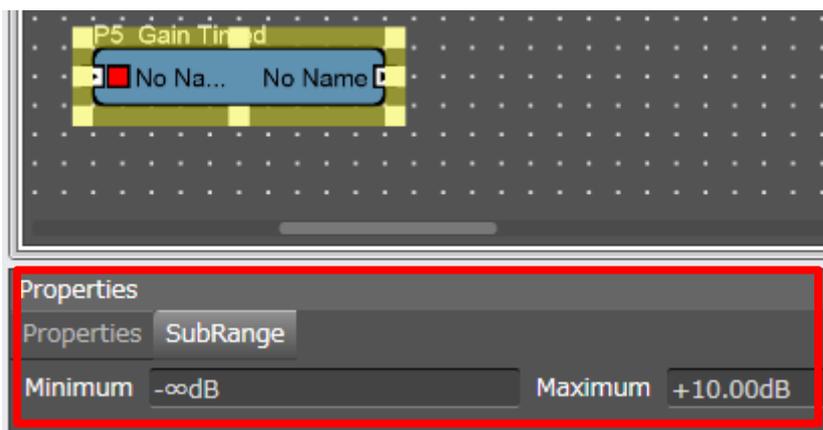


フェードイン・フェードアウトを行う方法

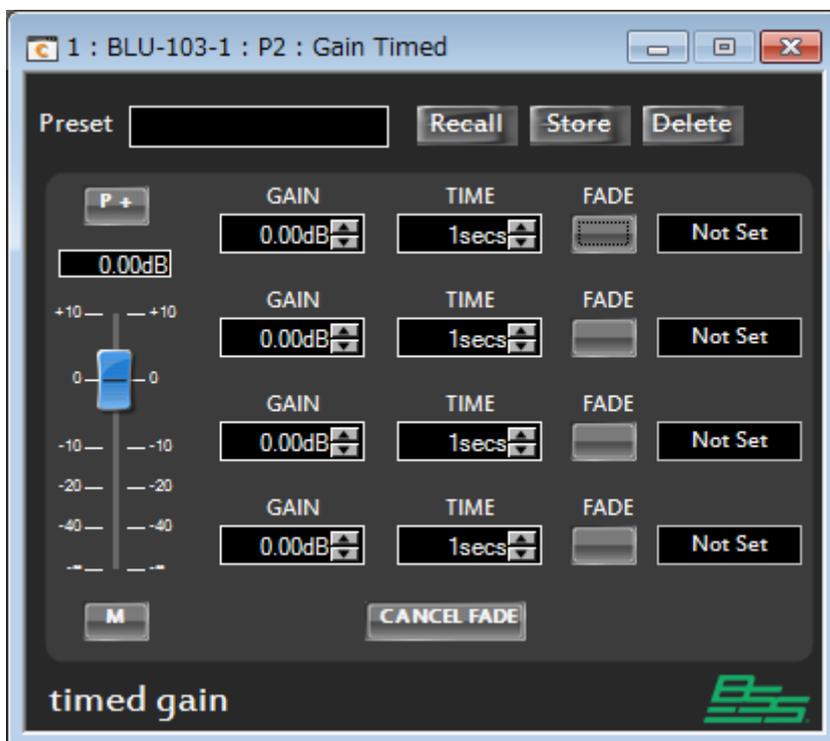
フェードイン・フェードアウトを行うことができるオブジェクトに「Gain Timed」があります。

また、GPI やカスタムパネル、ロジックを使うことで、外部任意のタイミングでフェードイン・フェードアウトを行うこともできます。

(オンラインにならなければフェーダーは動きません)

