

1 ANO

GARANTIA  
SOUNDVOICE

# SOUNDVOICE

## MESA DIGITAL ÁUREA MD-12



IMAGEM ILUSTRATIVA



GB MUSICAL



SOUNDVOICE

MARCA: SOUNDVOICE  
MODELOS: MD-12  
IMPORTADOR: GB MUSICAL IMPORTAÇÃO  
E EXPORTAÇÃO LTDA  
CNPJ.: 01.464.200/0001-68

DESIGNED IN BRAZIL  
MADE IN CHINA



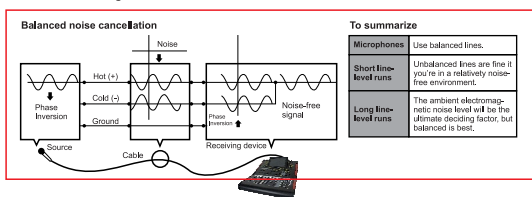
# ORIENTAÇÕES GERAIS

Basta conectar tudo, ajustar os controles e pronto... certo?

Bem, se você já fez isso antes, não terá problemas, mas se esta for a primeira vez que você usa um mixer, talvez queira ler este pequeno tutorial e pegar algumas noções básicas que ajudarão você a obter um desempenho melhor e fazer mixagens melhores.

## Balanceado, desbalanceado: Qual a Diferença?

Em uma palavra: "ruído". O principal objetivo das linhas balanceadas é a rejeição de ruído, e elas são muito boas nisso. Qualquer comprimento de fio atuará como uma antena para captar a radiação eletromagnética aleatória que nos rodeia constantemente: sinais de rádio e TV, bem como ruídos eletromagnéticos espúrios gerados por linhas de energia, motores, eletrodomésticos, monitores de computador e uma variedade de outras fontes. Quanto mais longo o fio, mais ruído é provável que capture. É por isso que linhas balanceadas são a melhor escolha para longas extensões de cabo. Se o seu "estúdio" basicamente se limita à sua mesa de trabalho e todas as conexões têm no máximo um ou dois metros de comprimento, então linhas desbalanceadas darão certo, a menos que você esteja cercado por níveis extremamente altos de ruído eletromagnético. Outro local onde linhas balanceadas são quase sempre usadas é em cabos de microfone. O motivo é que o sinal de saída da maioria dos microfones é muito pequeno, então até uma pequena quantidade de ruído será relativamente grande e será amplificado a um grau alarmante no amplificador de entrada de alto ganho do mixer.



## Níveis de Sinal e o Decibel

Vamos dar uma olhada em uma das unidades mais comumente usadas em áudio: o decibel (dB). Se o som mais suave que pode ser ouvido pelo ouvido humano for atribuído um valor arbitrário de 1, então o som mais alto que pode ser ouvido é aproximadamente 1.000.000 (um milhão) de vezes mais alto. São muitos dígitos para lidar com cálculos práticos, então a unidade mais apropriada de "decibel" (dB) foi criada para medições relacionadas ao som. Neste sistema, a diferença entre os sons mais suaves e mais altos que podem ser ouvidos é de 120 dB. Esta é uma escala não linear, e uma diferença de 3 dB na verdade resulta em uma duplicação ou redução pela metade do volume.

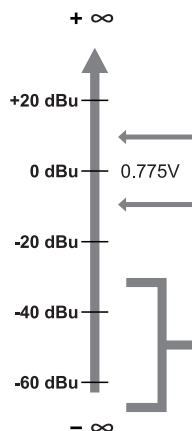
Você pode encontrar várias variedades diferentes do dB: dBu, dBV, dBm e outras, mas o dBu é a unidade básica de decibel. No caso de dBu, "0 dBu" é especificado como um nível de sinal de 0,775 volts. Por exemplo, se o nível de saída de um microfone for -40 dBu (0,00775 V), então para elevar esse nível para 0 dBu (0,775 V) no estágio de pré-amplificação do mixer, é necessário que o sinal seja amplificado 100 vezes.

