

デジタル・ミキサー
Vi1000、Vi2000、Vi3000

取扱説明書

お買い上げいただき、誠にありがとうございます。
安全に正しくお使いいただくために、ご使用前にこの取扱説明書を必ずお読みください。
この取扱説明書は、お読みになった後も、いつでも見られるところに保管してください。

安全上のご注意

取扱説明書には、お使いになる方や他の方への危害と財産の損害を未然に防ぎ、安全に正しくお使いいただくために、重要な内容を記載しています。以下の注意事項をよくお読みの上、正しくお使いください。

注意事項は危険や損害の大きさと切迫の程度を明示するために、誤った扱いをすると生じることが想定される内容を次の定義のように「警告」「注意」の二つに区分しています。



警告

この表示を無視して誤った取り扱いをすると、死亡または重傷を負う可能性が想定される内容です。



注意

この表示を無視して誤った取り扱いをすると、傷害を負う可能性または物的損害が発生する可能性が想定される内容です。



警告

- 必ず AC100V (50Hz/60Hz) の電源で使用してください。異なる電源で使用すると火災や感電の原因となります。
- 必ず専用の電源ケーブルを使用してください。これ以外の物を使用すると火災の原因となり危険です。また、同梱された電源ケーブルは、他の機器には使用しないでください。
- 電源ケーブルの上に重い物をのせたり、熱器具に近づけたり、無理に引っ張ったりしないでください。ケーブルが破損して火災や感電の原因となります。
- 機器の上に水の入った容器や金属片などを置かないでください。こぼれたり、中に入ったりすると火災や感電の原因となります。
- 確実にアース接続をしてください。また、アース線の脱着は電源を外してから行ってください。感電の原因となります。
- 濡れた手で、電源ケーブルや他の機器との接続ケーブルの抜き差しをしないでください。感電の原因となります。
- 分解や改造は行わないでください。お客様が保守できる部品は、内部にはありません。分解や改造は保証期間内でも保証の対象外となるばかりでなく、火災や感電の原因となり危険です。
- 煙がでる、異臭がする、水や異物が入った、破損した等の異常が起きたときは、ただちに電源を外し修理を依頼してください。異常状態のまま使用すると、火災や感電の原因となります。



注意

- 機器の重量に耐える強度を持った安定した場所に設置してください。落下によるけがや故障の原因となります。
- 以下のような場所には設置しないでください。火災や故障の原因となります。
 - ・直射日光のあたる場所
 - ・極度の低温または高温の場所
 - ・湿気の多い場所
 - ・ほこりの多い場所
 - ・振動の多い場所
 - ・塩害や腐食性ガスが発生する場所
- 機器の移動は、電源ケーブルや他の機器との接続ケーブルを全て外した上で行ってください。けがやケーブル破損の原因となります。
- 他の機器との接続は、機器の電源を全て切ってから行ってください。また、電源を入れたり切ったりする前に、各機器の音量を最小にしてください。突然大きな音が出て聴覚障害や機器の破損の原因となります。
- 大きな音量に連続してさらされると、聴覚障害の原因となります。音量の設定は慎重に行ってください。
- 長時間使用しないとき、または落雷の恐れがあるときは、電源ケーブルを取り外してください。火災や感電、故障の原因となります。

使用上のご注意

取り扱いおよび移動について

本機は堅牢に仕上げられておりますが、以下の点に注意していただくと、より長くご愛用いただけます。

- 正しい内寸で作られた頑丈なフライト・ケースに入れて移動してください。
- フライト・ケースから出して移動する場合は、フェーダーやつまみ、コネクタ部に衝撃を与えないように十分注意してください。
- 移動は全ての配線を取り外してから行ってください。
- 本機の外装を、ベンジンやシンナーなどでふかないでください。変質や塗料がはげる原因になることがあります。外装のお手入れには、乾いた柔らかい布をご使用ください。

設置について

- 高電圧送電ケーブル、ブラウン管、テープ・レコーダー等の強電磁界付近への設置は避けてください。外部からの誘導電界は、音声回路に悪影響を与えます。
- 通気性の良い場所に設置してください。フライト・ケース等に収納したままで使用する場合は、通気スペースを十分に取ってください。その際、通気口は絶対に塞がないでください。

信号レベルについて

各入出力端子の仕様をご確認の上、以下の点に注意して接続を行ってください。

- 接続する入力信号が、適切なレベルか確認してください。適切でないとS/N比等の特性を悪化させる原因となります。
- バランス入力に同相信号や高周波信号を入力しないでください。また、出力端子に信号を入力することも避けてください。
- アンバランスの信号や、電源内蔵のコンデンサー型マイクロホン、ダイレクト・ボックスをマイク/ライン入力端子に接続する場合は、必ずファンタム電源をOFFにしてください。接続した機器の故障の原因となります。

第 1 章 Block Diagram**第 2 章 クイックスタートガイド****第 3 章 ハードウェア**

- 3.1 : ローカル I/O
- 3.2 : DANTE/MADI インターフェースと切り替えについて

第 4 章 基本的な操作

- 4.1 : 表記法と色分け
- 4.2 : Visonics の概要
- 4.3 : コンソールベイ
- 4.4 : FaderGlow™
- 4.5 : ボタン
- 4.6 : エンコーダー
- 4.7 : ギャング
- 4.8 : ラベル設定

第 5 章 入力チャンネル

- 5.1 : 入力チャンネルのナビゲーション
 - 入力フェーダーページ
- 5.2 : 入力チャンネルストリップ
- 5.3 : 入力エンコーダーモード
- 5.4 : 入力 VISTONICS ボタン (VST セクションのコントロール)
- 5.5 : 入力タッチスクリーン音声ブロック
 - 5.5.1 : 入力
 - 5.5.2 : EQ
 - 5.5.3 : ダイナミクス
 - 5.5.4 : バス
 - 5.5.5 : パン、インサート、ダイレクトアウト、ディレイ

第 6 章 出力

- 6.1 : LCR ミックスマスターバス
- 6.2 : バス設定
- 6.3 : バスマスターコントロール
 - 6.3.1 : マスターベイ Visonics
 - 6.3.2 : マスターチャンネルストリップ
 - 6.3.3 : マスターバスプロセッシングチェーン
- 6.3.4 : グラフィックイコライザー (GEQ)

第 7 章 マトリクスのモニタリング**第 8 章 ミュート/VCA グループ**

- 8.1 : ミュートグループの操作
- 8.2 : VCA グループの操作
- 8.3 : Aux VCA グループ (フェーダーコントロール)

第 9 章 モニタリングシステム

- 9.1 : コントロール
- 9.2 : モニター設定
 - 9.2.1 : モニター設定サブページ

第 10 章 ソロシステムの動作

- 10.1 : ソロの作動
- 10.2 : インプットプライオリティモード
- 10.3 : 自動解除モード
- 10.4 : フォロー出力ソロモード

第 11 章 メーター

- 11.1 : 入力チャンネルメーター
- 11.2 : バスマスターメーター

第 12 章 編集/ライブラリーシステム

- コピー、ペースト、アンドゥー、ライブラリー保存
- 12.1 : コピー、ペースト、アンドゥー
- 12.2 : ライブラリー
- 12.3 : ライブラリーフォルダー

第 13 章 スナップショット、キューリスト、およびグローバルフィルター

- 13.1 : スナップショット、キューリスト、グローバルフィルターのコントロール
- 13.2 : キューリストのコントロール
- 13.3 : キュー詳細設定
 - 13.3.1 : キュー：番号とタイムコード
 - 13.3.2 : スナップショット詳細設定
 - 13.3.3 : キュー MIDI 詳細設定
 - 13.3.4 : キュー GPIO 詳細設定
- 13.4 : スナップショットフィルター
 - 13.4.1 : スナップショットスコープ
 - 13.4.2 : グローバルフィルター

第 14 章 トークバック/オシレーター

- 14.1 : トークバック/オシレーターのコントロール
- 14.2 : オシレーターの設定と使用
- 14.3 : トークバックの設定と使用
- 14.4 : トークバックリターンの設定と使用

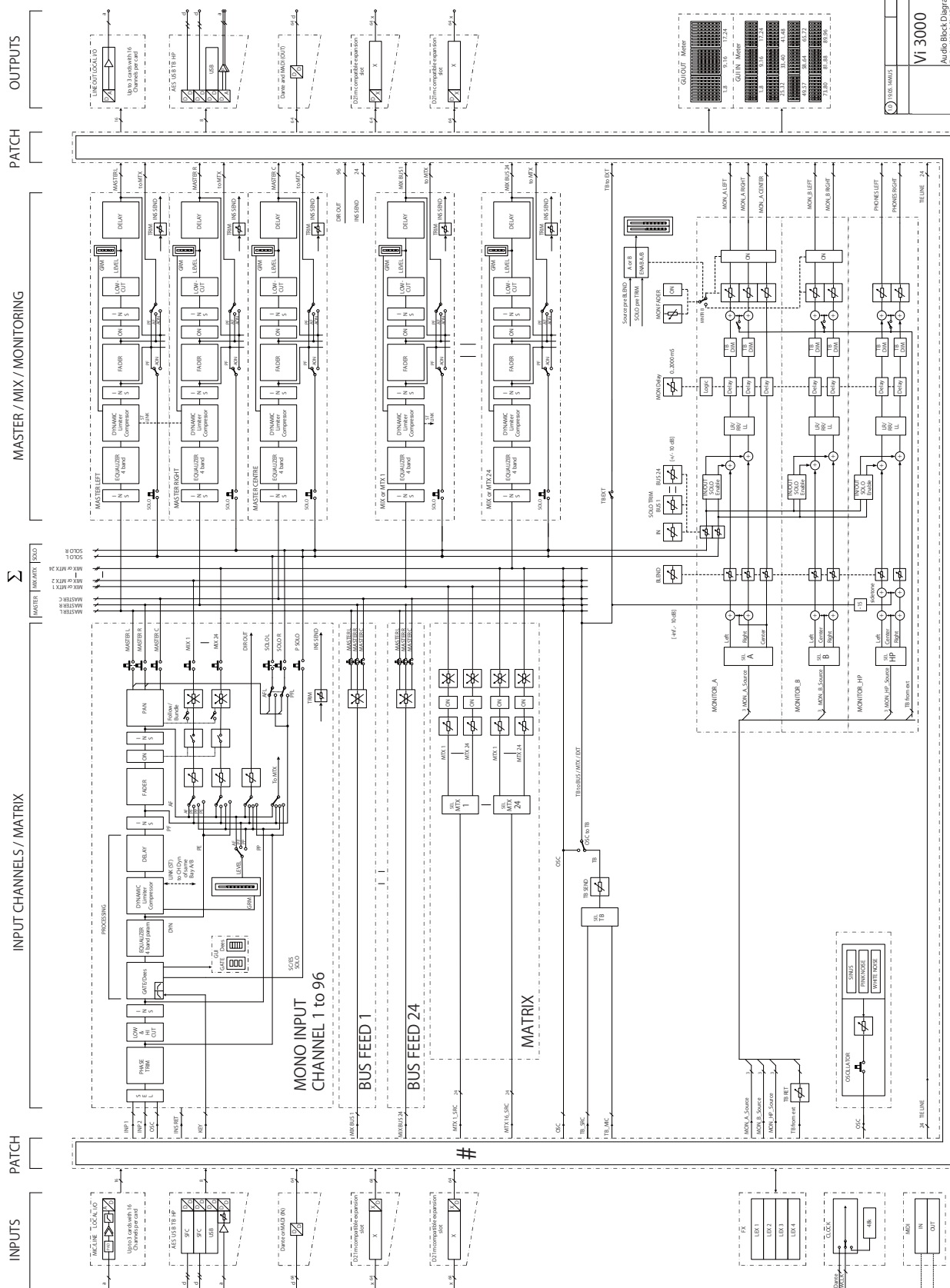
第 15 章 メインメニューと設定

- 15.1 : Main (メイン)
- 15.2 : Show (ショー)
 - 15.2.1 : ショーファイルに記録されるデータ
- 15.3 : GPIO
- 15.4 : Sync (同期)
- 15.5 : Tie Lines (タイライン)
- 15.6 : FX
- 15.7 : MIDI
- 15.8 : Log (ログ)
- 15.9 : Settings (設定)
- 15.10 : System (システム)

第 16 章 Lexicon FX

- 16.1 : Lexicon FX プロセッサの使用方法
 - 16.1.1 : タップテンポ機能
- 16.2 : FX のアルゴリズムとパラメーター
 - 16.2.1 : Reverb (リバース)
 - 16.2.2 : Delay (ディレイ)
 - 16.2.3 : その他の FX

第 17 章 HiQnet ネットワークの設定

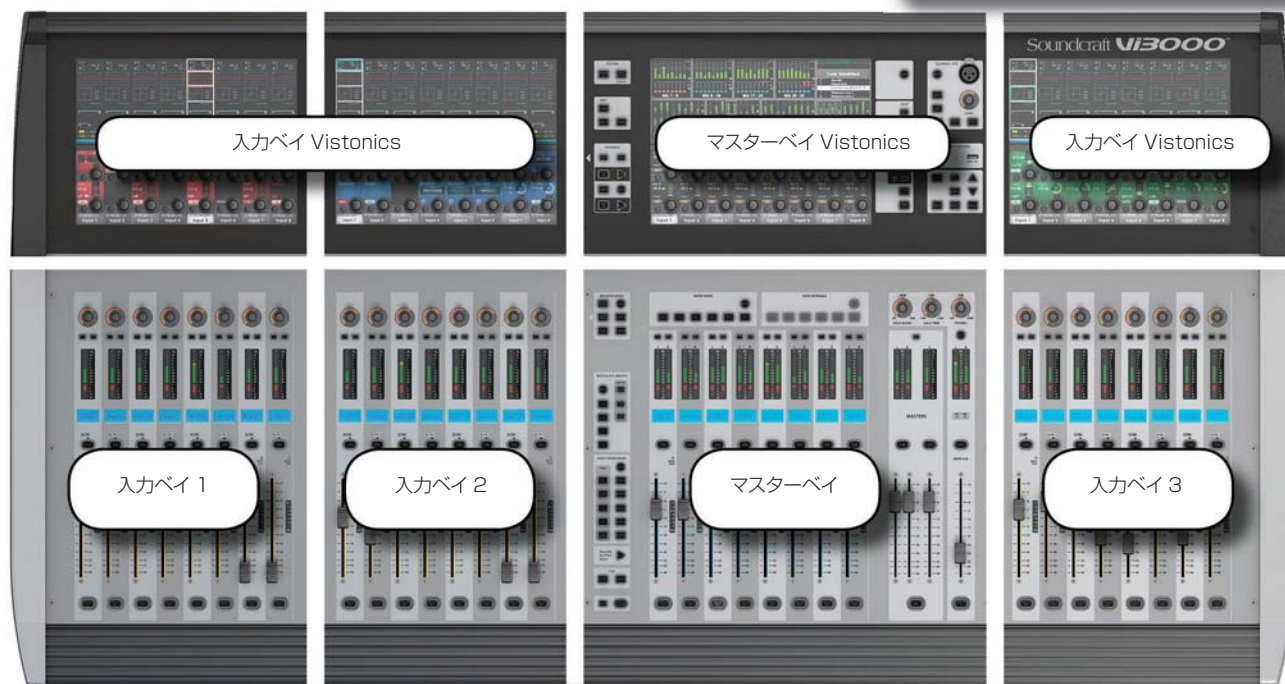


Vi 3000
Audio Block Diagram
Version 1.0 (2000-01-01)

