 채널에 대해 연결되어 있습니다.

③ 채널

수정하고 있는 채널의 번호입니다. 2개의 페어링된 채널은 두 채널 사이에 하트 기호가 표시됩니다.

④ 레벨 미터

이 미터는 EQ 후의 피크 레벨을 표시합니다. 신호가 잘리면 OVER 세그먼트가 켜집니다.

디스플레이에 표시된 정보

기능 메뉴

클로젯 기능

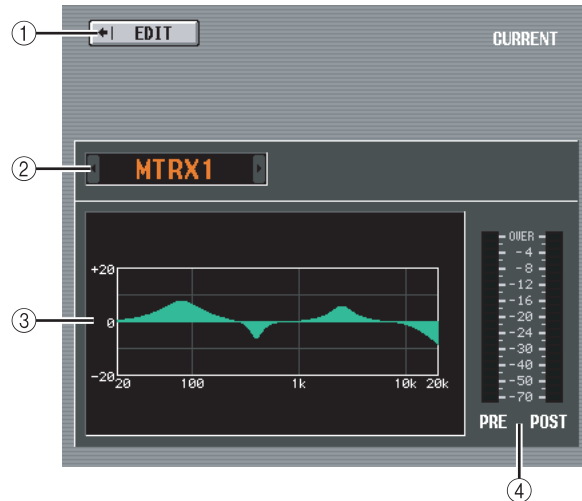
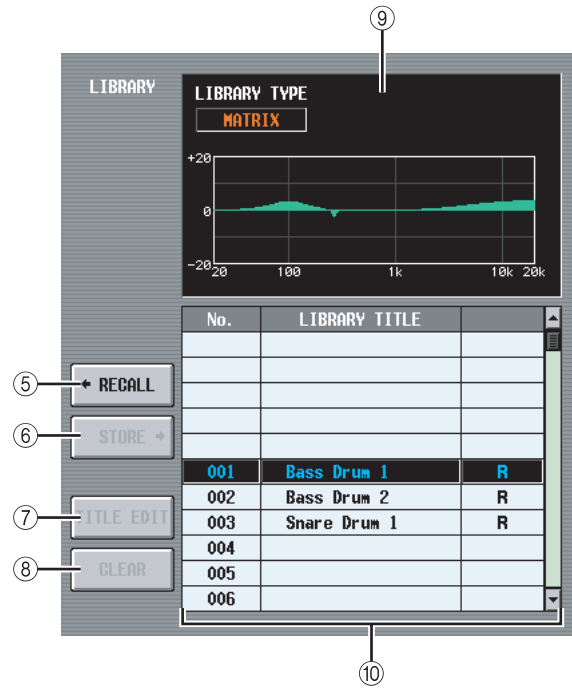
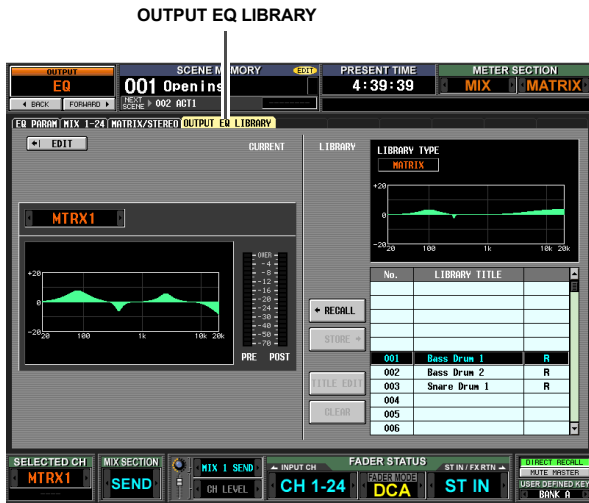
출력 기능

입력 기능

주요

OUTPUT EQ LIBRARY 화면

여기에서는 출력 EQ 라이브러리의 항목을 리콜, 저장, 이름 변경 또는 삭제할 수 있습니다.



- ① **EDIT (편집)**
이 버튼을 클릭하면 현재 선택된 출력 채널에 대한 EQ PARAM (EQ 파라미터) 화면이 나타납니다.
- ② **채널 선택**
편집하고자 하는 채널을 선택합니다.
- ③ **선택된 채널에 대한 EQ 그래프**
현재 선택된 채널에 대한 EQ의 대략적인 응답을 나타내는 그래프입니다.
- ④ **레벨 미터**
이들 미터는 EQ 이전과 EQ 이후의 피크 레벨을 표시합니다. EQ 이전에 신호가 잘리면 OVER 세그먼트가 켜집니다.

- ⑤ **RECALL (리콜)**
목록에서 선택된 EQ 라이브러리 항목을 메모리로 리콜합니다.
- ⑥ **STORE (저장)**
현재 선택된 채널의 EQ 설정을 목록의 선택된 위치 안으로 저장합니다. 이 버튼을 클릭하면 설정의 이름을 지정하고 저장할 수 있는 창이 나타납니다.
- ⑦ **TITLE EDIT (제목 편집)**
목록에서 선택된 라이브러리 항목의 제목을 수정합니다. 이 버튼을 클릭하면 제목을 수정할 수 있는 창이 나타납니다.
- ⑧ **CLEAR (삭제)**
목록에서 선택된 라이브러리 항목을 삭제합니다. 이 버튼을 클릭하면 확인 메시지가 나타납니다.

참고

목록의 오른쪽 열에 "R"이 표시된 라이브러리 항목은 읽기 전용입니다. 읽기 전용 항목을 저장, 이름 변경 또는 삭제할 수 없습니다.

- ⑨ **라이브러리 EQ 그래프**
목록에서 현재 선택된 EQ 라이브러리 항목의 대략적인 응답을 표시하는 그래프입니다. LIBRARY TYPE (라이브러리 종류) 표시는 항목에 8밴드 EQ 설정(MIX (믹스), STEREO (스테레오) A/B)이 포함되어 있는지 또는 4밴드 EQ 설정(MATRIX (매트릭스))이 포함되어 있는지를 나타냅니다.
- ⑩ **라이브러리 목록**
스크롤 바를 사용하여 조작하고자 하는 라이브러리 항목을 선택합니다. 선택된 라이브러리 항목은 중앙으로 이동하여 하이라이트됩니다.

OUTPUT COMP 기능

COMP PARAM (컴프레서 파라미터) 화면

여기에서는 선택된 출력 채널의 컴프레서 파라미터를 수정할 수 있습니다.

COMP PARAM



① 채널 선택

편집하고자 하는 채널을 선택합니다. 해당 MIX (믹스) 채널이나 MATRIX (매트릭스) 채널이 페어되면(또는 STEREO (스테레오) A/B 채널이 선택되면), 오른쪽에 하트 기호가 표시됩니다. MIX (믹스) 채널이나 MATRIX (매트릭스) 채널의 경우 이 기호를 클릭하여 페어링을 활성화/비활성화할 수 있습니다.

② COMP ON/OFF (컴프레서 켜짐/꺼짐)

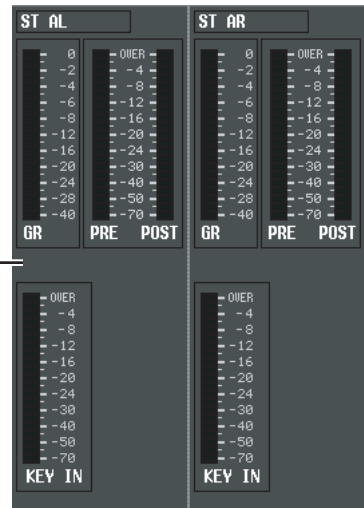
해당 채널에 대해 컴프레서를 켜거나 끕니다.

③ COMP LINK GROUP (컴프레서 링크 링크 그룹)

해당 채널이 속하는 컴프레서 링크 그룹(A~H)을 선택합니다. 컴프레서 파라미터는 같은 그룹에 속하는 출력 채널들에 대해 연결되어 있습니다.

④ LIBRARY (라이브러리)

이 버튼을 누르면 COMP LIBRARY (컴프레서 라이브러리) 화면(▶232페이지)이 나타나서 출력 채널에 대한 컴프레서 라이브러리 설정을 저장/리콜할 수 있습니다.



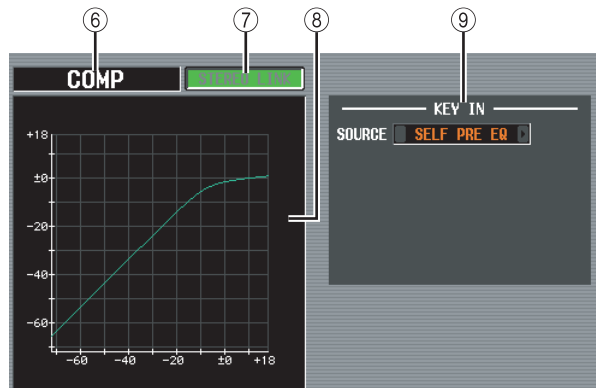
⑤ 레벨 미터

게인 감소량(GR), 컴프레서 이전(PRE)과 이후(POST)의 피크 레벨, 그리고 컴프레서를 작동시키는 키 입력 신호(KEY IN)의 피크 레벨을 표시하는 미터입니다. 신호가 잘리면 OVER 세그먼트가 켜집니다.

해당 MIX (믹스) 채널이나 MATRIX (매트릭스) 채널에 대한 스테레오 링크가 켜져 있을 경우(또는 STEREO (스테레오) A/B 채널이 선택되어 있을 경우) 두 채널에 대한 레벨 미터가 표시됩니다.

힌트

PREFERENCE 1 화면(UTILITY (유틸리티) 기능)에서 GR METER ON/OFF LINK (GR 미터 켜짐/꺼짐 링크)가 켜져 있을 경우 컴프레서가 꺼지면 게인 감소 미터가 표시되지 않습니다.



⑥ 형식

현재 선택된 컴프레서의 형식을 표시합니다.

힌트

컴프레서 형식을 변경하려면 OUTPUT COMP LIBRARY (출력 컴프레서 라이브러리) 화면을 사용하여 형식이 다른 라이브러리 항목을 리콜하십시오. 이 페이지에서는 컴프레서 형식을 변경할 수 없습니다.

⑦ STEREO LINK (스테레오 링크)

인접한 홀수 번호/짝수 번호 MIX/MATRIX (믹스/매트릭스) 채널 또는 STEREO (스테레오) A/B 채널의 L/R 채널에 대해 키 입력 신호에 의한 파라미터 설정과 컴프레서 조작을 연결할 것인지 (STEREO LINK (스테레오 링크) 버튼 켜짐) 또는 연결하지 않을 것인지(STEREO LINK (스테레오 링크) 버튼 꺼짐)를 지정합니다.

디스플레이에 표시된 정보

기능 메뉴

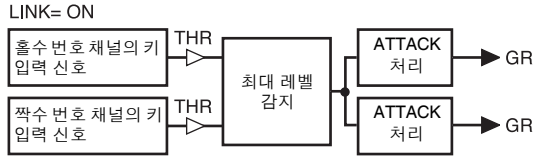
글로벌 기능

출력 기능

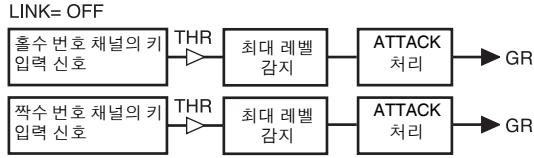
입력 기능

부록

□ Link= On 일 때 키 입력 신호 흐름



□ Link= Off 일 때 키 입력 신호 흐름



참고

페어된 채널과 STEREO (스테레오) A/B 채널에 대해서는 스테레오 링크가 On에서 고정됩니다.

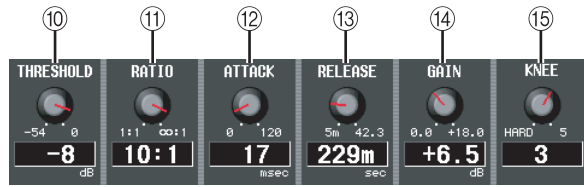
⑧ 컴프레서 그래프

컴프레서의 대략적인 응답을 나타내는 그래프입니다.

⑨ KEY IN SOURCE (키 입력 소스)

다음 중에서 원하는 키 입력 신호를 선택합니다.

SELF PRE EQ	현재 선택된 출력 채널의 프리 EQ(Pre-EQ) 신호
SELF POST EQ	현재 선택된 출력 채널의 포스트 EQ(Post-EQ) 신호
MIX1-24 POST EQ	해당 출력 채널의 포스트 EQ 신호 (그러나 해당 채널이 속한 그룹, MIX (믹스) 1-12, MIX (믹스) 13-24 및 MATRIX/ST (매트릭스/스테레오)의 3개 그룹에서만 선택할 수 있습니다)
MATRIX1-8 POST EQ	
ST AL/AR POST EQ	
ST BL/BR POST EQ	
MIX21-24 OUT	출력 포트 감쇠 바로 전 해당 MIX (믹스) 채널의 출력 신호



⑩ THRESHOLD (트래시홀드 레벨)

컴프레서가 작동할 트래시홀드 레벨을 지정합니다. 키 입력 신호가 이 레벨을 초과하면 입력 신호가 압축되기 시작하고 신호가 이 레벨 보다 낮아지면 압축이 제거됩니다.

⑪ RATIO (배율)

키 입력 신호가 트래시홀드 레벨을 초과할 때 입력 신호가 압축되는 비율을 지정합니다.

⑫ ATTACK (어택 시간)

키 입력 신호가 트래시홀드 레벨을 초과할 때부터 압축이 시작될 때 까지의 시간을 지정합니다.

⑬ RELEASE (릴리즈 시간)

키 입력 신호가 트래시홀드 레벨 보다 낮아질 때부터 압축이 제거될 때 까지의 시간을 지정합니다.

⑭ GAIN (게인)

출력 레벨 게인을 지정합니다.

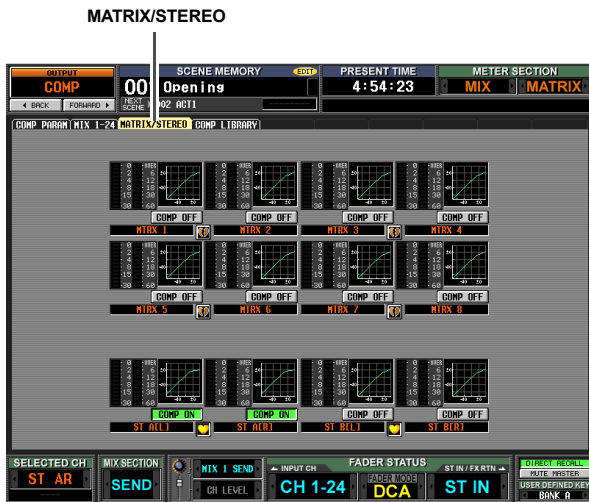
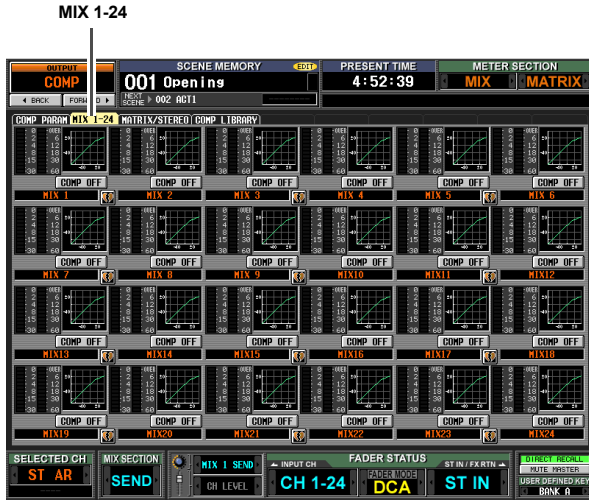
⑮ KNEE (니)

출력 레벨이 변하는 가파름 정도를 선택합니다. 범위는 HARD 또는 1~5입니다. HARD는 가장 급하게 변하고, 5는 가장 완만하게 변합니다.

MIX 1-24 화면

MATRIX/STEREO 화면

이들 화면은 모든 출력 채널에 대한 컴프레서 설정을 보여줍니다. 여기에서 출력 채널 사이에 컴프레서 설정을 복사할 수도 있습니다.

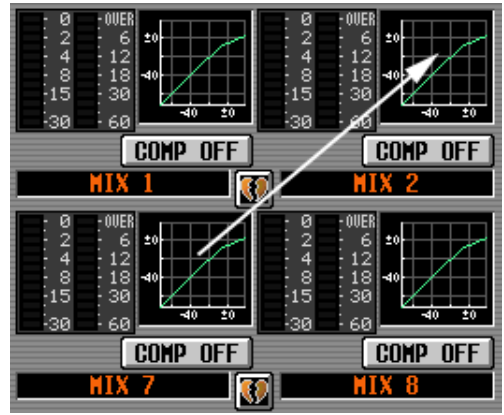


① 컴프레서 그래프

이 미니 그래프는 각 출력 채널에 대한 대략적인 컴프레서 반응을 보여줍니다.

커서가 현재 위치한 그래프를 클릭하면 해당 채널에 대한 COMP PARAM (컴프레서 파라미터) 화면이 나타납니다.

이 화면에서 미니 그래프를 원하는 채널에서 드래그 앤 드롭하여 컴프레서 설정을 복사할 수 있습니다. (미니 그래프를 드래그 앤 드롭하면 복사 조작을 확인하는 팝업 창이 나타납니다.)



MIX (믹스) 1-24 화면과 MATRIX/STEREO (매트릭스/스테레오) 화면 사이에 컴프레서 설정을 복사할 수도 있습니다. 먼저 미니 그래프를 화면의 MIX (믹스) 1-24 탭이나 MATRIX/STEREO(매트릭스/스테레오) 탭 위로 드래그합니다. (화면이 바뀝니다.) 그런 다음 미니 그래프를 원하는 채널로 드래그 앤 드롭하면 복사 조작을 확인하는 메시지가 나타납니다.



② 레벨 미터

이들 미터는 컴프레서에 의해 발생하는 게인 감소량(왼쪽)과 컴프레서를 통과한 후에 신호의 피크 레벨(오른쪽)을 보여줍니다. 신호가 잘리면 OVER 세그먼트가 켜집니다.

③ COMP ON/OFF (컴프레서 켜짐/꺼짐)

해당 채널에 대해 컴프레서를 켜거나 끕니다.

④ 채널

수정하고 있는 채널의 번호입니다. 2개의 페어링된 채널은 두 채널 사이에 하트 기호가 표시됩니다.

디스플레이에 표시된 정보

기능 메뉴

클릭된 기능

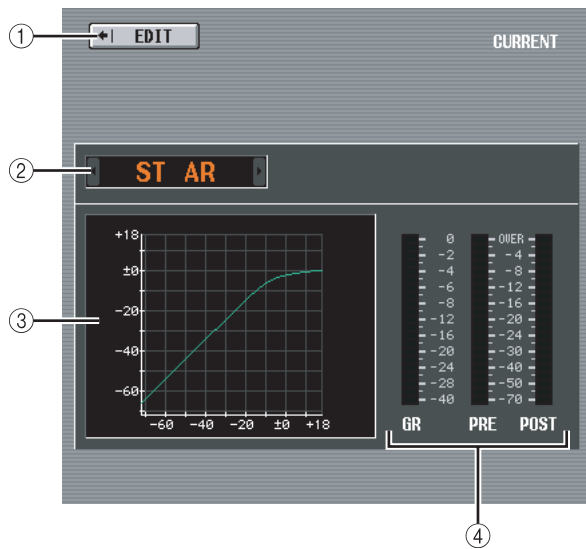
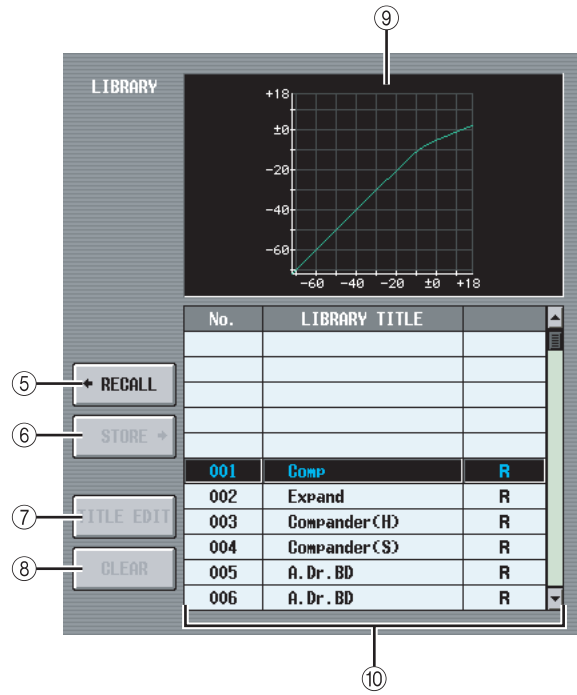
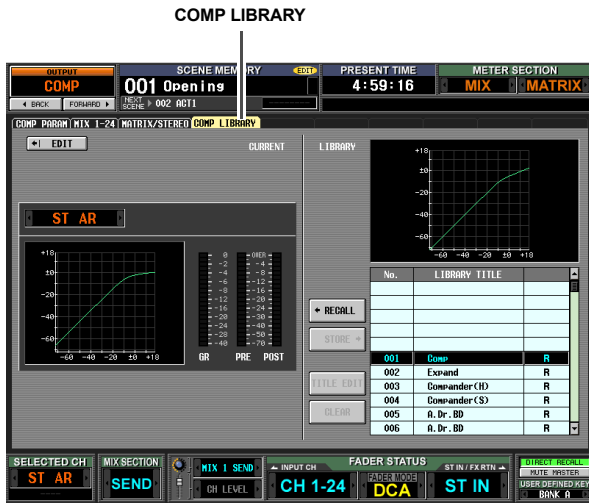
출력 기능

입력 기능

부분

COMP LIBRARY (컴프레서 라이브러리) 화면

여기에서는 컴프레서 라이브러리의 항목을 리콜, 저장, 이름 변경 또는 삭제할 수 있습니다. 이 화면의 내용은 INPUT GATE/COMP (입력 게이트/컴프레서) 기능의 COMP LIBRARY (컴프레서 라이브러리) 화면과 공통입니다.



- ① **EDIT (편집)**
이 버튼을 클릭하면 현재 선택된 채널에 대한 COMP PARAM (컴프레서 파라미터) 화면이 나타납니다.
- ② **채널 선택**
편집하려는 채널을 선택합니다.
- ③ **선택된 채널의 컴프레서 그래프**
현재 선택된 채널에 대한 컴프레서의 대략적인 응답을 나타내는 그래프입니다.
- ④ **레벨 미터**
게인 감소량(GR)과 컴프레서 이전(PRE) 및 이후(POST)의 피크 레벨을 보여주는 미터입니다. 신호가 잘리면 OVER 세그먼트가 켜집니다.

- ⑤ **RECALL (리콜)**
목록에서 선택된 컴프레서 라이브러리 항목을 메모리로 리콜합니다.
- ⑥ **STORE (저장)**
현재 선택된 채널의 컴프레서 설정을 목록의 선택된 위치 안으로 저장합니다. 이 버튼을 클릭하면 설정의 이름을 지정하고 저장할 수 있는 창이 나타납니다.
- ⑦ **TITLE EDIT (제목 편집)**
목록에서 선택된 라이브러리 항목의 제목을 수정합니다. 이 버튼을 클릭하면 제목을 수정할 수 있는 창이 나타납니다.
- ⑧ **CLEAR (삭제)**
목록에서 선택된 라이브러리 항목을 삭제합니다. 이 버튼을 클릭하면 확인 메시지가 나타납니다.

참고

목록의 오른쪽 열에 "R"이 표시된 라이브러리 항목은 읽기 전용입니다. 읽기 전용 항목은 저장, 이름 변경 또는 삭제할 수 없습니다.

- ⑨ **라이브러리 항목의 컴프레서 그래프**
목록에서 현재 선택된 컴프레서 라이브러리 항목의 대략적인 응답을 표시하는 그래프입니다.
- ⑩ **라이브러리 목록**
스크롤 바를 사용하여 조작하고자 하는 라이브러리 항목을 선택합니다. 선택된 라이브러리 항목은 중앙으로 이동하여 하이라이트됩니다.

OUTPUT DELAY 기능

MIX 1-24 화면

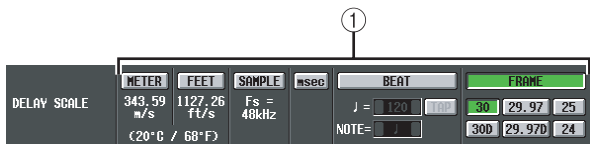
MATRIX/STEREO 화면

여기에서는 선택된 출력 채널에 대한 딜레이 파라미터를 수정할 수 있습니다.

MIX1-24



MATRIX/STEREO



① DELAY SCALE (딜레이 스케일)

여기에서 선택하는 단위는 딜레이 시간을 딜레이 시간 노브(③) 아래의 상자와 다른 화면에서 표시하기 위해 사용됩니다. 다음 단위 중 하나를 선택할 수 있습니다.

- **METER (미터)**
미터 단위의 거리이며, 공기 온도 20°C에서 음속 (343.59 m/s) x 딜레이 시간 (초)로 계산됩니다.
- **FEET (피트)**
피트 단위의 거리이며, 공기 온도 20°C (68°F)에서 음속 (1127.26 feet/s) x 딜레이 시간 (초)로 계산됩니다.

• SAMPLE (샘플)

딜레이 시간이 샘플의 수로 표시됩니다. PM5D가 작동하는 샘플링 주파수를 바꾸면 그에 따라 샘플의 수가 바뀝니다.

• msec (밀리초)

딜레이 시간이 밀리초 단위로 표시됩니다. 이 버튼이 켜져 있으면 딜레이 시간 노브(③) 위와 아래 상자에 같은 값이 표시됩니다.

• BEAT (비트)

딜레이 시간이 템포(BPM)와 음표 값(NOTE)으로 지정된 음표 길이 (1.0으로 간주됨)에 비례한 단위로 표시됩니다.

템포를 지정하려면 BEAT (비트) 버튼 바로 아래에 있는 [1] / [2] 버튼을 사용하거나 TAP (탭) 버튼을 반복해서 누르거나(클릭하거나) 또는 [TAP TEMPO]-[CURRENT PAGE]로 할당된 사용자 정의 키를 클릭할 수 있습니다.

• FRAME (프레임)

딜레이 시간이 프레임 단위로 표시됩니다.

FRAME (프레임) 버튼 아래에 있는 버튼 여섯 개를 사용해서 초당 프레임 수를 선택합니다.

힌트

- OUTPUT DELAY (출력 딜레이) 기능 화면의 DELAY SCALE (딜레이 스케일) 설정을 변경하면 INPUT DELAY (입력 딜레이) 기능 화면의 DELAY SCALE (딜레이 스케일) 설정이 같이 변경됩니다.
- OUTPUT DELAY (출력 딜레이) 기능의 TAP (탭) 버튼은 내장 이펙트의 TAP TEMPO (탭 템포) 버튼과 별개입니다.
- 초당 프레임 수는 EVENT LIST (이벤트 목록) 화면(SCENE 기능)에 있는 TIME CODE SETUP (타임 코드 설정) 필드와 연결되어 있습니다.



② GANG (갱)

이 버튼은 인접한 홀수 번호/짝수 번호 채널에 대해 딜레이 파라미터들을 연결할 것인지 여부를 지정합니다. 이 설정은 페어링과 독립적으로 지정할 수 있습니다. 딜레이 시간이 다른 채널들에 대해 GANG (갱) 버튼이 켜져 있을 경우 딜레이 시간 노브(③)를 돌리면 두 채널의 딜레이 시간이 바뀌며 이 때 딜레이 시간의 차이는 유지됩니다.

③ 딜레이 시간 노브

이 노브는 각 채널의 딜레이 시간을 설정합니다. 노브 아래 상자에 딜레이 시간이 ①에서 선택한 단위로 표시됩니다. 노브 위의 상자에는 항상 딜레이 시간이 밀리초 단위로 표시됩니다.

④ DELAY ON/OFF (딜레이 켜짐/꺼짐)

딜레이를 켜거나 끄는 버튼입니다. 이 버튼은 페어링된 채널에 대해 연결되어 있습니다.

⑤ 채널

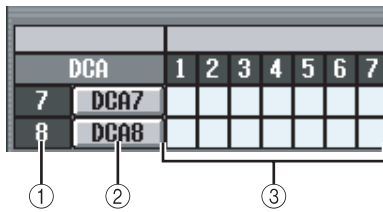
수정하고 있는 채널의 번호입니다. 2개의 페어링된 채널은 두 채널 사이에 하트 기호가 표시됩니다. 이 기호를 클릭하여 페어링을 활성화/비활성화할 수 있습니다.

OUTPUT DCA/GROUP 기능

DCA GROUP ASSIGN 화면

여기에서는 DCA 그룹 7/8에 할당할 출력 채널을 지정할 수 있습니다. DCA 페이더 7/8을 사용해서 동일한 DCA 그룹에 속하는 출력 채널들의 레벨을 균일하게 조절할 수 있습니다.

DCA GROUP ASSIGN



① DCA 그룹

DCA 그룹의 번호를 표시합니다. 커서가 위치한 그리드에 해당하는 번호가 하이лай트됩니다.

② 이름

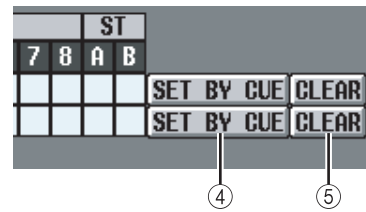
DCA 그룹의 이름을 표시합니다. 여기를 클릭해서 이름을 수정할 수도 있습니다.

③ 그리드

이 그리드를 사용해서 출력 채널(수평 행)을 DCA 그룹(수직 열)으로 할당할 수 있습니다. 현재 패치된 그리드들은 ● 기호로 표시됩니다. 커서를 원하는 그리드로 이동하여 [ENTER] 키를 눌러서 (또는 클릭해서) 할당을 설정/비활성화할 수 있습니다.

힌트

- 여러 DCA 조정을 위해 출력 채널을 두 DCA 그룹에 모두 할당할 수도 있습니다.
- DCA 그룹 1~6은 입력 채널 전용이지만 DCA 그룹 7/8은 입력 채널과 출력 채널에 모두 사용될 수 있습니다. DCA 그룹 7/8은 같은 번호의 그룹에서 두 종류의 채널을 사용할 수 있게 해 줍니다.



④ SET BY CUE (큐로 설정: [CUE] 키로 할당)

DCA 그룹 할당을 설정/취소하기 위해 [CUE] 키를 사용할 것인지 여부를 지정합니다. DCA 그룹 SET BY CUE (큐로 설정) 버튼이 켜져 있는 동안 해당 그룹에 할당된 채널의 [CUE] 키를 눌러서 해당 채널을 그룹에 할당할 수 있습니다. ([CUE] 키를 다시 한 번 누르면 할당이 취소됩니다.)

힌트

- SET BY CUE (큐로 설정) 버튼은 하나의 링크 그룹에 대해서만 켤 수 있습니다. 화면을 바꾸거나 전원을 끄면 이 버튼은 자동으로 꺼집니다.
- 패널에서 SET BY CUE (큐로 설정)를 켜려면 ASSIGN MODE [DCA] 키를 누른 다음 DCA 그룹 7/8 [CUE] 키를 켭니다.

⑤ CLEAR (삭제)

DCA 그룹에 할당된 모든 출력 채널을 지우는 버튼입니다.



⑥ MUTE (뮤트)

이 버튼은 패널의 DCA 스트립에 있는 DCA [MUTE] 키 7/8과 연결되어 있습니다.

⑦ DCA 페이더

이들 페이더는 DCA 그룹 7/8의 레벨을 조절합니다. DCA 스트립에 있는 DCA 페이더 7/8과 연결되어 있습니다.

⑧ CUE (큐)

이 버튼은 패널의 DCA 스트립에 있는 DCA [MUTE] 키 7/8과 연결되어 있습니다.

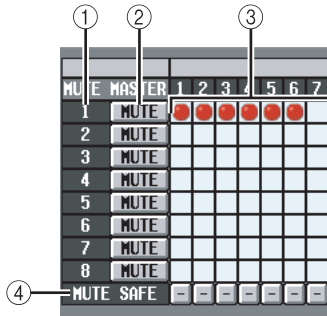
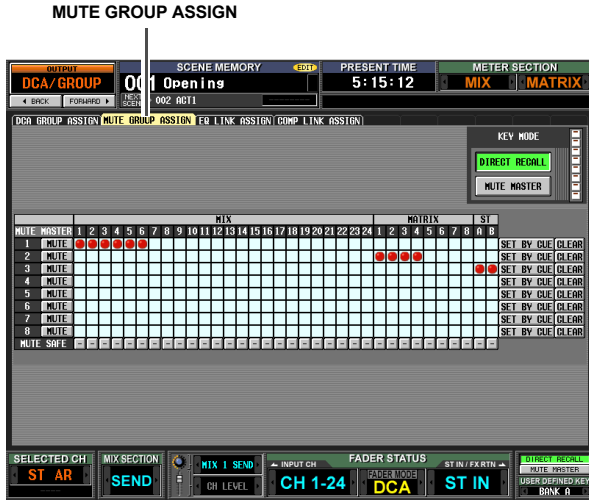
⑨ DCA LEVEL SET (DCA 레벨 설정)

다음 두 버튼을 사용해서 DCA 그룹 7/8을 함께 조작합니다.

- **ALL NOMINAL (모두 일반)**
이 버튼을 클릭하면 DCA 페이더 7/8이 적정 레벨(0 dB)로 움직입니다.
- **ALL MINIMUM (모두 최소)**
이 버튼을 클릭하면 DCA 페이더 7/8이 -∞ dB 위치로 움직입니다.

MUTE GROUP ASSIGN 화면

여기에서는 뮤트 그룹 7/8에 할당할 출력 채널을 지정할 수 있습니다. 같은 뮤트 그룹에 할당된 채널들에 대해 뮤트를 함께 켜거나 끌 수 있습니다.



① 뮤트 그룹

뮤트 그룹 번호를 표시합니다. 커서가 위치한 그리드에 해당하는 번호가 하이라이트됩니다.

② MUTE (뮤트 마스터)

각 뮤트 그룹에 대해 뮤트를 켜거나 끄는 버튼입니다. 이들 버튼은 패널의 SCENE MEMORY [(Scene 메모리) 1]~[8] 키와 연결되어 있습니다 (디스플레이 하단의 계속 표시 영역에서 MUTE MASTER (뮤트 마스터) 버튼이 켜져 있을 경우).

힌트

뮤트를 켜면 해당 뮤트 그룹에 속한 채널들은 자신의 패널 [ON] 키가 꺼진 것처럼 작동하며 신호가 출력되지 않습니다. 이 시간 동안 패널 [ON] 키 LED가 깜박입니다.

③ 그리드

이 그리드를 사용해서 출력 채널(수평 행)을 뮤트 그룹(수직 열)으로 할당할 수 있습니다. 현재 패치된 그리드들은 ● 기호로 표시됩니다. 커서를 원하는 그리드로 이동하여 [ENTER] 키를 눌러서 (또는 클릭해서) 할당을 설정/비활성화할 수 있습니다.

④ MUTE SAFE (뮤트 세이프)

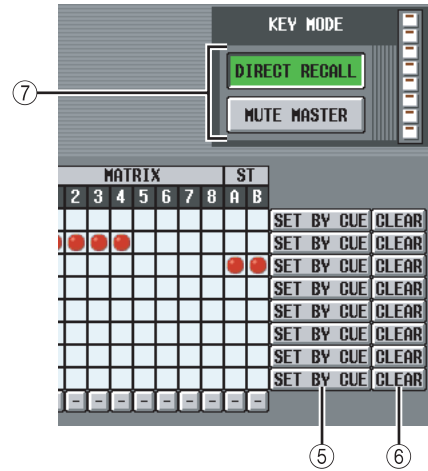
채널의 뮤트 상태를 일시적으로 해제하는 버튼입니다. 버튼이 "-"로 표시될 경우, 이 버튼을 클릭하면 "ON"으로 표시가 바뀌고 해당 출력 채널이 뮤트 그룹에서 제외됩니다. 버튼을 다시 한번 클릭하면 원래 상태로 돌아갑니다.

참고

일반적으로 뮤트 세이프(Mute Safe) 조작은 Scene 메모리와 독립적으로 수행할 수 있습니다.

힌트

뮤트 그룹 1~8은 입력 채널과 출력 채널 모두와 함께 사용할 수 있습니다. 번호가 같은 뮤트 그룹 안에 두 종류의 채널이 모두 존재할 수 있습니다.



⑤ SET BY CUE (큐로 설정: [CUE] 키로 할당)

뮤트 그룹 할당을 설정/취소하기 위해 [CUE] 키를 사용할 것인지 여부를 지정합니다. 뮤트 그룹 SET BY CUE (큐로 설정) 버튼이 켜져 있는 동안 해당 그룹에 할당된 채널의 [CUE] 키를 눌러서 해당 채널을 그룹에 할당할 수 있습니다. ([CUE] 키를 다시 한번 누르면 할당이 취소됩니다.)

힌트

SET BY CUE (큐로 설정) 버튼은 하나의 뮤트 그룹에 대해서만 켜 수 있습니다. 화면을 바꾸거나 전원을 끄면 이 버튼은 자동으로 꺼집니다.

⑥ CLEAR (삭제)

이 버튼은 뮤트 그룹에 할당된 모든 출력 채널을 지웁니다.

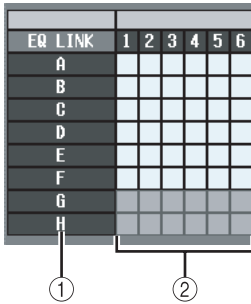
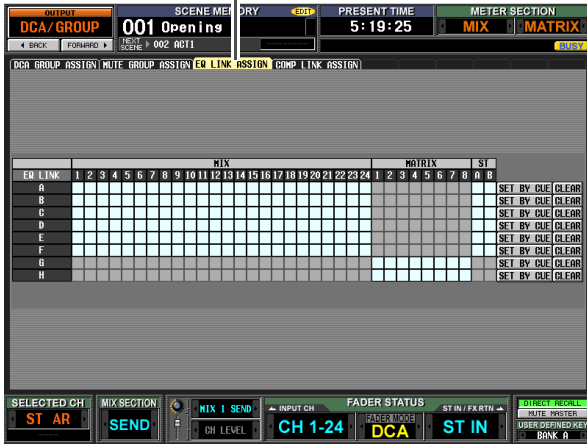
⑦ DIRECT RECALL/MUTE MASTER (다이렉트 리콜/뮤트 마스터)

디스플레이 하단에 위치한 DIRECT RECALL/MUTE MASTER (다이렉트 리콜/뮤트 마스터) 버튼과 같은 기능입니다 (➡151페이지).

EQ LINK ASSIGN 화면

여기에서는 EQ 링크 그룹 A~H에 할당할 출력 채널을 지정할 수 있습니다. EQ 파라미터들은 동일한 그룹에 속하는 채널들에 대해 연결되어 있습니다.

EQ LINK ASSIGN



① EQ LINK (EQ 링크) 그룹

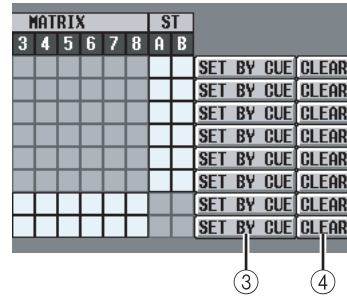
EQ 링크 그룹 번호입니다. 커서가 위치한 그리드에 해당하는 번호가 하이라이트됩니다.

② 그리드

이 그리드를 사용해서 출력 채널(수평 행)을 EQ 링크 그룹(수직 열)으로 할당할 수 있습니다. 현재 패치된 그리드들은 ● 기호로 표시됩니다. 커서를 원하는 그리드들로 이동하여 [ENTER] 키를 눌러서 (또는 클릭해서) 할당을 설정/비활성화할 수 있습니다.

힌트

- MIX (믹스) 채널과 STEREO (스테레오) A/B 채널은 EQ 링크 그룹 A~F에만 할당할 수 있으며 MATRIX (매트릭스) 채널은 EQ 링크 그룹 G/H에만 할당할 수 있습니다.
- 그리드의 회색 영역은 할당이 불가능한 조합들을 표시합니다.
- 입력 채널과 출력 채널은 별개의 EQ 링크 그룹을 사용합니다. 출력 채널은 그룹 A~H를 사용하고 입력 채널은 그룹 1~8을 사용합니다.



③ SET BY CUE (큐로 설정: [CUE] 키로 할당)

EQ 링크 그룹 할당을 설정/취소하기 위해 [CUE] 키를 사용할 것인지 여부를 지정합니다. EQ 링크 그룹 SET BY CUE (큐로 설정) 버튼이 켜져 있는 동안 해당 그룹에 할당된 채널의 [CUE] 키를 눌러서 해당 채널을 그룹에 할당할 수 있습니다. ([CUE] 키를 다시 한 번 누르면 할당이 취소됩니다.)

힌트

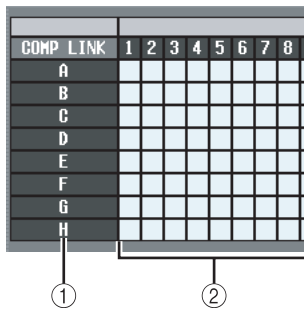
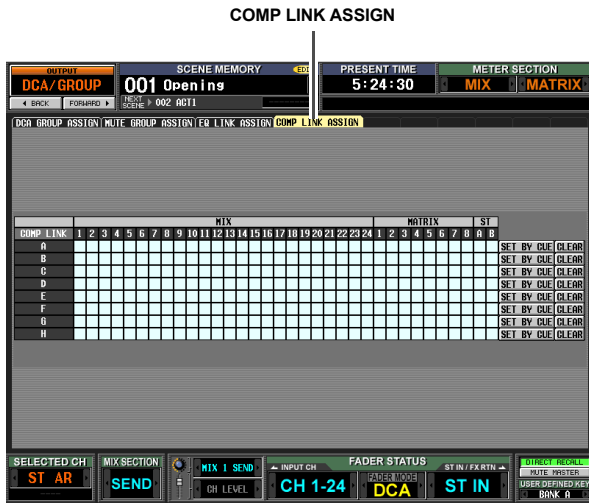
SET BY CUE (큐로 설정) 버튼은 하나의 EQ 링크 그룹에 대해서만 켤 수 있습니다. 화면을 바꾸거나 전원을 끄면 이 버튼은 자동으로 꺼집니다.

④ CLEAR (삭제)

이 버튼은 EQ 링크 그룹에 할당된 모든 출력 채널을 지웁니다.

COMP LINK ASSIGN (컴프레서 링크 할당) 화면

여기에서는 컴프레서 링크 그룹 A~H에 할당할 출력 채널을 지정할 수 있습니다. 컴프레서 파라미터들은 동일한 그룹에 속하는 채널들에 대해 연결되어 있습니다.



① 컴프레서 링크 그룹

컴프레서 링크 그룹 번호를 표시합니다. 커서가 위치한 그리드에 해당하는 번호가 하이라이트됩니다.

② 그리드

이 그리드를 사용해서 출력 채널(수평 행)을 컴프레서 링크 그룹(수직 열)으로 할당할 수 있습니다. 현재 패치된 그리드들은 ● 기호로 표시됩니다. 커서를 원하는 그리드로 이동하여 [ENTER] 키를 눌러서 (또는 클릭해서) 할당을 설정/비활성화할 수 있습니다.

힌트

입력 채널과 출력 채널은 별개의 컴프레서 링크 그룹을 사용합니다. 출력 채널은 그룹 A-H를 사용하고 입력 채널은 그룹 1~8을 사용합니다.

MATRIX								ST	
3	4	5	6	7	8	A	B	SET BY CUE	CLEAR
								SET BY CUE	CLEAR
								SET BY CUE	CLEAR
								SET BY CUE	CLEAR
								SET BY CUE	CLEAR
								SET BY CUE	CLEAR
								SET BY CUE	CLEAR
								SET BY CUE	CLEAR
								SET BY CUE	CLEAR

③ ④

③ SET BY CUE (큐로 설정: [CUE] 키로 할당)

컴프레서 링크 그룹 할당을 설정/취소하기 위해 [CUE] 키를 사용할 것인지 여부를 지정합니다. 컴프레서 링크 그룹 SET BY CUE (큐로 설정) 버튼이 켜져 있는 동안 해당 그룹에 할당된 채널의 [CUE] 키를 눌러서 해당 채널을 그룹에 할당할 수 있습니다. ([CUE] 키를 다시 한번 누르면 할당이 취소됩니다.)

힌트

SET BY CUE (큐로 설정) 버튼은 하나의 컴프레서 링크 그룹에 대해서만 켤 수 있습니다. 화면을 바꾸거나 전원을 끄면 이 버튼은 자동으로 꺼집니다.

④ CLEAR (삭제)

이 버튼은 컴프레서 링크 그룹에 할당된 모든 출력 채널을 지웁니다.

MATRIX/ST 기능

MATRIX/ST ROUTING 화면

여기에서는 신호를 MIX (믹스) 채널과 STEREO (스테레오) A/B 채널에서 STEREO (스테레오) 버스나 원하는 MATRIX (매트릭스) 버스로 보낼 수 있습니다.

MATRIX/ST ROUTING

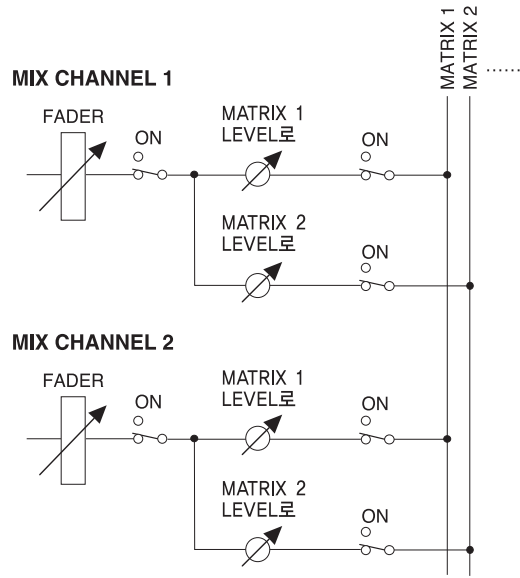
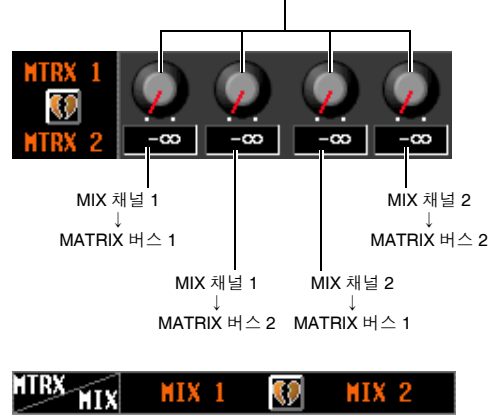


MIX 채널
STEREO A/B 채널

- ① **MATRIX (매트릭스) 버스**
신호가 보낸 MATRIX (매트릭스) 버스의 번호입니다. 페어링된 MATRIX (매트릭스) 채널은 두 채널 사이에 하트 기호가 표시됩니다. 이 기호를 클릭하여 페어링을 활성화/비활성화할 수 있습니다.
- ② **샌드 레벨**
이들 노브는 MIX (믹스) 채널이나 STEREO (스테레오) A/B 채널(수직 열)에서 MATRIX (매트릭스) 버스(수평 행)으로 보내는 각 신호의 샌드 레벨을 지정합니다. 이 영역에 표시되는 노브들은 MATRIX (매트릭스) 채널들이 어떻게 페어링되는지에 따라 다릅니다.

□ MATRIX 채널들이 개별적으로 사용될 경우

LEVEL 노브
MIX 채널과 STEREO A/B 채널에서 각 MATRIX 버스로 보내는 신호의 샌드 레벨을 조절합니다.



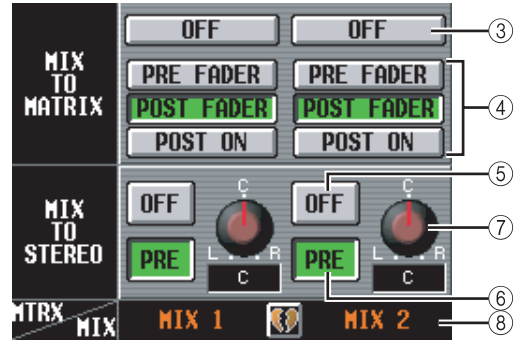
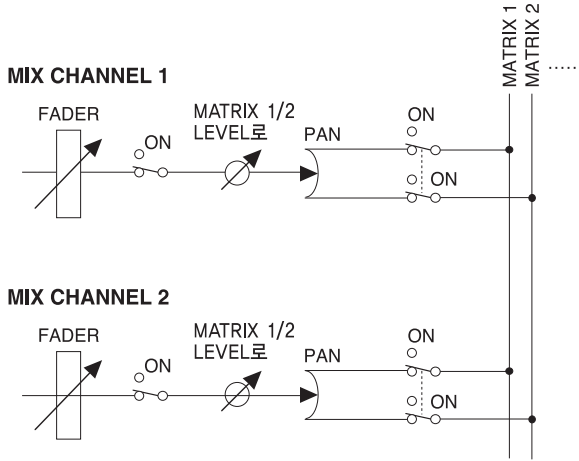
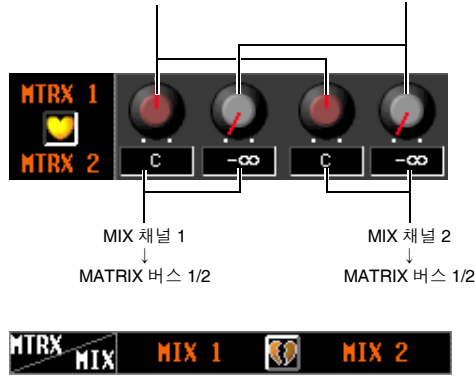
□ MATRIX 채널들이 페어링될 경우

PAN 노브

MIX 채널과 STEREO A/B 채널에서 각 페어의 인접한 홀수 번호/짝수 번호 MATRIX 버스로 보내는 신호의 페어링을 조절합니다.

LEVEL 노브

MIX 채널과 STEREO A/B 채널에서 각 MATRIX 버스로 보내는 신호의 샌드 레벨을 조절합니다.



- ③ **MIX TO MATRIX ON/OFF (매트릭스로 믹스 켜짐/꺼짐)**
MIX (믹스) 채널이나 STEREO (스테레오) A/B 채널에서 MATRIX (매트릭스) 버스로 보내진 신호에 대한 켜짐/꺼짐 버튼입니다. 이 버튼이 꺼져 있으면 어떤 신호도 해당 채널에서 MATRIX (매트릭스) 버스로 보낼 수 없습니다.

- ④ **PRE FADER/POST FADER/POST ON (프리 페이더/포스트 페이더/포스트 켜짐)**
다음 중에서 신호가 MIX (믹스) 채널이나 STEREO (스테레오) A/B 채널에서 MATRIX (매트릭스) 버스로 보내는 위치를 선택하는 버튼입니다.

PRE FADER	페이더 바로 앞
POST FADER	페이더 바로 뒤
POST ON	MIX [ON] 키 / STEREO [ON] 키 바로 뒤

이 파라미터는 해당 채널에서 모든 MATRIX (매트릭스) 버스로 보내는 신호에 적용됩니다.

- ⑤ **MIX TO STEREO ON/OFF (스테레오로 믹스 켜짐/꺼짐)**
이 버튼은 각 MIX (믹스) 채널에서 STEREO (스테레오) 버스로 보내는 신호에 대한 켜짐/꺼짐 스위치입니다. 이 버튼이 꺼져 있으면 어떤 신호도 해당 채널에서 STEREO (스테레오) 버스로 보낼 수 없습니다.

- ⑥ **PRE/POST (프리/포스트: Pre-on/Post-on (프리 켜짐/포스트 켜짐))**
다음 중에서 신호가 MIX (믹스) 채널에서 STEREO (스테레오) 버스로 보내는 위치를 선택하는 버튼입니다.

PRE	MIX [ON] 키 바로 앞 (페이더 바로 뒤)
POST	MIX [ON] 키 바로 뒤

- ⑦ **PAN (팬: MIX (믹스) → STEREO (스테레오) 팬)**
MIX (믹스) 채널에서 STEREO (스테레오) 버스로 보내는 신호의 페어링(Panning)을 지정하는 노브입니다. SELECTED CHANNEL (선택된 채널) 섹션에서 MIX (믹스) 채널이 선택된 경우 STEREO [PAN] (스테레오 [팬]) 인코더가 이 노브와 연결됩니다.

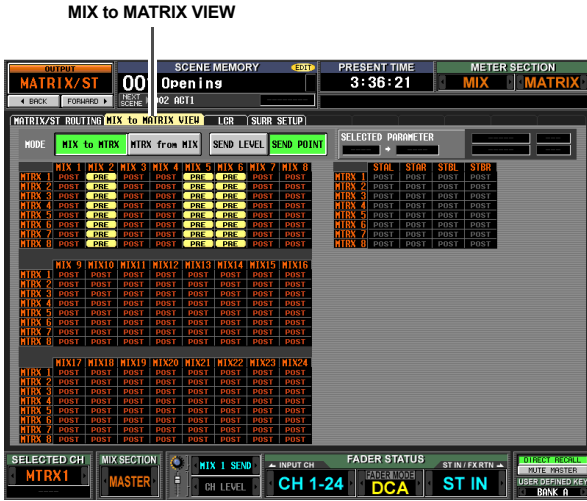
힌트

소스가 STEREO (스테레오) A/B 채널이면 파라미터 ⑤~⑦가 표시되지 않습니다.

- ⑧ **MIX (믹스) 채널, STEREO (스테레오) A/B 채널**
신호가 발신되는 MIX (믹스) 채널 또는 STEREO (스테레오) A/B 채널을 표시합니다. 페어링된 MATRIX (매트릭스) 채널은 두 채널 사이에 하트 기호가 표시됩니다. 이 기호를 클릭하여 페어링을 활성화/비활성화할 수 있습니다.

MIX to MATRIX VIEW 화면

MIX (믹스) 채널에서 MATRIX (매트릭스) 버스로 보낸 신호들을 보여 주는 화면입니다. 이 화면 안에서 설정을 수정할 수도 있습니다.

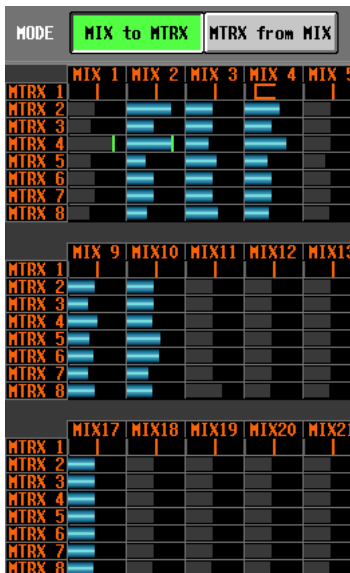


① MIX to MTRX/MTRX from MIX (MTRX로 믹스/믹스에서 MTRX)

다음 두 가지 화면 표시 방식 중 하나를 선택합니다.

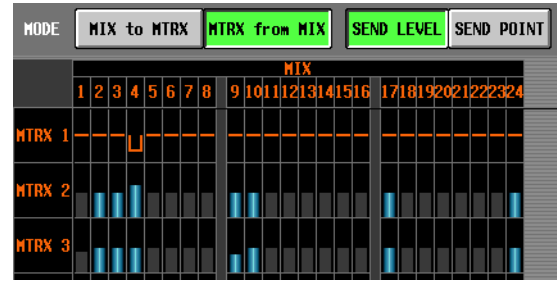
□ MIX to MTRX 버튼이 켜져 있는 경우

특정 MIX (믹스) 채널이나 STEREO (스테레오) A/B 채널에서 모든 MATRIX (매트릭스) 버스로 보내는 신호의 상태를 조회할 수 있습니다.



□ MTRX from MIX 버튼이 켜져 있는 경우

모든 MIX (믹스) 채널이나 STEREO (스테레오) A/B 채널에서 특정 MATRIX (매트릭스) 버스로 보내는 신호의 상태를 조회할 수 있습니다.

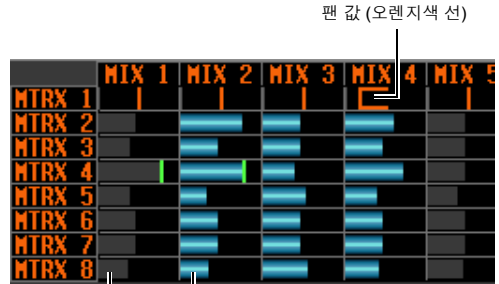


② SEND LEVEL/SEND POINT (샌드 레벨/샌드 지점)

다음 두 파라미터 중 하나를 그리드에서 조회하도록 선택합니다.

□ SEND LEVEL 버튼이 켜져 있는 경우

MIX (믹스) 채널이나 STEREO (스테레오) A/B 채널에서 MATRIX (매트릭스) 버스로 보내는 샌드레벨이 각 그리드에 막대 그래프로 표시됩니다. MATRIX (매트릭스) 버스로 보낸 신호가 꺼져 있는 채널들은 회색 막대로 표시되고 신호가 켜져 있는 채널들은 청색 막대로 표시됩니다.



MATRIX 버스로 보낸 신호가 꺼진 채널들 (회색 막대 그래프)

MATRIX 버스로 보낸 신호가 켜진 채널들 (청색 막대 그래프)

팬 값 (오렌지색 선)

샌드 레벨을 수정하려면 커서를 MIX (믹스) 또는 STEREO (스테레오) A/B 채널(수직 열)이 MATRIX (매트릭스) 버스(수평 행)과 교차하는 그리드로 이동하고 [DATA] 인코더를 돌립니다.

특정 MIX (믹스) 또는 STEREO (스테레오) A/B 채널에서 MATRIX (매트릭스) 버스로 보내는 신호를 켜거나 끄려면 커서를 해당 채널에 대한 수직 열로 이동한 다음 [ENTER] 키를 누르십시오.

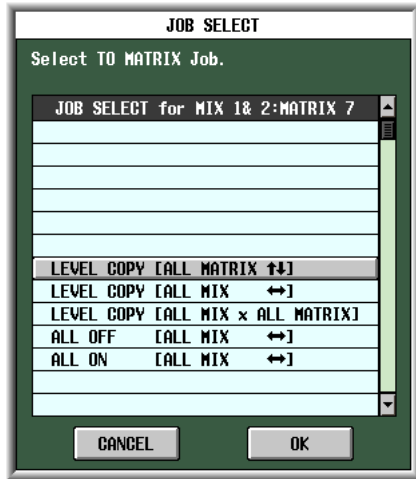
힌트

- 샌드 레벨이 적정(0 dB) 값 위로 설정되어 있으면 적정 수준을 표시하는 적색 줄이 나타납니다.
- 샌드 대상 MATRIX (매트릭스) 채널이 페어될 경우 홀수 번호 MATRIX (매트릭스) 버스에 대한 그리드에는 막대 그래프 대신 팬 값을 나타내는 오렌지색 줄이 표시됩니다. (MTRX from MIX 모(MIX에서 MTRX) 드에서는 위쪽이 R을 나타내며 아래쪽이 L을 나타냅니다.)

SEND LEVEL (샌드 레벨) 버튼이 켜져 있을 경우 원하는 그리드를 선택하여 샌드레벨(팬) 값을 다른 채널(수평 방향) 또는 다른 MATRIX (매트릭스) 버스(수직 방향)로 복사하거나 모든 그리드를 동시에 켜거나 끌 수 있습니다.

그렇게 하려면 커서를 원하는 그리드로 이동한 다음 [SHIFT] 키를 누른 상태에서 [ENTER] 키를 누르십시오. (또는 [SHIFT] 키를 누른 상태에서 원하는 그리드를 클릭하십시오.) JOB SELECT (작업 선택) 창이 나타나면

다음 중 하나를 선택하여 복사하고 OK 버튼을 클릭합니다.



LEVEL COPY (레벨 복사) [ALL MATRIX (모든 매트릭스) ↑↓]

선택된 그리드의 샌드 레벨(팬) 값을 그리드의 수직 방향에 있는 해당 MIX (믹스) (또는 STEREO (스테레오) A/B) 채널의 모든 샌드 레벨(팬) 설정으로 복사합니다.

참고

선택된 그리드가 샌드 레벨이라면 샌드 레벨만 복사됩니다. 선택된 그리드가 팬 값이라면 팬 값만 복사됩니다.

LEVEL COPY (레벨 복사) [ALL MIX (모든 믹스) ↔]

선택된 그리드의 샌드 레벨(팬) 값을 그리드의 수평 방향에 있는 해당 MATRIX (매트릭스) 버스의 모든 샌드 레벨(팬) 설정으로 복사합니다.

LEVEL COPY (레벨 복사) [ALL MIX (모든 믹스) x ALL MATRIX (모든 매트릭스)]

선택된 그리드의 샌드 레벨(팬) 값을 모든 MIX (믹스) (및 STEREO (스테레오) A/B) 채널과 MATRIX (매트릭스) 버스의 샌드 레벨(팬) 설정으로 복사합니다.

ALL ON (모두 켜짐) [ALL MIX (모든 믹스) ↔]

모든 채널(MIX (믹스), STEREO (스테레오) A/B)에서 해당 MATRIX (매트릭스) 버스로 보내는 신호를 켭니다.

ALL OFF (모두 꺼짐) [ALL MIX (모든 믹스) ↔]

모든 채널(MIX (믹스), STEREO (스테레오) A/B)에서 해당 MATRIX (매트릭스) 버스로 보내는 신호를 끕니다.

SEND POINT (샌드 지점) 버튼이 켜져 있는 경우

그리드에 MIX (믹스) 채널이나 STEREO (스테레오) A/B 채널에서 MATRIX (매트릭스) 버스로 보내는 신호가 발신되는 위치가 표시됩니다.

	MIX 1	MIX 2	MIX 3
MTRX 1	PRE	POST	POST
MTRX 2	PRE	POST	POST
MTRX 3	PRE	POST	POST
MTRX 4	PRE	POST	POST

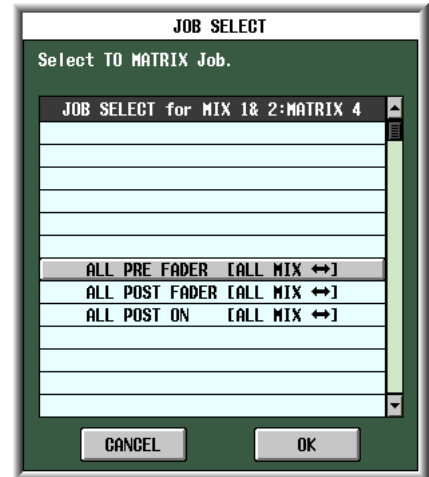
PRE FADER POST FADER POST ON

각 표시의 의미는 다음과 같습니다.

- PRE** (노란색)PRE FADER (페이더 바로 앞)
- POST** (회색)POST FADER (페이더 바로 뒤)
- POST** (적색)POST ON ([ON] 키 바로 뒤)

신호가 발신된 위치를 변경하려면 커서를 원하는 채널에 대한 수직 열로 이동한 다음 [ENTER] 키를 누르거나 [DATA] 인코더를 클릭하거나 돌리십시오. (해당 채널에서 모든 MATRIX (매트릭스) 버스로 발신된 모든 신호의 위치가 동시에 바뀝니다.)

SEND POINT (샌드 지점) 버튼이 켜져 있을 경우 모든 그리드 위치에 대한 샌드 위치를 동시에 바꿀 수 있습니다. 그렇게 하려면 [SHIFT] 키를 누른 상태에서 원하는 그리드를 클릭하십시오. (또는 커서를 원하는 그리드로 이동한 다음 [SHIFT] 키를 누른 상태에서 [ENTER] 키를 누르십시오.) JOB SELECT (작업 선택) 창이 나타나면 다음 중 하나를 선택하여 OK 버튼을 클릭합니다.



ALL PRE FADER (모든 프리 페이더) [ALL MIX (모든 믹스) ↔]

모든 그리드가 PRE FADER (프리 페이더)로 설정됩니다.

ALL POST FADER (모든 포스트 페이더) [ALL MIX (모든 믹스) ↔]

모든 그리드가 POST FADER (포스트 페이더)로 설정됩니다.

ALL POST ON (모든 포스트 켜짐) [ALL MIX (모든 믹스) ↔]

모든 그리드가 POST ON (포스트 켜짐)으로 설정됩니다.

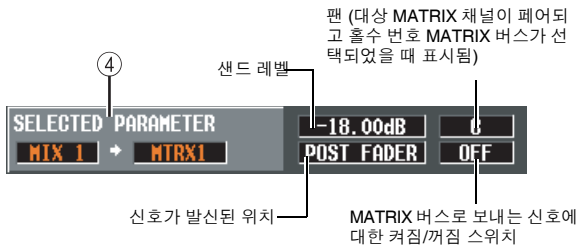
③

	MIX 1	MIX 2	MIX 3	MIX 4	MIX 5	MIX 6	MIX 7	MIX 8
MTRX 1	POST	PRE	POST	POST	PRE	PRE	POST	POST
MTRX 2	POST	PRE	POST	POST	PRE	PRE	POST	POST
MTRX 3	POST	PRE	POST	POST	PRE	PRE	POST	POST
MTRX 4	POST	PRE	POST	POST	PRE	PRE	POST	POST
MTRX 5	POST	PRE	POST	POST	PRE	PRE	POST	POST
MTRX 6	POST	PRE	POST	POST	PRE	PRE	POST	POST
MTRX 7	POST	PRE	POST	POST	PRE	PRE	POST	POST
MTRX 8	POST	PRE	POST	POST	PRE	PRE	POST	POST

③ 그리드

그리드에 MIX (믹스) 채널이나 STEREO (스테레오) A/B 채널(수직 열)에서 MATRIX (매트릭스) 버스(수평 행)로 보내는 신호에 대한 다양한 설정이 표시됩니다. 위쪽, 아래쪽, 왼쪽 및 오른쪽 방향에 표시된 적색은 줄은 커서가 위치한 그리드에 해당하는 채널(MIX (믹스) 또는 STEREO (스테레오) A/B)과 MATRIX (매트릭스) 버스를 표시합니다.

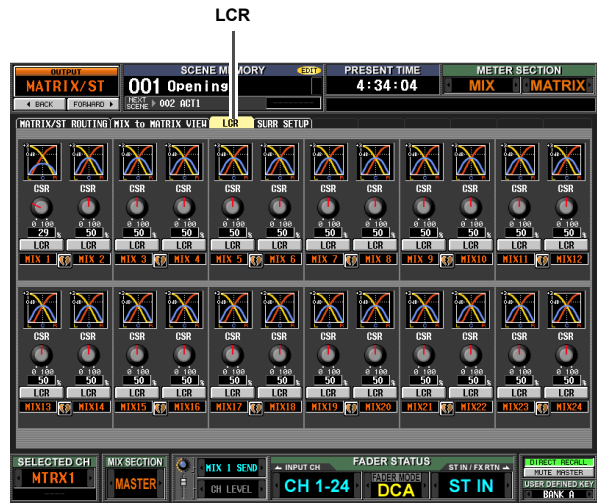
디스플레이에 표시된 정보
기능 메뉴
클로젯 기능
출력 기능
입력 기능
부록



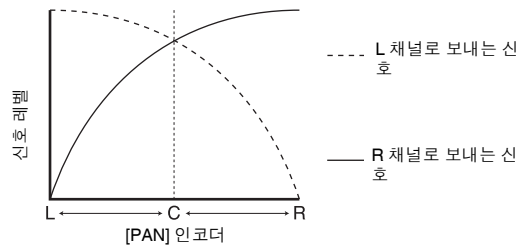
- ④ **SELECTED PARAMETER (선택된 파라미터: 현재 선택된 파라미터)**
 커서가 현재 위치한 그리드에 해당하는 채널(MIX (믹스) 또는 STEREO (스테레오) A/B)과 MATRIX (매트릭스) 버스를 표시합니다. 오른쪽 상자 4개는 커서가 현재 위치한 그리드에 대한 값을 표시합니다.

LCR 화면

여기에서는 STEREO (스테레오) 버스의 L/R 채널에 CENTER (센터) 채널을 추가하여 3 채널 재생을 가능하게 하는 LCR 모드에 대한 설정을 할 수 있습니다. 이 기능은 MIX (믹스) 채널과 함께만 사용할 수 있습니다.

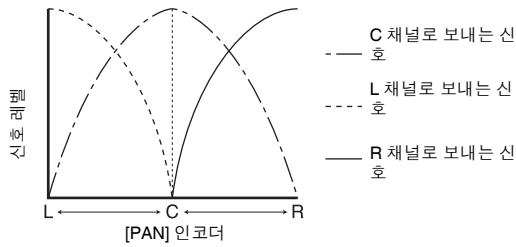


- ① **반응 그래프**
 각 MIX (믹스) 채널에 대한 대략적인 LCR 반응을 표시하는 그래프입니다. 그래프는 CSR 노브(②)가 수정됨에 따라 변화합니다.
- ② **CSR (중앙 측면 비율)**
 L/R 채널에 비례하여 CENTER (센터) 채널의 레벨을 조절하는 노브입니다. 범위는 0~100%입니다.
 CSR 노브가 0%로 설정될 경우 MATRIX/ST ROUTING (매트릭스/스테레오 라우팅) 화면의 MIX TO STEREO (스테레오 믹스) 영역에서 PAN 노브(또는 SELECTED CHANNEL (선택된 채널) 섹션의 [PAN] 인코더)를 돌리면 L/R 채널의 신호 레벨이 아래와 같이 변합니다.



이 경우 MIX TO STEREO PAN (스테레오로 믹스 팬)은 일반적인 PAN (팬) 조절기로 작동하며 CENTER (센터) 채널로 아무 신호도 보내지 않습니다.

CSR이 100%로 설정될 경우, PAN (팬) 노브([PAN] 인코더)를 돌리면 L/R 채널의 신호 레벨이 다음과 같이 바뀝니다.



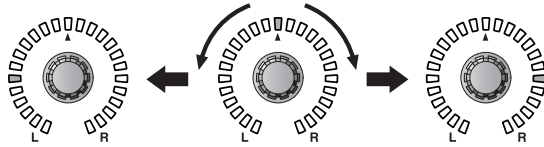
PAN (팬) 노브([PAN] 인코더)가 중앙 위치에 있으면 CENTER (센터) 채널의 신호 레벨이 최대가 되고 L/R 채널로 아무 신호도 보내지 않습니다.

③ LCR (LCR 모드 켜짐/꺼짐)

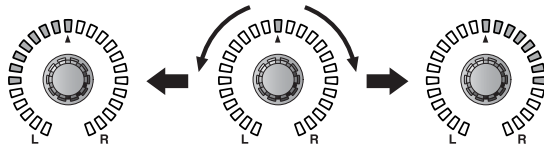
각 MIX (믹스) 채널에 대해 LCR 모드를 켜거나 끕니다. LCR 모드가 켜진 채널의 경우 MATRIX/ST ROUTING (매트릭스/스테레오 라우팅) 화면의 MIX TO STEREO (스테레오로 믹스) 영역에 있는 PAN (팬) 노브를 사용하여 L/R 채널과 CENTER (센터) 채널의 레벨을 동시에 조절할 수 있습니다.

LCR이 켜진 MIX (믹스) 채널을 선택했다면 상단 패널의 SELECTED CHANNEL (선택된 채널) 섹션에 있는 [PAN] 인코더를 사용할 수도 있습니다. 이 경우 [PAN] 인코더를 조작할 때 마다 주변 LED들이 다음과 같이 바뀝니다.

• LCR = off 일 경우



• LCR = on 일 경우



참고

LCR 기능을 사용하려면 MIXER SETUP (믹서 설정) 화면(SYS/W.CLOCK (시스템/워드 클럭) 기능)에 있는 USE AS CENTER BUS (중앙 버스로 사용) 버튼이 켜져 있어야 합니다 (→ 201 페이지). 이 버튼이 켜져 있으면 CENTER (센터) 채널 신호가 STEREO (스테레오) B 버스로 보내지 않아서 제대로 재생되지 않는다는 점을 주의하십시오. (이 경우 STEREO (스테레오) A 버스와 동일한 신호가 STEREO (스테레오) B 버스에 보냅니다.)

④ MIX (믹스) 채널

수정하고 있는 MIX (믹스) 채널의 번호입니다. 페어링된 MIX (믹스) 채널은 오른쪽에 하트 기호가 표시됩니다. 이 기호를 클릭하여 페어링을 활성화/비활성화할 수 있습니다. 페어링된 채널의 경우 파라미터 ②~③의 값이 연결됩니다.

힌트

- CENTER (센터) 채널의 마스터 레벨은 STEREO (스테레오) B 채널 페이더로 조정됩니다. STEREO (스테레오) B 채널 EQ와 컴프레서를 사용하여 신호를 처리할 수도 있습니다.
- STEREO (스테레오) B 채널에 패치된 출력 단자들 중 하나를 CENTER (센터) 채널에 대한 출력 단자로 사용할 수도 있습니다. (MIXER SETUP (믹서 설정) 화면에서 USE AS CENTER BUS (중앙 버스로 사용) 버튼이 켜져 있으면 STEREO (스테레오) B 버스의 L/R 채널이 동일한 신호를 출력합니다.)
- LCR을 모니터 소스로 선택하여 MONITOR OUT 단자 L/C/R에서 오는 LCR 신호를 모니터링할 수 있습니다.

SURR SETUP 화면

여기에서는 서라운드 모드 선택과 서라운드 채널에 MIX (믹스) 버스 할당 등과 같이 서라운드 기능과 관련된 다양한 설정을 할 수 있습니다.



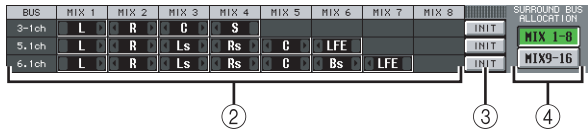
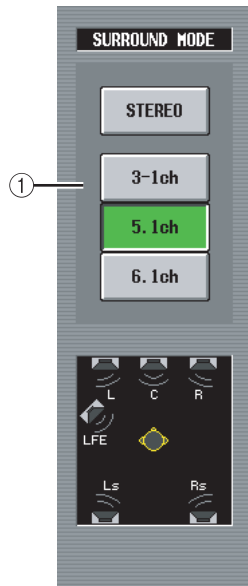
① SURROUND MODE (서라운드 모드)

다음 중 하나를 서라운드 팬(Surround Pan) 기능을 사용할 때의 서라운드 모드로 선택합니다 (▶132페이지). MIXER SETUP (믹서 설정) 화면(SYS/W.CLOCK (시스템/워드 클럭) 기능)의 SURROUND MODE (서라운드 모드)와 동일합니다. 선택한 모드에 따라 버튼 아래 쪽의 그래프가 바뀝니다.

- **STEREO (스테레오)**
일반적인 스테레오 모드입니다.
- **3-1ch**
이 모드는 L (프런트 좌측), C (프런트 센터), R (프런트 우측), S (서라운드) 등 4개 채널을 사용합니다.
- **5.1ch**
이 모드는 L (프런트 좌측), C (프런트 센터), R (프런트 우측), Ls (리어 좌측), Rs (리어 우측), LFE (서브우퍼) 등 6개 채널을 사용합니다.
- **6.1ch**
이 모드는 5.1ch에 Bs(리어 센터)를 추가한 7개 채널을 사용합니다.

힌트

3-1ch, 5.1ch 또는 6.1ch가 서라운드 모드로 선택되면 앞번호 버스들부터 시작해서 MIX (믹스) 버스 1~8 또는 9~16이 서라운드 버스로 사용됩니다. (서라운드 버스로 사용되지 않는 버스들은 일반 버스로 사용할 수 있습니다.) 이들 MIX (믹스) 버스는 스테레오 모드로 되돌아가기 전까지 일반 버스 출력으로 사용할 수 없습니다.



② 버스 할당

서라운드 버스로 사용되는 MIX (믹스) 버스에 할당된 서라운드 채널들을 표시합니다. 왼쪽과 오른쪽에 있는 [MIX] 버튼을 클릭하여 설정을 변경할 수 있습니다.

서라운드 채널 할당을 변경하면 채널 할당을 변경한 MIX (믹스) 버스가 이전에 해당 채널에 할당된 MIX (믹스) 버스와 교환됩니다.

