

Solid State Logic  
**SL 9000 J Series  
Total Studio System**

中文操作手冊

SECTION 4

Signal Processor Routing



中文化團隊：強力錄音室





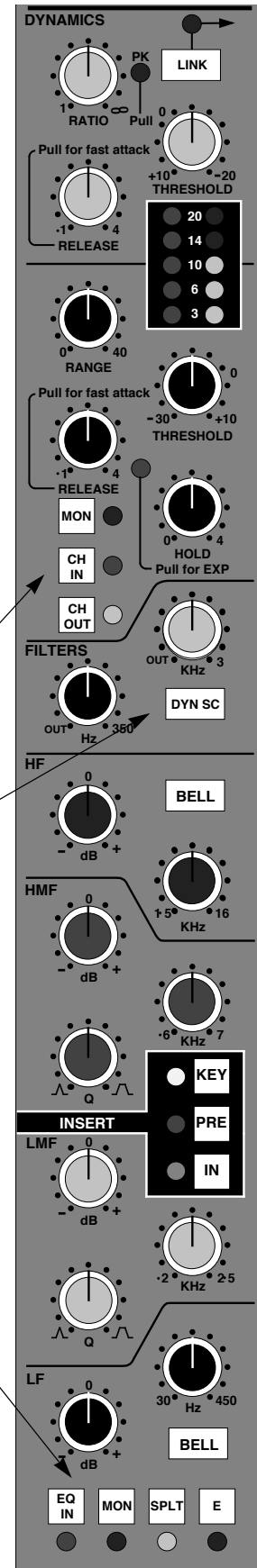
## Signal Processor Routing

每個SL911J I/O模組都包含三個訊號處理器

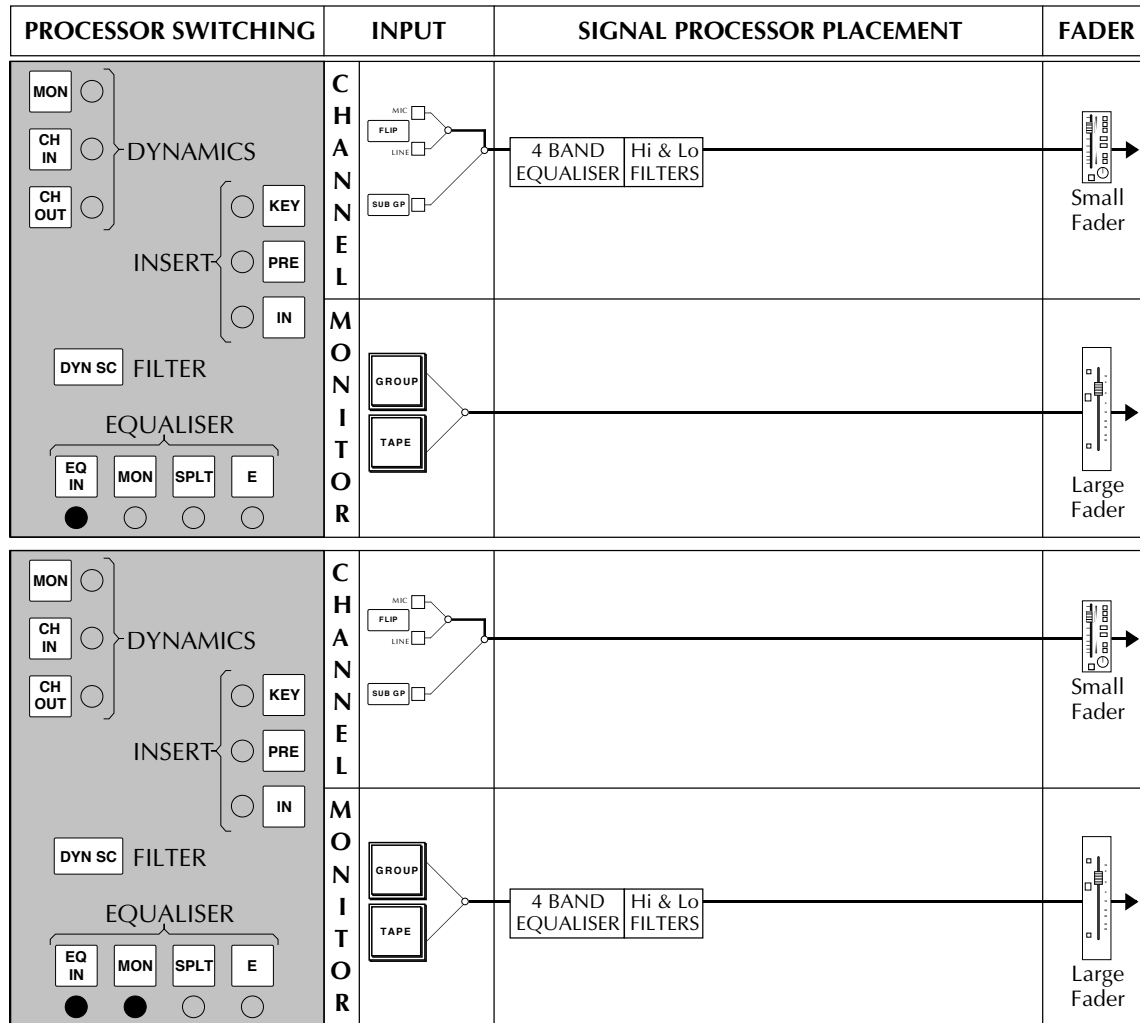
- 4頻段Parametric EQ
- High & Low pass Filters
- 動態處理器 — 包含一個 Compressor/Limiter和 Expander/Gate