クイックスタートガイド

この章では、図と共に Vi3000 コンソールの主なコンセプトと機能を示します。各機能については後続の章で詳しく説明します。

コンソール各部の名称



Channel Group / processing blocks

Vistonic II



Vistonic II 入力ベイスクリンのエリアおよびフィールド



ボタン&エンコーダー

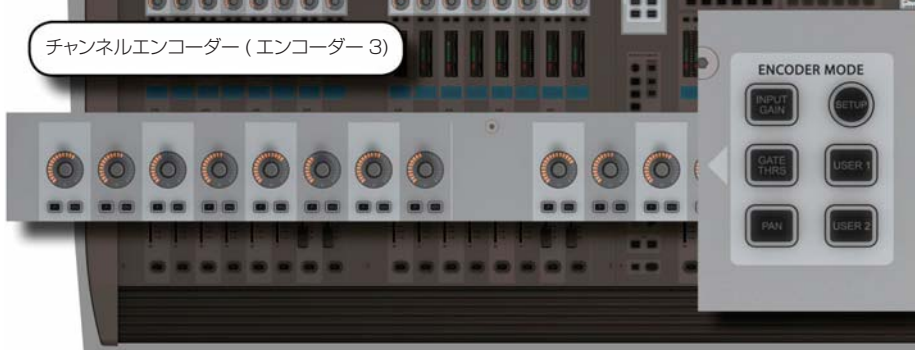
VST エンコーダー (エンコーダー 1/2)



入力ベイ VISTONICS ボタンにより、入力ベイ Vistonics エンコーダーで出力へのセンドレベルに素早く簡単にアクセスできます。

マスターベイ VST エンコーダーで操作するバスマスターの範囲は、マスターベイ VISTONICS ボタングループ [PAGE A] および [PAGE B] で設定します。

チャンネルエンコーダー (エンコーダー 3)



入力チャンネルエンコーダーの機能は、入力チャンネル ENCODER MODE ボタングループで設定します。

ギャング



ギャングを使用すると、チャンネルおよびパラメーターを一時的にグループ化して、複数のチャンネルの調整や設定を素早く簡単に行えます。
チャンネルをギャングに追加または削除するには [GANG] ボタンを押し、そのチャンネルの [SOL/SEL] ボタンを押します。



入力&コントロール

入力チャンネルストリップは、ハードウェアチャンネルストリップと Vistonics チャンネルストリップで構成されています。

入力ベイ VISTONICS ボタンにより、入力ベイ VST エンコーダーで出力へのセンドレベルに素早く簡単にアクセスできます。

入力チャンネルのエンコーダー 3 の機能は、入力ベイ ENCODER MODE ボタングループで設定します。

入力ベイ FADER PAGES ボタングループにより、プリセットおよびユーザー設定フェーダーページ (レイヤー) を素早く選択できます。

フェーダーパネルの [FLW] ボタンを有効にすると、ソロにされているバスマスターに基づいて入力チャンネルバスへのセンドレベルが入力フェーダーにマップされます。

入力チャンネルアクセス

チャンネルベイの Vistonics II スクリーンには、チャンネルストリップセクションが表示されます。チャンネルストリップをタッチすると、その下の Vistonics [VST] (画面上のコントロール) エリアにそのコントロールがマップされます。

マスターベイ (中央にある LCR マスター、モニタリング、Aux マスター、グループマスターなどのコントロール) のタッチスクリーンエリアには、チャンネルメーターが表示されます。メーターバンクにタッチすると、それらのチャンネルがチャンネルベイ 3 (右端) にアサインされます。

入力をチャンネルにアサインするには、タッチスクリーン上のチャンネルストリップの入力ブロック (上部) にタッチし、VST エリアで [IN 1 PATCH] 機能 (ボタン) を選択します。タッチスクリーンエリアに入力パッチ設定画面が表示されます。



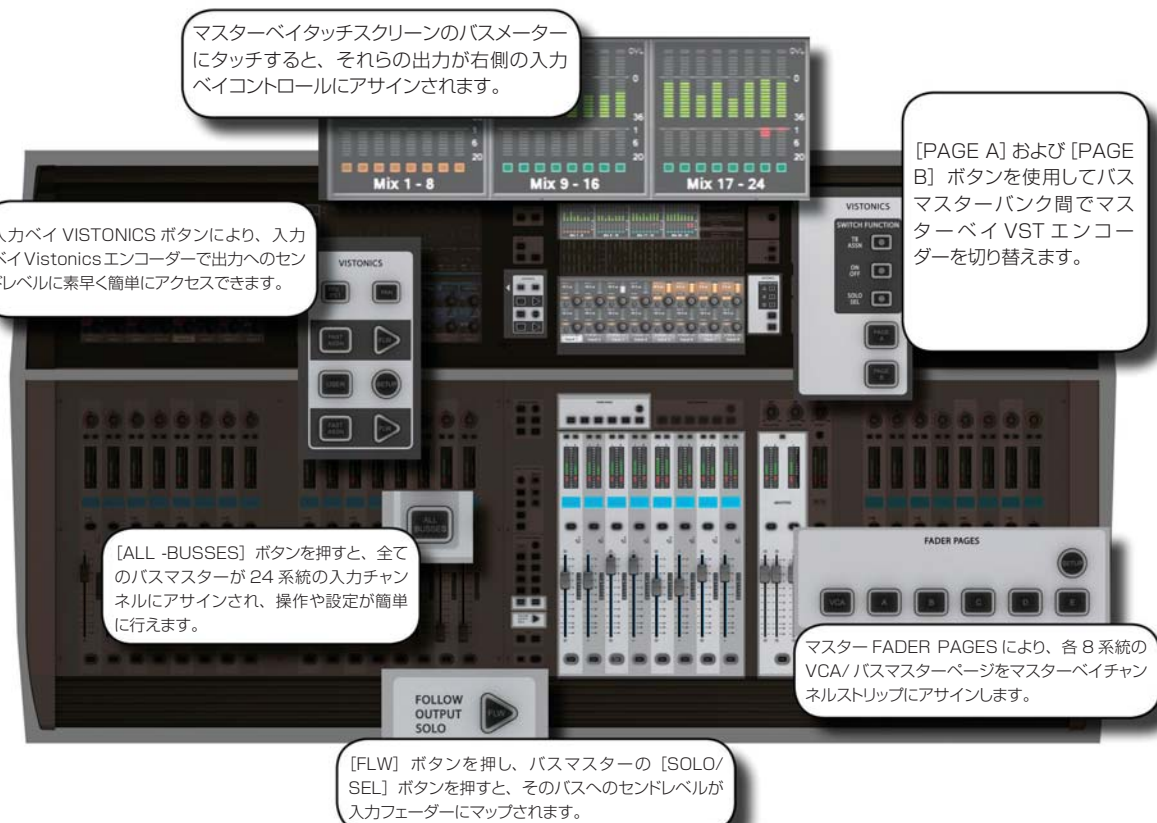
フェーダーページ



出力アサイン



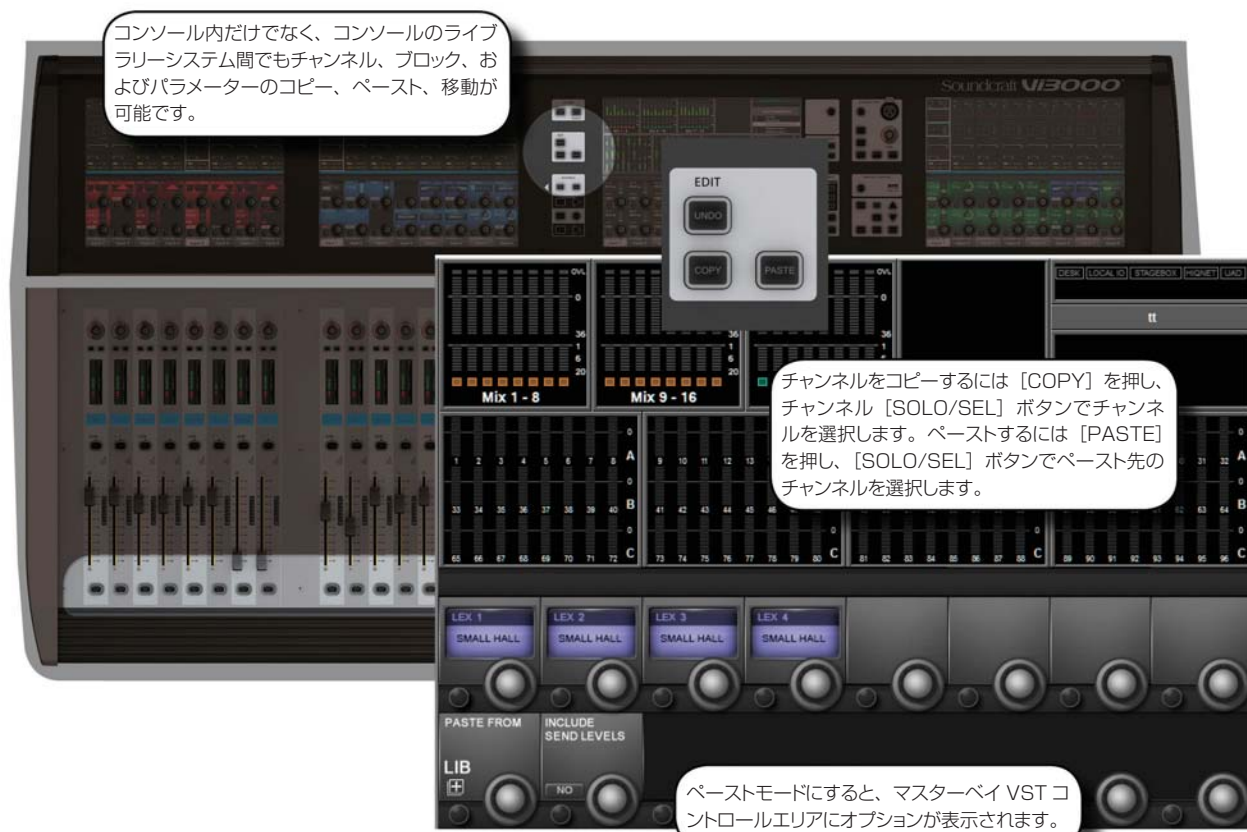
出力&コントロール



モニタリング

モニター出力は A、B、およびヘッドホンの 3 つです。L/R を個別にアサイン可能な 2 つのユーザー設定ソース (USER A、USER B) を含め、さまざまなソースの出力をモニタリングできます。

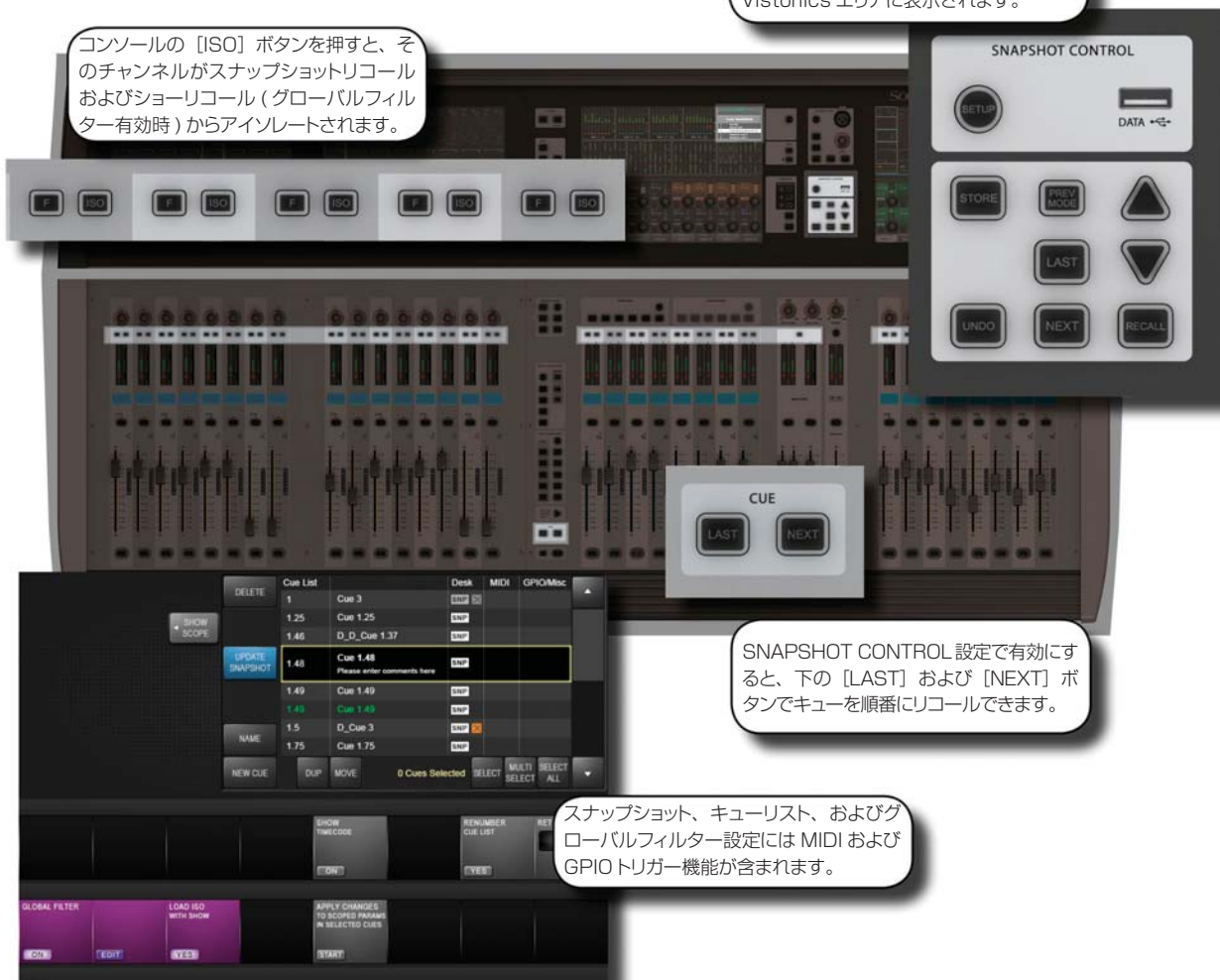


コピー、ペースト、移動、ライブラリー

スナップショット&キューリスト

コンソールの [ISO] ボタンを押すと、そのチャンネルがスナップショットリコールおよびショーリコール (グローバルフィルター有効時) からインソートされます。

SNAPSHOT CONTROL ボタングループ: [SETUP] ボタンを押すと、詳細なキューリストコントロールがマスターページ Vistonics エリアに表示されます。



SNAPSHOT CONTROL 設定で有効にすると、下の [LAST] および [NEXT] ボタンでキューを順番にリコールできます。

スナップショット、キューリスト、およびグローバルフィルター設定には MIDI および GPIO トリガー機能が含まれます。



メインメニューシステム



Lexicon FX



ハードウェア - ローカル I/O



Vi3000 ローカル I/O のほとんどは背面パネルにあります。メイン I/O スロットは、デジタル (AES) やアナログ入力 / 出力カードを含め、さまざまな構成が可能です。ただし、モニター / マスター出力セクションは、固定ルーティングの Monitor A/Monitor B 出力およびマスター LCR アナログ出力を含むため変更できません。


全ての Soundcraft D21m 対応 I/O カードに対応した、ユーザー設定可能な D21m I/O 拡張スロットも装備しています。MADI(オプティカルまたは CAT 5)、ADAT、BLU-Link、Aviom、Cobranet、ライン入力、ライン出力、AES/EBU、マイクロホン入力などのオプションカードが用意されています。Soundcraft Stagebox の接続にも D21m I/O 拡張スロットを使用します。

背面パネルの固定 I/O には、MIDI、USB、HiQnet、AES I/O、DANTE、MADI、ワードクロック、DVI 出力などの全てのデータ / デジタル接続に加え、デュアルリダンダント電源端子があります。