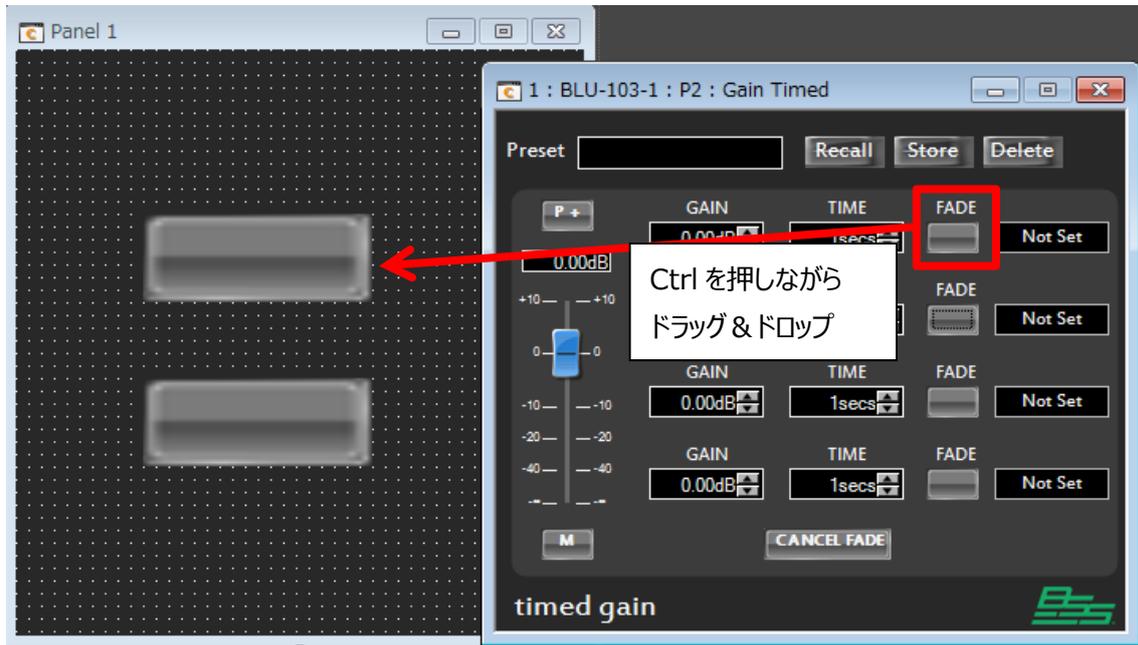


ゲインの幅を指定することも出来ます。

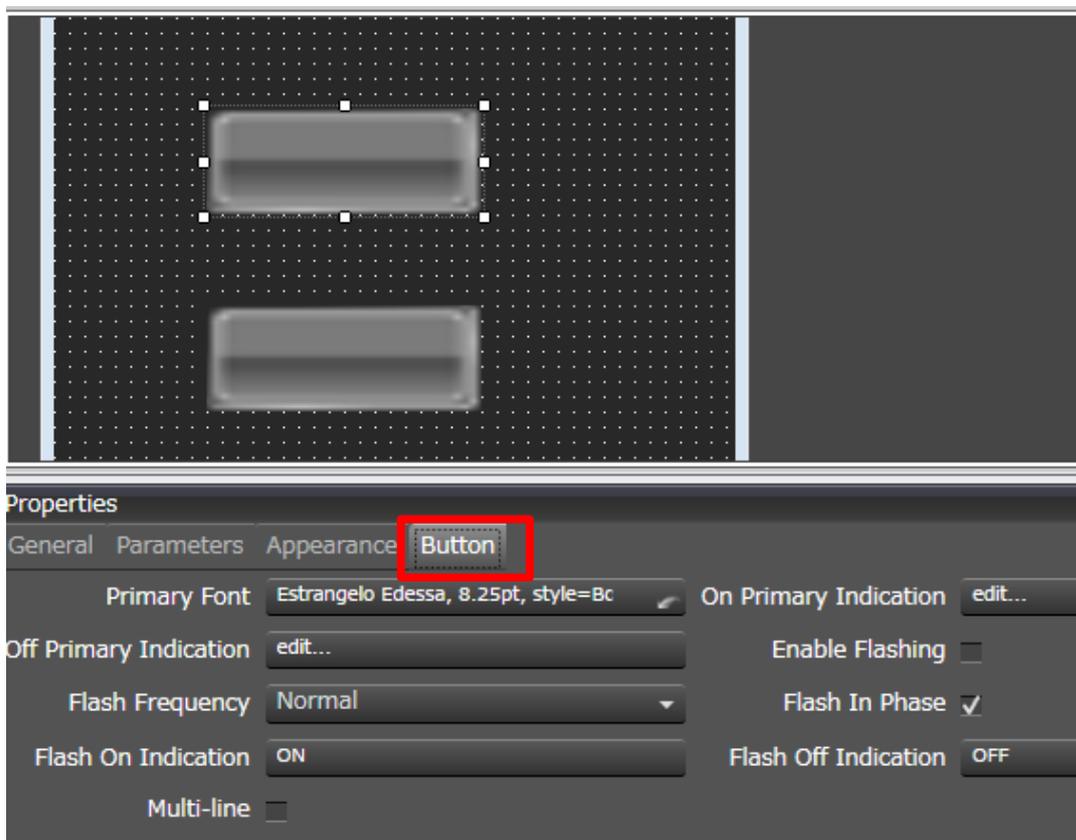


「FADE」ボタンを押すと「GAIN」値へ「TIME」時間をかけてフェーダーを動かします。

- ・ カスタムパネルへ「FADE」ボタンを配置する