這些處理器可以被使用在Channel或Monitor訊號路徑上。共有七顆按鈕決定他們在訊號鏈的位置。下列圖案標示他可能的位置組合。

Signal Processor Routing



前兩個例子顯示EQ和濾波器通常都是被當作同一個單位看待，可以放在Channel或Monitor通道。這些圖表顯示的input和fader都是以RECORD模式為例子。在這裡，Channel Input一直都是送到Channel signal path，而Monitor input都是送到Monitor signal path.

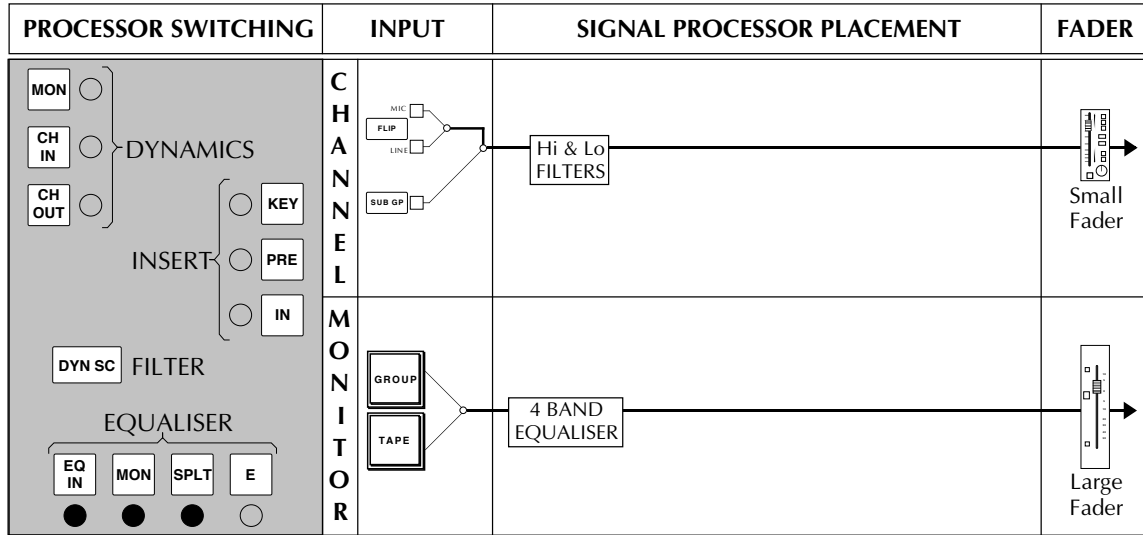


這裡可以注意到，濾波器通常是跟在等化器後面的，待會我們繼續往下看，會看到一些不一樣的設定。

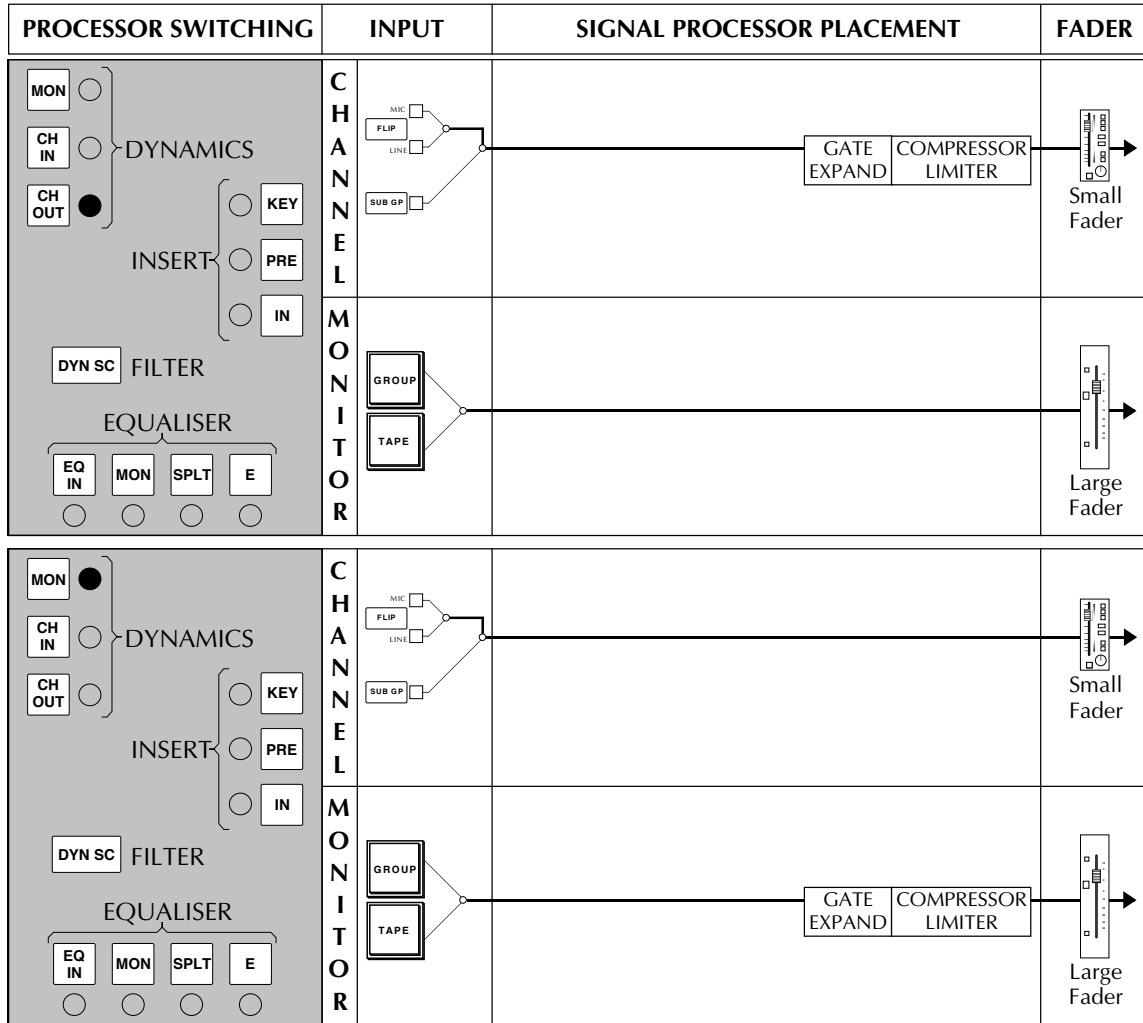
E按鍵可以用來選擇替代的EQ參數處理，這不影響EQ的位置。

先按下EQ IN再按下MON按鍵，可以將EQ擺到Monitor通道。這和SL4000不太一樣，原因是在SL9000上EQ IN按鍵是可以被自動化控制的，那EQ可能可以在Channel和Monitor通道之間切換。