さらに 2 つの 12V ランプ端子も備えています。

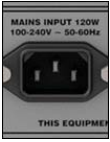
コンソールのコントロールサーフェス正面には、2 つの USB ソケットとトークバックマイク入力 (XLR) を装備しています。

メイン I/O スロット

	メインローカル I/O スロット	モニター / マスター出力セクション (上図の左下部分) は、固定ルーティングの Monitor A/Monitor B 出力およびマスター LCR アナログ出力を含むため変更できません。 他のスロットの構成オプションとして、32 マイク入力 / 32 ライン出力、48 マイク入力 / 16 ライン出力 (上段のライン出力カードをマイク入力 33 ~ 48 カードに置き換え)、16 マイク入力 / 16 in 16 out AES / 16 ライン出力 (マイク入力 1 ~ 16 カードをブランクに、上段のライン出力カード 1 ~ 16 を 16 in 16 out AES カードに置き換え) が可能です。		
---	------------------	--	--	--



PSU/ 電源ソケット

	リダンダント機能が必要な場合に備えて 2 系統の電源入力があります (IEC コネクター、AC100 ~ 240V)。	シングル電源の場合、どちらのソケットを使用してもかまいません。両方のソケットを使用すると一方が予備となります。2 つのソケットには、「Menu」 - 「System」 - 「Local」 ページのインジケーターに対応して「PSU1」および「PSU2」のラベルが付いています。このインジケーターおよび前面パネルの電源ボタンの色は PSU の状態を示します。一方のみが ON の場合は赤色、両方が ON の場合は緑色に点灯します。		
---	---	---	--	--


電源スイッチ

		消灯時	点灯時
	電源入力ごとに電源スイッチがあります。デュアルリダンダント機能を有効にするには、両方とも ON にする必要があります。	電源 OFF	電源 ON

DVI(デジタルビデオ) 出力

	将来対応予定		
--	--------	--	--


MIDI 入力 / 出力

	MIDI 対応機器専用の 5 ピン DIN コネクター		
---	-----------------------------	--	--

USB


	USB 端子は外部キーボードや USB ストレージデバイスの接続に使用できます。		
---	--	--	--

HiQnet
インターフェース


	HiQnet ネットワーク接続用の EtherCon コネクター	HiQnet のセットアップの詳細は第 17 章を参照してください。		
---	----------------------------------	------------------------------------	--	--




AES I/O

	2 系統の 3 ピン XLR AES(2 チャンネル) デジ タルオーディオ入力 / 出力	AES/EBU フォーマットの 4 チャンネル出力および 4 チャンネル 入力 AES 1-2 および 3-4 入力ソケットは、有効な同期信号があること を示す緑の LED をそれぞれ備えています。		
---	---	--	--	--

DANTE

	DANTE(Audinate) デジ タルオーディオネットワー ク用の入出力インターフェ ースポート	Vi3000 のローカル MADi および DANTE ポートは、入力を 共有することはできません。ローカル MADi または DANTE 入力のいずれかを選択する必要があります。出力は「パラ レル」で同時に機能します。MADi 入力と DANTE 入力の選択は、 [MENU] ボタンでメインメニューの「Setting」タブにアクセス し、DANTE/MADi グローバルスイッチで行います。		
---	---	--	--	--


MADI I/O

	MADI 対応機器との接続用 の入出力インターフェース ポート	Vi3000 のローカル MADi および DANTE ポートは、入力を 共有することはできません。ローカル MADi または DANTE 入力のいずれかを選択する必要があります。出力は「パラ レル」で同時に機能します。MADi 入力と DANTE 入力の選択は、 [MENU] ボタンでメインメニューの「Setting」タブにアクセス し、DANTE/MADi グローバルスイッチで行います。接続端子は マルチモード SC コネクターです。		
--	---------------------------------------	---	--	--

ワードクロック I/O

	コンソールのワードクロック または同期信号を 48 kHz で外部ワードクロックに出 力します。			
---	---	--	--	--

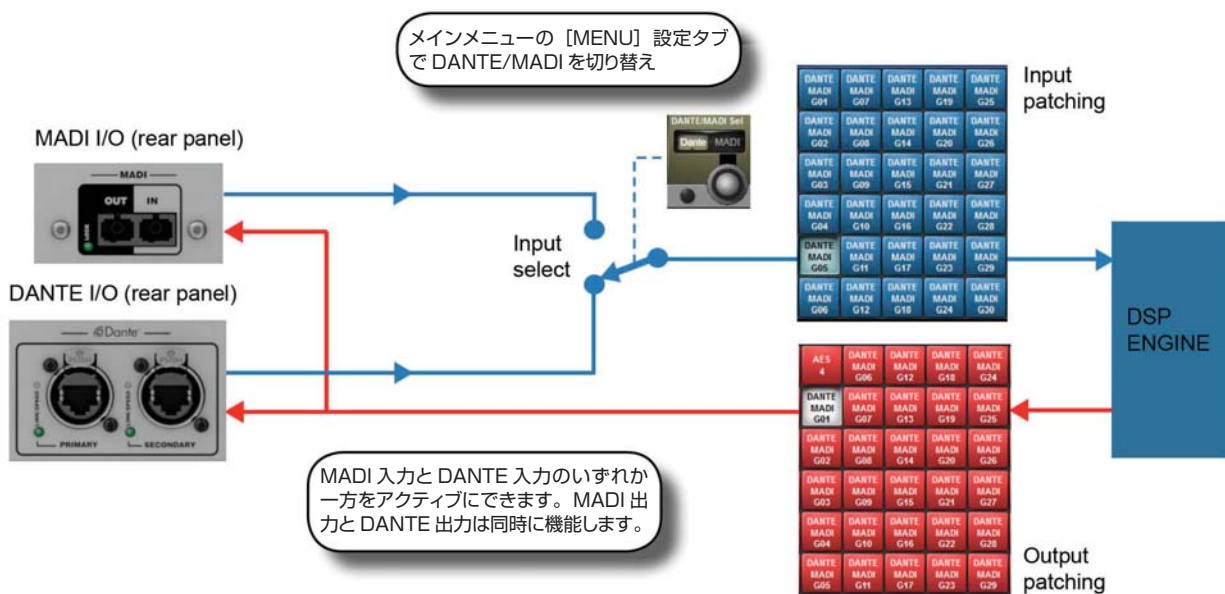
トークバックマイク
48 V

	前面パネルのトークバックマ イク入力に 48 V ファンタ ム電源を供給するためのス イッチです。		消灯時	点灯時
			ファンタム電源 OFF	ファンタム電源 ON

D21m スロット

	D21m スロット (スロット I/J/K/L)	MADI(CAT 5 またはオプティカル)Stagebox 接続、 ADAT(16ch、1 スロット)、BLU-Link(32ch、1 スロット)、 Aviom(16ch、1 スロット)、Cobranet(32ch、1 スロット)、 ライン入力(8ch、1 スロット)、ライン出力(8ch、1 スロット)、 AES/EBU(16ch、2 スロット)、マイク入力(4ch、1 スロット) など、任意の D21m オプションカードを接続できます。		
---	-----------------------------	--	--	--

DANTE/MADI インターフェースと切り替えについて



Vi3000 は Dante/MADI インターフェースを装備しており、ショーの録音、仮想サウンドチェック、あるいはシグナルルーターやシステムプロセッサなどのサードパーティー MADI/Dante 対応機器との接続に柔軟に対応します。インターフェースは、各フォーマットの入力 (64ch) と出力 (64ch) で構成されています。出力には、出力パッチ設定マトリクスの「Local」タブにある Dante/MADI ボタンで選択可能な任意のチャンネルまたはバスから共通の信号ソースが送られます。パッチされた信号は、Dante 出力と MADI 出力の両方に同時に送られます。入力、「Menu-Settings」ページのグローバルスイッチにより、Dante ポートまたは MADI ポートをアクティブ入力として選択可能です。選択したポートに応じて、入力パッチマトリクスの「Local」タブに「Dante」または「MADI」のラベルが表示されます。両方の入力を同時に使用することはできません。

録音

サードパーティー MADI インターフェースを使用して、MADI インターフェース経由で 64ch 録音 / 再生が行えます。ほとんどの場合、コンソールの MADI ストリームをレコーディングソフトウェアのクロックソースに設定できます。あるいは、ワードクロック出力を使用してコンソールをレコーディングソフトウェアまたはルーターのマスターにしたり、ワードクロック入力を使用してコンソールを他の機器のクロックのスレーブにしたりすることも可能です。

さらに、Dante Virtual Soundcard(DVS) ドライバー (Audinate ウェブサイトからダウンロード可能) のコピーをインストールするだけで、Dante ポート経由で 64ch 録音 / 再生を行えるようになります。Vi3000 コンソールに同梱の資料には、1 回限りの無料ライセンストークンが付属しています。ライセンストークン番号を使用して Audinate ウェブサイトでライセンスキーコードを取得し、DVS ブート画面で入力するとソフトウェアのロックを解除できます。Dante Virtual Soundcard(PC および Mac に対応) を使用すると、コンピュータの標準イーサネットポートを 64ch 入出力ローレイテンシーオーディオインターフェースとして、オーディオレコーディング / プロセッシングソフトウェアに認識させることが可能です。



別の Dante 対応機器またはネットワークとの接続

Dante インターフェースにより、他の Dante 対応機器と直接またはネットワークスイッチ経由で接続できます。各機器のプライマリー / セカンダリー Dante ポートの構成に応じて、通常の接続またはリダンダント接続が可能です。コンソールのチャンネルまたはバスとの間での信号のパッチ設定はコンソールのパッチマトリクスで行いますが、Dante ネットワーク内での 64ch 入出力信号のルーティングは外部コンピューター (PC または Mac) 上で、Dante Controller ソフトウェア (Audinate ウェブサイトから無料でダウンロード可能) を使用して設定する必要があります。このソフトウェアを使用して、Vi3000 の 64ch Dante インターフェースとネットワーク上の他の全ての Dante 機器の間でチャンネルごとに接続を行うことが可能です。

Dante 対応機器との同期

Dante ネットワークの詳細なセットアップ方法については、この取扱説明書では扱いません (詳細は Dante Controller ソフトウェアの取扱説明書を参照してください)。しかし、たとえネットワーク内の機器が 2 台のみでも、Dante ネットワーク内での同期の概念を理解しておくことが重要です。オーディオネットワークでは、ある機器をクロックマスターとして、それ以外の機器をスレーブとして動作させなければなりません。Dante ネットワークでは、クロックマスターとなる機器をプライマリーマスターといいます。また、通常はスレーブとして動作し、指定されたマスターの故障時やネットワークからの切断時にマスタークロックの役割を引き継ぐ機器として、セカンダリーマスターもあります。プライマリーマスター / セカンダリーマスター / スレーブの状態は、外部コンピューターで Dante Controller ソフトウェアを使用して、Vi3000 を含め機器ごとに設定しなければなりません。この設定は、コンソールのソフトウェアでは行えません (注: Vi3000 の Dante インターフェースは、工場出荷時ではプライマリーマスターとして設定されています)。

Dante インターフェースを正常に機能させるには、コンソールをネットワーク上のマスターにするか、スレーブにするかに応じて、Vi3000 のクロック設定の状態を設定しなければなりません。

コンソールをプライマリーマスターとして動作させる場合	コンソールの「Menu」 - 「Sync」ページで「INT 48 kHz clock」を選択します。Dante Controller ソフトウェアで、Vi3000 Dante インターフェースの「Slave to ext wordclock」チェックボックスをオンにします。
コンソールを Dante ネットワーク上のスレーブとして動作させる場合	コンソールの「Menu」 - 「Sync」ページで「DANTE external clock」を選択します。Dante Controller ソフトウェアで、Vi3000 Dante インターフェースの「Slave to ext wordclock」チェックボックスをオンにします。

注: Dante Controller ソフトウェアの「Slave to External Wordclock」オプションは、表現が紛らわしいため注意が必要です。これは、実際には Vi3000 内の Dante インターフェース自体を「外部」のクロック (この場合、Vi3000 自体の内部クロック) にロックするかどうかを意味しています。「Slave to Ext Wordclock」チェックボックスをオフにした場合、Dante インターフェースはネットワーククロック (つまりプライマリーマスターのクロック) に同期することになります。

詳細は第 15 章「メインメニューと設定」の「Sync」セクションを参照してください。

第 4 章 基本的な操作



4.1 表記法と色分け



この取扱説明書は、ユーザーが理解しやすいように一定の規則に従っています。これは Vi3000 自体も同様で、例えば独自の FaderGlow テクノロジーにより、コンソールフェーダーがアサイン状況に応じて動的に色分けされます。

この取扱説明書の表記法

以下の 3 種類の括弧により、コントロールのタイプを区別します。

- [] パネルマウントキーまたはエンコーダーを表します。
- { } Vistonics™(VST) キーまたはエンコーダーを表します。
- () タッチスクリーン上のボタンを表します。

色分け

下の表に、VISTONICS 画面および本書のヘッダー / フッターに使用されている色を示します。

オーディオプロセッシング

入力機能	青
イコライザー	赤
フィルター	青
ゲート、コンプレッサー、リミッター、ディエッサー	緑
パン、ダイレクトアウト、インサート	黄
オシレーター	金
モニタリング	薄紫

バス

Aux	オレンジ
オーディオグループ	緑
マトリクス	青緑

VCA/ ミュートグループ表示

VCA 1..8	青
VCA 9..16	ピンク
Aux VCA マスター 1 ~ 16	白
ミュートグループ	赤

パッチ設定その他

入力パッチ	青
出力パッチ	赤

4.2 Visonics の概要



Vistonics II 入力ベーススクリーンのエリアおよびフィールド

Vistonics II は、Studer Vistonics テクノロジーに由来する Soundcraft 独自の操作 / 表示テクノロジーです。Vi3000 は、ユーザーインターフェースの優れた操作性の利点から、コンソール操作の基本技術として Vistonics II を採用しています。

Vistonics スクリーンは大きく 2 つのエリアに分かれています。上部はタッチスクリーンエリアで、さまざまな働きをします。例えば、デフォルトの入力チャンネルモードでは、入力タッチスクリーンには入力チャンネルストリップの入力、EQ、ダイナミクス、バス出力、およびパンセクションが表示されます。いずれかにタッチすると、そのチャンネルセクションが Vistonics VST エリアに開きます。

Vistonics スクリーンの下部は VST エリアで、それぞれ 8 つの VST フィールドが 2 段に並んでいます。各 VST フィールドにはエンコーダー、ボタン、および表示エリアがあり、通常は個々のパラメーター操作に使用します。例えば、デフォルトの入力 Vistonics スクリーンでは、上段のエンコーダーは Aux 1 バスへのセンドレベルの調整、下段のボタンはセンドの ON/OFF に使用します。