참고

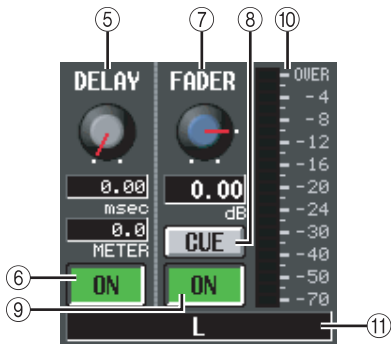
각 서라운드 모드 별로 사용되는 MIX (믹스) 버스가 고정됩니다. 서라운드 모드 3-1의 경우 MIX (믹스) 버스 1~4 또는 9~13을 사용할 수 있습니다. 서라운드 모드 5.1의 경우 MIX (믹스) 버스 1~6 또는 9~14를 사용할 수 있습니다. 서라운드 모드 6.1의 경우 MIX (믹스) 버스 1~7 또는 9~15를 사용할 수 있습니다. 다른 MIX (믹스) 버스들은 일반적인 MIX (믹스) 버스로 사용할 수 있습니다. 그러나 6.1의 경우 MIX (믹스) 버스 8 또는 MIX (믹스) 버스 16은 항상 FIXED (고정됨) 버스로 취급됩니다.

③ INIT (초기화)

각 서라운드 모드 별로 MIX (믹스) 버스에 대한 서라운드 채널 할당을 초기 상태로 복원합니다.

④ SURROUND BUS ALLOCATION (서라운드 버스 설정)

MIX (믹스) 버스 1~8 또는 9~16을 서라운드 버스로 사용되는 MIX (믹스) 버스의 범위로 선택합니다.



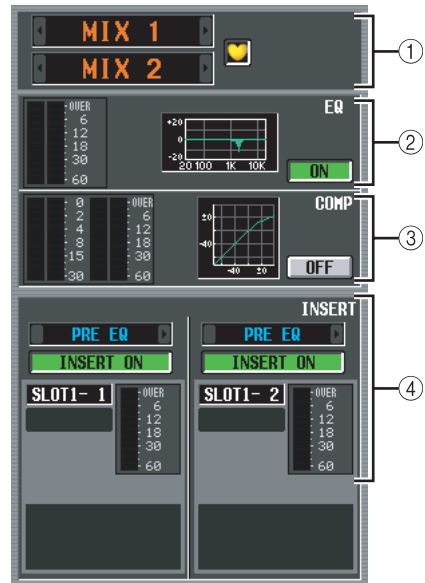
- ⑤ **DELAY (딜레이)**
각 서라운드 채널에 대한 딜레이 시간을 0~1000 msec 범위에서 지정합니다. 현재 값은 노브 아래에 있는 두 상자에 표시됩니다. (위쪽 상자는 딜레이 시간을 밀리초 단위로 보여주고 아래쪽 상자는 딜레이 시간을 OUT DELAY (출력 딜레이) 기능의 MIX (믹스) 1-24 화면에서 선택된 단위로 보여줍니다.)
- ⑥ **DELAY ON/OFF (딜레이 켜짐/꺼짐)**
각 서라운드 채널에 대해 딜레이를 켜거나 끕니다.
- ⑦ **FADER (페이더 레벨)**
서라운드 채널에서 해당 MIX (믹스) 버스로 보내는 신호의 레벨을 $-\infty \sim +10$ dB 범위에서 조절합니다. 현재 값은 아래쪽 상자에 표시됩니다.
- ⑧ **CUE (큐)**
서라운드 채널을 큐 모니터링할 수 있는 버튼입니다. 해당 MIX (믹스) 채널의 [CUE] 키와 연결되어 있습니다.
- ⑨ **ON/OFF (채널 켜짐/꺼짐)**
서라운드 채널을 켜거나 끕니다. 해당 MIX (믹스) 채널의 MIX [ON] 키와 연결되어 있습니다.
- ⑩ **레벨 미터**
서라운드 채널의 출력 레벨을 표시합니다.
- ⑪ **서라운드 채널**
서라운드 채널의 이름을 표시합니다.

OUTPUT VIEW 기능

CH VIEW (채널 보기) 화면

이 화면은 현재 선택된 MIX (믹스) 채널, MATRIX (매트릭스) 채널 또는 STEREO A/B 채널의 믹스 파라미터를 보여줍니다. 이 화면에서는 주요 파라미터들을 수정하고 다른 화면을 접속할 수도 있습니다.

CH VIEW



- ① **채널**
수정하고 있는 채널의 번호입니다. 해당 MIX/MATRIX (믹스/매트릭스) 채널이 페어되면(또는 STEREO (스테레오) A/B 채널이 선택되면) 오른쪽에 하트 기호가 표시됩니다. 이 기호를 클릭하여 MIX/MATRIX (믹스/매트릭스) 채널에 대한 페어링을 활성화/비활성화할 수 있습니다.
- 참고**
위 화면은 페어된 채널이 선택되었을 때의 화면입니다. 선택된 채널이 페어되지 않으면 하나의 채널에 대한 파라미터만 표시되고 페어 관련 설정은 표시되지 않습니다.
- ② **EQ**
포스트 EQ 레벨, 대략적인 EQ 반응 및 EQ 켜짐/꺼짐 상태를 표시합니다. 이 화면에서 EQ ON/OFF (EQ 켜짐/꺼짐) 버튼을 클릭하여 EQ를 켜거나 끌 수 있습니다. 미니 그래프를 클릭하면 그 채널에 대한 EQ PARAM (EQ 파라미터) 화면이 나타납니다.

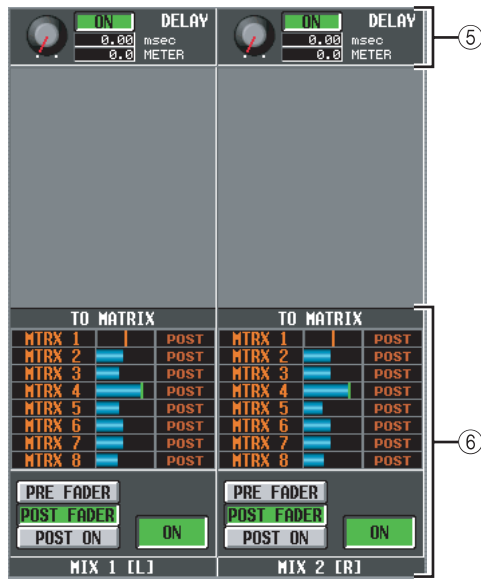
③ **컴프레서**

컴프레서의 게인 감소량과 출력 레벨, 컴프레서의 대략적인 반응을 보여주는 미니 그래프 및 컴프레서 켜짐/꺼짐 상태를 보여줍니다. 이 화면에서 COMP ON/OFF (컴프레서 켜짐/꺼짐) 버튼을 클릭하여 컴프레서를 켜거나 끌 수 있습니다. 미니 그래프를 클릭하면 그 채널에 대한 COMP PARAM (컴프레서 파라미터) 화면이 나타납니다.

④ **인서트 입력**

인서트 지점, 인서트 켜짐/꺼짐 상태 및 인서트 입력에 패치된 포트의 유형과 입력 레벨을 표시합니다. 이 화면에서 INSERT ON/OFF (인서트 켜짐/꺼짐) 버튼을 클릭하여 인서트를 켜거나 끌 수 있습니다.

내장 이펙트가 패치되면 이펙트 형식과 BYPASS (바이패스) 버튼이 표시됩니다. GEQ 모듈이 패치되면 GEQ ON/OFF (GEQ 켜짐/꺼짐) 버튼과 GEQ 반응을 보여주는 미니 그래프가 표시됩니다.



⑤ **DELAY (딜레이)**

내장 딜레이의 딜레이 시간과 켜짐/꺼짐 상태를 조회 및 수정할 수 있습니다.

⑥ **TO MATRIX (매트릭스로: MIX (믹스) 채널과 STEREO (스테레오) A/B 채널에만 해당됨)**

해당 MIX (믹스) 채널 또는 STEREO (스테레오) A/B 채널에서 MATRIX (매트릭스) 버스 1~8로 보내는 신호의 샌드 레벨, 샌드 위치 및 켜짐/꺼짐 상태를 보여줍니다. 이 화면에서 샌드 레벨, 샌드 위치, 켜짐/꺼짐 상태를 수정할 수도 있습니다. 방법은 다음과 같습니다.

• **MATRIX 버스로 보낸 신호의 샌드 레벨을 수정하려면**

목록에서 커서를 원하는 막대 그래프로 이동하고 [DATA] 인코더를 돌립니다.

• **MATRIX 버스로 보낸 신호의 샌드 위치를 수정하려면**

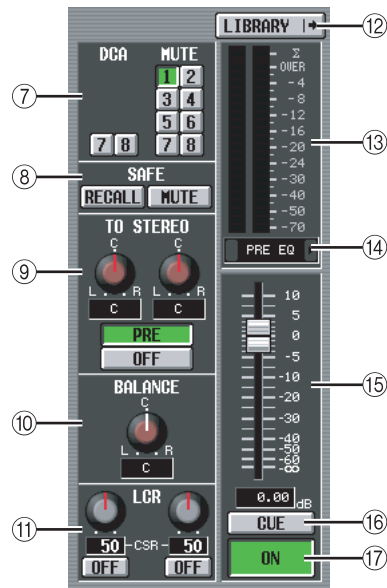
아래에 위치한 PRE FADER (프리 페이더), POST FADER (포스트 페이더) 또는 POST ON (포스트 켜짐) 버튼을 클릭합니다.

또 다른 방법으로 커서를 목록의 PRE (프리) 또는 POST (포스트) 표시로 이동하여 [ENTER] 키를 누르거나 [DATA] 인코더를 돌려서 설정을 수정할 수도 있습니다.

• **MATRIX 버스로 보낸 신호를 켜거나 끄려면**

아래에 위치한 ON/OFF (켜짐/꺼짐) 버튼을 클릭합니다. 커서를 목록의 막대 그래프로 이동한 다음 [ENTER] 키를 눌러서 켜거나 끌 수도 있습니다.

켜지면 막대 그래프가 청색이 되고 꺼지면 회색이 됩니다.



⑦ **DCA 그룹 / 뮤트 그룹**

여기에서는 DCA 그룹과 MUTE (뮤트) 그룹을 할당하거나 할당을 취소할 수 있습니다.

⑧ **RECALL SAFE / MUTE SAFE (리콜 세이프 / 뮤트 세이프)**

여기에서는 리콜 세이프(Recall Safe)와 뮤트 세이프(Mute Safe)를 활성화하거나 비활성화할 수 있습니다.

⑨ **TO STEREO (스테레오: MIX (믹스) 채널만 해당됨)**

여기에서는 MIX (믹스) 채널에서 STEREO 버스로 보내는 신호를 켜거나 끌 수 있으며, 페닝(Panning)과 샌드 위치(Pre-on / Post-on)를 수정할 수 있습니다 (▶239페이지).

⑩ **BALANCE (밸런스: 페어링된 MIX/MATRIX (믹스/매트릭스) 채널과 STEREO (스테레오) A/B 채널에만 해당됨)**

페어링된 MIX (믹스) 채널이나 STEREO (스테레오) A/B 채널에서 출력된 신호의 좌/우 볼륨 밸런스를 조절합니다.

⑪ **LCR (MIX (믹스) 채널만 해당됨)**

여기에서는 LCR 모드를 켜거나 끄고 CSR(L/R 채널에 대비한 CENTER (센터) 채널의 레벨)을 조절할 수 있습니다 (▶242페이지).

⑫ **LIBRARY**

이 버튼을 누르면 OUTPUT CH LIBRARY (출력 채널 라이브러리) 화면(▶251페이지)이 나타나서 출력 채널에 대한 라이브러리 설정을 저장/리콜할 수 있습니다.

⑬ **레벨 미터**

채널의 출력 레벨을 표시하는 레벨 미터입니다.

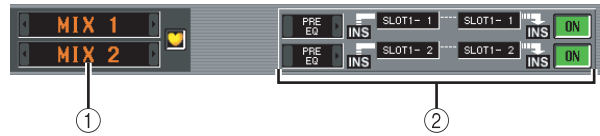
⑭ **신호 감지 지점**

레벨 미터(⑬)에 표시된 신호 레벨이 탐지되는 지점입니다 (PRE EQ (프리 EQ), PRE FADER (프리 페이더), POST FADER (포스트 페이더), POST DELAY (포스트 딜레이) 또는 POST ON) (포스트 켜짐). 왼쪽과 오른쪽에 있는 [] / [] 버튼을 클릭하여 설정을 수정할 수 있습니다.

- ⑮ **페이더**
채널의 출력 레벨을 조절합니다.
- ⑯ **CUE (큐)**
채널의 신호를 큐 모니터하는 버튼입니다. 해당 채널의 [CUE] 키와 연결되어 있습니다.
- ⑰ **ON/OFF (채널 켜짐/꺼짐)**
채널에서 출력되는 신호에 대한 켜짐/꺼짐 스위치입니다. 해당 채널의 [ON] 키와 연결되어 있습니다.

SIGNAL FLOW 화면

이 화면은 인접한 홀수 번호/짝수 번호 MIX/MATRIX (믹스/매트릭스) 채널 또는 STEREO (스테레오) A/B 채널에 대한 신호 흐름을 보여줍니다. 이 화면에서는 일부 파라미터를 수정하고 다른 화면에 접속할 수도 있습니다. 또한 신호 흐름 안에서 클리핑(Cliping)이 발생한 위치를 결정할 수도 있습니다.



- ① **채널**
수정하고 있는 채널의 번호입니다. 왼쪽과 오른쪽에 있는 버튼을 클릭하여 두 채널 단위로 디스플레이를 전환할 수 있습니다.
해당 MIX/MATRIX (믹스/매트릭스) 채널이 페어되면 (또는 STEREO (스테레오) A/B 채널이 선택되면), 오른쪽에 하트 기호가 표시됩니다. 이 기호를 클릭하여 MIX/MATRIX (믹스/매트릭스) 채널에 대한 페어링을 활성화/비활성화할 수 있습니다.
- ② **인서트**
두 선택된 채널에 대한 인서트 관련 정보를 표시합니다 (인서트 지점, 인서트 입력/출력에 패치된 포트, 인서트 켜짐/꺼짐 상태).
여기에서 인서트 지점을 선택하거나 (왼쪽과 오른쪽에 있는 버튼 사용) 인서트를 켜거나 끌 수도 (ON/OFF (켜짐/꺼짐) 버튼 사용) 있습니다.

디스플레이에 표시된 정보

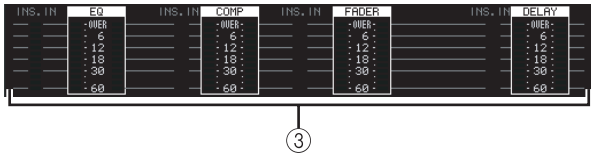
기능 메뉴

클로젯 기능

출력 기능

입력 기능

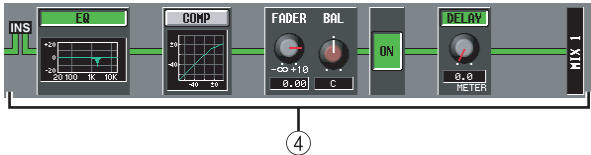
부록



③ 레벨 미터

신호 흐름 안에서 레벨을 표시하는 미터입니다. 레벨은 다음과 같은 위치에서 감지됩니다.

- EQ (EQ 바로 앞과 뒤)
- COMP (컴프레서 바로 앞과 뒤)
- FADER (페이더 바로 앞과 뒤)
- DELAY (딜레이 바로 앞과 뒤)
- INSERT IN (인서트 지점 바로 뒤)



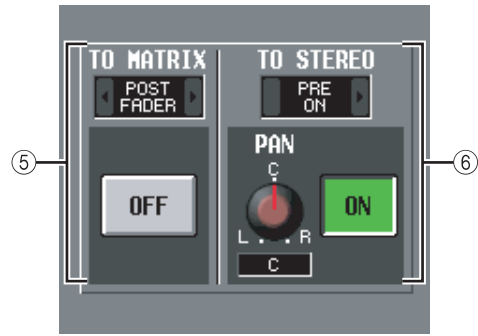
④ 신호 흐름

선택된 채널의 신호 흐름을 표시합니다. 다음과 같은 파라미터들이 표시됩니다.

- **EQ (이퀄라이저)**
EQ 켜짐/꺼짐 상태와 대략적인 반응 곡선을 표시합니다. EQ 버튼을 클릭하여 EQ를 켜거나 끌 수 있습니다. 또는 미니 그래프를 클릭하여 해당 채널에 대한 EQ PARAM (EQ 파라미터) 화면을 접속할 수 있습니다.
- **COMP (컴프레서)**
컴프레서 켜짐/꺼짐 상태와 대략적인 반응 곡선을 표시합니다. COMP (컴프레서) 버튼을 클릭하여 컴프레서를 켜거나 끌 수 있습니다. 또는 미니 그래프를 클릭하여 해당 채널에 대한 COMP PARAM (컴프레서 파라미터) 화면을 접속할 수 있습니다.
- **FADER (페이더)**
채널의 출력 레벨을 표시합니다. 해당 채널의 인코더나 페이더와 연결되어 있습니다.
- **ON/OFF (켜짐/꺼짐)**
채널을 켜거나 끕니다. 해당 채널의 [ON] 키와 연결되어 있습니다.
- **DELAY (딜레이)**
여기에서는 내장 딜레이를 켜거나 끄고 딜레이 시간을 수정할 수 있습니다.

힌트

- 인서트가 활성화되면 현재 선택된 인서트 지점이 이 신호 흐름에 나타납니다.
- 신호가 잘릴 경우에는 클리핑(Cliping) 다음에 신호 흐름(수평 줄)이 적색으로 표시됩니다. 출력이 꺼져서 신호가 더 이상 흐르지 않을 경우에는 그 후의 흐름이 회색으로 표시됩니다. PEAK HOLD (피크 홀드)가 켜져 있을 경우 클리핑이 한번이라도 발생하면 흐름이 적색으로 표시되어 클리핑이 발생했다는 것을 쉽게 알 수 있습니다.



⑤ TO MATRIX (매트릭스로: MIX (믹스) 채널과 STEREO (스테레오) A/B 채널에만 해당됨)

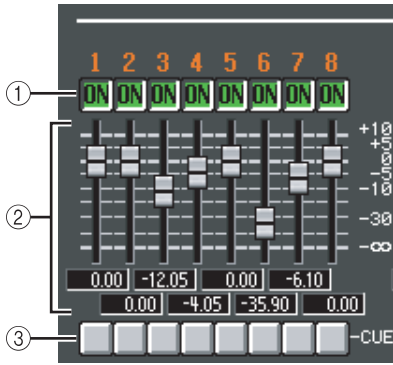
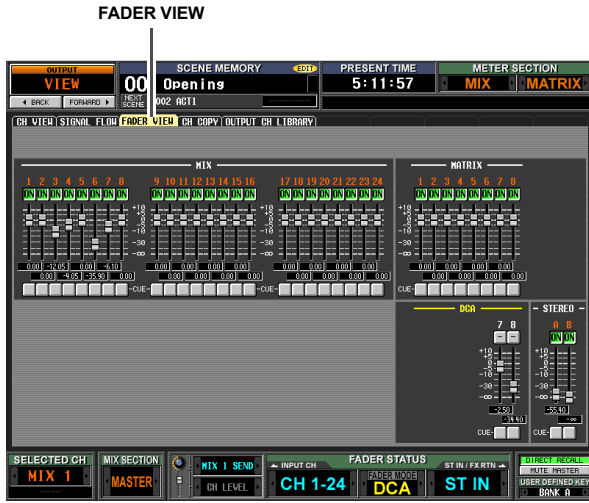
MIX (믹스) 채널이나 STEREO (스테레오) A/B 채널에서 MATRIX (매트릭스) 버스로 보내는 신호의 켜짐/꺼짐 상태와 신호가 발신된 지점을 보여줍니다.

⑥ TO STEREO (스테레오로: MIX (믹스) 채널만 해당됨)

MIX (믹스) 채널에서 STEREO (스테레오) 버스로 보내는 신호의 팬(Pan), 샌드 위치 및 켜짐/꺼짐 상태를 보여줍니다.

FADER VIEW 화면

이 화면은 출력 채널과 DCA 그룹의 켜짐/꺼짐 상태, 레벨 및 큐 모니터 상태를 보여줍니다.



① ON/OFF (켜짐/꺼짐)

여기에서는 출력 채널과 DCA 그룹 뮤트를 켜거나 끌 수 있습니다. 이들 설정은 해당 채널의 [ON] 키 및 DCA 그룹의 [MUTE] 키와 연결되어 있습니다.

② 레벨

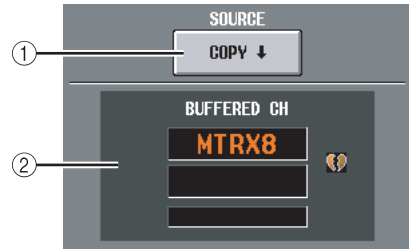
여기에서는 출력 채널과 DCA 그룹의 레벨을 조절할 수 있습니다. 현재 값은 바로 아래쪽 상자에 표시됩니다. 해당 채널이나 DCA 그룹의 인코더나 페이더와 연결되어 있습니다.

③ 큐

여기에서는 출력 채널과 DCA 그룹에 대한 큐 모니터를 켜거나 끌 수 있습니다. 해당 채널이나 DCA 그룹의 [CUE] 키와 연결되어 있습니다.

CH COPY (채널 복사) 화면

이 화면에서는 원하는 파라미터(들)를 선택된 출력 채널에서 메모리 버퍼로 복사하고 동일한 종류의 채널로 붙여넣기 할 수 있습니다 (붙여넣기 대상을 하나 이상 선택할 수 있습니다).



① COPY (복사)

이 버튼을 클릭하면 현재 선택된 채널의 설정이 임시 메모리 버퍼로 복사됩니다.

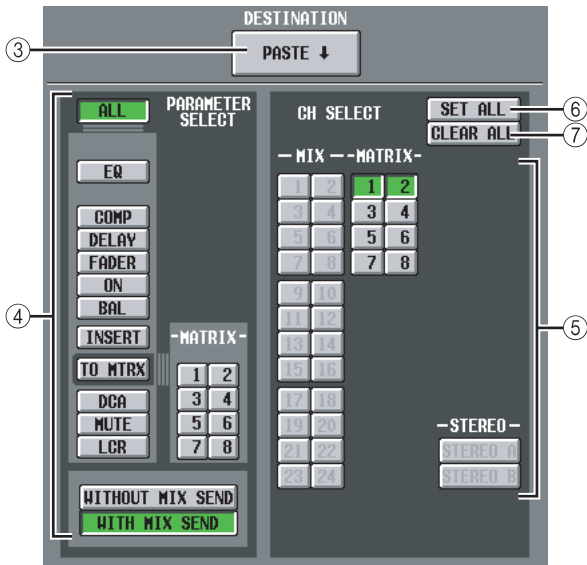
해당 MIX/MATRIX (믹스/매트릭스) 채널이 페어되면 (또는 STEREO (스테레오) A/B 채널이 선택되면) 오른쪽에 하트 기호가 표시됩니다.

② BUFFERED CH (버퍼 내의 채널)

현재 버퍼 메모리로 복사된 채널을 보여줍니다.

참고

- 입력 채널과 출력 채널에 대한 채널 설정을 복사하기 위해 동일한 버퍼 메모리가 사용됩니다.
- 입력 채널 설정이 버퍼 메모리로 복사되었다면 "TYPE CONFLICT! (종류 충돌)" 메시지가 아래에 표시되고 출력 채널로 붙여넣기할 수 없습니다.
- PM5D의 전원이 꺼지면 버퍼 메모리의 내용이 지워집니다.



③ PASTE (붙여넣기)

이 버튼을 클릭하면 지정된 파라미터들이 버퍼 메모리에서 지정된 붙여넣기 대상 채널로 복사됩니다. 입력 채널이 버퍼 메모리로 복사되거나 붙여넣기 대상이 지정되지 않았을 경우 이 버튼은 회색으로 비활성화되고 붙여넣기(Paste)를 할 수 없습니다.

④ PARAMETER SELECT (파라미터 선택)

여기에서는 붙여넣기될 파라미터(들)를 선택할 수 있습니다. 다음과 같은 파라미터를 선택할 수 있습니다.

ALL	모든 파라미터
EQ	EQ 기능 설정
COMP	COMP (컴프레서) 기능 설정
DELAY	DELAY (딜레이) 기능 설정
FADER	페이더 레벨
ON	CH [ON] 키 켜짐/꺼짐 상태
BAL	밸런스 설정
INSERT	인서트 켜짐/꺼짐 상태 및 인서트 지점
TO MTRX	원하는 MATRIX 버스(들)에 대한 샌드 레벨
DCA	연계된 DCA 그룹
MUTE	연계된 뮤트 그룹
LCR	LCR 화면 설정
WITHOUT MIX SEND/WITH MIX SEND	입력 채널에서 선택된 MIX (믹스) 버스로 보내는 샌드 레벨이 붙여넣기할 데이터 안에 포함될 것인지 (WITH...) 또는 포함되지 않을 것인지 (WITHOUT...) 선택합니다.

TO MTRX (매트릭스로) 버튼이 켜져 있을 경우 MATRIX (매트릭스) 버튼(1~8)을 사용하여 해당 MATRIX (매트릭스) 버스를 선택할 수 있습니다.

⑤ CH SELECT (채널 선택)

붙여넣기 대상 채널(들)을 선택할 수 있습니다. 동일한 유형의 채널만 복사 소스로 선택할 수 있습니다.

힌트

복사 소스 MIX/MATRIX (믹스매트릭스) 채널이 페어된 경우 홀수 번호 채널이 홀수 번호 채널(들)로 복사되고 짝수 번호 채널이 짝수 번호 채널(들)로 복사됩니다.

⑥ SET ALL (모두 설정)

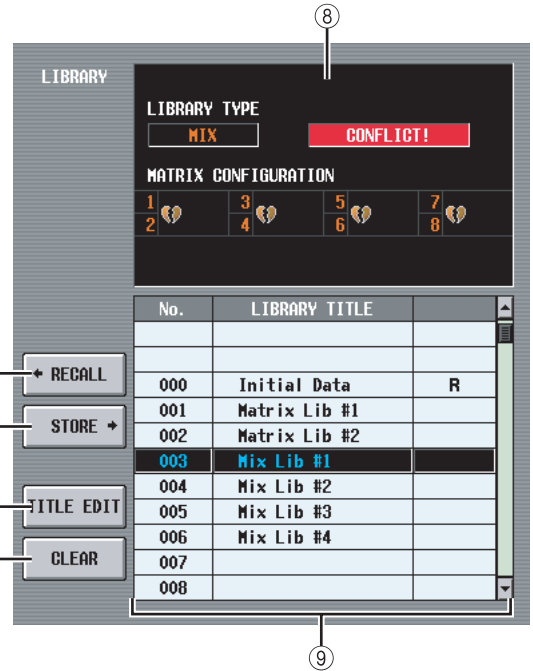
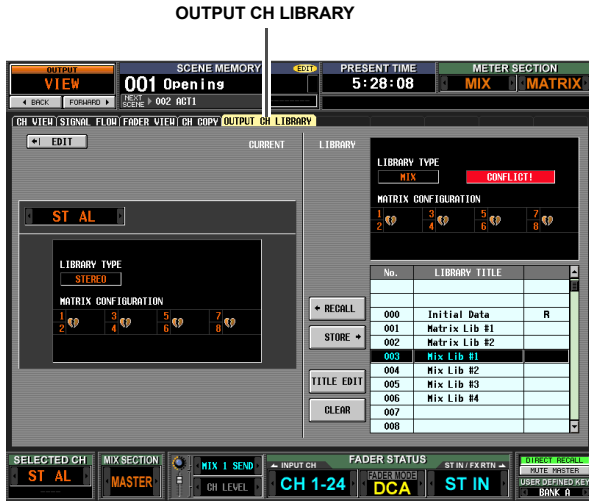
붙여넣기 대상을 복사 소스와 같은 종류의 모든 채널로 지정합니다.

⑦ CLEAR ALL (모두 삭제)

모든 채널의 선택을 취소합니다.

OUTPUT CH LIBRARY 화면

여기에서는 출력 채널 라이브러리의 항목을 리콜, 저장, 이름 변경 또는 삭제할 수 있습니다.



1 EDIT (편집)

이 버튼을 클릭하면 현재 선택된 출력 채널에 대한 CH VIEW (채널 보기) 화면(OUTPUT CH VIEW (출력 채널 보기) 화면)이 나타납니다.

2 채널

저장 또는 리콜할 있는 채널의 번호입니다.

참고

- 채널 라이브러리 저장/리콜 조작은 한 채널 단위로 수행됩니다.
- [SEL] 키로 선택된 채널이 페어링된 경우 (또는 STEREO (스테레오) A/B 채널이 선택된 경우) 현재 선택된 채널들 중 하나에만 조작이 적용됩니다 (STEREO (스테레오) A/B의 경우 L 또는 R 채널만).
- 채널 라이브러리 항목을 MIX/MATRIX (믹스/매트릭스) 채널 페어 중 하나로 (또는 STEREO (스테레오) A/B 채널의 L이나 R로) 리콜하면 연결된 모든 파라미터가 다른 채널로 복사됩니다.

3 LIBRARY TYPE (라이브러리 유형)

현재 선택된 채널의 유형을 표시합니다. MIX (믹스) 또는 STEREO (스테레오) A/B 채널이 선택되면 MATRIX (매트릭스) 버스 1~8의 페어링 구성이 바로 아래쪽에 나타납니다.

4 RECALL (리콜)

목록에서 선택된 채널 라이브러리 항목을 메모리로 리콜합니다.

(1)에서 선택된 채널이 목록에서 선택된 채널과 다른 유형일 경우 이 버튼은 회색으로 비활성화되고 리콜 (Recall) 조작을 할 수 없습니다. (그러나 초기 데이터 (Initial Data)는 임의의 출력 채널로 리콜할 수 있습니다.)

5 STORE (저장)

현재 선택된 출력 채널의 설정을 목록의 선택된 위치 안으로 저장합니다. 이 버튼을 클릭하면 설정의 이름을 지정하고 저장할 수 있는 창이 나타납니다.

6 TITLE EDIT (제목 편집)

목록에서 선택된 라이브러리 항목의 제목을 수정합니다. 이 버튼을 클릭하면 제목을 수정할 수 있는 창이 나타납니다.

7 CLEAR (삭제)

목록에서 선택된 라이브러리 항목을 삭제합니다. 이 버튼을 클릭하면 확인 메시지가 나타납니다.

참고

목록의 오른쪽 열에 "R"이 표시된 라이브러리 항목은 읽기 전용입니다. 읽기 전용 항목은 저장, 이름 변경 또는 삭제할 수 없습니다.

8 LIBRARY TYPE (라이브러리 종류)

목록에서 선택된 라이브러리 항목의 채널 유형을 표시합니다. (1)에서 선택된 채널이 목록에서 선택된 채널과 다른 유형일 경우 "CONFLICT! (충돌)" 라는 메시지가 표시되고 리콜 (Recall) 조작을 할 수 없습니다.

MIX (믹스) 또는 STEREO (스테레오) A/B 채널이 선택되면 MATRIX (매트릭스) 버스 1~8의 페어링 구성이 바로 아래쪽에 나타납니다.

9 라이브러리 목록

스크롤 바를 사용하여 조작하고자 하는 라이브러리 항목을 선택합니다. 선택된 라이브러리 항목은 중앙으로 이동하여 하이라이트됩니다.

디스플레이에 표시된 정보

기능 메뉴

클로젯 기능

출력 기능

입력 기능

파라미터

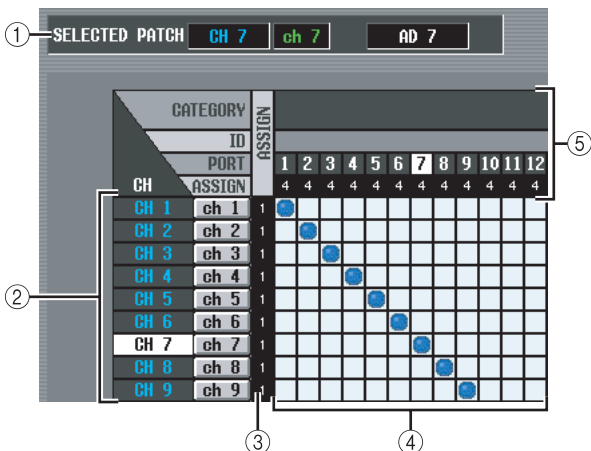
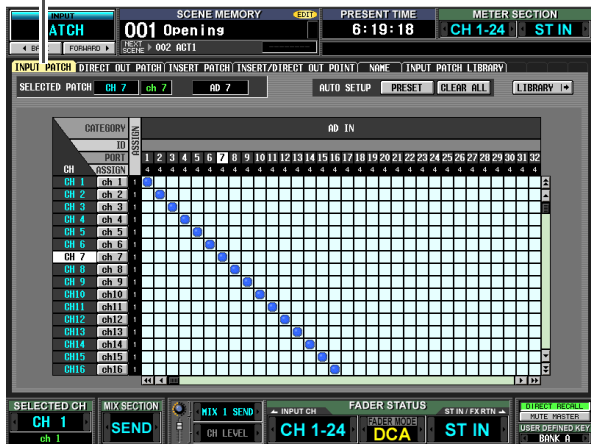
입력 기능

INPUT PATCH 기능

INPUT PATCH 화면

여기에서는 입력 포트(INPUT 단자, ST IN 단자, 2TR IN DIGITAL/ANALOG 단자, 슬롯의 입력 채널, 내장 이펙트의 출력)을 입력 채널로 할당할 수 있습니다.

INPUT PATCH



- ① **SELECTED PATCH (선택된 패치)**
커서가 위치한 입력 채널의 이름과 번호 및 입력 포트를 표시합니다.
- ② **CH (입력 채널)**
입력 포트에 할당된 입력 채널(입력 채널, ST IN (스테레오 입력) 채널, FX RTN (이펙트 리턴) 채널)의 번호와 이름입니다. 커서가 위치한 채널 번호는 하이라이트됩니다. 이름을 클릭하면 채널에 이름을 할당할 수 있는 창이 열립니다.
- ③ **ASSIGN (할당)**
각 채널에 대해 현재 할당된 입력 포트의 번호(1 또는 0)를 표시합니다.

- ④ **그리드**
이 그리드를 사용해서 입력 포트(수평 행)를 입력 채널(수직 열)로 패치할 수 있습니다. 현재 패치된 그리드들은 ● 기호로 표시됩니다. 그리드 위치를 클릭하여 패치를 설정/취소할 수 있습니다. 왼쪽과 상단에 있는 적색 줄은 커서를 이동한 그리드의 위치를 표시합니다.

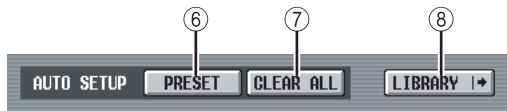
- 힌트**
- PREFERENCE 1 화면(UTILITY (유틸리티) 기능)에서 PATCH CONFIRMATION (패치 확인)이 켜져 있을 경우 패치 설정을 변경하려 할 때마다 확인 메시지가 나타납니다. PREFERENCE 1 화면(UTILITY (유틸리티) 기능)에서 STEAL PATCH CONFIRMATION (스틸 패치 확인)이 켜져 있을 경우 기존 패치를 수정하는 패치 설정을 하려 할 때도 확인 메시지가 나타납니다.
 - 그리드 안이나 밖에서 커서 위치를 빠르게 움직이려면 [SHIFT] 키를 누른 상태에서 CURSOR [◀]/[▶]/[▲]/[▼] 키를 누르십시오.
 - 그리드 내에서 왼쪽이나 오른쪽으로 빠르게 움직이려면 [DATA] 인코더를 돌리십시오. 위 또는 아래로 움직이려면 [SHIFT] 키를 누른 상태에서 [DATA] 인코더를 돌리십시오.

참고
여러 입력 채널을 하나의 입력 포트로 패치할 수 있지만 여러 입력 포트를 하나의 입력 채널로 패치할 수는 없습니다.

- ⑤ **입력 포트**
상단에서부터 입력 포트 유형, ID 번호, 입력 채널 번호 및 할당된 입력 채널의 번호가 나타납니다. 선택 가능한 입력 유형은 다음과 같습니다.

AD IN	INPUT 단자 1~48
AD STIN	ST IN 단자 1-4의 L/R 채널
SLOT IN	슬롯 1-4에 설치된 I/O 카드의 입력 채널
FX OUT	내장 이펙트 1-8의 L/R 출력
2TR IN	2TR IN DIGITAL 단자 1-3과 2TR IN ANALOG 단자 1/2의 L/R 채널

- 힌트**
- 현재 사용할 수 없는 포트의 경우 포트 번호가 회색으로 비활성화됩니다.
 - CASCADE 커넥터가 SLOT IN 포트에 사용될 경우 SLOT IN 포트 번호 대신 CASCADE 커넥터의 포트 번호가 노란색으로 표시됩니다.



⑥ **PRESET (프리셋)**

입력 포트 → 입력 채널 할당을 다음과 같은 기본 설정으로 재설정하는 버튼입니다.

채널	입력 포트
입력 채널 1~48	AD IN 1~48
ST IN (스테레오 입력) 채널 1~4 L/R	AD STIN L/R
FX RTN (이펙트 리턴) 채널 1~4 L/R	FX OUT 1~4 L/R

⑦ **CLEAR ALL (모두 삭제)**

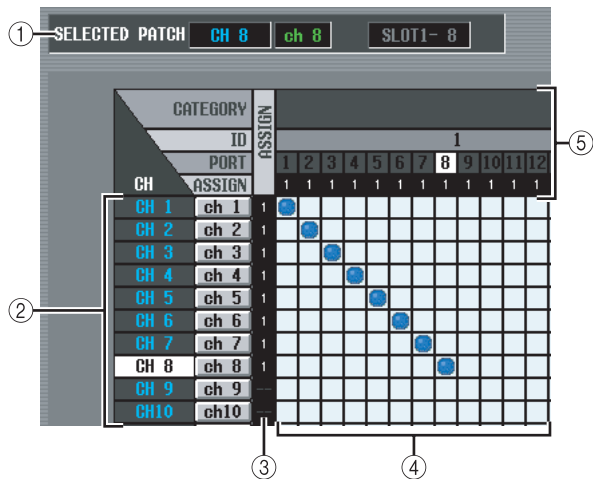
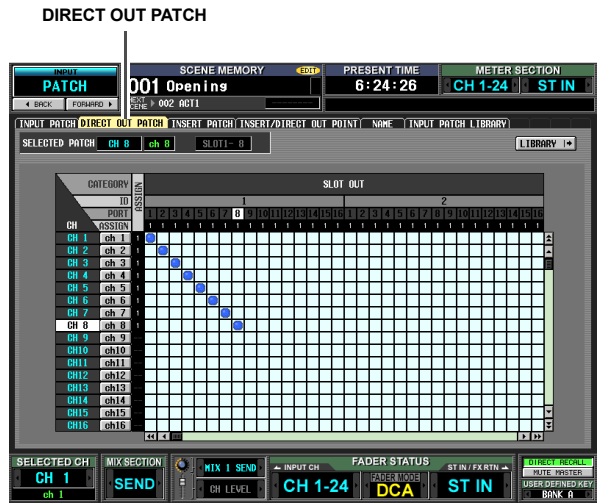
입력 채널에 대한 모든 입력 포트의 할당을 지우는 버튼입니다.

⑧ **LIBRARY (라이브러리)**

이 버튼을 누르면 INPUT PATCH LIBRARY (입력 패치 라이브러리) 화면(→257페이지)이 나타나서 입력 채널 패치 라이브러리 설정을 저장/리콜할 수 있습니다.

DIRECT OUT PATCH 화면

여기에서는 입력 채널을 출력 포트에 패치하여 입력 신호가 해당 포트에서 직접 출력되도록 할 수 있습니다.



① **SELECTED PATCH (선택된 패치)**

커서가 위치한 입력 채널의 이름과 번호 및 출력 포트를 표시합니다.

② **CH (입력 채널)**

출력 포트에 할당된 입력 채널(입력 채널, ST IN (스테레오 입력) 채널)의 번호와 이름입니다. 커서가 위치한 채널 번호는 하이라이트됩니다. 이름을 클릭하면 채널에 이름을 할당할 수 있는 창이 열립니다.

③ **ASSIGN (할당)**

각 채널에 대해 현재 할당된 출력 포트의 번호를 표시합니다.

④ **그리드**

이 그리드를 사용해서 입력 채널(수직 열)을 출력 포트(수평 행)로 패치할 수 있습니다. 현재 패치된 그리드들은 ● 기호로 표시됩니다. 그리드 위치를 클릭하여 패치를 설정/취소할 수 있습니다.

왼쪽과 상단에 있는 적색 줄은 커서를 이동한 그리드의 위치를 표시합니다.

힌트

그리드에서 조작 방법은 모든 패치 화면에 대해 동일합니다. 자세한 내용에 대해서는 252페이지에 있는 힌트를 참고하십시오.

디스플레이에 표시된 정보

기능 메뉴

클로젯 기능

출력 기능

입력 기능

부록

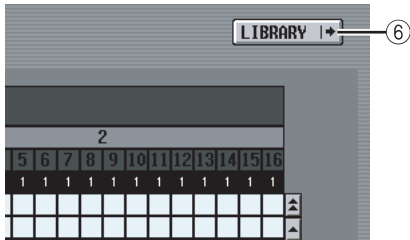
⑤ 출력 포트

상단에서부터 출력 포트 유형, ID 번호, 출력 채널 번호 및 할당된 입력 채널의 번호가 나타납니다. 선택 가능한 출력 포트 유형은 다음과 같습니다.

SLOT OUT	슬롯 1~4에 설치된 I/O 카드의 출력 채널
2TR OUT	2TR OUT DIGITAL 2트랙 출력 디지털) 단자 1~3의 L/R 채널

힌트

- 현재 사용할 수 없는 포트의 경우 포트 번호가 회색으로 비활성화됩니다.
- CASCADE (캐스케이드) 커넥터로도 출력되고 있는 SLOT OUT (슬롯 출력) 포트의 경우 SLOT OUT (슬롯 출력) 포트 번호 대신 CASCADE (캐스케이드) 커넥터의 포트 번호가 노란색으로 표시됩니다.



⑥ LIBRARY (라이브러리) 버튼

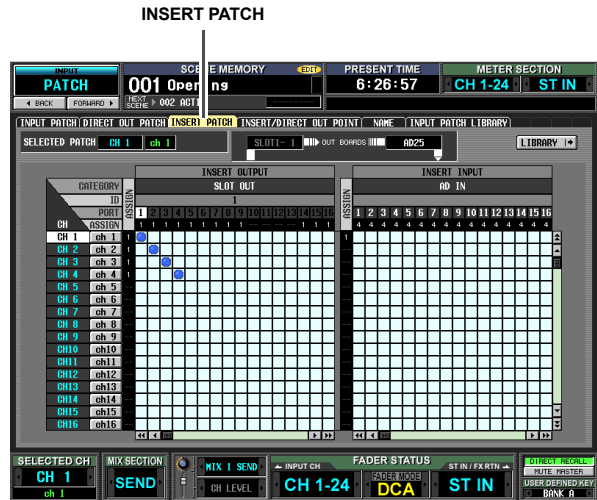
이 버튼을 누르면 INPUT PATCH LIBRARY (입력 패치 라이브러리) 화면(→257페이지)이 나타나서 입력 채널 패치 라이브러리 설정을 저장/리콜할 수 있습니다.

참고

선택된 포트에서 다이렉트 출력을 활성화하려면 INSERT/DIRECT OUT POINT (인서트/다이렉트 출력 지점) 화면(INPUT PATCH (입력 패치) 기능)에서 해당 입력 채널에 대해 다이렉트 출력을 켜는 설정을 해야 합니다(→256페이지).

INSERT PATCH 화면

이 화면에서는 외장 기기가 각 입력 채널로 삽입될 입력/출력 포트를 패치할 수 있습니다. 화면 왼쪽에서 출력 포트를 선택하고 화면 오른쪽에서 입력 포트를 선택합니다.

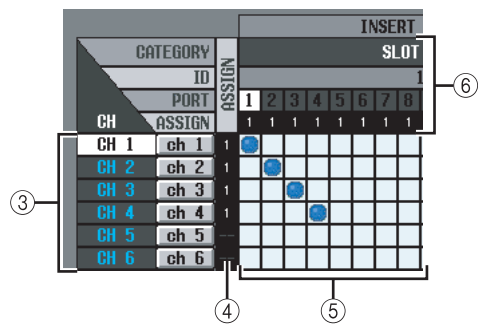


① SELECTED PATCH (선택된 패치)

그리드에서 커서가 위치한 입력 채널의 번호와 이름을 표시합니다.

② 인서트 입력/출력

커서가 위치한 입력 채널에 대해 인서트 입력/출력으로 패치된 입력/출력 포트를 표시합니다.



③ CH (입력 채널)

각 입력 채널(입력 채널, ST IN (스테레오 입력) 채널 L/R)의 번호와 이름을 보여줍니다. 커서가 위치한 채널 번호는 하이라이트됩니다. 이름을 클릭하면 채널에 이름을 할당할 수 있는 창이 열립니다.

④ ASSIGN (할당)

각 입력 채널에 대해 현재 인서트 출력으로 할당된 출력 포트의 번호를 표시합니다.

⑤ **그리드**

각 입력 채널(수직 열)에 대해 이 그리드를 사용해서 인서트 출력으로 사용될 출력 포트(수평 행)를 하나 이상 패치할 수 있습니다. 현재 패치된 그리드들은 ● 기호로 표시됩니다.

그리드 위치를 클릭하여 패치를 설정/취소할 수 있습니다. 왼쪽과 상단에 있는 적색 줄은 커서를 이동한 그리드의 위치를 표시합니다.

힌트

그리드에서 조작 방법은 모든 패치 화면에 대해 동일합니다. 자세한 내용에 대해서는 252페이지에 있는 힌트를 참고하십시오.

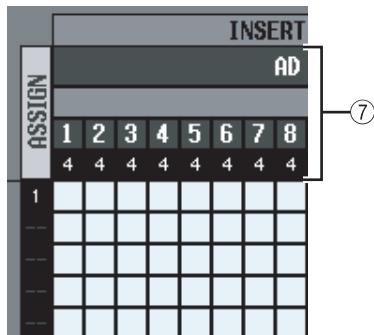
⑥ **출력 포트**

상단에서부터 출력 포트 유형, ID 번호, 출력 채널 번호 및 할당된 입력 채널의 번호가 나타납니다. 인서트 출력으로 패치 가능한 출력 포트의 유형은 다음과 같습니다.

SLOT OUT	슬롯 1~4에 설치된 I/O 카드의 출력 채널
FX IN	내장 이펙트 1~8의 L/R 입력
GEQ IN	GEQ 모듈 1~12의 입력
2TR OUT	2TR OUT DIGITAL (2트랙 출력 디지털) 단자 1~3의 L/R 채널

힌트

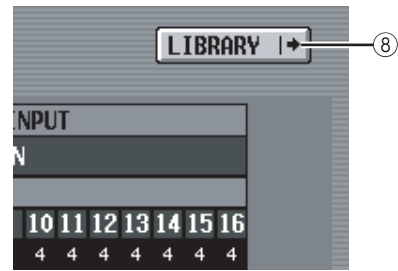
- 현재 사용할 수 없는 포트의 경우 포트 번호가 회색으로 비활성화됩니다.
- CASCADE (캐스케이드) 커넥터로도 출력되고 있는 SLOT OUT (슬롯 출력) 포트의 경우 SLOT OUT (슬롯 출력) 포트 번호 대신 CASCADE (캐스케이드) 커넥터의 포트 번호가 노란 색으로 표시됩니다.
- GEQ IN (GEQ 입력)을 인서트 출력으로 선택하면 동일한 GEQ 모듈의 출력이 자동으로 인서트 입력으로 선택됩니다.



⑦ **입력 포트**

상단에서부터 입력 포트 유형, ID 번호, L/R, 입력 채널 번호 및 각 입력 포트에 패치된 입력 채널(인서트 입력 포함)의 총 수가 표시됩니다. 다음 입력 포트들을 선택할 수 있습니다.

AD IN	INPUT 단자 1~48
AD ST IN	ST IN 단자 1~4 L/R
SLOT IN	슬롯 1~4에 설치된 I/O 카드의 입력 채널
FX OUT	내장 이펙트 1~8의 L/R 출력
GEQ OUT	GEQ 모듈 1~12의 출력
2TR IN	2TR IN DIGITAL (2트랙 입력 디지털) 단자 1~3과 2TR IN ANALOG (2트랙 입력 아날로그) 단자 1/2의 L/R 채널



⑧ **LIBRARY (라이브러리) 버튼**

이 버튼을 누르면 INPUT PATCH LIBRARY (입력 패치 라이브러리) 화면(➡257페이지)이 나타나서 입력 채널 패치 라이브러리 설정을 저장/리콜할 수 있습니다.

참고

이 화면에서 입력 채널로 할당한 인서트 입력/출력을 활성화하려면 INSERT/DIRECT OUT POINT (인서트/다이렉트 출력 지점) 화면 (INPUT PATCH (입력 패치) 기능에서 해당 입력 채널에 대한 인서트를 켜야 합니다(➡256페이지). 그러나 인서트 입력/출력을 GEQ로 할당했다면 인서트가 자동으로 활성화됩니다.

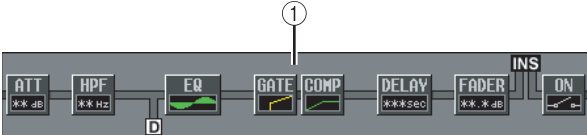
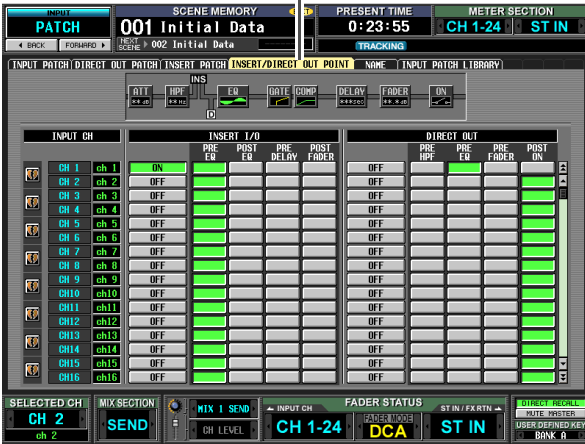
힌트

패널에서 조작할 경우 [SHIFT] 키를 누른 상태에서 CURSOR [◀/▶] 키를 사용하여 화면 오른쪽에서 왼쪽으로 (또는 반대로) 커서를 이동할 수 있습니다.

INSERT/DIRECT OUT POINT 화면

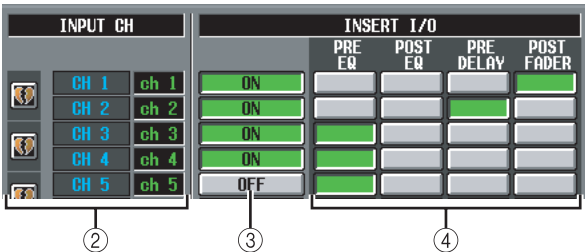
각 입력 채널에 대해 인서트 입력/출력이 패치되는 지점과 다이렉트 출력이 되는 지점을 지정할 수 있습니다. 여기에서 인서트(Insert) 또는 다이렉트 출력(Direct Output)을 켜거나 끌 수도 있습니다.

INSERT/DIRECT OUT POINT



① 인서트 조회

커서를 인서트 I/O 지점(④)으로 이동하면 해당 입력 채널의 인서트 및 다이렉트 출력 지점이 그래프로 표시됩니다.



② INPUT CH (입력 채널)

수정하고 있는 입력 채널의 번호입니다. 2개의 페어된 채널은 왼쪽에 하트 기호가 표시됩니다. 이들 채널에 대해 설정 ③~⑥이 연결됩니다. 이 기호를 클릭하여 페어링을 활성화/비활성화할 수 있습니다.

③ INSERT ON/OFF (인서트 켜짐/꺼짐)

각 채널에 대해 인서트를 켜거나 끄는 버튼입니다. 이 버튼은 두 개의 페어된 채널에 대해 연결되어 있습니다.

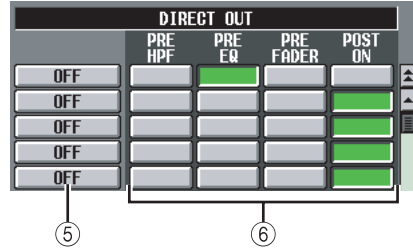
참고

인서트 입력이나 인서트 출력이 패치되지 않은 상태에서 이 버튼을 켜 경우 해당 입력 채널에서 신호가 더 이상 출력되지 않는다는 점을 주의하십시오.

④ INSERT I/O (인서트 I/O 지점)

여기에서는 다음 중 하나를 각 채널에 대한 인서트 입력/출력 위치로 선택할 수 있습니다.

PRE EQ	EQ 바로 앞
POST EQ	EQ 바로 뒤
PRE DELAY	딜레이 바로 앞
POST FADER	페이더 바로 뒤



⑤ DIRECT OUT ON/OFF (다이렉트 출력 켜짐/꺼짐)

각 채널에 대해 다이렉트 출력을 켜거나 끄는 버튼입니다.

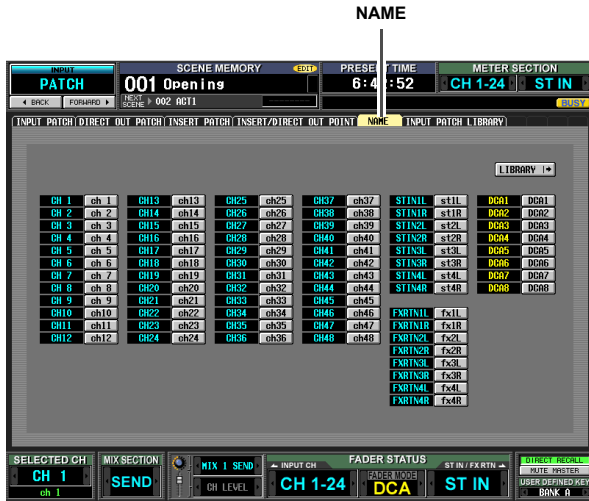
⑥ DIRECT OUT (다이렉트 출력)

여기에서는 다음 중 하나를 각 채널에 대한 다이렉트 출력 위치로 선택할 수 있습니다.

PRE HPF	하이 패스 필터 바로 앞
PRE EQ	EQ 바로 앞 (INSERT (인서트) I/O의 PRE EQ (프리 EQ) 바로 뒤)
PRE FADER	페이더 바로 앞
POST ON	CH [ON] 키 바로 뒤

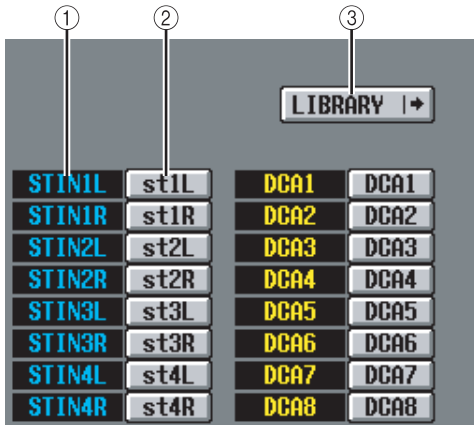
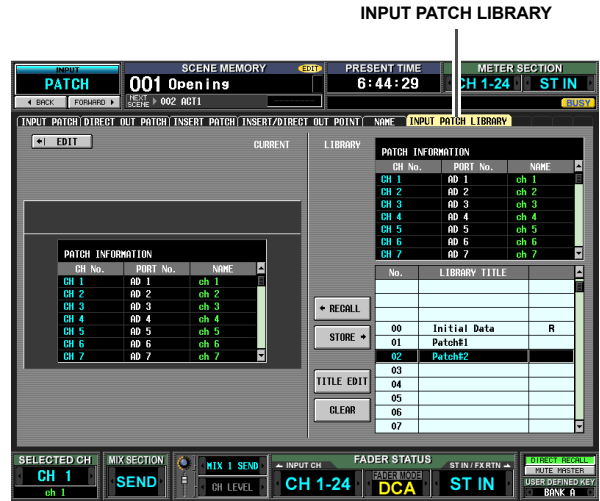
NAME 화면

여기에서는 이름을 각 입력 채널과 DCA 그룹으로 할당할 수 있습니다.



INPUT PATCH LIBRARY 화면

여기에서는 입력 패치 라이브러리의 항목을 리콜, 저장, 이름 변경 또는 삭제할 수 있습니다.



- ① **채널**
입력 채널(입력 채널, ST IN (스테레오 입력) 채널)과 DCA 그룹 번호를 표시합니다.
- ② **이름**
각 입력 채널과 DCA 그룹으로 현재 할당된 이름을 표시합니다. 이름을 클릭하면 채널에 이름을 할당할 수 있는 창이 열립니다.
- ③ **LIBRARY**
이 버튼을 누르면 INPUT PATCH LIBRARY (입력 패치 라이브러리) 화면(→257페이지)이 나타나서 입력 채널 패치 (및 이름) 라이브러리 설정을 저장/리콜할 수 있습니다.

입력 채널에 대한 패치 설정이라는 사실을 제외하고 디스플레이와 조작이 OUTPUT PATCH (출력 패치) 기능 OUTPUT PATCH LIBRARY (출력 패치 라이브러리) 화면과 동일합니다. 223페이지를 참고하십시오.

디스플레이에 표시된 정보

기능 메뉴

글로벌 기능

출력 기능

입력 기능

부록

INPUT HA/INSERT 기능

CH 1-24 (입력 채널 1~24) 화면

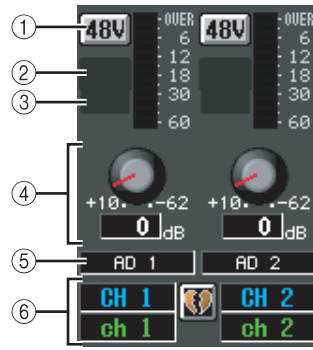
STIN/FXRTN (ST IN/FXRTN 채널) 화면

여기에서는 입력 채널에 할당된 내장 HA(헤드 앰프: PM5D-RH 모델만 해당) 또는 외장 HA(헤드 앰프)에 대한 설정을 할 수 있습니다.

CH 1-24



STIN/FXRTN



- ① +48V
- ② HPF (하이 패스 필터)
- ③ 컷오프 주파수
- ④ GAIN (게인)
- ⑤ 입력 포트

이들 항목은 OUTPUT INSERT (출력 인서트) 기능 INSERT IN MIX(인서트 입력 믹스) 1-24 화면 및 INSERT IN MATRIX/STEREO/MONITOR (인서트 입력 매트릭스/스테레오/모니터) 화면과 동일합니다 (▶224 페이지).

- ⑥ 채널
- 수정하고 있는 채널의 번호와 이름을 보여줍니다. 2개의 페어링 채널은 두 채널 사이에 하트 기호가 표시됩니다.

참고

- 아무 것도 패치되지 않은 채널이나 HA(헤드 앰프)가 없는 입력 포트 로 패치된 채널에 대해서는 ①~④ 항목이 나타나지 않습니다. 하이 패스 필터가 없는 포트 로 패치된 채널에 대해서는 ② 항목과 ③ 항목이 나타나지 않습니다.
- 입력 포트를 입력 채널로 할당하려면 INPUT PATCH (입력 패치) 화면 (INPUT PATCH (입력 패치) 기능)을 사용하십시오.
- 두 채널이 페어가 되더라도 HA(헤드 앰프) 설정은 연결되지 않습니다. 그러나 HA(헤드 앰프) 화면(SYS/W.CLOCK (시스템/워드 클럭) 기능)에서 GANG (강) 버튼이 켜진 HA(헤드 앰프)에 대해서는 GAIN (게인) 노브 설정이 연결됩니다.



- ⑦ LIBRARY (라이브러리) 버튼
- 이 버튼을 누르면 HA LIBRARY(헤드 앰프 라이브러리) 화면(▶208페이지)이 나타나서 내장 HA(헤드 앰프) 또는 외장 HA(헤드 앰프) 설정을 라이브러리 항목으로 저장/리콜할 수 있습니다.

힌트

이 화면에서 수정하는 HA(헤드 앰프) 설정은 HA(헤드 앰프) 화면(SYS/W.CLOCK (시스템/워드 클럭) 기능)에도 반영됩니다.

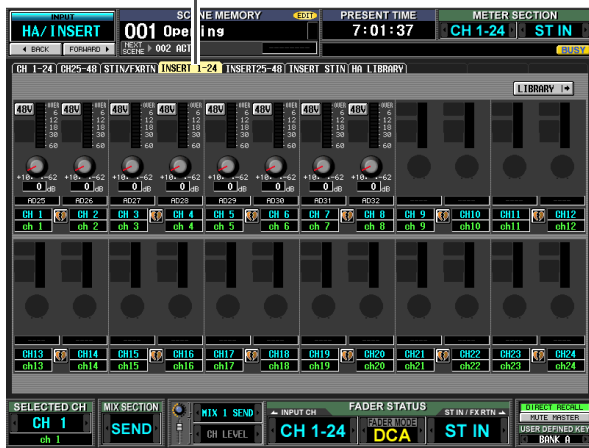
INSERT 1-24 화면

INSERT 25-48 화면

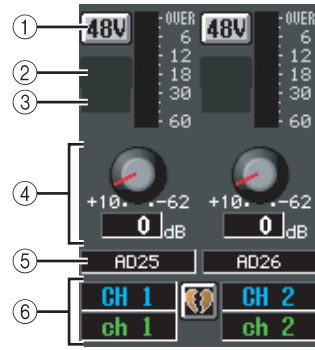
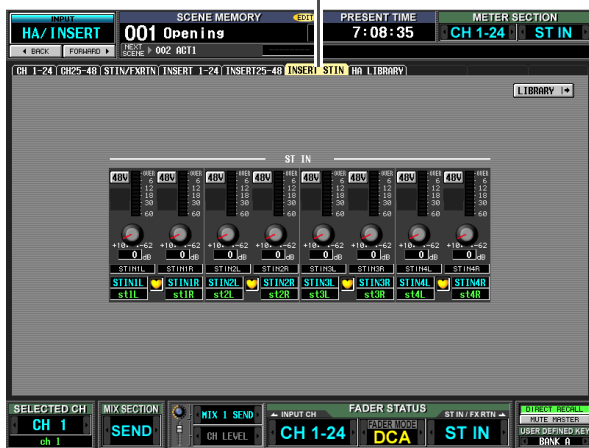
INSERT STIN 화면

여기에서는 입력 채널의 insert 입력에 할당된 내장 HA (헤드 앰프: PM5D-RH 모델만 해당) 또는 외장 HA (헤드 앰프)에 대한 설정을 할 수 있습니다.

INSERT 1-24



STIN/FXRTRN IN



- ① +48V
- ② HPF (하이 패스 필터)
- ③ 컷오프 주파수
- ④ GAIN (게인)
- ⑤ 입력 포트

이들 항목은 OUTPUT INSERT (출력 insert) 기능 INSERT IN MIX (insert 입력 믹스) 1-24 화면 및 INSERT IN MATRIX/STEREO/MONITOR (insert 입력 매트릭스/스테레오/모니터) 화면과 동일합니다 (→224페이지).

- ⑥ 채널
- 수정하고 있는 채널의 번호와 이름을 보여줍니다. 2개의 페어링된 채널은 두 채널 사이에 하트 기호가 표시됩니다.

참고

- insert 입력으로 아무 것도 패치되지 않은 채널이나 insert 입력에 HA (헤드 앰프)가 없는 입력 포트에 패치된 채널에 대해서는 ①~④ 항목이 나타나지 않습니다. 하이 패스 필터가 없는 포트에 패치된 채널에 대해서는 ② 항목과 ③ 항목이 나타나지 않습니다.
- 입력 포트를 insert 입력으로 할당하려면 INPUT PATCH (입력 패치) 화면(INPUT PATCH (입력 패치) 기능)을 사용하십시오.
- 두 채널이 페어링되더라도 HA (헤드 앰프) 설정은 연결되지 않습니다. 그러나 HA 화면(SYS/W.CLOCK(시스템/워드 클럭) 기능)에서 GANG (갱) 버튼이 켜진 HA (헤드 앰프)에 대해서는 GAIN (게인) 노브 설정이 연결됩니다.



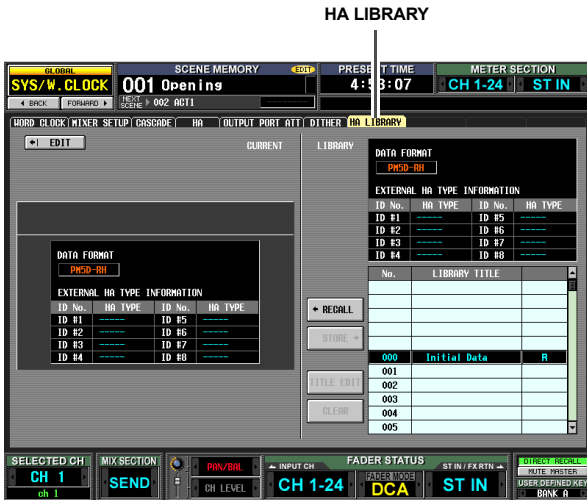
- ⑦ LIBRARY (라이브러리) 버튼
- 이 버튼을 누르면 HA LIBRARY (헤드 앰프 라이브러리) 화면(→208페이지)이 나타나서 내장 HA (헤드 앰프) 또는 외장 HA (헤드 앰프) 설정을 라이브러리 항목으로 저장/리콜할 수 있습니다.

힌트

이 화면에서 수정하는 HA (헤드 앰프) 설정은 HA (헤드 앰프) 화면(SYS/W.CLOCK (시스템/워드 클럭) 기능)에도 반영됩니다.

HA LIBRARY 화면

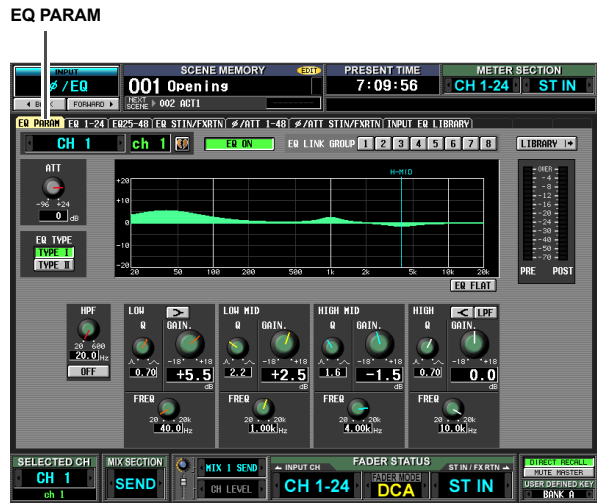
이 화면은 SYS/W.CLOCK (시스템/워드 클럭) 기능의 HA LIBRARY (헤드 앰프 라이브러리)와 동일합니다(→208페이지).



INPUT ϕ /EQ 기능

EQ PARAM (EQ 파라미터) 화면

선택된 입력 채널에 대한 EQ 파라미터들을 수정할 수 있습니다.



① 채널 선택

입력 채널(입력 채널 1~48, ST IN (스테레오 입력) 채널 1~4 L/R, FX RTN (이펙트 리턴) 채널 1~4 L/R)을 선택합니다.

② 이름

현재 선택된 입력 채널의 이름입니다. 입력 채널이 페어링된 경우(또는 ST IN (스테레오 입력) 채널이나 FX RTN (이펙트 리턴) 채널이 선택된 경우) 하트 기호가 오른쪽에 표시됩니다. 입력 채널의 경우 이 기호를 클릭하여 페어링을 활성화/비활성화할 수 있습니다.

③ EQ ON/OFF (EQ 켜짐/꺼짐)

해당 채널에 대해 EQ를 켜거나 끕니다.

④ EQ LINK GROUP (EQ 링크 그룹)

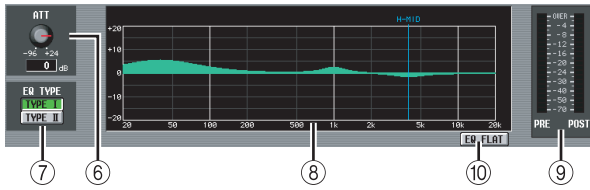
해당 채널의 EQ가 속하는 EQ 링크 그룹(1~8)을 선택합니다. 동일한 그룹에 속하는 입력 채널들의 경우 EQ 파라미터들이 연결되어 있습니다.

참고

입력 채널 EQ 링크 그룹은 출력 채널 EQ 링크 그룹과 독립적입니다.

⑤ LIBRARY (라이브러리)

이 버튼을 누르면 INPUT EQ LIBRARY (입력 EQ 라이브러리) 화면(→263페이지)이 나타나서 입력 채널 EQ 라이브러리 설정을 저장/리콜할 수 있습니다.



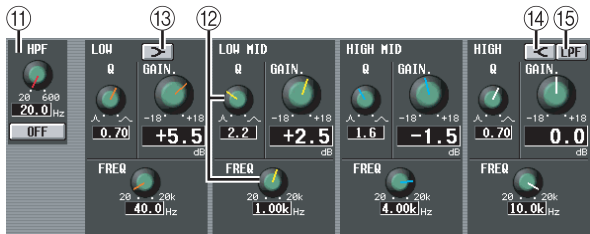
⑥ **ATT (감쇠)**
AD (아날로그) 변환 직후의 감쇠량/게인량을 -96 dB ~ +24 dB 범위에서 조절하는 노브입니다. ϕ /ATT (감쇠) 1-48 화면과 ϕ /ATT STIN/FXRTN (ϕ /감쇠 스테레오 입력/이펙트 리턴) 화면의 ATT (감쇠) 노브와 연결되어 있습니다. 현재 값은 노브 아래에 있는 상자에 표시됩니다.

⑦ **EQ TYPE (EQ 종류)**
EQ의 종류를 선택합니다. TYPE (종류) I 버튼을 켜면 02R 시리즈에서 사용되는 알고리즘을 선택합니다. TYPE (종류) II 버튼을 켜면 새로 개발된 알고리즘을 선택합니다. TYPE (종류) II는 밴드 사이의 간섭을 줄입니다.

⑧ **EQ 그래프**
EQ 파라미터들의 대략적인 응답을 나타내는 그래프입니다. 유색의 수직 줄들은 커서가 위치한 파라미터에 대한 밴드의 FREQ (기준 주파수)를 표시합니다. (각 줄의 색상은 각 밴드에 대한 노브 표시와 일치합니다.) 반응 곡선은 각 밴드의 Q나 GAIN (게인)을 수정할 때 바뀝니다.

⑨ **레벨 미터**
이들 미터는 EQ 이전과 EQ 이후의 피크 레벨을 표시합니다. EQ 이전이나 이후에 신호가 잘리면 OVER 세그먼트가 켜집니다.

⑩ **EQ FLAT (EQ 플랫)**
이 버튼은 모든 밴드의 GAIN (게인) 파라미터를 기본값 (± 0.0 dB)으로 재설정합니다. 이 버튼을 클릭하면 확인 메시지가 나타납니다.



⑪ **HPF (하이 패스 필터)**
감쇠 뒤와 EQ 앞에 위치한 하이 패스 필터를 켜거나 끌 수 있으며 컷오프 주파수를 조절할 수 있습니다. 컷오프 주파수를 20~600 Hz 범위에서 조절할 수 있습니다.

⑫ **노브**
이들 노브는 각 밴드의 Q, FREQ (기준 주파수) 및 GAIN (증폭/감소의 양)을 조절합니다.

⑬ **[>] (LOW (로우) 셸빙)**
이 버튼이 켜져 있을 경우 LOW (로우) EQ가 셸빙 유형의 EQ 기능으로 작동합니다. Q 노브가 사라집니다.

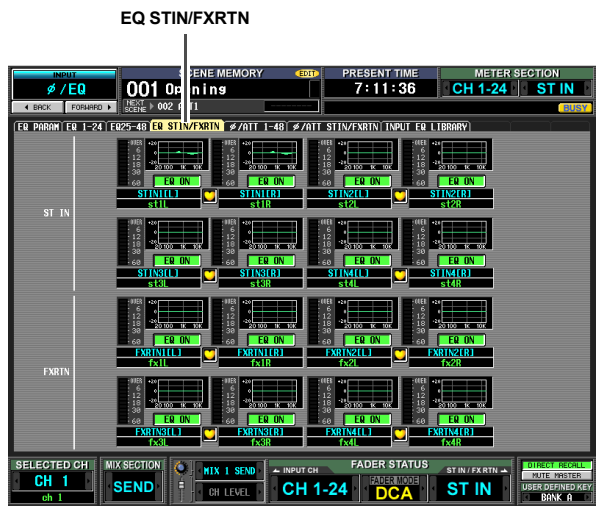
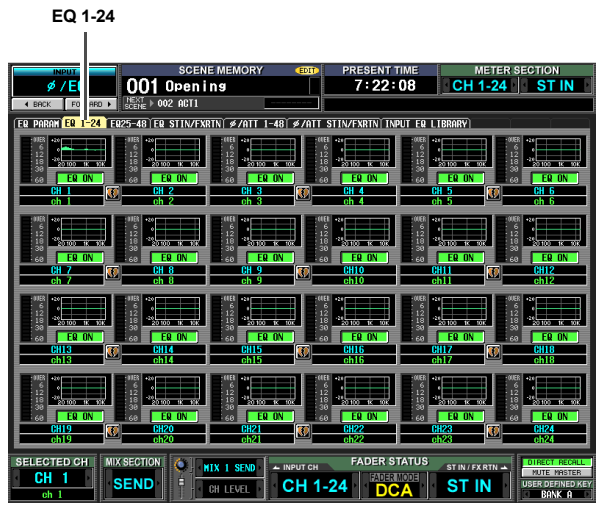
⑭ **[<] (HIGH (하이) 셸빙)**
이 버튼이 켜져 있을 경우 HIGH (하이) EQ가 셸빙 유형의 EQ 기능으로 작동합니다. Q 노브가 사라집니다.

⑮ **LPF (로우 패스 필터)**
이 버튼이 켜져 있을 경우 HIGH (하이) EQ가 로우 패스 필터 기능으로 작동합니다. Q 노브가 사라지고 GAIN (게인) 노브를 사용하여 LPF (로우 패스 필터)를 켜거나 끕니다.

EQ 1-24 화면
EQ 25-48 스위치
EQ STIN/FXRTN 화면

입력 채널에 대한 EQ 설정을 보여주는 화면입니다. 여기에 서 입력 채널 사이에 EQ 설정을 복사할 수도 있습니다.

참고
화면 이름에 채널 번호가 포함된 일부 화면의 경우 MIXER SETUP (믹서 설정) 화면에서 페어 모드(Pair Mode)를 수직 페어링(Vertical Pairing)으로 변경하면 화면 이름이 바뀝니다.
예: EQ 1-24 화면 → EQ 1.25- 화면



디스플레이에 표시된 정보

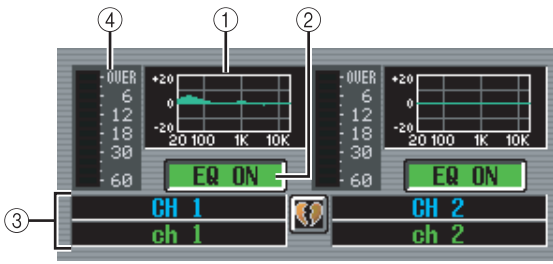
기능 메뉴

클로브된 기능

출력 기능

입력 기능

부록

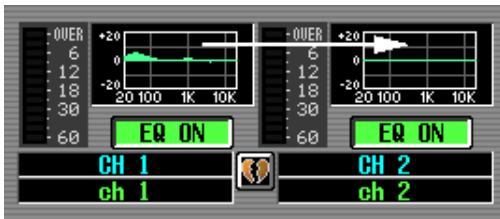


① EQ 그래프

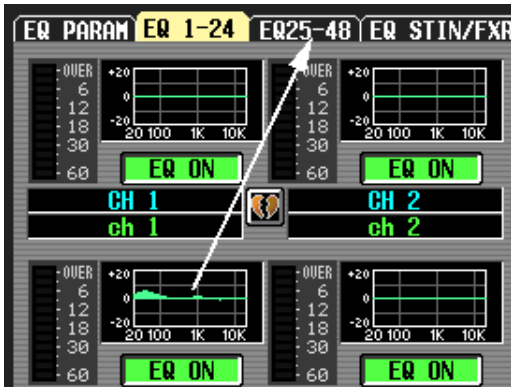
이 미니 그래프는 각 입력 채널에 대한 대략적인 EQ 반응을 보여줍니다.