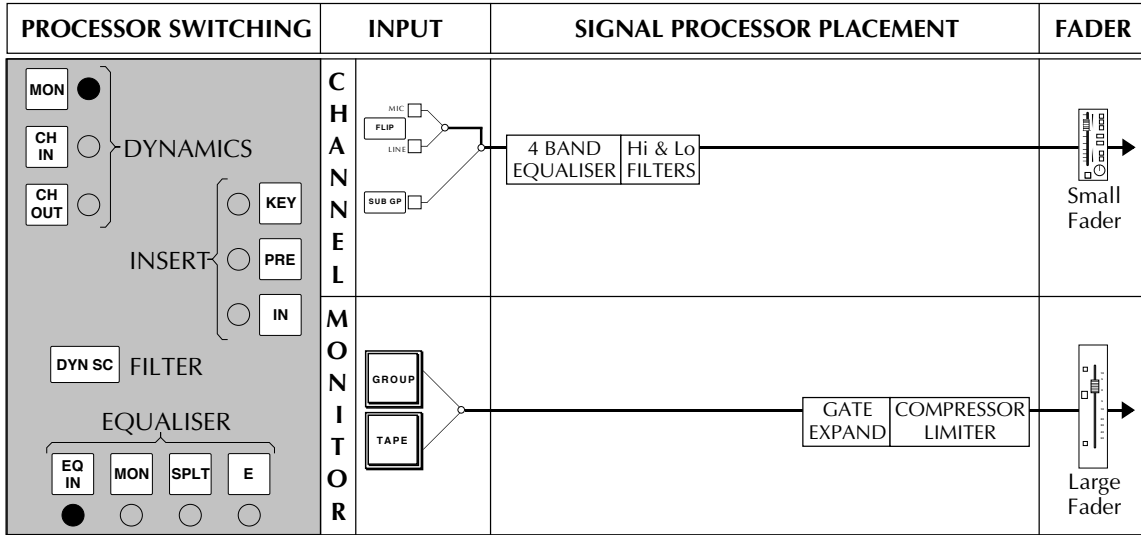
SPLT按鍵會將EQ和Filter分離，並把Filter放在input訊號進來之後（編按：也就是訊號處理器區塊的第一個位置）這讓我們能將EQ放在Monitor通道，而Filter放在Channel通道。