ボタンの ON/OFF



ボタンに機能を割り当てると、左の図のように表示されます。「アクティブ」状態では、ボタンが明るい色でハイライト表示されます。

タッチページの
オープン

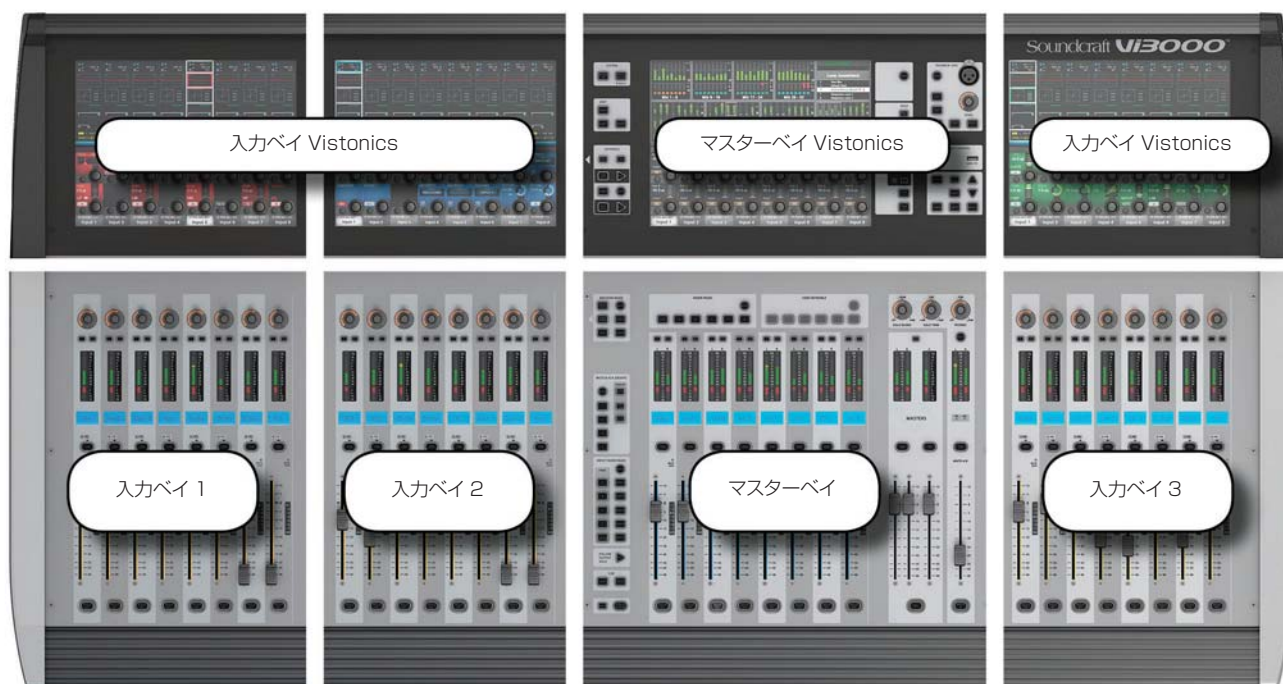
タッチエリアに設定ページが開くボタンの場合、「+」記号が表示されます。設定ページがすでに開いている場合、「-」記号が表示されます。その状態のボタンを押すと設定ページが閉じます。

非アクティブフィールド



オーディオ機能ブロックが無効で、フィールドの背景色がグレーになると、ボタンの表示が暗い色に変わります。

4.3 コンソールベイ



コンソールは大きく 4 つのベイに分かれています。左から 1 番目、2 番目、および 4 番目のベイが入力ベイで、3 番目のベイはマスターベイです。

入力ベイは通常、入力チャンネルの操作に使用しますが、コンソールの使用方法に応じて他の機能をマップすることも可能です。例えば、バスマスター、グラフィック EQ バンド、マトリクスミックスソース、AUX バスセンドレベルなどを入力フェーダーにマップできます。

入力ベイ Vistonics タッチスクリーンエリアには通常、8 本のフェーダーに対応する 8 つのチャンネルストリッププロセッシングブロックが表示されます。プロセッシングブロックにタッチすると、VST セクション (スクリーン下部のエンコーダーおよびボタンが並んだ部分) にそのセクションがフォーカスされます。

入力ベイ VST エリアには通常 Aux 1/2 センドレベルが表示されますが、これらのエンコーダーの機能も入力チャンネル VISTONICS ボタングループによって決まります。

マスターベイは、バスマスター用のアサインブルフェーダーに加え、ミックスマスター (L/R/C) フェーダーとアサインブルモニターフェーダーを備えています。

マスターベイタッチスクリーンには、デフォルトでは全ての入力 / 出力チャンネルのメーター、システムメッセージエリア、およびキューリストが表示されます。

マスターベイ VST エリアのデフォルトマッピングは、最初の 16 系統のバスマスターです。次の 8 系統のマスターは、マスターベイ VISTONICS ボタングループの [PAGE 2] ボタンを押すとアクセスできます。



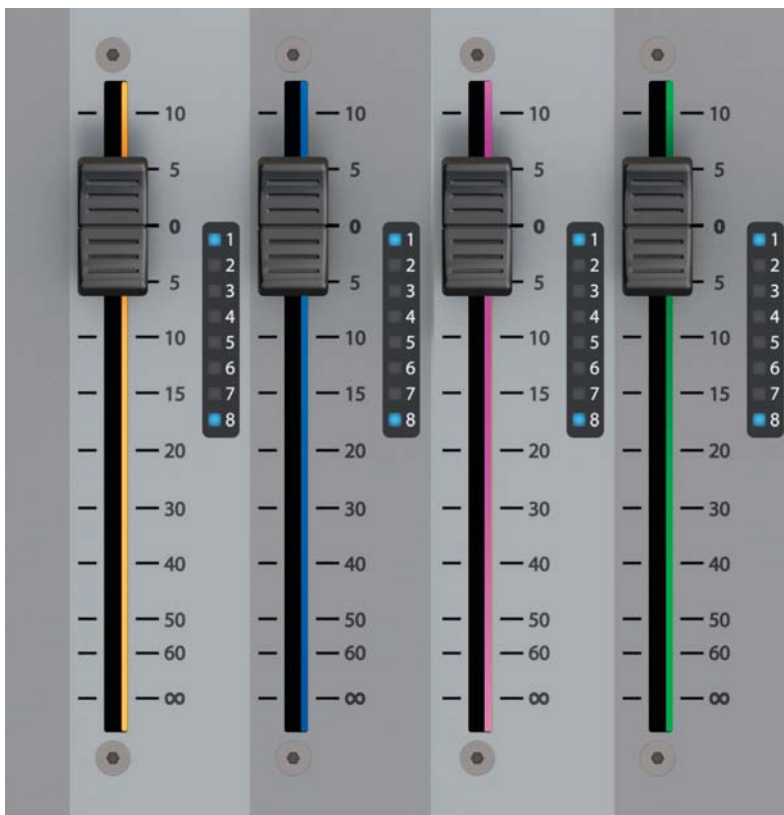
4.3 コンソールベイ – 入力ベイ 3 のナビゲーション

マスターベイタッチスクリーンエリアの入力チャンネルまたは出力バスマスターメーターのグループにタッチすると、それらのチャンネルが入力ベイ 3 に直ちにマップされます。



マスターベイタッチスクリーンのメーターは、ナビゲーション手段として使用できます。8本のメーターブロックにタッチするだけで、それらのチャンネル（入力および出力の両方）が右側の入力ベイにマップされます。これはオペレーターが2人で操作する場合などに便利です。

4.4 FaderGlow™



FaderGlow™ (特許出願中) は、フェーダーの状態を識別しやすくする Soundcraft 独自の機能で、オペレーターの操作ミスを大幅に減らすことができます。

コンソールでは、さまざまな機能を特定のフェーダーに割り当てることができるため、フェーダーに割り当てられている機能がわからなくなることがあります。FaderGlow の主な役割は、特定のフェーダーに現在割り当てられている実際の機能のタイプを示すことです。FaderGlow は、機能の変更が可能な 32 本のフェーダー全てに搭載されています。

フェーダー操作 FaderGlow™ の色

チャンネルレベル	なし
AUX センドレベル	オレンジ
GRP	緑
MTX センドレベル	青緑
VCA マスター 1 ~ 8	青
VCA マスター 9 ~ 16	ピンク
Aux VCA マスター 1 ~ 16	白
GEQ	赤

4.5 ボタン



Vi3000 にはさまざまなボタングループがあります。以下、全てのボタングループおよび特定のボタンについて説明します。全てのボタンの詳しい操作方法は、関連セクションを参照してください。

コンソール上のほとんどのボタンは、ラッチ動作 (ON のまま) またはモメンタリー動作 (押しと ON、放すと OFF) が可能です。ボタンを押したままにするとモメンタリー動作となり、ボタンを押し、0.5 秒以内にボタンを放すと「ラッチ」動作になります。



SYSTEM ボタングループ

[MUTE ALL O/P] (全出力をミュート) および [POWER ON] ボタン



EDIT ボタングループ

[COPY]、[PASTE]、および [UNDO] ボタン

コンソール上またはコンソールのライブラリーシステムとの間でチャンネル、プロセッシングブロック、および個々のパラメーターのコピー＆ペーストを行う際に使用します。詳細は第 12 章「編集システム」を参照してください。





入力チャンネル VISTONICS ボタングループ

入力チャンネル VISTONICS コントロールボタンは、個々のバスの「タップ」ポイントの選択や、マスターベイでのマスターバス選択に応じた VST スクリーンへの入力バスセンドレベルの表示など、バスマスター機能を入力チャンネル VST エンコーダーにアサインします。

詳細は第 5 章「入力チャンネル」を参照してください。



出力 VISTONICS ボタングループ

マスターベイ Vistonics スクリーンの VST セクションの機能をコントロールします。例えば、[PAGE A] / [PAGE B] ボタンは、スクリーンのエンコーダーセクションをバス 1 ~ 16 とバス 17 ~ 24 の間で切り替えます。詳細は第 6 章「出力」を参照してください。



ENCODER MODE ボタングループ

入力チャンネルストリップエンコーダーに各種機能を割り当てます。詳細は第 5 章「入力チャンネル」を参照してください。



MUTE & VCA GROUPS ボタングループ

4 つのミュートグループおよび 16 個の VCA をコントロール / アサインします。詳細は第 8 章「ミュート / VCA グループ」を参照してください。





INPUT FADER PAGES ボタングループ

「All Busses」ビューをはじめとする 5 つの基本入力チャンネルページ / レイヤーと 5 つのユーザー設定ページのナビゲーションをコントロールします。これらのボタンは入力チャンネルベイにのみ影響します。詳細は第 5 章「入力チャンネル」を参照してください。



出力 FADER PAGES ボタングループ

各 8 系統の出力バス / VCA マスターページをナビゲートします。これらのボタンはマスターベイチャンネルストリップにのみ影響します。詳細は第 6 章「出力」を参照してください。



CUE ボタングループ

読み込んだキューリスト内は、[NEXT] / [LAST] ボタンで移動します。使用するには、メインメニューの「Settings」ページでボタンを有効にする必要があります。詳細は第 13 章「スナップショット、キューリスト、およびグローバルフィルター」を参照してください。



SNAPSHOT CONTROL ボタングループ

スナップショットおよびキューリストの保存、移動、およびリコールをコントロールします。詳細は第 13 章「スナップショット、キューリスト、およびグローバルフィルター」を参照してください。



TALKBACK/OSC ボタングループ


これらのボタンのほとんどは、プリセットトークバックルーティング専用です。オシレーター機能にアクセスするには [SETUP] ボタンを使用します。詳細は第 14 章「トークバック / オシレーター」を参照してください。



【SETUP】 ボタン

フィールド/グループ:

点灯時

	マスターベイ Vistonics スクリーンに関連設定画面を開きます。	設定画面が開いている状態で【SETUP】ボタンをもう一度押すと、その設定画面が閉じます。詳細は各【SETUP】ボタンの関連セクションを参照してください。		設定画面を表示
---	-------------------------------------	--	--	---------


【SOLO/SEL】

ボタン

フィールド / グループ:

消灯時

点灯時


	チャンネルをソロにする / 選択します。	【SOLO/SEL】ボタンには2つの動作モードがあります。デフォルトでは、チャンネルまたはバスからモニタリングシステムへのソロバスをON/OFFします。タッチエリアページが開いている場合、同一ベイ内の別チャンネルの【SOLO/SEL】を押すと、タッチエリアページがその新しいチャンネルに切り替わります。【SOLO/SEL】ボタンは、コンソールのモードに応じてその他の選択機能も実行します。それらの機能については関連セクションで説明します。	通常	ソロ / 選択
---	----------------------	---	----	---------

【GANG】 ボタン

フィールド / グループ:

消灯時

点灯時

	ギャング機能	チャンネル、プロセッシングブロック、およびパラメーターをリンクします。詳細はギャング機能の関連セクションを参照してください。	通常	ギャングモード
--	--------	--	----	---------

【SOLO CLEAR】

ボタン

フィールド / グループ:

点灯時

	現在 ON のソロを解除します。			解除
---	------------------	--	--	----




【FLW】 ボタン (下側)

フィールド / グループ:

消灯時

点灯時


	<p>マスターバス選択に応じて入力フェーダーにアサインします。</p>	<p>マスターベイボタンストリップの最下部の近くにあるフェーダーフォロー出力ソロ [FLW] ボタンを押すと、[SOLO/SEL] ボタンを押した時に出力バスへのセンドレベルを入力フェーダーで調整できます (「センドオンフェーダー」といいます)。</p> <p>マトリクス出力の [SOLO/SEL] を押すと、フォローソロモードの設定に関係なく、出力ソロが ON になり、マトリクス出力の EQ/Dyn/Misc タッチスクリーンが表示され、出力からソロマトリクス出力へのセンドレベルがチャンネルフェーダーにアサインされます。</p> <p>注: 下側の [FLW] ボタンには、入力チャンネルの Aux センドの VCA 制御を有効にする機能もあります。詳細は第 8 章「ミュート/VCA グループ」を参照してください。</p>	<p>フォローモード</p>	<p>通常</p>
---	-------------------------------------	--	----------------	-----------

メインメニューボタン

フィールド / グループ:

消灯時

Active


	<p>マスターベイにメインメニュー画面を表示します。</p>	<p>各種コンソール機能の設定は、メインメニューのタブページで編成されています。詳細は第 15 章「メインメニューと設定」を参照してください。</p>	<p>通常</p>	<p>メインメニュー表示</p>
---	--------------------------------	---	-----------	------------------

**インプット
プライオリティ**

フィールド / グループ:

消灯時

点灯時


	<p>出力ソロを ON のまま、入力ソロを一時的に優先して ON にできます。</p>	<p>詳細は第 10 章「ソロシステムの動作」を参照してください。</p>	<p>通常</p>	<p>メインメニュー表示</p>
---	---	---------------------------------------	-----------	------------------