Um mixer pode ser necessário para lidar com sinais em uma ampla gama de níveis, e é necessário combinar os níveis de entrada e saída o mais próximo possível. Na maioria dos casos, o nível "nominal" para as entradas e saídas de um mixer é marcado no painel ou listado no manual do proprietário.

A maioria dos mixers profissionais, amplificadores de potência e outros tipos de equipamentos têm entradas e saídas com um nível nominal de +4 dBu.

As entradas e saídas em equipamentos de áudio domésticos geralmente têm um nível nominal de -7.8 dBu (-10 dBV).

Os níveis de sinal do microfone variam amplamente dependendo do tipo de microfone e da fonte. A fala média é de cerca de -30 dBu, mas o canto de um pássaro pode ser inferior a -50 dBu, enquanto um batida sólida de bumbo pode produzir um nível tão alto quanto 0 dBu.



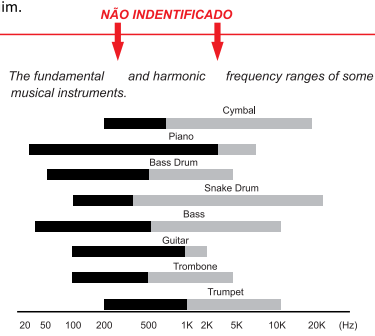
# EQUALIZAR OU NÃO EQUALIZAR

Em geral: menos é melhor. Há muitas situações em que você precisará cortar certas faixas de frequência, mas use o aumento com parcimônia e cautela. O uso adequado do EQ pode eliminar a interferência entre instrumentos em uma mixagem e dar ao som geral uma definição melhor. Má equalização - e mais comumente, aumento ruim - resultará em um som ruim.

## Corte para uma Mixagem Mais Limpa

Por exemplo: os pratos têm muita energia nas faixas de frequência média e baixa que você não percebe realmente como som musical, mas que podem interferir na clareza de outros instrumentos nessas faixas. Você pode basicamente diminuir o EQ baixo nos canais de prato sem alterar a maneira como eles soam na mixagem. Você ouvirá a diferença, no entanto, na maneira como a mixagem soa mais "espaçosa", os instrumentos nas faixas mais baixas terão uma definição melhor. Surpreendentemente, o piano também tem uma extremidade baixa incrivelmente poderosa que pode se beneficiar de um pouco de redução de frequência baixa para permitir que outros instrumentos - notadamente bateria e baixo - façam seus trabalhos de forma mais eficaz. Naturalmente, você não vai querer fazer isso se o piano estiver tocando sozinho.

O inverso se aplica a bumbos e baixos: você pode muitas vezes diminuir o extremo agudo para criar mais espaço na mixagem sem comprometer o caráter dos instrumentos. Você terá que usar seus ouvidos, no entanto, porque cada instrumento é diferente e às vezes você vai querer que o "estalo" de um baixo, por exemplo, seja perceptível.



**Frequências Fundamentais:** A frequência que determina o tom musical básico.

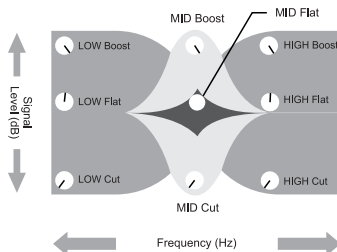
**Harmônicos:** Múltiplos da frequência fundamental que desempenham um papel na determinação do timbre do instrumento.

## Alguns Fatos de Frequência

As frequências mais baixas e mais altas que podem ser ouvidas pelo ouvido humano são geralmente consideradas em torno de 20 Hz e 20.000 Hz, respectivamente. Uma conversa média ocorre na faixa de cerca de 300 Hz a cerca de 3.000 Hz. A frequência de um diapasão padrão usado para afinar guitarras e outros instrumentos é 440 Hz (isso corresponde à tecla "A3" em um piano afinado para o tom de concerto). Dobre essa frequência para 880 Hz e você terá um tom uma oitava mais alto (ou seja, "A4" no teclado do piano). Da mesma forma, você pode reduzir a frequência pela metade para 220 Hz para produzir "A2" uma oitava mais baixa.