커서가 현재 위치한 그래프를 클릭하면 해당 채널에 대한 EQ PARAM (EQ 파라미터) 화면이 나타납니다.

이 화면에서 미니 그래프를 원하는 채널에서 드래그 앤 드롭하여 EQ 설정을 복사할 수 있습니다. (미니 그래프를 드래그 앤 드롭하면 복사 조작을 확인하는 메시지가 나타납니다.)



세 화면 EQ 1-24, EQ 25-48, EQ STIN/FXRTN (EQ 스테레오 입력/이펙트 리턴) 사이에 EQ 설정을 복사할 수도 있습니다. 먼저 미니 그래프 화면의 EQ 1-24, EQ 25-48 또는 EQ STIN/FXRTN (EQ 스테레오 입력/이펙트 리턴) 탭 위로 드래그합니다. (화면이 바뀝니다.) 그런 다음 미니 그래프를 원하는 채널로 드래그 앤 드롭하면 복사 조작을 확인하는 창이 나타납니다.



② EQ ON/OFF (EQ 켜짐/꺼짐)

해당 채널에 대해 EQ를 켜거나 끕니다. 두 개의 페어된 채널의 경우 이 버튼이 연결되어 있습니다.

③ 채널

수정하고 있는 채널의 번호입니다. 2개의 페어된 채널은 두 채널 사이에 하트 기호가 표시됩니다.

④ 레벨 미터

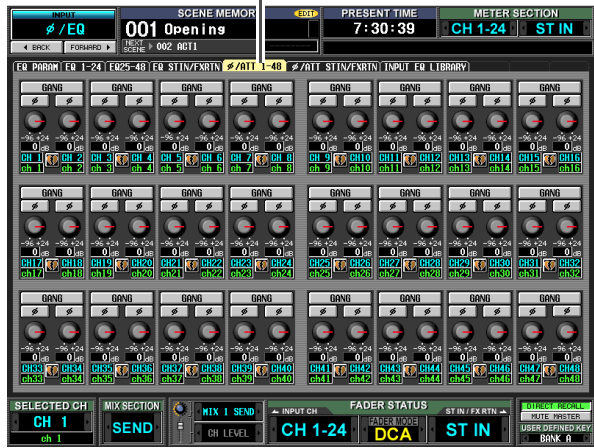
이 미터는 EQ 후의 피크 레벨을 표시합니다. 신호가 잘리면 OVER 세그먼트가 켜집니다.

ϕ /ATT 1-48 (위상/감쇠 1-48) 화면

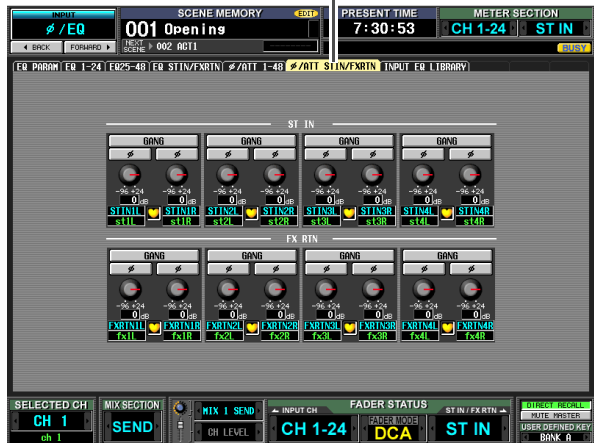
ϕ /ATT STIN/FXRTN (위상/감쇠 STIN/FXRTN) 화면

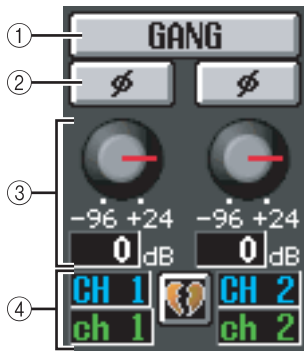
여기에서는 AD (아날로그) 변환 직후의 감쇠량/게인량을 조절하고 위상을 반전시킬 수 있습니다.

ϕ /ATT 1-48



ϕ /ATT STIN/FXRTN





① **GANG (갱)**

이 버튼을 켜면 인접한 홀수 번호/짝수 번호 채널(또는 STIN/FXRTN (스테레오 입력/이펙트 리턴) 채널의 L/R 측)에 대해 감쇠/게인 설정이 연결됩니다. 버튼을 껐을 때 설정이 다른 경우에는 연결되어 있는 동안 상대적 차이가 유지됩니다.

② **φ (위상)**

이 버튼은 AD (아날로그) 변환 후의 각 채널의 신호의 위상을 뒤바꿉니다.

③ **감쇠/게인**

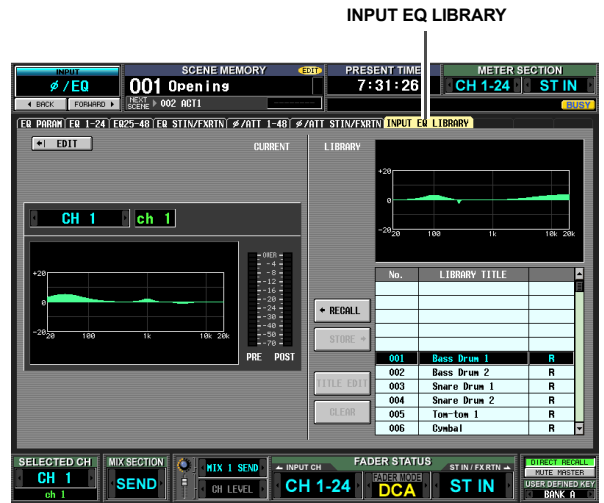
각 채널에 대해 AD 변환 직후의 감쇠량/게인량을 -96 dB ~ +24 dB 범위에서 조절할 수 있습니다. EQ PARAM (EQ 파라미터) 화면의 ATT (감쇠) 노브와 연결되어 있습니다. 현재 값은 노브 아래에 있는 상자에 표시됩니다.

④ **채널**

채널의 번호와 이름을 표시합니다. 2개의 인접한 홀수 번호/짝수 번호 채널이 페어링된 경우(또는 ST IN (스테레오 입력) 채널 또는 FX RTN (이펙트 리턴) 채널이 표시된 경우) 두 채널 사이에 하트 기호가 표시됩니다.

INPUT EQ LIBRARY 화면

여기에서는 EQ 라이브러리의 항목을 리콜, 저장, 이름 변경 또는 삭제할 수 있습니다.



입력 채널에 대한 EQ 설정이라는 사실을 제외하고 디스플레이와 조작이 OUTPUT EQ (출력 EQ) 기능 OUTPUT EQ LIBRARY (출력 EQ 라이브러리) 화면과 동일합니다. 228페이지를 참고하십시오.

디스플레이에 표시된 정보

기능 메뉴

글로벌 기능

출력 기능

입력 기능

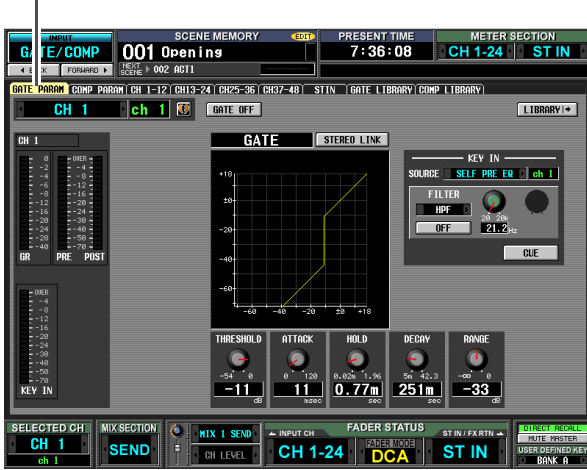
부록

INPUT GATE/COMP 기능

GATE PARAM (게이트 파라미터) 화면

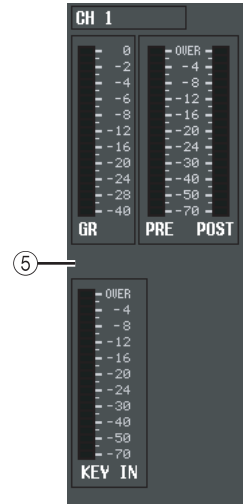
선택된 입력 채널에 대한 게이트 파라미터를 수정할 수 있습니다.

GATE PARAM



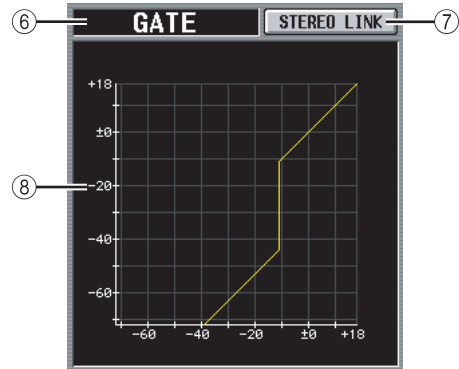
- ① **채널 선택**
수정하고자 하는 입력 채널(입력 채널, ST IN (스테레오 입력) 채널)을 선택합니다.
- ② **이름**
현재 선택된 입력 채널의 이름입니다. 입력 채널이 페어링된 경우(또는 ST IN (스테레오 입력) 채널이 선택된 경우) 하트 기호가 오른쪽에 표시됩니다. 입력 채널의 경우 이 기호를 클릭하여 페어링을 활성화/비활성화할 수 있습니다.
- ③ **GATE ON/OFF (게이트 켜짐/꺼짐)**
해당 채널에 대해 게이트를 켜거나 끕니다.
- ④ **LIBRARY (라이브러리)**
이 버튼을 누르면 GATE LIBRARY (게이트 라이브러리) 화면(▶268페이지)이 나타나서 입력 채널에 대한 게이트 라이브러리 설정을 저장/리콜할 수 있습니다.

- ⑤ **레벨 미터**
게인 감소량(GR), 게이트 이전(PRE)과 이후(POST)의 피크 레벨, 그리고 게이트를 작동시키는 키 입력 신호(KEY IN)의 피크 레벨을 표시하는 미터입니다. 신호가 잘리면 OVER 세그먼트가 켜집니다.
입력 채널에 대한 스테레오 링크가 켜져 있을 경우 (또는 ST IN (스테레오 입력) 채널이 선택되어 있을 경우) 두 채널에 대한 레벨 미터가 표시됩니다.



힌트

PREFERENCE 1 화면(UTILITY (유틸리티) 기능)에서 GR METER ON/OFF LINK (GR 미터 켜짐/꺼짐 링크)가 켜져 있을 경우 게이트가 꺼지면 게인 감소 미터가 표시되지 않습니다.



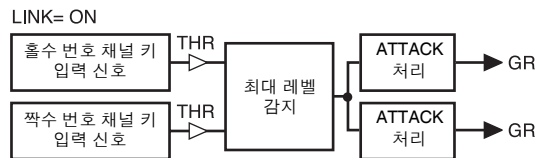
- ⑥ **유형**
현재 선택된 게이트의 유형을 표시합니다.

힌트

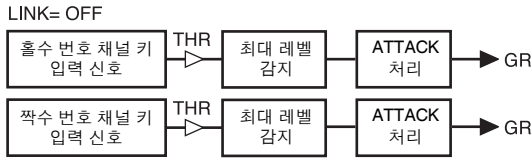
게이트 유형을 변경하려면 INPUT GATE LIBRARY (입력 게이트 라이브러리) 화면을 사용하여 유형이 다른 라이브러리 항목을 리콜하십시오. 이 페이지에서는 게이트 유형을 변경할 수 없습니다.

- ⑦ **STEREO LINK (스테레오 링크)**
인접한 홀수 번호/짝수 번호 입력 채널과 ST IN (스테레오 입력) 채널의 L/R 채널에 대해 키 입력 신호에 의한 파라미터 설정과 게이트 조작을 연결할 것인지 (STEREO LINK (스테레오 링크) 버튼 켜짐) 또는 연결하지 않을 것인지(STEREO LINK (스테레오 링크) 버튼 꺼짐)를 지정합니다.

□ Link= On 일 때 키 입력 신호 흐름



□ Link= Off 일 때 키 입력 신호 흐름



참고

페어된 채널의 경우 스테레오 링크가 On으로 고정됩니다.

⑧ 게이트 그래프

게이트의 대략적인 응답을 나타내는 그래프입니다.



⑨ KEY IN SOURCE (키 입력 소스)

여기에서는 다음 중 하나를 키 입력 신호로 선택할 수 있습니다. (입력 채널이 선택되면 이름이 오른쪽에 표시됩니다.)

SELF PRE EQ	현재 선택된 입력 채널의 프리 EQ (Pre-EQ) 신호
SELF POST EQ	현재 선택된 입력 채널의 포스트 EQ (Post-EQ) 신호
CH 1-48 POST EQ	해당 입력 채널의 포스트 EQ 신호(그러나 7개 그룹 CH1-8, CH9-16, CH17-24, CH25-32, CH33-40, CH41-48, ST IN (스태레오 4/4)) 중에서 동일한 그룹에 속하는 채널만 선택할 수 있습니다.
MIX 21-24 OUT	출력 감쇠 직전 해당 MIX (믹스) 채널의 출력 신호

⑩ FILTER (필터)

다음 중에서 선택된 키 입력 신호에 적용될 필터의 종류를 선택합니다.

- **HPF (하이 패스 필터)**
신호의 지정된 주파수(컷오프 주파수) 윗 부분을 통과시키고 아래 부분을 차단합니다. 이 필터를 선택하면 오른쪽에 있는 노브를 사용하여 컷오프 주파수(20 Hz ~ 20 kHz)를 조절할 수 있습니다.
- **BPF (밴드 패스 필터)**
지정된 주파수 리전(대역 통과 주파수)만 통과시키고 나머지 신호를 차단합니다. 이 필터를 선택하면 오른쪽에 있는 노브를 사용하여 대역 통과 주파수(20 Hz ~ 20 kHz)와 Q (10.0~0.10)를 조절할 수 있습니다.
- **LPF (로우 패스 필터)**
신호의 지정된 주파수(컷오프 주파수) 아래 부분을 통과시키고 윗 부분을 차단합니다. 이 필터를 선택하면 오른쪽에 있는 노브를 사용하여 컷오프 주파수(20 Hz ~ 20 kHz)를 조절할 수 있습니다.

⑪ FILTER ON/OFF (필터 켜짐/꺼짐)

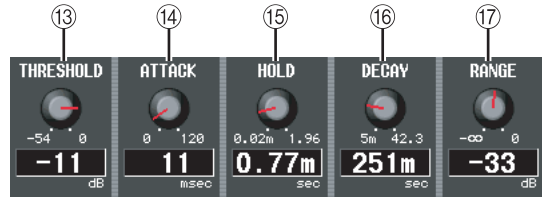
키입력 신호에 적용되는 필터에 대한 켜짐/꺼짐 스위치입니다.

⑫ CUE (큐)

현재 선택된 키 입력 신호를 큐 모니터하는 버튼입니다.

참고

큐 모드가 MIX CUE (믹스 큐)로 설정되어 있더라도 (이 경우 [CUE] 키가 켜진 모든 채널의 믹스를 모니터할 수 있음) GATE PARAM (게이트 파라미터) 화면에서 CUE (큐) 버튼을 켜면 해당 신호만 우선 모니터됩니다. (이 때 켜져 있던 모든 [CUE] 키가 강제로 꺼집니다.)



⑬ THRESHOLD (트래시홀드 레벨)

게이트가 열리고 닫히는 레벨을 지정합니다. 키입력 신호가 이 레벨을 초과하면 게이트가 열리고 키입력 신호가 이 레벨보다 낮아지면 게이트가 닫힙니다.

⑭ ATTACK (어택 시간)

키 입력 신호가 트래시홀드 레벨을 초과할 때부터 게이트가 열릴 때 까지의 시간을 지정합니다.

⑮ HOLD (홀드 시간)

키입력 신호가 트래시홀드 아래로 떨어진 후 게이트가 열려 있는 시간을 지정합니다.

⑯ DECAY (디케이 시간)

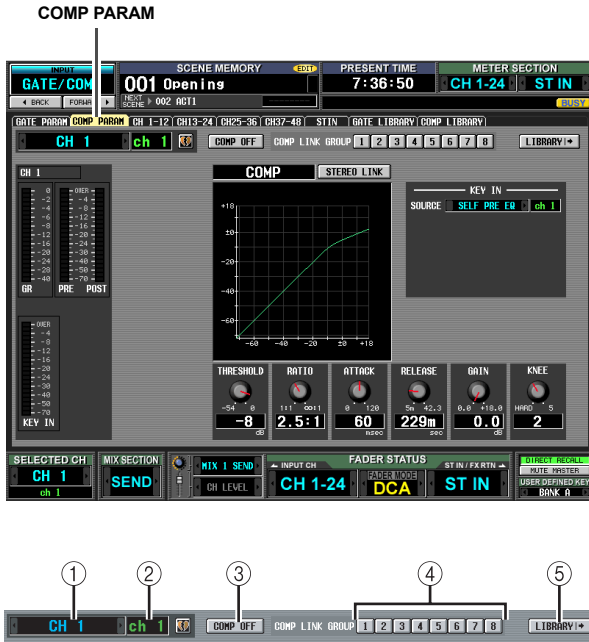
홀드 시간이 경과한 후 게이트가 닫히는 시간을 지정합니다.

⑰ RANGE (레인지)

게이트가 닫혀 있는 동안 감쇠량을 지정합니다.

COMP PARAM (컴프레서 파라미터) 화면

선택된 입력 채널에 대한 컴프레서 파라미터를 수정할 수 있습니다.



① 채널 선택
수정하고자 하는 입력 채널(입력 채널, ST IN (스테레오 입력) 채널)을 선택합니다.

② 이름
현재 선택된 입력 채널의 이름입니다. 입력 채널이 페어 된 경우(또는 ST IN (스테레오 입력) 채널이 선택된 경우) 하트 기호가 오른쪽에 표시됩니다. 입력 채널의 경우 이 기호를 클릭하여 페어링을 활성화/비활성화할 수 있습니다.

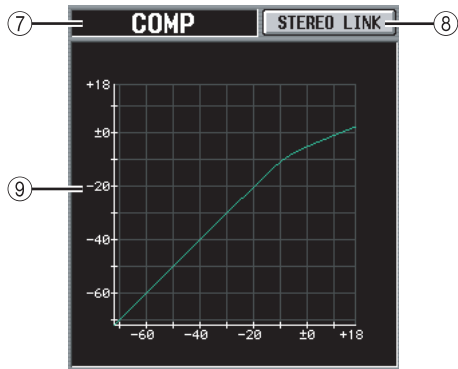
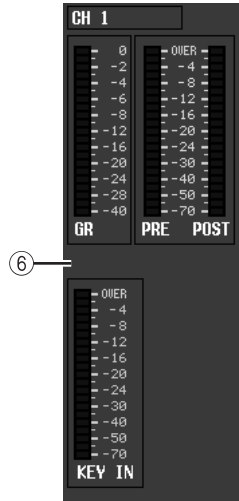
③ COMP ON/OFF (컴프레서 켜짐/꺼짐)
해당 채널에 대해 컴프레서를 켜거나 끕니다.

④ COMP LINK GROUP (컴프레서 링크 링크 그룹)
해당 채널이 속하는 컴프레서 링크 그룹(1~8)을 선택합니다. 동일한 그룹에 속하는 채널들의 경우 컴프레서 파라미터들이 연결됩니다.

참고
입력 채널 컴프레서 링크 그룹은 출력 채널 컴프레서 링크 그룹과 독립적입니다.

⑤ LIBRARY (라이브러리)
이 버튼을 누르면 COMP LIBRARY (컴프레서 라이브러리) 화면(▶232페이지)이 나타나서 입력 채널에 대한 컴프레서 라이브러리 설정을 저장/리콜할 수 있습니다.

⑥ 레벨 미터
게인 감소량(GR), 컴프레서 이전(PRE)과 이후(POST)의 피크 레벨, 그리고 컴프레서를 작동시키는 키 입력 신호(KEY IN)의 피크 레벨을 표시하는 미터입니다. 신호가 잘리면 OVER 세그먼트가 켜집니다.



⑦ 유형
현재 선택된 컴프레서의 유형을 표시합니다.

⑧ STEREO LINK (스테레오 링크)
인접한 홀수 번호/짝수 번호 입력 채널에 대해 컴프레서 파라미터 설정과 키 입력 신호 조작을 연결할 것인지 (STEREO LINK (스테레오 링크) 버튼 켜짐) 또는 연결하지 않을 것인지(STEREO LINK (스테레오 링크) 버튼 꺼짐)를 지정합니다(컴프레서 스테레오 링크에 대한 자세한 설명은 ▶229페이지).

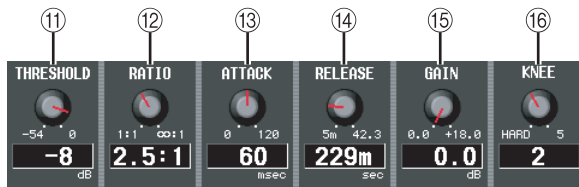
⑨ 컴프레서 그래프
컴프레서의 대략적인 응답을 나타내는 그래프입니다.



⑩ KEY IN SOURCE (키 입력 소스)

다음 중에서 원하는 키 입력 신호를 선택합니다.

SELF PRE EQ	현재 선택된 입력 채널의 프리 EQ (Pre-EQ) 신호
SELF POST EQ	현재 선택된 입력 채널의 포스트 EQ (Post-EQ) 신호
CH 1-48 POST EQ	해당 입력 채널의 포스트 EQ 신호 (그러나 7개 그룹 CH1-8, CH9-16, CH17-24, CH25-32, CH33-40, CH41-48, ST IN, 1L/1R-4L/4R 중에서 동일한 그룹에 속하는 채널만 선택할 수 있습니다.)
ST IN 1L/1R-4L/4R POST EQ	출력 컴프레서 선택해당 MIX(믹스) 채널의 출력 신호



- ⑪ THRESHOLD (트레시홀드 레벨)
- ⑫ RATIO (배율)
- ⑬ ATTACK (어택 시간)
- ⑭ RELEASE (릴리즈 시간)
- ⑮ GAIN (게인)
- ⑯ KNEE (니)

이들 파라미터는 OUTPUT COMP (출력 컴프레서) 기능 COMP PARAM (컴프레서 파라미터) 화면과 동일합니다(➡230페이지).

CH 1-12 (입력 채널 1~12) 화면

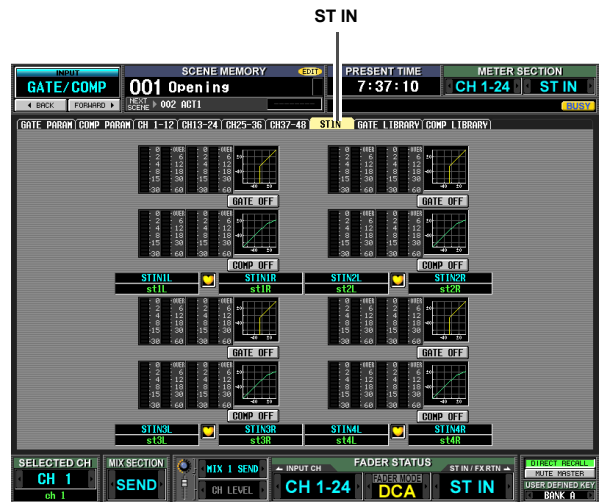
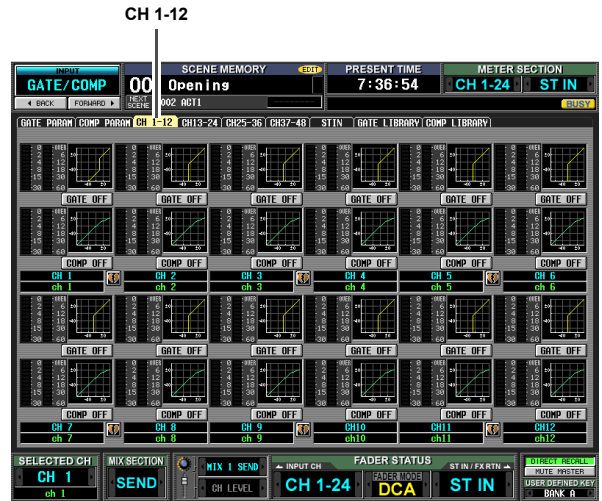
CH 13-24 (입력 채널 13~24) 화면

CH 25-36 (입력 채널 25~36) 화면

CH 37-48 (입력 채널 37~48) 화면

ST IN (ST IN 채널) 화면

입력 채널에 대한 게이트/컴프레서 설정을 보여주는 화면입니다. 여기에서 입력 채널 사이에 게이트/컴프레서 설정을 복사할 수도 있습니다.



디스플레이에 표시된 정보

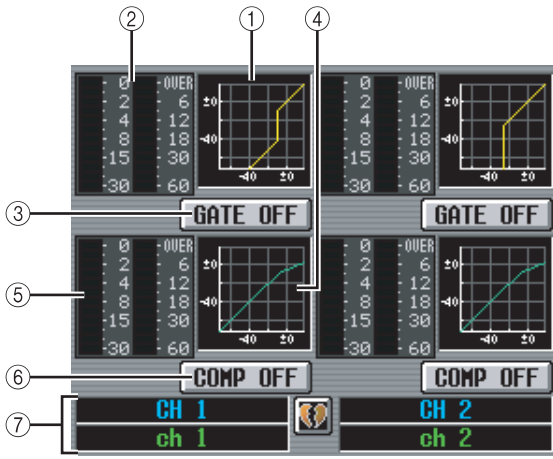
기능 메뉴

글로벌 기능

출력 기능

입력 기능

부록



① 게이트 그래프

이 미니 그래프는 각 입력 채널에 대한 대략적인 게이트 반응을 보여줍니다. 미니 그래프를 클릭하면 해당 채널에 대한 GATE PARAM (게이트 파라미터) 화면이 나타납니다.

② 레벨 미터

이들 미터는 게이트에 의해 발생하는 게인 감소량(왼쪽)과 게이트를 통과한 후에 신호의 피크 레벨(오른쪽)을 보여줍니다. 신호가 잘리면 OVER 세그먼트가 켜집니다.

③ GATE ON/OFF (게이트 켜짐/꺼짐)

해당 채널에 대해 게이트를 켜거나 끕니다.

④ 컴프레서 그래프

이 미니 그래프는 각 입력 채널에 대한 대략적인 컴프레서 반응을 보여줍니다. 미니 그래프를 클릭하면 해당 채널에 대한 COMP PARAM (컴프레서 파라미터) 화면이 나타납니다.

⑤ 레벨 미터

이들 미터는 컴프레서에 의해 발생하는 게인 감소량(왼쪽)과 컴프레서를 통과한 후에 신호의 피크 레벨(오른쪽)을 보여줍니다. 신호가 잘리면 OVER 세그먼트가 켜집니다.

⑥ COMP ON/OFF (컴프레서 켜짐/꺼짐)

해당 채널에 대해 컴프레서를 켜거나 끕니다.

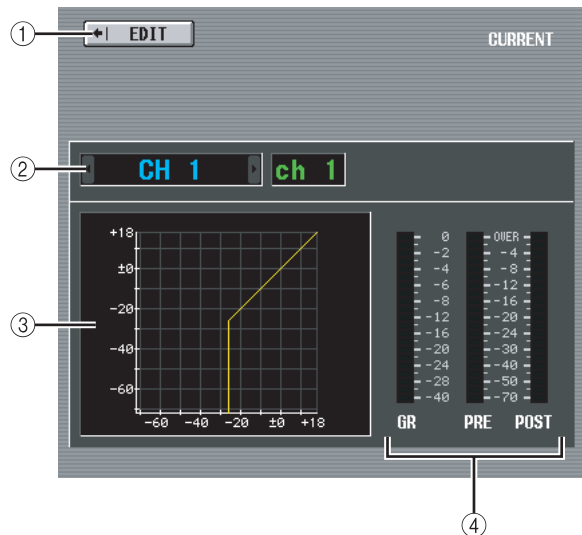
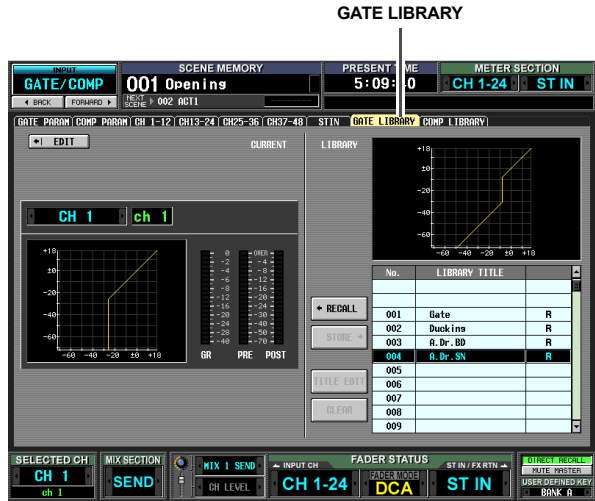
⑦ 채널

수정하고 있는 채널의 번호와 이름을 보여줍니다. 2개의 페어링된 채널은 두 채널 사이에 하트 기호가 표시됩니다.

이 화면에서 미니 그래프를 원하는 채널의 게이트/컴프레서 설정을 드래그 앤 드롭하여 다른 채널로 복사할 수 있습니다. 또한 다른 화면 사이에 게이트/컴프레서 설정을 복사할 수도 있습니다 (순서에 대한 설명은 ▶230페이지).

GATE LIBRARY 화면

여기에서는 게이트 라이브러리의 항목을 리콜, 저장, 이름 변경 또는 삭제할 수 있습니다.



① EDIT

이 버튼을 클릭하면 현재 선택된 입력 채널에 대한 GATE PARAM (게이트 파라미터) 화면이 나타납니다.

② 채널 선택

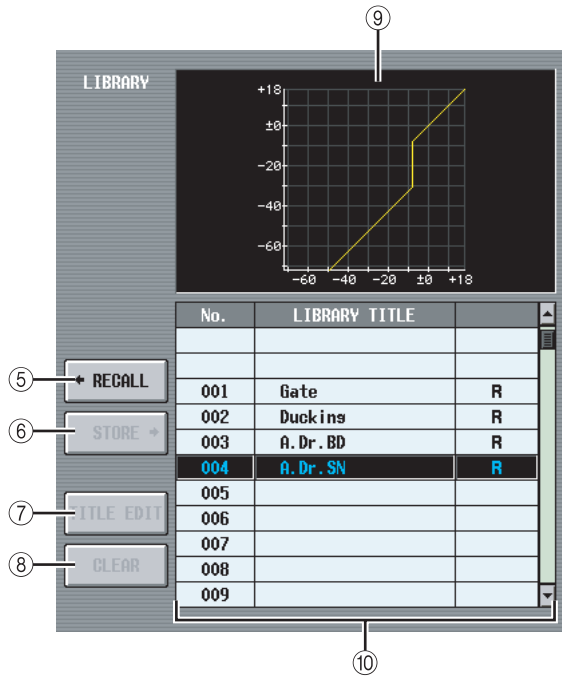
편집하고자 하는 채널을 선택합니다. 채널의 이름이 오른쪽에 표시됩니다.

③ 선택된 채널의 게이트 그래프

현재 선택된 채널에 대한 게이트의 대략적인 응답을 나타내는 그래프입니다.

④ 레벨 미터

게인 감소량(GR)과 게이트 이전(PRE) 및 이후(POST)의 피크 레벨을 보여주는 미터입니다. 신호가 잘리면 OVER 세그먼트가 켜집니다.



- ⑤ **RECALL (리콜)**
목록에서 선택된 게이트 라이브러리 항목을 메모리로 리콜합니다.
- ⑥ **STORE (저장)**
현재 선택된 채널의 게이트 설정을 목록의 선택된 위치 안으로 저장합니다. 이 버튼을 클릭하면 설정의 이름을 지정하고 저장할 수 있는 창이 나타납니다.
- ⑦ **TITLE EDIT (제목 편집)**
목록에서 선택된 라이브러리 항목의 제목을 수정합니다. 이 버튼을 클릭하면 제목을 수정할 수 있는 창이 나타납니다.
- ⑧ **CLEAR (삭제)**
목록에서 선택된 라이브러리 항목을 삭제합니다. 이 버튼을 클릭하면 확인 메시지가 나타납니다.

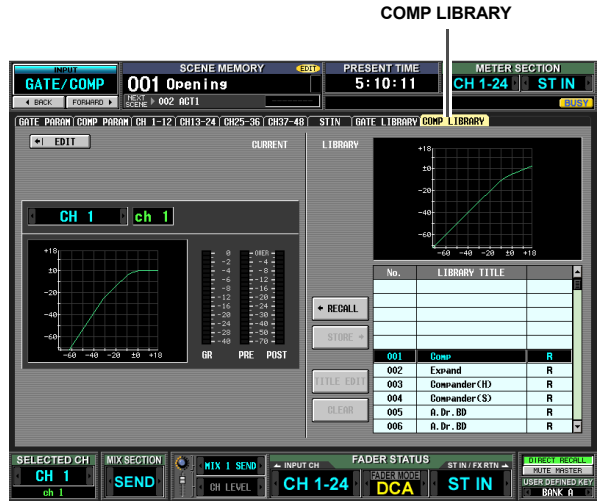
참고

목록의 오른쪽 열에 "R"이 표시된 라이브러리 항목은 읽기 전용입니다. 읽기 전용 항목은 저장, 이름 변경 또는 삭제할 수 없습니다.

- ⑨ **라이브러리 게이트 그래프**
목록에서 현재 선택된 게이트 라이브러리 항목의 대략적인 응답을 표시하는 그래프입니다.
- ⑩ **라이브러리 목록**
스크롤 바를 사용하여 조작하려는 라이브러리 항목을 선택합니다. 선택된 라이브러리 항목은 중앙으로 이동하여 하이라이트됩니다.

COMP LIBRARY (컴프레서 라이브러리) 화면

여기에서는 컴프레서 라이브러리의 항목을 리콜, 저장, 이름 변경 또는 삭제할 수 있습니다.



이들 설정이 입력 채널에 대한 것이라는 사실을 제외하고 OUTPUT COMP (출력 컴프레서) 기능 COMP LIBRARY (컴프레서 라이브러리) 화면과 동일합니다. 232페이지를 참고하십시오.

디스플레이에 표시된 정보

기능 메뉴

글로벌 기능

출력 기능

입력 기능

부록

INPUT DELAY 기능

CH 1-24 (입력 채널 1~24) 화면

CH 25-48 (입력 채널 25~48) 화면

ST IN (ST IN 채널) 화면

선택된 입력 채널에 대한 딜레이 파라미터를 수정할 수 있습니다.

CH 1-24



ST IN

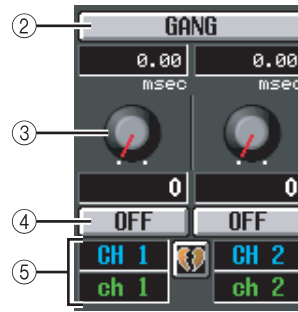


1



1 DELAY SCALE (딜레이 스케일)

여기에서는 딜레이 시간이 표시되는 단위를 선택할 수 있습니다. 선택할 수 있는 단위는 OUTPUT DELAY (출력 딜레이) 기능 DELAY SCALE (딜레이 스케일)과 동일합니다 (→233페이지). INPUT DELAY (입력 딜레이) 기능에서 딜레이 스케일을 변경하면 OUTPUT DELAY (출력 딜레이) 기능의 딜레이 스케일도 따라서 변경됩니다.



2 GANG (갱)

3 딜레이 시간 노브

4 DELAY ON/OFF (딜레이 켜짐/꺼짐)

OUTPUT DELAY (출력 딜레이) 기능과 동일합니다 (→233페이지).

5 채널

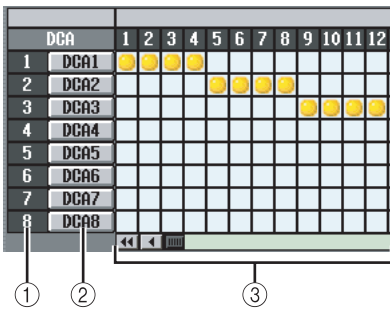
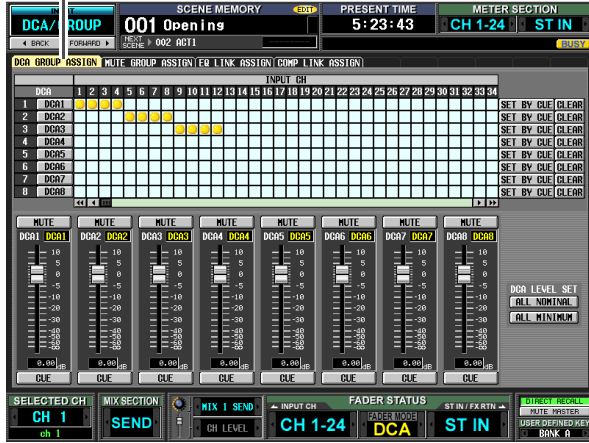
수정하고 있는 입력 채널의 번호와 이름을 보여줍니다. 2개의 페어링된 채널(또는 ST IN (스테레오 입력) 채널)은 두 채널 사이에 하트 기호가 표시됩니다. 이 기호를 클릭하여 페어링을 활성화/비활성화할 수 있습니다.

INPUT DCA/GROUP 기능

DCA GROUP ASSIGN 화면

여기에서는 DCA 그룹 1~8에 할당할 입력 채널을 지정할 수 있습니다. DCA 페이더 1~8을 사용하여 동일한 DCA 그룹에 속하는 입력 채널의 레벨을 한꺼번에 조절할 수 있습니다.

DCA GROUP ASSIGN



① DCA 그룹

DCA 그룹의 번호를 표시합니다. 커서가 위치한 그리드에 해당하는 번호가 하이라이트됩니다.

② 이름

DCA 그룹의 이름을 표시합니다. 여기를 클릭해서 이름을 수정할 수도 있습니다.

③ 그리드

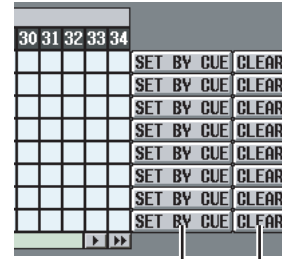
이 그리드를 사용해서 입력 채널(수평 행)을 DCA 그룹(수직 열)으로 할당할 수 있습니다. 현재 패치된 그리드들은 ● 기호로 표시됩니다. 커서를 원하는 그리드로 이동하여 [ENTER] 키를 눌러서 (또는 클릭해서) 할당을 설정/비활성화할 수 있습니다.

힌트

여러 DCA를 조정하기 위해 하나의 입력 채널을 여러 DCA 그룹에 할당할 수도 있습니다.

힌트

DCA 그룹 1~6은 입력 채널 전용이지만 DCA 그룹 7/8은 입력 채널과 출력 채널에 모두 사용될 수 있습니다. 번호가 같은 그룹 안에 두 종류의 채널이 모두 존재할 수 있습니다.



④ SET BY CUE (큐로 설정: [CUE] 키로 할당)

DCA 그룹 할당을 설정/취소하기 위해 [CUE] 키를 사용할 것인지 여부를 지정합니다. DCA 그룹 SET BY CUE (큐로 설정) 버튼이 켜져 있는 동안 해당 그룹에 할당된 입력 채널의 [CUE] 키를 눌러서 채널을 그룹에 할당할 수 있습니다. ([CUE] 키를 다시 한 번 누르면 할당이 취소됩니다.)

힌트

SET BY CUE (큐로 설정) 버튼은 하나의 링크 그룹에 대해서만 결 수 있습니다. 화면을 바꾸거나 전원을 끄면 이 버튼은 자동으로 꺼집니다.

⑤ CLEAR (삭제)

DCA 그룹에 할당된 모든 입력 채널을 지우는 버튼입니다.



⑥ MUTE (뮤트)

DCA 그룹 1~8에 대한 뮤트를 켜거나 끄는 버튼입니다. 이 버튼은 패널의 DCA 스트립에 있는 DCA [MUTE] 키 1~8과 연결되어 있습니다.

⑦ DCA 페이더

DCA 그룹 1~8의 레벨을 조절하는 페이더입니다. DCA 스트립에 있는 DCA 페이더 1~8과 연결되어 있습니다.

⑧ CUE (큐)

DCA 그룹 1~8을 큐 모니터링하는 버튼입니다. 이 버튼은 패널의 DCA 스트립에 있는 DCA [CUE] 키 1~8과 연결되어 있습니다.

⑨ DCA LEVEL SET (DCA 레벨 설정)

다음 두 버튼을 사용해서 DCA 그룹 1~8을 함께 조작합니다.

• ALL NOMINAL (모두 적정)

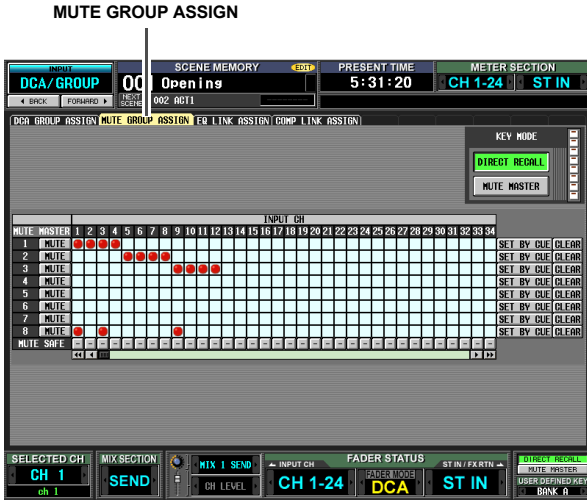
이 버튼을 클릭하면 DCA 페이더 1~8이 적정 레벨 (0 dB)로 움직입니다.

• ALL MINIMUM (모두 최소)

이 버튼을 클릭하면 DCA 페이더 1~8이 -∞ dB 위치로 움직입니다.

MUTE GROUP ASSIGN 화면

여기에서는 뮤트 그룹 1~8에 할당할 입력 채널을 지정할 수 있습니다. 같은 뮤트 그룹에 할당된 채널들에 대해 뮤트를 함께 켜거나 끌 수 있습니다.



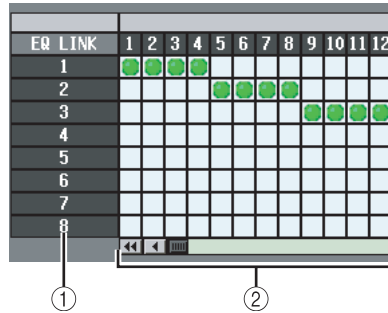
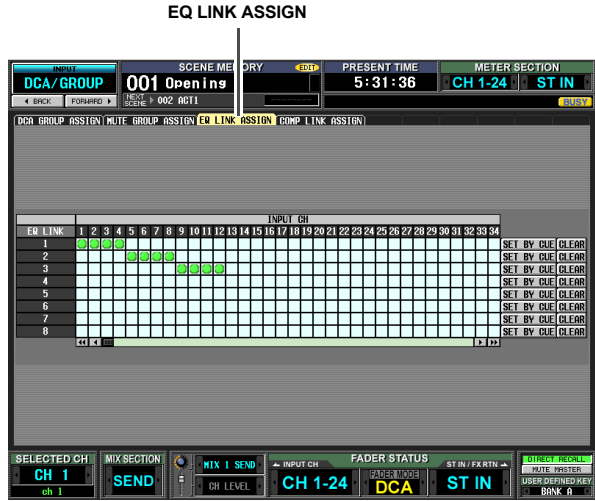
입력 채널에 적용되는 설정이라는 사실을 제외하고 디스플레이와 조작이 OUTPUT DCA/GROUP (출력 DCA/그룹) 기능 MUTE GROUP ASSIGN (뮤트 그룹 할당) 화면과 동일합니다. 235페이지를 참고하십시오.

힌트

뮤트 그룹 1~8은 입력 채널과 출력 채널 모두와 함께 사용할 수 있습니다. 번호가 같은 뮤트 그룹 안에 두 종류의 채널이 모두 존재할 수 있습니다.

EQ LINK ASSIGN 화면

여기에서는 EQ 링크 그룹 1~8에 할당할 입력 채널을 지정할 수 있습니다. 동일한 그룹에 속하는 채널들의 경우 EQ 파라미터들이 연결됩니다.



① **EQ 링크 그룹**

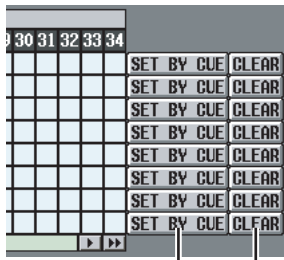
EQ 링크 그룹 번호입니다. 커서가 위치한 그리드에 해당하는 번호가 하이라이트됩니다.

② **그리드**

이 그리드를 사용해서 입력 채널(수평 행)을 EQ 링크 그룹(수직 열)으로 할당할 수 있습니다. 현재 패치된 그리드들은 ● 기호로 표시됩니다. 커서를 원하는 그리드로 이동하여 [ENTER] 키를 눌러서 (또는 클릭해서) 할당을 설정/비활성화할 수 있습니다.

힌트

입력 채널과 출력 채널은 별개의 EQ 링크 그룹을 사용합니다. 입력 채널은 그룹 A~H를 사용하고 출력 채널은 그룹 1~8을 사용합니다.



③ SET BY CUE (큐로 설정: [CUE] 키로 할당)

EQ 링크 그룹 할당을 설정/취소하기 위해 [CUE] 키를 사용할 것인지 여부를 지정합니다. EQ 링크 그룹 SET BY CUE (큐로 설정) 버튼이 켜져 있는 동안 해당 그룹에 할당된 채널의 [CUE] 키를 눌러서 해당 채널을 그룹에 할당할 수 있습니다. ([CUE] 키를 다시 한 번 누르면 할당이 취소됩니다.)

힌트

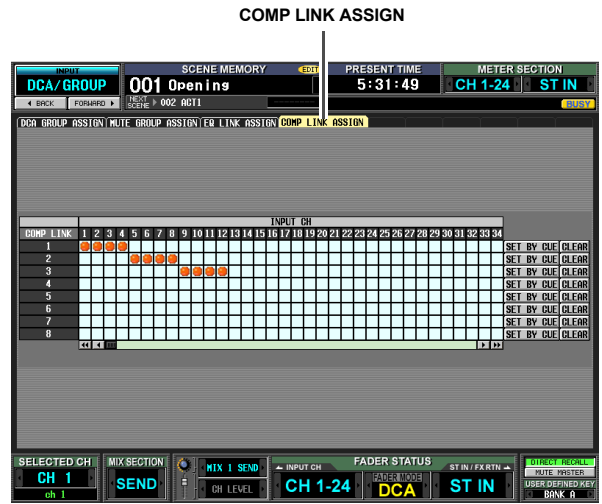
SET BY CUE (큐로 설정) 버튼은 하나의 EQ 링크 그룹에 대해서만 켜 수 있습니다. 화면을 바꾸거나 전원을 켜면 이 버튼은 자동으로 꺼집니다.

④ CLEAR (삭제)

이 버튼은 EQ 링크 그룹에 할당된 모든 입력 출력 채널을 지웁니다.

COMP LINK ASSIGN (컴프레서 링크 할당) 화면

여기에서는 컴프레서 링크 그룹 1~8에 할당할 입력 채널을 지정할 수 있습니다. 동일한 그룹에 속하는 채널의 경우 컴프레서 파라미터들이 연결됩니다.



입력 채널에 적용되는 설정이라는 사실을 제외하고 디스플레이와 조작이 OUTPUT DCA/GROUP (출력 DCA/그룹) 기능 COMP LINK ASSIGN (컴프레서 링크 할당) 화면과 동일합니다. 237페이지를 참고하십시오.

힌트

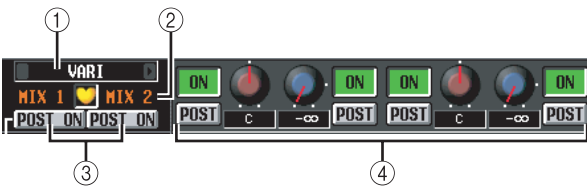
입력 채널과 출력 채널은 별개의 컴프레서 링크 그룹을 사용합니다. 입력 채널은 그룹 A-H를 사용하고 출력 채널은 그룹 1-8을 사용합니다.

PAN/ROUTING 기능

CH to MIX (믹스로 보내는 채널) 화면

여기에서는 신호를 입력 채널에서 원하는 MIX (믹스) 버스로 보낼 수 있습니다. 이 화면에서는 각 MIX (믹스) 버스의 유형(VARI (가변) 또는 FIXED (고정))을 전환하고 신호가 발송될 위치를 지정할 수 있습니다.

CH to MIX



① 유형 선택

여기에서는 2개의 인접한 홀수 번호/짝수 번호 MIX (믹스) 버스에 대한 믹스 버스 유형을 선택할 수 있습니다. 다음 유형들 가운데 하나를 선택할 수 있습니다.

- FIXED (고정)**
 MIX (믹스) 버스의 샌드 레벨이 적정 레벨(0.0 dB)로 고정됩니다. MIX (믹스) 버스를 멀티트랙 레코드에서 녹음하기 위한 그룹 출력 또는 버스 출력으로 사용하고자 할 경우 이 유형을 선택합니다.
- VARI (가변)**
 MIX (믹스) 버스의 샌드 레벨을 조절할 수 있습니다. MIX (믹스) 버스를 외장 이펙트 샌드 또는 폴드백 (Foldback) 출력으로 사용하고자 할 경우 이 유형을 선택합니다.

힌트

서라운드 모드가 활성화되면 서라운드 버스로 사용되는 MIX (믹스) 버스의 유형 표시가 "SURROUND (서라운드)"로 바뀝니다. 이 시간 동안에는 믹스 버스 유형을 바꿀 수 없습니다.

② MIX (믹스) 버스

신호가 보내진 MIX (믹스) 버스의 번호입니다. 페어링된 MIX (믹스) 채널은 두 채널 사이에 하트 기호가 표시됩니다. 이 기호를 클릭하여 페어링을 활성화/비활성화할 수 있습니다.

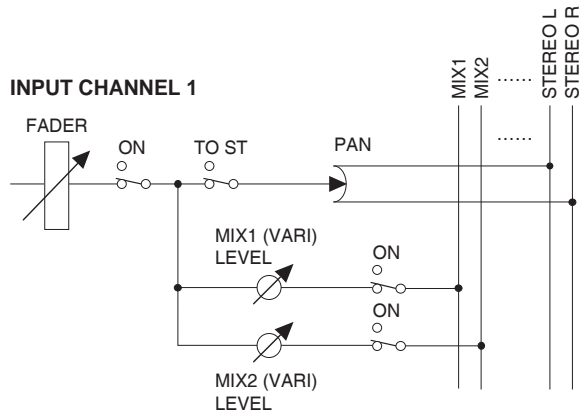
③ POST ON/POST TO ST (포스트 커짐 / 스테레오로 포스트)

포스트 페이더 신호가 입력 채널에서 이 MIX (믹스) 버스로 보낸 위치를 더 자세하게 지정할 수 있는 버튼입니다. 다음 두 가지 샌드 위치 가운데 하나를 선택할 수 있습니다.

□ POST ON

[ON] 키 직후에 신호가 보내집니다.

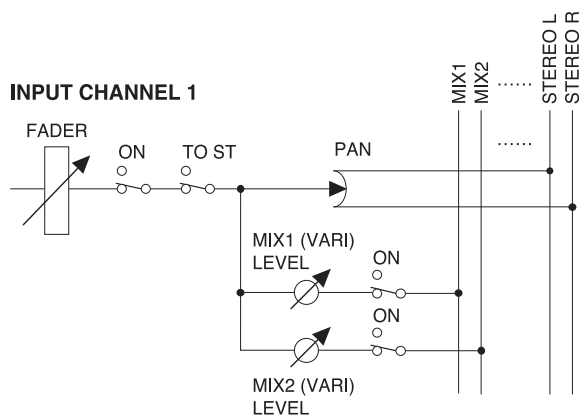
POST ON/POST TO ST= **POST ON**



□ POST TO ST

[TO STEREO] 키 직후에 신호가 보내집니다.

POST ON/POST TO ST= **POST TO ST**



힌트

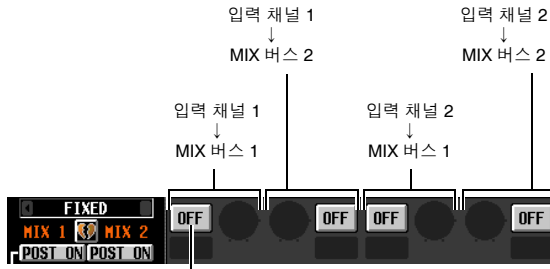
이 설정은 모든 입력 채널에서 해당 MIX (믹스) 버스로 보낸 신호에 적용됩니다.

④ CH to MIX (믹스로 보내는 채널)

입력 채널/ST IN (스테레오 입력) 채널(수직 열)에서 MIX (믹스) 버스(수평 행)으로 보내지는 신호를 켜거나 끌 수 있고 레벨을 조절할 수 있습니다.

여기에 표시되는 버튼과 노브는 샌드 대상 MIX (믹스) 버스의 유형(FIXED (고정) 또는 VARI (가변))과 MIX (믹스) 버스가 페어링되었는지 여부에 따라 다릅니다.

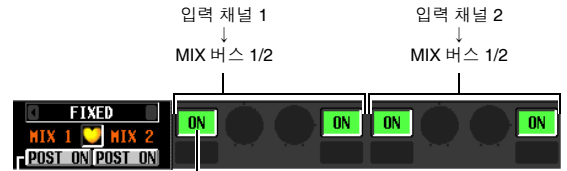
□ 유형 = FIXED, 페어링 = 비활성화



SEND ON/OFF 버튼
 입력 채널에서 각 MIX 버스로 보내지는
 신호에 대한 켜짐/꺼짐 스위치



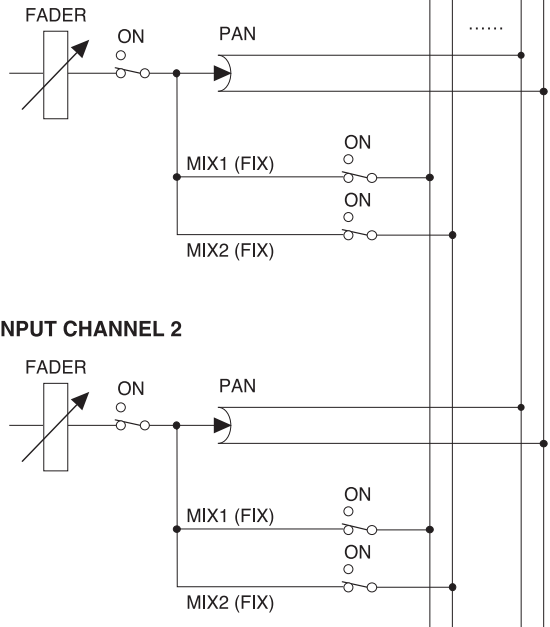
□ 유형 = FIXED, 페어링 = 활성화



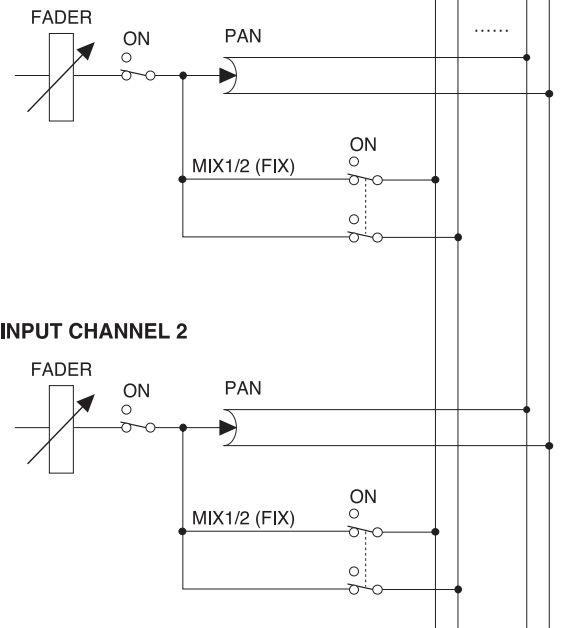
SEND ON/OFF 버튼
 입력 채널에서 두 개의 MIX 버스로 보내지
 는 신호에 대한 켜짐/꺼짐 스위치



INPUT CHANNEL 1



INPUT CHANNEL 1



디스플레이에
표시된 정보

기능 메뉴

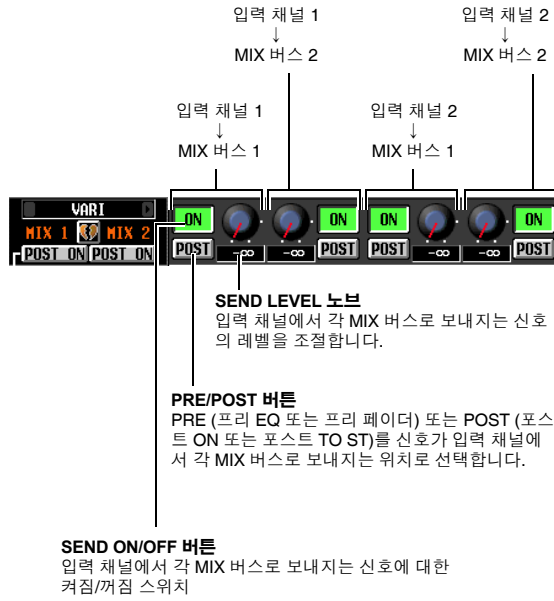
글로벌 기능

출력 기능

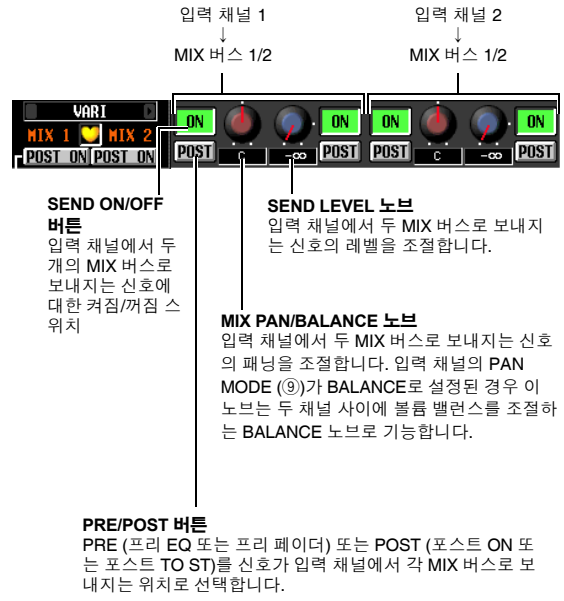
입력 기능

부록

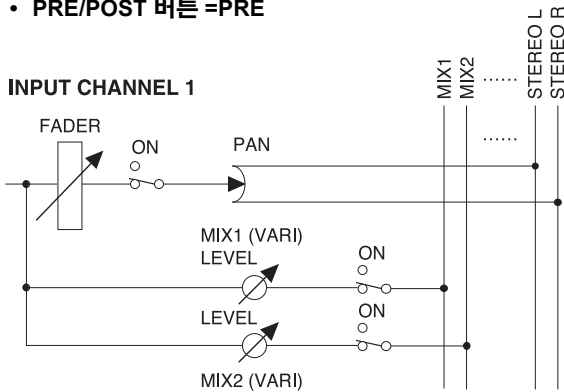
□ 유형 = VARI, 페어링 = 비활성화



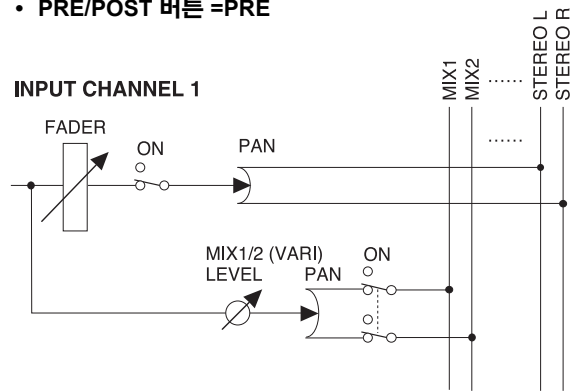
□ 유형 = VARI, 페어링 = 활성화



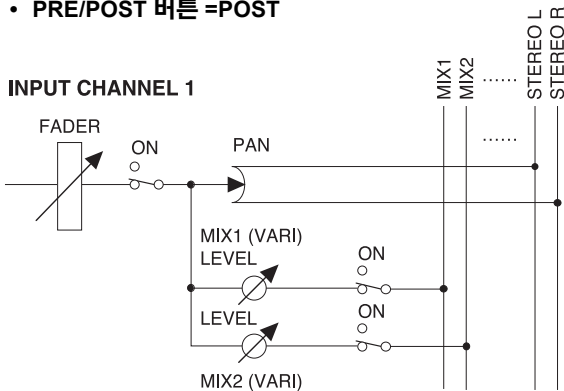
• PRE/POST 버튼 =PRE



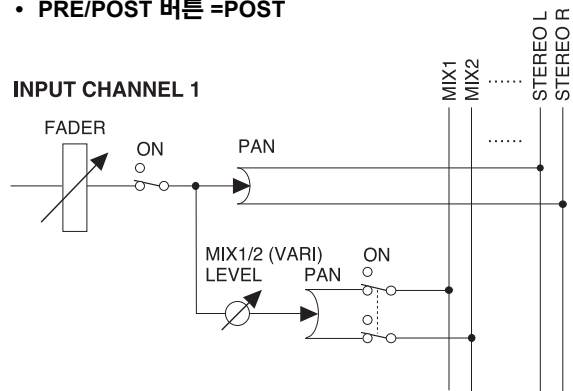
• PRE/POST 버튼 =PRE

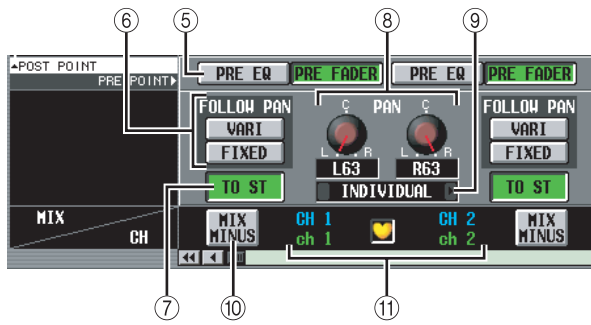


• PRE/POST 버튼 =POST



• PRE/POST 버튼 =POST





⑤ **PRE EQ/PRE FADER (프리 EQ/프리 페이더)**

프리 페이더 신호가 입력 채널에서 MIX (믹스) 버스로 보내지는 위치를 더 자세하게 지정할 수 있는 버튼입니다. 다음 두 가지 샌드 위치 가운데 하나를 선택할 수 있습니다.

PRE FADER	페이더 바로 앞
PRE EQ	EQ 바로 앞

힌트

이 설정은 해당 입력 채널에서 모든 MIX (믹스) 버스로 보내지는 신호에 적용됩니다.

⑥ **FOLLOW PAN (팔로우 팬)**

TO ST PAN 노브 (⑧)가 입력 채널에서 MIX (믹스) 버스로 보내지는 신호에 영향을 미치는 방식을 지정하는 버튼입니다.

• **VARI (가변)**

이 버튼이 켜져 있을 경우 VARI (가변) 유형의 MIX (믹스) 버스가 페어되면 CH to MIX (믹스로 보내는 채널) 영역 (④)에 표시된 PAN (팬) 노브가 TO ST PAN (스테레오 팬으로) 노브 (⑧)와 연결됩니다.

• **FIXED (고정)**

이 버튼이 켜져 있을 경우 TO ST PAN (스테레오 팬으로) (⑧) 노브 이후의 신호가 FIXED (고정) 유형의 MIX (믹스) 버스로 보냅니다.

⑦ **TO ST (스테레오로: To stereo)**

입력 채널/ST IN (스테레오 입력) 채널이 신호를 STEREO (스테레오) 버스로 보낼 것인지 여부를 지정하는 버튼입니다. 이 버튼은 SELECTED CHANNEL (선택된 채널) 섹션의 [TO STEREO] 스위치와 연결되어 있습니다.

⑧ **TO ST PAN (스테레오 팬으로: To stereo pan)**

여기에서는 입력 채널/ST IN (스테레오 입력) 채널에서 STEREO (스테레오) 버스로 보내지는 신호의 팬닝 (Panning)을 조절할 수 있습니다.

(현재 값은 바로 아래쪽 상자에 표시됩니다.) PAN (팬) 이 인코더 모드로 선택되면 이 버튼은 인코더와 연결되며 SELECTED CHANNEL (선택된 채널) 섹션의 [PAN] 인코더와 연결됩니다.

⑨ **PAN MODE (팬 모드)**

여기에서는 다음 중 하나를 인접한 홀수 번호/짝수 번호 입력 채널(또는 ST IN (스테레오 입력) 채널의 좌우 채널) 사이에 팬 설정이 연결되는 방식으로 선택할 수 있습니다.

• **INDIVIDUAL (개별)**

두 팬 설정이 독립적입니다.

• **GANG PAN (갱 팬)**

두 팬 설정이 같은 방향으로 연결됩니다. 이 버튼을 켤 때 두 팬 값이 다를 경우 기존 차이값을 유지하면서 팬이 연결됩니다.

• **INV. GANG (역방향 갱: Inverted gang)**

두 팬 설정이 반대 방향으로 작동합니다.

• **BALANCE (밸런스).**

두 PAN (팬) 노브가 홀수 번호/짝수 번호 채널 (또는 ST IN (스테레오 입력) 채널의 L/R 채널)에서 보내지는 신호의 밸런스를 조절하는 BALANCE (밸런스) 노브로 기능합니다. 이 설정을 선택하면 두 노브가 중앙 위치로 재설정되고 같은 방향으로 연결됩니다. 또한 노브 표시가 적색에서 백색으로 바뀝니다.

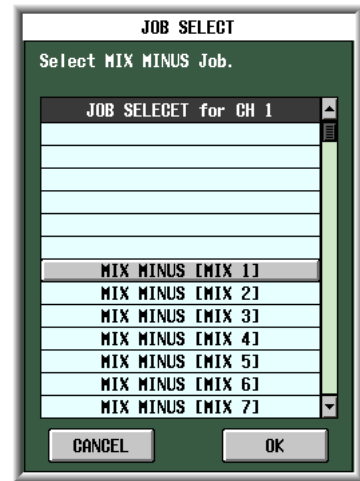
참고

- 샌드 소스 입력 채널이 페어되지 않더라도 팬 모드는 항상 유효합니다.
- 두 팬 노브가 왼쪽 오른쪽 끝으로 설정되었을 때 GANG PAN (갱 팬) 모드를 선택하거나 두 팬 노브가 같은 방향으로 끝까지 돌려졌을 때 INV.GANG (역방향 갱)을 선택하면 TO ST PAN (스테레오 팬으로) 노브를 조작할 수 없습니다.

⑩ **MIX MINUS (믹스 마이너스)**

동일한 믹스를 STEREO (스테레오) 버스로 원하는 MIX (믹스) 버스로(그러나 특정 입력 채널을 제거하고) 보내는 기능입니다. 모니터 믹스를 연주자나 아나운서에게 보내야 할 경우 동일한 믹스를 본인의 목소리를 뺀 STEREO (스테레오) 버스로 빠르게 보내 줄 수 있는 방법입니다.

화면에서 원하는 소스 입력 채널을 접속한 다음 해당 채널에 대한 MIX MINUS (믹스 마이너스) 버튼을 클릭하면 믹스 마이너스(Mix Minus) 설정을 하기 위한 MIX (믹스) 버스를 선택할 수 있는 창이 나타납니다.



힌트

위 창에 접속하기 위한 단축키로 INPUT/ST IN (입력/스테레오 입력) 채널 스트립의 [SEL] 키와 MIX (믹스) 섹션의 [SEL] 키를 동시에 누를 수 있습니다. 그러나 이들 키 중 하나만 길게 누르면 다른 단축키로 동작한다는 점을 유의하십시오.

위 창에서 샌드 대상 MIX (믹스) 버스를 선택하고 OK 버튼을 클릭하면 CH to MIX (믹스로 보내는 채널) 화면에서 다음과 같이 파라미터들이 바뀝니다.

- 샌드 대상 MIX (믹스) 버스의 CH to MIX (믹스로 보내는 채널) 영역에서 모든 ON/OFF (켜짐/꺼짐) 버튼이 켜집니다.
- 샌드 대상 MIX (믹스) 버스의 CH to MIX (믹스로 보내는 채널) 영역에서 모든 PRE/POST (프리/포스트) 버튼이 POST (포스트)로 설정됩니다.
- 소스 입력 채널에서 대상 MIX (믹스) 버스로 보내지는 신호의 샌드 레벨이 -∞dB로 낮아집니다.
- 위를 제외한 모든 입력 채널에서 대상 MIX (믹스) 버스로 보내지는 신호의 샌드 레벨이 적정 레벨(0.0 dB)로 설정됩니다.

- 대상 MIX (믹스) 버스에 대해 POST ON/POST TO ST (포스트 켜짐/스테레오로 포스트) 버튼이 POST TO ST (스테레오로 포스트)로 설정됩니다.

참고

- 믹스 마이너스(Mix Minus)는 "모드"를 전환하지 않지만 일정한 설정을 빠르게 할 수 있는 방법입니다. 이는 믹스 마이너스(Mix Minus)를 실행한 후에도 CH to MIX (믹스로 보내는 채널) 화면의 파라미터를 자유롭게 수정할 수 있다는 뜻입니다.
- 믹스 마이너스(Mix Minus)를 실행하면 소스로 선택한 입력 채널만 믹스에서 제거됩니다. 특정 MIX (믹스) 버스로 보낸 신호에서 하나 이상의 입력 채널을 제거하려면 믹스 마이너스(Mix Minus) 조작을 실행한 다음 다른 채널의 설정을 수동으로 변경하십시오.
- 입력 채널이 페어된 경우(또는 ST IN (스테레오 입력) 채널이 선택된 경우) 두 채널에서 목표 MIX (믹스) 버스로 보낸 신호의 샌드 레벨이 -∞로 설정됩니다.
- 믹스 마이너스(Mix Minus) 조작은 대상 MIX (믹스) 버스가 페어된 경우에도 유효합니다. 이 경우 페어된 MIX (믹스) 버스의 PAN (팬) 설정이 입력 채널의 PAN (팬) 설정에 반영됩니다.

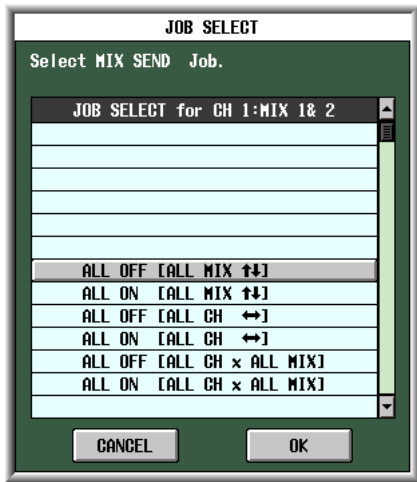
⑪ 입력 채널

소스 입력 채널(들)입니다. 페어된 입력 채널(또는 ST IN (스테레오 입력) 채널)은 두 채널 사이에 하트 기호가 표시됩니다. 입력 채널의 경우 이 기호를 클릭하여 페어링을 활성화/비활성화할 수 있습니다.

커서를 CH to COPY (복사로 보내는 채널) 영역에 있는 파라미터로 이동한 다음 [SHIFT] 키를 누른 상태에서 클릭하여(또는 [SHIFT] key + [ENTER] 키를 눌러서) 해당 파라미터의 값을 다른 채널(수평 방향으로) 또는 다른 MIX (믹스) 버스로(수직 방향으로) 복사하거나 또는 모든 파라미터를 켜거나 끌 수 있습니다. 이 방법을 사용하여 다음과 같은 파라미터를 설정할 수 있습니다.

• **믹스 샌드 켜짐/꺼짐**

커서를 CH to COPY (복사로 보내는 채널) 영역의 SEND ON/OFF (샌드 켜짐/꺼짐) 버튼으로 이동한 다음 [SHIFT] 키를 누른 상태에서 클릭하여(또는 [SHIFT] 키 + [ENTER] 키를 눌러서) 다음 창에 액세스합니다.



여러 파라미터를 동시에 설정하려면 [DATA] 인코더를 사용하여 다음 항목 중 하나를 선택하고 OK 버튼을 클릭하십시오.

ALL OFF (모두 꺼짐) [ALL MIX (모든 믹스) ↑↓]

ALL ON (모두 켜짐) [ALL MIX (모든 믹스) ↑↓]

선택된 입력 채널에서 모든 MIX (믹스) 버스로 보내지는 신호를 한꺼번에 켜거나 끕니다.

ALL OFF (모두 꺼짐) [ALL CH (모든 채널) ↔]

ALL ON (모두 켜짐) [ALL CH (모든 채널) ↔]

모든 입력 채널에서 선택된 MIX (믹스) 버스로 보내지는 신호를 한꺼번에 켜거나 끕니다.

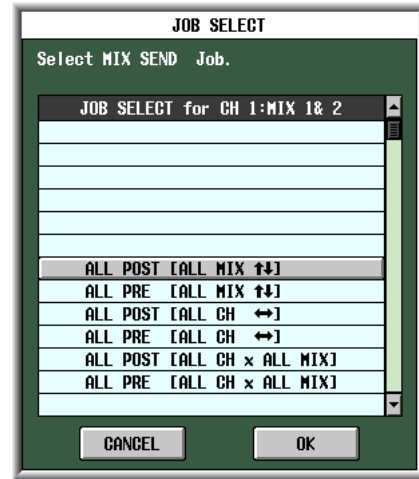
ALL OFF (모두 꺼짐) [ALL CH (모든 채널) x ALL MIX (모든 믹스)]

ALL ON (모두 켜짐) [ALL CH (모든 채널) x ALL MIX (모든 믹스)]

모든 입력 채널에서 모든 MIX (믹스) 버스로 보내지는 신호를 한꺼번에 켜거나 끕니다.

• **믹스 샌드 위치**

커서를 CH to COPY (복사로 보내는 채널) 영역의 PRE/POST (프리/포스트) 버튼으로 이동한 다음 [SHIFT] 키를 누른 상태에서 클릭하여(또는 [SHIFT] 키 + [ENTER] 키를 눌러서) 다음 창에 액세스합니다.



여러 파라미터를 동시에 설정하려면 [DATA] 인코더를 사용하여 다음 항목 중 하나를 선택하고 OK 버튼을 클릭하십시오.

ALL POST (모든 포스트) [ALL MIX (모든 믹스) ↑↓]

ALL PRE (모든 프리) [ALL MIX (모든 믹스) ↑↓]

선택된 입력 채널에서 모든 MIX (믹스) 버스로 보내지는 신호의 샌드 위치를 포스트 페이더 또는 프리 페이더로 전환합니다.

ALL POST (모든 포스트) [ALL CH (모든 채널) ↔]

ALL PRE (모든 프리) [ALL CH (모든 채널) ↔]

모든 입력 채널에서 선택된 MIX (믹스) 버스로 보내지는 신호의 샌드 위치를 포스트 페이더 또는 프리 페이더로 전환합니다.

ALL POST (모든 포스트) [ALL CH (모든 채널) x

ALL MIX (모든 믹스)]

ALL PRE (모든 프리) [ALL CH (모든 채널) x ALL

MIX (모든 믹스)]

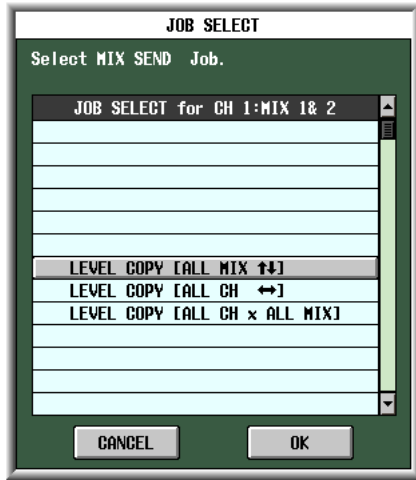
모든 입력 채널에서 모든 MIX (믹스) 버스로 보내지는 신호의 샌드 위치를 포스트 페이더 또는 프리 페이더로 전환합니다.