**【LOCK MTR】
(メーターロック)**

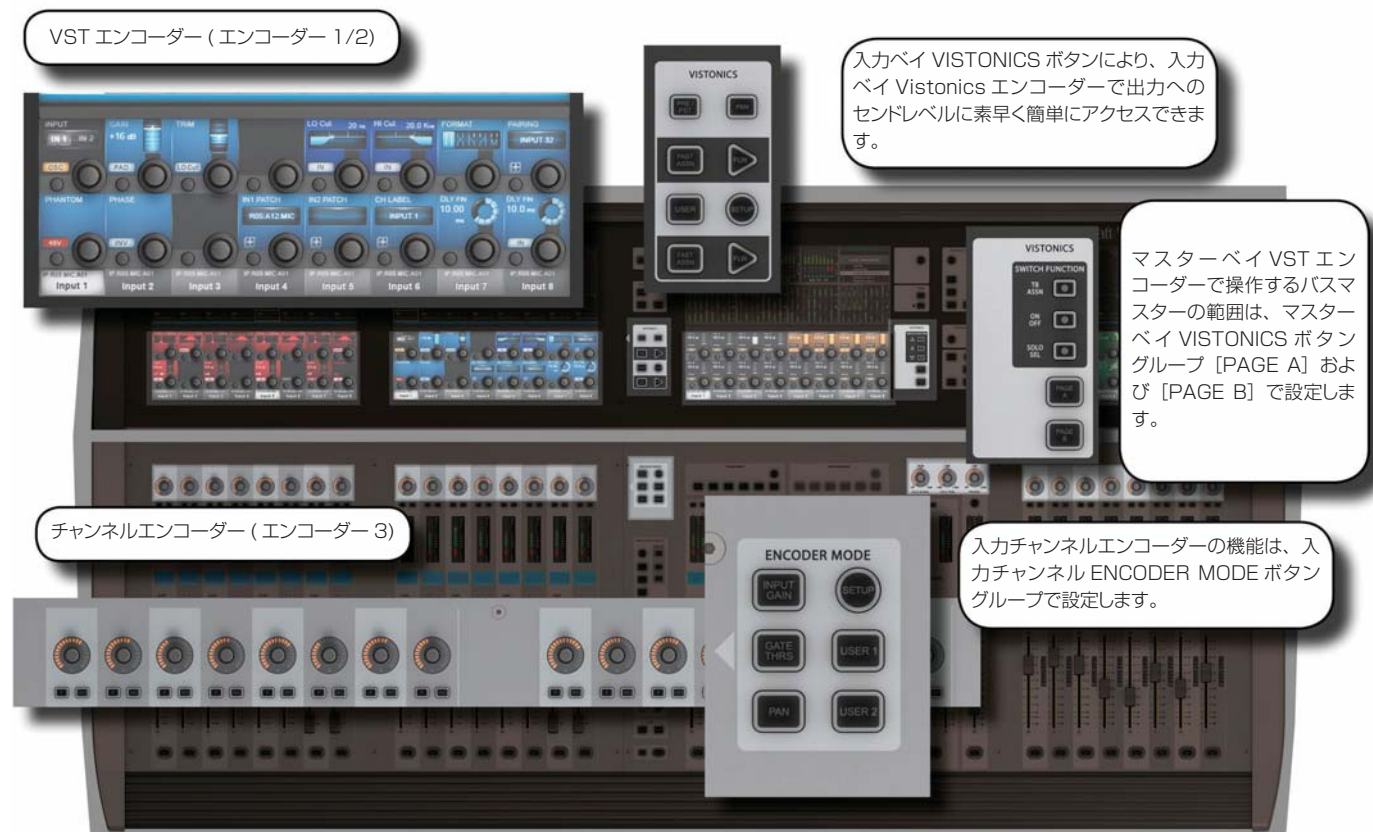
フィールド / グループ:

消灯時

点灯時

	<p>マスターベイタッチスクリーンのメーターセクションをスクリーンにロックします。</p>	<p>メーターセクションは、タッチスクリーンにチャンネルが表示されるといった出力選択の影響を受けません。ただし、[SETUP] ボタンはこのボタンに優先します。</p>	<p>通常</p>	<p>メーターをロック</p>
---	---	--	-----------	-----------------

4.6 エンコーダー



入力チャンネルストリップごとに 3 つのエンコーダーを装備しています。エンコーダー 1/2 は、スクリーン下部の VST フィールドにあります。チャンネルエンコーダーはフェーダーエリアの最上部にあり、パラメーターの状態を示す LED リングを備えています。各エンコーダーは、他の部分の設定に応じて各種パラメーターを操作できます。

マスターセクションには 16 個の VST エンコーダーと、4 個の LED リング付きパネルマウントエンコーダー (TB/OSC レベルコントロールエンコーダー、ソロブレンド、ソロトリム、およびヘッドホンレベルエンコーダー) を装備しています。4 個のパネルマウントエンコーダーは各機能専用です。

チャンネルエンコーダーは常にそのチャンネルストリップのパラメーターを操作します。チャンネルエンコーダーの機能は、Encoder Mode パネルの [INPUT GAIN]、[GATE THRS]、および [PAN] ボタンでグローバルに選択できます。詳細は第 5 章「入力チャンネル」を参照してください。

VST 入力ベイエンコーダーは、デフォルトでは Aux 1/2 にアサインされていますが、コンソールのモードに応じて各種機能にアサインできます。タッチフィールドがアクティブの場合、16 個の VST エンコーダーは拡張チャンネル機能パラメーターにアサインされます。詳細は第 5 章「入力チャンネル」を参照してください。

マスター VST エンコーダーは、デフォルトではマスター出力 1 ~ 16 の出力レベルコントロールとして設定されています。これは、マスター Vistronics モードパネルの [PAGE A] ボタンを押して選択することも可能です。[PAGE B] を押すと、マスター VST エンコーダーがマスター出力 17 ~ 24 の出力レベルコントロールとしてアサインされます。

マスター VST エンコーダーは、マスター出力拡張機能 (EQ、ダイナミクスなど) にアサインすることも可能です。マスター出力の [SOLO/SEL] ボタンにタッチすると、マスター VST スクリーンにプロセッシングエリアが開きます。その後、特定のタッチエリアにタッチすると、VST エンコーダーがその拡張機能にアサインされます。詳細は第 6 章「出力」を参照してください。

4.7 ギャング





ギャングは、複数の入力チャンネルまたは出力バスの機能に同様に影響する操作を素早く行うために非常に役立つ機能です。ギャングチャンネルのパラメーター変更は、他の全てのギャングチャンネルにオフセットとして適用されます。例えば、あるチャンネルの Aux センドレベルを 4dB 上げた場合、実際のレベルが他のギャングチャンネルに「コピー」されるのではなく、他の全てのギャングチャンネルの対応する Aux センドレベルも 4dB 上がります。

ボタンを押すと、現在その新しい状態になっていないギャングチャンネルの対応するボタンが新しい状態に変わります。その時点からさらにボタンを押すと、全てのスイッチの状態が同時に変わります。

ギャングモードの ON/OFF は [GANG] ボタンで切り替えます。ギャングチャンネルの追加または削除は、チャンネル [SOLO/SEL] ボタンで行います。

ギャングモードを ON にした時点で ON であるタイプのソロはキャンセルされません。ソロシステムはギャングモードを ON にした時点の状態が維持されます。ギャングモードが ON の間、[SOLO/SEL] ボタンは点灯しません。

[GANG] ボタン		フィールド / グループ:	消灯時	点灯時
	ギャングモードを ON/OFF します。	ギャングモードを ON にした後、[GANG] ボタンを長押しすると全ての入力チャンネルがギャングに追加されます。 ギャングモードは [GANG] ボタンを押すことで解除できます。ギャング設定は、「クリア」しない限り、次にギャングモードを ON にした時に復元されます。	通常	ギャング選択
[SOLO/SEL] (ギャング)		フィールド / グループ:	点灯時	
	ギャングチャンネルを選択 / 選択解除します。	ギャングモードでは、各チャンネルの [SOLO/SEL] ボタンを押すと、そのチャンネルをギャングに追加できます。あるいは、最初と最後のチャンネルの [SOLO/SEL] ボタンを同時に押すことにより、そのチャンネル範囲を追加することも可能です。 [SOLO/SEL] を長押しすると、ギャング設定が全てクリアされます (ギャングモードを誤って ON にしないように、使用後はクリアすることが推奨されます)。 ギャングモードでは、チャンネルの [SOLO/SEL] ボタンは青色に点灯します。		チャンネル選択

4.8 ラベル設定

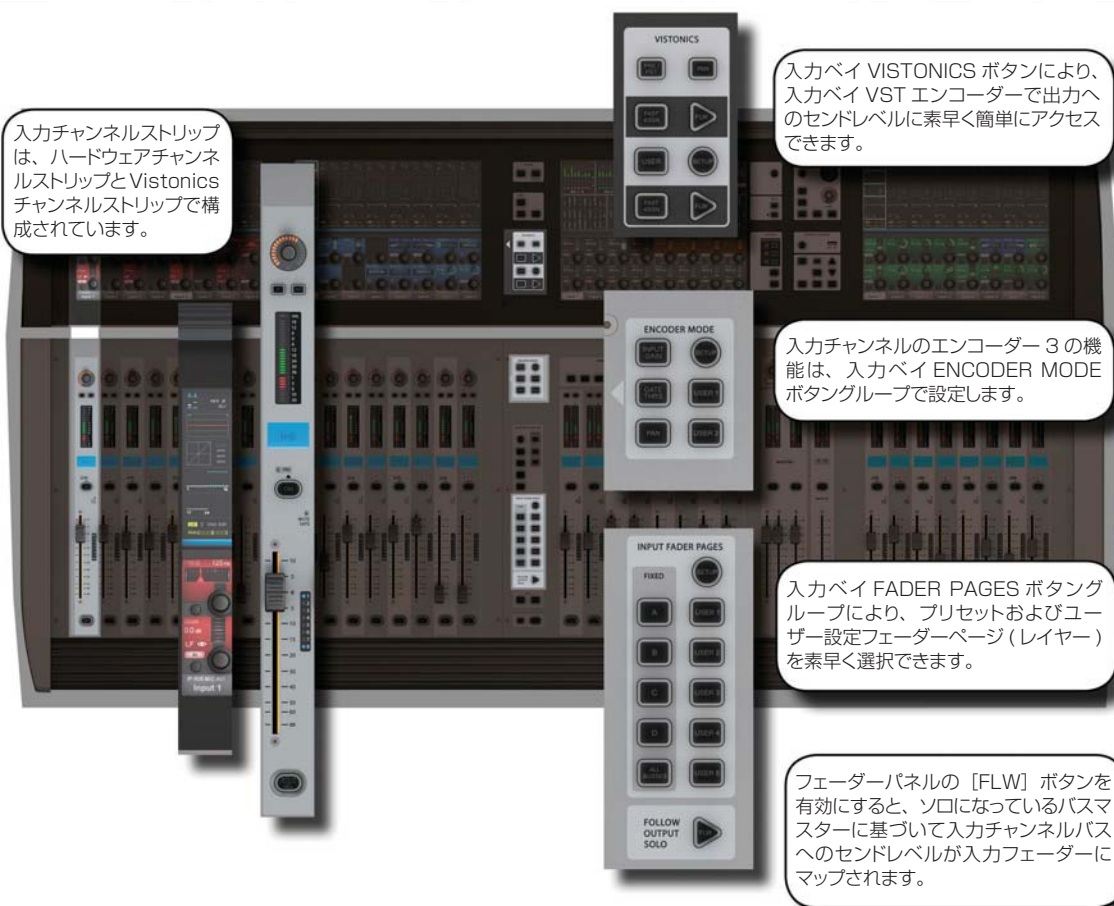
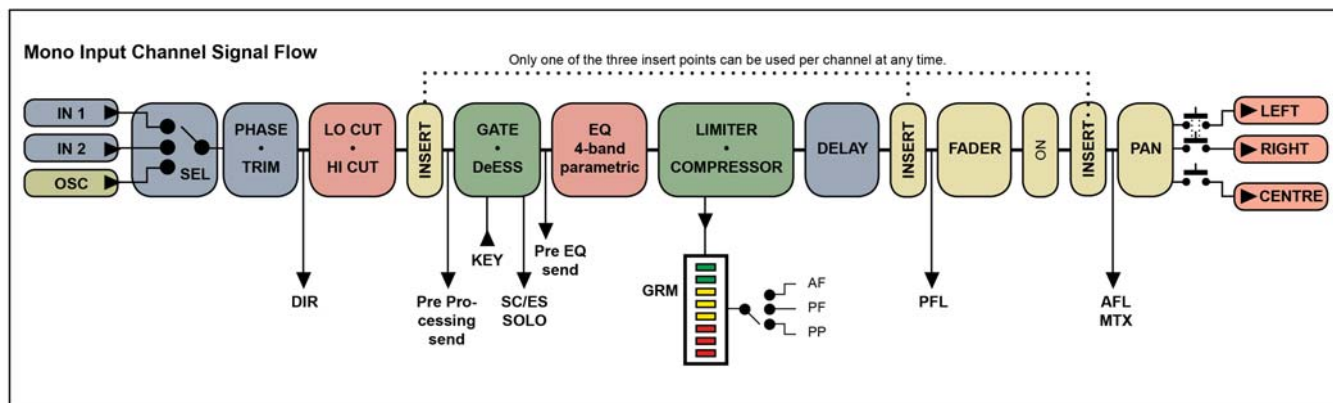


ラベル設定システムは、チャンネル、出力、キュー、ファイル、またはその他のパラメーターや項目のラベル設定が必要な場合に、タッチスクリーンエリアに表示されます。例えば、タッチスクリーン上のチャンネルの入力エリアにタッチし、VST エリアの {CH LABEL} ボタンを押すことにより、入力チャンネルのラベルを設定できます。

ラベル設定は、スクリーンに表示されるソフトウェアキーボードまたは外部 USB キーボードで行えます。ソフトウェアキーボードはコンテキスト依存で、入力可能な文字および記号のみが表示されます。

ロングラベルの表示は最大 10 文字、ショートルabelの表示は最大 6 文字です。

第 5 章 入力チャンネル



コンソールのベイ 1、2、および 4 (入力ベイ 1/2/3) は、通常、入力チャンネルの操作専用ですが、マスターバス、マトリクスセンド、グラフィック EQ などの機能をマップできます。

コンソールには、以下の 4 つの入力チャンネルコントロールエリアがあります。

- メインチャンネルストリップ (Vistonics スクリーンセクションを含む): 入力チャンネルのパラメーター、ルーティングおよびパッチ設定をコントロールします。
- INPUT FADER PAGES ボタン: プリセットおよびユーザー設定フェーダーページの選択により、入力チャンネルをナビゲートします。
- 入力チャンネル VISTONICS コントロールボタン: バスマスター機能を入力チャンネル VST エンコーダーにアサインします。
- ENCODER MODE ボタン: チャンネルストリップエンコーダーの機能を素早く切り替えます。

入力チャンネルのナビゲーション – 入力フェーダーページ



このセクションは、フェーダーページ（レイヤー）のナビゲーションに使用します。それぞれ 24 系統の入力チャンネルからなる 4 つのメインレイヤーに加えて、5 つのユーザー設定レイヤーが用意されています。[ALL BUSES] ボタンを押すと、出力バスが入力チャンネルストリップにマップされます（詳細は第 6 章「出力」を参照）。


また、マスターベイ Vistonics の入力メーターフィールドにタッチすると、それらの入力チャンネルを右端の入力ベイに再マップできます。



**固定フェーダー
レイヤー**

フィールド / グループ:
INPUT FADER PAGES


点灯時

	<p>入力チャンネルストリップページ / レイヤーを選択します。</p>	<p>各ボタンは 24 チャンネルのページを 3 つの入力ペイにマップします ([A] はチャンネル 1 ~ 24、[B] はチャンネル 25 ~ 48、[C] はチャンネル 49 ~ 64、[D] はチャンネル 65 ~ 96)。</p>		<p>選択</p>
---	--------------------------------------	---	--	-----------

**ユーザーフェーダー
レイヤー**

フィールド / グループ:
INPUT FADER PAGES


点灯時

	<p>ユーザー設定入力チャンネルストリップページ / レイヤー</p>	<p>ボタンを押すとそのユーザー設定フェーダーレイヤーがコンソールにマップされます。ユーザーレイヤーを設定するには、FADER PAGES グループの [SETUP] ボタンを押します。</p>		<p>選択</p>
---	-------------------------------------	---	--	-----------