## Ajuste com Cautela

Ao criar efeitos especiais ou incomuns, sinta-se à vontade para aumentar os níveis conforme desejar. No entanto, para alcançar uma boa mistura de som, aumente os níveis em incrementos muito pequenos. Um leve aumento na faixa média pode dar mais presença aos vocais, ou um toque de aumento nos agudos pode dar mais "ar" a certos instrumentos. Ouça atentamente e, se o som não estiver claro e limpo, tente usar a redução para remover frequências que estão poluindo a mixagem, em vez de tentar aumentar a clareza da mixagem. Um grande problema do excesso de aumento é que ele adiciona ganho ao sinal, aumentando o ruído e potencialmente sobrecarregando os circuitos subsequentes.



## Ambiência

Suas mixagens podem ser refinadas adicionando efeitos de ambiência, como reverb ou delay. Os efeitos internos do mixer podem ser usados para adicionar reverb ou delay a canais individuais, assim como processadores de efeitos externos.

## Tempo de Reverb e Delay

O tempo ideal de reverb para uma música depende do tempo e da densidade da música, mas, em geral, tempos de reverb mais longos são bons para baladas, enquanto tempos mais curtos são mais adequados para músicas agitadas. Os tempos de delay podem ser ajustados para criar uma variedade de "grooves". Ao adicionar delay a um vocal, por exemplo, tente ajustar o tempo de delay para colcheias pontuadas de acordo com o tempo da música.

## Tom do Reverb

Diferentes programas de reverb terão diferentes "tons de reverb" devido às diferenças no tempo de reverb das frequências altas ou baixas. Muito reverb, especialmente nas frequências altas, pode resultar em som artificial e interferir nas altas frequências em outras partes da mistura. É sempre uma boa ideia escolher um programa de reverb que ofereça a profundidade desejada sem prejudicar a clareza da mistura.

## Nível de Reverb

É incrível como rapidamente nossos ouvidos podem perder a perspectiva e nos enganar acreditando que uma mistura totalmente inundada de reverb está perfeita. Para evitar cair nessa armadilha, comece com o nível de reverb totalmente reduzido e, em seguida, aumente gradualmente o reverb na mistura até perceber a diferença. Qualquer coisa além disso normalmente se torna um "efeito especial".

## Os Efeitos de Modulação:

### Phasing, Chorus e Flanging

Todos esses efeitos funcionam basicamente no mesmo princípio: uma parte do sinal de áudio é "deslocada no tempo" e depois misturada de volta com o sinal direto. A quantidade de deslocamento no tempo é controlada, ou "modulada", por um Oscilador de Baixa Frequência (LFO).

Para efeitos de phasing, o deslocamento é muito pequeno. A diferença de fase entre os sinais modulado e direto causa cancelamento em algumas frequências e reforça o sinal em outras, resultando no som cintilante que ouvimos.

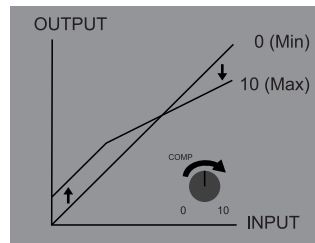
Para chorus e flanging, o sinal é atrasado por vários milissegundos, com o tempo de atraso modulado por um LFO, e reagrupado com o sinal direto. Além do efeito de phasing descrito acima, a modulação de atraso causa uma mudança de tom percebida, que, quando misturada com o sinal direto, resulta em um som harmonicamente rico, giratório ou sibilante.

A diferença entre os efeitos de chorus e flanging é principalmente na quantidade de tempo de atraso e feedback usados — o flanging usa tempos de atraso mais longos que o chorus, enquanto o chorus geralmente usa uma estrutura de atraso mais complexa. O chorus é mais frequentemente usado para engrossar o som de um instrumento, enquanto o flanging é geralmente usado como um "efeito especial" para produzir movimentos sonoros surreais.