참고

FIXED (고정) 유형 MIX (믹스) 버스는 이와 같은 "동시" 조작이 무시됩니다.

• **믹스 샌드 레벨**

커서를 CH to COPY (복사로 보내는 채널) 영역의 SEND LEVEL (샌드 레벨) 노브로 이동한 다음 [SHIFT] 키를 누른 상태에서 클릭하여(또는 [SHIFT] 키 + [ENTER] 키를 눌러서) 다음 창에 액세스합니다.



여러 파라미터를 동시에 설정하려면 [DATA] 인코더를 사용하여 다음 항목 중 하나를 선택하고 OK 버튼을 클릭하십시오.

LEVEL COPY (레벨 복사) [ALL MIX (모든 믹스) ↑↓]

선택된 SEND LEVEL (샌드 레벨) 노브의 값이 해당 입력 채널에서 모든 MIX (믹스) 버스로 보내지는 신호의 샌드 레벨로 복사됩니다.

LEVEL COPY (레벨 복사) [ALL MIX (모든 믹스) ↔]

선택된 SEND LEVEL (샌드 레벨) 노브의 값이 모든 입력 채널에서 해당 MIX (믹스) 버스로 보내지는 신호의 샌드 레벨로 복사됩니다.

LEVEL COPY (레벨 복사) [ALL CH (모든 채널) x ALL MIX (모든 믹스)]

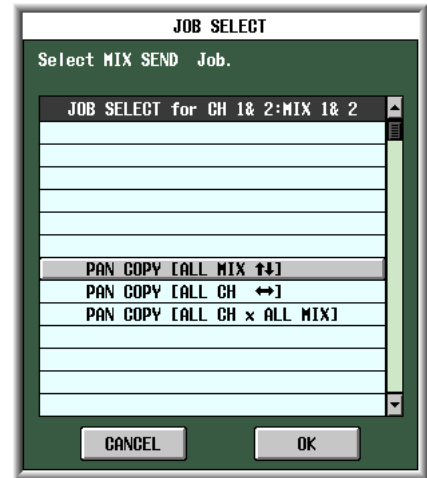
선택된 SEND LEVEL (샌드 레벨) 노브의 값이 모든 입력 채널에서 모든 MIX (믹스) 버스로 보내지는 신호의 샌드 레벨로 복사됩니다.

참고

FIXED (고정) 유형 MIX (믹스) 버스는 이와 같은 "동시" 조작이 무시됩니다.

• **믹스 팬/밸런스**

대상 MIX (믹스) 버스가 페어된 경우 커서를 CH to COPY (복사에 보내는 채널) 영역의 MIX PAN/BALANCE (믹스 팬/밸런스) 노브로 이동한 다음 [SHIFT] 키를 누른 상태에서 클릭하여(또는 [SHIFT] 키 + [ENTER] 키를 눌러서) 다음 창에 액세스합니다.



여러 파라미터를 동시에 설정하려면 [DATA] 인코더를 사용하여 다음 항목 중 하나를 선택하고 OK 버튼을 클릭하십시오.

PAN (BAL) COPY (팬/밸런스 복사) [ALL MIX (모든 믹스) ↑↓]

선택된 MIX PAN/BALANCE (믹스 팬/밸런스) 노브의 값이 해당 채널에서 모든 페어된 MIX (믹스) 버스로 보내지는 신호의 팬(밸런스)으로 복사됩니다.

PAN (BAL) COPY (팬/밸런스 복사) [ALL MIX (모든 믹스) ↔]

선택된 MIX PAN/BALANCE (믹스 팬/밸런스) 노브의 값이 모든 채널에서 해당 MIX (믹스) 버스로 보내지는 신호의 팬(밸런스)으로 복사됩니다.

PAN (BAL) COPY (팬/밸런스 복사) [ALL CH (모든 채널) x ALL MIX (모든 믹스)]

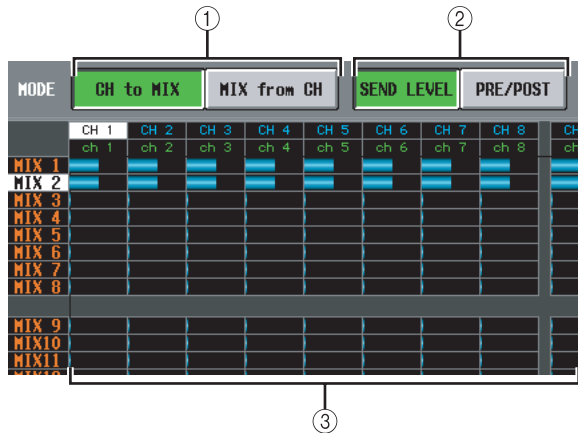
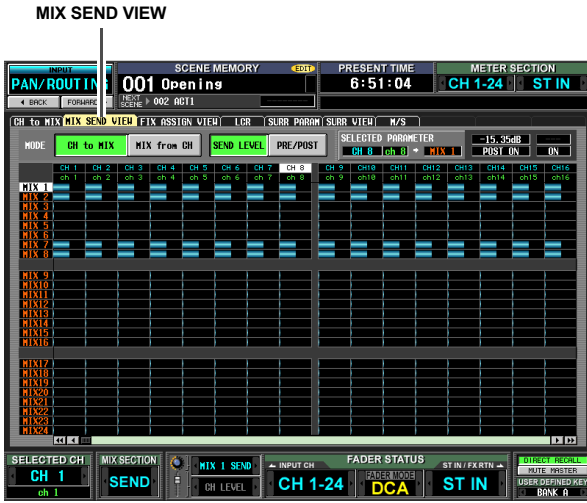
선택된 파라미터의 값이 모든 채널에서 모든 페어된 MIX (믹스) 버스로 보내지는 신호의 팬(밸런스)으로 복사됩니다.

참고

- 페어되지 않은 MIX (믹스) 버스와 FIXED (고정) 유형 MIX (믹스) 버스는 이 조작이 무시됩니다.
- PAN (팬) 파라미터를 BALANCE (밸런스) 파라미터로 복사할 수 없습니다 (반대도 마찬가지입니다).
- VARI (가변) 버튼(FOLLOW PAN (팔로우 팬) 영역)이 켜져 있는 채널은 복사가 되지 않습니다.

MIX SEND VIEW 화면

입력 채널에서 MIX (믹스) 버스로 보낸 신호들을 보여 주는 화면입니다. 이 화면 안에서 설정을 수정할 수도 있습니다.

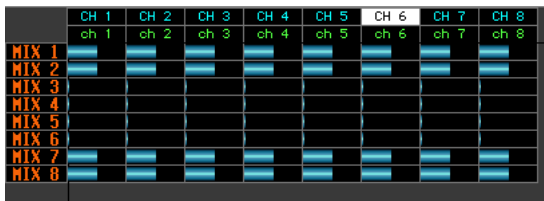


① CH to MIX/MIX from CH (믹스로 보내는 채널/채널에서 보내는 믹스)

다음 두 가지 화면 표시 방식 중 하나를 선택합니다.

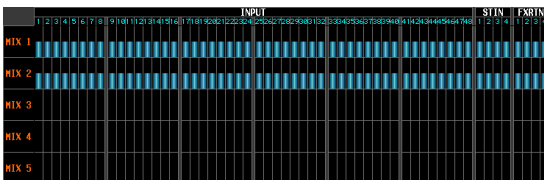
□ CH to MIX 버튼이 켜져 있는 경우

특정 입력 채널(입력 채널/ST IN (스테레오 입력) 채널)에서 모든 MIX (믹스) 버스로 보낸 신호의 상태가 화면에 나타납니다. (현재 보이지 않는 입력 채널을 보려면 스크롤 바를 사용하십시오.)



□ MIX from CH 버튼이 켜져 있는 경우

모든 입력 채널에서 특정 MIX (믹스) 버스로 보낸 신호의 상태가 화면에 나타납니다.



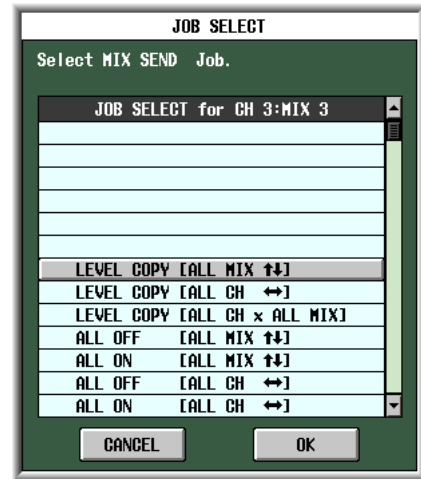
② SEND LEVEL, PRE/POST (샌드 레벨, 포스트/프리: 샌드 레벨 / 샌드 지점)

다음 두 파라미터 중 하나를 그리드에서 조회하도록 선택합니다.

□ SEND LEVEL 버튼이 켜져 있는 경우

입력 채널에서 MIX (믹스) 버스로 보낸 신호의 샌드 레벨이 그리드에 막대 그래프로 표시됩니다. 샌드 소스가 입력 채널이고 샌드 대상이 MIX (믹스) 버스라는 사실을 제외하고 막대 그래프 디스플레이는 MIX to MATRIX VIEW (매트릭스 보기로 보내는 믹스) 화면과 동일합니다 (MATRIX/ST (매트릭스/스테레오)기능) (→240페이지). 신호의 샌드 레벨을 수정하려면 커서를 원하는 채널과 MIX (믹스) 버스가 교차하는 그리드로 이동한 다음 [DATA] 인코더를 돌리십시오. MIX (믹스) 샌드를 켜거나 끄려면 원하는 채널과 MIX (믹스) 버스가 교차하는 그리드를 클릭하십시오.

SEND LEVEL (샌드 레벨) 버튼이 켜져 있을 경우 원하는 그리드를 선택하여 샌드 레벨(팬) 값을 다른 채널(수평 방향) 또는 다른 MIX (믹스) 버스(수직 방향)로 복사하거나 모든 그리드를 동시에 켜거나 끌 수 있습니다. 그렇게 하려면 커서를 원하는 그리드로 이동한 다음 [SHIFT] 키를 누른 상태에서 [ENTER] 키를 누르십시오. (또는 [SHIFT] 키를 누른 상태에서 원하는 그리드를 클릭하십시오.) 다음 창이 나타나면 다음 중 하나를 선택하여 복사하고 OK 버튼을 클릭합니다.



LEVEL COPY (레벨 복사) [ALL MIX (모든 믹스) ↑↓]
선택된 그리드의 샌드 레벨 (팬) 값을 모든 MIX (믹스) 버스로 복사합니다.

LEVEL COPY (레벨 복사) [ALL CH (모든 채널) ↔]
선택된 그리드의 샌드 레벨 (팬) 값을 모든 입력 채널로 복사합니다.

LEVEL COPY (레벨 복사) [ALL CH (모든 채널) x ALL MIX (모든 믹스)]
선택된 그리드의 샌드 레벨 (팬) 값을 모든 입력 채널/모든 MIX (믹스) 버스로 복사합니다.

ALL OFF (모두 꺼짐) [ALL MIX (모든 믹스) ↑↓]
지정된 입력 채널에서 모든 MIX (믹스) 버스로 보내지는 신호를 끕니다.

ALL ON (모두 켜짐) [ALL MIX (모든 믹스) ↑↓]
지정된 입력 채널에서 모든 MIX (믹스) 버스로 보내지는 신호를 켭니다.

ALL OFF (모두 꺼짐) [ALL CH (모든 채널) ↔]
모든 입력 채널에서 지정된 MIX (믹스) 버스로 보내지는 신호를 끕니다.

ALL ON (모두 켜짐) [ALL CH (모든 채널) ↔]

모든 입력 채널에서 지정된 MIX (믹스) 버스로 보내지는 신호를 켭니다.

ALL OFF (모두 꺼짐) [ALL CH (모든 채널) x ALL MIX (모든 믹스)]

모든 입력 채널에서 모든 MIX (믹스) 버스로 보내지는 신호를 끕니다.

ALL ON (모두 켜짐) [ALL CH (모든 채널) x ALL MIX (모든 믹스)]

모든 입력 채널에서 모든 MIX (믹스) 버스로 보내지는 신호를 켭니다.

□ PRE/POST 버튼이 켜져 있는 경우

입력 채널에서 MIX (믹스) 버스로 보낸 신호의 샌드 위치를 보여 주는 화면입니다.

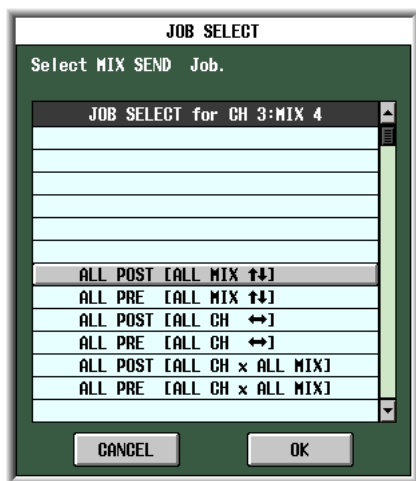
MODE	CH to MIX	MIX from CH	SEND LEVEL	PRE/POST					
	CH 1	CH 2	CH 3	CH 4	CH 5	CH 6	CH 7	CH 8	CH
	ch 1	ch 2	ch 3	ch 4	ch 5	ch 6	ch 7	ch 8	ch
MIX 1	PRE	PRE	POST	POST	POST	POST	PRE	POST	P0
MIX 2	PRE	PRE	POST	POST	POST	POST	PRE	POST	P0
MIX 3	POST	POST	POST	POST	POST	POST	POST	POST	P0
MIX 4	POST	POST	POST	POST	POST	POST	POST	POST	P0
MIX 5	POST	POST	POST	POST	POST	POST	POST	POST	P0
MIX 6	POST	POST	POST	POST	POST	POST	POST	POST	P0
MIX 7	POST	POST	POST	POST	POST	POST	PRE	POST	P0
MIX 8	POST	POST	POST	POST	POST	POST	PRE	POST	P0

각 표시의 의미는 다음과 같습니다.

- PRE** (녹색)PRE EQ (EQ 바로 앞)
- PRE** (노란색)PRE FADER (페이더 바로 앞)
- POST** (회색)POST ON ([ON] 키 바로 뒤)
- POST** (적색)POST TO ST ([TO ST] 키 바로 뒤)

신호의 샌드 위치를 수정하려면 커서를 원하는 채널과 MIX (믹스) 버스가 교차하는 그리드로 이동한 다음 [ENTER] 키를 누르거나 클릭하거나 또는 [DATA] 인코더를 돌리십시오.

PRE/POST (프리/포스트) 버튼이 켜져 있을 경우 모든 그리드 위치에 대한 샌드 위치를 동시에 바꿀 수 있습니다. 그렇게 하려면 [SHIFT] 키를 누른 상태에서 원하는 그리드를 클릭하십시오. (또는 커서를 원하는 그리드로 이동한 다음 [SHIFT] 키를 누른 상태에서 [ENTER] 키를 누르십시오.) 다음 창이 나타나면 다음 중 하나를 선택하고 OK 버튼을 클릭합니다.



ALL PRE (모든 프리) [ALL MIX (모든 믹스) ↑↓]

지정된 입력 채널에서 모든 MIX (믹스) 버스로 보내지는 신호에 대한 샌드 위치로 프리 페이더를 지정합니다.

ALL POST (모든 포스트) [ALL MIX (모든 믹스) ↑↓]

지정된 입력 채널에서 모든 MIX (믹스) 버스로 보내지는 신호에 대한 샌드 위치로 포스트 페이더를 지정합니다.

ALL PRE (모든 프리) [ALL CH (모든 채널) ↔]

모든 입력 채널에서 지정된 MIX (믹스) 버스로 보내지는 신호에 대한 샌드 위치로 프리 페이더를 지정합니다.

ALL POST (모든 포스트) [ALL CH (모든 채널) ↔]

모든 입력 채널에서 지정된 MIX (믹스) 버스로 보내지는 신호에 대한 샌드 위치로 포스트 페이더를 지정합니다.

ALL PRE (모든 프리) [ALL CH (모든 채널) x ALL MIX (모든 믹스)]

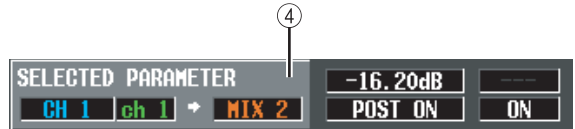
모든 입력 채널에서 모든 MIX (믹스) 버스로 보내지는 신호에 대한 샌드 위치로 프리 페이더를 지정합니다.

ALL POST (모든 포스트) [ALL CH (모든 채널) x ALL MIX (모든 믹스)]

모든 입력 채널에서 모든 MIX (믹스) 버스로 보내지는 신호에 대한 샌드 위치로 포스트 페이더를 지정합니다.

③ **그리드**

입력 채널(수평 행)에서 MIX (믹스) 버스(수직 열)로 보내지는 신호에 대한 다양한 설정을 보여줍니다. 왼쪽과 위쪽으로 연장된 적색 줄은 커서가 현재 위치한 그리드에 해당하는 입력 채널과 MIX (믹스) 버스를 표시합니다.

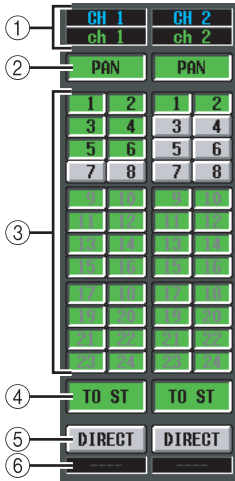
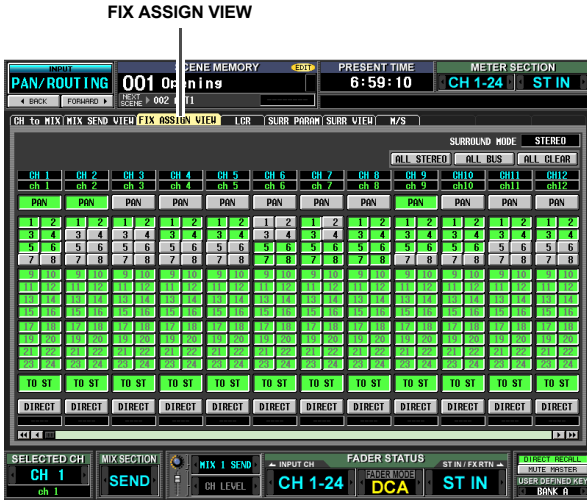


④ **SELECTED PARAMETER (선택된 파라미터: 현재 선택된 파라미터)**

커서가 현재 위치한 그리드에 대한 입력 채널과 MIX (믹스) 버스를 표시합니다. 오른쪽 상자 4개는 커서가 현재 위치한 그리드에 대한 값을 표시합니다.

FIX ASSIGN VIEW 화면

입력 채널에서 버스와 다이렉트 출력으로 보내지는 신호를 보여 주는 화면입니다. 이 화면 안에서 할당을 설정하거나 취소할 수도 있습니다.

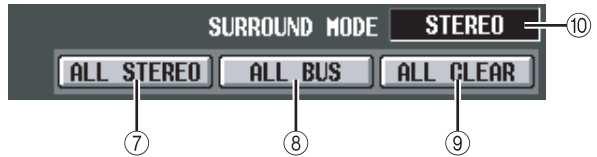


- ① **입력 채널**
수정하고 있는 입력 채널의 번호와 이름을 보여줍니다.
- ② **PAN (팬)**
이 버튼이 켜져 있을 경우 입력 채널의 TO STEREO PAN (스테레오 팬으로) 노브가 FIXED (고정) 유형의 MIX (믹스) 버스에도 적용됩니다. CH to MIX (믹스로 보내는 채널) 화면(PAN/ROUTING (팬/라우팅) 기능)의 FOLLOW PAN FIXED (팔로우 팬 고정) 버튼과 연결되어 있습니다.
- ③ **버스 할당**
해당 입력 채널을 FIXED (고정) 유형 MIX (믹스) 버스로 할당하는 버튼입니다. CH to MIX (믹스로 보내는 채널) 화면(PAN/ROUTING (팬/라우팅) 기능)의 SEND ON/OFF (샌드 켜짐/꺼짐) 버튼과 연결되어 있습니다. VARI (가변) 유형 MIX (믹스) 버스의 경우 버튼이 회색으로 비활성화되어 사용할 수 없습니다.

참고

STEREO (스테레오) 이외의 서라운드 모드가 선택되면 서라운드 버스로 사용되는 MIX (믹스) 버스에 대한 버튼 이름이 번호 대신 서라운드 채널(예: L, C, R)로 바뀝니다.

- ④ **TO ST (스테레오로: To stereo)**
이 버튼이 켜지면 해당 입력 채널 신호가 STEREO (스테레오) 버스로 할당됩니다. CH to MIX (믹스로 보내는 채널) 화면(PAN/ROUTING (팬/라우팅) 기능)의 TO ST (스테레오로) 버튼과 연결되어 있습니다.
- ⑤ **DIRECT (다이렉트)**
이 버튼이 켜져 있을 경우 해당 입력 채널의 신호가 다이렉트 출력으로 선택된 출력 포트에 보냅니다. 이 버튼은 INSERT/DIRECT OUT POINT (인서트/다이렉트 출력 지점) 화면(IN PATCH (입력 패치) 기능)의 DIRECT OUT ON/OFF (다이렉트 출력 켜짐/꺼짐) 버튼과 연결되어 있습니다.
- ⑥ **출력 포트**
DIRECT OUT PATCH (다이렉트 출력 패치) 화면 (INPUT PATCH (입력 패치) 기능)에서 이 입력 채널의 다이렉트 출력으로 패치된 출력 포트를 표시합니다.



- ⑦ **ALL STEREO (모든 스테레오)**
이 버튼을 클릭하면 STEREO (스테레오) 버스에 대한 모든 입력 채널의 할당이 활성화됩니다.
- ⑧ **ALL BUS (모든 버스)**
이 버튼을 클릭하면 FIXED (고정) 유형 MIX (믹스) 버스에 대한 모든 입력 채널의 할당이 활성화됩니다.
- ⑨ **ALL CLEAR (모두 삭제)**
이 버튼을 클릭하면 FIX ASSIGN VIEW (고정 할당 보기) 화면의 모든 할당이 취소됩니다.
- ⑩ **SURROUND MODE (서라운드 모드)**
현재 선택된 서라운드 모드를 표시합니다.

LCR 화면

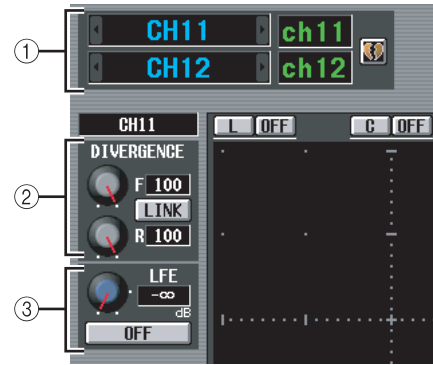
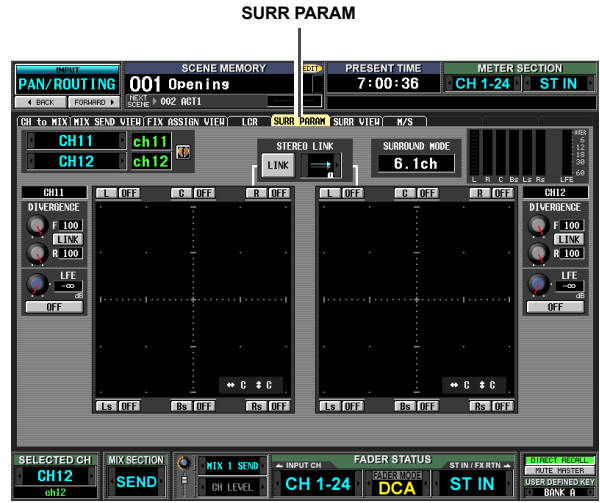
여기에서는 STEREO (스테레오) 버스의 L/R 채널에 CENTER (센터) 채널을 추가하여 3 채널 재생을 가능하게 하는 LCR 모드에 대한 설정을 할 수 있습니다.



샌드 소스가 입력 채널이라는 사실을 제외하고 디스플레이와 조작이 MATRIX/ST (메트릭스/스테레오) 기능 LCR 화면과 동일합니다. 242페이지를 참고하십시오.

SURR PARAM (서라운드 파라미터) 화면

여기에서는 현재 선택된 두 입력 채널에 대한 서라운드 패닝의 실시간 조정을 할 수 있습니다.



① 채널 선택

조정하고자 하는 2개의 인접한 홀수 번호/짝수 번호 입력 채널(또는 ST IN (스테레오 입력) 채널 L/R)을 선택합니다. 채널의 이름이 오른쪽에 표시됩니다.

② DIVERGENCE (발산)

입력 채널이 센터에 위치할 때 각 서라운드 버스로 보내지는 신호의 비율을 지정하는 조절기입니다. 선택한 서라운드 모드에 따라 표시되는 파라미터는 다음과 같이 달라집니다.

□ 서라운드 모드 = 3-1ch/5.1ch일 경우

프런트 분기율을 조절하는 노브가 표시됩니다. 이 노브를 사용해서 중앙에 위치한 신호가 센터 버스(c)와 좌/우 버스(L, R)로 보내지는 비율(0~100)을 지정합니다. 0을 설정하면 신호가 좌/우 버스로만 보내지고 100을 설정하면 센터 버스로만 보내집니다. 50으로 설정하면 신호가 같은 레벨로 좌우 및 센터 버스로 보내집니다.



디스플레이에 표시된 정보

기능 메뉴

클로젯 기능

출력 기능

입력 기능

부분

□ 서라운드 모드 = 6.1ch일 경우

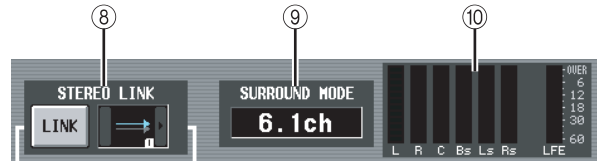
프런트 분기율을 조절하기 위한 F 노브와 리어 분기율을 조절하기 위한 R 노브가 표시됩니다. 이 두 노브를 사용해서 중앙에 위치한 신호가 센터 버스(C, S, Bs)와 좌/우 버스(L, R, Ls, Rs)로 보내지는 비율(0~100)을 지정합니다.

6.1ch 모드에서는 프런트 및 리어 분기율분기율을 연결하는 LINK (링크) 버튼이 F 노브와 R 노브 사이에 표시됩니다. LINK 버튼을 켜면 F 노브 값이 R 노브로 복사되고 F 노브와 R 노브 값이 연결됩니다.



③ LFE (저주파 이펙트)

서브우퍼에 대해 입력 채널에서 LFE (저주파 이펙트) 버스로 보내지는 신호의 출력 레벨을 조절합니다. ON/OFF (켜짐/꺼짐) 버튼을 사용하여 입력 채널에서 LFE (저주파 이펙트) 버스로 보내지는 신호를 켜거나 끌 수도 있습니다. 서라운드 모드가 5.1ch 또는 6.1ch일 때만 LFE (저주파 이펙트) 노브와 ON/OFF (켜짐/꺼짐) 버튼이 표시됩니다.



⑧ STEREO LINK (스테레오 링크)

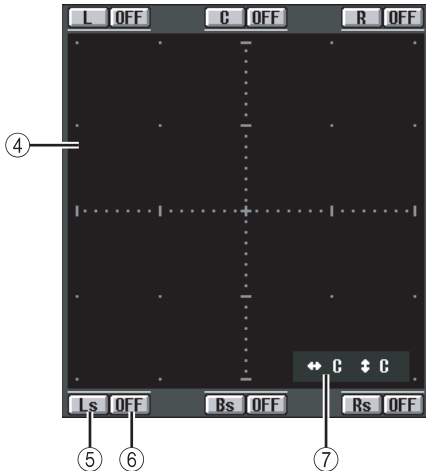
화면에 나타난 두 채널 사이에 사운드 이미지 이동을 연결시킬 것인지 여부를 지정합니다. 두 채널의 이동을 연결하려면 왼쪽과 오른쪽에 있는 []/[] 버튼을 사용하여 8개의 링크 패턴 중에서 하나를 선택하십시오. (각 패턴의 작동 방식에 대한 자세한 설명은 136페이지를 참고하십시오.)

⑨ SURROUND MODE (서라운드 모드)

현재 선택된 서라운드 모드를 표시합니다.

⑩ 레벨 미터

서라운드 버스의 마스터 레벨을 보여주는 미터입니다.



④ 서라운드 팬 그리드

감상 지점이 중앙에 있을 때 서라운드 패닝을 조절할 수 있는 그리드입니다. 현재 설정은 O 기호로 표시됩니다.

⑤ 위치 버튼

각 서라운드 버스에 대응되는 버튼입니다. 버튼을 클릭하면 서라운드 패닝이 그 위치로 이동합니다.

⑥ SURROUND BUS ON/OFF (서라운드 버스 켜짐/꺼짐) 버튼

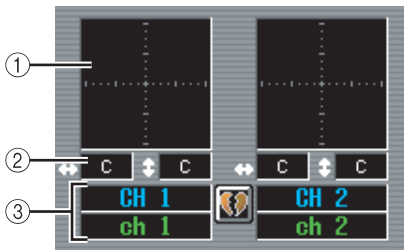
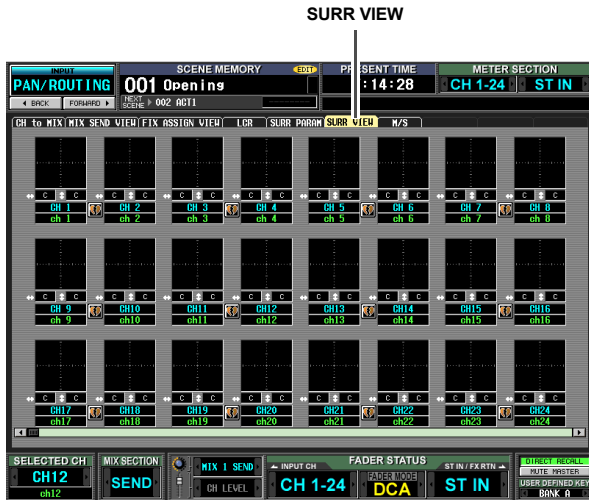
입력 채널에서 해당 서라운드 버스로 보내지는 신호를 켜거나 끌 수 있는 버튼입니다.

⑦ 서라운드 팬 위치

O 기호의 좌우 방향과 전후 방향 좌표 위치를 표시합니다.

SURR VIEW (서라운드 보기) 화면

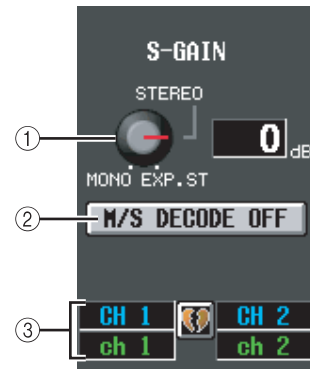
입력 채널에 대한 서라운드 설정을 보여주는 화면입니다. 이 화면에서 원하는 채널에 대한 SURR PARAM (서라운드 파라미터) 화면으로 이동할 수도 있습니다.



- ① **서라운드 팬 그리드**
각 입력 채널에 대해 대략적인 서라운드 팬 위치를 O 기호로 보여줍니다. 이 영역을 클릭하면 해당 채널에 대한 SURR PARAM (서라운드 파라미터) 화면이 나타납니다.
- ② **서라운드 팬 위치**
서라운드 팬의 좌우 방향(L/R)과 전후 방향(F/R) 좌표 위치를 표시합니다.
- ③ **채널**
입력 채널의 번호와 이름을 표시합니다.

M/S 화면

2개의 인접한 홀수 번호/짝수 번호 입력 채널 (또는 ST IN (스테레오 입력) 채널 L/R)에 대해 MS 마이크에서 오는 2 채널 신호를 L/R 신호로 변환하는 설정입니다.



- ① **S-GAIN (S-게인) 노브**
M 마이크 레벨에 비례한 S 마이크의 레벨을 설정하는 노브입니다. 현재 값은 오른쪽에 있는 숫자 상자에 표시됩니다.
MONO (모노) 위치에서 S 마이크 레벨은 -∞, STEREO (스테레오) 위치에서 M 마이크와 S 마이크는 같은 레벨, 그리고 EXP.ST 위치에서 S 마이크 레벨은 +10 dB이 됩니다.
- ② **M/S DECODE ON/OFF (M/S 디코드 켜짐/꺼짐)**
2개의 인접한 홀수 번호/짝수 번호 입력 채널(또는 ST IN (스테레오 입력) 채널 L/R)에 대해 M/S 디코딩을 켜거나 끄는 버튼입니다. 스테레오 페어로 할당되지 않은 채널에 대해서도 M/S 디코딩을 켤 수 있습니다.
- ③ **채널**
입력 채널의 번호와 이름을 표시합니다.

힌트

M/S는 단방향M(가운데) 마이크 1개와 양방향S(측면) 마이크 1개를 사용하는 스테레오 녹음 기술입니다. M 마이크는 주 신호를 캡처하고 S 마이크는 방향 신호를 캡처하며 두 신호의 합(M+S)과 차(M-S)는(이 절차를 "디코딩"이라고 함) 각각L과R 채널에 녹음됩니다.

디스플레이에 표시된 정보

기능 메뉴

클로젯 기능

출력 기능

입력 기능

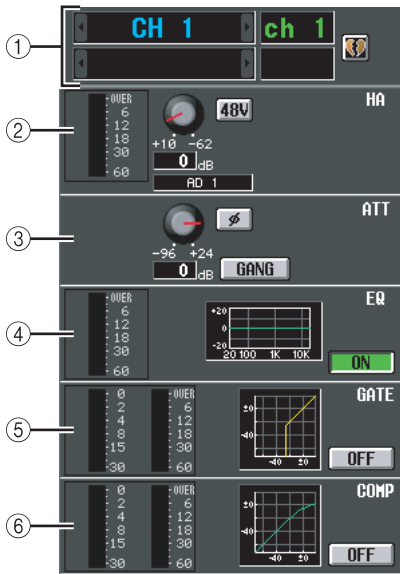
파라미터

INPUT VIEW 기능

CH VIEW (채널 보기) 화면

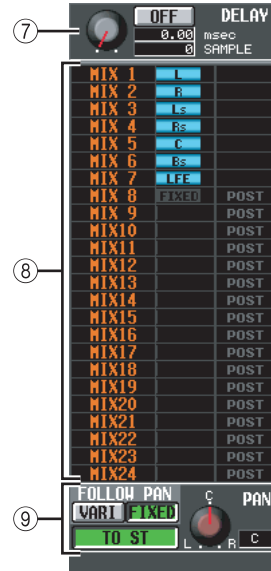
현재 선택된 입력 채널의 믹스 파라미터를 보여주는 화면입니다. 이 화면에서는 주요 파라미터를 수정하고 다른 화면에 액세스할 수도 있습니다.

CH VIEW

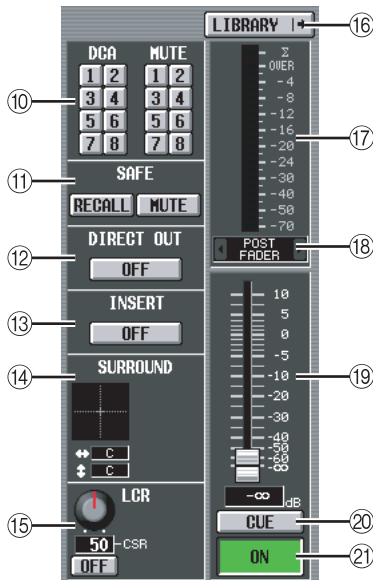


- ① **채널**
수정하고 있는 입력 채널의 번호입니다. 입력 채널이 페어된 경우 (또는 ST IN (스테레오 입력) 채널이 선택된 경우) 하트 기호가 오른쪽에 표시됩니다. 이 기호를 클릭하여 입력 채널에 대한 페어링을 활성화/비활성화할 수 있습니다.
- ② **HA (헤드 앰프)**
입력 채널에 패치된 입력 포트, 내장 헤드 앰프(PM5D-RH 모델만 해당) 또는 외장 헤드 앰프의 설정, 그리고 입력 레벨을 표시합니다. 이 화면에서 헤드 앰프 게인을 조절하고 팬텀 전원(+48V)을 켜거나 끌 수도 있습니다.
- ③ **ATT (감쇠)**
감쇠와 ϕ (위상) 설정을 보여줍니다. 이 화면에서 감쇠를 조절하고 위상을 전환할 수도 있습니다.

- ④ **EQ**
OUTPUT VIEW (출력 보기) 기능 CH VIEW (채널 보기) 화면의 설명을 참고하십시오 (→245페이지).
- ⑤ **GATE (게이트)**
게이트의 게인 감소량과 출력 레벨, 게이트의 대략적인 반응을 보여주는 미니 그래프 및 게이트 켜짐/꺼짐 상태를 보여줍니다. 이 화면에서 게이트를 켜거나 끌 수도 있습니다. 미니 그래프를 클릭하면 해당 채널에 대한 GATE PARAM (게이트 파라미터) 화면이 나타납니다.
- ⑥ **COMP (컴프레서)**
OUTPUT VIEW (출력 보기) 기능 CH VIEW (채널 보기) 화면의 설명을 참고하십시오 (→246페이지).



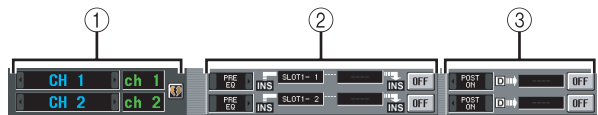
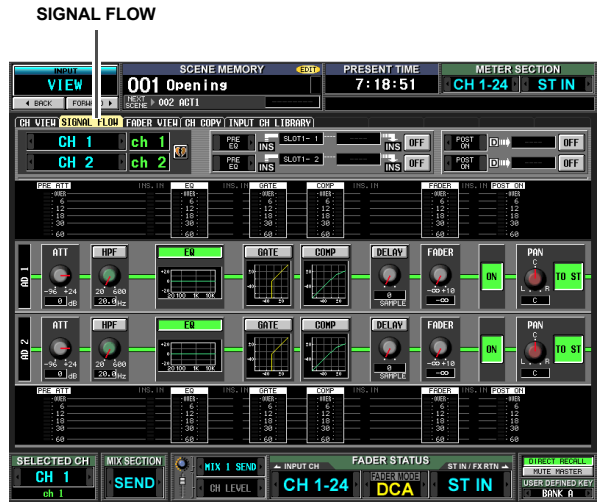
- ⑦ **DELAY (딜레이)**
내장 딜레이의 딜레이 시간과 켜짐/꺼짐 상태를 조회 및 수정할 수 있습니다.
- ⑧ **TO MIX (믹스로)**
해당 입력 채널에서 MIX (믹스) 버스 1~24로 보내지는 신호의 샌드 레벨, 출력 위치, 켜짐/꺼짐 상태를 지정할 수 있습니다. (조작 방법은 OUTPUT VIEW (출력 보기) 기능 CH VIEW (채널 보기) 화면의 TO MATRIX (매트릭스) 영역과 동일합니다.) 246페이지를 참고하십시오.
- ⑨ **TO STEREO (스테레오)**
여기에서 해당 입력 채널에서 STEREO (스테레오) 버스까지 보낸 신호의 켜짐/꺼짐 상태, 팬 및 FOLLOW PAN (팔로우 팬) 설정을 지정할 수 있습니다.



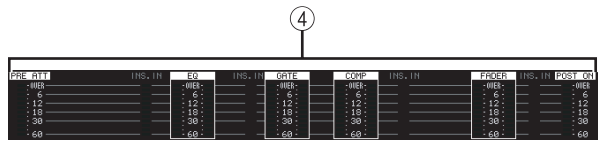
- ⑩ **DCA 그룹 / 뮤트 그룹**
- ⑪ **리콜 세이프(Recall safe) / 뮤트 세이프(Mute safe)**
OUTPUT VIEW (출력 보기) 기능 CH VIEW (채널 보기) 화면의 설명을 참고하십시오 (→246페이지).
- ⑫ **DIRECT (다이렉트)**
해당 입력 채널에 대한 다이렉트 출력을 켜거나 끕니다.
- ⑬ **INSERT (인서트)**
해당 입력 채널에 대한 인서트를 켜거나 끕니다.
- ⑭ **SURROUND (서라운드: 서라운드 팬)**
서라운드 모드가 활성화되면 해당 입력 채널의 서라운드 팬 위치가 서라운드 팬 그리드에 O 기호와 전후좌우 좌표 위치로 표시됩니다. 서라운드 팬 그리드를 클릭하면 해당 채널에 대한 SURR PARAM (서라운드 파라미터) 화면이 나타납니다.
- ⑮ **LCR**
여기에서는 LCR 모드를 켜거나 끄고 CSR(L/R 채널에 대비한 CENTER (센터) 채널의 레벨)을 조절할 수 있습니다 (→242페이지).
- ⑯ **LIBRARY (라이브러리)**
이 버튼을 누르면 INPUT CH LIBRARY (입력 채널 라이브러리) 화면(→289페이지)이 나타나서 입력 채널 라이브러리 설정을 저장/리콜할 수 있습니다.
- ⑰ **레벨 미터**
채널의 입력 레벨을 표시하는 레벨 미터입니다.
- ⑱ **신호 감지 지점**
레벨 미터(⑰)로 표시되는 신호 레벨이 탐지되는 지점입니다 (PRE ATT (프리 ATT), PRE GATE (프리 게이트), PRE FADER (프리 페이더), POST FADER (포스트 페이더) 또는 POST ON (포스트 켜짐)). 왼쪽과 오른쪽에 있는 [] / [] 버튼을 클릭하여 설정을 수정할 수 있습니다.
- ⑲ **페이더**
채널의 입력 레벨을 조절합니다.
- ⑳ **CUE (큐)**
- ㉑ **ON/OFF (채널 켜짐/꺼짐)**
OUTPUT VIEW (출력 보기) 기능 CH VIEW (채널 보기) 화면의 설명을 참고하십시오 (→247페이지).

SIGNAL FLOW 화면

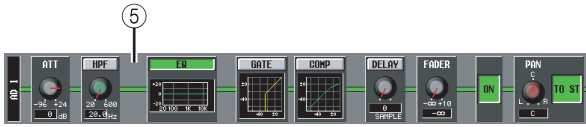
2개의 인접한 홀수 번호/짝수 번호 입력 채널 또는 ST IN (스테레오 입력) 채널에 대한 신호 흐름을 보여주는 화면입니다. 이 화면에서 일부 파라미터를 수정하고 다른 화면에 접속할 수도 있습니다. 또한 신호 흐름 안에서 클리핑 (Clipping)이 발생한 위치를 결정할 수도 있습니다.



- ① **채널**
- ② **인서트**
입력 채널에 대한 화면이라는 사실을 제외하고 내용은 OUTPUT VIEW (출력 보기) 기능 SIGNAL FLOW (신호 흐름) 화면과 동일합니다. 247페이지를 참고하십시오.
- ③ **다이렉트 출력**
선택된 2개 채널의 다이렉트 출력 정보를 표시합니다 (신호 출력 위치, 다이렉트 출력에 패치된 포트, 다이렉트 출력 켜짐/꺼짐 상태).
여기에서 신호 출력 위치를 선택하고 (왼쪽과 오른쪽에 있는 [] / [] 버튼 사용) 다이렉트 출력을 켜거나 끌 수도 (ON/OFF (켜짐/꺼짐) 버튼 사용) 있습니다.



- ④ **레벨 미터**
신호 흐름에서 다양한 지점의 레벨을 표시하는 미터입니다. 레벨은 다음과 같은 위치에서 감지됩니다.
 - PRE ATT (감쇠기 바로 앞)
 - EQ (EQ 바로 앞과 뒤)
 - GATE (게이트 바로 앞과 뒤)
 - COMP (컴프레서 바로 앞과 뒤)
 - FADER (페이더 바로 앞과 뒤)
 - POST ON (CH [ON] 키 바로 뒤)
 - INSERT IN (인서트 지점 바로 뒤)



⑤ 신호 흐름

선택된 채널의 신호 흐름을 표시합니다. 다음과 같은 파라미터들이 표시됩니다.

- **ATT (감쇠)**
해당 채널에 대해 AD (아날로그) 변환 직후의 감쇠량을 지정합니다.
- **HPF (하이 패스 필터)**
해당 채널에 대해 하이 패스 필터의 켜짐/꺼짐 상태와 컷오프 주파수를 지정합니다.
- **EQ (이퀄라이저)**
- **GATE (게이트)**
- **COMP (컴프레서)**
해당 채널에 대해 이퀄라이저, 게이트, 컴프레서의 대략적인 반응을 보여줍니다. 또한 이 화면에서 이들 스위치를 켜거나 끌 수도 있고 미니 그래프를 클릭하여 개별 파라미터 화면을 접속할 수도 있습니다.
- **DELAY (딜레이)**
여기에서는 내장 딜레이를 켜거나 끄고 딜레이 시간을 수정할 수 있습니다.
- **FADER (페이더)**
채널의 입력 레벨을 표시합니다. 해당 채널의 인코더나 페이더와 연결되어 있습니다.
- **ON/OFF (켜짐/꺼짐)**
채널을 켜거나 끕니다. 해당 채널의 [ON] 키와 연결되어 있습니다.
- **TO STEREO (스테레오로)**
여기에서 해당 채널에서 STEREO (스테레오) 버스까지 보내지는 신호의 켜짐/꺼짐 상태와 팬 설정을 지정할 수 있습니다. 해당 채널의 [TO STEREO] 키 및 STEREO [PAN] 인코더와 연결되어 있습니다.

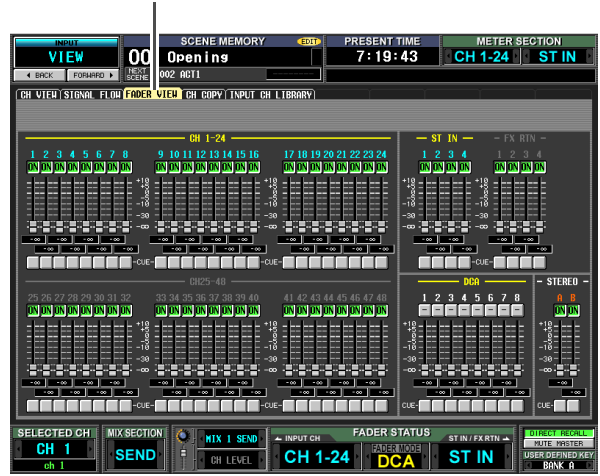
힌트

- 인서트나 다이렉트 출력이 켜지면 신호 흐름 안에서 현재 인서트 지점이나 다이렉트 출력 지점이 나타납니다.
- 신호가 잘릴 경우에는 클리핑(Clippling) 다음에 신호 흐름(수평 줄)이 적색으로 표시됩니다. 출력이 꺼져서 신호가 더 이상 흐르지 않을 경우에는 그 후의 흐름이 회색으로 표시됩니다. PEAK HOLD (피크 홀드)가 켜져 있을 경우 클리핑이 한번이라도 발생하면 흐름이 적색으로 표시되어 클리핑이 발생했다는 것을 쉽게 알 수 있습니다.

FADER VIEW 화면

입력 채널과 DCA 그룹의 켜짐/꺼짐 상태, 레벨 및 큐 모니터 상태를 보여주는 화면입니다.

FADER VIEW



입력 채널, DCA 그룹 및 STEREO (스테레오) A/B 채널에 대한 화면이라는 점을 제외하고 OUTPUT VIEW (출력 보기) 기능 FADER VIEW (페이더 보기) 화면과 동일합니다. 249페이지를 참고하십시오.

CH COPY 화면

이 화면에서는 원하는 파라미터(들)를 선택된 입력 채널에서 메모리 버퍼로 복사하고 동일한 종류의 채널로 붙여넣기 할 수 있습니다. (붙여넣기 대상을 하나 이상 선택할 수 있습니다.)



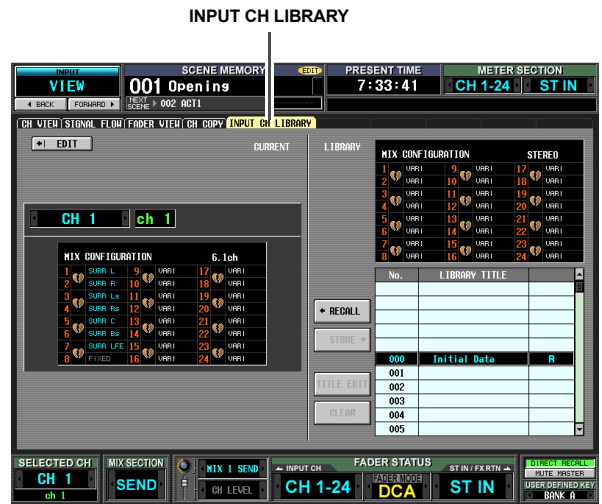
입력 채널에 대한 설정이라는 사실을 제외하고 OUTPUT VIEW (출력 보기) 기능 CH COPY (채널 복사) 화면과 동일합니다. 249페이지를 참고하십시오.

참고

- 입력 채널과 출력 채널에 대한 채널 설정을 복사하기 위해 동일한 버퍼 메모리가 사용됩니다.
- 출력 채널 설정이 버퍼 메모리로 복사되었다면 "TYPE CONFLICT! (종류 충돌)" 메시지가 아래에 표시되고 입력 채널로 붙여넣기할 수 없습니다.
- PM5D의 전원이 꺼지면 버퍼 메모리의 내용이 지워집니다.

INPUT CH LIBRARY (입력 채널 라이브러리) 화면

여기에서는 입력 채널 라이브러리의 항목을 리콜, 저장, 이름 변경 또는 삭제할 수 있습니다.



입력 채널에 대한 설정이라는 사실을 제외하고 OUTPUT VIEW (출력 보기) 기능 CH LIBRARY (채널 라이브러리) 화면과 동일합니다. 251페이지를 참고하십시오.

디스플레이에 표시된 정보

기능 메뉴

글로벌 기능

출력 기능

입력 기능

부록

부록

EQ 라이브러리 목록

#	제목	파라미터				
		LOW	L-MID	H-MID	HIGH	
01	Bass Drum 1		PEAKING	PEAKING	PEAKING	H.SHELF
		G	+3.5 dB	-3.5 dB	0.0 dB	+4.0 dB
		F	100 Hz	265 Hz	1.06 kHz	5.30 kHz
		Q	1.2	10	0.9	-
02	Bass Drum 2		PEAKING	PEAKING	PEAKING	LPF
		G	+8.0 dB	-7.0 dB	+6.0 dB	ON
		F	80 Hz	400 Hz	2.50 kHz	12.5 kHz
		Q	1.4	4.5	2.2	-
03	Snare Drum 1		PEAKING	PEAKING	PEAKING	H.SHELF
		G	-0.5 dB	0.0 dB	+3.0 dB	+4.5 dB
		F	132 Hz	1.00 kHz	3.15 kHz	5.00 kHz
		Q	1.2	4.5	0.11	-
04	Snare Drum 2		L.SHELF	PEAKING	PEAKING	PEAKING
		G	+1.5 dB	-8.5 dB	+2.5 dB	+4.0 dB
		F	180 Hz	335 Hz	2.36 kHz	4.00 kHz
		Q	-	10	0.7	0.1
05	Tom-tom 1		PEAKING	PEAKING	PEAKING	PEAKING
		G	+2.0 dB	-7.5 dB	+2.0 dB	+1.0 dB
		F	212 Hz	670 Hz	4.50 kHz	6.30 kHz
		Q	1.4	10	1.2	0.28
06	Cymbal		L.SHELF	PEAKING	PEAKING	H.SHELF
		G	-2.0 dB	0.0 dB	0.0 dB	+3.0 dB
		F	106 Hz	425 Hz	1.06 kHz	13.2 kHz
		Q	-	8	0.9	-
07	High Hat		L.SHELF	PEAKING	PEAKING	H.SHELF
		G	-4.0 dB	-2.5 dB	+1.0 dB	+0.5 dB
		F	95 Hz	425 Hz	2.80 kHz	7.50 kHz
		Q	-	0.5	1	-
08	Percussion		L.SHELF	PEAKING	PEAKING	H.SHELF
		G	-4.5 dB	0.0 dB	+2.0 dB	0.0 dB
		F	100 Hz	400 Hz	2.80 kHz	17.0 kHz
		Q	-	4.5	0.56	-
09	E. Bass 1		L.SHELF	PEAKING	PEAKING	H.SHELF
		G	-7.5 dB	+4.5 dB	+2.5 dB	0.0 dB
		F	35.5 Hz	112 Hz	2.00 kHz	4.00 kHz
		Q	-	5	4.5	-
10	E. Bass 2		PEAKING	PEAKING	PEAKING	H.SHELF
		G	+3.0 dB	0.0 dB	+2.5 dB	+0.5 dB
		F	112 Hz	112 Hz	2.24 kHz	4.00 kHz
		Q	0.1	5	6.3	-
11	Syn. Bass 1		PEAKING	PEAKING	PEAKING	H.SHELF
		G	+3.5 dB	+8.5 dB	0.0 dB	0.0 dB
		F	85 Hz	950 Hz	4.00 kHz	12.5 kHz
		Q	0.1	8	4.5	-
12	Syn. Bass 2		PEAKING	PEAKING	PEAKING	H.SHELF
		G	+2.5 dB	0.0 dB	+1.5 dB	0.0 dB
		F	125 Hz	180 Hz	1.12 kHz	12.5 kHz
		Q	1.6	8	2.2	-
13	Piano 1		L.SHELF	PEAKING	PEAKING	H.SHELF
		G	-6.0 dB	0.0 dB	+2.0 dB	+4.0 dB
		F	95 Hz	950 Hz	3.15 kHz	7.50 kHz
		Q	-	8	0.9	-
14	Piano 2		PEAKING	PEAKING	PEAKING	H.SHELF
		G	+3.5 dB	-8.5 dB	+1.5 dB	+3.0 dB
		F	224 Hz	600 Hz	3.15 kHz	5.30 kHz
		Q	5.6	10	0.7	-

#	제목	파라미터				
		LOW	L-MID	H-MID	HIGH	
15	E. G. Clean		PEAKING	PEAKING	PEAKING	H.SHELF
		G	+2.0 dB	-5.5 dB	+0.5 dB	+2.5 dB
		F	265 Hz	400 Hz	1.32 kHz	4.50 kHz
		Q	0.18	10	6.3	-
16	E. G. Crunch 1		PEAKING	PEAKING	PEAKING	PEAKING
		G	+4.5 dB	0.0 dB	+4.0 dB	+2.0 dB
		F	140 Hz	1.00 kHz	1.90 kHz	5.60 kHz
		Q	8	4.5	0.63	9
17	E. G. Crunch 2		PEAKING	PEAKING	PEAKING	H.SHELF
		G	+2.5 dB	+1.5 dB	+2.5 dB	0.0 dB
		F	125 Hz	450 Hz	3.35 kHz	19.0 kHz
		Q	8	0.4	0.16	-
18	E. G. Dist. 1		L.SHELF	PEAKING	PEAKING	H.SHELF
		G	+5.0 dB	0.0 dB	+3.5 dB	0.0 dB
		F	355 Hz	950 Hz	3.35 kHz	12.5 kHz
		Q	-	9	10	-
19	E. G. Dist. 2		L.SHELF	PEAKING	PEAKING	H.SHELF
		G	+6.0 dB	-8.5 dB	+4.5 dB	+4.0 dB
		F	315 Hz	1.06 kHz	4.25 kHz	12.5 kHz
		Q	6	10	4	-
20	A. G. Stroke 1		PEAKING	PEAKING	PEAKING	H.SHELF
		G	-2.0 dB	0.0 dB	+1.0 dB	+4.0 dB
		F	106 Hz	1.00 kHz	1.90 kHz	5.30 kHz
		Q	0.9	4.5	3.5	-
21	A. G. Stroke 2		L.SHELF	PEAKING	PEAKING	H.SHELF
		G	-3.5 dB	-2.0 dB	0.0 dB	+2.0 dB
		F	300 Hz	750 Hz	2.00 kHz	3.55 kHz
		Q	-	9	4.5	-
22	A. G. Arpeg. 1		L.SHELF	PEAKING	PEAKING	PEAKING
		G	-0.5 dB	0.0 dB	0.0 dB	+2.0 dB
		F	224 Hz	1.00 kHz	4.00 kHz	6.70 kHz
		Q	-	4.5	4.5	0.12
23	A. G. Arpeg. 2		L.SHELF	PEAKING	PEAKING	H.SHELF
		G	0.0 dB	-5.5 dB	0.0 dB	+4.0 dB
		F	180 Hz	355 Hz	4.00 kHz	4.25 kHz
		Q	-	7	4.5	-
24	Brass Sec.		PEAKING	PEAKING	PEAKING	PEAKING
		G	-2.0 dB	-1.0 dB	+1.5 dB	+3.0 dB
		F	90 Hz	850 Hz	2.12 kHz	4.50 kHz
		Q	2.8	2	0.7	7
25	Male Vocal 1		PEAKING	PEAKING	PEAKING	PEAKING
		G	-0.5 dB	0.0 dB	+2.0 dB	+3.5 dB
		F	190 Hz	1.00 kHz	2.00 kHz	6.70 kHz
		Q	0.11	4.5	0.56	0.11
26	Male Vocal 2		PEAKING	PEAKING	PEAKING	H.SHELF
		G	+2.0 dB	-5.0 dB	-2.5 dB	+4.0 dB
		F	170 Hz	236 Hz	2.65 kHz	6.70 kHz
		Q	0.11	10	5.6	-
27	Female Vo. 1		PEAKING	PEAKING	PEAKING	PEAKING
		G	-1.0 dB	+1.0 dB	+1.5 dB	+2.0 dB
		F	118 Hz	400 Hz	2.65 kHz	6.00 kHz
		Q	0.18	0.45	0.56	0.14
28	Female Vo. 2		L.SHELF	PEAKING	PEAKING	H.SHELF
		G	-7.0 dB	+1.5 dB	+1.5 dB	+2.5 dB
		F	112 Hz	335 Hz	2.00 kHz	6.70 kHz
		Q	-	0.16	0.2	-

#	제목	파라미터				
		LOW	L-MID	H-MID	HIGH	
29	Chorus & Harmo		PEAKING	PEAKING	PEAKING	PEAKING
		G	-2.0 dB	-1.0 dB	+1.5 dB	+3.0 dB
		F	90 Hz	850 Hz	2.12 kHz	4.50 kHz
		Q	2.8	2	0.7	7
30	Total EQ 1		PEAKING	PEAKING	PEAKING	H.SHELF
		G	-0.5 dB	0.0 dB	+3.0 dB	+6.5 dB
		F	95 Hz	950 Hz	2.12 kHz	16.0 kHz
		Q	7	2.2	5.6	-
31	Total EQ 2		PEAKING	PEAKING	PEAKING	H.SHELF
		G	+4.0 dB	+1.5 dB	+2.0 dB	+6.0 dB
		F	95 Hz	750 Hz	1.80 kHz	18.0 kHz
		Q	7	2.8	5.6	-
32	Total EQ 3		L.SHELF	PEAKING	PEAKING	H.SHELF
		G	+1.5 dB	+0.5 dB	+2.0 dB	+4.0 dB
		F	67 Hz	850 Hz	1.90 kHz	15.0 kHz
		Q	-	0.28	0.7	-
33	Bass Drum 3		PEAKING	PEAKING	PEAKING	PEAKING
		G	+3.5 dB	-10.0 dB	+3.5 dB	0.0 dB
		F	118 Hz	315 Hz	4.25 kHz	20.0 kHz
		Q	2	10	0.4	0.4
34	Snare Drum 3		L.SHELF	PEAKING	PEAKING	PEAKING
		G	0.0 dB	+2.0 dB	+3.5 dB	0.0 dB
		F	224 Hz	560 Hz	4.25 kHz	4.00 kHz
		Q	-	4.5	2.8	0.1
35	Tom-tom 2		L.SHELF	PEAKING	PEAKING	H.SHELF
		G	-9.0 dB	+1.5 dB	+2.0 dB	0.0 dB
		F	90 Hz	212 Hz	5.30 kHz	17.0 kHz
		Q	-	4.5	1.2	-
36	Piano 3		PEAKING	PEAKING	PEAKING	H.SHELF
		G	+4.5 dB	-13.0 dB	+4.5 dB	+2.5 dB
		F	100 Hz	475 Hz	2.36 kHz	10.0 kHz
		Q	8	10	9	-
37	Piano Low		PEAKING	PEAKING	PEAKING	H.SHELF
		G	-5.5 dB	+1.5 dB	+6.0 dB	0.0 dB
		F	190 Hz	400 Hz	6.70 kHz	12.5 kHz
		Q	10	6.3	2.2	-
38	Piano High		PEAKING	PEAKING	PEAKING	PEAKING
		G	-5.5 dB	+1.5 dB	+5.0 dB	+3.0 dB
		F	190 Hz	400 Hz	6.70 kHz	5.60 kHz
		Q	10	6.3	2.2	0.1
39	Fine-EQ Cass		L.SHELF	PEAKING	PEAKING	H.SHELF
		G	-1.5 dB	0.0 dB	+1.0 dB	+3.0 dB
		F	75 Hz	1.00 kHz	4.00 kHz	12.5 kHz
		Q	-	4.5	1.8	-
40	Narrator		PEAKING	PEAKING	PEAKING	H.SHELF
		G	-4.0 dB	-1.0 dB	+2.0 dB	0.0 dB
		F	106 Hz	710 Hz	2.50 kHz	10.0 kHz
		Q	4	7	0.63	-

GATE 라이브러리 목록

#	이름	형식	파라미터	값
1	게이트	GATE	Threshold (dB)	-26
			Range (dB)	-56
			Attack (ms)	0
			Hold (ms)	2.56
			Decay (ms)	331
2	더킹(ducking)	DUCKING	Threshold (dB)	-19
			Range (dB)	-22
			Attack (ms)	93
			Hold (ms)	1.20 s
			Decay (ms)	6.32 s
3	A. Dr. BD	GATE	Threshold (dB)	-11
			Range (dB)	-53
			Attack (ms)	0
			Hold (ms)	1.93
			Decay (ms)	400
4	A. Dr. SN	GATE	Threshold (dB)	-8
			Range (dB)	-23
			Attack (ms)	1
			Hold (ms)	0.63
			Decay (ms)	238

디스플레이에 표시된 정보

기능 메뉴

클로젯 기능

출력 기능

입력 기능

부록

컴프레서 라이브러리 목록

#	이름	형식	파라미터	값
1	Comp	COMP	Threshold (dB)	-8
			Ratio (:1)	2.5
			Attack (ms)	60
			Out gain (dB)	0.0
			Knee	2
			Release (ms)	250
2	Expand	EXPAND	Threshold (dB)	-23
			Ratio (:1)	1.7
			Attack (ms)	1
			Out gain (dB)	3.5
			Knee	2
			Release (ms)	70
3	Compander(H)	COMPAND-H	Threshold (dB)	-10
			Ratio (:1)	3.5
			Attack (ms)	1
			Out gain (dB)	0.0
			Width (dB)	6
			Release (ms)	250
4	Compander(S)	COMPAND-S	Threshold (dB)	-8
			Ratio (:1)	4
			Attack (ms)	25
			Out gain (dB)	0.0
			Width (dB)	24
			Release (ms)	180
5	A. Dr. BD	COMP	Threshold (dB)	-24
			Ratio (:1)	3
			Attack (ms)	9
			Out gain (dB)	5.5
			Knee	2
			Release (ms)	58
6	A. Dr. BD	COMPAND-H	Threshold (dB)	-11
			Ratio (:1)	3.5
			Attack (ms)	1
			Out gain (dB)	-1.5
			Width (dB)	7
			Release (ms)	192
7	A. Dr. SN	COMP	Threshold (dB)	-17
			Ratio (:1)	2.5
			Attack (ms)	8
			Out gain (dB)	3.5
			Knee	2
			Release (ms)	12
8	A. Dr. SN	EXPAND	Threshold (dB)	-23
			Ratio (:1)	2
			Attack (ms)	0
			Out gain (dB)	0.5
			Knee	2
			Release (ms)	151
9	A. Dr. SN	COMPAND-S	Threshold (dB)	-8
			Ratio (:1)	1.7
			Attack (ms)	11
			Out gain (dB)	0.0
			Width (dB)	10
			Release (ms)	128
10	A. Dr. Tom	EXPAND	Threshold (dB)	-20
			Ratio (:1)	2
			Attack (ms)	2
			Out gain (dB)	5.0
			Knee	2
			Release (ms)	749
11	A. Dr. OverTop	COMPAND-S	Threshold (dB)	-24
			Ratio (:1)	2
			Attack (ms)	38
			Out gain (dB)	-3.5
			Width (dB)	54
			Release (ms)	842

#	이름	형식	파라미터	값
12	E. B. Finger	COMP	Threshold (dB)	-12
			Ratio (:1)	2
			Attack (ms)	15
			Out gain (dB)	4.5
			Knee	2
			Release (ms)	470
13	E. B. Slap	COMP	Threshold (dB)	-12
			Ratio (:1)	1.7
			Attack (ms)	6
			Out gain (dB)	4.0
			Knee	hard
			Release (ms)	133
14	Syn. Bass	COMP	Threshold (dB)	-10
			Ratio (:1)	3.5
			Attack (ms)	9
			Out gain (dB)	3.0
			Knee	hard
			Release (ms)	250
15	Piano1	COMP	Threshold (dB)	-9
			Ratio (:1)	2.5
			Attack (ms)	17
			Out gain (dB)	1.0
			Knee	hard
			Release (ms)	238
16	Piano2	COMP	Threshold (dB)	-18
			Ratio (:1)	3.5
			Attack (ms)	7
			Out gain (dB)	6.0
			Knee	2
			Release (ms)	174
17	E. Guitar	COMP	Threshold (dB)	-8
			Ratio (:1)	3.5
			Attack (ms)	7
			Out gain (dB)	2.5
			Knee	4
			Release (ms)	261
18	A. Guitar	COMP	Threshold (dB)	-10
			Ratio (:1)	2.5
			Attack (ms)	5
			Out gain (dB)	1.5
			Knee	2
			Release (ms)	238
19	Strings1	COMP	Threshold (dB)	-11
			Ratio (:1)	2
			Attack (ms)	33
			Out gain (dB)	1.5
			Knee	2
			Release (ms)	749
20	Strings2	COMP	Threshold (dB)	-12
			Ratio (:1)	1.5
			Attack (ms)	93
			Out gain (dB)	1.5
			Knee	4
			Release (ms)	1.35 s
21	Strings3	COMP	Threshold (dB)	-17
			Ratio (:1)	1.5
			Attack (ms)	76
			Out gain (dB)	2.5
			Knee	2
			Release (ms)	186
22	BrassSection	COMP	Threshold (dB)	-18
			Ratio (:1)	1.7
			Attack (ms)	18
			Out gain (dB)	4.0
			Knee	1
			Release (ms)	226

#	이름	형식	파라미터	값
23	Syn. Pad	COMP	Threshold (dB)	-13
			Ratio (:1)	2
			Attack (ms)	58
			Out gain (dB)	2.0
			Knee	1
			Release (ms)	238
24	SamplingPerc	COMPAND-S	Threshold (dB)	-18
			Ratio (:1)	1.7
			Attack (ms)	8
			Out gain (dB)	-2.5
			Width (dB)	18
			Release (ms)	238
25	Sampling BD	COMP	Threshold (dB)	-14
			Ratio (:1)	2
			Attack (ms)	2
			Out gain (dB)	3.5
			Knee	4
			Release (ms)	35
26	Sampling SN	COMP	Threshold (dB)	-18
			Ratio (:1)	4
			Attack (ms)	8
			Out gain (dB)	8.0
			Knee	hard
			Release (ms)	354
27	Hip Comp	COMPAND-S	Threshold (dB)	-23
			Ratio (:1)	20
			Attack (ms)	15
			Out gain (dB)	0.0
			Width (dB)	15
			Release (ms)	163
28	Solo Vocal1	COMP	Threshold (dB)	-20
			Ratio (:1)	2.5
			Attack (ms)	31
			Out gain (dB)	2.0
			Knee	1
			Release (ms)	342
29	Solo Vocal2	COMP	Threshold (dB)	-8
			Ratio (:1)	2.5
			Attack (ms)	26
			Out gain (dB)	1.5
			Knee	3
			Release (ms)	331
30	Chorus	COMP	Threshold (dB)	-9
			Ratio (:1)	1.7
			Attack (ms)	39
			Out gain (dB)	2.5
			Knee	2
			Release (ms)	226
31	Click Erase	EXPAND	Threshold (dB)	-33
			Ratio (:1)	2
			Attack (ms)	1
			Out gain (dB)	2.0
			Knee	2
			Release (ms)	284
32	Announcer	COMPAND-H	Threshold (dB)	-14
			Ratio (:1)	2.5
			Attack (ms)	1
			Out gain (dB)	-2.5
			Width (dB)	18
			Release (ms)	180
33	Limiter1	COMPAND-S	Threshold (dB)	-9
			Ratio (:1)	3
			Attack (ms)	20
			Out gain (dB)	-3.0
			Width (dB)	90
			Release (ms)	3.90 s

#	이름	형식	파라미터	값
34	Limiter2	COMP	Threshold (dB)	0
			Ratio (:1)	∞
			Attack (ms)	0
			Out gain (dB)	0.0
			Knee	hard
			Release (ms)	319
35	Total Comp1	COMP	Threshold (dB)	-18
			Ratio (:1)	3.5
			Attack (ms)	94
			Out gain (dB)	2.5
			Knee	hard
			Release (ms)	447
36	Total Comp2	COMP	Threshold (dB)	-16
			Ratio (:1)	6
			Attack (ms)	11
			Out gain (dB)	6.0
			Knee	1
			Release (ms)	180

디스플레이에 표시된 정보

기능 메뉴

글로벌 기능

출력 기능

입력 기능

부록

다이나믹 파라미터

각 채널에는 GATE 섹션(입력 채널과 ST IN 채널만 해당)과 COMP 섹션이 있습니다. GATE 섹션에는 게이트(Gate) 형식과 더킹(Ducking) 형식이 포함되어 있습니다. COMP 섹션에는 컴프레서(Compressor), 익스팬더(Expander), 컴팬더 하드(COMP. (H)) 및 컴팬더 소프트(COMP. (S)) 형식이 포함되어 있습니다.

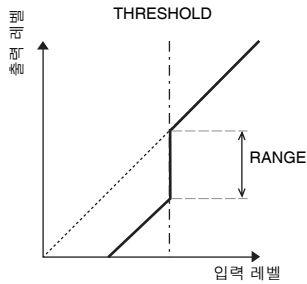
GATE 섹션

GATE

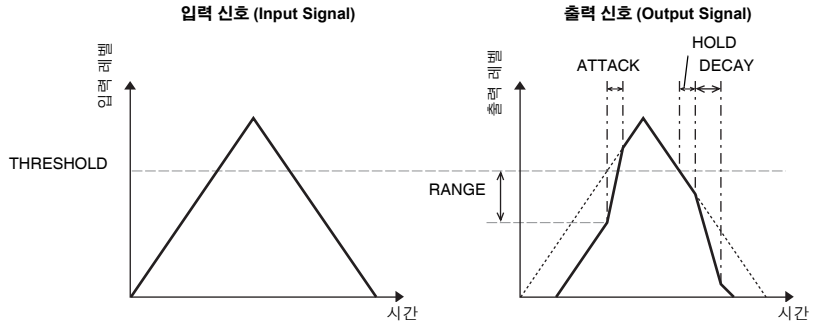
게이트는 신호를 설정된 THRESHOLD 레벨 아래로 지정된 양(RANGE) 만큼 감쇠시킵니다.

파라미터	범위	설명
THRESHOLD (dB)	-54 ~ 0.0 (541 포인트)	게이트 이펙트가 적용되는 레벨을 결정합니다.
RANGE (dB)	-70 ~ 0 (71 포인트)	게이트가 닫힐 때 감쇠량을 결정합니다.
ATTACK (ms)	0 ~ 120 (121 포인트)	신호가 트래시홀드 레벨을 초과할 때 게이트가 열리는 속도를 결정합니다.
HOLD (ms)	44.1kHz: 0.02 ms ~ 2.13 sec 48kHz: 0.02 ms ~ 1.96 sec 88.2kHz: 0.01 ms ~ 1.06 sec 96kHz: 0.01 ms ~ 981 ms (160 포인트)	트리거 신호가 트래시홀드 아래로 떨어졌을 때 게이트가 열려 있는 시간을 결정합니다.
DECAY (ms)	44.1kHz: 6 ms ~ 46.0 sec 48kHz: 5 ms ~ 42.3 sec 88.2kHz: 3 ms ~ 23.0 sec 96kHz: 3 ms ~ 21.1 sec(160 포인트)	홀드 시간이 끝난 후 게이트가 닫히는 속도를 조절합니다. 이 값은 레벨이 6 dB 만큼 변하는 데 걸리는 시간으로 표현됩니다.

I/O 특징



시계열 분석 (Time Series Analysis)

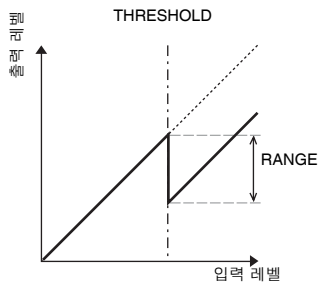


DUCKING

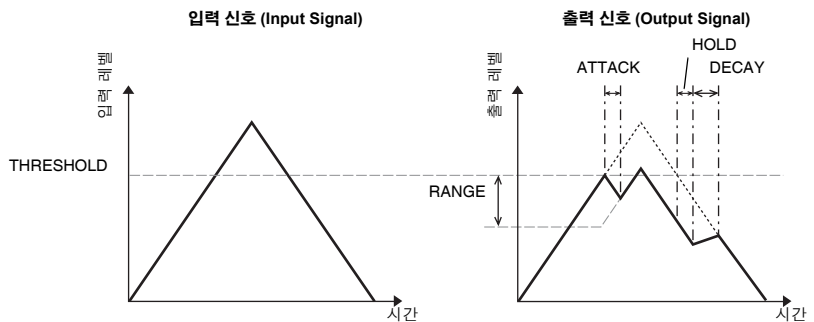
더킹은 아나운서가 말할 때 배경음악 레벨이 자동으로 줄어드는 보이스 오버(Voice-over) 어플리케이션에서 흔히 사용됩니다. KEY IN 소스 신호 레벨이 지정된 THRESHOLD를 초과하면 출력 레벨이 지정된 양(RANGE) 만큼 감쇠됩니다.

파라미터	범위	설명
THRESHOLD (dB)	-54.0 ~ 0.0 (541 포인트)	더킹을 활성화하는데 필요한 트리거 신호(KEY IN)의 레벨을 결정합니다.
RANGE (dB)	-70 ~ 0 (71 포인트)	더킹이 활성화될 때 감쇠량을 결정합니다.
ATTACK (ms)	0 ~ 120 (121 포인트)	더커(ducker)가 트리거된 후 신호가 더킹되는 시기를 결정합니다.
HOLD (ms)	44.1kHz: 0.02 ms ~ 2.13 sec 48kHz: 0.02 ms ~ 1.96 sec 88.2kHz: 0.01 ms ~ 1.06 sec 96kHz: 0.01 ms ~ 981 ms (160 포인트)	트리거 신호가 THRESHOLD 레벨 아래로 떨어졌을 때 더킹이 활성화 되어 있는 시간을 결정합니다.
DECAY (ms)	44.1kHz: 6 ms ~ 46.0 sec 48kHz: 5 ms ~ 42.3 sec 88.2kHz: 3 ms ~ 23.0 sec 96kHz: 3 ms ~ 21.1 sec(160 포인트)	트리거 신호 레벨이 트래시홀드(Threshold) 아래로 내려간 후 더커(Ducker)가 표준 계인으로 되돌아 오는 시기를 결정합니다. 이 값은 레벨이 6 dB 만큼 변하는 데 걸리는 시간으로 표현됩니다.