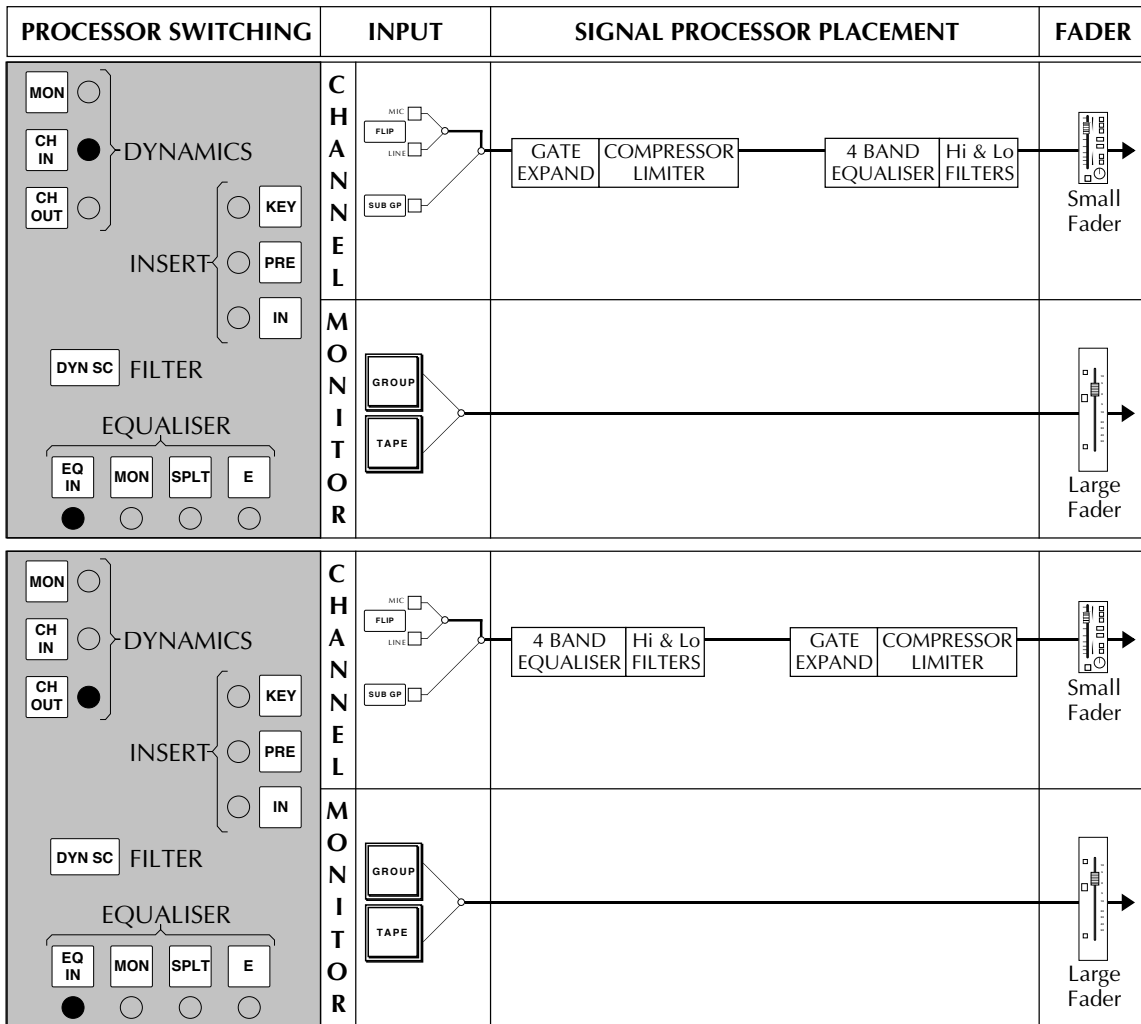
動態處理器部分也可以選擇是放在Channel或Monitor path。



可以將EQ擺在Channel path，而動態處理器擺在Monitor path。

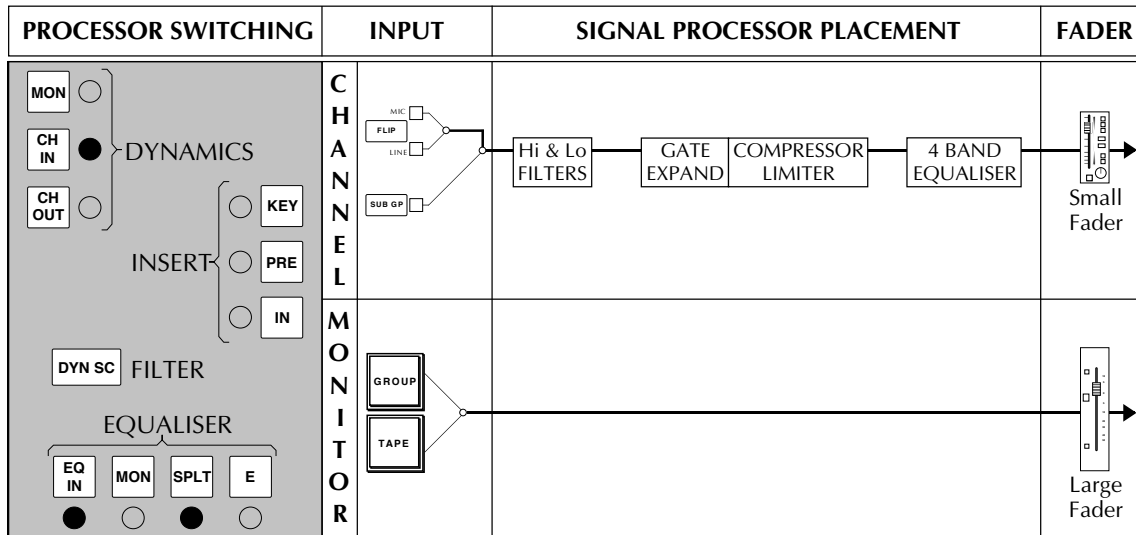


可以使用CH IN或CH OUT按鍵來決定動態處理器是在EQ前或後

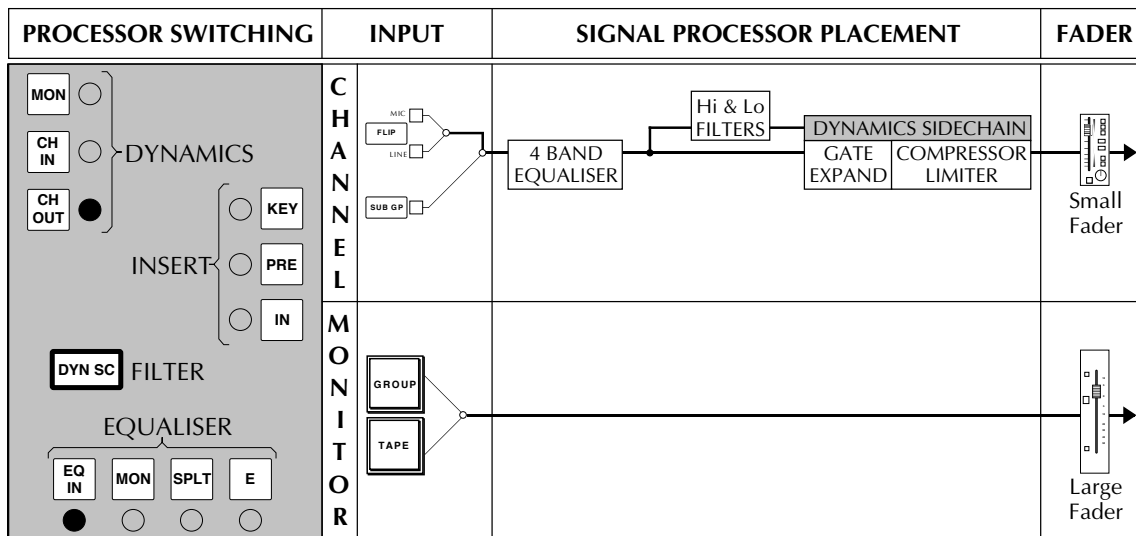


使用SPLT按鍵，可以在Channel通道內將動態處理器擺在Filter之後、EQ之前。