## Compressão

Um tipo de compressão conhecido como "limitação" pode, quando usado corretamente, produzir um som suave e unificado sem picos excessivos ou distorção. Um exemplo comum do uso de compressão é para "domar" um vocal que tem uma ampla faixa dinâmica, a fim de apertar a mixagem. Com a quantidade certa de compressão, você poderá ouvir claramente passagens sussurradas enquanto gritos apaixonados ainda estão bem equilibrados na mixagem. A compressão também pode ser valiosa no baixo. No entanto, muita compressão pode ser uma causa de feedback, portanto, use-a com parcimônia.

A maioria dos compressores requer que vários parâmetros críticos sejam definidos corretamente para alcançar o som desejado. O compressor MG facilita muito a obtenção de um ótimo som: tudo que você precisa fazer é definir um único controle de "compressão" e todos os parâmetros pertinentes são ajustados automaticamente para você.



# ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS

| <b>Indicadores de Hardware</b>                      |  |
|---|--|
| <b>Entradas</b>                                     | 12 canais de entrada   |
|   | 8 canais MIC/LINE  |
|   | 2 canais estéreo   |
|   | 2 canais estéreo digital (BLUETOOTH, entrada de interface de áudio USB, entrada OPTICAL) |
| <b>Saídas</b>                                       | 6 canais de saída  |
|   | Saída Main L/R   |
|   | Saída headphone / SOLO   |
| <b>Interface de Gravação</b>                        | Interface USB (LR)   |
|   | Gravação USB DISK (LR)   |
| <b>Conexão FOOTSW</b>                               | PLUG TS  |
| <b>Ganho de Entrada</b>                             | Ganho de microfone -32 ~ +10dB   |
|   | Ganho de linha -20 ~ +20dB   |
| <b>Impedância de Entrada e Saída</b>                | Entrada mic / line: 150Ω   |
|   | Saídas: 200Ω   |
| <b>Resposta de Frequência</b>                       | 20Hz ~ 20kHz: +/-0,5   |
| <b>Distorção Harmônica Total mais Ruído THD + N</b> | -20dBFS @ 1kHz: <0,01%   |
| <b>Ruído</b>  | Nível de ruído (20/20k band-pass): -84dBu  |
| <b>Faixa Dinâmica</b>                               | -107dB   |
| <b>Crosstalk</b>                                    | Isolamento entre canais (+4dBu 1k): -110dB   |
| <b>Diferença de Fase</b>                            | Diferença de fase entre canais (+4dBu 1k): 0,1°  |
| <b>Ruído Equivalente</b>                            | -92 dBu  |
| <b>Delay</b>  | < 3ms  |
| <b>Taxa de Amostragem</b>                           | 48K: 24 bits, 192kHz;  |
| <b>USB</b>  | Corrente máxima de 500mA   |
| <b>Phantom Power</b>                                | +48V, Gerenciamento via software de controle   |
| <b>Energia</b>                                      | Consumo elétrico (valor típico): <60W  |
|   | Faixa de tensão: 100 ~ 240VAC  |
|   | Auto indução   |
|   | Frequência AC: 50 ~ 63Hz   |
| <b>Condições de Operação</b>                        | Faixa de temperatura: -20 ~ 55°C   |