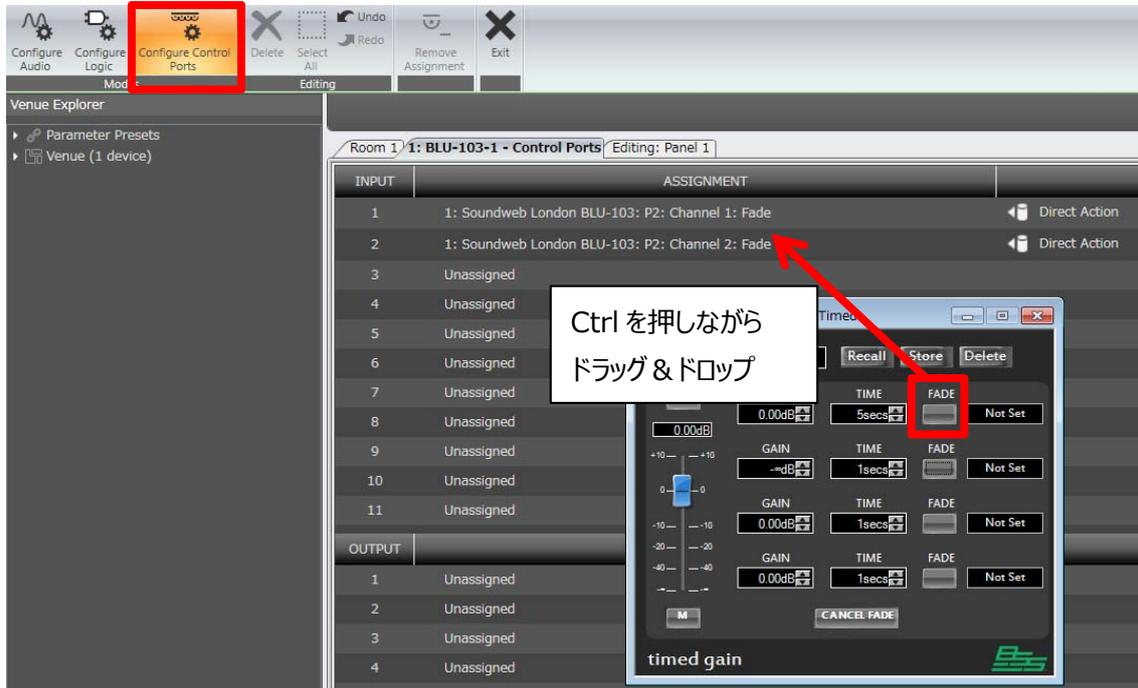


カスタムパネルのボタンの設定も可能です。



- ・ GPI へ「FADE」ボタンを配置する

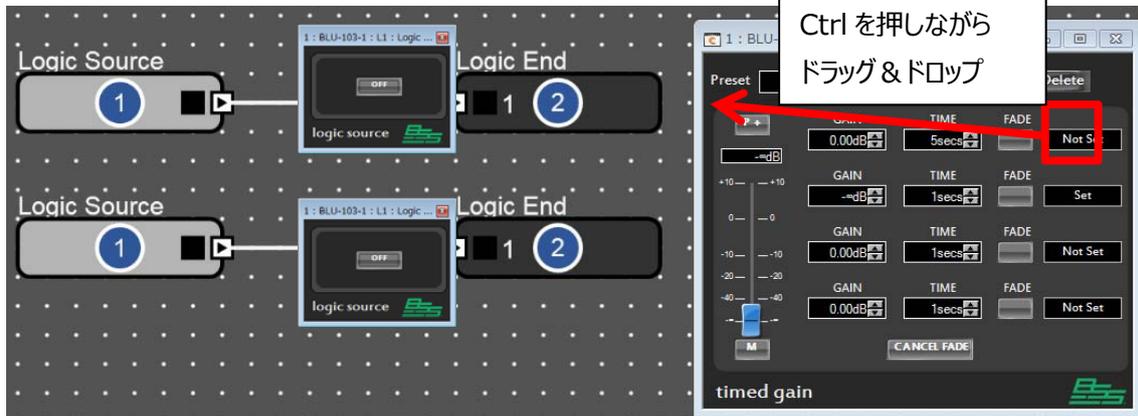
「Configure Control Ports」より GPI への割り当てを行います。