我們也可以使用SPLT按鍵將濾波器放在Channel通道，而EQ和Dynamics放在Monitor通道。（圖表上沒畫出來）在Monitor通道內，動態處理器的位置永遠都在EQ之後。

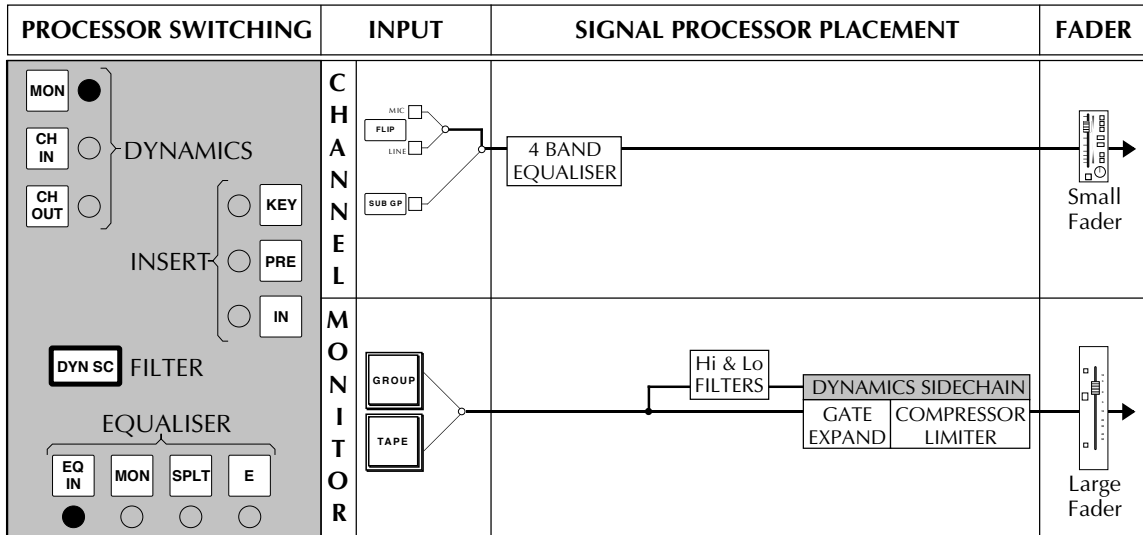


當然，我們也可以使用Sidechain來觸發動態處理器。動態處理器在Channel或Monitor任一通道時，選擇FILTER旁的DYN SC按鍵，可以將Filters放在sidechain前。這讓許多需要靠頻率來觸發的處理器（例如Stressing或De-essing）都可以很輕鬆地達成。比如處理鼓組gating時，Cymbals的頻率可能會要被濾掉，避免打鈸時誤判開啟在其他鼓組上的gate。