All Busses モード

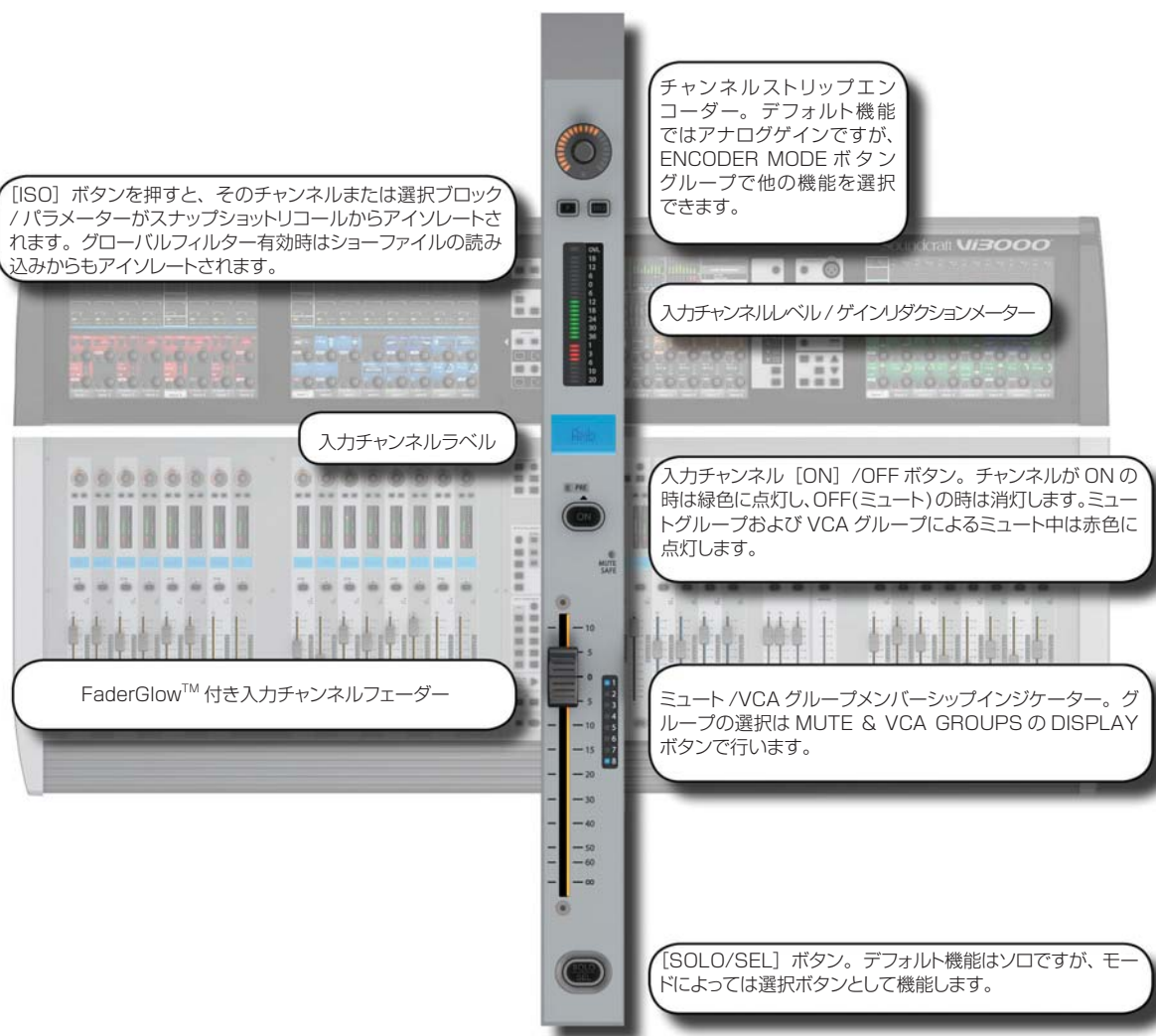
フィールド / グループ:
INPUT FADER PAGES

点灯時

	<p>24 系統の出力バスを入力ペイフェーダーストリップにマップします。</p>	<p>All Busses モードの詳細は第 6 章「出力」を参照してください。</p>		<p>選択</p>
--	--	--	--	-----------




入力チャンネルストリップ

入力チャンネル
ストリップ
エンコーダー

フィールド / グループ:


ローレンジ

ハイレンジ

	入力 ENCODER MODE ボタンで機能を設定するロータリーエンコーダー	デフォルト機能はチャンネルのアナログ入力ゲインコントロールです。詳細はセクション 5.3「入力エンコーダーモード」を参照してください。	モードに依存	モードに依存
---	--	---	--------	--------

入力チャンネル
ストリップ F

フィールド / グループ:


	将来のソフトウェアアップデート用			
---	------------------	--	--	--



入力アイソレート

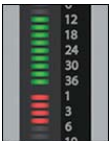
フィールド / グループ:

点灯時

	チャンネル (選択項目) をスナップショットリコールおよびショーファイル読み込み (グローバルフィルター有効時) からアイソレートします。	詳細は第 13 章「スナップショット、キュリスト、およびグローバルフィルター」を参照してください。		アイソレート
---	---	---	--	--------


レベル / ゲイン
リダクションメーター

フィールド / グループ:

	入力チャンネルのレベルおよびゲインリダクションメーター	詳細は第 11 章「メーター」を参照してください。		
---	-----------------------------	---------------------------	--	--

入力チャンネル
ラベル

フィールド / グループ:

	チャンネルのショートラベル (省略名) を表示します。	ロング / ショートチャンネルラベルの設定は、チャンネルの「Input」Vistronics パラメータブロックで行います。詳細はセクション 5.5.1 を参照してください。		
--	-----------------------------	---	--	--

「PRE」
インジケーター

フィールド / グループ:


	将来対応予定			
---	--------	--	--	--

チャンネル ON/OFF

フィールド / グループ:


消灯時

点灯時

	チャンネル [ON] /OFF ボタン。「OFF」は実質的にミュートです。	チャンネルが「ON」の時は緑色に点灯し、OFF の時は消灯します。ミュートグループ ON によるチャンネルミュート中および VCA グループミュート中は [ON] ボタンが赤色に点灯します。	チャンネル OFF	チャンネル ON
---	---------------------------------------	---	-----------	----------

ミュートセーフ
インジケーター


フィールド / グループ:

	チャンネルのミュートセーフが ON の時は赤色に点灯します。	ミュートセーフシステムを (モニタリングセクションの [SETUP] で) 有効にした後、チャンネルストリップの [SOLO/SEL] ボタンでチャンネルのミュートセーフを ON/OFF します。		
---	--------------------------------	--	--	--




**ミュート /
VCA グループ
インジケータ**

フィールド / グループ:

	チャンネルが属するミュートグループまたは VCA グループを示します。	実際の対象 (ミュート、VCA1 ~ 8、または VCA9 ~ 16) は、MUTE & VCA GROUPS ボタングループの DISPLAY ボタンによって決まります。詳細は第 8 章「ミュート/VCA グループ」を参照してください。		
---	-------------------------------------	---	--	--

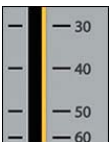
チャンネルフェーダー

フィールド / グループ:

	チャンネル出力レベルをコントロールします。	フェーダー [FLW] ボタンにより、マスターペイでのバスマスター選択に応じて入力チャンネルフェーダーにアサインし、そのバスへのセンドレベルを調整することもできます。		
---	-----------------------	---	--	--

FaderGlow


フィールド / グループ:

	チャンネルフェーダーを機能に応じて色分けします。	入力チャンネルレベルは色分けされません。その他の色分けは、Aux センド (オレンジ)、グループ (緑)、マトリクスセンドレベル (青緑)、VCA マスター 1 ~ 8 (青)、VCA マスター 9 ~ 16 (ピンク)、GEQ (赤) です。		
--	--------------------------	--	--	--

ソロ / 選択

フィールド / グループ:

点灯時

	デフォルトはチャンネルソロ機能 (モニターバスでこのチャンネルのみを検聴) です。	同じペイの他のチャンネルに対してタッチスクリーンが開いている場合、[SOLO/SEL] ボタンを押すと、このチャンネルに切り替わります。コンソールのモードによっては、コピー / ペーストするチャンネルの選択などの機能もあります。その他の機能については関連セクションで詳しく説明します。詳細は第 10 章「ソロシステムの動作」を参照してください。		ソロ ON または選択
---	---	--	--	-------------

入力エンコーダーモード



入力チャンネルのエンコーダー3の機能は、入力ベイ ENCODER MODE ボタングループで設定します。

メインチャンネルストリップの最上部にある入力チャンネルエンコーダーの機能を決定します。

[ALL BUSSES] またはマトリクス出力ソロが ON の場合、チャンネルエンコーダーは無効になり、機能しません (直前の機能は記憶されています)。

モード: 入力ゲイン

フィールド / グループ:

点灯時

	(デフォルト) 入力エンコーダーをアナログ入力ゲインコントロールに切り替えます。			モード選択
--	--	--	--	-------

モード: ゲート
スレッシュホールド

フィールド / グループ:

点灯時

	入力エンコーダーをゲートスレッシュホールドコントロールに切り替えます。			モード選択
--	-------------------------------------	--	--	-------

モード: パン

フィールド / グループ:

点灯時

	入力エンコーダーをパンコントロールに切り替えます。			モード選択
--	---------------------------	--	--	-------



SETUP

フィールド / グループ:

	将来のソフトウェアアップデート用			
---	------------------	--	--	--

モード: ユーザー 1

フィールド / グループ:


点灯時

	入力エンコーダーをコンプレッサスレッシュホールドコントロールに切り替えます。			モード選択
---	--	--	--	-------

モード: ユーザー 2

フィールド / グループ:

点灯時

	入力エンコーダーをデジタルトリムコントロールに切り替えます。			モード選択
--	--------------------------------	--	--	-------



入力 VISTONICS ボタン (VST セクションのコントロール)




入力チャンネル VST エンコーダーの機能をコントロールします。

このボタングループにより、バスセンドレベルやバスのパンをエンコーダーに素早く簡単にアサインできます。

プリ / ポスト

フィールド / グループ:


点灯時

	チャンネルからの Aux センド (2 列の VST エンコーダーにアサインされている場合) のプリ / ポストフェーダーを設定します。			
---	--	--	--	--

VST モード: パン

フィールド / グループ:


点灯時

	状態に応じてエンコーダーによる Aux パンコントロールを有効にします。	ステレオ Aux が VST エンコーダー列にアサインされている場合、[PAN] ボタンを ON にすると、エンコーダーは Aux センドレベルではなく Aux パンのコントロールとなります。上段と下段にアサインされた Aux がいずれもステレオ Aux の場合、2 列ともパン機能に切り替わります。2 列の一方のみがステレオ Aux の場合、その列のみがパンに切り替わります。どちらの列にもステレオ Aux がアサインされていない場合、[PAN] ボタンは機能しません。		モード ON
---	--------------------------------------	--	--	--------

高速アサイン

フィールド / グループ:

点灯時

	バス機能を素早く VST エンコーダー列に一時的にアサインします。	いずれかの [FAST ASSN] ボタンを押しながら、いずれかの出力マスターの [SOLO/SEL] ボタンを押すと、対応する VST エンコーダー列がその出力マスターにアサインされ、その [FAST ASSN] ボタンが点灯します。音声には影響せず、出力ポートは ON になりません。		モード ON
---	-----------------------------------	--	--	--------




**エンコーダー
フォローマスター**

フィールド / グループ:

消灯時

点灯時


	各 VST エンコーダー列のフォローソロ機能を有効にします。	バスマスターの [SOLO/SEL] ボタンを押すと、ソロ ON のバスマスターがデフォルトまたは [USER] レイヤーに優先してこの列に自動的にアサインされます。同時に複数の [FLW] を ON にすることはできません。		モード ON
---	--------------------------------	---	--	--------

VST モード: USER

フィールド / グループ:

消灯時

点灯時

	両方の VST エンコーダー列を各入力チャンネルの AUX 3 および AUX 4 センドレベルコントロールとしてアサインします。			モード ON
---	---	--	--	--------

入力 VST SETUP

フィールド / グループ:

消灯時

点灯時

	将来対応予定			モード ON
--	--------	--	--	--------


入力タッチスクリーン音声ブロック – 入力





モノ入力チャンネルの入力セクションタッチスクリーンエリアは、Vistonics 入力チャンネルストリップエリアの最上部にあり、青色に色分けされています。入力セクションは、そのチャンネルの入力ソース選択、プリアンプ / ゲインステージコントロール、ステレオ（およびその他のフォーマットの）チャンネル作成のためのチャンネルペアリング選択、チャンネルラベル設定、およびチャンネルディレイ調整で構成されています。





チャンネル入力選択	フィールド / グループ: INPUT		ローレンジ	ハイレンジ
	入力 1 または入力 2 をチャンネル入力として選択します。	IN 1 PATCH および IN 2 PATCH フィールドで 2 系統の物理チャンネル入力をアサインします。	IN 1	IN 2

オシレーター入力選択	フィールド / グループ: INPUT		消灯時	点灯時
	コンソールのオシレーターをチャンネルの入力にアサインします。	OSC が ON の時は通常の入力選択が無効になり、対応する入力タッチフィールドはオレンジ色でハイライト表示されます。	OFF	ON

入力ゲイン	フィールド / グループ: GAIN		ローレンジ	ハイレンジ
	アナログ入力ゲインを調整します。	これは A/D 変換前のアナログゲインステージです。	+10dB	+65dB

入力パッド	フィールド / グループ: GAIN		消灯時	点灯時
	入力感度を 20 dB 下げます。	パッドが ON の時は、入力タッチフィールドの「PAD」マークが青色でハイライト表示されます。	0dB	-20dB

入力トリム	フィールド / グループ: TRIM		ローレンジ	ハイレンジ
	デジタル入力ゲインを調整します。	これは A/D 変換後のデジタルゲインです。	-36dB	+15dB


アナログローカットフィルター	フィールド / グループ: TRIM		消灯時	点灯時
	アナログ (プリ A/D コンバーター) ローカットフィルターを挿入します (アナログ入力のみ)。	アナログローカットフィルター IN 時は、入力タッチフィールドの「LO Cut」マークが青色でハイライト表示されます。このフィルターはアナログ入力にのみ影響します。	OUT	IN



**ローカットフィルター
カットオフ周波数**フィールド / グループ:
LO CUT

ローレンジ


ハイレンジ

	ローカットフィルターのカットオフ周波数を調整します。	これはデジタル (ポスト A/D) ローカット / ハイカットセクションの一部であり、全ての入力に影響します。影響を受ける周波数領域はタッチスクリーンの EQ セクションにグラフ表示されます。	20Hz	600Hz
---	----------------------------	--	------	-------

ローカット INフィールド / グループ:
LO CUT

ローレンジ


ハイレンジ

	デジタルローカットフィルターの IN/OUT を切り替えます。	デジタルローカットフィルター IN 時は、EQ タッチセクションの特性グラフ上の LO CUT インジケーターが青色でハイライト表示されます。	OUT	IN
---	---------------------------------	---	-----	----

**ハイカットフィルター
カットオフ周波数**フィールド / グループ:
HI CUT

ローレンジ


ハイレンジ

	ハイカットフィルターのカットオフ周波数を調整します。	これはデジタル (ポスト A/D) ローカット / ハイカットセクションの一部であり、全ての入力に影響します。影響を受ける周波数領域はタッチスクリーンの EQ セクションにグラフ表示されます。	1 kHz	20kHz
--	----------------------------	--	-------	-------

ハイカット IN/OUTフィールド / グループ:
HI CUT

ローレンジ


ハイレンジ

	デジタルローカットフィルターの IN/OUT を切り替えます。	デジタルハイカットフィルター IN 時は、EQ タッチセクションの特性グラフ上の HI CUT インジケーターが青色でハイライト表示されます。	OUT	IN
---	---------------------------------	---	-----	----

**チャンネルペアリング
選択**フィールド / グループ:
PAIRING

消灯時


点灯時

	タッチスクリーンにチャンネルペアリング選択画面を開きます。	チャンネルのペアリング候補として、連続チャンネル番号 (水平隣接チャンネル) と上位および下位レイヤーの対応チャンネル (垂直隣接チャンネル) がタッチスクリーンに表示されます。選択したペアリング候補に全てのチャンネルパラメーターがコピーされ、ペアリング FORMAT フィールドが表示されます。	選択なし	チャンネル選択
---	-------------------------------	--	------	---------