I/O 특징



시계열 분석 (Time Series Analysis)



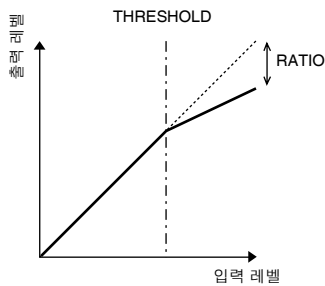
COMP 섹션

□ 컴프레서 (COMP)

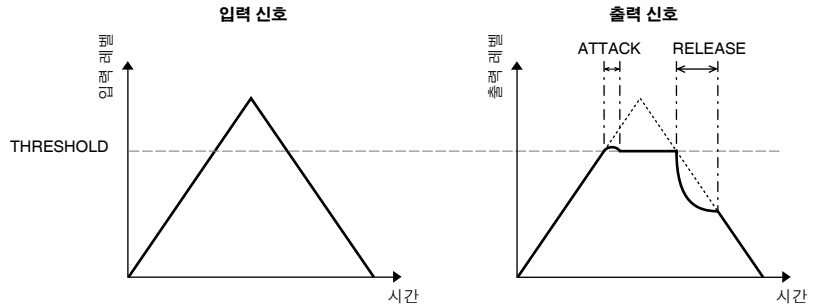
COMP 프로세서는 지정된 THRESHOLD 위로 지정된 RATIO 만큼 신호를 감쇠시킵니다. 또한 COMP 프로세서는 ∞:1의 RATIO로 트래시홀드까지 레벨을 낮추는 리미터로 사용할 수 있습니다. 이것은 리미터의 출력 레벨이 결코 트래시홀드를 초과하지 않는다는 것을 의미합니다.

파라미터	범위	설명
THRESHOLD (dB)	-54.0 ~ 0.0 (541 포인트)	컴프레서를 트리거하는 데 필요한 입력 신호의 레벨을 결정합니다.
RATIO	1.0:1, 1.1:1, 1.3:1, 1.5:1, 1.7:1, 2.0:1, 2.5:1, 3.0:1, 3.5:1, 4.0:1, 5.0:1, 6.0:1, 8.0:1, 10:1, 20:1, ∞:1 (16 포인트)	압축량, 즉 입력 신호 레벨의 변화에 비례한 출력 신호 레벨의 변화를 조절합니다.
ATTACK (ms)	0 ~ 120 (121 포인트)	컴프레서가 트리거된 후 신호가 압축되는 시기를 조절합니다.
RELEASE (ms)	44.1kHz: 6 ms ~ 46.0 sec 48kHz: 5 ms ~ 42.3 sec 88.2kHz: 3 ms ~ 23.0 sec 96kHz: 3 ms ~ 21.1 sec(160 포인트)	트리거 신호 레벨이 트래시홀드 아래로 내려간 후 컴프레서가 표준 계인으로 되돌아오는 시기를 결정합니다. 이 값은 레벨이 6 dB 만큼 변하는 데 걸리는 시간으로 표현됩니다.
OUT GAIN (dB)	0.0 ~ +18.0 (180포인트)	컴프레서의 출력 신호 레벨을 설정합니다.
KNEE	Hard, 1-5 (6 포인트)	트래시홀드에서 압축이 적용되는 방식을 결정합니다. 니(Knee)를 높게 설정하면 신호가 지정된 트래시홀드를 초과함에 따라 압축이 서서히 적용되어 더 자연스러운 사운드를 만듭니다.

- I/O 특징 (KNEE= hard, OUT GAIN=0.0dB)



- 시계열 분석 (Time Series Analysis) (RATIO= ∞ :1)

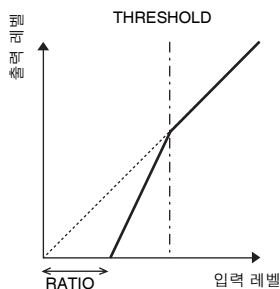


□ 익스팬더 (EXPAND)

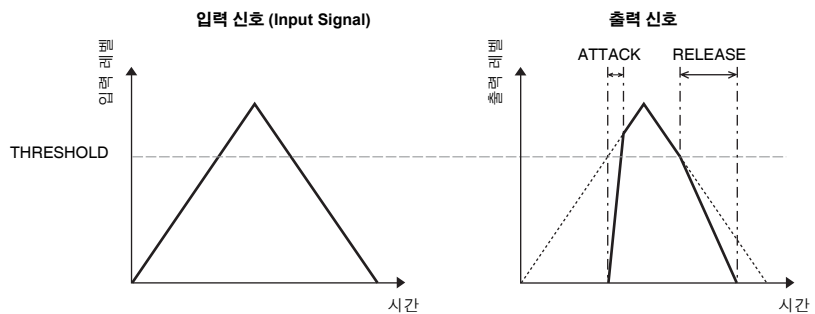
익스팬더는 지정된 THRESHOLD 아래로 지정된 RATIO 만큼 신호를 감쇠시킵니다.

파라미터	범위	설명
THRESHOLD (dB)	-54.0 ~ 0.0 (541 포인트)	익스팬더를 트리거하는 데 필요한 입력 신호의 레벨을 결정합니다.
RATIO	1.0:1, 1.1:1, 1.3:1, 1.5:1, 1.7:1, 2.0:1, 2.5:1, 3.0:1, 3.5:1, 4.0:1, 5.0:1, 6.0:1, 8.0:1, 10:1, 20:1, ∞:1 (16 포인트)	확장량을 결정합니다.
ATTACK (ms)	0 ~ 120 (121 포인트)	트리거 신호 레벨이 트래시홀드를 초과한 후 익스팬더가 표준 계인으로 되돌아오는 시기를 결정합니다.
RELEASE (ms)	44.1kHz: 6 ms ~ 46.0 sec 48kHz: 5 ms ~ 42.3 sec 88.2kHz: 3 ms ~ 23.0 sec 96kHz: 3 ms ~ 21.1 sec (160 포인트)	신호 레벨이 트래시홀드 아래로 내려간 후 신호가 확장되는 시기를 결정합니다. 이 값은 레벨이 6 dB 만큼 변하는 데 걸리는 시간으로 표현됩니다.
OUT GAIN (dB)	0.0 ~ +18.0 (180포인트)	익스팬더의 출력 신호 레벨을 설정합니다.
KNEE	Hard, 1-5 (6 포인트)	트래시홀드에서 확장이 적용되는 방식을 결정합니다. 니(Knee)를 높게 설정하면 신호가 지정된 트래시홀드 아래로 떨어짐에 따라 확장이 서서히 적용되어 더 자연스러운 사운드를 만듭니다.

- I/O 특징 (KNEE= hard, OUT GAIN=0.0dB)



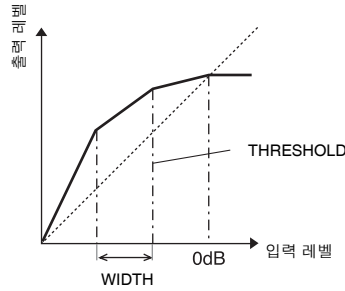
- 시계열 분석 (Time Series Analysis) (RATIO= ∞ :1)



□ COMPANDER HARD (COMP.(H))

□ COMPANDER SOFT (COMP.(S))

하드 및 소프트 컴팬더는 컴프레서, 익스팬더 및 리미터의 이펙트를 결합시킵니다.



컴팬더는 레벨에 따라 다음과 같이 다르게 기능합니다.

- ① 0 dB 이상 리미터로 기능
- ② 트래시홀드 초과 컴프레서로 기능
- ③ 트래시홀드 및 쪽 아래 익스팬더로 기능

하드 컴팬더의 확장률은 5:1 이고 소프트 컴팬더의 확장률은 1.5:1 입니다. 쪽이 최고값으로 설정되면 익스팬더는 기본적으로 꺼집니다. 컴프레서의 니(Knee) 설정은 2로 고정됩니다.

*게인은 이 비율과 트래시홀드 값에 따라 자동으로 조절되며 최고 18 dB까지 높일 수 있습니다.

*OUT GAIN 파라미터를 이용해서 압축과 확장 프로세스로 발생한 전체적인 레벨 변화를 보상할 수 있습니다.

파라미터	범위	설명
THRESHOLD (dB)	-54.0 ~ 0.0 (541 포인트)	압축이 적용되는 레벨을 결정합니다.
RATIO	1.0:1, 1.1:1, 1.3:1, 1.5:1, 1.7:1, 2.0:1, 2.5:1, 3.0:1, 3.5:1, 4.0:1, 5.0:1, 6.0:1, 8.0:1, 10:1, 20:1, (15 포인트)	압축량을 결정합니다.
ATTACK (ms)	0 ~ 120 (121 포인트)	컴팬더가 트리거된 후 신호가 압축 또는 확장되는 시기를 결정합니다.
RELEASE (ms)	44.1kHz: 6 ms ~ 46.0 sec 48kHz: 5 ms ~ 42.3 sec 88.2kHz: 3 ms ~ 23.0 sec 96kHz: 3 ms ~ 21.1 sec (160 포인트)	트리거 신호 레벨이 트래시홀드 아래로 내려가거나 초과한 후에 컴프레서 또는 익스팬더가 표준 게인으로 되돌아오는 시기를 결정합니다. 이 값은 레벨이 6 dB 만큼 변하는 데 걸리는 시간으로 표현됩니다.
OUT GAIN (dB)	-18.0 ~ 0.0 (180 포인트)	컴팬더의 출력 신호 레벨을 설정합니다.
WIDTH (dB)	0~90 (91 포인트)	트래시홀드 아래로 어디까지 확장이 적용되는지를 결정합니다. 레벨이 트래시홀드와 쪽 아래로 떨어지면 익스팬더가 활성화됩니다.

이펙트 라이브러리 목록

내장 이펙트들의 목록입니다. 별도 판매되는 애드온 이펙트(Add-On Effects) 패키지를 설치하여 49번 이후까지 새 이펙트 형식을 추가할 수 있습니다.

번호	이름	형식	설명
001	Reverb Hall	REVERB HALL	게이트(Gate)가 있는 콘서트 홀의 반향 시뮬레이션
002	Reverb Room	REVERB ROOM	게이트가 있는 룸의 반향 시뮬레이션
003	Reverb Stage	REVERB STAGE	게이트가 있는 보컬을 위해 설계된 리버브
004	Reverb Plate	REVERB PLATE	게이트가 있는 플레이트 리버브 시뮬레이션
005	Early Ref.	EARLY REF.	리버브를 수반하지 않는 초기 반사음
006	Gate Reverb	GATE REVERB	게이트가 있는 초기 반사음
007	Reverse Gate	REVERSE GATE	게이트가 있는 반전된 초기 반사음
008	Mono Delay	MONO DELAY	간단한 모노 딜레이
009	Stereo Delay	STEREO DELAY	간단한 스테레오 딜레이
010	Mod.Delay	MOD.DELAY	변조가 있는 간단한 반복 딜레이(Delay)
011	Delay LCR	DELAY LCR	3탭(왼쪽, 중앙, 오른쪽) 딜레이(Delay)
012	Echo	ECHO	교차된 왼쪽/오른쪽 피드백을 포함하는 스테레오 딜레이
013	코러스	코러스	코러스
014	Flange	FLANGE	플랜저
015	Symphonic	SYMPHONIC	일반 코러스(Chorus)보다 복잡하고 풍부한 변조(Modulation)를 만드는 Yamaha 독자적인 이펙트입니다.
016	Phaser	PHASER	16단계 스테레오 위상 시프터(Shifter)
017	Auto Pan	AUTO PAN	오토 패너(Auto-Panner)
018	트레몰로(tremolo)	TREMOLO	트레몰로(Tremolo)
019	HQ. 음정(Pitch)	HQ.PITCH	안정적인 결과를 제공하는 모노 피치 시프터(Pitch Shifter)
020	Dual Pitch	DUAL PITCH	스테레오 피치 시프터
021	Rotary	ROTARY	로터리 스피커 시뮬레이션
022	Ring Mod.	RING MOD.	링 모듈레이터(Ring Modulator)
023	Mod.Filter	MOD.FILTER	변조된 필터
024	디스토션(distortion)	DISTORTION	디스토션(Distortion)
025	Amp Simulate	AMP SIMULATE	기타 앰프 시뮬레이션
026	Dyna.Filter	DYNA.FILTER	동적으로 조절되는 필터
027	Dyna.Flange	DYNA.FLANGE	동적으로 조절되는 플랜저(Flanger)
028	Dyna.Phaser	DYNA.PHASER	동적으로 조절되는 위상 시프터(Phase Shifter)
029	Rev+Chorus	REV+CHORUS	리버브(Reverb)와 코러스(Chorus)를 병렬로 연결
030	Rev→Chorus	REV→CHORUS	리버브(Reverb)와 코러스(Chorus)직렬로 연결
031	Rev+Flange	REV+FLANGE	리버브(Reverb)와 플랜저(Flanger)를 병렬로 연결
032	Rev→Flange	REV→FLANGE	리버브(Reverb)와 플랜저(Flanger)를 직렬로 연결
033	Rev+Sympho.	REV+SYMPHO.	리버브(Reverb)와 심포닉(Symphonic)을 병렬로 연결
034	Rev→Sympho.	REV→SYMPHO.	리버브(Reverb)와 심포닉(Symphonic)을 직렬로 연결
035	Rev→Pan	REV→PAN	리버브(Reverb)와 오토 팬(Auto-Pan)을 직렬로 연결
036	Delay+Er.	DELAY+ER.	딜레이(Delay)와 초기 반사음을 병렬로 연결
037	Delay+Er.	DELAY→ER.	딜레이(Delay)와 초기 반사음을 직렬로 연결
038	Delay+Rev	DELAY+REV	딜레이(Delay)와 리버브(Reverb)를 병렬로 연결

번호	이름	형식	설명
039	Delay→Rev	DELAY→REV	딜레이(Delay)와 리버브(Reverb)를 직렬로 연결
040	Dist→Delay	DIST→DELAY	디스토션(Distortion)과 딜레이(Delay)를 직렬로 연결
041	Multi.Filter	MULTI.FILTER	3밴드 병렬 필터(24 dB/옥타브)
042	Freeze	FREEZE	간단한 샘플러(Sampler)
043	Stereo Reverb	ST REVERB	스테레오 리버브(Reverb)
044	M.Band Dyna.	M.BAND DYNA.	멀티 밴드 다이내믹 프로세서
045	M.Band Comp	M.BAND COMP	멀티밴드 컴프레서
046	REV-X Hall	REV-X HALL	농후하고 풍부한 잔향음과 부드러운 디케이를 전달하고 원음을 향상시키는 공간감과 깊이를 제공하는 새로운 리버브 알고리즘입니다. 위치와 필요에 따라 REV-X HALL, REV-X ROOM, REV-X PLATE 등 3가지 유형에서 선택하십시오.
047	REV-X Room	REV-X ROOM	
048	REV-X Plate	REV-X PLATE	
049	Comp276 *	COMP276 *	-
050	Comp276S *	COMP276S *	-
051	Comp260*	COMP260*	-
052	Comp260S *	COMP260S *	-
053	Equalizer601 *	EQUALIZER601*	-
054	OpenDeck *	OPENDECK *	-

* 애드온 이펙트(Add-On Effects) 설치용으로 준비된 라이브러리 번호입니다. 설치되지 않은 이펙트들은 회색으로 비활성화되어 사용할 수 없습니다.

디스플레이에 표시된 정보

기능 메뉴

클로젯 기능

출력 기능

입력 기능

부록

이펙트 파라미터

□ REVERB HALL, REVERB ROOM, REVERB STAGE, REVERB PLATE

입력 1개, 출력 홀(output hall) 2개, 룸, 스테이지, 플레이트 리버브(plate reverb) 시뮬레이션, 모든 게이트 포함.

파라미터	범위	설명
REV TIME	0.3~99.0 s	리버브(Reverb) 시간
INI. DLY	0.0~500.0 ms	리버브 시작 전의 초기 딜레이
HI. RATIO	0.1~1.0	고주파 리버브 시간 비율
LO. RATIO	0.1~2.4	저주파 리버브 시간 비율
DIFF.	0~10	리버브 확산 (좌우 리버브 퍼짐)
DENSITY	0~100%	리버브 밀도
E/R DLY	0.0~100.0 ms	초기 반사음과 리버브 사이의 딜레이
E/R BAL.	0~100%	초기 반사음과 리버브의 밸런스 (0% = 모든 리버브, 100% = 모든 초기 반사음)
HPF	THRU, 21.2 Hz~8.00 kHz	하이 패스 필터 컷오프 주파수
LPF	50.0 Hz~16.0 kHz, THRU	로우 패스 필터 컷오프 주파수
GATE LVL	OFF, -60 ~ 0 dB	게이트 킥 인(Gate kick in) 레벨
ATTACK	0~120 ms	게이트 열림 속도
HOLD	*1	게이트 열림 시간
DECAY	*2	게이트 닫힘 속도

- *1. 0.02 ms~2.13 s (fs=44.1 kHz), 0.02 ms~1.96 s (fs=48 kHz), 0.01 ms~1.06 s (fs=88.2 kHz), 0.01 ms~981 ms (fs=96 kHz)
- *2. 6.0 ms~46.0 s (fs=44.1 kHz), 5.0 ms~42.3 s (fs=48 kHz), 3 ms~23.0 s (fs=88.2 kHz), 3 ms~21.1 s (fs=96 kHz)

□ EARLY REF.

입력 1개와 출력 2개 초기 반사음.

파라미터	범위	설명
TYPE	S-Hall, L-Hall, Random, Revers, Plate, Spring	초기 반사음 시뮬레이션의 형식
ROOMSIZE	0.1~20.0	반사음 간격
LIVENESS	0~10	초기 반사음 디케이 특성 (0 = 없음, 10 = 라이브)
INI. DLY	0.0~500.0 ms	리버브 시작 전의 초기 딜레이
DIFF.	0~10	반사음 확산 (좌우 반사음 퍼짐)
DENSITY	0~100%	반사음의 밀도
ER NUM.	1~19	초기 반사음 수
FB GAIN	-99 ~ +99%	피드백 게인
HI. RATIO	0.1~1.0	고주파수 피드백 비율
HPF	THRU, 21.2 Hz~8.00 kHz	하이 패스 필터 컷오프 주파수
LPF	50.0 Hz~16.0 kHz, THRU	로우 패스 필터 컷오프 주파수

□ GATE REVERB, REVERSE GATE

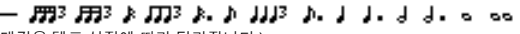
입력 1개, 게이트가 있는 출력 초기 반사음 2개 및 리버스 게이트(reverse gate)가 있는 초기 반사음.

파라미터	범위	설명
TYPE	Type-A, Type-B	초기 반사음 시뮬레이션의 형식
ROOMSIZE	0.1~20.0	반사음 간격
LIVENESS	0~10	초기 반사음 디케이 특성 (0 = 없음, 10 = 라이브)
INI. DLY	0.0~500.0 ms	리버브 시작 전의 초기 딜레이
DIFF.	0~10	반사음 확산 (좌우 반사음 퍼짐)
DENSITY	0~100%	반사음의 밀도
HI. RATIO	0.1~1.0	고주파수 피드백 비율
ER NUM.	1~19	초기 반사음 수
FB GAIN	-99 ~ +99%	피드백 게인
HPF	THRU, 21.2 Hz~8.00 kHz	하이 패스 필터 컷오프 주파수
LPF	50.0 Hz~16.0 kHz, THRU	로우 패스 필터 컷오프 주파수

□ MONO DELAY

입력 1개와 출력 1개 기본 반복 딜레이.

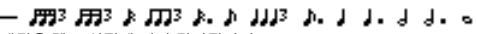
파라미터	범위	설명
DELAY	0.0~2730.0 ms	딜레이 시간
FB. GAIN	-99 ~ +99%	피드백 게인 (순상 피드백은 플러스(+), 역상 피드백은 마이너스(-) 값)
HI. RATIO	0.1~1.0	고주파수 피드백 비율
HPF	THRU, 21.2 Hz~8.00 kHz	하이 패스 필터 컷오프 주파수
LPF	50.0 Hz~16.0 kHz, THRU	로우 패스 필터 컷오프 주파수
SYNC	OFF/ON	Tempo 파라미터 동기화 켜짐/꺼짐
NOTE	*1	DELAY를 결정하기 위해 TEMPO와 함께 사용

*1.  (최대값은 템포 설정에 따라 달라집니다.)

□ STEREO DELAY

입력 2개와 출력 2개 기본 스테레오 딜레이.

파라미터	범위	설명
DELAY L	0.0~1350.0 ms	왼쪽 채널 딜레이 시간
DELAY R	0.0~1350.0 ms	오른쪽 채널 딜레이 시간
FB. G L	-99 ~ +99%	왼쪽 채널 피드백 (순상 피드백은 플러스(+), 역상 피드백은 마이너스(-) 값)
FB. G R	-99 ~ +99%	오른쪽 채널 피드백 (순상 피드백은 플러스(+), 역상 피드백은 마이너스(-) 값)
HI. RATIO	0.1~1.0	고주파수 피드백 비율
HPF	THRU, 21.2 Hz~8.00 kHz	하이 패스 필터 컷오프 주파수
LPF	50.0 Hz~16.0 kHz, THRU	로우 패스 필터 컷오프 주파수
SYNC	OFF/ON	Tempo 파라미터 동기화 켜짐/꺼짐
NOTE L	*1	왼쪽 채널 DELAY를 결정하기 위해 TEMPO와 함께 사용
NOTE R	1	오른쪽 채널 DELAY를 결정하기 위해 TEMPO와 함께 사용

*1.  (최대값은 템포 설정에 따라 달라집니다.)

□ MOD. DELAY

입력 1개와 출력 2개 번조가 있는 기본 반복 딜레이.

파라미터	범위	설명
DELAY	0.0-2725.0 ms	딜레이 시간
FB. GAIN	-99 ~ +99%	피드백 게인 (순상 피드백은 플러스(+) 값, 역상 피드백은 마이너스(-) 값)
HI. RATIO	0.1~1.0	고주파수 피드백 비율
FREQ.	0.05~40.00 Hz	변조 속도
DEPTH	0~100%	변조 깊이
WAVE	Sine/Tri	변조 파형
HPF	THRU, 21.2 Hz~8.00 kHz	하이 패스 필터 컷오프 주파수
LPF	50.0 Hz~16.0 kHz, THRU	로우 패스 필터 컷오프 주파수
SYNC	OFF/ON	Tempo 파라미터 동기화 켜짐/꺼짐
DLY.NOTE	*1	DELAY를 결정하기 위해 TEMPO와 함께 사용
MOD.NOTE	*2	FREQ를 결정하기 위해 TEMPO와 함께 사용

*1. (최대값은 템포 설정에 따라 달라집니다.)

*2.

□ DELAY LCR

입력 1개와 출력 2개 3탭 딜레이(왼쪽, 중앙, 오른쪽).

파라미터	범위	설명
DELAY L	0.0~2730.0 ms	왼쪽 채널 딜레이 시간
DELAY C	0.0~2730.0 ms	중앙 채널 딜레이 시간
DELAY R	0.0~2730.0 ms	오른쪽 채널 딜레이 시간
FB. DLY	0.0~2730.0 ms	피드백 딜레이 시간
LEVEL L	-100 ~ +100%	왼쪽 채널 딜레이 레벨
LEVEL C	-100 ~ +100%	중앙 채널 딜레이 레벨
LEVEL R	-100 ~ +100%	오른쪽 채널 딜레이 레벨
FB. GAIN	-99 ~ +99%	피드백 게인 (순상 피드백은 플러스(+) 값, 역상 피드백은 마이너스(-) 값)
HI. RATIO	0.1~1.0	고주파수 피드백 비율
HPF	THRU, 21.2 Hz~8.00 kHz	하이 패스 필터 컷오프 주파수
LPF	50.0 Hz~16.0 kHz, THRU	로우 패스 필터 컷오프 주파수
SYNC	OFF/ON	Tempo 파라미터 동기화 켜짐/꺼짐
NOTE L	*1	DELAY L을 결정하기 위해 TEMPO와 함께 사용
NOTE C	1	DELAY C를 결정하기 위해 TEMPO와 함께 사용
NOTE R	1	DELAY R를 결정하기 위해 TEMPO와 함께 사용
NOTE FB	1	FB. DLY를 결정하기 위해 TEMPO와 함께 사용

*1. (최대값은 템포 설정에 따라 달라집니다.)

□ ECHO

입력 2개와 출력 2개 교차된 피드백 루프가 있는 스테레오 딜레이.

파라미터	범위	설명
DELAY L	0.0~1350.0 ms	왼쪽 채널 딜레이 시간
DELAY R	0.0~1350.0 ms	오른쪽 채널 딜레이 시간
FB.DLY L	0.0~1350.0 ms	왼쪽 채널 피드백 딜레이 시간
FB.DLY R	0.0~1350.0 ms	오른쪽 채널 피드백 딜레이 시간
FB. G L	-99 ~ +99%	왼쪽 채널 피드백 게인 (순상 피드백은 플러스(+) 값, 역상 피드백은 마이너스(-) 값)
FB. G R	-99 ~ +99%	오른쪽 채널 피드백 게인 (순상 피드백은 플러스(+) 값, 역상 피드백은 마이너스(-) 값)
L → FBG	-99 ~ +99%	왼쪽 채널에서 오른쪽 채널로 피드백 게 인 (순상 피드백은 플러스 값, 역상 피드 백은 마이너스 값)
R → L FBG	-99 ~ +99%	오른쪽 채널에서 왼쪽 채널로 피드백 게 인 (순상 피드백은 플러스 값, 역상 피드 백은 마이너스 값)
HI. RATIO	0.1~1.0	고주파수 피드백 비율
HPF	THRU, 21.2 Hz~8.00 kHz	하이 패스 필터 컷오프 주파수
LPF	50.0 Hz~16.0 kHz, THRU	로우 패스 필터 컷오프 주파수
SYNC	OFF/ON	Tempo 파라미터 동기화 켜짐/꺼짐
NOTE L	*1	DELAY L을 결정하기 위해 TEMPO와 함께 사용
NOTE R	1	DELAY R를 결정하기 위해 TEMPO와 함께 사용
NOTE FBL	1	FB. D L을 결정하기 위해 TEMPO와 함께 사용
NOTE FBR	1	FB. D R를 결정하기 위해 TEMPO와 함께 사용

*1. (최대값은 템포 설정에 따라 달라집니다.)

□ CHORUS

입력 2개와 출력 2개 코러스 이펙트.

파라미터	범위	설명
FREQ.	0.05~40.00 Hz	변조 속도
AM DEPTH	0~100%	진폭 변조 깊이
PM DEPTH	0~100%	피치(Pitch) 변조 깊이
MOD. DLY	0.0~500.0 ms	변조 딜레이 시간
WAVE	Sine, Tri	변조 파형
LSH F	21.2 Hz ~ 8.00 kHz	로우 셸빙(Low Shelving) 필터 주파수
LSH G	-12 ~ +12 dB	로우 셸빙(Low Shelving) 필터 게인
EQ F	100 Hz~8.00 kHz	EQ(피킹 형식) 주파수
EQ G	-12 ~ +12 dB	EQ(피킹 형식) 게인
EQ Q	10.0~0.10	EQ(피킹 형식) 밴드폭
HSH F	50.0 Hz~16.0 kHz	하이 셸빙(High Shelving) 필터 주파수
HSH G	-12 ~ +12 dB	하이 셸빙(High Shelving) 필터 게인
SYNC	OFF/ON	Tempo 파라미터 동기화 켜짐/꺼짐
NOTE	*1	FREQ를 결정하기 위해 TEMPO와 함께 사용

*1.

□ FLANGE

입력 2개와 출력 2개 플랜지(Flange) 이펙트.

파라미터	범위	설명
FREQ.	0.05~40.00 Hz	변조 속도
DEPTH	0~100%	변조 깊이
MOD. DLY	0.0~500.0 ms	변조 딜레이 시간
FB. GAIN	-99 ~ +99%	피드백 게인 (순상 피드백은 플러스(+) 값, 역상 피드백은 마이너스(-) 값)
WAVE	Sine, Tri	변조 파형
LSH F	21.2 Hz ~ 8.00 kHz	로우 셸빙(Low Shelving) 필터 주파수
LSH G	-12 ~ +12 dB	로우 셸빙(Low Shelving) 필터 게인 (Gain)
EQ F	100 Hz~8.00 kHz	EQ(피킹 형식) 주파수
EQ G	-12 ~ +12 dB	EQ(피킹 형식) 게인
EQ Q	10.0~0.10	EQ(피킹 형식) 밴드폭
HSH F	50.0 Hz~16.0 kHz	하이 셸빙(High Shelving) 필터 주파수
HSH G	-12 ~ +12 dB	하이 셸빙(High Shelving) 필터 게인
SYNC	OFF/ON	Tempo 파라미터 동기화 켜짐/꺼짐
NOTE	*1	FREQ를 결정하기 위해 TEMPO와 함께 사용

*1.

□ SYMPHONIC

입력 2개와 출력 2개 심포닉(Symphonic) 이펙트.

파라미터	범위	설명
FREQ.	0.05~40.00 Hz	변조 속도
DEPTH	0~100%	변조 깊이
MOD. DLY	0.0~500.0 ms	변조 딜레이 시간
WAVE	Sine, Tri	변조 파형
LSH F	21.2 Hz ~ 8.00 kHz	로우 셸빙(Low Shelving) 필터 주파수
LSH G	-12 ~ +12 dB	로우 셸빙(Low Shelving) 필터 게인 (Gain)
EQ F	100 Hz~8.00 kHz	EQ(피킹 형식) 주파수
EQ G	-12 ~ +12 dB	EQ(피킹 형식) 게인
EQ Q	10.0~0.10	EQ(피킹 형식) 밴드폭
HSH F	50.0 Hz~16.0 kHz	하이 셸빙(High Shelving) 필터 주파수
HSH G	-12 ~ +12 dB	하이 셸빙(High Shelving) 필터 게인
SYNC	OFF/ON	Tempo 파라미터 동기화 켜짐/꺼짐
NOTE	*1	FREQ를 결정하기 위해 TEMPO와 함께 사용

*1.

□ PHASER

입력 2개와 출력 2개 16-단계 페이저(Phaser).

파라미터	범위	설명
FREQ.	0.05~40.00 Hz	변조 속도
DEPTH	0~100%	변조 깊이
FB. GAIN	-99 ~ +99%	피드백 게인 (순상 피드백은 플러스(+) 값, 역상 피드백은 마이너스(-) 값)
OFFSET	0~100	위상 편이된 최저 주파수 오프셋
PHASE	0.00~354.38 도	좌우 변조 위상 밸런스
STAGE	2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16	위상 편이 단계 수
LSH F	21.2 Hz ~ 8.00 kHz	로우 셸빙(Low Shelving) 필터 주파수
LSH G	-12 ~ +12 dB	로우 셸빙(Low Shelving) 필터 게인
HSH F	50.0 Hz~16.0 kHz	하이 셸빙(High Shelving) 필터 주파수
HSH G	-12 ~ +12 dB	하이 셸빙(High Shelving) 필터 게인
SYNC	OFF/ON	Tempo 파라미터 동기화 켜짐/꺼짐
NOTE	*1	FREQ를 결정하기 위해 TEMPO와 함께 사용

*1.

□ AUTOPAN

입력 2개와 출력 2개 오토패너(Autopanner).

파라미터	범위	설명
FREQ.	0.05~40.00 Hz	변조 속도
DEPTH	0~100%	변조 깊이
DIR.	*1	팬 방향
WAVE	Sine, Tri, Square	변조 파형
LSH F	21.2 Hz ~ 8.00 kHz	로우 셸빙(Low Shelving) 필터 주파수
LSH G	-12 ~ +12 dB	로우 셸빙(Low Shelving) 필터 게인
EQ F	100 Hz~8.00 kHz	EQ(피킹 형식) 주파수
EQ G	-12 ~ +12 dB	EQ(피킹 형식) 게인
EQ Q	10.0~0.10	EQ(피킹 형식) 밴드폭
HSH F	50.0 Hz~16.0 kHz	하이 셸빙(High Shelving) 필터 주파수
HSH G	-12 ~ +12 dB	하이 셸빙(High Shelving) 필터 게인
SYNC	OFF/ON	Tempo 파라미터 동기화 켜짐/꺼짐
NOTE	*2	FREQ를 결정하기 위해 TEMPO와 함께 사용

*1. L↔R, L→R, L←R, Turn L, Turn R

*2.

□ TREMOLO

입력 2개와 출력 2개 트레몰로(Tremolo) 이펙트.

파라미터	범위	설명
FREQ.	0.05~40.00 Hz	변조 속도
DEPTH	0~100%	변조 깊이
WAVE	Sine, Tri, Square	변조 파형
LSH F	21.2 Hz ~ 8.00 kHz	로우 셸빙(Low Shelving) 필터 주파수
LSH G	-12 ~ +12 dB	로우 셸빙(Low Shelving) 필터 게인
EQ F	100 Hz~8.00 kHz	EQ(피킹 형식) 주파수
EQ G	-12 ~ +12 dB	EQ(피킹 형식) 게인
EQ Q	10.0~0.10	EQ(피킹 형식) 밴드폭
HSH F	50.0 Hz~16.0 kHz	하이 셸빙(High Shelving) 필터 주파수
HSH G	-12 ~ +12 dB	하이 셸빙(High Shelving) 필터 게인
SYNC	OFF/ON	Tempo 파라미터 동기화 켜짐/꺼짐
NOTE	*1	FREQ를 결정하기 위해 TEMPO와 함께 사용

*1.

□ HQ. PITCH

입력 1개와 출력 2개 고품질 피치 시프터(Pitch Shifter).

파라미터	범위	설명
PITCH	-12 ~ +12 반음	피치 이동(Pitch Shift)
FINE	-50 ~ +50 센트(Cent)	미세 피치 이동(Pitch Shift)
DELAY	0.0~1000.0 ms	딜레이 시간
FB. GAIN	-99 ~ +99%	피드백 게인 (순상 피드백은 플러스(+) 값, 역상 피드백은 마이너스(-) 값)
MODE	1~10	피치 이동(Pitch Shift) 정밀도
SYNC	OFF/ON	Tempo 파라미터 동기화 켜짐/꺼짐
NOTE	*1	DELAY를 결정하기 위해 TEMPO와 함께 사용

*1.
(최대값은 템포 설정에 따라 달라집니다.)

□ DUAL PITCH

입력 2개와 출력 2개 피치 시프터(Pitch Shifter).

파라미터	범위	설명
PITCH 1	-12 ~ +24 반음	채널 #1 피치 이동
FINE 1	-50 ~ +50 센트(cent)	채널 #1 피치 미세 이동
LEVEL 1	-100 ~ +100%	채널 #1 레벨 (순상은 플러스(+), 역상은 마이너스(-) 값)
PAN 1	L63 ~ R63	채널 #1 팬
DELAY 1	0.0~1000.0 ms	채널 #1 딜레이 시간
FB. G 1	-99 ~ +99%	채널 #1 피드백 게인 (순상 피드백은 플러스(+), 역상 피드백은 마이너스(-) 값)
PITCH 2	-12 ~ +24 반음	채널 #2 피치 이동
FINE 2	-50 ~ +50 센트(cent)	채널 #2 피치 미세 이동
LEVEL 2	-100 ~ +100%	채널 #2 레벨 (순상은 플러스(+), 역상은 마이너스(-) 값)
PAN 2	L63 ~ R63	채널 #2 팬
DELAY 2	0.0~1000.0 ms	채널 #2 딜레이 시간
FB. G 2	-99 ~ +99%	채널 #2 피드백 게인 (순상 피드백은 플러스(+), 역상 피드백은 마이너스(-) 값)
MODE	1~10	피치 이동(Pitch Shift) 정밀도
SYNC	OFF/ON	Tempo 파라미터 동기화 켜짐/꺼짐
NOTE 1	*1	채널 #1 딜레이를 결정하기 위해 TEMPO와 함께 사용
NOTE 2	1	채널 #2 딜레이를 결정하기 위해 TEMPO와 함께 사용

*1. (최대값은 템포 설정에 따라 달라집니다.)

□ ROTARY

입력 1개와 출력 2개 회전 스피커 시뮬레이터.

파라미터	범위	설명
ROTATE	STOP, START	회전 정지, 시작
SPEED	SLOW, FAST	회전 속도 (SLOW 및 FAST 파라미터 참고)
SLOW	0.05~10.00 Hz	SLOW 회전 속도
FAST	0.05~10.00 Hz	FAST 회전 속도
DRIVE	0~100	오버드라이브(Overdrive) 레벨
ACCEL	0~10	속도 변화 시 가속도
LOW	0~100	저주파 필터
HIGH	0~100	고주파 필터

□ RING MOD.

입력 2개와 출력 2개 링 변조기(Ring Modulator).

파라미터	범위	설명
SOURCE	OSC, SELF	변조 소스: 오실레이터 또는 입력 신호
OSC FREQ	0.0~5000.0 Hz	오실레이터 주파수
FM FREQ.	0.05~40.00 Hz	오실레이터 주파수 변조 속도
FM DEPTH	0~100%	오실레이터 주파수 변조 깊이
SYNC	OFF/ON	Tempo 파라미터 동기화 켜짐/꺼짐
NOTE FM	*1	FM FREQ를 결정하기 위해 TEMPO와 함께 사용

*1.

□ MOD. FILTER

입력 2개와 출력 2개 변조 필터.

파라미터	범위	설명
FREQ.	0.05~40.00 Hz	변조 속도
DEPTH	0~100%	변조 깊이
PHASE	0.00~354.38 도	왼쪽 채널 변조 및 오른쪽 채널 변조 위상 차이
TYPE	LPF, HPF, BPF	필터 유형: 로우 패스(Low Pass), 하이 패스(High Pass), 밴드 패스(Band Pass)
OFFSET	0~100	필터 주파수 오프셋
RESO.	0~20	필터 레조넌스(Resonance)
LEVEL	0~100	출력 레벨
SYNC	OFF/ON	Tempo 파라미터 동기화 켜짐/꺼짐
NOTE	*1	FREQ를 결정하기 위해 TEMPO와 함께 사용

*1.

□ DISTORTION

입력 1개와 출력 2개 디스토션(Distortion) 이펙트.

파라미터	범위	설명
DST TYPE	DST1, DST2, OVD1, OVD2, CRUNCH	디스토션 형식(DST = 디스토션 (Distortion), OVD = 오버드라이브 (Overdrive))
DRIVE	0~100	디스토션 드라이브
MASTER	0~100	마스터 볼륨
tone	-10 ~ +10	톤
N. GATE	0~20	잡음 감소

□ AMP SIMULATE

입력 1개와 출력 2개 기타(Guitar) 앰프 시뮬레이터.

파라미터	범위	설명
AMP TYPE	*1	기타(Guitar) 앰프 시뮬레이션 형식
DST TYPE	DST1, DST2, OVD1, OVD2, CRUNCH	디스토션 형식(DST = 디스토션 (Distortion), OVD = 오버드라이브 (Overdrive))
DRIVE	0~100	디스토션 드라이브
MASTER	0~100	마스터 볼륨
BASS	0~100	베이스 톤 조절
MIDDLE	0~100	중간 톤 조절
TREBLE	0~100	높은 톤 조절
CAB DEP	0~100%	스피커 캐비닛 시뮬레이션 깊이
EQ F	100 Hz ~ 8.00 kHz	EQ(피킹 형식) 주파수
EQ G	-12 ~ +12 dB	EQ(피킹 형식) 게인
EQ Q	10.0~0.10	EQ(피킹 형식) 밴드폭
N. GATE	0~20	잡음 감소

*1. STK-M1, STK-M2, THRASH, MIDBST, MIBST-PG, CMB-VR, CMB-DX, CMB-TW, MINI, FLAT

□ DYNA. FILTER

입력 2개와 출력 2개 다이내믹 조정 필터.

파라미터	범위	설명
SOURCE	INPUT, MIDI	조절 소스: 입력 신호 또는 MIDI 노트 온 벨로시티 (Note On Velocity)
SENSE	0~100	감도
DIR.	UP, DOWN	위 또는 아래쪽 주파수 변화
DECAY	*1	필터 주파수 변경 디케이(Decay) 속도
TYPE	LPF, HPF, BPF	필터 형식
OFFSET	0~100	필터 주파수 오프셋
RESO.	0~20	필터 레조넌스(Resonance)
LEVEL	0~100	출력 레벨

*1. 6.0 ms~46.0 s (fs=44.1 kHz), 5.0 ms~42.3 s (fs=48 kHz), 3 ms~23.0 s (fs=88.2 kHz), 3 m~21.1 s (fs=96 kHz)

□ DYNA. FLANGE

입력 2개와 출력 2개 동적 조정 플랜저(Flanger).

파라미터	범위	설명
SOURCE	INPUT, MIDI	조절 소스: 입력 신호 또는 MIDI 노트 온 벨로시티 (Note On Velocity)
SENSE	0-100	감도
DIR.	UP, DOWN	위 또는 아래쪽 주파수 변화
DECAY	*1	디케이(Decay) 속도
OFFSET	0-100	딜레이 시간 오프셋
FB.GAIN	-99 ~ +99%	피드백 게인 (순상 피드백은 플러스(+) 값, 역상 피드백은 마이너스(-) 값)
LSH F	21.2 Hz ~ 8.00 kHz	로우 셸빙(Low Shelving) 필터 주파수
LSH G	-12 ~ +12 dB	로우 셸빙(Low Shelving) 필터 게인
EQ F	100 Hz~8.00 kHz	EQ(피킹 형식) 주파수
EQ G	-12 ~ +12 dB	EQ(피킹 형식) 게인
EQ Q	10.0-0.10	EQ(피킹 형식) 밴드폭
HSH F	50.0 Hz~16.0 kHz	하이 셸빙(High Shelving) 필터 주파수
HSH G	-12 ~ +12 dB	하이 셸빙(High Shelving) 필터 게인

*1. 6.0 ms~46.0 s (fs=44.1 kHz), 5.0 ms~42.3 s (fs=48 kHz), 3 ms~23.0 s (fs=88.2 kHz), 3 ms~21.1 s (fs=96 kHz)

□ DYNA. PHASER

입력 2개와 출력 2개 동적 조정 페이저(Phaser).

파라미터	범위	설명
SOURCE	INPUT, MIDI	조절 소스: 입력 신호 또는 MIDI 노트 온 벨로시티 (Note On Velocity)
SENSE	0-100	감도
DIR.	UP, DOWN	위 또는 아래쪽 주파수 변화
DECAY	*1	디케이(Decay) 속도
OFFSET	0-100	위상 편이된 최저 주파수 오프셋
FB.GAIN	-99 ~ +99%	피드백 게인 (순상 피드백은 플러스(+) 값, 역상 피드백은 마이너스(-) 값)
STAGE	2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16	위상 편이 단계 수
LSH F	21.2 Hz ~ 8.00 kHz	로우 셸빙(Low Shelving) 필터 주파수
LSH G	-12 ~ +12 dB	로우 셸빙(Low Shelving) 필터 게인 (Gain)
HSH F	50.0 Hz~16.0 kHz	하이 셸빙(High Shelving) 필터 주파수
HSH G	-12 ~ +12 dB	하이 셸빙(High Shelving) 필터 게인

*1. 6.0 ms~46.0 s (fs=44.1 kHz), 5.0 ms~42.3 s (fs=48 kHz), 3 ms~23.0 s (fs=88.2 kHz), 3 ms~21.1 s (fs=96 kHz)

□ REV+CHORUS

입력 1개와 출력 2개 리버브(Reverb)와 코러스(Chorus) 병렬 이펙트.

파라미터	범위	설명
REV TIME	0.3-99.0 s	리버브(Reverb) 시간
INI. DLY	0.0-500.0 ms	리버브 시작 전의 초기 딜레이
HI. RATIO	0.1-1.0	고주파 리버브 시간 비율
DIFF.	0-10	음의 확산
DENSITY	0-100%	리버브 밀도
HPF	THRU, 21.2 Hz~8.00 kHz	하이 패스 필터 컷오프 주파수
LPF	50.0 Hz~16.0 kHz, THRU	로우 패스 필터 컷오프 주파수
REV/CHO	0-100%	리버브 및 코러스의 밸런스(0% = 모든 리버브, 100% = 모든 코러스)
FREQ.	0.05-40.00 Hz	변조 속도
AM DEPTH	0-100%	진폭 변조 깊이
PM DEPTH	0-100%	피치(Pitch) 변조 깊이
MOD. DLY	0.0-500.0 ms	변조 딜레이 시간
WAVE	Sine, Tri	변조 파형
SYNC	OFF/ON	Tempo 파라미터 동기화 켜짐/꺼짐
NOTE	*1	FREQ를 결정하기 위해 TEMPO와 함께 사용

*1.

□ REV → CHORUS

입력 1개와 출력 2개 리버브(Reverb)와 코러스(Chorus) 직렬 이펙트.

파라미터	범위	설명
REV TIME	0.3-99.0 s	리버브(Reverb) 시간
INI. DLY	0.0-500.0 ms	리버브 시작 전의 초기 딜레이
HI. RATIO	0.1-1.0	고주파 리버브 시간 비율
DIFF.	0-10	음의 확산
DENSITY	0-100%	리버브 밀도
HPF	THRU, 21.2 Hz~8.00 kHz	하이 패스 필터 컷오프 주파수
LPF	50.0 Hz~16.0 kHz, THRU	로우 패스 필터 컷오프 주파수
REV.BAL	0-100%	리버브 및 코러스 적용 리버브의 밸런스 (0% = 모든 코러스 적용 리버브, 100% = 모든 리버브)
FREQ.	0.05-40.00 Hz	변조 속도
AM DEPTH	0-100%	진폭 변조 깊이
PM DEPTH	0-100%	피치(Pitch) 변조 깊이
MOD. DLY	0.0-500.0 ms	변조 딜레이 시간
WAVE	Sine, Tri	변조 파형
SYNC	OFF/ON	Tempo 파라미터 동기화 켜짐/꺼짐
NOTE	*1	FREQ를 결정하기 위해 TEMPO와 함께 사용

*1.

□ REV+FLANGE

입력 1개와 출력 2개 리버브(Reverb)와 플랜저(Flanger) 병렬 이펙트.

파라미터	범위	설명
REV TIME	0.3~99.0 s	리버브(Reverb) 시간
INI. DLY	0.0~500.0 ms	리버브 시작 전의 초기 딜레이
HI. RATIO	0.1~1.0	고주파 리버브 시간 비율
DIFF.	0~10	음의 확산
DENSITY	0~100%	리버브 밀도
HPF	THRU, 21.2 Hz~8.00 kHz	하이 패스 필터 컷오프 주파수
LPF	50.0 Hz~16.0 kHz, THRU	로우 패스 필터 컷오프 주파수
REV/FLG	0~100%	리버브 및 플랜저(Flange)의 밸런스(0% = 모든 리버브, 100% = 모든 플랜저)
FREQ.	0.05~40.00 Hz	변조 속도
DEPTH	0~100%	변조 깊이
MOD. DLY	0.0~500.0 ms	변조 딜레이 시간
FB. GAIN	-99 ~ +99%	피드백 게인 (순상 피드백은 플러스(+) 값, 역상 피드백은 마이너스(-) 값)
WAVE	Sine, Tri	변조 파형
SYNC	OFF/ON	Tempo 파라미터 동기화 켜짐/꺼짐
NOTE	*1	FREQ를 결정하기 위해 TEMPO와 함께 사용

*1.

□ REV → FLANGE

입력 1개와 출력 2개 리버브(Reverb)와 플랜저(Flanger) 직렬 이펙트.

파라미터	범위	설명
REV TIME	0.3~99.0 s	리버브(Reverb) 시간
INI. DLY	0.0~500.0 ms	리버브 시작 전의 초기 딜레이
HI. RATIO	0.1~1.0	고주파 리버브 시간 비율
DIFF.	0~10	음의 확산
DENSITY	0~100%	리버브 밀도
HPF	THRU, 21.2 Hz~8.00 kHz	하이 패스 필터 컷오프 주파수
LPF	50.0 Hz~16.0 kHz, THRU	로우 패스 필터 컷오프 주파수
REV.BAL	0~100%	리버브 및 플랜저(Flange) 적용 리버브 밸런스(0% = 모든 플랜저 적용 리버브, 100% = 모든 리버브)
FREQ.	0.05~40.00 Hz	변조 속도
DEPTH	0~100%	변조 깊이
MOD. DLY	0.0~500.0 ms	변조 딜레이 시간
FB. GAIN	-99 ~ +99%	피드백 게인 (순상 피드백은 플러스(+) 값, 역상 피드백은 마이너스(-) 값)
WAVE	Sine, Tri	변조 파형
SYNC	OFF/ON	Tempo 파라미터 동기화 켜짐/꺼짐
NOTE	*1	FREQ를 결정하기 위해 TEMPO와 함께 사용

*1.

□ REV+SYMPHO.

입력 1개와 출력 2개 리버브(Reverb)와 심포닉(Symphonic) 병렬 이펙트.

파라미터	범위	설명
REV TIME	0.3~99.0 s	리버브(Reverb) 시간
INI. DLY	0.0~500.0 ms	리버브 시작 전의 초기 딜레이
HI. RATIO	0.1~1.0	고주파 리버브 시간 비율
DIFF.	0~10	음의 확산
DENSITY	0~100%	리버브 밀도
HPF	THRU, 21.2 Hz~8.00 kHz	하이 패스 필터 컷오프 주파수
LPF	50.0 Hz~16.0 kHz, THRU	로우 패스 필터 컷오프 주파수
REV/SYM	0~100%	리버브 및 심포닉(Symphonic)의 밸런스 (0% = 모든 리버브, 100% = 모든 심포닉)
FREQ.	0.05~40.00 Hz	변조 속도
DEPTH	0~100%	변조 깊이
MOD. DLY	0.0~500.0 ms	변조 딜레이 시간
WAVE	Sine, Tri	변조 파형
SYNC	OFF/ON	Tempo 파라미터 동기화 켜짐/꺼짐
NOTE	*1	FREQ를 결정하기 위해 TEMPO와 함께 사용

*1.

□ REV → SYMPHO.

입력 1개와 출력 2개 리버브(Reverb)와 심포닉(Symphonic) 직렬 이펙트.

파라미터	범위	설명
REV TIME	0.3~99.0 s	리버브(reverb) 시간
INI. DLY	0.0~500.0 ms	리버브 시작 전의 초기 딜레이
HI. RATIO	0.1~1.0	고주파 리버브 시간 비율
DIFF.	0~10	음의 확산
DENSITY	0~100%	리버브 밀도
HPF	THRU, 21.2 Hz~8.00 kHz	하이 패스 필터 컷오프 주파수
LPF	50.0 Hz~16.0 kHz, THRU	로우 패스 필터 컷오프 주파수
REV.BAL	0~100%	리버브 및 심포닉(Symphonic) 적용 리버브 의 밸런스(0% = 모든 심포닉 리버브, 100% = 모든 리버브)
FREQ.	0.05~40.00 Hz	변조 속도
DEPTH	0~100%	변조 깊이
MOD. DLY	0.0~500.0 ms	변조 딜레이 시간
WAVE	Sine, Tri	변조 파형
SYNC	OFF/ON	Tempo 파라미터 동기화 켜짐/꺼짐
NOTE	*1	FREQ를 결정하기 위해 TEMPO와 함께 사용

*1.

□ REV→PAN

입력 1개와 출력 2개 리버브(Reverb)와 오토팬(Autopan) 병렬 이펙트.

파라미터	범위	설명
REV TIME	0.3-99.0 s	리버브(Reverb) 시간
INI. DLY	0.0-500.0 ms	리버브 시작 전의 초기 딜레이
HI. RATIO	0.1-1.0	고주파 리버브 시간 비율
DIFF.	0-10	음의 확산
DENSITY	0-100%	리버브 밀도
HPF	THRU, 21.2 Hz-8.00 kHz	하이 패스 필터 컷오프 주파수
LPF	50.0 Hz-16.0 kHz, THRU	로우 패스 필터 컷오프 주파수
REV.BAL	0-100%	리버브 및 팬(Pan) 적용 리버브의 밸런스(0% = 모든 팬 적용 리버브, 100% = 모든 리버브)
FREQ.	0.05-40.00 Hz	변조 속도
DEPTH	0-100%	변조 깊이
DIR.	*1	팬 방향
WAVE	Sine, Tri, Square	변조 파형
SYNC	OFF/ON	Tempo 파라미터 동기화 켜짐/꺼짐
NOTE	*2	FREQ를 결정하기 위해 TEMPO와 함께 사용

*1. L ↔ R, L → R, L ← R, Turn L, Turn R

*2.

□ DELAY+ER.

입력 1개와 출력 2개 딜레이와 초기 반사음 병렬 이펙트.

파라미터	범위	설명
DELAY L	0.0-1000.0 ms	왼쪽 채널 딜레이 시간
DELAY R	0.0-1000.0 ms	오른쪽 채널 딜레이 시간
FB. DLY	0.0-1000.0 ms	피드백 딜레이 시간
FB. GAIN	-99 ~ +99%	피드백 게인 (순상 피드백은 플러스(+), 역상 피드백은 마이너스(-) 값)
HI. RATIO	0.1-1.0	고주파수 피드백 비율
HPF	THRU, 21.2 Hz-8.00 kHz	하이 패스 필터 컷오프 주파수
LPF	50.0 Hz-16.0 kHz, THRU	로우 패스 필터 컷오프 주파수
DLY/ER	0-100%	딜레이 및 초기 반사음의 밸런스(0% = 모든 딜레이, 100% = 모든 초기 반사음)
TYPE	S-Hall, L-Hall, Random, Revers, Plate, Spring	초기 반사음 시뮬레이션의 형식
ROOMSIZE	0.1-20.0	반사음 간격
LIVENESS	0-10	초기 반사음 디케이(Decay) 특성 (0 = 없음, 10 = 라이브)
INI. DLY	0.0-500.0 ms	리버브 시작 전의 초기 딜레이
DIFF.	0-10	음의 확산
DENSITY	0-100%	리버브 밀도
ER NUM.	1-19	초기 반사음 수
SYNC	OFF/ON	Tempo 파라미터 동기화 켜짐/꺼짐
NOTE L	*1	왼쪽 채널 DELAY L을 결정하기 위해 TEMPO와 함께 사용
NOTE R	1	오른쪽 채널 DELAY R을 결정하기 위해 TEMPO와 함께 사용
NOTE FB	1	FB. DLY를 결정하기 위해 TEMPO와 함께 사용

*1. (최대값은 템포 설정에 따라 달라집니다.)

□ DELAY→ER.

입력 1개와 출력 2개 딜레이와 초기 반사음 직렬 이펙트.

파라미터	범위	설명
DELAY L	0.0-1000.0 ms	왼쪽 채널 딜레이 시간
DELAY R	0.0-1000.0 ms	오른쪽 채널 딜레이 시간
FB. DLY	0.0-1000.0 ms	피드백 딜레이 시간
FB. GAIN	-99 ~ +99%	피드백 게인 (순상 피드백은 플러스(+), 역상 피드백은 마이너스(-) 값)
HI. RATIO	0.1-1.0	고주파수 피드백 비율
HPF	THRU, 21.2 Hz-8.00 kHz	하이 패스 필터 컷오프 주파수
LPF	50.0 Hz-16.0 kHz, THRU	로우 패스 필터 컷오프 주파수
DLY.BAL	0-100%	딜레이 및 초기 반사음 적용 딜레이의 밸런스(0% = 모든 초기 반사음 적용 딜레이, 100% = 모든 딜레이)
TYPE	S-Hall, L-Hall, Random, Revers, Plate, Spring	초기 반사음 시뮬레이션의 형식
ROOMSIZE	0.1-20.0	반사음 간격
LIVENESS	0-10	초기 반사음 디케이(Decay) 특성 (0 = 없음, 10 = 라이브)
INI. DLY	0.0-500.0 ms	리버브 시작 전의 초기 딜레이
DIFF.	0-10	음의 확산
DENSITY	0-100%	리버브 밀도
ER NUM.	1-19	초기 반사음 수
SYNC	OFF/ON	Tempo 파라미터 동기화 켜짐/꺼짐
NOTE L	*1	왼쪽 채널 DELAY L을 결정하기 위해 TEMPO와 함께 사용
NOTE R	1	오른쪽 채널 DELAY R을 결정하기 위해 TEMPO와 함께 사용
NOTE FB	1	FB. DLY를 결정하기 위해 TEMPO와 함께 사용

*1. (최대값은 템포 설정에 따라 달라집니다.)

□ DELAY+REV

입력 1개와 출력 2개 딜레이(Delay)와 리버브(Reverb) 병렬 이펙트.

파라미터	범위	설명
DELAY L	0.0-1000.0 ms	왼쪽 채널 딜레이 시간
DELAY R	0.0-1000.0 ms	오른쪽 채널 딜레이 시간
FB. DLY	0.0-1000.0 ms	피드백 딜레이 시간
FB. GAIN	-99 ~ +99%	피드백 게인 (순상 피드백은 플러스(+), 역상 피드백은 마이너스(-) 값)
DELAY HI	0.1-1.0	딜레이 고주파수 피드백 비율
HPF	THRU, 21.2 Hz-8.00 kHz	하이 패스 필터 컷오프 주파수
LPF	50.0 Hz-16.0 kHz, THRU	로우 패스 필터 컷오프 주파수
DLY/REV	0-100%	딜레이 및 리버브(Reverb)의 밸런스(0% = 모든 딜레이, 100% = 모든 리버브)
REV TIME	0.3-99.0 s	리버브(Reverb) 시간
INI. DLY	0.0-500.0 ms	리버브 시작 전의 초기 딜레이
REV HI	0.1-1.0	고주파 리버브 시간 비율
DIFF.	0-10	음의 확산
DENSITY	0-100%	리버브 밀도
SYNC	OFF/ON	Tempo 파라미터 동기화 켜짐/꺼짐
NOTE L	*1	왼쪽 채널 DELAY L을 결정하기 위해 TEMPO와 함께 사용
NOTE R	1	오른쪽 채널 DELAY R을 결정하기 위해 TEMPO와 함께 사용
NOTE FB	1	FB. DLY를 결정하기 위해 TEMPO와 함께 사용

*1. (최대값은 템포 설정에 따라 달라집니다.)

□ DELAY → REV

입력 1개와 출력 2개 딜레이(Delay)와 리버브(Reverb) 직렬 이펙트.

파라미터	범위	설명
DELAY L	0.0~1000.0 ms	왼쪽 채널 딜레이 시간
DELAY R	0.0~1000.0 ms	오른쪽 채널 딜레이 시간
FB. DLY	0.0~1000.0 ms	피드백 딜레이 시간
FB. GAIN	-99 ~ +99%	피드백 게인 (순상 피드백은 플러스(+) 값, 역상 피드백은 마이너스(-) 값)
DELAY HI	0.1~1.0	딜레이 고주파수 피드백 비율
HPF	THRU, 21.2 Hz~8.00 kHz	하이 패스 필터 컷오프 주파수
LPF	50.0 Hz~16.0 kHz, THRU	로우 패스 필터 컷오프 주파수
DLY.BAL	0~100%	딜레이와 딜레이된 리버브(Reverb)의 밸런스(0% = 모든 딜레이된 리버브, 100% = 모든 딜레이)
REV TIME	0.3~99.0 s	리버브(Reverb) 시간
INI. DLY	0.0~500.0 ms	리버브 시작 전의 초기 딜레이
REV HI	0.1~1.0	고주파 리버브 시간 비율
DIFF.	0~10	음의 확산
DENSITY	0~100%	리버브 밀도
SYNC	OFF/ON	Tempo 파라미터 동기화 켜짐/꺼짐
NOTE L	*1	왼쪽 채널 DELAY L을 결정하기 위해 TEMPO와 함께 사용
NOTE R	*1	오른쪽 채널 DELAY R을 결정하기 위해 TEMPO와 함께 사용
NOTE FB	*1	FB. DLY를 결정하기 위해 TEMPO와 함께 사용

*1. (최대값은 템포 설정에 따라 달라집니다.)

□ DIST → DELAY

입력 1개와 출력 2개 디스토션(Distortion)과 딜레이(Delay) 직렬 이펙트.

파라미터	범위	설명
DST TYPE	DST1, DST2, OVD1, OVD2, CRUNCH	디스토션 형식(DST = 디스토션 (Distortion), OVD = 오버드라이브 (Overdrive))
DRIVE	0~100	디스토션 드라이브
MASTER	0~100	마스터 볼륨
tone	-10 ~ +10	톤 조절
N. GATE	0~20	잡음 감소
DELAY	0.0~2725.0 ms	딜레이 시간
FB. GAIN	-99 ~ +99%	피드백 게인 (순상 피드백은 플러스(+) 값, 역상 피드백은 마이너스(-) 값)
HI. RATIO	0.1~1.0	고주파수 피드백 비율
FREQ.	0.05~40.00 Hz	변조 속도
DEPTH	0~100%	변조 깊이
DLY.BAL	0~100%	디스토션 및 딜레이 밸런스(0% = 모든 디스토션, 100% = 모든 딜레이된 디스 토션)
SYNC	OFF/ON	Tempo 파라미터 동기화 켜짐/꺼짐
DLY.NOTE	*1	DELAY를 결정하기 위해 TEMPO와 함 께 사용
MOD.NOTE	*2	FREQ를 결정하기 위해 TEMPO와 함 께 사용

*1. (최대값은 템포 설정에 따라 달라집니다.)

*2.

□ MULTI FILTER

입력 2개와 출력 2개 밴드 멀티 필터 (24 dB/ 옥타브).

파라미터	범위	설명
TYPE 1	HPF, LPF, BPF	필터 1 유형: 하이 패스(High Pass), 로우 패스(Low Pass), 밴드 패스(Band Pass)
TYPE 2	HPF, LPF, BPF	필터 2 유형: 하이 패스(High Pass), 로우 패스(Low Pass), 밴드 패스(Band Pass)
TYPE 3	HPF, LPF, BPF	필터 3 유형: 하이 패스(High Pass), 로우 패스(Low Pass), 밴드 패스(Band Pass)
FREQ. 1	28.0 Hz ~ 16.0 kHz	필터 1 주파수
FREQ. 2	28.0 Hz ~ 16.0 kHz	필터 2 주파수
FREQ. 3	28.0 Hz ~ 16.0 kHz	필터 3 주파수
LEVEL 1	0~100	필터 1 레벨
LEVEL 2	0~100	필터 2 레벨
LEVEL 3	0~100	필터 3 레벨
RESO. 1	0~20	필터 1 레조넌스
RESO. 2	0~20	필터 2 레조넌스
RESO. 3	0~20	필터 3 레조넌스

□ FREEZE

입력 1개와 출력 1개 기본 샘플러(Sampler).

파라미터	범위	설명
REC MODE	MANUAL, INPUT	MANUAL 모드에서는 REC와 PLAY 버튼 을 눌러 녹음을 시작합니다. INPUT 모드 에서는 REC 버튼을 눌러 녹음 준비 (Record-Ready) 모드로 전환하고 입력 신 호에 의해 실제 녹음이 시작됩니다.
REC DLY	-1000 ~ +1000 ms	녹음 딜레이입니다. 플러스(+) 값의 경우 트리거(Trigger)를 수신한 후 에 녹음이 시작됩니다. 마이너스(-) 의 값의 경우 트리거를 수신하기 전 에 녹음이 시작됩니다.
TRG LVL	-60 ~ 0 dB	입력 트리거 레벨 (예: 녹음이나 재생이 시 작되는데 필요한 신호 레벨)
TRG MASK	0~1000 ms	TRG MASK 지속 기간 동안에는 일단 재 생이 시작되면 이후의 트리거는 무시되 니다.
PLY MODE	MOMENT, CONTI., INPUT	MOMENT 모드에서는 PLAY 버튼이 눌러 져 있는 동안에만 샘플이 재생됩니다. CONT 모드에서는 PLAY 버튼을 한 번 누 르면 재생이 계속됩니다. LOOP NUM 파 라미터를 사용하여 샘플 재생 회수를 설 정합니다. INPUT 모드에서는 입력 신호 에 의해 재생이 시작됩니다.
START	*1	밀리초 단위의 재생 시작 지점
END	1	밀리초 단위의 재생 종료 지점
LOOP	1	밀리초 단위의 루프(Loop) 시작 지점
LOOP NUM	0~100	샘플 재생 횟수
START [SAMPLE]	0~262000	샘플의 재생 시작 지점
END [SAMPLE]	0~262000	샘플의 재생 종료 지점
LOOP [SAMPLE]	0~262000	샘플의 루프 시작 지점
PITCH	-12 ~ +12 반음	재생 피치 이동
FINE	-50 ~ +50 센트(cent)	재생 피치 미세 이동
MIDI TRG	OFF, C1-C6, ALL	MIDI 음표 켜짐/꺼짐(Note on/off) 메시 지를 이용하여 PLAY 버튼을 실행할 수 있 습니다.

*1. 0.0~5941.0 ms (fs=44.1 kHz), 0.0 ms~5458.3 ms (fs=48 kHz),
0.0~2970.5 ms (fs=88.2 kHz), 0.0 ms~2729.2 ms (fs=96 kHz)

□ ST REVERB

입력 2개와 출력 2개 스테레오 리버브(Reverb).

파라미터	범위	설명
REV TIME	0.3~99.0 s	리버브(Reverb) 시간
REV TYPE	Hall, Room, Stage, Plate	리버브 형식
INI. DLY	0.0~100.0 ms	리버브 시작 전의 초기 딜레이
HI. RATIO	0.1~1.0	고주파 리버브 시간 비율
LO. RATIO	0.1~2.4	저주파 리버브 시간 비율
DIFF.	0~10	리버브 확산 (좌우 리버브 퍼짐)
DENSITY	0~100%	리버브 밀도
E/R BAL.	0~100%	초기 반사음과 리버브의 균형 (0% = 모든 리버브, 100% = 모든 초기 반사음)
HPF	THRU, 21.2 Hz~8.00 kHz	하이 패스 필터 컷오프 주파수
LPF	50.0 Hz~16.0 kHz, THRU	로우 패스 필터 컷오프 주파수

□ M. BAND DYNA.

입력 2개와 출력 2개 3밴드 다이내믹 프로세서, 각 밴드에 대해 개별적인 솔로(Solo)와 게인(Gain) 감소 미터링(Metering) 포함.

파라미터	범위	설명
LOW GAIN	-96.0 ~ +12.0 dB	낮은 밴드 레벨
MID GAIN	-96.0 ~ +12.0 dB	중간 밴드 레벨
HI. GAIN	-96.0 ~ +12.0 dB	높은 밴드 레벨
PRESENCE	-10 ~ +10	플러스(+) 값의 경우 높은 밴드의 트레시홀드(Threshold)는 낮아지고 낮은 밴드의 트레시홀드는 높아집니다. 마이너스(-)의 값의 경우는 반대입니다. 0으로 설정할 경우 세 가지 밴드 모두 동일하게 적용됩니다.
CMP. THRE	-24.0 dB ~ 0.0 dB	컴프레서 트레시홀드
CMP. RAT	1:1 ~ 20:1	컴프레서 비율
CMP. ATK	0~120 ms	컴프레서 어택(Attack)
CMP. REL	1	컴프레서 릴리즈 시간(Release Time)
CMP. KNEE	0~5	컴프레서 니(Knee)
LOOKUP	0.0~100.0 ms	룩업(Lookup) 딜레이
CMP. BYP	ON/OFF	컴프레서 바이패스(Bypass)
L-M XOVR	21.2 Hz~8.00 kHz	낮은/중간 크로스오버 주파수
M-H XOVR	21.2 Hz~8.00 kHz	중간/높은 크로스오버 주파수
SLOPE	-6 dB, -12 dB	필터 슬로프(Slope)
CEILING	-6.0 dB ~ 0.0 dB, OFF	최대 출력 레벨을 지정합니다.
EXP. THRE	-54.0 dB ~ 24.0 dB	익스팬더(Expander) 트레시홀드
EXP. RAT	1:1 ~ ∞:1	익스팬더 비율
EXP. REL	*1	익스팬더 릴리즈 시간
EXP. BYP	ON/OFF	익스팬더 바이패스
LIM. THRE	-12.0 dB ~ 0.0 dB	리미터(Limiter) 트레시홀드
LIM. ATK	0~120 ms	리미터 어택
LIM. REL	1	리미터 릴리즈 시간
LIM. BYP	ON/OFF	리미터 바이패스
LIM. KNEE	0~5	리미터 니(Knee)

*1. 6.0 ms~46.0 s (fs=44.1 kHz), 5.0 ms~42.3 s (fs=48 kHz), 3 ms~23.0 s (fs=88.2 kHz), 3 ms~21.1 s (fs=96 kHz)

□ M.BAND COMP

입력 2개와 출력 2개 3밴드 프로세서, 각 밴드에 대해 개별적인 솔로(Solo)와 게인(Gain) 감소 미터링(Metering) 포함.

파라미터	범위	설명
LOW GAIN	-96.0 ~ +12.0dB	낮은 밴드 레벨
MID GAIN	-96.0 ~ +12.0dB	중간 밴드 레벨
HI. GAIN	-96.0 ~ +12.0dB	높은 밴드 레벨
L-M XOVR	21.2 Hz ~ 8.00 kHz	낮은/중간 크로스오버 주파수
M-H XOVR	21.2 Hz ~ 8.00 kHz	중간/높은 크로스오버 주파수
SLOPE	-6 dB, -12 dB	필터 슬로프(Slope)
CEILING	-6.0 dB ~ 0.0 dB, OFF	최대 출력 레벨을 지정합니다.
LOOKUP	0.0~100.0 ms	룩업(Lookup) 딜레이
LOW THRE	-54.0 dB ~ 0.0 dB	낮은 밴드 트레시홀드 레벨
MID THRE	-54.0 dB ~ 0.0 dB	중간 밴드 트레시홀드 레벨
HI. THRE	-54.0 dB ~ 0.0 dB	높은 밴드 트레시홀드 레벨
RATIO	1:1 ~ 20:1	압축 비율입니다.
ATTACK	0~120 ms	컴프레서 어택(Compressor Attack) 시간입니다.
CMP. REL	*1	컴프레서 릴리즈 시간(Release Time)
KNEE	0~5	컴프레서 니(Knee)
BYPASS	ON/OFF	컴프레서를 바이패스합니다.

*1. 6.0 ms~46.0 s (fs=44.1 kHz), 5.0 ms~42.3 s (fs=48 kHz), 3 ms~23.0 s (fs=88.2 kHz), 3 ms~21.1 s (fs=96 kHz)

□ REV-X HALL, REV-X ROOM, REV-X PLATE

새로 개발된 입력 2개와 출력 2개 리버브 알고리즘입니다. 농후하고 풍부한 잔향음과 부드러운 디케이를 전달하고 원음을 향상시키는 공간감과 깊이를 제공합니다. 위치와 필요에 따라 REV-X HALL, REV-X ROOM, REV-X PLATE 등 3가지 유형 중에서 선택하십시오.

파라미터	범위	설명
REV TIME	0.47~46.92 s ⁻¹	리버브(Reverb) 시간
INI. DLY	0.0~120.0 ms	리버브 시작 전의 초기 딜레이
HI. RATIO	0.1~1.0	고주파 리버브 시간 비율
LO. RATIO	0.1~2.4	저주파 리버브 시간 비율
LO.FREQ.	22.0 Hz ~ 18.0 kHz	LO.RATIO 설정에 대한 주파수 지점
DIFF.	0~10	리버브 확산 (좌우 리버브 퍼짐)
ROOM SIZE	0~28	룸의 크기
DECAY	0~53	게이트 닫힘 속도
HPF	THRU, 22.0Hz~8.00kHz	하이 패스 필터 컷오프 주파수
LPF	1.00 kHz~18.0 kHz, THRU	로우 패스 필터 컷오프 주파수

*1. 이펙트 형식이 REV-X HALL이고 ROOM SIZE=28일 때의 값입니다. 이펙트 형식과 ROOM SIZE 설정에 따라 범위가 다릅니다.

그외의 사전 설정 이펙트들(COMP276, COMP276S, COMP260, COMP260S, EQUALIZER601, OPENDECK)은 애드온 이펙트(Add-On Effects)로 별도 판매됩니다. 이들 이펙트에 대한 자세한 설명은 애드온 이펙트(Add-On Effects)에 포함된 사용 설명서를 참고하십시오.

이펙트 및 템포 동기화

PM5D의 일부 이펙트는 템포와 동기화할 수 있습니다. 그와 같은 형식의 이펙트에는 딜레이(Delay) 형식 이펙트와 변조(Modulation) 형식 이펙트가 있습니다. 딜레이(Delay) 형식 이펙트는 딜레이 시간이 템포에 따라 변경됩니다. 변조 형식 이펙트는 변조 신호의 주파수가 템포에 따라 바뀝니다.

• 템포 동기화와 관련된 파라미터

다음 5가지 파라미터는 템포 동기화와 관련되어 있습니다.

1) SYNC 2) NOTE 3) TEMPO 4) DELAY 5) FREQ.

SYNC:템포 동기화에 대한 켜짐/꺼짐 스위치입니다.

NOTE 및 TEMPO:.....템포 동기화에 대한 기본 파라미터입니다.

DELAY 및 FREQ.:..... DELAY는 딜레이 시간이고 FREQ.는 변조 신호의 주파수입니다. 이들 파라미터는 이펙트 사운드가 변화하는 방식에 직접적으로 영향을 미칩니다. DELAY는 딜레이 형식 이펙트에만 관련되며, FREQ.는 변조 형식 이펙트에만 관련됩니다.

• 파라미터의 관련 방식

템포 동기화는 TEMPO와 NOTE를 사용하여 템포의 기준값을 계산하고, 템포 기준값이 DELAY (또는 FREQ.)와 기본적으로 동일하게 유지되도록 계속 조정합니다. 다시 말해서 TEMPO, NOTE 및 DELAY(또는 FREQ.)가 동기화된 상태에서 이들 중 어느 값을 변경하면 정확한 관계를 유지하기 위해 다른 파라미터들이 재설정됩니다. 재설정되는 파라미터들과 사용되는 계산 방법(*a)은 다음과 같습니다.

SYNC를 켜면 → NOTE가 설정됩니다

DELAY (또는 FREQ.)를 수정하면 → NOTE가 설정됩니다

이 경우, NOTE 값은 다음과 같이 계산됩니다.

$$NOTE = DELAY (또는 FREQ.) / (4 \times (60 / TEMPO))$$

NOTE를 수정하면 → DELAY (또는 FREQ.)가 설정됩니다

이 경우, DELAY (또는 FREQ.) 값은 다음과 같이 계산됩니다.

$$DELAY (또는 FREQ.) = NOTE \times 4 \times (60 / TEMPO)$$

TEMPO를 수정하면 → DELAY (또는 FREQ.)가 설정됩니다

이 경우, DELAY (또는 FREQ.) 값은 다음과 같이 계산됩니다.

$$DELAY (또는 FREQ.) = \text{원래 } DELAY (또는 FREQ.) \times (\text{이전 } TEMPO / \text{새 } TEMPO)$$

예 1: SYNC=ON, DELAY=250 ms, TEMPO=120 일 때, NOTE를 8분 음표에서 4분 음표로 변경합니다.

$$\begin{aligned} DELAY &= \text{새 } NOTE \times 4 \times (60 / TEMPO) \\ &= (1/4) \times 4 \times (60 / 120) \\ &= 0.5 (\text{초}) \\ &= 500 \text{ ms} \end{aligned}$$

따라서, DELAY는 250 ms에서 500 ms로 변경됩니다.

예 2: SYNC=ON, DELAY=250 ms, NOTE=8분 음표일 때, TEMPO를 120에서 121로 변경합니다.

$$\begin{aligned} DELAY &= \text{원래 } DELAY \times (\text{이전 } TEMPO / \text{새 } TEMPO) \\ &= 250 \times (120 / 121) \\ &= 247.9 (\text{ms}) \end{aligned}$$

따라서, TEMPO는 250 ms에서 247.9 ms로 변경됩니다.

*a 계산 결과에는 반올림된 값이 사용됩니다.

• NOTE 및 TEMPO 값의 범위

NOTE 및 TEMPO 값의 범위는 DELAY 또는 FREQ. 값의 범위에 의해 제한됩니다. DELAY 또는 FREQ.가 템포로 동기화될 때 가능한 최대값을 초과하도록 NOTE 또는 TEMPO 값을 설정할 수는 없습니다. 이와 같은 제한은 SYNC가 OFF일 때에도 적용됩니다.

• TEMPO 파라미터의 특성

TEMPO 파라미터는 다른 파라미터와 달리 다음과 같은 특성을 가집니다.

• 모든 이펙트가 공유하는 공통값입니다.