| <b>Indicadores Funcionais</b>         |  |
|---------------------------------------|--|
| <b>AUX</b>                            | 6 Envio AUX  |
|                                       | Suporta envia para o LR  |
| <b>EFX</b>                            | 2 Máquinas de efeito FX  |
|                                       | 8 efeitos de reverb, cada um com 7 parâmetros para ajuste  |
|                                       | 4 efeitos de delay, cada um com 5 parâmetros para ajuste   |
|                                       | 3 efeitos chorus, cada um com 6 parâmetros para ajuste   |
| <b>Threshold</b>                      | Threshold: -80 ~ 0dB   |
|                                       | Faixa de valor: -80 ~ 0dB  |
|                                       | Attack: 1ms ~ 120ms  |
| <b>Entrada/ Saída do Compressor</b>   | Threshold: -60 ~ 0dB   |
|                                       | Ratio: 1:1 ~ 1000:1  |
|                                       | Attack: 1ms ~ 120ms  |
| <b>Entrada/ Saída do Equalizador</b>  | Equalizador paramétrico de 8 bandas  |
|                                       | Bandas de frequência: 20Hz ~ 20kHz   |
|                                       | Q: 0,05 ~ 15   |
|                                       | Ganho: -24dB ~ +12dB   |
|                                       | Tipos opcionais: PEQ, HPF, LPF, HSF e LSF  |
| <b>Filtro de Entrada</b>              | HPF: -20Hz ~ 20kHz (-12dB/oitava—24dB/oitava)  |
|                                       | LPF: -20Hz ~ 20kHz (-12dB/oitava-24dB oitava)  |
| <b>Divisor de Frequência de Saída</b> | HPF: 20Hz ~ 20kHz, corte ajustável de -12dB ~ 24dB/oitava. Tipos opcionais: Butterworth/Linkwitz-Riley |
|                                       | LPF: 20Hz ~ 20kHz, corte ajustável de -12dB ~ 25dB/oitava. Tipos opcionais: Butterworth/Linkwitz-Riley |
| <b>Delay de Saída</b>                 | 0-10milisegundos   |
| <b>Delay de Entrada</b>               | 0-10milisegundos   |
| <b>Mute</b>                           | Todos os canais de entrada e nas saidas main   |

# PAINEL FRONTAL



1. Knob GAIN
2. Botão +48v
3. Botões do EQUALIZADOR ( HF, MF, LF)
4. Knob CONTROL Entrada
5. Botão LP
6. Botão HP
7. Botão PAN
8. Botão L/R
9. Botões AUX 1 ao AUX 6
10. Botão EFX1 E EFX2
11. Entrada USB para Pendriver
12. Knob CONTROL Saída
13. Botão de FONE
14. Botão de troca de CENAS
15. Faders
16. Botão mute
17. Botão de SOLO

# DESCRIÇÃO DO PAINEL FRONTAL

## 1. Knob GAIN

É usado para ajustar o nível do sinal de cada canal de entrada, para um ajuste mais rápido pressione o KNOB.

## 2. Botão +48v

O botão +48v é utilizado para ligar o Phantom Power de cada canal, essa função é utilizada para alimentar microfones ou Direct Box que necessita dessa energia. **Nota:** Para acionar pressione e segure por 5 segundos.

## 3. Botões do EQUALIZADOR ( HF, MF, LF)

É usado para equalizar cada canal de entrada do mixer, o mixer conta com um EQ de 4 bandas paramétricos que pode ser ajustado de acordo com sua necessidade, incluindo largura do EQ, frequência e o quanto quer atenuar ou acrescentar em cada frequência.

## 4. Knob CONTROL Entrada

É usado para controlar os parâmetros do mixer como, equalizadores, envio dos auxiliar e efeitos. Para um ajuste mais rápido pressione o knob. **Nota:** Esse knob controla todos os parâmetros do canal de entrada.

## 5. Botão LP

É usado para habilitar o low pass filter.

## 6. Botão HP

É usado para habilitar o high pass filter.

## 7. Botão PAN

É usado para enviar o sinal para a saída LR, selecione o PAN e gire o control (descrito 4.0) para enviar o sinal para o L ou para o R.

## 8. Botão L/R

É usado para ligar ou desligar o envio do sinal para a saída principal LR. **Nota:** gire o control para determinar o quanto será enviado para a saída LR.

## 9. Botões AUX 1 ao AUX 6

É usado para enviar o sinal de cada canal para as saídas auxiliares (use o knob control para determinar o quanto será enviado de cada canal para as devidas saídas).