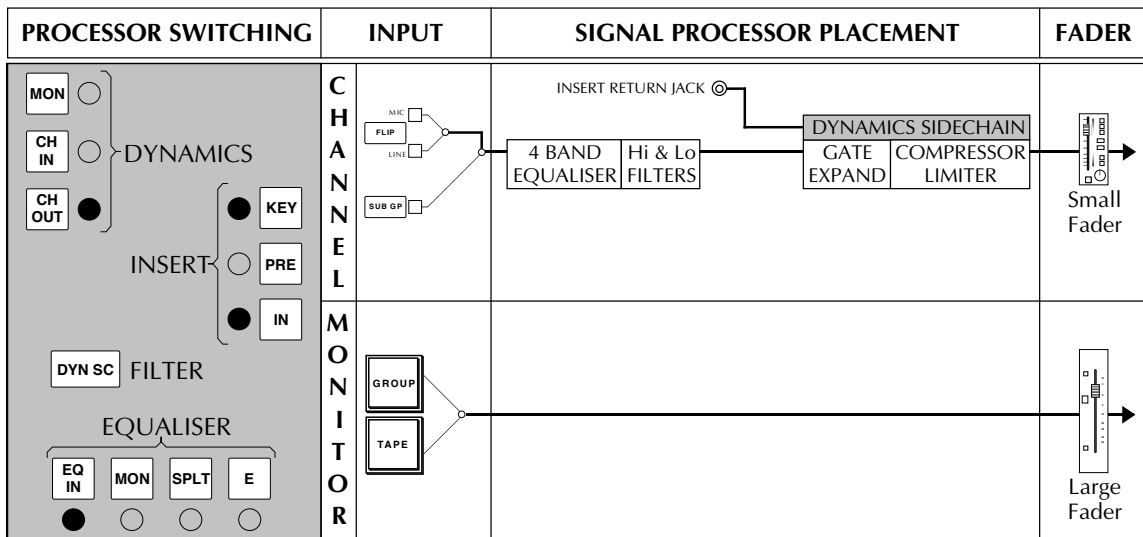




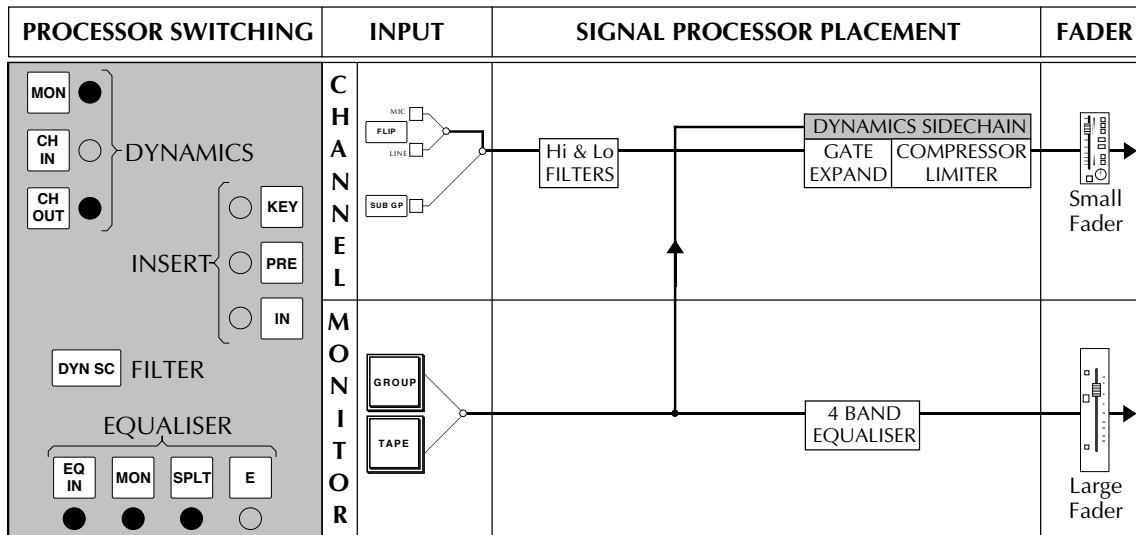
我們可以把EQ放在Channel通道，而Dynamics切換成有過filter的sidechain，並放在Monitor通道上。