• 이펙트 라이브러리(Effects Library)에 저장하거나 리콜할 수 없습니다. (Scene에 저장하여 리콜할 수는 있습니다.)

다시 말해서 이펙트를 저장할 때와 리콜할 때 TEMPO 값이 반드시 동일하지 않아도 됩니다. 다음은 한가지 예입니다.

이펙트 저장: TEMPO=120 → TEMPO를 60로 변경 → 이펙트 리콜: TEMPO=60

일반적으로 TEMPO를 변경하면 그에 따라 DELAY (또는 FREQ.)가 재설정됩니다. 하지만, DELAY (또는 FREQ.)가 변경되면 이펙트를 저장했을 때와 리콜할 때 다르게 출력됩니다. 이펙트가 이런 식으로 저장할 때와 리콜할 때 달라지는 것을 방지하기 위해, 이펙트가 리콜될 때의 TEMPO가 이펙트가 저장될 때의 TEMPO와 동일하지 않더라도 PM5D는 DELAY (또는 FREQ.) 값을 갱신하지 않습니다.

* NOTE 파라미터는 다음과 같은 값들에 근거하여 계산됩니다.

 = 1/48	 = 1/24	 = 1/16	 = 1/12	 = 3/32	 = 1/8	 = 1/6
 = 3/16	 = 1/4	 = 3/8	 = 1/2	 = 3/4	 = 1/1	 = 2/1

Scene 메모리/이펙트 라이브러리 대 프로그램 변경표

□ 프리셋 बैं크/Ch# 1

프로그램 변경 번호	Scene/ 이펙트	프리셋 번호	프로그램 변경 번호	Scene/ 이펙트	프리셋 번호
001		001	065		065
002		002	066		066
003		003	067		067
004		004	068		068
005		005	069		069
006		006	070		070
007		007	071		071
008		008	072		072
009		009	073		073
010		010	074		074
011		011	075		075
012		012	076		076
013		013	077		077
014		014	078		078
015		015	079		079
016		016	080		080
017		017	081		081
018		018	082		082
019		019	083		083
020		020	084		084
021		021	085		085
022		022	086		086
023		023	087		087
024		024	088		088
025		025	089		089
026		026	090		090
027		027	091		091
028		028	092		092
029		029	093		093
030		030	094		094
031		031	095		095
032	Scene	032	096	Scene	096
033		033	097		097
034		034	098		098
035		035	099		099
036		036	100		100
037		037	101		101
038		038	102		102
039		039	103		103
040		040	104		104
041		041	105		105
042		042	106		106
043		043	107		107
044		044	108		108
045		045	109		109
046		046	110		110
047		047	111		111
048		048	112		112
049		049	113		113
050		050	114		114
051		051	115		115
052		052	116		116
053		053	117		117
054		054	118		118
055		055	119		119
056		056	120		120
057		057	121		121
058		058	122		122
059		059	123		123
060		060	124		124
061		061	125		125
062		062	126		126
063		063	127		127
064		064	128		128

□ 프리셋 बैं크/Ch# 2

프로그램 변경 번호	Scene/ 이펙트	프리셋 번호	프로그램 변경 번호	Scene/ 이펙트	프리셋 번호
001		129	065		193
002		130	066		194
003		131	067		195
004		132	068		196
005		133	069		197
006		134	070		198
007		135	071		199
008		136	072		200
009		137	073		201
010		138	074		202
011		139	075		203
012		140	076		204
013		141	077		205
014		142	078		206
015		143	079		207
016		144	080		208
017		145	081		209
018		146	082		210
019		147	083		211
020		148	084		212
021		149	085		213
022		150	086		214
023		151	087		215
024		152	088		216
025		153	089		217
026		154	090		218
027		155	091		219
028		156	092		220
029		157	093		221
030		158	094		222
031		159	095		223
032	Scene	160	096	Scene	224
033		161	097		225
034		162	098		226
035		163	099		227
036		164	100		228
037		165	101		229
038		166	102		230
039		167	103		231
040		168	104		232
041		169	105		233
042		170	106		234
043		171	107		235
044		172	108		236
045		173	109		237
046		174	110		238
047		175	111		239
048		176	112		240
049		177	113		241
050		178	114		242
051		179	115		243
052		180	116		244
053		181	117		245
054		182	118		246
055		183	119		247
056		184	120		248
057		185	121		249
058		186	122		250
059		187	123		251
060		188	124		252
061		189	125		253
062		190	126		254
063		191	127		255
064		192	128		256

□ 프리셋 बैं크/Ch# 3

프로그램 변경 번호	Scene/ 이펙트	프리셋 번호	프로그램 변경 번호	Scene/ 이펙트	프리셋 번호
001		257	065		321
002		258	066		322
003		259	067		323
004		260	068		324
005		261	069		325
006		262	070		326
007		263	071		327
008		264	072		328
009		265	073		329
010		266	074		330
011		267	075		331
012		268	076		332
013		269	077		333
014		270	078		334
015		271	079		335
016		272	080		336
017		273	081		337
018		274	082		338
019		275	083		339
020		276	084		340
021		277	085		341
022		278	086		342
023		279	087		343
024		280	088		344
025		281	089		345
026		282	090		346
027		283	091		347
028		284	092		348
029		285	093		349
030		286	094		350
031		287	095		351
032	Scene	288	096	Scene	352
033		289	097		353
034		290	098		354
035		291	099		355
036		292	100		356
037		293	101		357
038		294	102		358
039		295	103		359
040		296	104		360
041		297	105		361
042		298	106		362
043		299	107		363
044		300	108		364
045		301	109		365
046		302	110		366
047		303	111		367
048		304	112		368
049		305	113		369
050		306	114		370
051		307	115		371
052		308	116		372
053		309	117		373
054		310	118		374
055		311	119		375
056		312	120		376
057		313	121		377
058		314	122		378
059		315	123		379
060		316	124		380
061		317	125		381
062		318	126		382
063		319	127		383
064		320	128		384

□ 프리셋 बैं크/Ch# 4

프로그램 변경 번호	Scene/ 이펙트	프리셋 번호	프로그램 변경 번호	Scene/ 이펙트	프리셋 번호
001		385	065		449
002		386	066		450
003		387	067		451
004		388	068		452
005		389	069		453
006		390	070		454
007		391	071		455
008		392	072		456
009		393	073		457
010		394	074		458
011		395	075		459
012		396	076		460
013		397	077		461
014		398	078		462
015		399	079		463
016		400	080		464
017		401	081		465
018		402	082		466
019		403	083		467
020		404	084		468
021		405	085		469
022		406	086		470
023		407	087		471
024		408	088		472
025		409	089		473
026		410	090		474
027		411	091	Scene	475
028		412	092		476
029		413	093		477
030		414	094		478
031		415	095		479
032	Scene	416	096		480
033		417	097		481
034		418	098		482
035		419	099		483
036		420	100		484
037		421	101		485
038		422	102		486
039		423	103		487
040		424	104		488
041		425	105		489
042		426	106		490
043		427	107		491
044		428	108		492
045		429	109		493
046		430	110		494
047		431	111		495
048		432	112		496
049		433	113		497
050		434	114		498
051		435	115		499
052		436	116		500
053		437	117		000
054		438	118		
055		439	119		
056		440	120		
057		441	121		
058		442	122		
059		443	123		
060		444	124		
061		445	125		
062		446	126		
063		447	127		
064		448	128		

디스플레이에 표시된 정보

기능 메뉴

글로벌 기능

출력 기능

입력 기능

부록

□ 프리셋 बैं크/Ch# 5

프로그램 변경 번호	Scene/이펙트	프리셋 번호
001	할당 없음	
002		
003		
:		
128		

□ 프리셋 बैं크/Ch# 6

프로그램 변경 번호	Scene/이펙트	프리셋 번호
001	할당 없음	
002		
003		
:		
128		

□ 프리셋 बैं크/Ch# 7

프로그램 변경 번호	Scene/이펙트	프리셋 번호
001	할당 없음	
002		
003		
:		
128		

□ 프리셋 बैं크/Ch# 8

프로그램 변경 번호	Scene/이펙트	프리셋 번호
001	할당 없음	
002		
003		
:		
128		

□ 프리셋 बैं크/Ch# 9

프로그램 변경 번호	Scene/이펙트	프리셋 번호
001	Effect1	001
002		002
003		003
:		:
128		128

□ 프리셋 बैं크/Ch# 10

프로그램 변경 번호	Scene/이펙트	프리셋 번호
001	Effect2	001
002		002
003		003
:		:
128		128

□ 프리셋 बैं크/Ch# 11

프로그램 변경 번호	Scene/이펙트	프리셋 번호
001	Effect3	001
002		002
003		003
:		:
128		128

□ 프리셋 बैं크/Ch# 12

프로그램 변경 번호	Scene/이펙트	프리셋 번호
001	Effect4	001
002		002
003		003
:		:
128		128

□ 프리셋 बैं크/Ch# 13

프로그램 변경 번호	Scene/이펙트	프리셋 번호
001	Effect5	001
002		002
003		003
:		:
128		128

□ 프리셋 बैं크/Ch# 14

프로그램 변경 번호	Scene/이펙트	프리셋 번호
001	Effect6	001
002		002
003		003
:		:
128		128

□ 프리셋 बैं크/Ch# 15

프로그램 변경 번호	Scene/이펙트	프리셋 번호
001	Effect7	001
002		002
003		003
:		:
128		128

□ 프리셋 बैं크/Ch# 16

프로그램 변경 번호	Scene/이펙트	프리셋 번호
001	Effect8	001
002		002
003		003
:		:
128		128

□ **뱅크/Ch#** _

프로그램 변경 번호	Scene/이펙트	사용자 번호
001		
002		
003		
004		
005		
006		
007		
008		
009		
010		
011		
012		
013		
014		
015		
016		
017		
018		
019		
020		
021		
022		
023		
024		
025		
026		
027		
028		
029		
030		
031		
032		
033		
034		
035		
036		
037		
038		
039		
040		
041		
042		
043		

프로그램 변경 번호	Scene/이펙트	사용자 번호
044		
045		
046		
047		
048		
049		
050		
051		
052		
053		
054		
055		
056		
057		
058		
059		
060		
061		
062		
063		
064		
065		
066		
067		
068		
069		
070		
071		
072		
073		
074		
075		
076		
077		
078		
079		
080		
081		
082		
083		
084		
085		
086		

프로그램 변경 번호	Scene/이펙트	사용자 번호
087		
088		
089		
090		
091		
092		
093		
094		
095		
096		
097		
098		
099		
100		
101		
102		
103		
104		
105		
106		
107		
108		
109		
110		
111		
112		
113		
114		
115		
116		
117		
118		
119		
120		
121		
122		
123		
124		
125		
126		
127		
128		

디스플레이에 표시된 정보

기능 메뉴

글로벌 기능

출력 기능

입력 기능

부록

컨트롤 변경에 할당할 수 있는 파라미터들

모드	파라미터 1	파라미터 2
NO ASSIGN	-	-
FADER H	INPUT	CH 1-CH48 STIN1L-STIN4R FXRTN1L-FXRTN4R
	OUTPUT	MIX 1-MIX24 MATRIX 1-MATRIX 8 STEREO AL-STEREO BR
FADER L	INPUT	CH 1-CH48 STIN1L-STIN4R FXRTN1L-FXRTN4R
	OUTPUT	MIX 1-MIX24 MATRIX 1-MATRIX 8 STEREO AL-STEREO BR
CH ON	INPUT	CH 1-CH48 STIN1L-STIN4R FXRTN1L-FXRTN4R
	OUTPUT	MIX 1-MIX24 MATRIX 1-MATRIX 8 STEREO AL-STEREO BR
PHASE	INPUT	CH 1-CH48 STIN1L-STIN4R FXRTN1L-FXRTN4R
INSERT	INPUT	CH 1-CH48 STIN1L-STIN4R
	OUTPUT	MIX 1-MIX24 MATRIX 1-MATRIX 8 STEREO AL-STEREO BR
DIRECT OUT	ON	CH 1-CH48 STIN1L-STIN4R FXRTN1L-FXRTN4R
PAN/BALANCE	INPUT	CH 1-CH48 STIN1L-STIN4R FXRTN1L-FXRTN4R
BALANCE	OUTPUT	MIX 1-MIX24 MATRIX 1-MATRIX 8 STEREO AL-STEREO BR
TO STEREO	ON	CH 1-CH48 STIN1L-STIN4R FXRTN1L-FXRTN4R
LCR	ON	CH 1-CH48 STIN1L-STIN4R FXRTN1L-FXRTN4R
	CSR	MIX 1-MIX24
MIX SEND	PRE POINT	CH 1-CH48 STIN1L-STIN4R FXRTN1L-FXRTN4R
	MIX 1 ON- MIX24 ON	
	MIX 1 PRE/POST- MIX24 PRE/POST	
	MIX 1 LEVEL H- MIX24 LEVEL H	
	MIX 1 LEVEL L- MIX24 LEVEL L	
	MIX 1/2 PAN- MIX23/24 PAN	
	FOLLOW PAN VARI	
	FOLLOW PAN FIXED	
POST POINT	MIX 1-MIX24	
MIX TO STEREO	POINT	MIX 1-MIX24
	ON	
	PAN	
MIX TO MATRIX	MATRIX 1 POINT- MATRIX 8 POINT	MIX 1-MIX24
	MATRIX 1 ON- MATRIX 8 ON	
	MATRIX 1 LEVEL H- MATRIX 8 LEVEL H-	
	MATRIX 1 LEVEL L- MATRIX 8 LEVEL L	
	MATRIX 1/2 PAN- MATRIX 7/8 PAN	

모드	파라미터 1	파라미터 2
ST TO MATRIX	MATRIX 1 POINT- MATRIX 8 POINT	STEREO AL-STEREO BR
	MATRIX 1 ON- MATRIX 8 ON	
	MATRIX 1 LEVEL H- MATRIX 8 LEVEL H	
	MATRIX 1 LEVEL L- MATRIX 8 LEVEL L	
IN DELAY	MATRIX 1/2 PAN- MATRIX 7/8 PAN	CH 1-CH48 STIN1L-STIN4R
	ON	
	TIME HIGH TIME MID TIME LOW	
OUT DELAY	ON	MIX 1-MIX24 MATRIX 1-MATRIX 8 STEREO AL-STEREO BR
	TIME HIGH	
	TIME MID	
	TIME LOW	
INPUT EQ	ON	CH 1-CH48 STIN1L-STIN4R FXRTN1L-FXRTN4R
	LOW Q	
	LOW FREQ	
	LOW GAIN	
	LOW MID Q	
	LOW MID FREQ	
	LOW MID GAIN	
	HIGH MID Q	
	HIGH MID FREQ	
	HIGH MID GAIN	
	HIGH Q	
	HIGH FREQ	
	HIGH GAIN	
	LPF ON	
LOW TYPE		
HIGH TYPE		
INPUT ATT	INPUT	CH 1-CH48 STIN1L-STIN4R FXRTN1L-FXRTN4R
INPUT HPF	ON	CH 1-CH48 STIN1L-STIN4R FXRTN1L-FXRTN4R
	FREQ	

모드	파라미터 1	파라미터 2	
OUTPUT EQ	ON	MIX 1-MIX24 MATRIX 1-MATRIX 8 STEREO AL-STEREO BR	
	L LOW BYPASS		
	L LOW Q		
	L LOW FREQ		
	L LOW GAIN		
	L LOW MID BYPASS		
	L LOW MID Q		
	L LOW MID FREQ		
	L LOW MID GAIN		
	L HIGH MID BYPASS		
	L HIGH MID Q		
	L HIGH MID FREQ		
	L HIGH MID GAIN		
	L HIGH BYPASS		
	L HIGH Q		
	L HIGH FREQ		
	L HIGH GAIN		
	U LOW BYPASS		MIX 1-MIX24 STEREO AL-STEREO BR
	U LOW Q		
	U LOW FREQ		
	U LOW GAIN		
	U LOW MID BYPASS		
	U LOW MID Q		
	U LOW MID FREQ		
	U LOW MID GAIN		
	U HIGH MID BYPASS		
	U HIGH MID Q		
	U HIGH MID FREQ		
	U HIGH MID GAIN		
	U HIGH BYPASS		
	U HIGH Q		
	U HIGH FREQ		
	U HIGH GAIN		
	L LOW TYPE	MIX 1-MIX24 MATRIX 1-MATRIX 8 STEREO AL-STEREO BR	
	L HIGH TYPE	MIX 1-MIX24 STEREO AL-STEREO BR	
	U LOW TYPE	MIX 1-MIX24 STEREO AL-STEREO BR	
	U HIGH TYPE	MIX 1-MIX24 STEREO AL-STEREO BR	
	L LOW HPF ON	MIX 1-MIX24 MATRIX 1-MATRIX 8 STEREO AL-STEREO BR	
	L HIGH HPF ON	MIX 1-MIX24 STEREO AL-STEREO BR	
	U LOW HPF ON	MIX 1-MIX24 STEREO AL-STEREO BR	
U HIGH HPF ON	MIX 1-MIX24 STEREO AL-STEREO BR		
INPUT GATE	ON	CH 1-CH48 STIN1L-STIN4R	
	ATTACK		
	THRESHOLD		
	RANGE		
	HOLD H		
	HOLD L		
	DECAY H		
	DECAY L		
INPUT COMP	ON	CH 1-CH48 STIN1L-STIN4R	
	ATTACK		
	THRESHOLD		
	RELEASE H		
	RELEASE L		
	RATIO		
	GAIN		
KNEE/WIDTH			
OUTPUT COMP	ON	MIX 1-MIX24 MATRIX 1-MATRIX 8 STEREO AL-STEREO BR	
	ATTACK		
	THRESHOLD		
	RELEASE H		
	RELEASE L		
	RATIO		
	GAIN		
KNEE/WIDTH			

모드	파라미터 1	파라미터 2
SURROUND	LFE H	CH 1-CH48 STIN1L-STIN4R FXRTN1L-FXRTN4R
	LFE L	
	DIVERGENCE F	
	DIVERGENCE R	CH 1-CH48 STIN1L-STIN4R FXRTN1L-FXRTN4R ALT SEL CH
	LEFT-RIGHT PAN	
	FRONT-REAR PAN	
EFFECT	BYPASS	EFFECT 1-EFFECT 8
	MIX BALANCE	
	PARAM 1 H- PARAM32 L	
GEQ	ON	GEQ 1-GEQ12
	GAIN 1-GAIN31	
DCA	ON	DCA 1-DCA 8
	FADER H	
	FADER L	
MUTE MASTER	ON	MASTER 1-MASTER 8
RECALL SAFE	ON	CH 1-CH48 STIN1L-STIN4R FXRTN1L-FXRTN4R MIX 1-MIX24 MATRIX 1-MATRIX 8 STEREO AL-STEREO BR EFFECT 1-EFFECT 8 GEQ 1-GEQ12 DCA 1-DCA 8 MUTE MASTER
CUE DELAY	ON	L R
	TIME HIGH	
	TIME MID	
	TIME LOW	
MONITOR DELAY	ON	L R C
	TIME HIGH	
	TIME MID	
	TIME LOW	

디스플레이에 표시된 정보

기능 메뉴

클로젯 기능

출력 기능

입력 기능

부록

컨트롤 변경 파라미터 할당

□ PRESET CHANNEL1

컨트롤 변경 번호	모드	파라미터 1	파라미터 2	
1	FADER H	INPUT	CH 1	
2			CH 2	
3			CH 3	
4			CH 4	
5			CH 5	
6			CH 6	
7			CH 7	
8			CH 8	
9			CH 9	
10			CH10	
11			CH11	
12			CH12	
13			CH13	
14			CH14	
15			CH15	
16			CH16	
17			CH17	
18			CH18	
19			CH19	
20			CH20	
21			CH21	
22			CH22	
23			CH23	
24			CH24	
25		OUTPUT	MIX 1	
26			MIX 2	
27			MIX 3	
28			MIX 4	
29	NO ASSIGN	—		
30	FADER H	OUTPUT	STEREO AL	
31			STEREO BL	
33	FADER L	INPUT	CH 1	
34			CH 2	
35			CH 3	
36			CH 4	
37			CH 5	
38			CH 6	
39			CH 7	
40			CH 8	
41			CH 9	
42			CH10	
43			CH11	
44			CH12	
45			CH13	
46			CH14	
47			CH15	
48			CH16	
49			CH17	
50			CH18	
51			CH19	
52			CH20	
53			CH21	
54			CH22	
55			CH23	
56			CH24	
57		OUTPUT	MIX 1	
58			MIX 2	
59			MIX 3	
60			MIX 4	
61		NO ASSIGN	—	
62		FADER L	OUTPUT	STEREO AL
63				STEREO BL

컨트롤 변경 번호	모드	파라미터 1	파라미터 2
64	CH ON	INPUT	CH 1
65			CH 2
66			CH 3
67			CH 4
68			CH 5
69			CH 6
70			CH 7
71			CH 8
72			CH 9
73			CH10
74			CH11
75			CH12
76			CH13
77			CH14
78			CH15
79			CH16
80			CH17
81			CH18
82			CH19
83			CH20
84			CH21
85			CH22
86			CH23
87			CH24
88	NO ASSIGN	—	
89	PAN/BALANCE	INPUT	CH 1
90			CH 2
91			CH 3
92			CH 4
93			CH 5
94			CH 6
95			CH 7
102			CH 8
103			CH 9
104			CH10
105			CH11
106			CH12
107	CH13		
108	CH14		
109	CH15		
110	CH16		
111	CH17		
112	CH18		
113	CH19		
114	CH20		
115	CH21		
116	CH22		
117	CH23		
118	CH24		
119	NO ASSIGN	—	

□ PRESET CHANNEL2

컨트롤 변경 번호	모드	파라미터 1	파라미터 2	
1	FADER H	INPUT	CH25	
2			CH26	
3			CH27	
4			CH28	
5			CH29	
6			CH30	
7			CH31	
8			CH32	
9			CH33	
10			CH34	
11			CH35	
12			CH36	
13			CH37	
14			CH38	
15			CH39	
16			CH40	
17			CH41	
18			CH42	
19			CH43	
20			CH44	
21			CH45	
22			CH46	
23			CH47	
24			CH48	
25		OUTPUT	MIX 5	
26			MIX 6	
27			MIX 7	
28			MIX 8	
29	NO ASSIGN	—		
30	CH ON	OUTPUT	STEREO AL	
31			STEREO BL	
33	FADER L	INPUT	CH25	
34			CH26	
35			CH27	
36			CH28	
37			CH29	
38			CH30	
39			CH31	
40			CH32	
41			CH33	
42			CH34	
43			CH35	
44			CH36	
45			CH37	
46			CH38	
47			CH39	
48			CH40	
49			CH41	
50			CH42	
51			CH43	
52			CH44	
53			CH45	
54			CH46	
55			CH47	
56			CH48	
57		OUTPUT	MIX 5	
58			MIX 6	
59			MIX 7	
60			MIX 8	
61		NO ASSIGN	—	
62		BALANCE	OUTPUT	STEREO AL
63				STEREO BL

컨트롤 변경 번호	모드	파라미터 1	파라미터 2
64	CH ON	INPUT	CH25
65			CH26
66			CH27
67			CH28
68			CH29
69			CH30
70			CH31
71			CH32
72			CH33
73			CH34
74			CH35
75			CH36
76			CH37
77			CH38
78			CH39
79			CH40
80			CH41
81			CH42
82			CH43
83			CH44
84			CH45
85			CH46
86			CH47
87			CH48
88	NO ASSIGN	—	
89	PAN/BALANCE	INPUT	CH25
90			CH26
91			CH27
92			CH28
93			CH29
94			CH30
95			CH31
102			CH32
103			CH33
104			CH34
105	CH35		
106	CH36		
107	CH37		
108	CH38		
109	CH39		
110	CH40		
111	CH41		
112	CH42		
113	CH43		
114	CH44		
115	CH45		
116	CH46		
117	CH47		
118	CH48		
119	NO ASSIGN	—	

디스플레이에 표시된 정보

기능 메뉴

글로벌 기능

출력 기능

입력 기능

부록

□ PRESET CHANNEL3

컨트롤 변경 번호	모드	파라미터 1	파라미터 2
1	INPUT EQ	LOW GAIN	CH 1
2			CH 2
3			CH 3
4			CH 4
5			CH 5
6			CH 6
7			CH 7
8			CH 8
9			CH 9
10			CH10
11			CH11
12			CH12
13			CH13
14			CH14
15			CH15
16			CH16
17			CH17
18			CH18
19			CH19
20			CH20
21			CH21
22			CH22
23			CH23
24			CH24
25	FADER H	OUTPUT	MIX 9
26			MIX10
27			MIX11
28			MIX12
29	NO ASSIGN	—	
30	BALANCE	OUTPUT	MIX 1
31			MIX 3
33	NO ASSIGN	—	
34			
35			
36			
37			
38			
39			
40			
41			
42			
43			
44			
45			
46			
47			
48			
49			
50			
51			
52			
53			
54			
55			
56			
57	FADER L	OUTPUT	MIX 9
58			MIX10
59			MIX11
60			MIX12
61	NO ASSIGN	—	
62	BALANCE	OUTPUT	MIX 5
63			MIX 7

컨트롤 변경 번호	모드	파라미터 1	파라미터 2
64	INPUT EQ	LOW FREQ	CH 1
65			CH 2
66			CH 3
67			CH 4
68			CH 5
69			CH 6
70			CH 7
71			CH 8
72			CH 9
73			CH10
74			CH11
75			CH12
76			CH13
77			CH14
78			CH15
79			CH16
80			CH17
81			CH18
82			CH19
83			CH20
84			CH21
85			CH22
86			CH23
87			CH24
88	NO ASSIGN	—	
89	INPUT EQ	LOW Q	CH 1
90			CH 2
91			CH 3
92			CH 4
93			CH 5
94			CH 6
95			CH 7
102			CH 8
103			CH 9
104			CH10
105			CH11
106			CH12
107			CH13
108			CH14
109			CH15
110			CH16
111			CH17
112			CH18
113			CH19
114			CH20
115			CH21
116			CH22
117			CH23
118			CH24
119	NO ASSIGN	—	

□ PRESET CHANNEL4

컨트롤 변경 번호	모드	파라미터 1	파라미터 2
1	INPUT EQ	LOW GAIN	CH25
2			CH26
3			CH27
4			CH28
5			CH29
6			CH30
7			CH31
8			CH32
9			CH33
10			CH34
11			CH35
12			CH36
13			CH37
14			CH38
15			CH39
16			CH40
17			CH41
18			CH42
19			CH43
20			CH44
21			CH45
22			CH46
23			CH47
24			CH48
25	FADER H	OUTPUT	MIX13
26			MIX14
27			MIX15
28			MIX16
29	NO ASSIGN	—	
30	BALANCE	OUTPUT	MIX 9
31			MIX11
33	NO ASSIGN	—	
34			
35			
36			
37			
38			
39			
40			
41			
42			
43			
44			
45			
46			
47			
48			
49			
50			
51			
52			
53			
54			
55			
56			
57	FADER L	OUTPUT	MIX13
58			MIX14
59			MIX15
60			MIX16
61	NO ASSIGN	—	
62	BALANCE	OUTPUT	MIX13
63			MIX15

컨트롤 변경 번호	모드	파라미터 1	파라미터 2
64	INPUT EQ	LOW FREQ	CH25
65			CH26
66			CH27
67			CH28
68			CH29
69			CH30
70			CH31
71			CH32
72			CH33
73			CH34
74			CH35
75			CH36
76			CH37
77			CH38
78			CH39
79			CH40
80			CH41
81			CH42
82			CH43
83			CH44
84			CH45
85			CH46
86			CH47
87			CH48
88	NO ASSIGN	—	
89	INPUT EQ	LOW Q	CH25
90			CH26
91			CH27
92			CH28
93			CH29
94			CH30
95			CH31
102			CH32
103			CH33
104			CH34
105			CH35
106			CH36
107			CH37
108			CH38
109			CH39
110			CH40
111			CH41
112			CH42
113	CH43		
114	CH44		
115	CH45		
116	CH46		
117	CH47		
118	CH48		
119	NO ASSIGN	—	

디스플레이에 표시된 정보

기능 메뉴

글로벌 기능

출력 기능

입력 기능

부록

□ PRESET CHANNEL5

컨트롤 변경 번호	모드	파라미터 1	파라미터 2
1	INPUT EQ	LOW MID GAIN	CH 1
2			CH 2
3			CH 3
4			CH 4
5			CH 5
6			CH 6
7			CH 7
8			CH 8
9			CH 9
10			CH10
11			CH11
12			CH12
13			CH13
14			CH14
15			CH15
16			CH16
17			CH17
18			CH18
19			CH19
20			CH20
21			CH21
22			CH22
23			CH23
24			CH24
25	CH ON	OUTPUT	MIX 1
26			MIX 2
27			MIX 3
28			MIX 4
29	NO ASSIGN	—	
30	CH ON	OUTPUT	MIX17
31			MIX18
33	NO ASSIGN	—	
34			
35			
36			
37			
38			
39			
40			
41			
42			
43			
44			
45			
46			
47			
48			
49			
50			
51			
52			
53			
54			
55			
56			
57	CH ON	OUTPUT	MIX 5
58			MIX 6
59			MIX 7
60			MIX 8
61	NO ASSIGN	—	
62	CH ON	OUTPUT	MIX19
63			MIX20

컨트롤 변경 번호	모드	파라미터 1	파라미터 2
64	INPUT EQ	LOW MID FREQ	CH 1
65			CH 2
66			CH 3
67			CH 4
68			CH 5
69			CH 6
70			CH 7
71			CH 8
72			CH 9
73			CH10
74			CH11
75			CH12
76			CH13
77			CH14
78			CH15
79			CH16
80			CH17
81			CH18
82			CH19
83			CH20
84			CH21
85			CH22
86			CH23
87			CH24
88	NO ASSIGN	—	
89	INPUT EQ	LOW MID Q	CH 1
90			CH 2
91			CH 3
92			CH 4
93			CH 5
94			CH 6
95			CH 7
102			CH 8
103			CH 9
104			CH10
105			CH11
106			CH12
107			CH13
108			CH14
109			CH15
110			CH16
111			CH17
112			CH18
113			CH19
114			CH20
115			CH21
116			CH22
117			CH23
118			CH24
119	NO ASSIGN	—	

□ PRESET CHANNEL6

컨트롤 변경 번호	모드	파라미터 1	파라미터 2
1	INPUT EQ	LOW MID GAIN	CH25
2			CH26
3			CH27
4			CH28
5			CH29
6			CH30
7			CH31
8			CH32
9			CH33
10			CH34
11			CH35
12			CH36
13			CH37
14			CH38
15			CH39
16			CH40
17			CH41
18			CH42
19			CH43
20			CH44
21			CH45
22			CH46
23			CH47
24			CH48
25	CH ON	OUTPUT	MIX 9
26			MIX10
27			MIX11
28			MIX12
29	NO ASSIGN	—	
30	CH ON	OUTPUT	MIX21
31			MIX22
33	NO ASSIGN	—	
34			
35			
36			
37			
38			
39			
40			
41			
42			
43			
44			
45			
46			
47			
48			
49			
50			
51			
52			
53			
54			
55			
56			
57	CH ON	OUTPUT	MIX13
58			MIX14
59			MIX15
60			MIX16
61	NO ASSIGN	—	
62	CH ON	OUTPUT	MIX23
63			MIX24

컨트롤 변경 번호	모드	파라미터 1	파라미터 2
64	INPUT EQ	LOW MID FREQ	CH25
65			CH26
66			CH27
67			CH28
68			CH29
69			CH30
70			CH31
71			CH32
72			CH33
73			CH34
74			CH35
75			CH36
76			CH37
77			CH38
78			CH39
79			CH40
80			CH41
81			CH42
82			CH43
83			CH44
84			CH45
85			CH46
86			CH47
87			CH48
88	NO ASSIGN	—	
89	INPUT EQ	LOW MID Q	CH25
90			CH26
91			CH27
92			CH28
93			CH29
94			CH30
95			CH31
102			CH32
103			CH33
104			CH34
105			CH35
106			CH36
107			CH37
108			CH38
109			CH39
110			CH40
111			CH41
112			CH42
113	CH43		
114	CH44		
115	CH45		
116	CH46		
117	CH47		
118	CH48		
119	NO ASSIGN	—	

디스플레이에 표시된 정보

기능 메뉴

글로벌 기능

출력 기능

입력 기능

부록

PRESET CHANNEL7

컨트롤 변경 번호	모드	파라미터 1	파라미터 2
1	INPUT EQ	HIGH MID GAIN	CH 1
2			CH 2
3			CH 3
4			CH 4
5			CH 5
6			CH 6
7			CH 7
8			CH 8
9			CH 9
10			CH10
11			CH11
12			CH12
13			CH13
14			CH14
15			CH15
16			CH16
17			CH17
18			CH18
19			CH19
20			CH20
21			CH21
22			CH22
23			CH23
24			CH24
25	FADER H	OUTPUT	MIX17
26			MIX18
27			MIX19
28			MIX20
29	NO ASSIGN	—	
30	BALANCE	OUTPUT	MIX17
31			MIX19
33	NO ASSIGN	—	
34			
35			
36			
37			
38			
39			
40			
41			
42			
43			
44			
45			
46			
47			
48			
49			
50			
51			
52			
53			
54			
55			
56			
57	FADER L	OUTPUT	MIX17
58			MIX18
59			MIX19
60			MIX20
61	NO ASSIGN	—	
62	BALANCE	OUTPUT	MIX21
63			MIX23

컨트롤 변경 번호	모드	파라미터 1	파라미터 2
64	INPUT EQ	HIGH MID FREQ	CH 1
65			CH 2
66			CH 3
67			CH 4
68			CH 5
69			CH 6
70			CH 7
71			CH 8
72			CH 9
73			CH10
74			CH11
75			CH12
76			CH13
77			CH14
78			CH15
79			CH16
80			CH17
81			CH18
82			CH19
83			CH20
84			CH21
85			CH22
86			CH23
87			CH24
88	NO ASSIGN	—	
89	INPUT EQ	HIGH MID Q	CH 1
90			CH 2
91			CH 3
92			CH 4
93			CH 5
94			CH 6
95			CH 7
102			CH 8
103			CH 9
104			CH10
105			CH11
106			CH12
107			CH13
108			CH14
109			CH15
110			CH16
111			CH17
112			CH18
113			CH19
114			CH20
115			CH21
116			CH22
117			CH23
118			CH24
119	NO ASSIGN	—	

□ PRESET CHANNEL8

컨트롤 변경 번호	모드	파라미터 1	파라미터 2
1	INPUT EQ	HIGH MID GAIN	CH25
2			CH26
3			CH27
4			CH28
5			CH29
6			CH30
7			CH31
8			CH32
9			CH33
10			CH34
11			CH35
12			CH36
13			CH37
14			CH38
15			CH39
16			CH40
17			CH41
18			CH42
19			CH43
20			CH44
21			CH45
22			CH46
23			CH47
24			CH48
25	FADER H	OUTPUT	MIX21
26			MIX22
27			MIX23
28			MIX24
29	NO ASSIGN	—	
30	BALANCE	OUTPUT	MATRIX 1
31			MATRIX 3
33	NO ASSIGN	—	
34			
35			
36			
37			
38			
39			
40			
41			
42			
43			
44			
45			
46			
47			
48			
49			
50			
51			
52			
53			
54			
55			
56			
57	FADER L	OUTPUT	MIX21
58			MIX22
59			MIX23
60			MIX24
61	NO ASSIGN	—	
62	BALANCE	OUTPUT	MATRIX 5
63			MATRIX 7

컨트롤 변경 번호	모드	파라미터 1	파라미터 2
64	INPUT EQ	HIGH MID FREQ	CH25
65			CH26
66			CH27
67			CH28
68			CH29
69			CH30
70			CH31
71			CH32
72			CH33
73			CH34
74			CH35
75			CH36
76			CH37
77			CH38
78			CH39
79			CH40
80			CH41
81			CH42
82			CH43
83			CH44
84			CH45
85			CH46
86			CH47
87			CH48
88	NO ASSIGN	—	
89	INPUT EQ	HIGH MID Q	CH25
90			CH26
91			CH27
92			CH28
93			CH29
94			CH30
95			CH31
102			CH32
103			CH33
104			CH34
105	CH35		
106	CH36		
107	CH37		
108	CH38		
109	CH39		
110	CH40		
111	CH41		
112	CH42		
113	CH43		
114	CH44		
115	CH45		
116	CH46		
117	CH47		
118	CH48		
119	NO ASSIGN	—	

디스플레이에 표시된 정보

기능 메뉴

글로벌 기능

출력 기능

입력 기능

부록

□ PRESET CHANNEL9

컨트롤 변경 번호	모드	파라미터 1	파라미터 2
1	INPUT EQ	HIGH GAIN	CH 1
2			CH 2
3			CH 3
4			CH 4
5			CH 5
6			CH 6
7			CH 7
8			CH 8
9			CH 9
10			CH10
11			CH11
12			CH12
13			CH13
14			CH14
15			CH15
16			CH16
17			CH17
18			CH18
19			CH19
20			CH20
21			CH21
22			CH22
23			CH23
24			CH24
25	FADER H	OUTPUT	MATRIX 1
26			MATRIX 2
27			MATRIX 3
28			MATRIX 4
29	NO ASSIGN	—	
30	CH ON	OUTPUT	MATRIX 1
31			MATRIX 2
33	NO ASSIGN	—	
34			
35			
36			
37			
38			
39			
40			
41			
42			
43			
44			
45			
46			
47			
48			
49			
50			
51			
52			
53			
54			
55			
56			
57	FADER L	OUTPUT	MATRIX 1
58			MATRIX 2
59			MATRIX 3
60			MATRIX 4
61	NO ASSIGN	—	
62	CH ON	OUTPUT	MATRIX 3
63			MATRIX 4

컨트롤 변경 번호	모드	파라미터 1	파라미터 2
64	INPUT EQ	HIGH FREQ	CH 1
65			CH 2
66			CH 3
67			CH 4
68			CH 5
69			CH 6
70			CH 7
71			CH 8
72			CH 9
73			CH10
74			CH11
75			CH12
76			CH13
77			CH14
78			CH15
79			CH16
80			CH17
81			CH18
82			CH19
83			CH20
84			CH21
85			CH22
86			CH23
87			CH24
88	NO ASSIGN	—	
89	INPUT EQ	HIGH Q	CH 1
90			CH 2
91			CH 3
92			CH 4
93			CH 5
94			CH 6
95			CH 7
102			CH 8
103			CH 9
104			CH10
105			CH11
106			CH12
107			CH13
108			CH14
109			CH15
110			CH16
111			CH17
112			CH18
113			CH19
114			CH20
115			CH21
116			CH22
117			CH23
118			CH24
119	NO ASSIGN	—	

□ PRESET CHANNEL10

컨트롤 변경 번호	모드	파라미터 1	파라미터 2
1	INPUT EQ	HIGH GAIN	CH25
2			CH26
3			CH27
4			CH28
5			CH29
6			CH30
7			CH31
8			CH32
9			CH33
10			CH34
11			CH35
12			CH36
13			CH37
14			CH38
15			CH39
16			CH40
17			CH41
18			CH42
19			CH43
20			CH44
21			CH45
22			CH46
23			CH47
24			CH48
25	FADER H	OUTPUT	MATRIX 5
26			MATRIX 6
27			MATRIX 7
28			MATRIX 8
29	NO ASSIGN	—	
30	CH ON	OUTPUT	MATRIX 5
31			MATRIX 6
33	NO ASSIGN	—	
34			
35			
36			
37			
38			
39			
40			
41			
42			
43			
44			
45			
46			
47			
48			
49			
50			
51			
52			
53			
54			
55			
56			
57	FADER L	OUTPUT	MATRIX 5
58			MATRIX 6
59			MATRIX 7
60			MATRIX 8
61	NO ASSIGN	—	
62	CH ON	OUTPUT	MATRIX 7
63			MATRIX 8

컨트롤 변경 번호	모드	파라미터 1	파라미터 2
64	INPUT EQ	HIGH FREQ	CH25
65			CH26
66			CH27
67			CH28
68			CH29
69			CH30
70			CH31
71			CH32
72			CH33
73			CH34
74			CH35
75			CH36
76			CH37
77			CH38
78			CH39
79			CH40
80			CH41
81			CH42
82			CH43
83			CH44
84			CH45
85			CH46
86			CH47
87			CH48
88	NO ASSIGN	—	
89	INPUT EQ	HIGH Q	CH25
90			CH26
91			CH27
92			CH28
93			CH29
94			CH30
95			CH31
102			CH32
103			CH33
104			CH34
105			CH35
106			CH36
107			CH37
108			CH38
109			CH39
110			CH40
111			CH41
112			CH42
113	CH43		
114	CH44		
115	CH45		
116	CH46		
117	CH47		
118	CH48		
119	NO ASSIGN	—	

디스플레이에 표시된 정보

기능 메뉴

글로벌 기능

출력 기능

입력 기능

부록

□ PRESET CHANNEL11

컨트롤 변경 번호	모드	파라미터 1	파라미터 2
1	INPUT ATT	INPUT	CH 1
2			CH 2
3			CH 3
4			CH 4
5			CH 5
6			CH 6
7			CH 7
8			CH 8
9			CH 9
10			CH10
11			CH11
12			CH12
13			CH13
14			CH14
15			CH15
16			CH16
17			CH17
18			CH18
19			CH19
20			CH20
21			CH21
22			CH22
23			CH23
24			CH24
25	INPUT HPF	FREQ	CH 1
26			CH 2
27			CH 3
28			CH 4
29	NO ASSIGN	—	
30	INPUT HPF	FREQ	CH 5
31			CH 6
33	NO ASSIGN	—	
34			
35			
36			
37			
38			
39			
40			
41			
42			
43			
44			
45			
46			
47			
48			
49			
50			
51			
52			
53			
54			
55			
56			
57	INPUT HPF	FREQ	CH 7
58			CH 8
59			CH 9
60			CH10
61	NO ASSIGN	—	
62	INPUT HPF	FREQ	CH11
63			CH12

컨트롤 변경 번호	모드	파라미터 1	파라미터 2
64	INPUT HPF	ON	CH 1
65			CH 2
66			CH 3
67			CH 4
68			CH 5
69			CH 6
70			CH 7
71			CH 8
72			CH 9
73			CH10
74			CH11
75			CH12
76			CH13
77			CH14
78			CH15
79			CH16
80			CH17
81			CH18
82			CH19
83			CH20
84			CH21
85			CH22
86			CH23
87			CH24
88	NO ASSIGN	—	
89	INPUT EQ	LPF ON	CH 1
90			CH 2
91			CH 3
92			CH 4
93			CH 5
94			CH 6
95			CH 7
102			CH 8
103			CH 9
104			CH10
105			CH11
106			CH12
107			CH13
108			CH14
109			CH15
110			CH16
111			CH17
112			CH18
113			CH19
114			CH20
115			CH21
116			CH22
117			CH23
118			CH24
119	NO ASSIGN	—	

□ PRESET CHANNEL12

컨트롤 변경 번호	모드	파라미터 1	파라미터 2
1	INPUT ATT	INPUT	CH25
2			CH26
3			CH27
4			CH28
5			CH29
6			CH30
7			CH31
8			CH32
9			CH33
10			CH34
11			CH35
12			CH36
13			CH37
14			CH38
15			CH39
16			CH40
17			CH41
18			CH42
19			CH43
20			CH44
21			CH45
22			CH46
23			CH47
24			CH48
25	INPUT HPF	FREQ	CH13
26			CH14
27			CH15
28			CH16
29	NO ASSIGN	—	
30	INPUT HPF	FREQ	CH17
31			CH18
33	NO ASSIGN	—	
34			
35			
36			
37			
38			
39			
40			
41			
42			
43			
44			
45			
46			
47			
48			
49			
50			
51			
52			
53			
54			
55			
56			
57	INPUT HPF	FREQ	CH19
58			CH20
59			CH21
60			CH22
61	NO ASSIGN	—	
62	INPUT HPF	FREQ	CH23
63			CH24

컨트롤 변경 번호	모드	파라미터 1	파라미터 2
64	INPUT HPF	ON	CH25
65			CH26
66			CH27
67			CH28
68			CH29
69			CH30
70			CH31
71			CH32
72			CH33
73			CH34
74			CH35
75			CH36
76			CH37
77			CH38
78			CH39
79			CH40
80			CH41
81			CH42
82			CH43
83			CH44
84			CH45
85			CH46
86			CH47
87			CH48
88	NO ASSIGN	—	
89	INPUT EQ	LPF ON	CH25
90			CH26
91			CH27
92			CH28
93			CH29
94			CH30
95			CH31
102			CH32
103			CH33
104			CH34
105			CH35
106			CH36
107			CH37
108			CH38
109			CH39
110			CH40
111			CH41
112			CH42
113	CH43		
114	CH44		
115	CH45		
116	CH46		
117	CH47		
118	CH48		
119	NO ASSIGN	—	

디스플레이에 표시된 정보

기능 메뉴

클로젯 기능

출력 기능

입력 기능

부록

□ PRESET CHANNEL13

컨트롤 변경 번호	모드	파라미터 1	파라미터 2
1	SURROUND	LFE H	CH 1
2			CH 2
3			CH 3
4			CH 4
5			CH 5
6			CH 6
7			CH 7
8			CH 8
9			CH 9
10			CH10
11			CH11
12			CH12
13			CH13
14			CH14
15			CH15
16			CH16
17			CH17
18			CH18
19			CH19
20			CH20
21			CH21
22			CH22
23			CH23
24			CH24
25	INPUT HPF	FREQ	CH25
26			CH26
27			CH27
28			CH28
29	NO ASSIGN	—	
30	INPUT HPF	FREQ	CH29
31			CH30
33	SURROUND	LFE L	CH 1
34			CH 2
35			CH 3
36			CH 4
37			CH 5
38			CH 6
39			CH 7
40			CH 8
41			CH 9
42			CH10
43			CH11
44			CH12
45			CH13
46			CH14
47			CH15
48			CH16
49			CH17
50			CH18
51			CH19
52			CH20
53			CH21
54			CH22
55			CH23
56			CH24
57	INPUT HPF	FREQ	CH31
58			CH32
59			CH33
60			CH34
61	NO ASSIGN	—	
62	INPUT HPF	FREQ	CH35
63			CH36

컨트롤 변경 번호	모드	파라미터 1	파라미터 2
64	SURROUND	DIVERGENCE F	CH 1
65			CH 2
66			CH 3
67			CH 4
68			CH 5
69			CH 6
70			CH 7
71			CH 8
72			CH 9
73			CH10
74			CH11
75			CH12
76			CH13
77			CH14
78			CH15
79			CH16
80			CH17
81			CH18
82			CH19
83			CH20
84			CH21
85			CH22
86			CH23
87			CH24
88	NO ASSIGN	—	
89	INPUT EQ	ON	CH 1
90			CH 2
91			CH 3
92			CH 4
93			CH 5
94			CH 6
95			CH 7
102			CH 8
103			CH 9
104			CH10
105			CH11
106			CH12
107			CH13
108			CH14
109			CH15
110			CH16
111			CH17
112			CH18
113			CH19
114			CH20
115			CH21
116			CH22
117			CH23
118			CH24
119	NO ASSIGN	—	

□ PRESET CHANNEL14

컨트롤 변경 번호	모드	파라미터 1	파라미터 2
1	SURROUND	LFE H	CH25
2			CH26
3			CH27
4			CH28
5			CH29
6			CH30
7			CH31
8			CH32
9			CH33
10			CH34
11			CH35
12			CH36
13			CH37
14			CH38
15			CH39
16			CH40
17			CH41
18			CH42
19			CH43
20			CH44
21			CH45
22			CH46
23			CH47
24			CH48
25	INPUT HPF	FREQ	CH37
26			CH38
27			CH39
28			CH40
29	NO ASSIGN	—	
30	INPUT HPF	FREQ	CH41
31			CH42
33	SURROUND	LFE L	CH25
34			CH26
35			CH27
36			CH28
37			CH29
38			CH30
39			CH31
40			CH32
41			CH33
42			CH34
43			CH35
44			CH36
45			CH37
46			CH38
47			CH39
48			CH40
49			CH41
50			CH42
51			CH43
52			CH44
53			CH45
54			CH46
55			CH47
56			CH48
57	INPUT HPF	FREQ	CH43
58			CH44
59			CH45
60			CH46
61	NO ASSIGN	—	
62	INPUT HPF	FREQ	CH47
63			CH48

컨트롤 변경 번호	모드	파라미터 1	파라미터 2
64	SURROUND	DIVERGENCE F	CH25
65			CH26
66			CH27
67			CH28
68			CH29
69			CH30
70			CH31
71			CH32
72			CH33
73			CH34
74			CH35
75			CH36
76			CH37
77			CH38
78			CH39
79			CH40
80			CH41
81			CH42
82			CH43
83			CH44
84			CH45
85			CH46
86			CH47
87			CH48
88	NO ASSIGN	—	
89	INPUT EQ	ON	CH25
90			CH26
91			CH27
92			CH28
93			CH29
94			CH30
95			CH31
102			CH32
103			CH33
104			CH34
105	CH35		
106	CH36		
107	CH37		
108	CH38		
109	CH39		
110	CH40		
111	CH41		
112	CH42		
113	CH43		
114	CH44		
115	CH45		
116	CH46		
117	CH47		
118	CH48		
119	NO ASSIGN	—	

디스플레이에 표시된 정보

기능 메뉴

클로젯 기능

출력 기능

입력 기능

부록

□ PRESET CHANNEL15

컨트롤 변경 번호	모드	파라미터 1	파라미터 2
1	SURROUND	LEFT-RIGHT PAN	CH 1
2			CH 2
3			CH 3
4			CH 4
5			CH 5
6			CH 6
7			CH 7
8			CH 8
9			CH 9
10			CH10
11			CH11
12			CH12
13			CH13
14			CH14
15			CH15
16			CH16
17			CH17
18			CH18
19			CH19
20			CH20
21			CH21
22			CH22
23			CH23
24			CH24
25	DCA	FADER H	DCA 1
26			DCA 2
27			DCA 3
28			DCA 4
29	NO ASSIGN	—	
30	MUTE MASTER	ON	MASTER 1
31			MASTER 2
33	SURROUND	FRONT-REAR PAN	CH 1
34			CH 2
35			CH 3
36			CH 4
37			CH 5
38			CH 6
39			CH 7
40			CH 8
41			CH 9
42			CH10
43			CH11
44			CH12
45			CH13
46			CH14
47			CH15
48			CH16
49			CH17
50			CH18
51			CH19
52			CH20
53			CH21
54			CH22
55			CH23
56			CH24
57	DCA	FADER L	DCA 1
58			DCA 2
59			DCA 3
60			DCA 4
61	NO ASSIGN	—	
62	MUTE MASTER	ON	MASTER 3
63			MASTER 4

컨트롤 변경 번호	모드	파라미터 1	파라미터 2
64	NO ASSIGN	—	—
65			
66			
67			
68			
69			
70			
71			
72			
73			
74			
75			
76			
77			
78			
79			
80			
81			
82			
83			
84			
85			
86			
87			
88			
89			
90			
91			
92			
93			
94			
95			
102			
103			
104			
105			
106			
107			
108			
109			
110			
111			
112			
113			
114			
115			
116			
117			
118			
119			

□ PRESET CHANNEL16

컨트롤 변경 번호	모드	파라미터 1	파라미터 2
1	SURROUND	LEFT-RIGHT PAN	CH25
2			CH26
3			CH27
4			CH28
5			CH29
6			CH30
7			CH31
8			CH32
9			CH33
10			CH34
11			CH35
12			CH36
13			CH37
14			CH38
15			CH39
16			CH40
17			CH41
18			CH42
19			CH43
20			CH44
21			CH45
22			CH46
23			CH47
24			CH48
25	DCA	FADER H	DCA5
26			DCA6
27			DCA7
28			DCA8
29	NO ASSIGN	—	
30	MUTE MASTER	ON	MASTER5
31			MASTER6
33	SURROUND	FRONT-REAR PAN	CH25
34			CH26
35			CH27
36			CH28
37			CH29
38			CH30
39			CH31
40			CH32
41			CH33
42			CH34
43			CH35
44			CH36
45			CH37
46			CH38
47			CH39
48			CH40
49			CH41
50			CH42
51			CH43
52			CH44
53			CH45
54			CH46
55			CH47
56			CH48
57	DCA	FADER L	DCA 5
58			DCA 6
59			DCA 7
60			DCA 8
61	NO ASSIGN	—	
62	MUTE MASTER	ON	MASTER 7
63			MASTER 8

컨트롤 변경 번호	모드	파라미터 1	파라미터 2
64	NO ASSIGN	—	—
65			
66			
67			
68			
69			
70			
71			
72			
73			
74			
75			
76			
77			
78			
79			
80			
81			
82			
83			
84			
85			
86			
87			
88			
89			
90			
91			
92			
93			
94			
95			
102			
103			
104			
105			
106			
107			
108			
109			
110			
111			
112			
113			
114			
115			
116			
117			
118			
119			

디스플레이에 표시된 정보

기능 메뉴

글로벌 기능

출력 기능

입력 기능

부록

□ CHANNEL _

컨트롤 변경 번호	모드	파라미터 1	파라미터 2
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			
31			
33			
34			
35			
36			
37			
38			
39			
40			
41			
42			
43			
44			
45			
46			
47			
48			
49			
50			
51			
52			
53			
54			
55			
56			
57			
58			
59			
60			
61			
62			
63			
64			
65			
66			
67			

컨트롤 변경 번호	모드	파라미터 1	파라미터 2
68			
69			
70			
71			
72			
73			
74			
75			
76			
77			
78			
79			
80			
81			
82			
83			
84			
85			
86			
87			
88			
89			
90			
91			
92			
93			
94			
95			
102			
103			
104			
105			
106			
107			
108			
109			
110			
111			
112			
113			
114			
115			
116			
117			
118			
119			

NRPN 파라미터 할당

	파라미터	FROM (HEX)	TO (HEX)
FADER	CHANNEL	0000	003F
	MIX1-20, MATRIX1-8, ST A LR	0060	007D
CH to Mix LEVEL	MIX9 SEND	007E	00BD
	MIX10 SEND	00DE	011D
	MIX11 SEND	013E	017D
	MIX12 SEND	019E	01DD
	MIX13 SEND	01FE	023D
	MIX14 SEND	025E	029D
	MIX15 SEND	02BE	02FD
	MIX16 SEND	031E	035D
	MIX17 SEND	037E	03BD
	MIX18 SEND	03DE	041D
	MIX19 SEND	043E	047D
	MIX20 SEND	049E	04DD
MIX1-20, MATRIX1-8, ST A LR to Matrix LEVEL	MATRIX1 SEND	04FE	0513
	MATRIX2 SEND	0514	0529
	MATRIX3 SEND	052A	053F
	MATRIX4 SEND	0540	0555
	MATRIX5 SEND	0556	056B
	MATRIX6 SEND	056C	0581
	MATRIX7 SEND	0582	0597
MATRIX8 SEND	0598	05AD	
MIX1-8 to ST LEVEL	MIX TO ST	05AE	05B5
ON	CHANNEL	05B6	05F5
	MIX1-20, MATRIX1-8, ST A LR	0616	0633
CH to Mix ON	MIX9 SEND	0634	0673
	MIX10 SEND	0694	06D3
	MIX11 SEND	06F4	0733
	MIX12 SEND	0754	0793
	MIX13 SEND	07B4	07F3
	MIX14 SEND	0814	0853
	MIX15 SEND	0874	08B3
	MIX16 SEND	08D4	0913
	MIX17 SEND	0934	0973
	MIX18 SEND	0994	09D3
	MIX19 SEND	09F4	0A33
	MIX20 SEND	0A54	0A93
MIX1-20, MATRIX1-8, ST A LR to Matrix LEVEL	MATRIX1 SEND	0AB4	0AC9
	MATRIX2 SEND	0ACA	0AC9
	MATRIX3 SEND	0AE0	0ADF
	MATRIX4 SEND	0AF6	0AF5
	MATRIX5 SEND	0B0C	0B0B
	MATRIX6 SEND	0B22	0B21
	MATRIX7 SEND	0B38	0B37
	MATRIX8 SEND	0B4E	0B4D
MIX1-8 대 ST ON	MIX TO ST	0B64	0B6B
PHASE	CHANNEL	0B6C	0BAB
	CHANNEL	0BCC	0C03
INSERT ON	CHANNEL	0BCC	0C03
	MIX1-20, MATRIX1-8, ST A LR	0C2C	0C49
CH to Mix PRE/POST	MIX9 SEND	0C4A	0C89
	MIX10 SEND	0CAA	0CE9
	MIX11 SEND	0DOA	0D49
	MIX12 SEND	0D6A	0DA9
	MIX13 SEND	0DCA	0E09
	MIX14 SEND	0E2A	0E69
	MIX15 SEND	0E8A	0EC9
	MIX16 SEND	0EEA	0F29
	MIX17 SEND	0F4A	0F89
	MIX18 SEND	0FAA	0FE9
	MIX19 SEND	100A	1049
	MIX20 SEND	106A	10A9
INPUT DELAY	ON	10CA	1101
	TIME HIGH	112A	1161
	TIME LOW	118A	11C1
MIX1-20, MATRIX1-8, ST A LR OUTPUT DELAY	ON	12AA	12C7
	TIME HIGH	12C8	12E5
	TIME LOW	12E6	1303

	파라미터	FROM (HEX)	TO (HEX)
EQ CH & MIX1-20, MATRIX1-8, ST A LR OUTPUT(LOWER) *1	ON	1304	1381
	Q LOW	1382	13FF
	F LOW	1400	147D
	G LOW	147E	14FB
	Q LO-MID	14FC	1579
	F LO-MID	157A	15F7
	G LO-MID	15F8	1675
	Q HI-MID	1676	16F3
	F HI-MID	16F4	1771
	G HI-MID	1772	17EF
	Q HIGH	17F0	186D
	F HIGH	186E	18EB
	G HIGH	18EC	1969
	ATT	196A	19A9
	HPF ON	19E8	1A65
	LPF ON	1A66	1AE3
GATE	ON	1AE4	1B1B
	ATTACK	1B44	1B7B
	THRESH	1BA4	1BDB
	RANGE	1C04	1C3B
	HOLD	1C64	1C9B
	DECAY	1CC4	1CFB
COMP CH & MIX1-20, MATRIX1-8, ST A LR OUTPUT *1	ON	1D24	1DA1
	ATTACK	1DA2	1E1F
	THRESH	1E20	1E9D
	RELEASE	1E9E	1F1B
	RATIO	1F1C	1F99
	GAIN	1F9A	2017
KNEE		2018	2095
PAN	CHANNEL	2096	20D5
CH to MIX PAN	MIX9-10	20F6	2135
	MIX11-12	2156	2195
	MIX13-14	21B6	21F5
	MIX15-16	2216	2255
	MIX17-18	2276	22B5
MIX1-20, ST A LR to Matrix PAN	MIX19-20	22D6	2315
	MATRIX1,2	2336	234B
	MATRIX3,4	234C	2361
	MATRIX5,6	2362	2377
MIX1-8 to ST PAN	MATRIX7,8	2378	238D
	MIX TO ST	238E	2395
BALANCE	MIX1-20, MATRIX1-8, ST A LR	2396	23B3
SURROUND	LFE	23B4	23F3
	DIV (F)	2414	2453
	LR	2474	24B3
	FR	24D4	2513

디스플레이에 표시된 정보

기능 메뉴

클로젯 기능

출력 기능

입력 기능

부록

	파라미터	FROM (HEX)	TO (HEX)
EFFECT 1-8	BYPASS	26B4	26BB
	MIX	26BC	26C3
	PARAM1	26C4	26CB
	PARAM2	26CC	26D3
	PARAM3	26D4	26DB
	PARAM4	26DC	26E3
	PARAM5	26E4	26EB
	PARAM6	26EC	26F3
	PARAM7	26F4	26FB
	PARAM8	26FC	2703
	PARAM9	2704	270B
	PARAM10	270C	2713
	PARAM11	2714	271B
	PARAM12	271C	2723
	PARAM13	2724	272B
	PARAM14	272C	2733
	PARAM15	2734	273B
	PARAM16	273C	2743
	PARAM17	2744	274B
	PARAM18	274C	2753
	PARAM19	2754	275B
	PARAM20	275C	2763
	PARAM21	2764	276B
	PARAM22	276C	2773
	PARAM23	2774	277B
	PARAM24	277C	2783
	PARAM25	2784	278B
	PARAM26	278C	2793
	PARAM27	2794	279B
	PARAM28	279C	27A3
	PARAM29	27A4	27AB
	PARAM30	27AC	27B3
PARAM31	27B4	27BB	
PARAM32	27BC	27C3	
GEQ 1-6	ON	27C4	27C9
	GAIN1	27CA	27CF
	GAIN2	27D0	27D5
	GAIN3	27D6	27DB
	GAIN4	27DC	27E1
	GAIN5	27E2	27E7
	GAIN6	27E8	27ED
	GAIN7	27EE	27F3
	GAIN8	27F4	27F9
	GAIN9	27FA	27FF
	GAIN10	2800	2805
	GAIN11	2806	280B
	GAIN12	280C	2811
	GAIN13	2812	2817
	GAIN14	2818	281D
	GAIN15	281E	2823
	GAIN16	2824	2829
	GAIN17	282A	282F
	GAIN18	2830	2835
	GAIN19	2836	283B
	GAIN20	283C	2841
	GAIN21	2842	2847
	GAIN22	2848	284D
	GAIN23	284E	2853
	GAIN24	2854	2859
	GAIN25	285A	285F
	GAIN26	2860	2865
	GAIN27	2866	286B
	GAIN28	286C	2871
	GAIN29	2872	2877
	GAIN30	2878	287D
	GAIN31	287E	2883
	SURROUND	DIV R	2884
FADER	MIX21-24,ST B LR	28E4	28E9

	파라미터	FROM (HEX)	TO (HEX)	
CH to Mix LEVEL	MIX1 SEND	28EA	2929	
	MIX2 SEND	292A	2969	
	MIX3 SEND	296A	29A9	
	MIX4 SEND	29AA	29E9	
	MIX5 SEND	29EA	2A29	
	MIX6 SEND	2A2A	2A69	
	MIX7 SEND	2A6A	2AA9	
	MIX8 SEND	2AAA	2AE9	
	MIX21 SEND	2AEA	2B29	
	MIX22 SEND	2B2A	2B69	
	MIX23 SEND	2B6A	2BA9	
	MIX24 SEND	2BAA	2BE9	
	MIX21-24, ST B LR to Matrix LEVEL	MATRIX1 SEND	2BEA	2BEF
		MATRIX2 SEND	2BF0	2BF5
MATRIX3 SEND		2BF6	2BFB	
MATRIX4 SEND		2BFC	2C01	
MATRIX5 SEND		2C02	2C07	
MATRIX6 SEND		2C08	2C0D	
MATRIX7 SEND		2C0E	2C13	
MATRIX8 SEND		2C14	2C19	
MIX21-24 to ST LEVEL	MIX TO ST	2C1A	2C29	
ON	MIX21-24,ST B LR	2C2A	2C2F	
CH to Mix ON	MIX1 SEND	2C30	2C6F	
	MIX2 SEND	2C70	2CAF	
	MIX3 SEND	2CB0	2CEF	
	MIX4 SEND	2CF0	2D2F	
	MIX5 SEND	2D30	2D6F	
	MIX6 SEND	2D70	2DAF	
	MIX7 SEND	2DB0	2DEF	
	MIX8 SEND	2DF0	2E2F	
	MIX21 SEND	2E30	2E6F	
	MIX22 SEND	2E70	2EAF	
	MIX23 SEND	2EB0	2EEF	
	MIX24 SEND	2EF0	2F2F	
	MATRIX SEND	2F30	2F35	
	MIX TO ST	2F36	2F45	
INSERT ON	MIX21-24,ST B LR	2F46	2F4B	
CH to Mix PRE/POST	MIX1 SEND	2F4C	2F8B	
	MIX2 SEND	2F8C	2FCB	
	MIX3 SEND	2FCC	300B	
	MIX4 SEND	300C	304B	
	MIX5 SEND	304C	308B	
	MIX6 SEND	308C	30CB	
	MIX7 SEND	30CC	310B	
	MIX8 SEND	310C	314B	
	MIX21 SEND	314C	318B	
	MIX22 SEND	318C	31CB	
	MIX23 SEND	31CC	320B	
	MIX24 SEND	320C	324B	
MIX1-20, ST B LR OUTPUT DELAY	ON	324C	3251	
	TIME HIGH	3252	3257	
	TIME LOW	3258	325D	
EQ MIX21-24, ST A LR OUTPUT(LOWER)	ON	325E	3263	
	Q LOW	3264	3269	
	F LOW	326A	326F	
	G LOW	3270	3275	
	Q LO-MID	3276	327B	
	F LO-MID	327C	3281	
	G LO-MID	3282	3287	
	Q HI-MID	3288	328D	
	F HI-MID	328E	3293	
	G HI-MID	3294	3299	
	Q HIGH	329A	329F	
	F HIGH	32A0	32A5	
	G HIGH	32A6	32AB	
	HPF ON	32AC	32B1	
LPF ON	32B2	32B7		

	파라미터	FROM (HEX)	TO (HEX)
EQ OUTPUT (HIGHER)	E Q	32B8	32D3
	E F	32D4	32EF
	E G	32F0	330B
	F Q	330C	3327
	F F	3328	3343
	F G	3344	335F
	G Q	3360	337B
	G F	337C	3397
	G G	3398	33B3
	H Q	33B4	33CF
	H F	33D0	33EB
	H G	33EC	3407
	E HPF ON/OFF	3408	3423
	H LPF ON/OFF	3424	343F
INPUT EQ	LOW TYPE(P/S/F)	3440	347F
INPUT EQ	HIGH TYPE(P/S/F)	3480	34BF
OUTPUT EQ	A TYPE(P/S/F)	34C0	34E3
	D TYPE(P/S/F)	34E4	3507
	E TYPE(P/S/F)	3508	3523
	H TYPE(P/S/F)	3524	353F
OUTPUT EQ	A BYPASS	3540	3563
	B BYPASS	3564	3587
	C BYPASS	3588	35AB
	D BYPASS	35AC	35CF
	E BYPASS	35D0	35EB
	F BYPASS	35EC	3607
	G BYPASS	3608	3623
	H BYPASS	3624	363F
IN HPF	F	3640	367F
COMP MIX21-24, ST A LR OUTPUT	ON	3680	3685
	ATTACK	3686	368B
	THRESH	368C	3691
	RELEASE	3692	3697
	RATIO	3698	369D
	GAIN	369E	36A3
PAN	KNEE	36A4	36A9
	MIX1-2	36AA	36E9
CH to MIX PAN	MIX3-4	36EA	3729
	MIX5-6	372A	3769
	MIX7-8	376A	37A9
	MIX21-22	37AA	37E9
	MIX23-24	37EA	3829
MIX21-24, ST B LR to Matrix PAN	MATRIX1,2	382A	382F
	MATRIX3,4	3830	3835
	MATRIX5,6	3836	383B
	MATRIX7,8	383C	3841
MIX9-24 to ST PAN	MIX TO ST	3842	3851

	파라미터	FROM (HEX)	TO (HEX)
GEQ7-12	ON	3852	3857
	GAIN1	3858	385D
	GAIN2	385E	3863
	GAIN3	3864	3869
	GAIN4	386A	386F
	GAIN5	3870	3875
	GAIN6	3876	387B
	GAIN7	387C	3881
	GAIN8	3882	3887
	GAIN9	3888	388D
	GAIN10	388E	3893
	GAIN11	3894	3899
	GAIN12	389A	389F
	GAIN13	38A0	38A5
	GAIN14	38A6	38AB
	GAIN15	38AC	38B1
	GAIN16	38B2	38B7
	GAIN17	38B8	38BD
	GAIN18	38BE	38C3
	GAIN19	38C4	38C9
	GAIN20	38CA	38CF
	GAIN21	38D0	38D5
	GAIN22	38D6	38DB
	GAIN23	38DC	38E1
	GAIN24	38E2	38E7
	GAIN25	38E8	38ED
	GAIN26	38EE	38F3
	GAIN27	38F4	38F9
	GAIN28	38FA	38FF
	GAIN29	3900	3905
	GAIN30	3906	390B
GAIN31	390C	3911	
LCR IN, MIX	ON/OFF	3912	3969
	CSR	396A	39C1
DIRECT OUT	ON/OFF	39C2	39F9
CH TO STEREO	ON/OFF	3A02	3A41
DCA	ON/OFF	3A42	3A49
	LEVEL	3A4E	3A55
MUTE MASTER	ON/OFF	3A5A	3A61
RECALL SAFE	ON/OFF	3A66	3AE6
HA	GAIN1	3B06	3B14
	GAIN2	3B16	3B24
	GAIN3	3B26	3B34
	GAIN4	3B36	3B44
	GAIN5	3B46	3B54
	GAIN6	3B56	3B64
	GAIN7	3B66	3B74
	GAIN8	3B76	3B84
	+48v 1	3B86	3B94
	+48v 2	3B96	3BA4
	+48v 3	3BA6	3BB4
	+48v 4	3BB6	3BC4
	+48v 5	3BC6	3BD4
	+48v 6	3BD6	3BE4
	+48v 7	3BE6	3BF4
	+48v 8	3BF6	3C04
	HPF1	3C06	3C14
	HPF2	3C16	3C24
	HPF3	3C26	3C34
	HPF4	3C36	3C44
	HPF5	3C46	3C54
	HPF6	3C56	3C64
	HPF7	3C66	3C74
	HPF8	3C76	3C84

*1. INPUT CH 와 OUTPUT이 포함된 EQ 또는 COMP 파라미터의 경우 첫번째 번호 다음에 96 (60h)부터 OUTPUT이 할당됩니다. 따라서, INPUT CH 직후부터 OUTPUT 직전까지의 번호는 할당되지 않습니다.

디스플레이에 표시된 정보

기능 메뉴

클로젯 기능

출력 기능

입력 기능

부록

채널 라이브러리 목록

이 표는 채널 라이브러리에 저장된 INPUT/ST IN 채널, MIX 채널, MATRIX 채널 및 STEREO A/B 채널에 대한 파라미터 목록입니다.

INPUT/ST IN	MIX	MATRIX	STEREO A/B
LCR On/Off			
LCR Center-Side Ratio			
Fade Time On/Off			
Fade Time Start Offset			
Fade Time Fading Time			
Insert In On/Off			
Insert Point			
Direct Out On/Off			
Direct Out Point			
Phase			
On/Off			
To Stereo Pan			
Master Balance			
Level			
Master Level			
Attenuator			
GATE On/Off			
GATE Key In Filter On			
GATE Filter Type			
GATE Filter Freq.			
GATE Filter Q			
GATE Type			
GATE Attack			
GATE Range			
GATE Hold			
GATE Decay			
GATE Threshold			
COMP LINK 1-8			
COMP LINK A-H			
COMP On/Off			
COMP Key In Type			
COMP Attack			
COMP Release			
COMP Ratio			
COMP OutGain			
COMP Knee/Width			
COMP Threshold			
EQ LINK 1-8			
EQ LINK A-F			
EQ LINK G,H			
EQ LINK A-F			
HPF On/Off			
EQ HPF On/Off x2			
EQ HPF On/Off x2			
EQ HPF On/Off x2			
HPF Freq			
EQ Type 1,2			
EQ On/Off			
EQ Filter Type x2			
EQ Filter Type x4			
EQ Filter Type x2			
EQ Filter Type x4			
EQ LPF On/Off			
EQ LPF On/Off x2			
EQ LPF On/Off x2			
EQ LPF On/Off x2			
EQ Q x4			
EQ Q x8			
EQ Q x4			
EQ Q x8			
EQ Freq x4			
EQ Freq x8			
EQ Freq x4			
EQ Freq x8			
EQ Gain x4			
EQ Gain x8			
EQ Gain x4			
EQ Gain x8			
EQ Bypass x8			
EQ Bypass x4			
EQ Bypass x8			
Delay On/Off			
Delay Time			
Surround LFE			
Surround Div.			
Surround Div.Rear			
Surround LR Pan			
Surround FR Pan			
Surround Div.Link			

INPUT/ST IN	MIX	MATRIX	STEREO A/B
Mute Group 1-8 On/Off			
DCA Group 1-8 On/Off			
DCA Group 7,8 On/Off			
DCA Group 7,8 On/Off			
DCA Group 7,8 On/Off			
To Stereo On/Off			
To Stereo Point			
Mix Send Pre Point			
Mix Send Post Point			
Mix Send Follow Pan Vari			
Mix Send Follow Pan Fixed			
Mix Send 1-24 On/Off			
Mix Send 1-24 Pre/Post			
Mix Send 1-24 Level			
Mix Send 1-24 Pan			
To Matrix On/Off			
To Matrix On/Off			
To Matrix Point			
To Matrix Point			
To Matrix 1-8 Level			
To Matrix 1-8 Level			
To Matrix 1-8 Pan			
To Matrix 1-8 Pan			
Selective Recall On			
Selective Recall Parameter			

페어된 경우 채널 파라미터 작동

이 표는 INPUT/ST IN 채널, MIX 채널 또는 MATRIX 채널이 페어된 경우 채널 파라미터들의 작동 목록입니다.

□ 페어링이 활성화될 때 복사되는 파라미터들

INPUT/ST IN	MIX	MATRIX
LCR On/Off		
LCR Center-Side Ratio		
Fade Time On/Off		
Fade Time Start Offset		
Fade Time Fading Time		
Insert In On/Off		
Insert Point		
Direct Out On/Off		
Direct Out Point		
On/Off		
Level	Master Level	
GATE On/Off		
GATE Key In Source		
GATE Key In Filter On		
GATE Filter Type		
GATE Filter Freq.		
GATE Filter Q		
GATE Type		
GATE Attack		
GATE Range		
GATE Hold		
GATE Decay		
GATE Threshold		
COMP LINK 1-8	COMP LINK A-H	
COMP On/Off		
COMP Key In Source		
COMP Key In Type		
COMP Attack		
COMP Release		
COMP Ratio		
COMP OutGain		
COMP Knee/Width		
COMP Threshold		
EQ LINK 1-8	EQ LINK A-F	EQ LINK G,H
HPF On/Off	EQ HPF On/Off x2	EQ HPF On/Off
HPF Freq		
EQ Type 1,2		
EQ On/Off		
EQ Filter Type x2	EQ Filter Type x4	EQ Filter Type x2
EQ LPF On/Off	EQ LPF On/Off x2	EQ LPF On/Off
EQ Q x4	EQ Q x8	EQ Q x4
EQ Freq x4	EQ Freq x8	EQ Freq x4
EQ Gain x4	EQ Gain x8	EQ Gain x4
	EQ Bypass x8	EQ Bypass x4
Delay On/Off		
Surround LFE		
Surround Div.		
Surround Div.Rear		
Surround Div.Link		
Mute Group 1-8 On/Off		
DCA Group 1-8 On/Off	DCA Group 7,8 On/Off	
To Stereo On/Off		
	To Stereo Point	
Mix Send Pre Point	Mix Send Post Point	
Mix Send Follow Pan Vari		
Mix Send Follow Pan Fixed		
Mix Send 1-24 On/Off		
Mix Send 1-24 Pre/Post		
Mix Send 1-24 Level		
	To Matrix On/Off	

INPUT/ST IN	MIX	MATRIX
	To Matrix Point	
Selective Recall On		
Selective Recall Parameter		
Recall Safe On		
Recall Safe Parameter		
Mute Safe On		
Tracking On/Off		
Tracking Level		
Solo Safe On/Off		
Cue/Solo On/Off		
CH COPY CH SELECT		
GLOBAL PASTE CH SELECT		

□ 페어링이 활성화될 때 커지는 파라미터

INPUT/ST IN	MIX	MATRIX
Attenuator Gang		
Gate Stereo Link		
Comp Stereo Link		
Delay Gang		

□ 페어링이 활성화될 때 수정되지 않는 파라미터 (RESET BOTH 가 선택된 경우 재설정됨)

INPUT/ST IN	MIX	MATRIX
Phase		
To Stereo Pan		
Master Balance		
Attenuator		
Delay Time		
Surround LR Pan		
Surround FR Pan		
Mix Send 1-24 Pan		
	To Matrix 1-8 Level	
	To Matrix 1-8 Pan	
Input Pan Mode		
Surround Link On/Off		
Surround Link Pattern		
M-S Encode On/Off		
M-S Encode S-Gain		

□ 페어링이 활성화될 때 수정되지 않는 파라미터 (RESET BOTH 가 선택된 경우 재설정되지 않음)

INPUT/ST IN	MIX	MATRIX
	Mix Type (VARI, FIX, SURR)	
TB On/Off		
OSC On/Off		
MONITOR DEFINE On/Off		

MIDI 데이터 포맷

여기에서는 PM5D가 이해하고 송수신할 수 있는 데이터의 형식에 대해 설명합니다.