## 10. Botão EFX1 E EFX2

É usado para selecionar no canal de entrada qual efeito será utilizado no mesmo, você pode usar os do knob EFX1 e EFX2. É usado para acessar a máquina de efeito e alterar seus parâmetros como tempo do delay e a quantidade de repetição. **Nota:** ao lado do knob EFX1 e EFX2 tem dois botões de parâmetros onde você pode selecionar qual parâmetro quer alterar com mais facilidade.

## 11. Entrada USB para Pen Driver

Usada para reprodução e gravação. A MD-12 reproduz e grava músicas dentro da unidade USB (suporta formato mp3 e wav). **Nota:** Algumas unidades USB podem apresentar estados de leitura/armazenamento lentos. Após a leitura/armazenamento, os arquivos serão exibidos na lista do lado esquerdo da interface de gravação e reprodução; após a gravação, confirme se os arquivos gravados foram completamente salvo antes de desconectar a unidade USB para evitar danos aos arquivos.

## 12. Knob CONTROL Saída

Usado para controlar os parâmetros das saídas da console como equalização das saídas principais e parâmetros do efeitos.

## 13. Botão de FONE

Monitoramento de fones de ouvido. Usado para selecionar o fone afim de controlar o seu nível de saída. **Nota:** usar fone com volume muito alto pode causar problemas de audição.

## 14. Botão de troca de CENAS

É usado para alternar a cena da console. Para salvar cenas pressione e segure o botão por alguns segundos, quando for salvo o botão irá piscar algumas vezes confirmando que sua cena está salva.

## 15. Faders

Os faders são usados para controlar o volume de saída de cada canal.

## 16. Botão mute

É usado para silenciar os canais correspondentes, como canais de entrada e também canais de saídas correspondentes.

**Nota:** Ao pressionar o botão mute no respectivo canal não será enviado som para nenhuma saída.

## 17. Botão de SOLO

Botão usado para monitorar o sinal de entrada ou saída. Quando o botão solo estiver pressionado tanto nos canais de entrada quando nos canais de saída, será possível ouvir no fone somente este canal.

# PAINEL TRASEIRO



- |  |  |
|--|--|
| 1. Conexão de entrada combo 1-8            | 6. Conector AC                               |
| 2. Conexão de entrada TRS(P10) 6,35mm 9-12 | 7. Antena BLUETOOTH                          |
| 3. Conexão de saída AUX XLR                | 8. Conexão de saída de monitoramento (PHONE) |
| 4. Conexão de saída MASTER XLR/TRS         | 9. Conector FOOTSW                           |
| 5. Conexão de áudio USB-B                  | 10. Conector optical                         |

## DESCRIÇÃO DO PAINEL TRASEIRO

### 1. Conexão de entrada combo 1-8

Conexões para microfones ou sinais de entrada de linha analógico balanceado. A conexão XLR é usada para conectar microfones ou sinais de alta impedância e a conexão de linha TRS(P10) de 6,35mm é usada para conectar sinais de linha balanceados ou desbalanceados. As conexões XLR/TRS podem fornecer Phantom Power de +48V. Os canais 1 a 8 são conexões de entrada combinada e os canais 9 a 12 são conexões TRS(P10).

### 2. Conexão de entrada TRS(P10) 6,35mm 9-12

Conexões para sinais de entrada analógicos estéreo.

### 3. Conexão de saída AUX XLR

Conexão de saída balanceada do AUX1 ao AUX6. As saídas têm conexão XLR balanceadas.

### 4. Conexão de saída MASTER XLR/TRS

A saída principal é uma conexão de saída balanceada do sinal MASTER L/R, sua conexão é XLR/TRS.

### 5. Conexão de áudio USB-B

É usado para conectar-se a um PC como uma placa de som USB externa, pode realizar transmissão de áudio estéreo bidirecional com o PC.

#### **6. Conector AC**

Alimenta o mixer. **Nota:** Antes de conectar ou desconectar a fonte de alimentação, certifique-se de que o interruptor liga/desliga acima da conexão esteja desligado.

#### **7. Antena BLUETOOTH**

Antena bluetooth do mixer. Sem instalar a antena, o mixer não será capaz de realizar a conexão via bluetooth, essa conexão permite reproduzir áudio.