この場合、GPI「1」と「Common」をショートさせると、フェードインが始まります。

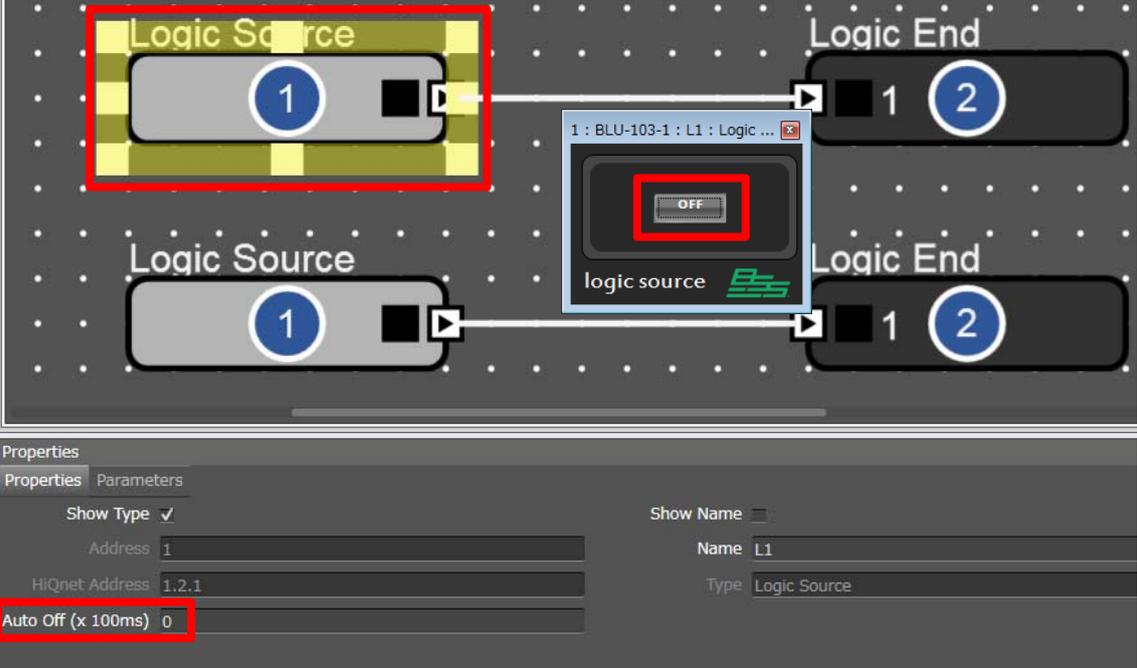
・ロジックへ「FADE」ボタンをアサインする

ロジックで使うには「Logic End」へ「FADE」ボタンをアサインします。



「Logic Source」から「1」が送られたときに、フェードが始まります

ロジックを組むうえで重要になるのは「Logic Source」の「Auto Off」設定です。



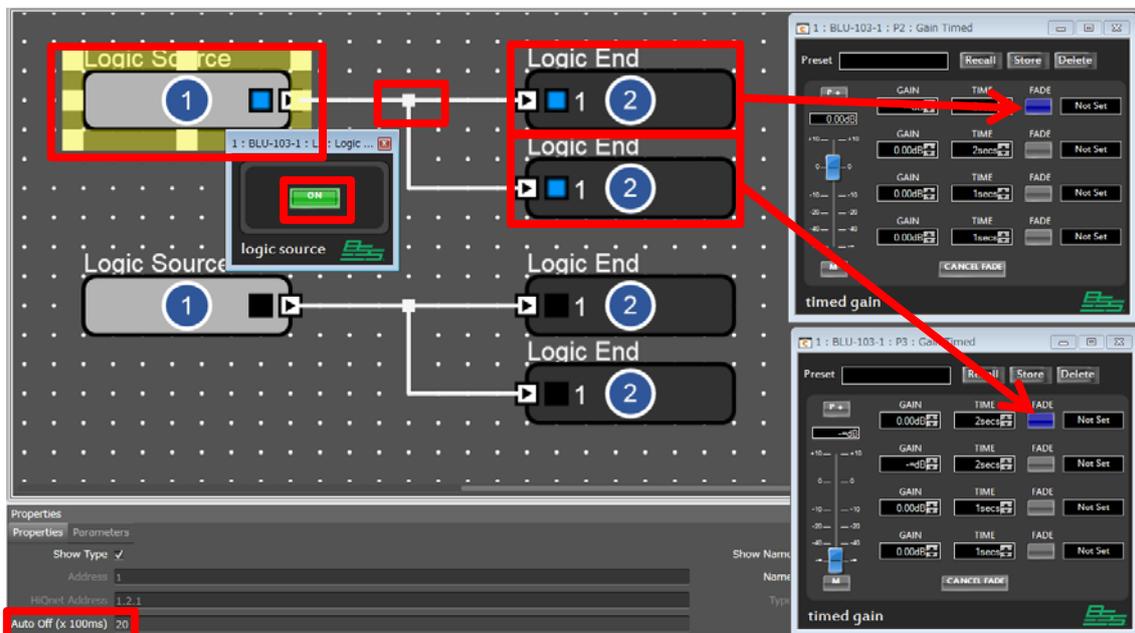
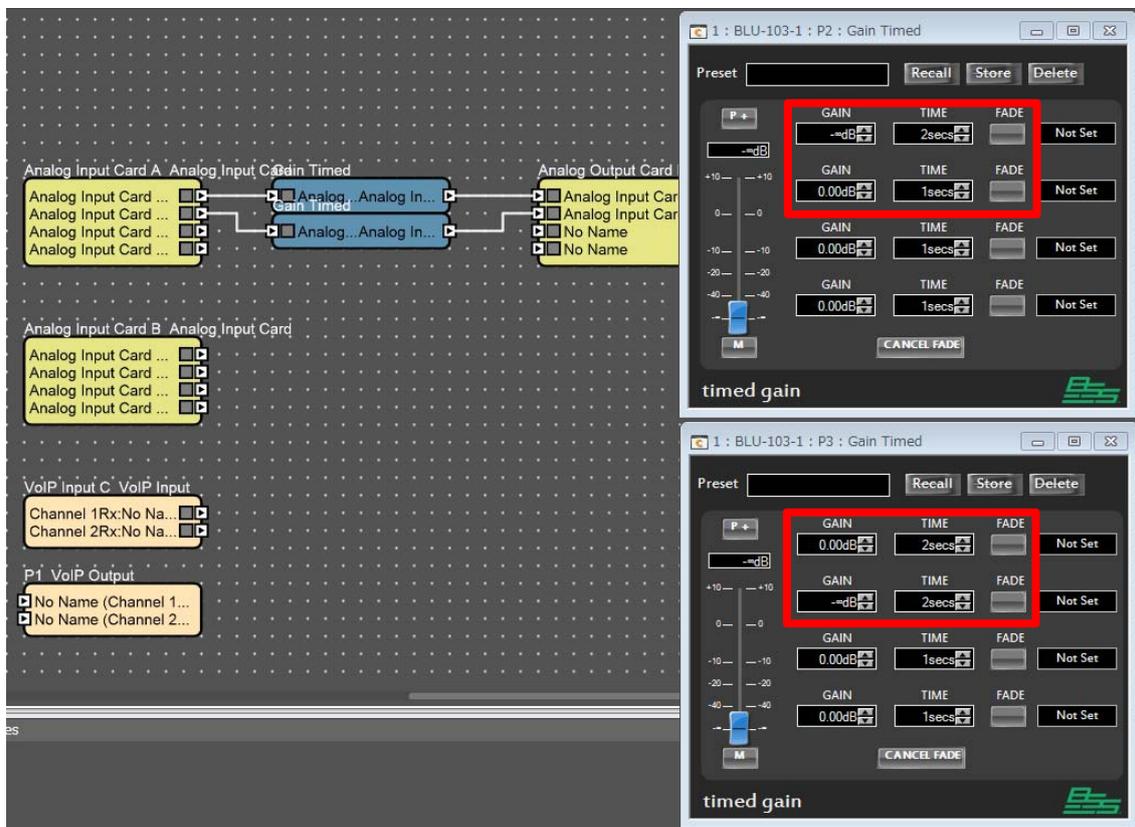
The screenshot displays the Audio Architect software interface. At the top, there are two rows of logic blocks. The top row consists of a 'Logic Source' block (labeled '1') connected to a 'Logic End' block (labeled '1' and '2'). The bottom row consists of another 'Logic Source' block (labeled '1') connected to another 'Logic End' block (labeled '1' and '2'). A red box highlights the 'Logic Source' block in the top row. A blue box highlights the 'OFF' button in the 'Logic Source' block's properties panel. Below the main interface, the 'Properties' panel is visible, showing the 'Auto Off (x 100ms)' parameter set to '0', which is also highlighted with a red box.

ここを設定しておかないと、フェードが終わっても「Logic Source」は「ON」のままになってしまいます。

また、入力する値は、「Gain Timed」に設定したフェード時間と合わせておくと良いでしょう。

・クロスフェードを行う

例えば、アナログインプット「1」「2」をクロスフェードさせたい場合



「Logic Source」を分岐し「FADE」へ同時に「1」が送られるようにします。
同時に「Auto Off」時間も設定しておきます。