여기에서 설명하는 메시지에 추가하여 MIDI REMOTE 기능 또는 SCENE 기능의 MIDI EVENT 설정을 사용해서 모든 형식의 명령을 전송할 수 있습니다.

1 CHANNEL MESSAGE

1.1 NOTE OFF (8n)

수신

[OTHER ECHO]가 ON일 경우 이들 메시지는 MIDI OUT으로 에코됩니다.
[Rx CH]가 일치하는 경우 이들 메시지는 수신되어 이펙트를 조정하는데 사용됩니다.

```
STATUS 1000nnnn 8n 음표 꺼짐(Note Off) 메시지
DATA 0nnnnnnn nn 음표 번호
0vvvvvvv vv 벨로시티(무시됨)
```

1.2 NOTE ON (9n)

수신

[OTHER ECHO]가 ON일 경우 이들 메시지는 MIDI OUT으로 에코됩니다.
[Rx CH]가 일치하는 경우 이들 메시지는 수신되어 이펙트를 조정하는데 사용됩니다.

```
STATUS 1001nnnn 9n 음표 켜짐(Note On) 메시지
DATA 0nnnnnnn nn 음표 번호
0vvvvvvv vv 벨로시티(1-127:켜짐, 0:꺼짐)
```

1.3 CONTROL CHANGE (Bn)

두가지 형식의 컨트롤 변경을 송수신할 수 있습니다. [NRPN] (Non-Registered Parameter Numbers: 비등록 파라미터 번호)와 자유롭게 할당되는 [TABLE] (16CH x 110) 메시지입니다. TABLE 또는 NRPN을 선택합니다.

수신

[Control Change ECHO]가 ON일 경우 이들 메시지는 MIDI OUT으로 에코됩니다.
[TABLE MULTI]가 선택된 경우 [Control Change Rx]가 ON이면 이 메시지가 수신되어 [Control assign table] 설정에 따라 파라미터를 조정합니다. [TABLE SINGLE]이 선택된 경우 [Control Change Rx]가 ON이고 [Rx CH]가 일치되면 이 메시지가 수신되어 [Control assign table] 설정에 따라 파라미터를 조정합니다. 할당할 수 있는 파라미터에 대해서는 312페이지를 참고하십시오.

[NRPN]이 선택된 경우 [Control Change Rx]가 ON이고 [Rx CH]가 일치하면 이 메시지가 수신되고, 이 메시지는 4개의 메시지 NRPN 컨트롤 번호(62h, 63h)와 DATA ENTRY 컨트롤 번호(06h, 26h)를 이용하여 지정된 파라미터를 조정합니다.

전송

[TABLE MULTI]가 선택된 경우 그리고 [Control assign table]에 할당된 파라미터를 조작할 때 [Control Change tx]가 ON일 경우 이 메시지가 전송됩니다. [TABLE SINGLE]이 선택된 경우 그리고 [Control assign table]에 할당된 파라미터를 조작할 때 [Control Change tx]가 ON일 경우 [Tx CH] 채널에서 이 메시지가 전송됩니다. 할당할 수 있는 파라미터에 대해서는 312페이지를 참고하십시오.

[NRPN]이 선택된 경우 그리고 지정된 파라미터를 조작할 때 [Control Change Tx]가 ON일 경우 [Tx CH] 채널에서 4개의 메시지 NRPN 컨트롤 번호(62h, 63h)와 DATA ENTRY 컨트롤 번호(06h, 26h)가 전송됩니다.

할당표의 내용이 일치한다는 보장이 없기 때문에 컨트롤 변경(Control Change) 메시지는 PM5D 에디터(Editor)로 전송하기 위해 사용되지 않습니다. (파라미터 변경(Parameter Change) 메시지가 항상 사용됩니다.)

컨트롤 변경(Control Change) 번호 0과 32는 뱅크 선택용입니다.

```
STATUS 1011nnnn Bn 컨트롤 변경
DATA 00 컨트롤 번호(00)
0vvvvvvv vv 컨트롤 값(0-127)
```

```
STATUS 1011nnnn Bn 컨트롤 변경
DATA 20 컨트롤 번호(00)
0vvvvvvv vv 컨트롤 값(0-127)
```

[TABLE]이 선택된 경우

```
STATUS 1011nnnn Bn 컨트롤 변경
DATA 0nnnnnnn nn 컨트롤 번호(1-31, 33-95, 102-119)*
0vvvvvvv vv 컨트롤 값(0-127)
```

* 번호 0, 32, 96-101을 사용할 수 없습니다.

컨트롤 값(Control Value)을 파라미터 데이터로 변환하기 위한 공식

```
paramSteps = paramMax - paramMin + 1;
add = paramWidth / paramSteps;
mod = paramWidth - add * paramSteps;
curValue = parm * add + mod / 2;
```

(1) 할당된 파라미터의 단계가 128개 미만일 경우

paramWidth = 128; rxValue = 컨트롤 값

(2) 할당된 파라미터의 단계가 128개 이상이고 16,384개 미만일 경우

paramWidth = 16384

(2-1) 높은(High) 데이터와 낮은(Low) 데이터를 수신했을 때
rxValue = 컨트롤 값(High) * 128 + 컨트롤 값(Low)

(2-2) 낮은(Low) 데이터를 수신했을 때
rxValue = (curValue & 16256) + 컨트롤 값(Low)

(2-3) 높은(Low) 데이터를 수신했을 때
rxValue = 컨트롤 값(High) * 128 + (curValue & 127)

(3) 할당된 파라미터의 단계가 16,384개 이상이고 2,097,152개 미만일 경우

paramWidth = 2097152

(3-1) 높은(High) 데이터, 중간(Middle) 데이터 및 낮은(Low) 데이터를 수신했을 때
rxValue = 컨트롤 값(High) * 16384 + 컨트롤 값(Middle) * 128 + 컨트롤 값(Low)

(3-2) 낮은(Low) 데이터만 수신했을 때
rxValue = (curValue & 2097024) + 컨트롤 값(Low)

(3-3) 중간(Middle) 데이터만 수신했을 때
rxValue = (curValue & 2080895) + 컨트롤 값(Middle) * 128

(3-4) 높은(High) 데이터만 수신했을 때
rxValue = (curValue & 16383) + 컨트롤 값(High) * 16384

(3-5) 중간(Middle) 데이터와 낮은(Low) 데이터만 수신했을 때
rxValue = (curValue & 2080768) + 컨트롤 값(Middle) * 128 + 컨트롤 값(Low)

(3-6) 높은(High) 데이터와 낮은(Low) 데이터만 수신했을 때
rxValue = (curValue & 16256) + 컨트롤 값(High) * 16384 + 컨트롤 값(Low)

(3-7) 높은(High) 데이터와 중간(Middle) 데이터만 수신했을 때
rxValue = (curValue & 127) + 컨트롤 값(High) * 16384 + 컨트롤 값(Middle) * 128

(rxValue > paramWidth 일 경우
rxValue = paramWidth
param = (rxValue - mod / 2) / add

[NRPN]이 선택된 경우

```
STATUS 1011nnnn Bn 컨트롤 변경
DATA 01100010 62 NRPN LSB
0vvvvvvv vv 파라미터 번호 LSB
STATUS 1011nnnn Bn 컨트롤 변경 *
DATA 01100011 63 NRPN MSB
0vvvvvvv vv 파라미터 번호 MSB
STATUS 1011nnnn Bn 컨트롤 변경 *
DATA 00000110 06 데이터 입력 MSB
0vvvvvvv vv 파라미터 데이터 MSB
STATUS 1011nnnn Bn 컨트롤 변경 *
DATA 00100110 26 데이터 입력 LSB
0vvvvvvv vv 파라미터 데이터 LSB
```

* 전송 중에 두 번째 이후 메시지의 STATUS 바이트를 추가할 필요가 없습니다. 상태 바이트를 생략하더라도 정확히 수신됩니다.

1.4 PROGRAM CHANGE (Cn)

수신

[Program Change ECHO]가 ON일 경우 뱅크 선택 메시지도 MIDI OUT에서 에코됩니다.

SINGLE CH가 선택된 경우 [Program Change RX]가 ON이고 [Rx CH]가 일치하면 이 메시지가 수신됩니다. 그러나 [OMNI]가 ON인 경우에는 채널과 관계없이 이 메시지가 수신됩니다. 이 메시지가 수신되면 [Program Change Table] 설정에 따라 Scene 메모리가 리콜됩니다.

전송

[Program Change]가 ON인 경우 Scene 메모리가 리콜되면 [Program Change Table] 설정에 따라 이 메시지가 전송됩니다.

SINGLE CH가 선택된 경우 [Tx CH] 채널에서 이 메시지가 전송됩니다. 리콜된 Scene이 둘 이상의 프로그램 번호에 할당된 경우에는 각 MIDI 채널별로 가장 작은 프로그램 번호가 전송됩니다.

할당표의 내용이 일치한다는 보장이 없기 때문에 프로그램 변경(Program Change) 메시지는 PM5D 에디터(Editor)로 전송하기 위해 사용되지 않습니다. (파라미터 변경(Parameter Change) 메시지가 항상 사용됩니다.)

MULTI MIDI CH 또는 SINGLE CH를 선택할 수 있습니다.

SINGLE이 선택된 경우

RX CH, OMNI CH, TX CH를 선택할 수 있습니다.

뱅크 선택 메시지를 추가할 것인지 여부를 선택할 수 있습니다.

최고 16개의 뱅크를 지정할 수 있습니다.

MULTI가 선택된 경우

RX 채널과 TX 채널이 같아집니다.

할당표가 각 MIDI 채널에 대한 설정을 사용합니다. 뱅크 선택 메시지가 추가되지 않습니다.

최고 16개 MIDI 채널에 대한 설정을 할 수 있습니다.

```
STATUS 1100nnnn Cn 프로그램 변경
DATA 0nnnnnnn nn 프로그램 번호(0-127)
```

2 SYSTEM REALTIME MESSAGE

2.1 TIMING CLOCK (F8)

수신

이 메시지를 사용하여 이펙트를 조정할 수 있습니다. 이 메시지는 4분 음표 당 24회 전송됩니다.

이 메시지의 에코는 ECHO 설정의 OTHER 항목에 따라 달라집니다.

```
STATUS 11111000 F8 타이밍 클럭(Timing clock)
```

2.2 ACTIVE SENSING (FE)

수신

일단 이 메시지가 수신되면 400 밀리초 간격 동안 메시지가 수신되지 않을 경우 MIDI 통신이 초기화됩니다 (예컨대 실행 상태(Running Status)가 해제됩니다). 이 메시지에는 에코가 적용되지 않습니다.

```
STATUS 11111110 FE 액티브 센싱(Active Sensing)
```

2.3 SYSTEM RESET (FF)

수신

이 메시지가 수신되면 MIDI 통신이 초기화됩니다 (예컨대 실행 상태(Running Status)가 해제됩니다).

이 메시지에는 에코가 적용되지 않습니다.

```
STATUS 11111111 FF 시스템 재설정
```

3 시스템 익스클루시브 메시지

3.1 실시간 시스템 익스클루시브(Real Time System Exclusive)

명령	rx/tx	기능
F0 7F dd 06 ... F7 MMC COMMAND	tx	MMC 명령
F0 7F dd 01 ... F7 MIDI TIME CODE	rx	전체 메시지

3.2 벌크 덤프(Bulk Dump)

이 메시지는 PM5D에 저장된 다양한 메모리의 내용을 송신하거나 수신하기 위해 사용됩니다.

기본 포맷은 다음과 같습니다.

명령	rx/tx	기능
F0 43 0n 3E BB BB 0F D0 D1 D2 ... EE F7 BULK DUMP DATA	rx/tx	BULK DUMP DATA
F0 43 2n 3E 0F D0 D1 D2 ... EE F7 BULK DUMP REQUEST	rx	BULK DUMP REQUEST

PM5D는 벌크 덤프를 위해 다음과 같은 데이터 형식을 사용합니다.

데이터 이름 (D0)	데이터 번호 (D1,2)	tx/rx	기능
'M'	0-500 512 (현재 데이터)	tx/rx	Scene메모리 및 요청
'S'	512 (현재 데이터)	tx/rx	설정 메모리 및 요청 (현재 설정)
'R'	0-99 512 (현재 데이터)	tx/rx	입력 패치 라이브러리 및 요청
'O'	0-99 512 (현재 데이터)	tx/rx	출력 패치 라이브러리 및 요청
'H'	1-199 512-(채널 현재 데이터)	tx/rx	입력 채널 라이브러리 및 요청
'h'	1-199 768-(채널 현재 데이터)	tx/rx	출력 채널 라이브러리 및 요청
'G'	1-199 512-(채널 현재 데이터)	tx/rx	게이트 라이브러리 및 요청
'Y'	1-199 512-(채널 현재 데이터)	tx/rx	컴프레서 라이브러리 및 요청
'Q'	1-199 512-(채널 현재 데이터)	tx/rx	입력 이퀄라이저 라이브러리 및 요청
'q'	1-199 768-(채널 현재 데이터)	tx/rx	출력 이퀄라이저 라이브러리 및 요청
'F'	1-199 512-(GEO 1-12 현재 데이터)	tx/rx	GEO 이퀄라이저 라이브러리 및 요청
'E'	1-199 512-(이펙트 1-8 현재 데이터)	tx/rx	이펙트 라이브러리 및 요청
'W'	1-199 512 (현재 데이터)	tx/rx	HA 라이브러리 및 요청
'P'	512 (현재 데이터)	tx/rx	프로그램 변경표 및 요청
'C'	512 (현재 데이터)	tx/rx	컨트롤 변경표 및 요청
'N'	512 (현재 데이터)	tx/rx	플러그인 이펙트 카드 데이터 및 요청
'A'	512 (현재 데이터)	tx/rx	이벤트 목록 및 요청

고유 헤더(모델 ID)는 기기가 PM5D인지 여부를 식별합니다.

체크섬(Check Sum)을 계산하기 위해 BYTE COUNT (LOW) 다음 바이트에서 시작하여 CHECK SUM 이전 바이트에서 끝나는 바이트들을 더하여 이전 보수를 구하고 비트 7을 0으로 설정합니다.

CHECK SUM = (-sum)&0x7F

벌크 덤프(Bulk Dump)는 언제든지 수신할 수 있으며 벌크 덤프 요청(Bulk Dump Request)을 수신하면 언제든지 전송할 수 있습니다.

벌크 덤프(bulk dump)는 벌크 덤프 요청(Bulk Dump Request)에 대한 응답으로 [Rx CH]에서 전송됩니다.

데이터 부분에서 8비트 데이터의 워드(word) 7개가 7비트 데이터의 워드 8개로 변환됩니다.

[실제 데이터에서 벌크 데이터로 변환]

d[0..6]: 실제 데이터

b[0..7]: 벌크 데이터

b[0] = 0;

for(l=0; l<7; l++){

if(d[l]&0x80){

b[0] |= 1<<(6-l);

}

b[l+1] = d[l]&0x7F;

}

```
[별크 데이터에서 실제 데이터로 복구]
d[0..6]: 실제 데이터
b[0..7]: 별크 데이터
for( l=0; l<7; l++){
    b[l] <= 1;
    d[l] = b[l+1]+(0x80&b[0]);
}
}
```

3.3 PARAMETER CHANGE

수신

[Parameter change ECHO]가 ON인 경우 이 메시지가 에코됩니다.
 [Parameter change RX]가 ON으로 설정되어 있고 [Rx CH]가 SUB STATUS에 포함된 기기(Device) 번호와 일치하는 경우 이 메시지가 수신됩니다. 파라미터 변경이 수신되면 지정된 파라미터가 조정됩니다. 파라미터 요청이 수신되면 지정된 파라미터의 현재 값이 기기 번호(Device Number)를 [Rx CH]로 설정하여 파라미터 변경으로 전송됩니다.

전송

[Parameter change TX]가 ON이고 컨트롤 변경 전송이 활성화되지 않은 파라미터를 조작하는 경우 파라미터 변경은 [Tx CH]를 기기 번호로 설정하여 전송됩니다. 파라미터 요청에 대한 응답으로 파라미터 변경이 [Rx CH]를 기기 번호로 설정하여 전송됩니다.

명령	rx/tx	기능
F0 43 1n 3E 0F ... F7 PARAMETER CHANGE	rx/tx	PM5D 고유 파라미터 변경
F0 43 3n 3E 0F ... F7 PARAMETER REQUEST	rx/tx	PM5D 고유 파라미터 요청

4. PARAMETER CHANGE 세부내용

4.1 현재 Scene, 설정(Setup), 백업(Backup), 창(Window) 컨트롤, 입력 패치(Input Patch), 출력 패치(Output Patch), HA 데이터(HA Data) - 파라미터 변경 -

4.1.1 포맷

수신

[Parameter change RX]가 ON으로 설정되어 있고 [Rx CH]가 SUB STATUS에 포함된 기기(Device) 번호와 일치하는 경우 이 메시지가 수신됩니다.
 [Parameter change ECHO]가 ON인 경우 이 메시지가 에코됩니다.
 이 메시지를 수신하면 지정된 파라미터가 수정됩니다.

전송

[Parameter change Tx]가 ON일 경우 이 메시지는 [Control change assign table]에서 할당되지 않은 파라미터를 수정할 때 [Tx CH]로 지정된 [Device Number]와 함께 전송됩니다.

STATUS	11110000	F0	시스템 익스크루시브 메시지
ID No.	01000011	43	제조업체 ID 번호(YAMAHA)
SUB STATUS	0001nnnn	1n	n=0-15 (기기 번호=MIDI 채널)
GROUP ID	00111110	3E	디지털 믹서
MODEL ID	00001111	0F	PM5D
DATA	0ccccccc	cc	
카테고리	0eeeeeee	ee	엘리먼트 번호(Element No) *1
	0iiiiiii	ii	인덱스 번호(Index No) *2
	0ccccccc	cc	채널 번호(Channel No) *3
	0ddddd	dd	데이터
	:	:	
EOX	11110111	F7	익스크루시브 종료

*1 ee가 0일 경우 엘리먼트 번호(Element No.)가 2 바이트 연장됩니다.

*2 ii가 0일 경우 인덱스 번호(Index No.)가 2 바이트 연장됩니다.

*3 cc가 0일 경우 채널 번호(Channel No.)가 2 바이트 연장됩니다.

4.1.2 데이터 카테고리

DATA CATEGORY	NAME
0x01	현재 Scene 데이터
0x03	설정 데이터
0x04	백업 데이터
0x05	창 컨트롤 데이터
0x06	입력 패치 데이터
0x07	출력 패치 데이터
0x08	HA 데이터

4.2 현재 Scene, 설정(Setup), 백업(Backup), 창(Window) 컨트롤, 입력 패치(Input Patch), 출력 패치(Output Patch), HA 데이터(HA Data) - 파라미터 요청 -

4.2.1 포맷

수신

[Parameter change RX]가 ON으로 설정되어 있고 [Rx CH]가 SUB STATUS에 포함된 기기(Device) 번호와 일치하는 경우 이 메시지가 수신됩니다.
 [Parameter change ECHO]가 ON인 경우 이 메시지가 에코됩니다.
 이 메시지를 수신하면 지정된 파라미터의 값이 파라미터 변경(Parameter Change) 메시지로 전송됩니다.

STATUS	11110000	F0	시스템 익스크루시브 메시지
ID No.	01000011	43	제조업체 ID 번호(YAMAHA)
SUB STATUS	0001nnnn	3n	n=0-15 (기기 번호=MIDI 채널)
GROUP ID	00111110	3E	디지털 믹서
MODEL ID	00001111	0F	PM5D
DATA	0ccccccc	cc	
카테고리	0eeeeeee	ee	엘리먼트 번호(Element No) *1
	0iiiiiii	ii	인덱스 번호(Index No) *1
	0ccccccc	cc	채널 번호(Channel No) *1
EOX	11110111	F7	익스크루시브 종료

*1 4.1.1 참고

4.2.2 데이터 카테고리

DATA CATEGORY	NAME
0x01	현재 Scene 데이터
0x03	설정 데이터
0x04	백업 데이터
0x06	입력 패치 데이터
0x07	출력 패치 데이터
0x08	HA 데이터

4.3 기능 호출 - 라이브러리 저장/리콜 - (파라미터 변경)

4.3.1 포맷

수신

[Parameter change RX]가 ON으로 설정되어 있고 [Rx CH]가 SUB STATUS에 포함된 기기(Device) 번호와 일치하는 경우 이 메시지가 수신됩니다.
 [Parameter change ECHO]가 ON인 경우 이 메시지가 에코됩니다.
 이 메시지를 수신하면 지정된 파라미터가 수정됩니다.

전송

[Parameter change Tx]가 ON일 경우 이 메시지가 [Tx CH]의 [Device Number]와 함께 전송됩니다.

STATUS	11110000	F0	시스템 익스크루시브 메시지
ID No.	01000011	43	제조업체 ID 번호(YAMAHA)
SUB STATUS	0001nnnn	1n	n=0-15 (기기 번호=MIDI 채널)
GROUP ID	00111110	3E	디지털 믹서
MODEL ID	00001111	0F	PM5D
DATA CATEGORY	00000000	00	OTHER DATA
FUNCTION NAME	01001100	"L"	(ASCII CODE) 4.3.2 참고
	01101001	"i"	(ASCII CODE)
	01100010	"b"	(ASCII CODE)
	0fffffff	ff	(ASCII CODE)
	0fffffff	ff	(ASCII CODE)
	0fffffff	ff	(ASCII CODE)
	0fffffff	ff	(ASCII CODE)
	0fffffff	ff	(ASCII CODE)
	0fffffff	ff	(ASCII CODE)
MODULE NAME	0mmmmmmmm	mm	(ASCII CODE) 4.3.3 참고
	0mmmmmmmm	mm	(ASCII CODE)
	0mmmmmmmm	mm	(ASCII CODE)
	0mmmmmmmm	mm	(ASCII CODE)
	0mmmmmmmm	mm	(ASCII CODE)
	0mmmmmmmm	mm	(ASCII CODE)
	0mmmmmmmm	mm	(ASCII CODE)
	0mmmmmmmm	mm	(ASCII CODE)
	0mmmmmmmm	mm	(ASCII CODE)
DATA	0mmmmmmmm	mh	번호 하이(High)
	0mmmmmmmm	ml	번호 로우(Low)
	0ccccccc	ch	채널 하이(High)
	0ccccccc	cl	채널 로우(Low)
EOX	11110111	F7	익스크루시브 종료

4.3.2 기능명

FUNCTION NAME	
저장 (Store)	"LibStr_"
리콜 (Recall)	"LibRcl_"
저장-알려지지 않은 요소- *1	"LibUnStr"

*1 외부적인 원인(LOAD 등)으로 인해 라이브러리 데이터가 갱신되었음을 의미합니다.

4.3.3 모듈명

MODULE NAME	
Scene	"SCENE_"
입력 패치 (Input Patch)	"INPATCH_"
출력 패치 (Output Patch)	"OUTPATCH"
입력 채널 (Input Channel)	"INCHNNL_"
출력 채널 (Output Channel)	"OUTCHNNL"
입력 EQ (Input EQ)	"INEQ_"
출력 EQ (Output EQ)	"OUTEQ_"
게이트 (Gate)	"GATE_"
Comp	"COMP_"
GEQ	"GEQ_"
이펙트 (Effect)	"EFFECT_"
HA	"HA_"

기능		번호	채널	tx/rx	
"LibStr_"	SCENE	1-500	*5	tx/rx	
	INPATCH	1-99	*5	tx/rx	
	OUTPATCH LIB	1-99	*5	tx/rx	
	INPUT CHANNEL LIB	1-199	*1	tx/rx	
	OUTPUT CHANNEL LIB	1-199	*2 *3 *4	tx/rx	
	INPUT EQ LIB	41-199	*1	tx/rx	
	OUTPUT EQ LIB	4-99	*2 *3 *4	tx/rx	
	GATE LIB	5-199	*1	tx/rx	
	COMP LIB	37-199	*1 *2 *3 *4	tx/rx	
	GEQ LIB	1-199	*6	tx/rx	
	EFFECT LIB	48-199	*7	tx/rx	
	HA LIB	1-199	*5	tx/rx	
	"LibUnStr"	SCENE	1-500		tx/rx
		INPATCH	1-99		tx/rx
OUTPATCH LIB		1-99		tx/rx	
INPUT CHANNEL LIB		1-199		tx/rx	
OUTPUT CHANNEL LIB		1-199		tx/rx	
INPUT EQ LIB		41-199		tx/rx	
OUTPUT EQ LIB		4-199		tx/rx	
GATE LIB		5-199		tx/rx	
COMP LIB		37-199		tx/rx	
GEQ LIB		1-199		tx/rx	
EFFECT LIB		48-199		tx/rx	
HA LIB		1-199		tx/rx	
"LibRcl_"		SCENE	0-500	*5	tx/rx
		INPATCH	0-99	*5	Tx/Rx
	OUTPATCH LIB	0-99	*5	Tx/Rx	
	INPUT CHANNEL LIB	0-199	*1	Tx/Rx	
	OUTPUT CHANNEL LIB	0-199	*2 *3 *4	Tx/Rx	
	INPUT EQ LIB	1-199	*1	tx/rx	
	OUTPUT EQ LIB	1-199	*2 *3 *4	tx/rx	
	GATE LIB	1-199	*1	tx/rx	
	COMP LIB	1-199	*1 *2 *3 *4	tx/rx	
	GEQ LIB	0-199	*6	tx/rx	
	EFFECT LIB	1-199	*7	tx/rx	
	HA LIB	0-199	*5	tx/rx	

- *1 0: CH1-47:CH48, 48:STIN1L-55:STIN4R, 56:FXRTN 1L-63: FXRTN 4R,
- *2 256: MIX1-279:MIX24,
- *3 512: MATRIX1-519: MATRIX8,
- *4 1024: STEREO1L-1027: STEREO2R
- *5 리콜 대상이나 저장 소스가 단일 데이터 항목인 경우 512를 사용합니다.
- *6 0: GEQ1-11: GEQ12
- *7 0: Effect1-7: Effect8

4.4 기능 호출 - 라이브러리 편집 - (파라미터 변경)

4.4.1 포맷

수신

[Parameter change RX]가 ON으로 설정되어 있고 [Rx CH]가 SUB STATUS에 포함된 기기(Device) 번호와 일치하는 경우 이 메시지가 수신됩니다.
[Parameter change ECHO]가 ON인 경우 이 메시지가 예코됩니다.
이 메시지를 수신하면 지정된 메모리/라이브러리가 수정됩니다.

전송

요청에 대한 응답으로 파라미터 변경(Parameter Change) 메시지가 [Rx CH]에서 전송됩니다.

[Parameter change ECHO]가 ON일 경우 이 메시지가 변경 없이 전송됩니다.

STATUS	11110000	F0	시스템 익스크루시브 메시지
ID No.	01000011	43	제조업체 ID 번호(YAMAHA)
SUB STATUS	0001nnnn	1n	n=0-15 (기기 번호=MIDI 채널)
GROUP ID	00111110	3E	디지털 믹서
MODEL ID	00001111	0F	PM5D
DATA	00000000	00	OTHER DATA
CATEGORY			
FUNCTION NAME	01001100	"L"	(ASCII CODE) 4.4.2 참고

	01101001	"i"	(ASCII CODE)
	01100010	"b"	(ASCII CODE)
	0fffffff	ff	(ASCII CODE)
	0fffffff	ff	(ASCII CODE)
	0fffffff	ff	(ASCII CODE)
	0fffffff	ff	(ASCII CODE)

MODULE NAME	0nnnnnnnn	nm	(ASCII CODE) 4.4.3 참고
	0nnnnnnnn	nm	(ASCII CODE)
	0nnnnnnnn	nm	(ASCII CODE)
	0nnnnnnnn	nm	(ASCII CODE)
	0nnnnnnnn	nm	(ASCII CODE)
	0nnnnnnnn	nm	(ASCII CODE)
	0nnnnnnnn	nm	(ASCII CODE)
	0nnnnnnnn	nm	(ASCII CODE)

DATA	0nnnnnnnn	mh	번호-소스 시작 하이(High)
	0nnnnnnnn	mL	번호-소스 시작 로우(Low)
	0nnnnnnnn	mh	번호-소스 끝 하이(High)
	0nnnnnnnn	mL	번호-소스 끝 로우(Low)
	0nnnnnnnn	mh	번호-대상 시작 하이(High)
	0nnnnnnnn	mL	번호-대상 시작 로우(Low)
BOX	11110111	F7	익스크루시브 종료

4.4.2 기능명

FUNCTION NAME	
복사(Copy)	"LibCpy_"
붙여넣기(Paste)	"LibPst_"
해제(Clear)	"LibClr_"
잘라내기(Cut)	"LibCut_"
삽입(Insert)	"LibIns_"

4.4.3 모듈명

MODULE NAME	
Scene	"SCENE_"

4.5 기능 호출 - 라이브러리 속성 -

4.5.1 제목 (파라미터 변경) 포맷

수신

[Parameter change RX]가 ON으로 설정되어 있고 [Rx CH]가 SUB STATUS에 포함된 기기(Device) 번호와 일치하는 경우 이 메시지가 수신됩니다.
[Parameter change ECHO]가 ON인 경우 이 메시지가 예코됩니다.
이 메시지를 수신하면 지정된 메모리/라이브러리의 제목이 수정됩니다.

전송

요청에 대한 응답으로 파라미터 변경(Parameter Change) 메시지가 [Rx CH]에서 전송됩니다.

[Parameter change ECHO]가 ON일 경우 이 메시지가 변경 없이 전송됩니다.

STATUS	11110000	F0	시스템 익스크루시브 메시지
ID No.	01000011	43	제조업체 ID 번호(YAMAHA)
SUB STATUS	0001nnnn	1n	n=0-15 (기기 번호=MIDI 채널)
GROUP ID	00111110	3E	디지털 믹서
MODEL ID	00001111	0F	PM5D
DATA	00000000	00	OTHER DATA
CATEGORY			

디스플레이에 표시된 정보

기능 메뉴

클로젯 기능

출력 기능

입력 기능

부록

```

FUNCTION 01001100 "L" (ASCII CODE)
NAME
01101001 "i" (ASCII CODE)
01100010 "b" (ASCII CODE)
01010100 "t" (ASCII CODE)
01101001 "i" (ASCII CODE)
01110100 "t" (ASCII CODE)
01101100 "l" (ASCII CODE)
01011111 "_ " (ASCII CODE)
MODULE NAME 0mmmmmmmm mm (ASCII CODE) 4.5.3 참고
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
DATA 0mmmmmmmm mh 번호 하이(High)
0mmmmmmmm ml 번호 로우(Low)
0ddddd dd 제목 1
0ddddd dd 제목 x
EOX 11110111 F7 익스크루시브 종료
    
```

4.5.2 제목 (파라미터 요청) 포맷

수신

이 메시지를 수신하면 기기 번호를 [Rx CH]로 설정하여 파라미터 변경이 전송됩니다.

```

STATUS 11110000 F0 시스템 익스크루시브 메시지
ID No. 01000011 43 제조업체 ID 번호(YAMAHA)
SUB STATUS 0011nnnn 3n n=0-15 (기기 번호=MIDI 채널)
GROUP ID 00111110 3E 디지털 믹서
MODEL ID 00001111 0F PM5D
DATA 00000000 00 OTHER DATA
CATEGORY
FUNCTION 01001100 "L" (ASCII CODE)
NAME
01101001 "i" (ASCII CODE)
01100010 "b" (ASCII CODE)
01010100 "t" (ASCII CODE)
01101001 "i" (ASCII CODE)
01110100 "t" (ASCII CODE)
01101100 "l" (ASCII CODE)
01011111 "_ " (ASCII CODE)
MODULE NAME 0mmmmmmmm mm (ASCII CODE) 4.5.3 참고
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
DATA 0mmmmmmmm mh 번호 하이(High)
0mmmmmmmm ml 번호 로우(Low)
EOX 11110111 F7 익스크루시브 종료
    
```

4.5.3 제목 모듈명

MODULE NAME	번호	크기
SCENE LIB	"SCENE__" 0-500,512 (0: 응답으로만 사용)	16
INPATCH LIB	"INPATCH_" 0-99 (0: 응답으로만 사용)	16
OUTPATCH LIB	"OUTPATCH" 0-99 (0: 응답으로만 사용)	16
INPUT CHANNEL LIB	"INCHNNL_" 0-199 (0-1: 응답으로만 사용)	16
OUTPUT CHANNEL LIB	"OUTCHNNL" 0-199 (0-1: 응답으로만 사용)	16
INPUT EQ LIB	"INEQ____" 1-199 (1-40: 응답으로만 사용)	16
OUTPUT EQ LIB	"OUTEQ____" 1-199 (1-3: 응답으로만 사용)	16
GATE LIB	"GATE____" 1-199 (1-4: 응답으로만 사용)	16
COMP LIB	"COMP____" 1-199 (1-36: 응답으로만 사용)	16
GEO LIB	"GEO____" 1-199 (1-52: 응답으로만 사용)	16
EFFECT LIB	"EFFECT__" 0-199 (0: 응답으로만 사용)	16
HA LIB	"HA_____" 0-199 (0: 응답으로만 사용)	16

4.5.4 번호 (파라미터 변경) 포맷

```

STATUS 11110000 F0 시스템 익스크루시브 메시지
ID No. 01000011 43 제조업체 ID 번호(YAMAHA)
SUB STATUS 0001nnnn 1n n=0-15 (기기 번호=MIDI 채널)
GROUP ID 00111110 3E 디지털 믹서
MODEL ID 00001111 0F PM5D
DATA 00000000 00 OTHER DATA
CATEGORY
FUNCTION 01001100 "L" (ASCII CODE)
NAME
01101001 "i" (ASCII CODE)
01100010 "b" (ASCII CODE)
01010000 "p" (ASCII CODE)
01110010 "x" (ASCII CODE)
01110100 "t" (ASCII CODE)
01100011 "c" (ASCII CODE)
01011111 "_ " (ASCII CODE)
MODULE NAME 0mmmmmmmm mm (ASCII CODE) 4.5.6 참고
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
DATA 0mmmmmmmm mh 번호 하이(High)
0mmmmmmmm ml 번호 로우(Low)
0ddddd dd 데이터 (보호되지 않음:0, 보호됨:1, 읽기전용:2)
EOX 11110111 F7 익스크루시브 종료
    
```

4.5.5 번호 (파라미터 요청) 포맷

수신

이 메시지를 수신하면 기기 번호를 [Rx CH]로 설정하여 파라미터 변경이 전송됩니다.

```

STATUS 11110000 F0 시스템 익스크루시브 메시지
ID No. 01000011 43 제조업체 ID 번호(YAMAHA)
SUB STATUS 0011nnnn 3n n=0-15 (기기 번호=MIDI 채널)
GROUP ID 00111110 3E 디지털 믹서
MODEL ID 00001111 0F PM5D
DATA 00000000 00 OTHER DATA
CATEGORY
FUNCTION 01001100 "L" (ASCII CODE)
NAME
01101001 "i" (ASCII CODE)
01100010 "b" (ASCII CODE)
01010000 "p" (ASCII CODE)
01110010 "x" (ASCII CODE)
01110100 "t" (ASCII CODE)
01100011 "c" (ASCII CODE)
01011111 "_ " (ASCII CODE)
MODULE NAME 0mmmmmmmm mm (ASCII CODE) 4.5.6 참고
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
DATA 0mmmmmmmm mh 번호 하이(High)
0mmmmmmmm ml 번호 로우(Low)
EOX 11110111 F7 익스크루시브 종료
    
```


4.6.2 이펙트 모듈명

MODULE NAME		채널
Freeze Play 버튼	"FRZPLAY_"	0:Effect1~ 7:Effect8
Freeze Record 버튼	"FRZREC_"	0:Effect1~ 7:Effect8

이펙트 형식(Effect Type)이 다르면 아무 일도 일어나지 않습니다.

4.7 레벨 미터 데이터 - 파라미터 변경 -

4.7.1 포맷 (파라미터 변경)

일단 레벨 미터 요청(Level Meter Request)이 수신되어 전송이 활성화되면 지정된 미터 데이터가 50 밀리초 간격으로 10초 동안 전송됩니다. 미터 데이터를 계속 전송하려면 10초 이하의 간격으로 요청(Request) 메시지를 전송해야 합니다.

수신

[Parameter change ECHO]가 ON인 경우 이 메시지가 예코됩니다.

전송

일단 요청(Request)에 의해 전송이 활성화되면 주소(Address)에 지정된 미터 데이터가 지정된 간격으로 지정된 시간 동안 [Rx CH] 채널에서 전송됩니다. (전송 간격과 전송 지속시간은 기기 모델 마다 다릅니다.)

전원이 순환되거나 PORT 설정이 변경되면 전송이 비활성화됩니다.

[Parameter change ECHO]가 ON일 경우 이 메시지가 변경 없이 전송됩니다.

```

STATUS      11110000 F0 시스템 익스크루시브 메시지
ID No.      01000011 43 제조업체 ID 번호(YAMAHA)
SUB STATUS  0001nnnn 1n n=0-15 (기기 번호=MIDI 채널)
GROUP ID    00111110 3E 디지털 믹서
MODEL ID    00001111 0F PM5D
DATA        00100001 21 REMOTE LEVEL METER
CATEGORY
DATA        0mmmmmmmm mm ADDRESS UL (4.7.3 참고)
            0mmmmmmmm mm ADDRESS LU
            0mmmmmmmm mm ADDRESS LL
            0ddddd dd Data1 H (4.7.5 참고) *1
            0ddddd dd Data1 L
            :
            :
EOX         11110111 F7 익스크루시브 종료
    
```

*1 두 종류의 미터 데이터가 제공됩니다. DSP의 디케이(Decay) 값을 그대로 사용하는 데이터와 미터 디스플레이의 세그먼트 수에 따라 표를 통해 변환되는 데이터입니다.

4.7.2 포맷

(파라미터 요청)

수신

[Parameter change RX]가 ON으로 설정되어 있고 [Rx CH]가 SUB STATUS에 포함된 기기(Device) 번호와 일치하는 경우 이 메시지가 수신됩니다. [Parameter change ECHO]가 ON인 경우 이 메시지가 예코됩니다.

이 메시지가 수신되면 주소(Address)에 지정된 미터 데이터가 지정된 간격으로 지정된 시간 동안 [Rx CH] 채널에서 전송됩니다.

Address UL= 0x7F로 이 메시지를 수신하면 모든 미터 데이터의 전송이 즉시 중지(비활성화)됩니다.

전송

[Parameter change ECHO]가 ON일 경우 이 메시지가 변경 없이 전송됩니다.

```

STATUS      11110000 F0 시스템 익스크루시브 메시지
ID No.      01000011 43 제조업체 ID 번호(YAMAHA)
SUB STATUS  0011nnnn 3n n=0-15 (기기 번호=MIDI 채널)
GROUP ID    00111110 3E 디지털 믹서
MODEL ID    00001111 0F PM5D
DATA        00100001 21 REMOTE LEVEL METER
CATEGORY
DATA        0mmmmmmmm mm ADDRESS UL (4.7.3 참고)
            0mmmmmmmm mm ADDRESS LU
            0mmmmmmmm mm ADDRESS LL
            0ccccccc ch 요청 채널 전체 번호 H
            0ccccccc cL 요청 채널 전체 번호 L
EOX         11110111 F7 익스크루시브 종료
    
```

4.8 타임 카운터 데이터 - 타임 코드 -

4.8.1 포맷 (파라미터 변경)

원격 타임 카운터(Remote Time Counter)의 요청을 수신하여 전송이 활성화되면 10초 동안 50 밀리초 간격으로 타임 카운터(Time Counter) 데이터가 전송됩니다. 카운터 데이터를 계속 전송하려면 10초 이하의 간격으로 요청(Request) 메시지를 전송해야 합니다.

수신

[Parameter change ECHO]가 ON인 경우 이 메시지가 예코됩니다.

전송

요청에 의해 전송이 활성화되면 지정된 지속시간 동안 타임 카운터(Time Counter) 데이터가 전송됩니다.

전원이 순환되거나 PORT 설정이 변경되면 전송이 비활성화됩니다.

[Parameter change ECHO]가 ON일 경우 이 메시지가 변경 없이 전송됩니다.

```

STATUS      11110000 F0 시스템 익스크루시브 메시지
ID No.      01000011 43 제조업체 ID 번호(YAMAHA)
SUB STATUS  0001nnnn 1n n=0-15 (기기 번호=MIDI 채널)
GROUP ID    00111110 3E 디지털 믹서
MODEL ID    00001111 0F PM5D
DATA        00101011 2b 타임 카운터 TC
CATEGORY
DATA        0ddddd dd 시
            0ddddd dd 분
            0ddddd dd 초
            0ddddd dd 프레임
EOX         11110111 F7 익스크루시브 종료
    
```

4.8.2 포맷

(파라미터 요청)

수신

[Parameter change RX]가 ON으로 설정되어 있고 [Rx CH]가 SUB STATUS에 포함된 기기(Device) 번호와 일치하는 경우 이 메시지가 수신됩니다. [Parameter change ECHO]가 ON인 경우 이 메시지가 예코됩니다.

이 메시지를 수신하면 타임 카운터(Time Counter) 데이터가 지정된 지속시간 동안 [Rx CH] 채널에서 전송됩니다.

주소(Address)의 두번째 바이트가 0x7F인 메시지를 수신하면 데이터 전송이 즉시 중지(비활성화)됩니다.

전송

[Parameter change ECHO]가 ON일 경우 이 메시지가 변경 없이 전송됩니다.

```

STATUS      11110000 F0 시스템 익스크루시브 메시지
ID No.      01000011 43 제조업체 ID 번호(YAMAHA)
SUB STATUS  0011nnnn 3n n=0-15 (기기 번호=MIDI 채널)
GROUP ID    00111110 3E 디지털 믹서
MODEL ID    00001111 0F PM5D
DATA        00101011 2b 타임 카운터 TC
CATEGORY
DATA        0ddddd dd 0: 요청 전송
            0x7F: 요청 중지 전송
EOX         11110111 F7 익스크루시브 종료
    
```

경고 메시지

화면 아래쪽에 표시되는 메시지입니다. 이 메시지는 일정한 시간이 경과한 후에 사라집니다.

메시지	의미
#xxx of Scene is Empty!	리콜하려고 한 Scene에 저장된 데이터가 없거나 데이터가 손상되어 리콜할 수 없습니다.
#xxx of Scene is Read Only!	읽기 전용 Scene을 덮어쓰기(저장)하려고 시도했습니다.
#xxx of Scene is Protected!	보호된 Scene을 덮어쓰기(저장)하려고 시도했습니다.
Cannot Undo!	실행 취소(Undo)를 사용할 수 없을 때 SSCENE MEMORY [UNDO] 키를 눌렀습니다.
Cannot Assign!	패치 화면에서 사용할 수 없는(회색으로 비활성화된) 그리드를 클릭했거나 패널에서 잘못된 키를 눌렀습니다 (예컨대, 선택된 채널 때문에 사용할 수 없는 DCA/MUTE 할당 키).
Cannot Drop!	EQ/컴프레서/게이트/이펙트 미니 그래프를 다른 형식의 위치로 떨어뜨리려고 시도했습니다.
Pair Made.	채널 페어링을 할당하기 위해 패널 조작을 사용했습니다.
Pair Broken.	채널 페어링을 취소하기 위해 패널 조작을 사용했습니다.
EFFECT CUE: Turned Off.	EQ PARAM 화면이나 EFFECT ASSIGN 화면에서 다른 화면으로 전환했거나 선택된 이펙트를 전환했기 때문에 CUE가 해제되었습니다.
KEY IN CUE: Turned Off.	GATE PRM/COMP PRM 화면에서 다른 화면으로 전환했기 때문에 KEY IN CUE가 해제되었습니다.
Overwrite Existing Event.	EVENT LIST 화면에서 이전에 입력된 이벤트와 동일한 이벤트를 입력하여 기존 이벤트를 덮어썼습니다.
Event List Full! Last Event cancelled.	EVENT LIST 화면에서 이벤트 목록이 가득 찼습니다. 새 이벤트를 추가했을 때 이벤트 목록의 마지막 이벤트가 밀려나서 삭제되었습니다.
Interval from Previous Event is Too Short!	EVENT LIST 화면에서 입력하려고 하는 이벤트가 해당 위치보다 더 이른 시간의 기존 이벤트와 너무 가까워서 원하는 시간에 리콜되지 않을 수도 있습니다.
TIME CODE: Frame Jump!	EVENT LIST 화면에서 입력된 타임 코드가 프레임 점프(Frame Jump)를 했거나 거꾸로 실행되고 있습니다.
TIME CODE: Frame Mismatch!	들어오는 타임 코드의 프레임 레이트가 EVENT LIST 화면에 지정된 타임 코드와 다릅니다.
MIDI: Data Framing Error!	MIDI IN 커넥터로 잘못된 신호가 입력되고 있습니다.
MIDI: Data Overrun!	MIDI IN 커넥터로 잘못된 신호가 입력되고 있습니다.
MIDI: Rx Buffer Full!	MIDI IN 커넥터에서 너무 많은 데이터가 수신되고 있습니다.
MIDI: Tx Buffer Full!	MIDI OUT 커넥터에서 너무 많은 데이터가 발신되고 있습니다.
USB: Data Framing Error!	USB 커넥터 입력 포트에 잘못된 신호가 입력되고 있습니다.
USB: Data Overrun!	USB 커넥터 입력 포트에 잘못된 신호가 입력되고 있습니다.
USB: Rx Buffer Full!	USB 커넥터 입력 포트에서 너무 많은 데이터가 수신되고 있습니다.
USB: Tx Buffer Full!	USB 커넥터 출력 포트에서 너무 많은 데이터가 발신되고 있습니다.
SLOT x: Data Framing Error!	SLOT x 입력 포트에서 잘못된 신호가 입력되고 있습니다.
SLOT x: Data Overrun!	SLOT x 입력 포트에서 잘못된 신호가 입력되고 있습니다.
SLOT x: Rx Buffer Full!	SLOT x 입력 포트에서 너무 많은 데이터가 수신되고 있습니다.
SLOT x: Tx Buffer Full!	SLOT x 출력 포트에서 너무 많은 데이터가 발신되고 있습니다.
RS422: Data Framing Error!	HA REMOTE 커넥터 또는 RS422 REMOTE 커넥터에서 잘못된 신호가 수신되고 있습니다.
RS422: Data Overrun!	HA REMOTE 커넥터 또는 RS422 REMOTE 커넥터에서 잘못된 신호가 수신되고 있습니다.
RS422: Rx Buffer Full!	HA REMOTE 커넥터 또는 RS422 REMOTE 커넥터에서 너무 많은 데이터가 수신되고 있습니다.
RS422: Tx Buffer Full!	HA REMOTE 커넥터 또는 RS422 REMOTE 커넥터에서 너무 많은 데이터가 전송되고 있습니다.
CASCADE: Data Framing Error!	잘못된 신호가 CASCADE IN/OUT 커넥터로 입력되고 있습니다.
CASCADE: Data Overrun!	잘못된 신호가 CASCADE IN/OUT 커넥터로 입력되고 있습니다.
CASCADE: Rx Buffer Full!	CASCADE IN/OUT 커넥터에서 너무 많은 데이터가 수신되고 있습니다.
CASCADE: Tx Buffer Full!	CASCADE IN/OUT 커넥터에서 너무 많은 데이터가 전송되고 있습니다.
DME Control: Data Framing Error!	DME와 통신 중에 잘못된 신호가 입력되고 있습니다.
DME Control: Data Overrun!	DME와 통신 중에 잘못된 신호가 입력되고 있습니다.
DME Control: Rx Buffer Full!	DME와 통신 중에 너무 많은 데이터가 수신되고 있습니다.
DME Control: Tx Buffer Full!	DME와 통신 중에 너무 많은 데이터가 전송되고 있습니다.
Wrong Word Clock!	WORD CLOCK 화면의 MASTER CLOCK SELECT로 선택된 소스가 부적절하기 때문에 PM5D가 동기화할 수 없습니다.
Sync Error! [xxxx]	xxxx 신호가 PM5D와 동기화되지 않습니다.
xxxx No Signal Present!	xxxx 신호가 입력되고 있지 않습니다.
Data Type Conflict! Canceled.	다른 형식의 채널에서 라이브러리 리콜이나 채널 복사 조작을 실행하려고 시도했습니다.
HA Type Conflict! Data Ignored.	다른 모델(PM5D 모델 또는 PM5D-RH 모델)의 HA 라이브러리를 리콜하려고 시도했습니다.
Conflicting GPI OUT Cancelled.	FADER START 기능 또는 사용자 정의(User Defined) 키로 할당한 파라미터가 기존 GPI OUT 할당과 동일하기 때문에 GPI OUT 할당이 취소되었습니다.
Conflicting USER DEFINED KEY Cancelled.	GPI OUT으로 할당한 파라미터가 기존 사용자 정의(User Defined) 키 할당과 동일하기 때문에 사용자 정의(User Defined) 키 할당이 취소되었습니다.
Conflicting FADER START Cancelled.	GPI OUT으로 할당한 파라미터가 기존 FADER START 기능과 동일하기 때문에 FADER START 할당이 취소되었습니다.
Wrong Password!	입력한 시스템 비밀번호 또는 콘솔 비밀번호가 부정확합니다.
System Password Changed.	시스템 비밀번호가 변경되었습니다.
Console Password Changed.	콘솔 비밀번호가 변경되었습니다.
Parameter Locked.	파라미터 잠금이 활성화되었습니다.
Parameter Unlocked.	파라미터 잠금이 해제되었습니다.
This Parameter is Locked.	조정하려고 한 파라미터가 잠겨져 있습니다.
Channel Copied.	선택된 채널 설정이 메모리 버퍼로 복사되었습니다.
Channel Pasted.	메모리 버퍼에 있는 채널 설정이 선택된 채널로 붙여넣기 되었습니다.
Nothing to Paste!	메모리 버퍼에 데이터가 없기 때문에 붙여넣기를 할 수 없습니다.

메시지	의미
Cannot Paste to Different Channel Type.	다른 형식의 채널 설정을 붙여넣기 하려고 했기 때문에 붙여넣기를 실행할 수 없습니다.
No Card in Slot!	MEMORY CARD 슬롯에 삽입된 메모리 카드가 없습니다.
File Already Exist!	메모리 카드에 저장, 이름 변경, 또는 생성하려고 하는 파일/디렉토리나 같은 이름의 파일/디렉토리가 이미 존재합니다.
Saving Aborted.	메모리 카드로 저장이 중단되었습니다.
Loading Aborted.	메모리 카드에서 로딩이 중단되었습니다.
No Controllable Gain.	현재 패널에서 비활성화된 게인 노브를 조작하려고 시도했습니다.
Tap Operation Ignored.	TAP TEMPO 버튼이 화면에 표시되지 않았기 때문에 탭 조작이 무시되었습니다.
Cascade Unit Disconnected.	캐스케이드 연결된 외부 기기와 연결이 끊어졌습니다.
Additional Cascade Unit Detected.	캐스케이드 연결된 외부 기기가 새로 감지되었습니다.
Incorrect Cascade Connection!	연결이 캐스케이드 설정에 적절하지 않습니다.
Couldn't Store Scene on Slave Console!	슬레이브 콘솔에서 Scene이 보호되어 있거나 다른 이유 때문에 캐스케이드 연결된 슬레이브 콘솔이 Scene을 저장할 수 없었습니다.
Couldn't Edit Scene on Slave Console!	슬레이브 콘솔에서 Scene이 보호되어 있거나 다른 이유 때문에 캐스케이드 연결된 슬레이브 콘솔이 Scene을 수정할 수 없었습니다.
DME Disconnected.	외장 DME와 연결이 끊어졌습니다.
No Response from External HA.	외장 AD8HR 또는 AD824에서 반응이 없습니다.
Processing Aborted.	프로세스가 중단되었습니다.

에러 메시지

화면 중앙에 팝업창으로 표시되는 메시지입니다. 메시지 내용을 확인한 후에 화면에서 OK 버튼을 클릭하여 팝업창을 닫습니다.

메시지	의미
Cannot Store!	Scene 메모리나 라이브러리를 저장하지 못했습니다.
Cannot Recall!	Scene 메모리나 라이브러리를 리콜하지 못했습니다.
Memory Card Full!	메모리 카드의 사용 가능한 용량 보다 더 큰 파일을 저장하려고 시도했습니다.
File Not Found!	메모리 카드에 존재하지 않는 파일/디렉토리입니다.
Couldn't Read File.	메모리 카드에서 파일을 읽지 못했습니다.
Couldn't Write File.	메모리 카드에 파일을 쓰지 못했습니다.
Couldn't Delete File.	메모리 카드에서 파일을 삭제하지 못했습니다.
Couldn't Open File.	메모리 카드에서 파일을 열지 못했습니다.
Couldn't Close File.	메모리 카드에서 파일을 닫지 못했습니다.
Unsupported File Format!	메모리 카드에서 로드하려고 한 파일이 지원되지 않는 형식입니다.
No Files to Upload!	내장 메모리에 업로드할 파일이 존재하지 않습니다.
Low Battery!	백업 건전지의 전압이 낮습니다.
Power Supply has Malfunctioned!	PM5D에 연결된 PW800W 전원 공급 장치에 문제가 생겼습니다. Yamaha 대리점에 문의하십시오.
Total Slot Power Capability Exceeded!	슬롯에 설치된 I/O 카드가 정격 전원 용량을 초과합니다.

고장이라 생각되면

전원이 켜지지 않고 패널 LED와 LCD 디스플레이가 점등되지 않습니다	<ul style="list-style-type: none"> ○ PM5D와 PW800W가 특수 전원 케이블로 정확히 연결되어 있습니까? ○ PW800W의 POWER 스위치가 켜져 있습니까? ○ UTILITY 기능 PREFERENCE 2 화면에서 LED 밝기가 낮춰져 있지 않습니까? (➡188페이지) ○ 여전히 전원이 켜지지 않을 경우 Yamaha 대리점에 문의하십시오.
사운드가 입력되지 않습니다	<ul style="list-style-type: none"> ○ 옵션 I/O 카드가 올바르게 설치되어 있습니까? (➡30페이지) ○ 외장 기기에서 신호가 입력되고 있습니까? ○ 입력 포트가 입력 채널로 패치되어 있습니까? (➡66페이지) ○ 내장 헤드 앰프 또는 외장 헤드 앰프의 GAIN의 레벨 설정이 적절합니까? (➡36, 206 페이지) ○ EQ 감쇠기가 올려져 있습니까? (➡260페이지) ○ 정확히 지정되어 있지 않은데도 불구하고 삼입을 켤 수 있습니까? (➡70페이지) ○ 입력 채널의 [ON] 키 표시등이 점등되어 있습니까? ○ 입력 채널의 페이더가 올려져 있습니까? ○ SOLO 모드에서 신호가 없는 채널에 대해 [CUE] 키를 켤 수 있습니까? (➡96페이지) ○ 그 채널에 할당된 DCA 페이더가 올려져 있습니까? MUTE를 켤 수 있습니까? (➡75페이지)
사운드가 출력되지 않습니다	<ul style="list-style-type: none"> ○ 옵션 I/O 카드가 올바르게 설치되어 있습니까? (➡30페이지) ○ STEREO A/B 채널의 [ON] 키 표시등이 점등되어 있습니까? ○ 출력 포트가 출력 채널로 패치되어 있습니까? (➡67페이지) ○ LCR를 켤 수 있고 CSR 값을 1.0으로 설정할 수 있습니까? (➡242페이지)
헤드폰이나 MONITOR OUT 단자에서 사운드가 출력되지 않습니다.	<ul style="list-style-type: none"> ○ MONITOR 섹션 [PHONES] 노브 또는 [LEVEL] 노브가 적절한 볼륨으로 설정되어 있습니까?
사운드가 충분히 크지 않습니다	<ul style="list-style-type: none"> ○ 내장 헤드 앰프 또는 외장 헤드 앰프의 GAIN의 레벨 설정이 적절합니까? (➡36, 206페이지) ○ 입력 채널의 페이더가 올려져 있습니까? ○ EQ 게인이 너무 낮은 값으로 설정되어 있지 않습니까? (➡65페이지) ○ GATE/COMP 트래시홀드 또는 비율이 지나치게 높은 값으로 설정되어 있지 않습니까? (➡63, 64페이지) ○ EQ 감쇠기가 올려져 있습니까? (➡260페이지) ○ 출력 채널의 페이더가 올려져 있습니까? ○ METER 기능의 다양한 화면을 사용하여 레벨을 확인해 보십시오 (➡209, 210페이지). ○ 해당 채널에 할당된 DCA 페이더가 올려져 있습니까?
사운드가 찌그러집니다	<ul style="list-style-type: none"> ○ 워드 클럭(Word Clock)이 올바르게 설정되어 있습니까? (➡31페이지) ○ 내장 헤드 앰프 또는 외장 헤드 앰프의 GAIN의 레벨 설정이 적절합니까? (➡36, 206페이지) ○ 입력 채널의 페이더가 너무 높게 올려져 있지 않습니까? ○ STEREO A/B 채널의 페이더가 너무 높게 올려져 있지 않습니까? ○ EQ 게인이 너무 높은 값으로 설정되어 있지 않습니까? (➡65페이지)
출력 채널로 패치되지 않았는데도 불구하고 사운드가 출력되지 않습니다	<ul style="list-style-type: none"> ○ 입력 채널을 다이렉트 출력으로 할당하지 않았습니까? (➡72페이지) ○ 출력 채널을 삼입 출력으로 할당하지 않았습니까? (➡70페이지)
페어된 채널이 스테레오로 들리지 않습니다	<ul style="list-style-type: none"> ○ 팬 모드 설정과 팬 값이 정확합니까? (➡45페이지)
특정 채널의 볼륨이 오르락 내리락합니다	<ul style="list-style-type: none"> ○ GATE/COMP가 더킹(Ducking)으로 설정되어 있지 않습니까? (➡63, 64페이지)
페이더를 조작해도 레벨을 원하는 대로 조절할 수 없습니다	<ul style="list-style-type: none"> ○ 레이더 키([CH 1-24]/[CH 25-48] 키 또는 [ST IN 1-4]/[FX RTN 1-4] 키)를 사용하여 적당한 레이더를 선택했습니까? ○ FADER [FLIP] 키가 꺼져 있습니까?
MONITOR OUT 또는 PHONES 단자에서 특정 채널의 사운드만 들립니다	<ul style="list-style-type: none"> ○ [CUE] 키가 켜져 있지 않습니까?
외장 연결된 녹음기나 다른 기기에서 잡음이 발생합니다	<ul style="list-style-type: none"> ○ 워드 클럭(Word Clock)이 올바르게 설정되어 있습니까? (➡31페이지) ○ 입력 신호가 비동기화되어 있지 않습니까? ○ 디더(Dither) 설정은 적절합니까? (➡207페이지) ○ 오실레이터나 토크백을 켤 수 있습니까? (➡98, 99페이지)
높은 주파수 범위가 감쇠됩니다	<ul style="list-style-type: none"> ○ 엠퍼시스(Emphasis)가 적용되어 있지 않습니까? 입력 신호 상태가 엠퍼시스 데이터와 일치하지 않을 때 이러한 문제가 발생합니다 (➡200, 215페이지). ○ EQ가 적용되어 있지 않습니까? (➡65페이지)
입력 신호가 입력되고 있지만 모니터 출력이 없습니다	<ul style="list-style-type: none"> ○ CUE INTERRUPTION 버튼이 켜져 있지 않습니까? 이 버튼이 켜져 있을 경우 큐/솔로(Cue/Solo) 기능이 활성화 상태일 때 MONITOR OUT 단자에서 큐/솔로 신호도 출력됩니다. (➡217페이지)
SOLO 모드에서도 일부 채널이 항상 들립니다	<ul style="list-style-type: none"> ○ 채널이 SOLO SAFE로 설정되어 있지 않습니까? (➡219, 219페이지)
특히 EQ 쪽이 적용될 때 헤드룸(Beadroom)이 충분하지 않습니다	<ul style="list-style-type: none"> ○ EQ 감쇠기를 사용하여 레벨을 낮추십시오 (➡260페이지).
2TR OUT DIGITAL 단자 또는 디지털 I/O 카드를 통해 녹음된 사운드가 고르지 못합니다	<ul style="list-style-type: none"> ○ 디더(Dither) 기능이 녹음 기기의 워드 길이와 일치하는지 확인하십시오 (➡207페이지).
신호가 지연됩니다	<ul style="list-style-type: none"> ○ 각 채널에 대한 딜레이 설정이 올바르게 되어 있는지 확인하십시오 (➡58페이지).
MIX 인코더를 돌려도 MIX 버스로 송신 레벨이 바뀌지 않습니다	<ul style="list-style-type: none"> ○ [MIX SEND] 키가 켜져 있습니까? ○ MIX [ON] 키가 켜져 있습니까? ○ MIX 버스가 VARI 형식으로 설정되어 있습니까? (➡201페이지) ○ 송신 지점이 POST로 설정되어 있을 경우 페이더가 낮추어져 있지 않습니까?
Scene 메모리나 라이브러리 데이터를 저장할 수 없습니다	<ul style="list-style-type: none"> ○ 데이터를 읽기전용 Scene/라이브러리 또는 보호된 Scene으로 저장하려고 시도하고 있지 않습니까? (➡159페이지)
메모리 카드에 저장할 수 없습니다	<ul style="list-style-type: none"> ○ 메모리 카드가 보호되어 있지 않습니까? ○ 메모리 카드의 남은 용량이 데이터를 저장하기에 충분합니까? ○ 메모리 카드를 포맷할 때는 FAT16 형식으로 포맷하십시오.
MIDI 데이터를 송신/수신할 수 없습니다.	<ul style="list-style-type: none"> ○ MIDI PORT가 올바르게 선택되어 있습니까? (➡113, 115, 117페이지) ○ 송신 및 수신 기기에서 모드와 채널이 정확히 선택되어 있습니까? (➡113, 115페이지) ○ 프로그램 변경을 위해 이벤트가 할당되어 있습니까? (➡113페이지)
[ON] 키와 [SEL] 키가 틀린 채널을 선택합니다.	<ul style="list-style-type: none"> ○ 레이더 키([CH 1-24]/[CH 25-48] 키 또는 [ST IN 1-4]/[FX RTN 1-4] 키)를 사용하여 적당한 레이더를 선택했습니까?
입력 채널을 페어했는데 신호 위상이 부정확합니다	<ul style="list-style-type: none"> ○ 페어된 입력 채널을 동일한 위상 값으로 설정하십시오. 채널이 페어되더라도 위상 설정은 연결되지 않습니다 (➡45페이지).
Scene을 리콜할 때 일부 채널/파라미터가 갱신되지 않습니다	<ul style="list-style-type: none"> ○ 해당 채널/파라미터가 리콜 세이프(Recall Safe)나 선택적 리콜(Selective Recall)로 설정되어 있지 않습니까? (➡84, 86페이지)

EFFECT PARAM 화면에서 CUE 버튼을 켜면 자동으로 해제됩니다	○ 디스플레이에서 화면을 전환하면 자동으로 해제됩니다 (▶152페이지).
GEQ로 설정을 증폭할 수 없습니다.	○ GEQ PARAM 화면에서 LIMIT가 -24 dB로 설정되어 있지 않습니까? (▶111페이지)
Scene을 리콜할 때 일정한 시간이 지난 후에 페이더가 정지합니다	○ 페이드 타임을 지정하지 않았습니까? (▶87페이지)
패널 LED나 LCD 디스플레이가 너무 어둡거나 너무 밝습니다	○ UTILITY 기능 PREFERENCE 2 화면에서 BRIGHTNESS 설정을 사용하여 밝기를 조정하십시오 (▶188페이지).

일반 사양

샘플링 주파수	내장: 44.1 kHz, 48 kHz, 88.2 kHz, 96 kHz 외장: 44.1 kHz (-10%) ~ 48 kHz (+6%) 88.2 kHz (-10%) ~ 96 kHz (+6%)
신호 지연	PM5D: STEREO A,B에 2.3 ms 미만 INPUT (@Fs = 48 kHz) STEREO A,B에 1.5 ms 미만 INPUT (@Fs = 96 kHz) PM5D-RH: STEREO A,B에 2.5 ms 미만 INPUT (@Fs = 48 kHz) STEREO A,B에 1.25 ms 미만 INPUT (@Fs = 96 kHz)
페이더	전동화된 100mm x38
페이더 해상도	+10 ~ -138, -∞ dB (1024 단계/100 mm)
최대 전압 게인	PM5D: 각 출력에 84 dB INPUT1-48 PM5D-RH: 각 출력에 86 dB INPUT1-48
크로스토크 (@1 kHz)	-80 dB 인접 입력 채널(INPUT1~48)
크기	1551 x 950 x 283 mm (W x D x H)
순중량	PM5D: 98 kg PM5D-RH: 97 kg
전원 요구사항	PM5D: 480W, DC 24V, 20A (PW800W만 사용할 것) PM5D-RH: 528W, DC 24V, 22A (PW800W만 사용할 것)
조작 온도 범위	+10 °C ~ +35 °C
저장 온도 범위	-20 °C ~ +60 °C
동봉된 부속품	사용 설명서 구즈넥 램프 x 3 전원 공급장치 PW800W 연결 케이블 Studio Manager CD-ROM Studio Manager 설치 안내서
옵션 부속품	mini YGDAI 카드 전원 공급 장치 PW800W 전원 공급 장치 연결 케이블 PSL120

□ 아날로그 입력 (1-48)

커넥터	XLR-3-31 형식(밸런스드) x48
팬텀 전원	PM5D: 개별 기계식 스위치에 의해 +48V DC가 입력으로 공급됩니다 PM5D-RH: 개별 소프트웨어 컨트롤에 의해 +48V DC가 입력으로 공급됩니다
패스 스위치	PM5D: 0/26 dB 감쇠
게인 조절기	PM5D: 44 dB 디턴트 -60 dB ~ -16 dB (PAD=OFF), -34 ~ +10 dB (PAD=ON) PM5D-RH: 소프트웨어 컨트롤에 의해 72 dB -62 dB ~ 10 dB (1 dB 단계)
피크 표시등	포스트 HA 레벨이 클리핑 아래로 3 dB에 도달하면 적색 LED가 켜집니다
신호 표시등	포스트 HA 레벨이 정격(Nominal) 아래로 14 dB에 도달하면 녹색 LED가 켜집니다
삽입 (프리 AD 컨버터)	PM5D: 출력(Out), 입력(In) (TRS 밸런스드)
삽입 스위치	PM5D: 켜짐/꺼짐(On/Off)
AD 컨버터	24비트 리니어, 128배 오버샘플링

□ 아날로그 입력 (ST IN1-4 [L,R])

커넥터	XLR-3-31 형식(밸런스드) x8
팬텀 전원	PM5D-RH: 개별 소프트웨어 컨트롤에 의해 +48V DC가 입력으로 공급됩니다
게인 조절기	PM5D: 44 dB 디턴트 -34 dB ~ +10 dB PM5D-RH: 소프트웨어 컨트롤에 의해 72 dB -62 dB ~ +10 dB (1 dB 단계)
피크 표시등	포스트 HA 레벨이 클리핑 아래로 3 dB에 도달하면 적색 LED가 켜집니다
신호 표시등	포스트 HA 레벨이 정격(Nominal) 아래로 14 dB에 도달하면 녹색 LED가 켜집니다
AD 컨버터	24비트 리니어, 128배 오버샘플링

□ 아날로그 입력 (2TR IN ANALOG1,2 [L,R])

커넥터	XLR-3-31 형식(밸런스드) x4
게인 스위치	+24 dBu (디턴트) / +18 dBu
AD 컨버터	24비트 리니어, 128배 오버샘플링

□ 디지털 입력 (2TR IN DIGITAL1-3)

커넥터	AES/EBU XLR-3-31 형식 (밸런스드) x2 (DIGITAL IN 1,2) SPDIF RCA PIN (DIGITAL IN 3)
샘플링 레이트 컨버터	소프트웨어 컨트롤에 의한 켜짐/꺼짐 (1:3 과 3:1 최대 입력 대 출력 샘플 레이트 비율)

□ 토크백 입력

커넥터	XLR-3-31 형식(밸런스드)
팬텀 전원	소프트웨어 컨트롤에 의해 +48V DC가 공급됩니다
게인	50 dB 고정 (프리 레벨 컨트롤)
AD 컨버터	24비트 리니어, 128배 오버샘플링
토크백 선택	TALKBACK IN과 선택된 INPUT1-48을 동시에 사용할 수 있습니다

□ 오실레이터

레벨	0 ~ -96dB (1dB 단계)
켜짐/꺼짐	전용 스위치와 소프트웨어 컨트롤
파형	MODE: 사인파(Sine Wave) 1ch, 사인파(Sine Wave) 2ch, 핑크 노이즈(Pink Noise), 버스트 노이즈(Burst Noise) 사인파형: 100Hz, 1kHz, 10kHz
루팅	MIX1-24, MATRIX1-8, STEREO A,B (L,R)

□ STEREO A,B [L,R], MIX1-24, MATRIX1-8

커넥터	XLR-3-32 형식(밸런스드)
DA 컨버터	24비트 리니어, 128배 오버샘플링

□ MONITOR OUT [L,C,R], CUE OUT

커넥터	XLR-3-32 형식(밸런스드)
DA 컨버터	24비트 리니어, 128배 오버샘플링
레벨 조절기	아날로그 전위차계

□ PHONES (x2)

커넥터	TRS
레벨 조절기	아날로그 전위차계

□ 디지털 출력 (2TR OUT DIGITAL1-3)

커넥터	AES/EBU XLR-3-32 형식 (밸런스드) x2 (DIGITAL OUT 1,2) SPDIF RCA PIN (DIGITAL OUT 3)
샘플링 레이트 컨버터	소프트웨어 컨트롤에 의한 켜짐/꺼짐 (1:3 과 3:1 최대 입력 대 출력 샘플 레이트 비율)

입력/출력 특성

□ 아날로그 입력 특성 (PM5D)

입력 단자	PAD	GAIN	실제 부하 임피던스	정격으로 사용하는 경우	GAIN SW *4	입력 레벨			커넥터
						감도 *1	정격	클립 전 최대값	
INPUT 1-48	0 26	-60dB	3kΩ	50-600Ω Mics & 600Ω Lines	—	-80 dBu (0.0775 mV)	-60 dBu (0.775 mV)	-40 dBu (7.75 mV)	XLR-3-31 형식 (밸런스드) ^{*2}
		-16dB				-36 dBu (12.3 mV)	-16 dBu (123 mV)	+4 dBu (1.23 V)	
ST IN1-4 [L,R]	—	-34dB	4kΩ	600Ω Lines	—	-54 dBu (1.55 mV)	-34 dBu (15.5 mV)	-14 dBu (155 mV)	XLR-3-31 형식 (밸런스드) ^{*2}
		10dB				-10 dBu (245 mV)	+10 dBu (2.45 V)	+30 dBu (24.51 V)	
INSERT IN 1-48	—	—	10kΩ	600Ω Lines	—	-16 dBu (123 mV)	+4 dBu (1.23 V)	+24 dBu (12.28 V)	폰 단자 (TRS) (밸런스드) ^{*3}
2TR IN ANALOG 1,2 [L,R]	—	—	10kΩ	600Ω Lines	+24 dB (디폴트)	-6 dBu (388 mV)	+4 dBu (1.23 V)	+24 dBu (12.28 V)	XLR-3-31 형식 (밸런스드) ^{*2}
					+18 dB	-12 dBu (195 mV)	-2 dBu (0.616 V)	+18 dBu (6.16 V)	
TALKBACK	—	—	3kΩ	50-600Ω Mics & 600Ω Lines	—	-60 dBu (0.775 mV)	-50 dBu (2.45 mV)	-30 dBu (24.5 mV)	XLR-3-31 형식 (밸런스드) ^{*2}

□ 아날로그 입력 특성 (PM5D-RH)

입력 단자	GAIN	실제 부하 임피던스	정격으로 사용하는 경우	GAIN SW *4	입력 레벨			커넥터
					감도 *1	정격	클립 전 최대값	
INPUT 1-48	-62dB	3kΩ	50-600Ω Mics & 600Ω Lines	—	-82 dBu (61.6 Ω)	-62 dBu (0.616 mV)	-42 dBu (6.16 mV)	XLR-3-31 형식 (밸런스드) ^{*2}
	+10dB				-10 dBu (245 mV)	+10 dBu (2.45 V)	+30 dBu (24.5 V)	
ST IN1-4 [L,R]	-62dB	3kΩ	50-600Ω Mics & 600Ω Lines	—	-82dBu (61.6 Ω & μ)	-62 dBu (0.616 mV)	-42 dBu (6.16 mV)	XLR-3-31 형식 (밸런스드) ^{*2}
	+10dB				-10 dBu (245 mV)	+10 dBu (2.45 V)	+30 dBu (24.5 V)	
2TR IN ANALOG 1,2 [L,R]	—	10kΩ	600Ω Lines	+24 dB (디폴트)	-6 dBu (388 mV)	+4 dBu (1.23 V)	+24 dBu (12.28 V)	XLR-3-31 형식 (밸런스드) ^{*2}
				+18 dB	-12 dBu (195 mV)	-2 dBu (0.616 V)	+18 dBu (6.16 V)	
TALKBACK	—	3kΩ	50-600Ω Mics & 600Ω Lines	—	-60 dBu (0.775 mV)	-50 dBu (2.45 mV)	-30 dBu (24.5 mV)	XLR-3-31 형식 (밸런스드) ^{*2}

- *1. 감도는 기기가 최대 게인으로 설정되어 있을 때 +4 dBu (1.23 V)의 출력이나 정격 출력 레벨을 얻는 가장 낮은 레벨입니다. (모든 페이더와 레벨 조절기는 최대 위치에 있습니다.)
- *2. XLR-3-31 형식 커넥터는 밸런스드(Balanced)입니다 (1=GND, 2=HOT, 3=COLD).
- *3. 폰 단자는 밸런스드입니다 (팁=HOT, 링=COLD, 슬리브=GND).
- *4. 본체 내부에 최대 입력 레벨을 사전 설정하기 위한 스위치가 있습니다.

- * 이 사양에서 0 dBu = 0.775 Vrms 입니다.
- * 모든 입력 AD 컨버터는 24비트 리니어 128배(@48 kHz) 오버샘플링입니다.
- * PM5D:+48V DC (팬텀 전원)가 각 개별 스위치를 통해 INPUT (1-48) XLR 형식 커넥터로 공급되고 소프트웨어 스위치를 통해 TALKBACK XLR 형식 커넥터로 공급됩니다. PM5D-RH:+48V DC (팬텀 전원)가 마스터 기계식 스위치와 개별 소프트웨어 스위치를 통해 INPUT (1-48)과 TALKBACK XLR 형식 커넥터로 공급됩니다.