**ペアリングフォーマット
選択**フィールド / グループ:
FORMAT

ローレンジ

ハイレンジ

	ペアチャンネルのステレオフォーマットを選択します。	選択項目は LR、RL、LL、RR、MONO です。チャンネルがペアでない場合、FORMAT フィールドは表示されません。	LR	MONO
---	---------------------------	---	----	------



ファンタム電源		フィールド / グループ: PHANTOM	消灯時	点灯時
	その入力にパッチされた XLR 端子にファンタム電源 (+48 V) を供給します。	ファンタム電源が ON の時は、タッチスクリーン入力セクションの「48 V」マークが赤色でハイライト表示されます。	OFF	48 V
位相反転		フィールド / グループ: PHASE	消灯時	Active
	そのチャンネルを流れる信号の位相を反転します。	位相反転が ON の時は、タッチスクリーン入力セクションの位相マークが青色でハイライト表示されます。	OFF	180°
入力パッチ		フィールド / グループ: IN 1 PATCH/IN 2 PATCH	消灯時	点灯時
	タッチスクリーンに入力パッチ選択画面を開きます。	入力パッチ選択画面では、全ての外部 (ローカル I/O、ステージボックス、MADI など) および内部 (Lexicon FX) 入力 / ソースにアクセスできます。入力チャンネルが L または R へのアサインも同じ画面で選択できます。選択したソースは、IN 1 および IN 2 フィールドテキストエリアに表示されます。	消灯時	選択 ON
チャンネルラベル		フィールド / グループ: CH LABEL	消灯時	点灯時
	メインタッチスクリーンにチャンネルラベル設定画面を開きます。	チャンネルラベルの設定を行うための標準 ASCII キーボードとカラーセレクトが表示されます。ショートおよびロングラベル (チャンネル名) とラベルの色を指定できます。USB キーボードを接続して入力することも可能です。	消灯時	点灯時
ディレイ微調整		フィールド / グループ: DLY FIN	ローレンジ	ハイレンジ
	チャンネルディレイタイムを微調整します。	全体のディレイタイムを細かいステップで調整します。ディレイ単位 (フィート、メートル、秒など) は、[MENU] ボタンを押してメイン「Settings」画面で変更できます。	0 s	
ディレイ調整		フィールド / グループ: DLY	ローレンジ	ハイレンジ
	チャンネルディレイタイムを調整します。	全体のディレイタイムを調整します。ディレイ単位 (フィート、メートル、秒など) は、[MENU] ボタンを押してメイン「Settings」画面で変更できます。	0 s	MONO
ディレイ IN/OUT		フィールド / グループ: DLY	ローレンジ	ハイレンジ
	チャンネルのディレイの IN/OUT を切り替えます。	チャンネルディレイが ON の時は、タッチスクリーン入力エリアの「DLY」インジケータが青色でハイライト表示されます。	OUT	IN

入カタッチスクリーン音声ブロック – EQ



モノ入力チャンネルのパラメトリック EQ セクションタッチスクリーンエリアは、Vistonics 入力チャンネルストリップエリアの最上部近くにあり、赤色に色分けされています。EQ セクションは 4 バンドパラメトリックイコライザーで構成されており、LF および HF はシェルビング特性の選択が可能です。



周波数コントロール	フィールド / グループ: FREQ		ローレンジ	ハイレンジ
	EQ の中心周波数 (バンドパス) またはカットオフ周波数 (シェルビング) を調整します。	変更はグラフィック Vistonics タッチスクリーンの EQ セクションに全て反映されます。現在調整中のバンドは白色でハイライト表示されます。4 バンドのいずれもフルレンジ周波数コントロールが可能です。	20Hz	20kHz
EQ バンド幅 / Q コントロール	フィールド / グループ: BwOct		ローレンジ	ハイレンジ
	現在のフィルターのバンド幅または Q を調整します。	[MENU] ボタンを押すことにより、メイン「Settings」画面で調整単位 (バンド幅または Q) を選択できます。	0.3 Q/0.2 oct	8.7 Q/4 oct
シェルビング選択	フィールド / グループ: BwOct/Q		消灯時	点灯時
	フィルターのシェルビング特性を選択します。	ハイ (HF) およびロー (LF) EQ バンドはシェルビング特性の選択が可能です。	ベル	シェルビング
ゲインコントロール	フィールド / グループ: GAIN		ローレンジ	ハイレンジ
	設定したフィルターバンドに加えるゲインを調整します。		-18dB	+18dB
EQ バンド IN	フィールド / グループ: GAIN		消灯時	点灯時
	選択した EQ バンドをイコライザー信号パスに切り替えます。	EQ セクションをチャンネル信号パスに切り替える EQ IN ボタンもあります。	OUT	IN
オールフラット	フィールド / グループ:			点灯時
	EQ セクション全体の設定をフラットにします。			フラット
EQ IN	フィールド / グループ: EQUALISER		消灯時	点灯時
	チャンネル信号パスへの EQ セクション全体の IN/OUT を切り替えます。	各バンドの IN/OUT 設定が考慮されます。EQ セクションが「IN」の時は、Vistonics 入力チャンネルタッチスクリーンエリアの EQ グラフが赤色でハイライト表示されます。	OUT	IN

入力タッチスクリーン音声ブロック – ダイナミクス



ダイナミクスセクションには3つのコンポーネントがあります。最初のセクションはゲートまたはディエッサーを選択できます。その他の2つはコンプレッサーとリミッターで、3つのセクションは全て個別にON/OFF可能です。

Vistonics タッチスクリーンのダイナミクスセクションには、圧縮変換としてのゲインリダクションと、ゲート/ディエッサーの選択が表示されます。また、ゲート/ディエッサーの選択に応じて、ゲートの状態またはゲインリダクションメーターも表示されます。



ゲート

ゲートはスレッシュホールドに基づくゲインリダクション処理で、通常はスレッシュホールドを下回る信号のレベルを下げて無音にするために使用します。ゲートセクションは、フィルター付きアサイナブルサイドチェイン入力、キー信号ソロ機能、およびダッキングモードを備えています。


ゲート / ディエッサー 選択	フィールド / グループ: MODE		ローレンジ	ハイレンジ
	最初のダイナミクス処理に対してゲートまたはディエッサー機能を選択します。	この選択に応じてダイナミクスの最上行が切り替わります。	ゲート	ディエッサー
ゲートスレッシュホールド 設定	フィールド / グループ: GATE		ローレンジ	ハイレンジ
	ゲートスレッシュホールドレベルを調整します。		-40dB	+18dB
ゲート IN	フィールド / グループ: GATE		消灯時	点灯時
	ダイナミクス信号パスにゲートを挿入します。	ゲート IN の選択時は、タッチスクリーンのダイナミクスセクションに「GATE」マークがハイライト表示されます。	OUT	IN
ゲートアタックタイム	フィールド / グループ: ATCK		ローレンジ	ハイレンジ
	ゲートのアタックタイムを調整します。		10uS	957mS
ゲートダッキング機能	フィールド / グループ: ATCK		消灯時	点灯時
	ゲートダッキングモードを選択します。	逆ゲートモードにより、サイドチェイン入力がスレッシュホールドを超えた時にレベルを下げます。例えば、マイク入力時に BGM を「ダッキング」することができます。	OFF	ON
ゲートホールド機能	フィールド / グループ: HOLD		ローレンジ	ハイレンジ
	ゲートのホールドタイムを調整します。	これは、作動したゲートが「リリース」に入るまで完全に閉じた状態を維持する時間です。	2.2 mS	2 s



ゲートリリースタイム フィールド / グループ: REL

ローレンジ

ハイレンジ


	ゲートのリリースタイムを調整します。	これは、動作したゲートが「ホールド」状態から開くまでの時間です。	2.2 mS	3.7 Sec
---	--------------------	----------------------------------	--------	---------

ゲートレンジ

フィールド / グループ:
RNG

ローレンジ


ハイレンジ

	ゲートレンジを調整します。	これは通常の信号レベルとゲート信号レベルの差です。	-60dB	0dB
---	---------------	---------------------------	-------	-----

ゲートサイドチェイン
ソロフィールド / グループ:
RNG

消灯時

点灯時


	ゲートサイドチェイン信号をソロパスに切り替えます。	ゲート「キー」として使用している信号（ゲートスレッシュホールドのテストに使用している信号）をモニターします。	OFF	ソロ
---	---------------------------	--	-----	----

ローカット周波数

フィールド / グループ:
LO CUT

ローレンジ


ハイレンジ

	ゲートサイドチェインローカットフィルターのカットオフ周波数を調整します。	ゲートハイカットフィルターと併せて、ゲートサイドチェインコントロール用のバンドパスフィルターとなります。	20Hz	20kHz
---	--------------------------------------	--	------	-------

サイドチェイン
フィルター INフィールド / グループ:
LO CUT

消灯時


点灯時

	ゲートハイカット / ローカットサイドチェインフィルターをサイドチェイン信号パスに挿入します。	ゲートローカット / ハイカットサイドチェインフィルターと併せて、ゲートサイドチェインコントロール用のバンドパスフィルターとなります。	OUT	IN
---	---	---	-----	----

ゲートハイカット
フィルターフィールド / グループ:
HI CUT

ローレンジ

ハイレンジ


	ゲートサイドチェインハイカットフィルターのカットオフ周波数を調整します。	ゲートローカットフィルターと併せて、ゲートサイドチェインコントロール用のバンドパスフィルターとなります。	20Hz	20kHz
---	--------------------------------------	--	------	-------

ゲート外部キー IN


フィールド / グループ:
HI CUT

消灯時

点灯時

	サイドチェインキー信号をメインチャンネル信号から外部信号に切り替えます。	MODE フィールドのキーアサインボタンでキー入力パッチをアサインします。	OUT	IN
---	--------------------------------------	---------------------------------------	-----	----




外部キーアサイン	フィールド / グループ: MODE		消灯時	点灯時
	メイン Vistonics タッチスクリーンパネルに外部キーアサイン画面を開きます。	外部キーに対して全ての外部 I/O オプションが選択可能になります。	+	-


ディエッサー機能

ディエッサーは動的に制御されるフィルターで、一般にボーカルの歯擦音（サ行の子音など）を低減するために使用します。ディエッサーを有効にすると、フィルターによって設定されたバンドの信号がスレッシュホールドを超えた時に、そのバンドのみ信号レベルが下がります。

ディエッサー感度	フィールド / グループ: SENS		ローレンジ	ハイレンジ
	ディエッサー処理の感度を調整します。		0%	100%

ディエッサー IN	フィールド / グループ: DEES		消灯時	点灯時
	ディエッサー処理を有効にします。		OUT	IN

ディエッサーレンジ	フィールド / グループ: RNG		ローレンジ	ハイレンジ
	ディエッサーの減衰量を調整します。	ディエッサー作動時の「エス」バンド信号の最大減衰量	-18dB	0dB

エスバンドソロ	フィールド / グループ: RNG		消灯時	点灯時
	ディエッサーのダイナミックフィルターをソロにします。	現在の信号に最も適切な「エスバンド」の特定に役立ちます。	OFF	ソロ


ディエッサー フィルター周波数	フィールド / グループ: FREQ		ローレンジ	ハイレンジ
	ディエッサーダイナミックフィルターの中心周波数を調整します。		20Hz	20kHz



ディエッサー
フィルターバンド幅フィールド / グループ:
BwOct

ローレンジ

ハイレンジ

	ディエッサーダイナミック フィルターのバンド幅または Q を調整します。	調整単位 (バンド幅 (oct) または Q) は、[MENU] ボタンで開く メイン「Settings」画面で設定できます。	0.2oct / 0.3Q	4oct / 8.7Q
---	--	--	------------------	-------------

コンプレッサー / リミッター


コンプレッサーは、信号レベルがスレッシュホールドを超えた時にゲインリダクションを適用し、「メイクアップゲイン」を加えて全体的なレベルを一定に保つことにより、信号のダイナミックレンジを圧縮します。また、自動メイクアップゲイン機能も備えています。

リミッターは、信号レベルがスレッシュホールドに近づくか超えた時に信号レベルを下げることで、ピーク信号レベルを制限するダイナミクス処理です。

コンプレッサー
スレッシュホールドフィールド / グループ:
CMP

ローレンジ

ハイレンジ


	コンプレッサーのスレッシュ ホールドを調整します。	スレッシュホールドを超えた信号は、コンプレッション設定に従って減衰 されます。	-40dB	+18dB
--	------------------------------	--	-------	-------

コンプレッサー IN

フィールド / グループ:
CMP

消灯時


点灯時

	コンプレッサー処理を有効 にします。	コンプレッサーを有効にすると、ダイナミクスタッチスクリーンエリ アの圧縮変換グラフが緑色でハイライト表示されます。	OUT	IN
---	-----------------------	--	-----	----

コンプレッサー
アタックフィールド / グループ:
ATCK

ローレンジ

ハイレンジ


	コンプレッサーのアタックタ イムを調整します。	信号がスレッシュホールドを超えてからコンプレッション機能が最大減衰 量に達するまでの時間。アタックタイムを遅くするほど、コンプレッ ションが「ソフト」になります。	0.5mS	98.6mS
---	----------------------------	---	-------	--------

コンプレッサー
リリースタイム

フィールド / グループ: REL

ローレンジ

ハイレンジ


	コンプレッサーのリリースタ イムを調整します。	コンプレッション機能が最大減衰量に達してから減衰量がゼロに戻 るまでの時間	5.5mS	5 Sec
---	----------------------------	--	-------	-------

コンプレッサー
リリースタイム

フィールド / グループ: REL

ローレンジ

ハイレンジ


	コンプレッサーのリリースタ イムを調整します。	コンプレッション機能が最大減衰量に達してから減衰量がゼロに戻 るまでの時間	5.5mS	5 Sec
---	----------------------------	--	-------	-------



**コンプレッションレシ
オ**フィールド / グループ:
RTIO

ローレンジ


ハイレンジ

	コンプレッションレシオを調整します。	通常の信号レベルと減衰（圧縮）後の信号レベルの比率。レシオが高いほどコンプレッションが深くなります。	1	20
---	--------------------	--	---	----

**コンプレッサー
メイクアップゲイン**フィールド / グループ:
MKUP

ローレンジ


ハイレンジ

	コンプレッション後のメイクアップゲインを調整します。	コンプレッサーの後に圧縮で失われるレベルを考慮して加えるゲイン	-20dB	+20dB
---	----------------------------	---------------------------------	-------	-------

**コンプレッサー自動
メイクアップゲイン**フィールド / グループ:
MKUP

消灯時

点灯時


	自動メイクアップゲインを有効にします。	有効にした場合、スレッシュホールドおよびレシオの設定に応じて自動的にコンプレッサーの後にメイクアップゲインを加えます。	OFF	ON
---	---------------------	---	-----	----

**リミッター
スレッシュホールド**

フィールド / グループ: LIM

ローレンジ

ハイレンジ


	リミッターのスレッシュホールドを調整します。	リミッターが作動するスレッシュホールド	-40dB	-6dB
---	------------------------	---------------------	-------	------

リミッター IN

フィールド / グループ: LIM

消灯時


点灯時

	リミッターを有効にします。	ダイナミクスセクションにリミッターを挿入します。	OUT	IN
---	---------------	--------------------------	-----	----

**リミッターアタック
タイム**フィールド / グループ:
ATCK

ローレンジ

ハイレンジ


	リミッターのアタックタイムを調整します。	リミッターが最大減衰量に達するまでの時間	10uS	98.6mS
---	----------------------	----------------------	------	--------