#### **8. Conexão de saída de monitoramento(PHONE)**

Conexão de saída balanceada do monitor estéreo TRS(P10).

#### **9. Conector FOOTSW**

Conexão de entrada TS para controlar FX (habilitar ou desabilitar).

#### **10. Conector optical**

Conexão usada para enviar ou receber sinal digital.

## **Parâmetros da tela da Mesa de Som MD-12**

#### **1.Gain**

Visualiza o quanto do ganho estará ajustado para aquele canal de entrada.

#### **2.LR**

Visualiza o quanto do sinal esta sendo enviado para as saídas principais LR.

#### **3.EFX**

Indica o quanto está sendo enviado de efeito para o canal selecionado.

#### **4. AUX 1 a 6**

Indica o quanto de sinal que está sendo enviado para as saídas auxiliares.

**Nota:** Quando o 'P' aparecer ao lado do AUX na tela, indica que aquele canal está sendo usado como pré-fader, para alterar pós e pré-fader basta pressionar o botão AUX desejado.

#### **5.PASS**

Indica se o equalizador está atuando ou em modo PASS (desabilitado).

#### **6.RESET**

Usado para resetar os parâmetros do equalizador do canal de entrada ou saída selecionado.

#### **7.PARAMETROS DA EQUALIZAÇÃO**

Indica os ajuste que foi feito em cada canal de entrada e saída.

#### **8.NORM. PHASE**

Usado para inverter a polaridade do canal de entrada.

#### **9.DELAY**

Usado para ajustar o delay de entrada de cada canal.

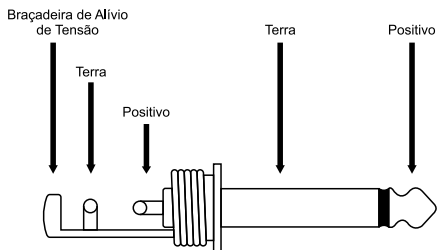
#### **10.PARAMETROS DO COMPRESSOR**

Usado para ajustar os parâmetros da compressão de cada canal de entrada e saída

#### **12.GATE**

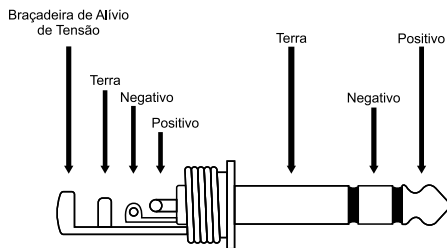
Usado para ajustar o gate do canal de entrada.

### Conector de pedal TS de 1/4"



O pedal conecta ambos os polos momentaneamente.

### Conector de pedal TRS de 1/4"

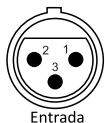


### Conexões de áudio

Use cabos RCA comerciais para conectar as entradas e saídas de 2 vias.

Você também pode, é claro, conectar dispositivos não balanceados às entradas/saídas balanceadas. Use plugues mono ou plugues estéreos para conectar o anel e o eixo (ou pinos 1 e 3 no caso de conectores XLR).

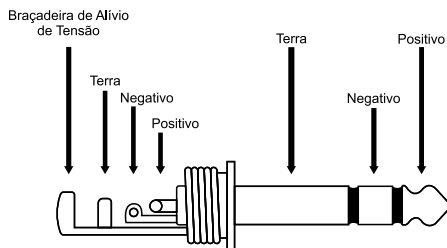
### Uso balanceado com conectores XLR



- 1 = Terra
- 2 = Positivo
- 3 = Negativo



### Conector de entrada de retorno de envio de 1/4"

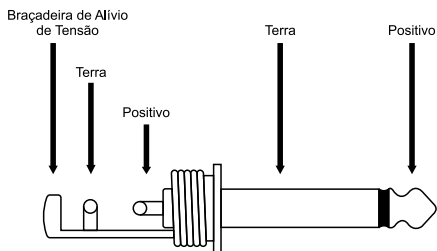


Conecte o insert send com a entrada e o insert return com a saída do dispositivo de efeitos.