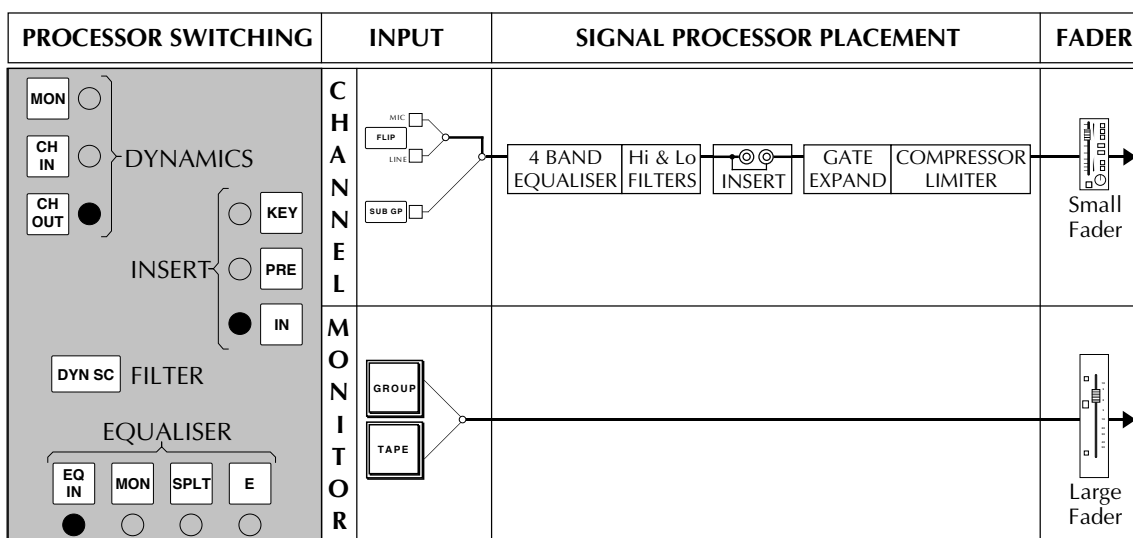
Dynamics區塊可以使用連接至Patchbay F排 Insert Return的外部訊源來觸發，選擇Insert區塊的IN和KEY會將外部訊源送到Dynamics的sidechain input。這也提供了一個設定gated reverb等效果的簡易方法。



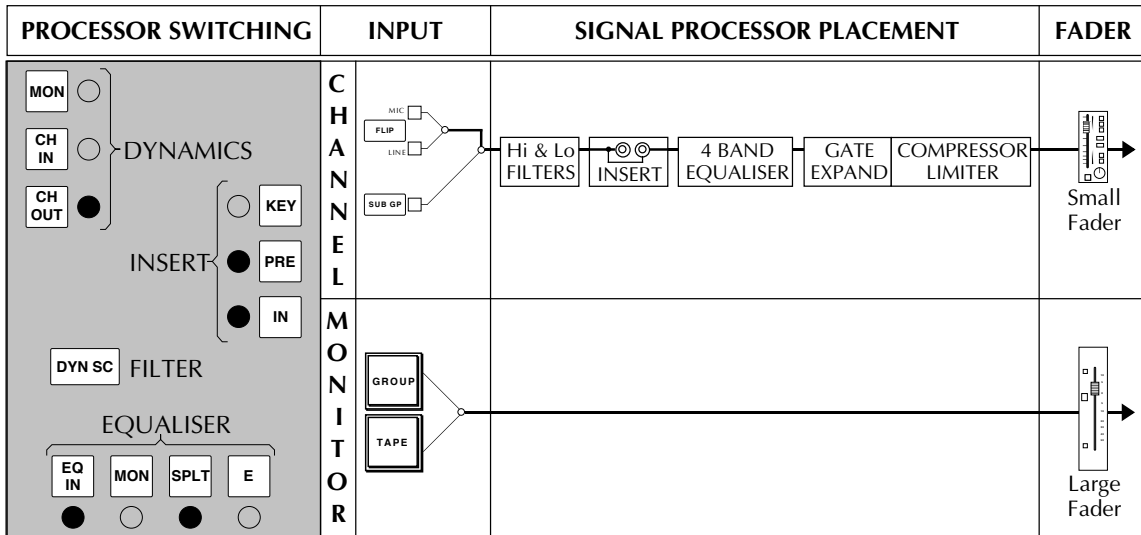
除了上面所說的方法，Dynamics也有另一種方式讓外部訊源觸發。選擇CH IN和MON或CH OUT和MON，觸發訊號來自Monitor Input pre-fader，所以只要將訊號patch到Group Monitor Input或Tape Monitor Input就能啟動sidechain。由於Monitor Input可以收到Group output訊號(例如模組21可以監聽Group Output 21)，訊號經過Routing Matrix送到Group內，然後可以按下GROUP按鈕選擇它做為side chain input。這項功能在混音時非常方便，可以使用其他軌道來觸發sidechain，這在之後會有更多細節介紹。



除了每個模組內部的處理外，我們也可以透過Insert Send & Return(Patchbay E和F排)功能來使用外部效果器。開啟Insert的IN按鍵是可以被自動化控制的。Insert的位置通常在EQ後面。



按下PRE和IN，Insert可以被放在EQ之前。下列例子將Filters放在Input正後面。



最後，也可以這樣串接。