□ 아날로그 출력 특성

출력 단자	실제 소스 임피던스	정격으로 사용하는 경우	GAIN SW *4	출력 레벨		커넥터
				정격	클리프 전 최대값	
STEREO A,B [L,R]	150 Ω	600 Ω Lines	+24 dB (디폴트)	+4 dBu (1.23 V)	+24 dBu (12.28 V)	XLR-3-32 형식 (밸런스드)*1
			+18 dB	-2 dBu (616 mV)	+18 dBu (6.16 V)	
MONITOR OUT [L,R,C]	150 Ω	600 Ω Lines	+24 dB (디폴트)	+4 dBu (1.23 V)	+24 dBu (12.28 V)	XLR-3-32 형식 (밸런스드)*1
			+18 dB	-2 dBu (616 mV)	+18 dBu (6.16 V)	
CUE OUT [L,R]	150 Ω	600 Ω Lines	+24 dB (디폴트)	+4 dBu (1.23 V)	+24 dBu (12.28 V)	XLR-3-32 형식 (밸런스드)*1
			+18 dB	-2 dBu (616 mV)	+18 dBu (6.16 V)	
MATRIX OUT 1-8	150 Ω	600 Ω Lines	+24 dB (디폴트)	+4 dBu (1.23 V)	+24 dBu (12.28 V)	XLR-3-32 형식 (밸런스드)*1
			+18 dB	-2 dBu (616 mV)	+18 dBu (6.16 V)	
MIX OUT 1-24	150 Ω	600 Ω Lines	+24 dB (디폴트)	+4 dBu (1.23 V)	+24 dBu (12.28 V)	XLR-3-32 형식 (밸런스드)*1
			+18 dB	-2 dBu (616 mV)	+18 dBu (6.16 V)	
INSERT OUT 1-48	150 Ω	10k Ω Lines	—	+4 dBu (1.23 V)	+24 dBu (12.28 V)	폰 단자 (TRS) (밸런스드)*2 *5
PHONES (x 2)	15 Ω	8 Ω Phones	—	75 mW*6	150 mW	스테레오 폰 단자(TRS) (언밸런스드)*3
		40 Ω Phones		65 mW*6	150 mW	

- *1. XLR-3-32 형식 커넥터는 밸런스드(Balanced)입니다 (1=GND, 2=HOT, 3=COLD).
- *2. 폰 단자는 밸런스드입니다 (팁=HOT, 링=COLD, 슬리브=GND).
- *3. PHONES 스테레오 폰 단자는 언밸런스드(Unbalanced)입니다 (팁=LEFT, 링=RIGHT, 슬리브=GND).
- *4. 본체 내부에 최대 출력 레벨을 사전 설정하기 위한 스위치가 있습니다.
- *5. INSERT OUT는 PM5D에 대해서만 제공됩니다.
- *6. 레벨 조절기의 위치는 최대값에서 10 dB 낮습니다.

* 이 사양에서 0 dBu = 0.775 Vrms 입니다.
 * 모든 출력 AD 컨버터는 24비트, 128배(@48 kHz) 오버샘플링입니다.

□ 디지털 입력 특성

단자	포맷	데이터 길이	레벨	커넥터	
2TR IN DIGITAL	1 AES/EBU	AES/EBU	24비트	RS422	XLR-3-31 형식(밸런스드)*1
	2 AES/EBU	AES/EBU	24비트	RS422	XLR-3-31 형식(밸런스드)*1
	3 COAXIAL	IEC-60958	24비트	0.5Vpp/75 Ω	RCA 핀 단자
CASCADE IN	—	—	RS422	D-Sub 하프 피치(Half Pitch) 커넥터 68P(암)	

- *1. XLR-3-31 형식 커넥터는 밸런스드(Balanced)입니다 (1=GND, 2=HOT, 3=COLD).

□ 디지털 출력 특성

단자	포맷	데이터 길이	레벨	커넥터	
2TR OUT DIGITAL	1 AES/EBU	AES/EBU*1 전문가용	24비트*3	RS422	XLR-3-32 형식(밸런스드)*4
	2 AES/EBU	AES/EBU*1 전문가용	24비트*3	RS422	XLR-3-32 형식(밸런스드)*4
	3 COAXIAL	IEC-60958*2 소비자용	24비트*3	0.5Vpp/75 Ω	RCA 핀 단자
CASCADE OUT	—	—	RS422	D-Sub 하프 피치(Half Pitch) 커넥터 68P(암)	

- *1. 2TR OUT DIGITAL 1,2의 채널 상태에 대한 설명은 350페이지에 있습니다.
- *2. 2TR OUT DIGITAL 3의 채널 상태에 대한 설명은 350페이지에 있습니다.
- *3. 디더(Dither): 워드 길이 16/20/24 비트
- *4. XLR-3-32 형식 커넥터는 밸런스드(Balanced)입니다 (1=GND, 2=HOT, 3=COLD).

• 2TR OUT DIGITAL 1,2의 채널 상태

바이트	비트	필드명	고정/가변	데이터	설명
0	0	블록 포맷(Block Format)	고정	1	전문가용
	1	모드		0	오디오
	2-4	엠퍼시스(Emphasis)		0x4	꺼짐(Off)
	5	Fs 잠금(Lock)		0	잠금
	6-7	샘플링 주파수(Sampling Frequency)	가변	0x0	기타
				0x3	32kHz
0x2				44.1kHz	
1	0-3	채널 모드	고정	0x1	2ch 모드
	4-7	사용자 비트 관리(Users Bit Management)		0x0	—
2	0-2	AUX의 사용	고정	0x1	24비트 오디오 데이터
	3-7	소스		0x00	—
3	0-7	멀티 채널	고정	0x00	—
4	0-1	디지털 오디오 기준 신호(Digital Audio Reference Signal)	고정	0x0	—
		2		—	
	3-6	샘플링 주파수(Sampling Frequency)	가변	0x0	기타
				0x5	88.2kHz
				0x4	96kHz
7	샘플링 주파수 스캔 플래그(Sampling Frequency Scan Flag)	고정	0	—	

• 2TR OUT DIGITAL 3의 채널 상태

바이트	비트	필드명	고정/가변	데이터	설명	
0	0	블록 포맷(Block Format)	고정	0	소비자용	
	1	모드			오디오	
	2	복사			1	활성화
	3	엠퍼시스(Emphasis)			꺼짐(Off)	
	4	—		0	—	
	5					
	6					
	7					
1	0-7	카테고리 코드	고정	0x49	디지털 믹서 (L=1:오리지널)	
2	0-3	소스 번호	고정	0x0	—	
	4-7	채널 번호				
3	0-3	샘플링 주파수(Sampling Frequency)	가변	0xC	32kHz	
				0x0	44.1kHz	
				0x4	48kHz	
				0x8	—	
				0x1	88.2kHz	
				0x5	96kHz	
	4-5	Fs 정확도(Accuracy)	고정	0x0	레벨 II	
6	—	0		—		
7						
4	0	최대 오디오 샘플(Audio Sample) 워드 길이	고정	1	24비트	
	1-3	샘플 워드 길이(Sample Word Length)	고정	0x5	24비트	
	4-7	오리지널 샘플링 주파수(Original Sampling Frequency)	가변	0x3	32kHz	
				0xF	44.1kHz	
				0xB	48kHz	
				0x0	—	
				0xE	88.2kHz	
				0xA	96kHz	

디스플레이에 표시된 정보

기능 메뉴

글로벌 기능

출력 기능

입력 기능

부록

□ 조절기 I/O 특성

단자		포맷	레벨	커넥터	
TO HOST	USB	USB 1.1	—	B 형식 USB 커넥터	
MIDI	IN	MIDI		—	DIN 커넥터 5P
	THRU				
	OUT				
TIME CODE IN	SMPTE	SMPTE	0.3Vpp(Min)/10.0Vpp(Max), 10kΩ	XLR-3-31 형식(밸런스드) ^{*1}	
WORD CLOCK	IN	—	TTL/75Ω (ON/OFF)	BNC 커넥터	
	OUT		TTL/75Ω		
GPI	—	—	—	D-Sub 커넥터 25P (암) ^{*3}	
HA REMOTE				RS422	D-Sub 커넥터 9P(수)
RS422 REMOTE					D-Sub 커넥터 9P(암)
KEYBOARD	PS/2	—	—	DIN 커넥터 6P	
MOUSE					
LAMP 1,2,3	—	—	2.5V - 11.5V	XLR-4-31 형식 ^{*2}	
MEMORY CARD			—	—	PCMCIA (컴팩트 플래시)

- *1. XLR-3-31 형식 커넥터는 밸런스드(Balanced)입니다 (1/슬리브=GND, 2/팁=HOT, 3/링=COLD).
- *2. 4핀=HOT, 3핀=COLD, 램프 정격 5W, 가변 볼륨에 의한 전압 조정
- *3. 입력: 4 채널, 출력: 12 채널
 입력 핀: AD 컨버터 (7비트, 128 단계, 전압 감지 범위: 0-5V, 최대 정격: 5V)
 출력 핀: 오픈 콜렉터 (Vmax=12V, I_{max}/pin=75 mA, GPO1-8: Total I_{max}=300 mA, GPO9-12: Total I_{max}=300 mA)
 전원 핀: 전원 공급장치 (Vp=5V, I_{max}/2 pin=500 mA)

□ SLOT 1-4 특성

카드 이름	기능	입력	출력	사용 가능한 카드 수
MY8-AT	ADAT	8 IN	8 OUT	4
MY8-TD	TASCAM			
MY8-AE	AES/EBU			
MY4-AD	ANALOG IN	4 IN	—	
MY8-AD		8 IN	—	
MY4-DA	ANALOG OUT	—	4 OUT	
MY8-AD24	ANALOG IN	8 IN	—	
MY8-AD96				
MY8-DA96	ANALOG OUT	—	8 OUT	
MY8-AE96S	AES/EBU	8 IN		
MY8-AE96				
MY16-AT	ADAT	16 IN	16 OUT	
MY16-AE	AES/EBU			
MY16-TD	TASCAM			
MY16-C	CobraNet™	16 IN	16 OUT	

전기적 특성

모든 페이지는 측정시 정격입니다. 신호 발생기의 출력 임피던스: 150ohm

□ 주파수 반응

Fs= 44.1 kHz 또는 48 kHz @20 Hz-20 kHz, , 정격 출력 레벨 @1 kHz 기준
 Fs= 88.2 kHz 또는 96 kHz @20 Hz-20 kHz, , 정격 출력 레벨 @1 kHz 기준

입력	출력	RL	조건	최소	형식	최대	단위
INPUT 1-48	STEREO A,B	600Ω	PM5D: GAIN: 최대, PAD: 꺼짐 PM5D-RH: GAIN: 최대	-1.5	0.0	0.5	dB
	MIX OUT						
	MATRIX OUT						
	MONITOR OUT						
	CUE OUT						
PHONES	8Ω	-3.0					
2TR IN ANALOG 1,2	STEREO A,B	600Ω		-1.5			
	MONITOR OUT						

□ 게인 에러

@ 1 kHz

입력	출력	RL	조건	최소	형식	최대	단위
INPUT 1-48	STEREO A,B	600Ω	PM5D: 입력 레벨 : -60 dBu, GAIN: 최대, PAD: 꺼짐 PM5D-RH: 입력 레벨 : -60 dBu, GAIN: 최대 PM5D: 입력 레벨 : +10 dBu, GAIN: 최소, PAD: 켜짐 PM5D-RH: 입력 레벨 : +10 dBu, GAIN: 최소	2.0	4.0	6.0	dBu
2TR IN ANALOG 1,2	STEREO A,B	600Ω	입력 레벨: +4 dBu	2.0	4.0	6.0	
내장 OSC	STEREO A,B	600Ω	총출력(Full Scale Output)	23.5	24.0	24.5	dBu
	MIX OUT						
	MATRIX OUT						
	MONITOR OUT						
	CUE OUT	총출력(Full Scale Output), MONITOR 레벨 조절: 최대					
PHONES	8Ω	-30 dBfs, PHONES 레벨 조절: 최대	-0.5	0	0.5		

□ 전고조파 비율

Fs= 44.1 kHz 또는 48 kHz

입력	출력	RL	조건	최소	형식	최대	단위
INPUT 1-48	STEREO A,B	600Ω	PM5D: +4 dBu @20 Hz-20 kHz, GAIN: 최대, PAD: 꺼짐 PM5D-RH: +4 dBu @20 Hz-20 kHz, GAIN: 최대			0.1	%
			PM5D: +4 dBu @20 Hz-20 kHz, GAIN: 최소, PAD: 켜짐 PM5D-RH: +4 dBu @20 Hz-20 kHz, GAIN: 최소			0.05	
2TR IN ANALOG 1,2	STEREO A,B	600Ω	+4 dBu @20 Hz-20 kHz			0.05	
내장 OSC	STEREO A,B	600Ω	총출력(Full Scale Output) @1 kHz			0.02	
	MIX OUT						
	MATRIX OUT						
	MONITOR OUT						
	CUE OUT	총출력(Full Scale Output) @1 kHz, MONITOR 레벨 조절: 최대					
PHONES	8Ω	총출력(Full Scale Output) @1kHz, PHONES 레벨 조절: 최대			0.2		

* 전고조파 비율(Total Harmonic Distortion)은 18 dB/옥타브 필터 @80 kHz로 측정되었습니다.

□ 전고조파 비율

Fs=88.2 kHz 또는 96 kHz

입력	출력	RL	조건	최소	형식	최대	단위
INPUT 1-48	STEREO A,B	600Ω	PM5D: +4 dBu @20 Hz-20 kHz, GAIN: 최대, PAD: 꺼짐 PM5D-RH: +4 dBu @20 Hz-40 kHz, GAIN: 최대			0.1	%
			PM5D: +4 dBu @20 Hz-20 kHz, GAIN: 최소, PAD: 켜짐 PM5D-RH: +4 dBu @20 Hz-40 kHz, GAIN: 최소			0.05	
2TR IN ANALOG 1,2	STEREO A,B	600Ω	+4 dBu @20 Hz-20 kHz			0.05	
내장 OSC	STEREO A,B	600Ω	총출력(Full Scale Output) @1 kHz			0.02	
	MIX OUT						
	MATRIX OUT						
	MONITOR OUT						
	CUE OUT	총출력(Full Scale Output) @1 kHz, MONITOR 레벨 조절: 최대					
PHONES	8Ω	총출력(Full Scale Output) @1kHz, PHONES 레벨 조절: 최대			0.2		

* 전고조파 비율(Total Harmonic Distortion)은 18 dB/옥타브 필터 @80 kHz로 측정되었습니다.

□ 힘 및 노이즈

EIN= 등가 입력 잡음

입력	출력	RL	조건	최소	형식	최대	단위
INPUT 1-48	STEREO A,B	600Ω	정격 레벨에서 마스터 페이더와 정격 레벨에서 1개의 INPUT 페이더		-128 EIN		dBu
			PM5D: Rs= 150Ω, GAIN: 최대, PAD: 꺼짐		-64		
			PM5D-RH: Rs= 150Ω, GAIN: 최대		-62		
			정격 레벨에서 마스터 페이더와 정격 레벨에서 1개의 INPUT 페이더		-81	-76	
All INPUT			PM5D: Rs= 150Ω, GAIN: 최소, PAD: 꺼짐				
			PM5D-RH: Rs= 150Ω, GAIN: 최소				
			정격 레벨에서 마스터 페이더와 정격 레벨에서 모든 INPUT1-48 페이더			-64	
2TR IN ANALOG 1,2	STEREO A,B	600Ω	정격 레벨에서 마스터 페이더 Rs= 150Ω		-81	-76	
	STEREO A,B	600Ω	잔류 출력 잡음(Residual Output Noise), ST 마스터 꺼짐(ST Master Off)				dB
	MIX OUT		잔류 출력 잡음(Residual Output Noise), MIX 마스터 꺼짐 (ST Master Off)				
	MATRIX OUT		잔류 출력 잡음(Residual Output Noise), MATRIX 마스터 꺼짐 (ST Master Off)				
	MONITOR OUT		잔류 출력 잡음(Residual Output Noise), MONITOR 레벨 조절 최소 (Level Control Min.)				
	CUE OUT		잔류 출력 잡음(Residual Output Noise), CUE 레벨 조절 최소 (Level Control Min.)				
	PHONES	8Ω	잔류 출력 잡음(Residual Output Noise), PHONES 레벨 조절 최소 (Level Control Min.)				

* 힘(Hum)과 노이즈는 6 dB/옥타브 필터 @ 12.7 kHz로 측정되었습니다. 이는 무한 dB/옥타브 감쇠를 갖는 20 kHz 필터와 동등합니다.

□ 다이내믹 레인지

입력	출력	RL	조건	최소	형식	최대	단위
INPUT 1-48	STEREO A,B	600Ω	PM5D: AD + DA, GAIN: 최소, PAD: 꺼짐	Fs= 44.1/48 kHz	108		dB
			PM5D-RH: AD + DA, GAIN: 최소	Fs= 88.2/96 kHz	106		
	STEREO A,B	600Ω	DA 컨버터		110		
	MIX OUT						
	MATRIX OUT						
	MONITOR OUT						
	CUE OUT						

* 다이내믹 레인지는 6 dB/옥타브 필터 @ 12.7 kHz로 측정되었습니다. 이는 무한 dB/옥타브 감쇠를 갖는 20 kHz 필터와 동등합니다.

□ 입력 표시등 레벨

입력	출력	조건	최소	형식	최대	단위
INPUT 1-48	INSERT OUT	PEAK 적색 LED: ON	19	21	23	dBu
		SIGNAL 녹색 LED: ON	-12	-10	-8	
ST IN 1-4		PEAK 적색 LED: ON	19	21	23	
		SIGNAL 녹색 LED: ON	-12	-10	-8	

□ 샘플링 주파수

파라미터	조건	최소	형식	최대	단위
외장 클럭(External Clock)	일반 레이트(Normal Rate)	39.69		50.88	
	더블 레이트(Double Rate)	79.39		101.76	
주파수	워드 클럭 : Int 44.1kHz		44.1		kHz
	워드 클럭 : Int 48kHz		48		
	워드 클럭 : Int 88.2kHz		88.2		
	워드 클럭 : Int 96kHz		96		
내장 클럭(Internal Clock)	워드 클럭 : Int 44.1kHz				50
	워드 클럭 : Int 48kHz				
	워드 클럭 : Int 88.2kHz				
	워드 클럭 : Int 96kHz				
지터(jitter)	워드 클럭 : Int 44.1kHz				5
	워드 클럭 : Int 48kHz				
	워드 클럭 : Int 88.2kHz				
	워드 클럭 : Int 96kHz				

기타 기능

□ 라이브러리

이름	번호	합계
Scene 메모리	프리셋 1 + 사용자 500	501
입력 패치 라이브러리	프리셋 1 + 사용자 99	100
출력 패치 라이브러리	프리셋 1 + 사용자 99	100
입력 채널 라이브러리	프리셋 1 + 사용자 199	200
출력 채널 라이브러리	프리셋 1 + 사용자 199	200
입력 EQ 라이브러리	프리셋 40 + 사용자 159	199
출력 EQ 라이브러리	프리셋 3 + 사용자 196	199
GATE 라이브러리	프리셋 4 + 사용자 195	199
COMP 라이브러리	프리셋 36 + 사용자 163	199
이펙트 라이브러리	프리셋 54 + 사용자 145	199
GEQ 라이브러리	프리셋 1 + 사용자 199	200
HA 라이브러리	프리셋 1 + 사용자 199	200

□ 입력 기능

기능	파라미터
위상	정방향/역방향(Normal/Reverse)
MS 디코드	켜짐(On), S 게인(S-Gain)
감쇠기(Attenuator)	-96 ~ +24 dB
HPF	경사도(Slope)= 12 dB/Oct 주파수=20 Hz ~ 600 Hz
4밴드 이퀄라이저	주파수=20 Hz ~ 20 Hz 게인= -18 dB ~ +18 dB Q= 0.10 ~ 10.0 로우 셸빙(Low Shelving) (낮은 밴드) 하이 셸빙(High Shelving), LPF (높은 밴드) 형식 I/형식 II
삽입(Insert)	삽입 지점(Insert Point): 프리 EQ(PRE EQ)/포스트 EQ(Post EQ)/프리 딜레이(Pre Delay)/포스트 페이더(Post Fader)
다이렉트 출력(Direct Out)	다이렉트 출력 지점(Direct Out Point): 프리 HPF(PRE HPF)/프리 EQ(PRE EQ)/프리 페이더(Pre Fader)/포스트 온(Post On)
노이즈 게이트(Noise Gate)	형식: 게이트(Gate)/더킹(Ducking) 트래시홀드(Threshold)=-54 dB ~ 0 dB 어택(Attack) = 0 msec ~ 120 msec 홀드(Hold)= 0.02 msec ~ 1.96 sec 디케이(Decay)= 5 msec ~ 42.3 sec 범위(Range)= -70 dB ~ 0 dB 키입력(Key In): 셀프 프리 EQ(Self Pre EQ)/셀프 포스트 EQ(Self Post EQ)/Mix21-24/Ch1-STIN4R (8ch 블록) 키 입력 필터(Key In Filter): HPF/LPF/BPF
컴프레서(Compressor)	형식: Comp/익스팬더(Expander)/컴팬더(Compannder) H/컴팬더(Compannder) S 트래시홀드(Threshold)=-54 dB ~ 0 dB 비율= 1:1 ~ ∞:1 어택(Attack) = 0 msec ~ 120 msec 릴리즈(Release)= 5 msec ~ 42.3 sec 게인(Gain)= 0 dB ~ +18 dB 니(Knee)= 하드(Hard) ~ 5 (소프트)
입력 딜레이(Input Delay)	시간(Time) = 0.0 msec ~ 1000 msec
페이더(Fader)	레벨: 1024 단계, ∞, -138 dB ~ +10 dB
켜짐(On)	켜짐/꺼짐 (On/Off)
DCA 그룹	8 그룹
뮤트 그룹(Mute Group)	8 그룹

기능	파라미터
믹스 송신(Mix Send)	24 송신 2개 믹스마다 고정(Fix)/가변(Variable)을 설정할 수 있습니다. 믹스 송신 지점(Mix Send Point): 프리(PRE EQ)/프리 페이더(Pre Fader)/포스트 온(Post On)/포스트(Post) TO ST
	레벨: 1024 단계, ∞, -138 dB ~ +10 dB
LCR 팬(Pan)	CSR= 0% ~ 100%
서라운드 팬(Surround Pan)	3-1, 5.1, 6.1 패닝 지원

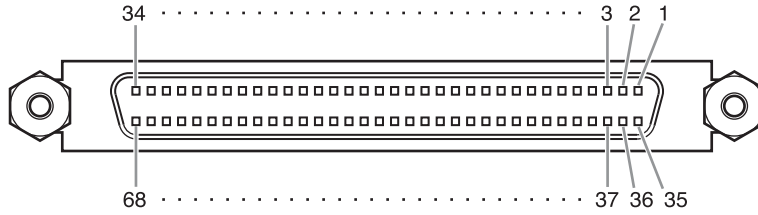
□ 출력 기능

기능	파라미터	
8밴드 이퀄라이저(매트릭스: 4밴드)	주파수=20 Hz ~ 20 Hz 게인(Gain)=-18 dB ~ +18 dB Q= 0.10 ~ 10.0 로우 셸빙(Low Shelving) (낮은 밴드) 하이 셸빙(High Shelving), LPF (높은 밴드) 형식 I/형식 II	
	삽입(Insert)	삽입 지점(Insert Point): 프리 EQ(PRE EQ)/포스트 EQ(Post EQ)/프리 페이더(Pre Fader)/포스트 온(Post On) 형식: Comp/익스팬더(Expander)/컴팬더(Compannder) H/컴팬더(Compannder) S 트래시홀드(Threshold)=-54 dB ~ 0 dB 비율= 1:1 ~ ∞:1 어택(Attack) = 0 msec ~ 120 msec 릴리즈(Release)= 5 msec ~ 42.3 sec 게인(Gain)= 0 dB ~ +18 dB 니(Knee)= 하드(Hard) ~ 5 (소프트)
	컴프레서(compressor)	트래시홀드(Threshold)=-54 dB ~ 0 dB 비율= 1:1 ~ ∞:1 어택(Attack) = 0 msec ~ 120 msec 릴리즈(Release)= 5 msec ~ 42.3 sec 게인(Gain)= 0 dB ~ +18 dB 니(Knee)= 하드(Hard) ~ 5 (소프트)
	입력 딜레이(Input Delay)	시간(Time) = 0.0 msec ~ 1000 msec
페이더	레벨: 1024 단계, ∞, -138 dB ~ +10 dB	
켜짐	켜짐/꺼짐 (On/Off)	
DCA 그룹	2 그룹	
음소거 그룹(Mute Group)	8 그룹	
믹스에서 매트릭스로(Mix to Matrix) 스테레오에서 매트릭스로(Stereo to Matrix)	Matrix Send Point: Pre Fader/Post Fader/Post On 레벨: 1024 단계, ∞, -138 dB ~ +10 dB	
출력 포트 감쇠(Output Port Att)	0 dB ~ -9 dB	

□ 프로세서

기능	파라미터
GEQ	31 밴드 x 12 시스템
이펙트	스테레오 입력(Stereo In)/스테레오 출력(Stereo Out) 멀티 이펙터(effector) x 8 시스템

핀 할당

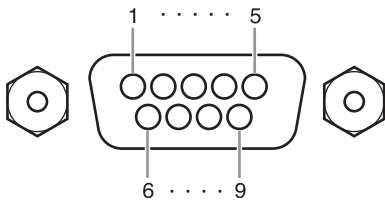


□ CASCADE IN

핀	신호	핀	신호
1	GND	35	GND
2	입력 1-2(+)	36	입력 1-2(-)
3	입력 3-4(+)	37	입력 3-4(-)
4	입력 5-6(+)	38	입력 5-6(-)
5	입력 7-8(+)	39	입력 7-8(-)
6	입력 9-10(+)	40	입력 9-10(-)
7	입력 11-12(+)	41	입력 11-12(-)
8	입력 13-14(+)	42	입력 13-14(-)
9	입력 15-16(+)	43	입력 15-16(-)
10	DTR 입력(+)	44	DTR 입력(-)
11	RTS 출력(+)	45	RTS 출력(+)
12	GND	46	GND
13	워드 클럭 입력(+)	47	워드 클럭 입력(-)
14	워드 클럭 출력(+)	48	워드 클럭 출력(-)
15	컨트롤 입력(+)	49	컨트롤 입력(-)
16	컨트롤 출력(+)	50	컨트롤 출력(-)
17	GND	51	ID6 입력
18	GND	52	ID6 출력
19	입력 17-18(+)	53	입력 17-18(-)
20	입력 19-20(+)	54	입력 19-20(-)
21	입력 21-22(+)	55	입력 21-22(-)
22	입력 23-24(+)	56	입력 23-24(-)
23	입력 25-26(+)	57	입력 25-26(-)
24	입력 27-28(+)	58	입력 27-28(-)
25	입력 29-30(+)	59	입력 29-30(-)
26	입력 31-32(+)	60	입력 31-32(-)
27	ID0 입력	61	ID1 입력
28	ID2 입력	62	ID3 입력
29	ID4 입력	63	ID5 입력
30	ID0 출력	64	ID1 출력
31	ID2 출력	65	ID3 출력
32	ID4 출력	66	ID5 출력
33	MSB 입력	67	2Ch/라인 입력(Line In)
34	FG	68	FG

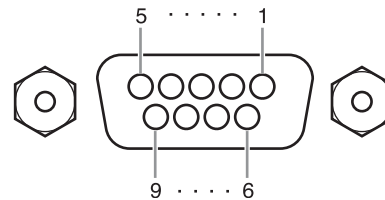
□ CASCADE OUT

핀	신호	핀	신호
1	GND	35	GND
2	출력 1-2(+)	36	출력 1-2(-)
3	출력 3-4(+)	37	출력 3-4(-)
4	출력 5-6(+)	38	출력 5-6(-)
5	출력 7-8(+)	39	출력 7-8(-)
6	출력 9-10(+)	40	출력 9-10(-)
7	출력 11-12(+)	41	출력 11-12(-)
8	출력 13-14(+)	42	출력 13-14(-)
9	출력 15-16(+)	43	출력 15-16(-)
10	DTR 출력(+)	44	DTR 출력(-)
11	RTS 입력(+)	45	RTS 입력(+)
12	GND	46	GND
13	워드 클럭 출력(+)	47	워드 클럭 출력(-)
14	워드 클럭 입력(+)	48	워드 클럭 입력(-)
15	컨트롤 출력(+)	49	컨트롤 출력(-)
16	컨트롤 입력(+)	50	컨트롤 입력(-)
17	GND	51	ID6 출력
18	GND	52	ID6 입력
19	출력 17-18(+)	53	출력 17-18(-)
20	출력 19-20(+)	54	출력 19-20(-)
21	출력 21-22(+)	55	출력 21-22(-)
22	출력 23-24(+)	56	출력 23-24(-)
23	출력 25-26(+)	57	출력 25-26(-)
24	출력 27-28(+)	58	출력 27-28(-)
25	출력 29-30(+)	59	출력 29-30(-)
26	출력 31-32(+)	60	출력 31-32(-)
27	ID0 출력	61	ID1 출력
28	ID2 출력	62	ID3 출력
29	ID4 출력	63	ID5 출력
30	ID0 입력	64	ID1 입력
31	ID2 입력	65	ID3 입력
32	ID4 입력	66	ID5 입력
33	MSB 출력	67	2Ch/라인 출력(Line Out)
34	FG	68	FG



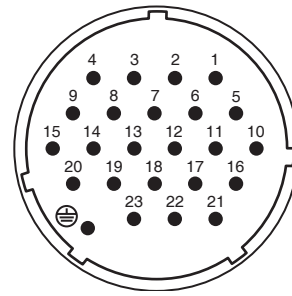
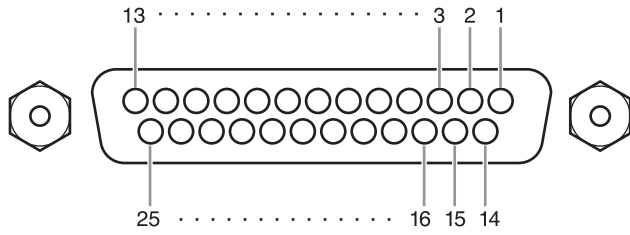
□ HA REMOTE

핀	신호명	핀	신호명
1	GND	6	RX+
2	RX-	7	RTS
3	TX-	8	CTS
4	TX+	9	GND
5	N.C		



□ RS422 REMOTE

핀	신호명	핀	신호명
1	GND	6	GND
2	RX-	7	RX+
3	TX+	8	TX-
4	GND	9	GND
5	N.C		



□ GPI

핀	신호명	핀	신호명
1	GPO1	14	GPO2
2	GPO3	15	GPO4
3	GPO5	16	GPO6
4	GPO7	17	GPO8
5	GND	18	GND
6	GND	19	GND
7	GND	20	GND
8	GND	21	+5V
9	+5V	22	GPI1
10	GPI2	23	GPI3
11	GPI4	24	GPO9
12	GPO10	25	GPO11
13	GPO12		

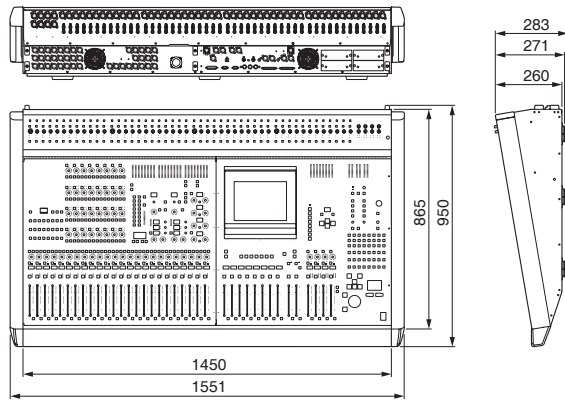
□ DC POWER INPUT

핀	신호명	핀	신호명
1	+24V	13	GND
2	+24V	14	GND
3	+24V	15	GND
4	+24V	16	GND
5	+24V	17	GND
6	+24V	18	GND
7	+24V	19	CAUTION(+)
8	+24V	20	CAUTION(-)
9	+24V	21	DETECT A
10	GND	22	DETECT B
11	GND	23	DETECT GND
12	GND	⊕	프레임 GND

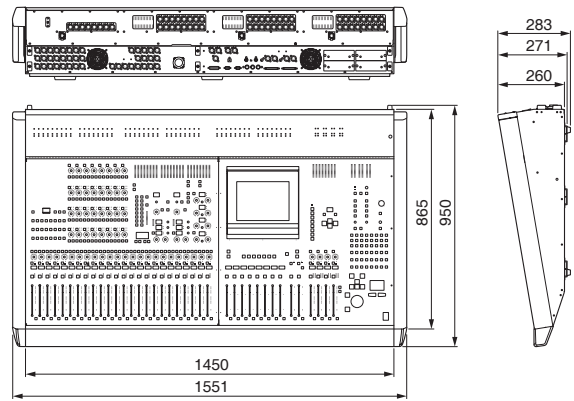
* 최대 허용 전류에 대한 내용은 351페이지를 참고하십시오.

크기

PM5D



PM5D-RH



단위: mm

*본 사용 설명서의 제품 사양과 설명은 참고용일 뿐입니다. Yamaha Corp.은 사전 통지 없이 언제든지 제품이나 사양을 변경하거나 수정할 수 있는 권한이 있습니다. 지역에 따라서 제공되는 제품 사양이나 기기 또는 선택 사양이 모두 다르므로 해당 지역의 Yamaha 대리점에 문의하십시오.

유럽 모델

EN55103-1 및 EN55103-2에 지정된 구매자/사용자 정보
E1, E2, E3 및 E4 환경을 준수함

MIDI 구현도

기능		전송	인식	비고
기본 채널	디폴트 변경	1~16 1~16	1~16 1~16	저장
모드	디폴트 메시지 변경	X X *****	1, 3 X X	저장
음 번호	:실제 음색	X *****	0-127 X	
벨로시티	음표 켜짐 음표 꺼짐	X X	O O	이펙트 컨트롤
터치 후 (After Touch)	건반 채널	X X	X X	
피치 밴드(Pitch Bend)		X	X	
컨트롤 변경	0,32 6,38 98,99 1-31,33-98, 102-119	O O O O	O O O O	뱅크 선택 데이터 입력 NRPN LSB, MSB 할당가능한 컨트롤
프로그램 변경	:실제 번호(True #)	O 0-127 *****	O 0-127 0-500	할당 가능함
시스템 익스클루시브		O *1	O *1	
시스템 공통	:Song 위치 :Song 선택 :튠(Tune)	X X X	X X X	
시스템 실시간	:클럭 :명령	X X	O X	이펙트 컨트롤
Aux 메시지	:모든 사운드 꺼짐 :모든 컨트롤 재설정 :로컬 켜짐/꺼짐 :모든 음표 꺼짐 :액티브 센스 :재설정	X X X X X X	X X X X O O	
참고	*1: 벌크 덤프/요청, 파라미터 변경/요청 및 MMC. MIDI 원격 및 이벤트의 경우 모든 메시지를 전송할 수 있습니다. MTC 4분 음표 메시지를 인식합니다.			

모드 1: OMNI ON, POLY
모드 3: OMNI OFF, POLY

모드 2: OMNI ON, MONO
모드 4: OMNI OFF, MONO

O: 예
X: 아니오

색인

기호

∅	59
∅/ATT 1-48	262
∅/ATT STIN/FXRTN	262

숫자

2TR I/O	215
---------	-----

가

게이트	102
조작	64
게인	59
게인 감소	102
조정	148
경고 메시지(Warning Messages)	343
그래픽 EQ	110
패치	110
그룹	57
큐 및 솔로	95
그룹화	73
ASSIGN MODE 섹션	73
DCA	73
글로벌(Global)	20, 151, 152
EFFECT 기능	152
GEQ 기능	156
METER 기능	209
MIDI REMOTE 기능	171
MON/CUE 기능	212
SCENE 기능	159
SYS/W.CLOCK 기능	199
UTILITY 기능	186
기능 파라미터	150
기능명(Function Name)	149
기본 상태로 복원	32
기본 조작법	19

나

내장 메모리	
초기화	147
노브	19, 25

다

다이내믹 파라미터(Dynamics Parameters)	294
다이렉트 리콜(Direct Recall) 기능	83
데이지 체인(Daisy Chain) 연결	31
데이터 입력(Data Entry)	20
동기화	12
드래그 앤 드롭	22
디스플레이에 표시된 정보	149
디지털 입력/출력 연결	29

라

라이브러리	
COMP LIBRARY	269
EFFECT LIBRARY	155
GATE LIBRARY	268
GEQ LIBRARY	158
HA LIBRARY	225, 260
INPUT CH LIBRARY	289

INPUT EQ LIBRARY	263
INPUT PATCH LIBRARY	257
OUTPUT CH LIBRARY	251
OUTPUT PATCH LIBRARY	223
레벨도	설명서 마지막
레이어	37, 39
[CH 1-24]/[CH 25-48] 키	37
[ST IN 1-4]/[FX RTN 1-4] 키	39
INPUT CH	151
ST IN/FX RTN	151
로드	130
리콜 세이프(Recall Safe) 기능	86
링크	73
컴프레서 링크(Compressor Link)	77
ASSIGN MODE 섹션	73
EQ 링크(Link)	77

마

마우스	21
메모리 카드	128
모니터	91, 93, 216
CUE 모드	94
SOLO 모드	94
문자 입력	26
이름 지정	26
문자 팔레트	19
문제 해결	345
뮤트 그룹(Mute Groups)	73, 75
미터 섹션	100, 150
미터	100
미터링 포인트	101

바

버튼	19, 25
보안 기능	141
콘솔 잠금(Console Lock)	142
파라미터 잠금 (Parameter Lock)	142
보정	147
부록	290
분기율	136
분배 박스	31

사

사용자 인터페이스	19
삽입 출력과 삽입 입력 패치	70
삽입	
외장 기기	69
채널에 내장 이펙트	105
상단 패널	14
상자	19
서라운드 모드	132, 133, 201
서라운드 팬	132, 201
분기율	136
서라운드 버스	133
참고	137
패턴	136
LFE	136
서라운드	
SURR PARAM	283
SURR SETUP	244
SURR VIEW	285

선택된 채널	57, 150
파라미터 편집	62
SELECTED CHANNEL 섹션	57
선택적 리콜(Selective Recall) 기능	84
설명서 구성	13
설정(Setup)	27
워드 클릭	31
솔로 기능	96
송신되는 신호	
MATRIX 버스로	56
VARI 유형 MIX 버스로	52
스크롤 바	20
스크롤	24
신호 송신	
MATRIX 버스로	50
MATRIX 채널에서 출력 단자로	55
MIX 버스로	43
STEREO 버스로	42, 51
STEREO A/B 채널에서 출력 단자로	54
STEREO A/B 채널에서 MATRIX 버스로	54

아

아날로그 오디오 연결	27
아날로그 출력 연결	28
애드온 이펙트(Add-On Effects)	109
연결	27
디지털 입력/출력 연결	29
아날로그 오디오 연결	27
아날로그 출력 연결	28
오류 메시지(Error Messages)	344
옵션 카드	30
I/O 카드의 유형	29
OSC 표시등	150
외장 사용자 인터페이스	21
워드 클릭 마스터 선택	31
워드 클릭	12, 31, 199
원격 조정	113
컨트롤 변경	115
프로그램 변경	113
MIDI 원격 채널	121
MIDI 원격(MIDI Remote)	117
MIDI	113
위상(Phase)	59
이벤트	113, 115
이펙트 라이브러리(Effect Library) 프로그램 변경표 (Program Change Table)	308
이펙트 및 템포 동기화	307
이펙트	103
기본 조작	106
리콜	106
애드온 이펙트 (Add-On Effects)	109
이펙트 라이브러리 목록 (Effect Library List)	297
이펙트 파라미터(Effects Parameters)	298
저장	107
채널에 삽입	105
탭 템포(Tap Tempo) 기능	108

편집	106
프리즈 이펙트	109
EFFECT 기능	152
EFFECT ASSIGN	154
EFFECT CUE 표시등	150
EFFECT LIBRARY	155
EFFECT PARAM	104, 105, 106, 152
MIX 버스를 통해 사용	104
인코더 기능	41
인코더 모드	150
입력 게인 감소(Input Gain Reduction)	211
입력 게인 조절 (PM5D-RH)	148
입력 채널	12, 33, 258, 267, 270
채널 스트립	37, 39
AD IN 섹션	35
입력 패치	66
입력	20, 151, 252
CH 1-12	267
CH 1-24	258, 270
CH 13-24	267
CH 25-36	267
CH 25-48	270
CH 37-48	267
CH COPY	289
CH LIBRARY	289
CH to MIX	274
CH VIEW	286
COMP LIBRARY	269
COMP LINK ASSIGN	273
COMP PARAM	266
DCA GROUP ASSIGN	271
DCA/GROUP 기능	271
DELAY 기능	270
DIRECT OUT PATCH	253
EQ LIBRARY	263
EQ LINK ASSIGN	272
EQ PARAM	260
EQ STIN/FXRTN	261
EQ	261
FADER VIEW	288
FIX ASSIGN VIEW	282
GATE LIBRARY	268
GATE PARAM	264
GATE/COMP 기능	264
HA LIBRARY	260
HA/INSERT 기능	258
INSERT PATCH	254
INSERT STIN	259
INSERT	259
INSERT/DIRECT OUT POINT	256
LCR	283
M/S	285
MIX SEND VIEW	280
MUTE GROUP ASSIGN	272
NAME	257
φ /ATT 1-48	262
φ /ATT STIN/FXRTN	262
φ /EQ 기능	260
PAN/ROUTING 기능	274
PATCH 기능	252
PATCH LIBRARY	257
PATCH	252
SIGNAL FLOW	287
ST IN	267, 270
STIN/FXRTN	258

SURR PARAM	283
SURR VIEW	285
VIEW 기능	286
입력/출력 특성	348

자

자동 저장(Auto Store) 기능	83
전기적 특징	352
전면 패널	18
전체 붙이기(Global Paste) 기능	89
제품 사양	346
조작편	10
직접 출력	72

차

참고편	149
채널 구조	12
채널 라이브러리 목록	334
채널 스트립	37, 39, 53
INPUT 채널	37
ST IN/FX RTN 채널	39
STEREO A/B 채널	53
초기화	147
출력 게인 감소(Output Gain Reduction)	211
출력 게인 조정	148
출력 채널	12, 47
채널 스트립	53
MATRIX 섹션	55
MATRIX 채널 1-8	48
MIX 섹션	49
MIX 채널 1-24	47
STEREO A/B 채널	47
출력 패치	67
출력	20, 151, 220
CH COPY	249
CH LIBRARY	251
CH VIEW	245
COMP 기능	229
COMP LIBRARY	232
COMP LINK ASSIGN	237
COMP PARAM	229
DCA GROUP ASSIGN	234
DCA/GROUP 기능	234
DELAY 기능	233
EQ 기능	225
EQ LIBRARY	228
EQ LINK ASSIGN	236
EQ PARAM	225
FADER VIEW	249
HA LIBRARY	225
INSERT 기능	224
INSERT IN MATRIX/STEREO/MONITOR	224
INSERT IN MIX 1-24	224
INSERT PATCH	221
INSERT POINT	222
LCR	242
MATRIX/ST 기능	238
MATRIX/ST ROUTING	238
MATRIX/STEREO	227, 231, 233
MIX 1-24	227, 231, 233
MIX to MATRIX VIEW	240
MUTE GROUP ASSIGN	235
PATCH 기능	220

PATCH LIBRARY	223
PATCH	220
SIGNAL FLOW	247
SURR SETUP	244
VIEW 기능	245

카

캐스케이드	204
캐스케이드 마스터	143
캐스케이드 슬레이브	144
캐스케이드 연결	143
캐스케이드 연결시 소스	202
BI-DIRECTION	203
CASCADE IN PORT	202
SELECT	202
CASCADE MODE	203
CASCADE OUT PORT	203
SOURCE SELECT	203
커서	19, 23
컨트롤 변경 파라미터 할당	314
컨트롤 변경	115
컨트롤 변경에 할당할 수 있는 파라미터	312
컴퓨터 연결	146
컴프레서 라이브러리 목록 (Compressor Library List)	292
컴프레서 링크(Compressor Link)	77
컴프레서	60, 102
조작	63
콘솔 잠금(Console Lock)	142
큐	91
솔로 기능	96
큐 기능	96
큐/솔로 기능	94
CUE 모드	94
CUE 섹션	91, 94
크기	356
키보드	21

타

탭 템포(Tap Tempo) 기능	108
탭	19, 150
탭	22
트래킹 리콜(Tracking Recall) 기능	88
특징	10

파

파라미터 잠금(Parameter Lock)	142
패널	14
패치	66
패치	70
삼입 출력과 삼입 입력	70
패턴	136
팬텀 전원	36
페어링(Pairing)	45
활성화/비활성화	45
MIX 채널 페어링	51
페어링된 경우 채널 파라미터 작동	335
페이더 보정	147
페이더 할당(Fader Assign) 기능	139
페이더	19, 25
페이더와 인코더 기능 교환	41

페이드 기능	87
포인터	19
표시등	150
프로그램 변경	113
프리즈 이펙트	109
핀 할당(Pin Assignment)	355

하

할당	
이름 지정	26
ASSIGN MODE 섹션	73
GEQ ASSIGN	157
MIDI 메시지 할당	117
화면 액세스	23
회로도	설명서 마지막
후면 패널	16

A

AD IN 섹션	35
ADVANCED 모드	193, 196
ATTENUATION	59
AUTO CAPTURE	162

B

BASIC 모드	192, 196
BLANK SKIP	160
BPM	153
BUSY 표시등	150

C

CASCADE FROM	205
CASCADE/Fs	149
CH 1-12	267
CH 1-24 레이어	37
CH 1-24	258, 270
CH 13-24	267
CH 25-36	267
CH 25-48 레이어	37
CH 25-48	270
CH 37-48	267
CH COPY	249, 289
CH to MIX	104, 274
CH VIEW	245, 286
CHANNEL SELECT	58
COMP LIBRARY	63, 232, 269
COMP LINK ASSIGN	77, 237, 273
COMP PARAM	229, 266
CSV EXPORT 모드	193
CSV IMPORT 모드	197
CUE FUNCTION	218
CUE/SOLO	217
CUE FUNCTION	218
INPUT SOLO SAFE	219
OUTPUT SOLO SAFE	219
SOLO ON/OFF	217

D

DCA 그룹	73, 74
DCA CUE 표시등	150
DCA GROUP ASSIGN	234, 271
DCA	73
DELAY	58
DIMM 표시등	150
DIRECT OUT PATCH	72, 253

DIRECT RECALL ASSIGN	161
DIRECT RECALL	151
DISPLAY ACCESS 섹션	151
DISPLAY ACCESS	20, 23
DITHER	207
DME CONTROL	182

E

EQ (이퀄라이저)	61, 261
조작	65
EQ 라이브러리 목록(EQ Library List)	290
EQ 링크(Link)	77
EQ LINK ASSIGN	77, 236, 272
EQ PARAM	225, 260
EQ STIN/FXRTRN	261
EVENT 표시등	150
EVENT LIST	161
AUTO CAPTURE	162
DISABLE	149, 161
ENABLE	149, 161
EVENT RECALL	162
EVENT TRIGGER	162
MOVE DOWN	163
MOVE UP	162
EXTERNAL CUE 표시등	150

F

FADE TIME	87, 167
FADER ASSIGN	197
FADER FLIP/ENCODER MODE	
섹션	40
FADER FLIP/ENCODER MODE	
섹션	40
입력 채널 1~48	33
FX RTN 채널 1~4	34
ST IN 채널 1~4	33
FADER MODE 섹션	139
FADER MODE	150, 151
FADER START	179
FADER VIEW	249, 288
FADING 표시등	150
FIX ASSIGN VIEW	282
FIXED 유형 MIX 버스	44
FRAME RATE	163
FX RTN 레이어	39, 151
FX RTN 채널 1~4	34

G

GATE 라이브러리 목록(GATE Library List)	291
GATE LIBRARY	64, 268
GATE PARAM	264
GEQ	
GEQ ASSIGN	157
GEQ 기능	156
GEQ LIBRARY	158
GEQ PARAM	110, 156
GLOBAL PASTE	89, 170
GPI IN 포트 보정	125
GPI	177
범용 인터페이스(General Purpose Interface)	123
보정	125
GPI 표시등	150

GPI IN MONITOR	178
GPI IN	123
GPI OUT	126, 178
TALLY	127, 179
USER DEFINED KEYS	127

H

HA (헤드 앰프)	36, 206
HA 표시등	150
HA LIBRARY	208, 225, 260
HORIZONTAL PAIR	45, 200
HPF (하이 패스 필터)	61조작 65

I

I/O 카드	29
INPUT CH 레이어	151
INPUT CUE 표시등	150
INPUT DCA/GROUP 기능	271
COMP LINK ASSIGN	273
DCA GROUP ASSIGN	271
EQ LINK ASSIGN	272
MUTE GROUP ASSIGN	272
INPUT DELAY 기능	270
INPUT GATE/COMP 기능	264
입력 채널	267
COMP LIBRARY	269
COMP PARAM	266
GATE LIBRARY	268
GATE PARAM	264
ST IN	267
INPUT GR	102, 211
INPUT HA/INSERT 기능	258
입력 채널	258
CH 1-24	258
HA LIBRARY	260
INSERT	259
STIN/FXRTRN	258
INPUT METER	209
INPUT ϕ /EQ 기능	260
ϕ /ATT 1-48	262
ϕ /ATT STIN/FXRTRN	262
EQ	261
EQ PARAM	260
EQ STIN/FXRTRN	261
INPUT EQ LIBRARY	263
INPUT PATCH INPUT PATCH	
기능	252
DIRECT OUT PATCH	253
INPUT PATCH LIBRARY	257
INSERT PATCH	254
INSERT/DIRECT OUT	
POINT	256
NAME	257
INPUT SOLO SAFE	219
INPUT VIEW 기능	286
CH COPY	289
CH VIEW	286
FADER VIEW	288
INPUT CH LIBRARY	289
SIGNAL FLOW	287
INSERT IN MIX 1-24	224
INSERT PATCH	70, 221, 254
INSERT POINT	222
INSERT STIN	259
INSERT	259

INSERT/DIRECT OUT POINT
..... 70, 72, 105, 256

K

KEY IN CUE 표시등 150

L

LATCH..... 176
LCR [B] 표시등 150
LCR 표시등 150
LCR 242, 283
LEARN..... 176
LFE 136
LOAD..... 195
 ADVANCED 모드 196
 BASIC 모드 196
 CSV IMPORT 모드 197

M

M/S 285
MATRIX 섹션 55
MATRIX 채널 1~8 48
MATRIX 채널에서의 출력 신호 56
MATRIX/ST 기능 238
 LCR 242
 MATRIX/ST ROUTING 238
 MIX to MATRIX VIEW 240
 SURR SETUP 244
MATRIX/STEREO 227, 231, 233
METER 기능 209
 INPUT GR 211
 INPUT METER 209
 OUTPUT GR 211
 OUTPUT METER 210
MIDI 구현도 357
MIDI 데이터 포맷 336
MIDI 표시등 150
MIDI CTRL CHANGE 115, 174
MIDI EVENT 159
MIDI PGM CHANGE 113, 173
MIDI REMOTE 기능 171
 DME CONTROL 182
 FADER START 179
 GPI 177
 LATCH 176
 LEARN 176
 MMC 180, 181
 RS422 180, 181
 TALLY 179
 TRANSPORT 181
MIDI REMOTE 117, 175
MIDI SETUP 171
MIDI 113
 MIDI 메시지 할당 117
 MIDI 원격 채널 121
 MIDI 이벤트 122
mini YGDAI I/O 카드 29
MIX 1-24 227, 231, 233
MIX 버스를 통해 내장 이펙트 사용
 104
MIX 섹션 49, 150
MIX 채널 1~24 47
MIX 채널 출력 신호 52
MIX SEND VIEW 280
MIX to MATRIX VIEW 240

MIXER SETUP 45, 200
 PAIR MODE 200
MMC 180, 181
MON/CUE 기능 212
 2TR I/O 215
 CUE/SOLO 217
 MONITOR 216
 OSCILLATOR 213
 TALKBACK 212
MONITOR 섹션 91
MOVE DOWN 163
MOVE UP 162
MUTE GROUP ASSIGN 235, 272
MUTE MASTER 151

N

NAME 257
NEXT SCENE/NEXT EVENT 149
NOISE GATE 59
NRPN 파라미터 할당 331

O

OFFSET TIME 163
OSCILLATOR 97, 99, 213
OUTPUT COMP 기능 229
 COMP LIBRARY 232
 COMP PARAM 229
 MATRIX/STEREO 231
 MIX 1-24 231
OUTPUT CUE 표시등 150
OUTPUT DCA/GROUP 기능 234
 COMP LINK ASSIGN 237
 DCA GROUP ASSIGN 234
 EQ LINK ASSIGN 236
 MUTE GROUP ASSIGN 235
OUTPUT DELAY 기능 233
OUTPUT EQ 기능 225
 EQ PARAM 225
 MATRIX/STEREO 227
 MIX 1-24 227
 OUTPUT EQ LIBRARY 228
OUTPUT GR 102, 211
OUTPUT INSERT 기능 224
 HA LIBRARY 225
 INSERT IN MIX 1-24 224
OUTPUT METER 210
OUTPUT PATCH 기능 220
 INSERT PATCH 221
 INSERT POINT 222
 OUTPUT PATCH LIBRARY 223
OUTPUT PORT ATT 207
OUTPUT SOLO SAFE 219
OUTPUT VIEW 기능 245
 CH COPY 249
 CH VIEW 245
 FADER VIEW 249
 OUTPUT CH LIBRARY 251
 SIGNAL FLOW 247

P

PAIR MODE 45, 200
PAN/ROUTING 기능 274
 CH to MIX 274
 FIX ASSIGN VIEW 282
 LCR 283

M/S 285
MIX SEND VIEW 280
SURR PARAM 283
SURR VIEW 285
PASTE MODE 89
PM5D 개요 10
PM5D, PM5D-RH 모델 11
PREFERENCE 1/2 186
PRESENT TIME 149
PREVIEW 모드 82
PREVIEW 표시등 82

R

RECALL SAFE 86, 166
RS422 표시등 150
RS422 180, 181

S

SAVE 128, 192
 ADVANCED 모드 193
 BASIC 모드 192
 CSV EXPORT 모드 193
Scene 메모리 79, 149
 기본 조작 81
 다이렉트 리콜(Direct Recall)
 기능 83
 리콜 세이프(Recall Safe) 기능 ... 86
 리콜 82
 선택적 리콜(Selective Recall)
 기능 84
 자동 저장(Auto Store) 기능 83
 저장 81
 전체 붙이기(Global Paste)
 기능 89
 트래킹 리콜(Tracking Recall)
 기능 88
 페이드 기능 87
 프로그램 변경표(Program
 Change Table) 308
BLANK SKIP 160
DIRECT RECALL ASSIGN 161
EVENT LIST 161
FADE TIME 167
GLOBAL PASTE 170
GPI OUT CONTROL 160
MIDI EVENT 159
PREVIEW 모드 82
RECALL SAFE 166
REMOTE TRANSPORT 160
SCENE 기능 159
SCENE FUNCTION 160
SCENE MEMORY 섹션 80
SCENE 159
SELECTIVE RECALL 164
TRACKING RECALL 169
Scene 79, 159
 기본 상태로 복원 32
SECURITY 198
SELECTIVE RECALL 84, 164
SIGNAL FLOW 247, 287
SOLO 모드 94
SOLO 표시등 150
SOLO ON/OFF 217
ST IN 레이어 39, 151
ST IN 채널 1~4 33
ST IN 267, 270

START OFFSET 버튼	168
START TIME	163
STEREO A/B 채널	47
STEREO B	201
STEREO	60
STIN/FXRTN	258
SYS/W.CLOCK 기능	199
CASCADE	204
DITHER	207
HA (헤드 앰프)	206
HA LIBRARY	208
MIXER SETUP	200
OUTPUT PORT ATT	207
WORD CLOCK	199

T

TALKBACK	97, 98, 212
TALKBACK/OSCILLATOR 섹션	97
TALLY	179
TAP TEMPO	
BPM	153
TB 표시등	150
TIME CODE SETUP	163
TIME CODE	149, 163
TRACKING 표시등	150
TRACKING RECALL	88, 169
TRANSPORT	181

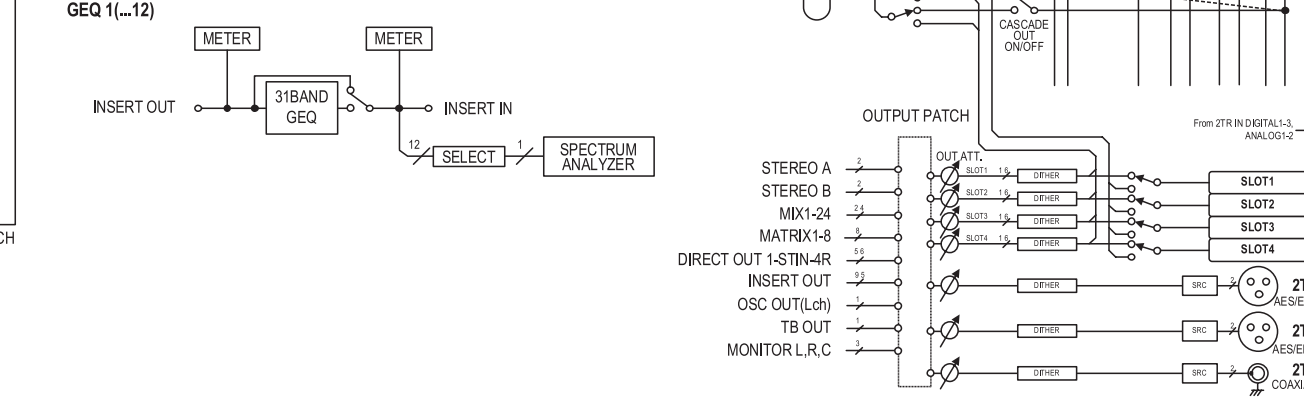
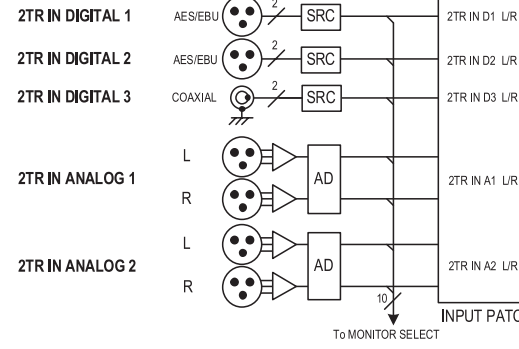
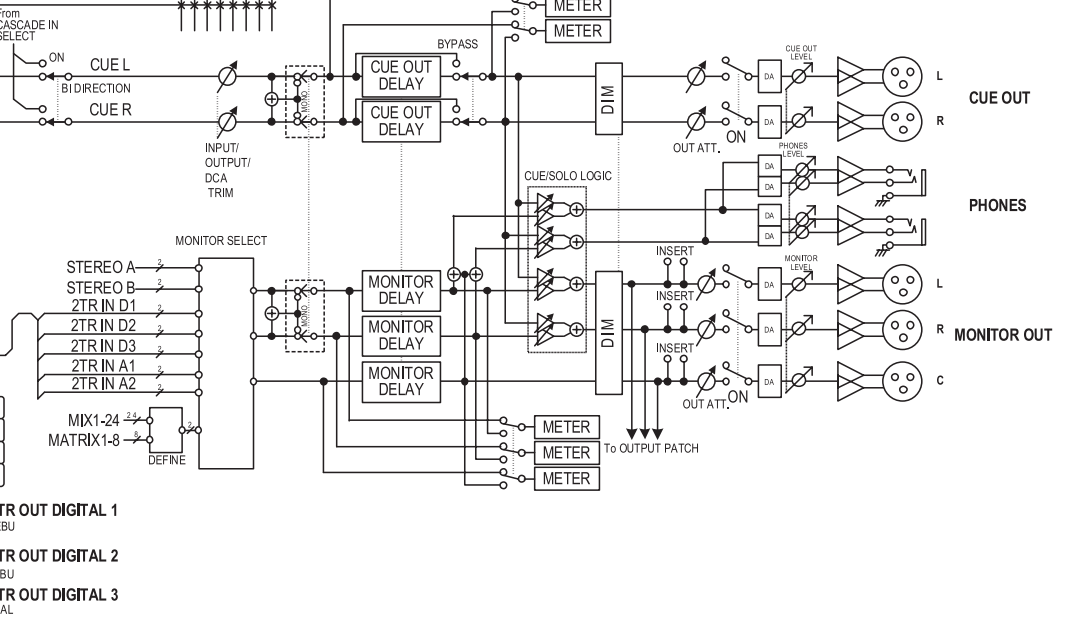
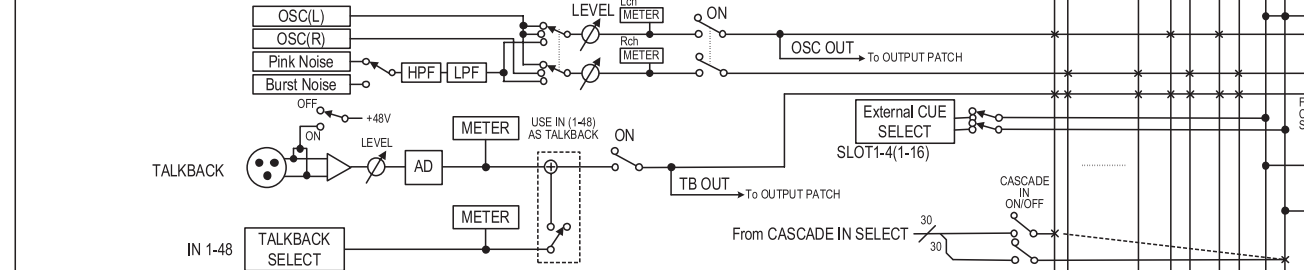
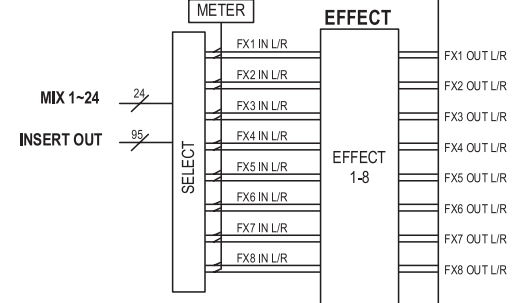
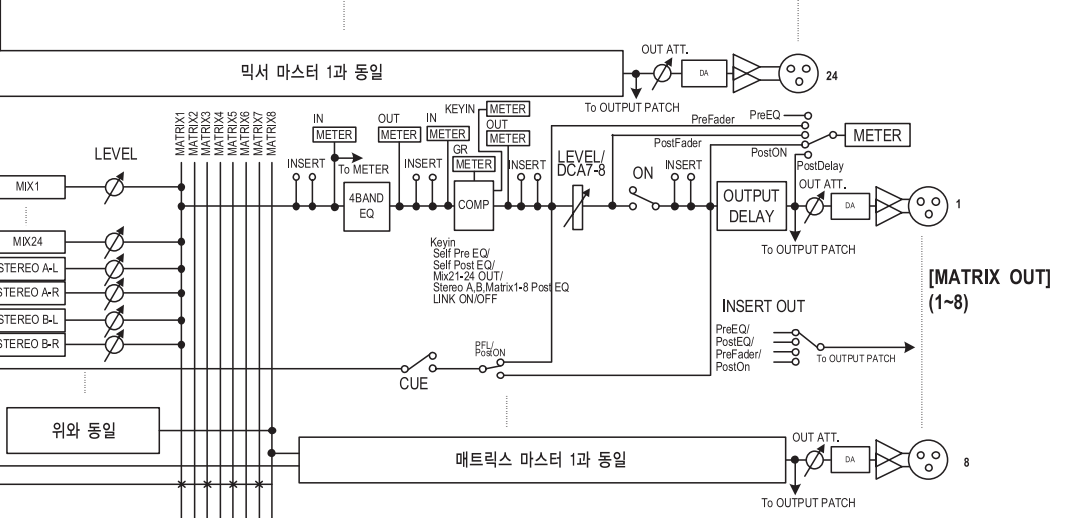
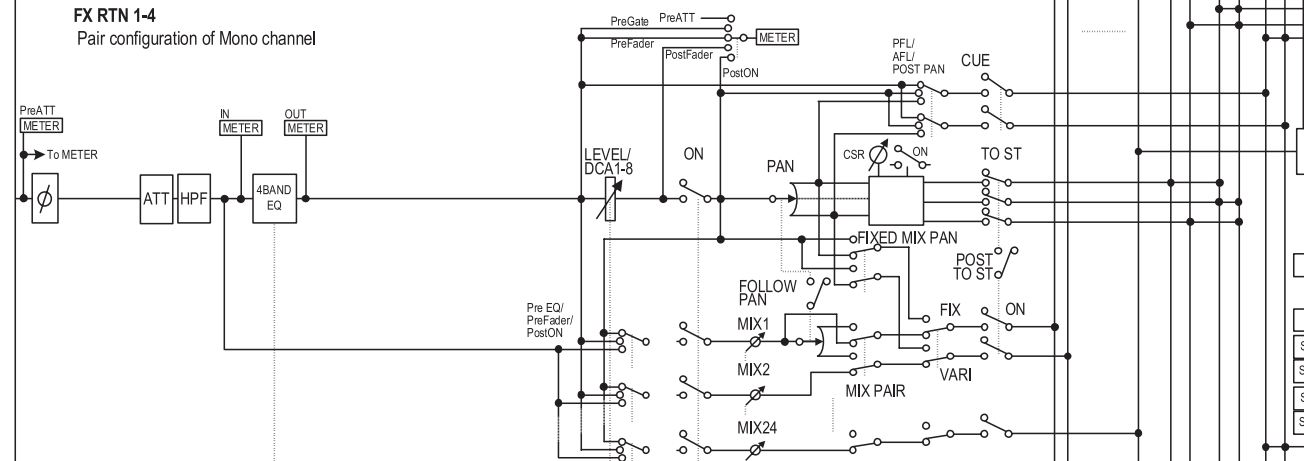
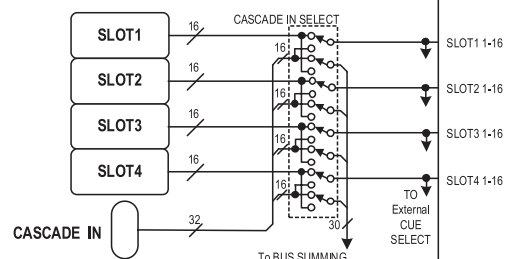
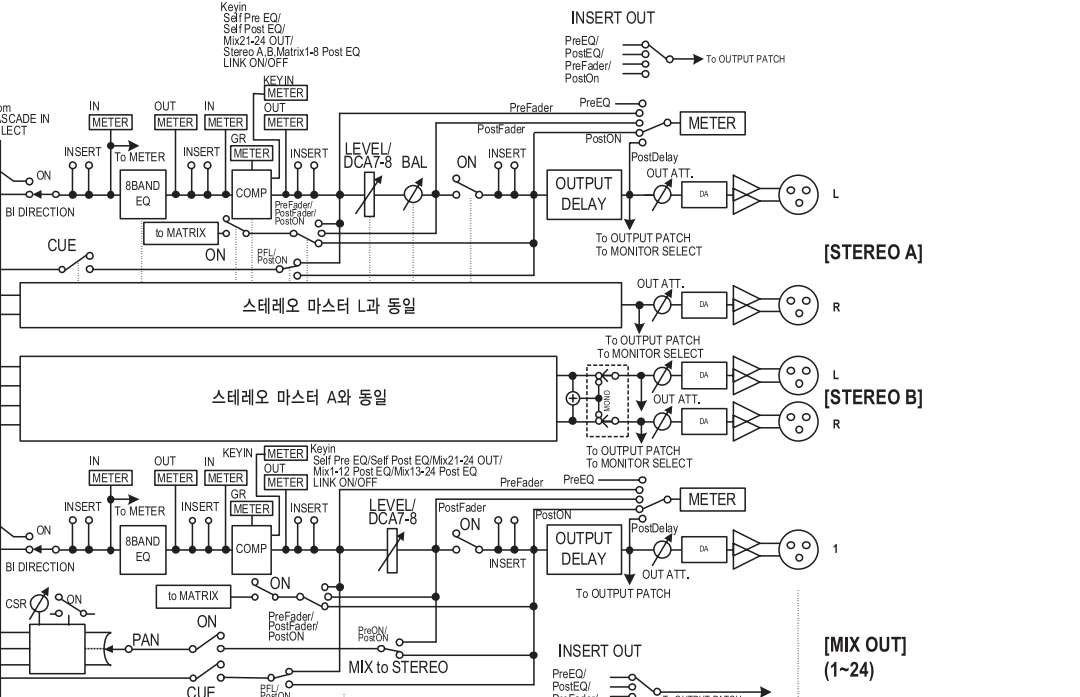
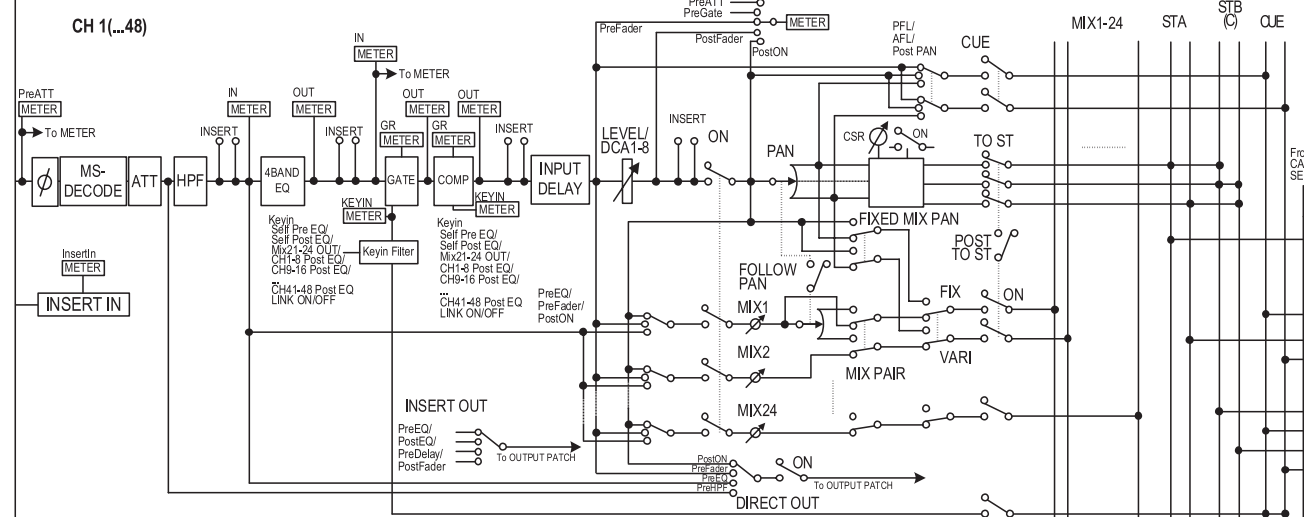
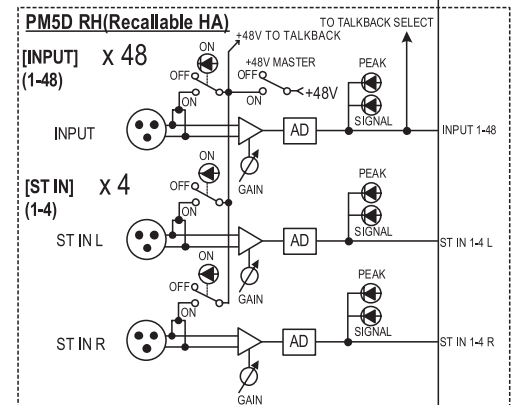
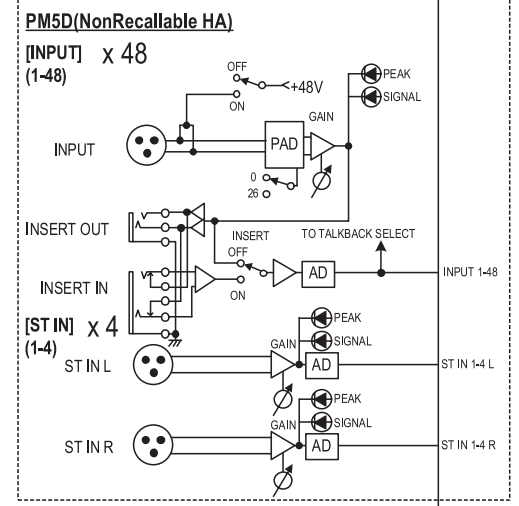
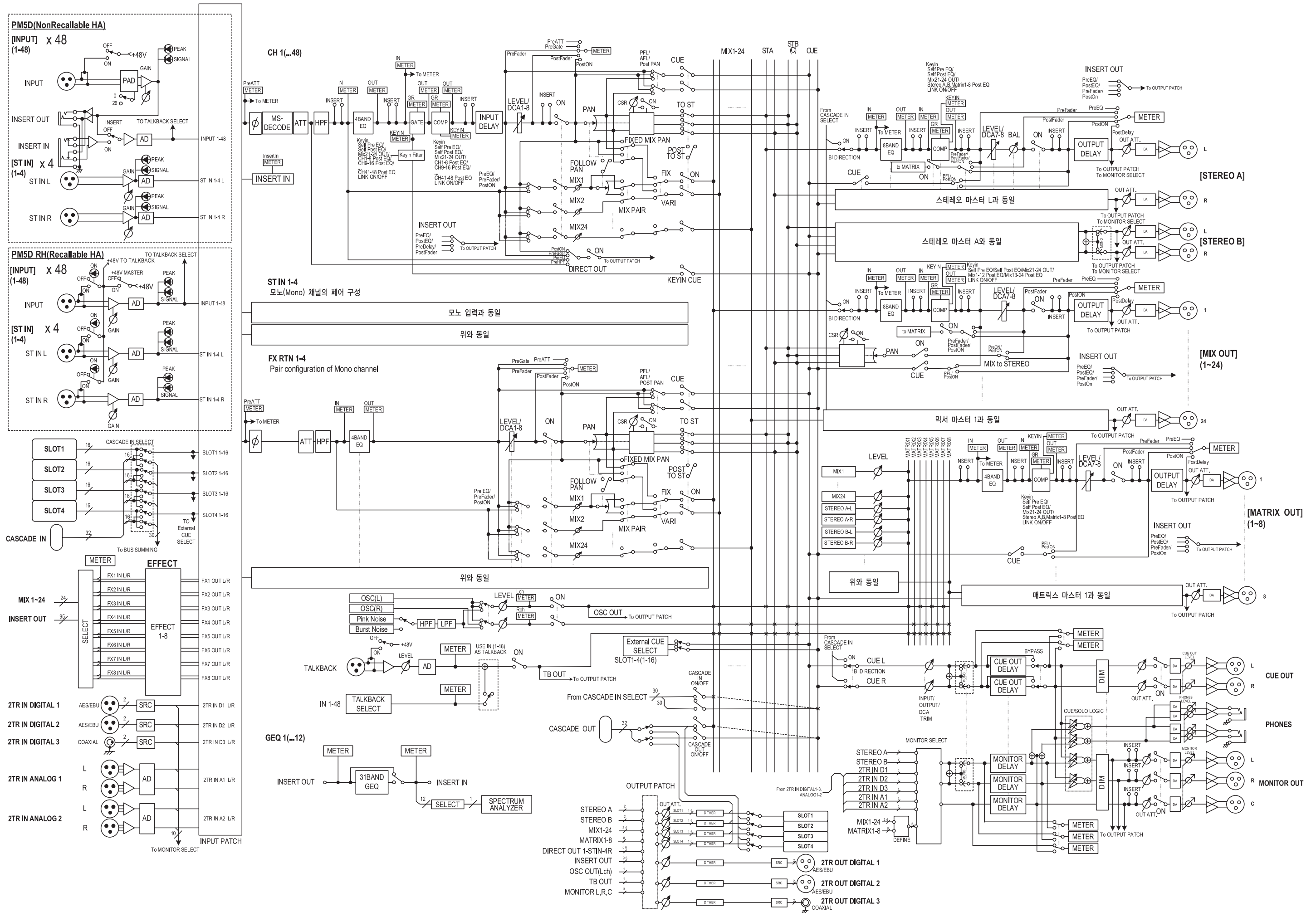
U

USB	
USB TO HOST 커넥터	146
USE AS CENTER BUS	201, 216
USE AS STEREO BUS	201, 216
USER DEFINE	189
USER DEFINED 섹션	138
USER DEFINED KEY BANK	151
USER DEFINED KEYS	138, 179
UTILITY 기능	186
FADER ASSIGN	197
LOAD	195
PREFERENCE 1/2	186
SAVE	192
SECURITY	198
USER DEFINE	189

V

VARI 유형 MIX 버스	44
VERTICAL PAIR	45, 200

PM5D/PM5D-RH(회로도)





야마하 뮤직 코리아(주)

서비스 문의처

용산 02)790-0617, 02)793-6236, 080-904-6601

수원 031)253 5504

인천 032)434-0661

강릉 033)643-6638

홍성 041)634-7827

대전 042)221-6681

청주 043)268-6631

부산 051)554-6610

울산 052)293-9228

대구 053)653-0662

광주 062)225-0661

전주 063)282-0661

제주 064)724-0660