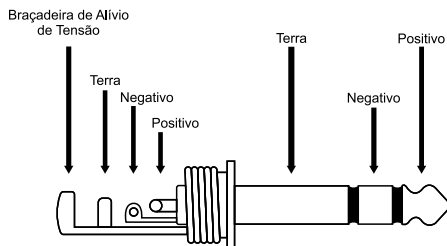
### Conexões XLR

Cuidado! Você nunca deve usar conectores XLR não balanceados (PIN 1 e 3 conectados) nas tomadas de entrada MIC se quiser usar a fonte de alimentação Phantom Power.

### 6.3: plugue mono de 1/4"



### Conector de fone de ouvido TRS de 1/4"



# ALGUMAS SOLUÇÕES

|  |  |
|--|--|
| Não há energia   | <p>A linha de energia está corretamente conectada a uma tomada AC?</p> <p>A linha de energia e a tomada AC estão conectadas corretamente?</p>  |
| Sem som  | <p>Microfone, dispositivos externos e alto-falantes estão conectados corretamente?</p> <p>Os controles de GANHO do canal, fader do canal, fader MASTER STEREO OUT e fader do GRUPO estão ajustados nos níveis apropriados?</p> <p>Os cabos dos alto-falantes estão conectados corretamente ou estão em curto?</p> <p>Se as verificações acima não identificarem o problema, entre em contato com o centro de serviço.</p>  |
| Som fraco, distorcido ou com ruído                           | <p>Os controles de GANHO do canal, fader do canal, fader MASTER STEREO OUT e fader do GRUPO estão ajustados nos níveis apropriados?</p> <p>Dois instrumentos diferentes estão conectados aos conectores tipo XLR e entradas de telefone, ou às entradas de pinos de telefone e RCA em um canal?</p> <p>Conecte apenas a uma dessas entradas em cada canal. O sinal de entrada do dispositivo conectado está ajustado em um nível apropriado?</p> <p>Você está aplicando os efeitos em um nível apropriado?</p> <p>Os microfones estão conectados às entradas MIC?</p> <p>Se você estiver usando microfone condensador, o interruptor PHANTOM +48V está ligado?</p> |
| Sem efeito aplicado  | <p>Verifique se o controle de EFEITO em cada canal está ajustado corretamente.</p> <p>Certifique-se de que o controle FX e o fader de EFEITO estão ajustados corretamente.</p>   |
| Quero que as palavras faladas sejam ouvidas mais claramente. | <p>Ajuste os equalizadores em cada canal.</p>  |
| Quero enviar um sinal de monitor através dos alto-falantes.  | <p>Conecte um alto-falante amplificado à entrada AUX, ou à entrada AUX1 ou 2 e ligue o interruptor PRE em cada canal. Em seguida, ajuste o sinal de saída usando os controles AUX em cada canal.</p>   |
| O medidor de nível não mostra o nível do sinal de saída.     | <p>Os interruptores PFL dos canais que você não está usando estão ligados?</p>   |

"Este equipamento não tem direito à proteção contra interferência prejudicial e não pode causar interferência em sistemas devidamente autorizados". Para maiores informações consulte o site da ANATEL [www.gov.br/anatel/pt-br/](http://www.gov.br/anatel/pt-br/).

**NOTA:** Este produto não é apropriado para uso em ambientes domésticos, pois poderá causar interferências eletromagnéticas que obrigam o usuário a tomar medidas necessárias para minimizar estas interferências. Produto de uso profissional e deve ser utilizado por profissional habilitado.

# SOUNDVOICE

UMA  
MARCA

**GB  
MUSICAL**



**GB MUSICAL**



**SOUNDVOICE**

  /gbmusicalbrasil

 soundvoiceoficial

Av. Maria José Nunes, 45. Jardim Primavera - Montes Claros/ MG  
CEP: 39.404-165  
comercial@gbmusical.com.br