**リミッターリリース
タイム**

フィールド / グループ: REL

ローレンジ

ハイレンジ

	リミッターのリリースタイムを調整します。	リミッティング後にリミッターの減衰量がゼロに戻るまでの時間	5.5mS	957mS
---	----------------------	-------------------------------	-------	-------

入力タッチスクリーン音声ブロック – バス



入力チャンネル Vistonics タッチスクリーン信号バスのバスセクションにより、VST エリアで全ての Aux およびグループ、センドレベルにアクセスできます。タッチスクリーンブロックでは、ON の Aux レベルがオレンジ色、グループブルーティングが緑色で表示されます。コントロールは Aux かグループかによって異なります。

Aux センドレベル	フィールド / グループ: Aux n		ローレンジ	ハイレンジ
	入力チャンネルから Aux バスへのセンドレベルを調整します。	バスタッチスクリーンエリアのオレンジ色のバーも Aux センドレベルを示します。また、Aux バスのプリ / ポストフェーダールーティングも表示されます。	-90dB	+10dB
Aux センド ON	フィールド / グループ: Aux n		消灯時	点灯時
	入力チャンネルから Aux バスへのセンドを ON/OFF します。	Aux センドが ON の時は、バスタッチスクリーンエリアの対応する Aux レベルバーがオレンジ色でハイライト表示されます。	OFF	ON




**ステレオ Aux センド
バランス**

フィールド / グループ: Aux n

ローレンジ


ハイレンジ

	<p>ステレオ Aux センドのバランスを調整します。</p>	<p>エンコーダーの上のステレオマークは、その Aux センドと隣接する Aux を組み合わせてステレオ Aux センドを作成していることを示します。「隣接」Aux センドのスペースは、バスの「チャンネルパン」状態に応じてブランクか、バランスコントロールが表示されます。Aux が入力チャンネルパン設定に従うように設定されている場合、バランスコントロールは表示されません。</p>	30L	30R
---	---------------------------------	--	-----	-----

**グループバス
ルーティング**フィールド / グループ:
Group n

消灯時


点灯時

	<p>グループバスに入力チャンネル信号をルーティングします。</p>	<p>グループバスルーティングが ON の時は、対応するグループアサインバーがバスタッチスクリーンエリアに表示され、青色でハイライト表示されます。</p>	OFF	ON
---	------------------------------------	---	-----	----

**ステレオグループ
バスルーティング**フィールド / グループ:
Group n

消灯時

点灯時

	<p>ステレオグループバスに入力チャンネル信号をルーティングします。</p>	<p>エンコーダーの上のステレオマークは、そのグループと隣接するグループのペアで、チャンネルパン設定に従うステレオグループバスを作成していることを示します。隣接グループのスペースはブランクとなります。</p>	OFF	ON
--	--	--	-----	----

バス「ブランク」

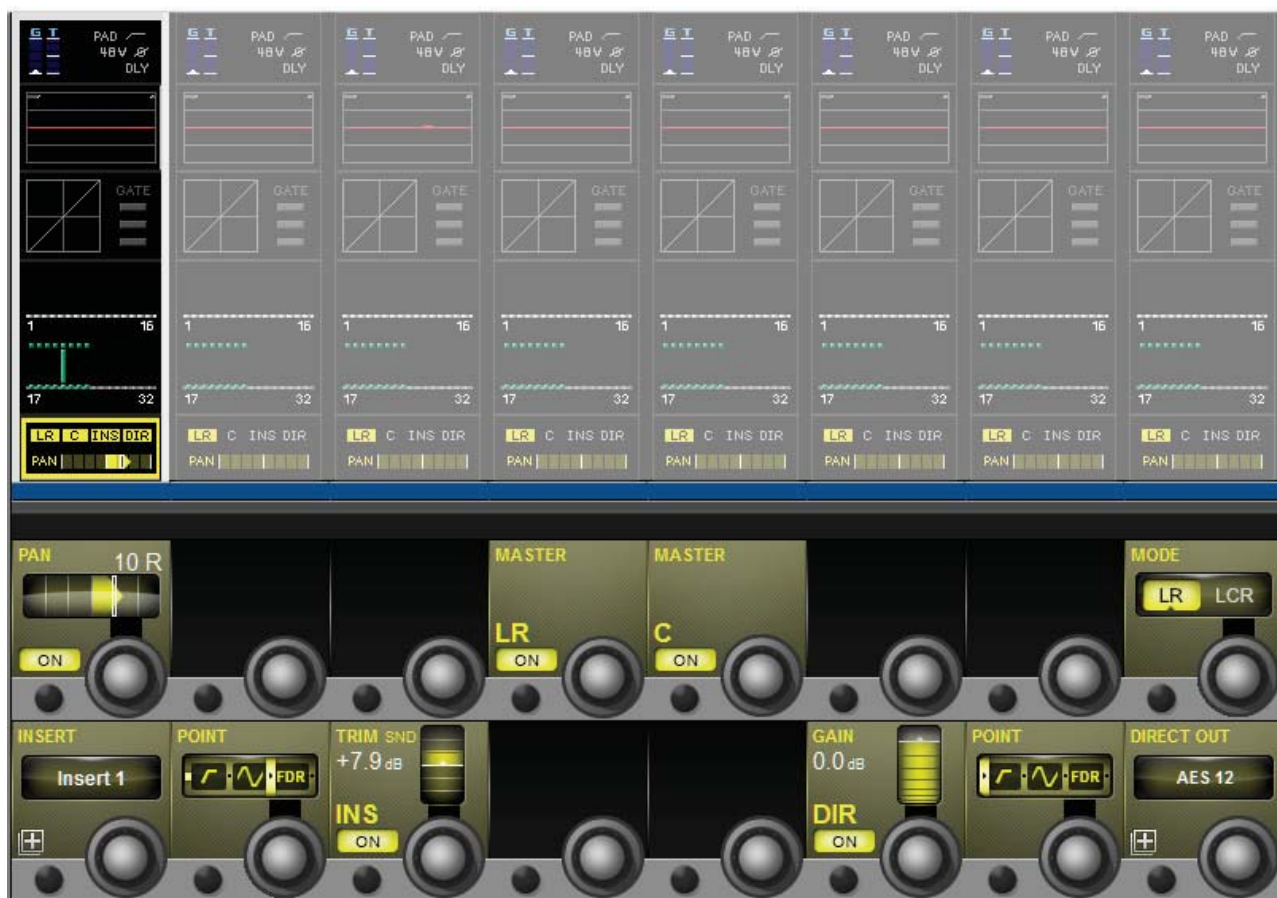
フィールド / グループ:

消灯時


点灯時


	<p>そのバスがマトリクスバスとしてアサインされていることを示します。</p>		—	—
---	---	--	---	---

入力タッチスクリーン音声ブロック – パン、インサート、ダイレクトアウト、ディレイ



このページは、パン、ミックスマスターへのルーティング、インサートポイント、ダイレクトアウトパラメーターをはじめとする、入力チャンネルの出力機能で構成されています。パンは LR または LCR モードで動作可能で、LCR モードでは WIDTH 機能が追加されます。


フィールド / グループ: PAN		ローレンジ		ハイレンジ
パン				
	選択されたパンモードに応じてマスター L/R/C バスへのパンを調整します。	チャンネルがペアの場合、バランスを調整できます。パン (MODE) を LCR に設定した場合、WIDTH フィールドが追加されます。		30L 30R


フィールド / グループ: PAN		消灯時		点灯時
パン ON				
	パンコントロールを ON/OFF します。	パンを OFF に設定した場合、全てのマスターバスへのセンドレベルはパンを「センター」に合わせた場合と同じになります (つまり、モノチャンネルパン設定の場合は -3 dB、ペアチャンネルバランスの場合は 0 dB)。パンを ON に設定した場合、マスターバスへのセンドレベルは 0 dB ~ -∞、バランスは +3 dB ~ ∞ の間で変化します。		OFF ON




フィールド / グループ: MASTER LR		消灯時		点灯時
LR ON		チャンネル信号を L/R マスターにルーティングします。	OFF	ON

フィールド / グループ: MASTER C		消灯時		点灯時
センター ON		チャンネル信号を C マスターにルーティングします。	OFF	ON

フィールド / グループ: MODE		ローレンジ	ハイレンジ
パンモード		LR	LCR

フィールド / グループ： INSERT		点灯時		
インサートパッチ		<p>インサートセンド / リターンの I/O を選択 / アサインします。</p>		
		<p>インサートポイントにより、チャンネル信号の流れに割り込むセンド / リターンバスを設定できます。</p> <p>インサート選択ページでは、画面上の (SETUP) ボタンにタッチすることにより、設定可能な全てのインサートポイントを I/O にパッチできます。(SETUP) ボタンにもう一度タッチするとインサートアサインに戻ります。インサート設定モードでは、任意の I/O からセンド / リターン I/O を選択でき、インサートのペアリングも可能です。</p> <p>入力チャンネルインサートは、任意の未使用インサートポイントまたは内部 FX にアサインできます。アサイン済みのインサートポイントを選択しようとした場合、そのインサートを「奪う」かどうかを選択できます。</p>	<p>パッチ設定画面クローズ</p>	<p>パッチ設定画面オープン</p>

フィールド / グループ: POINT		消灯時		点灯時
インサートポイント		インサートポイントとする入力チャンネルの信号バス内のポイントを選択します。	ポスト HPF / プリプロセッシング、ポストプロセッシング / プリフェーダー、またはポストフェーダーの選択が可能です。	




インサートトリム	フィールド / グループ: TRIM		ローレンジ	ハイレンジ
		実際のセンド信号レベルを調整します。		

インサート ON	フィールド / グループ: TRIM		消灯時	点灯時
		インサートポイントを ON/OFF します。	OFF	ON

ダイレクトアウト ON	フィールド / グループ:		消灯時	点灯時
		その入力チャンネルのダイレクトアウトを ON/OFF します。	OFF	ON

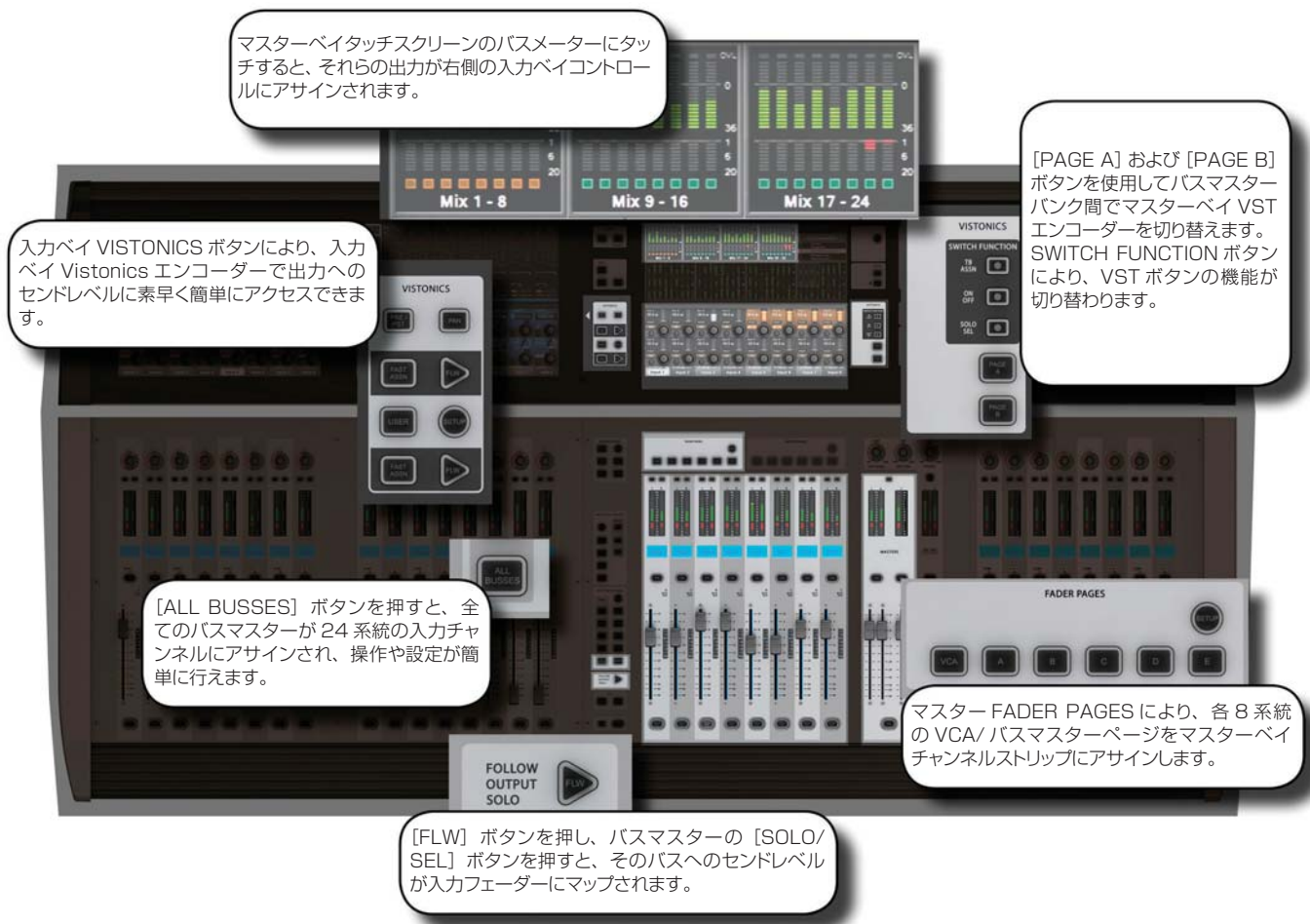
ダイレクトアウト ゲイン	フィールド / グループ:		ローレンジ	ハイレンジ
		チャンネルのダイレクトアウトのゲインを調整します。	-90dB	+10dB

ダイレクトアウト ポイント	フィールド / グループ:			
		ダイレクトアウトとする入力チャンネルの信号パス内のポイントを選択します。	プリ HPF、ポスト HPF/ プリプロセッシング、ポストプロセッシング / プリフェーダー、またはポストフェーダーの選択が可能です。	

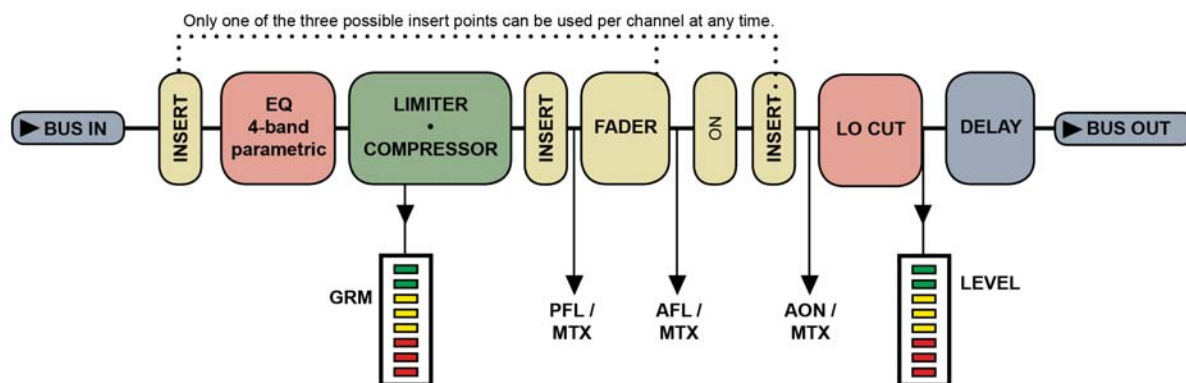
ダイレクトアウト パッチ	フィールド / グループ: DIRECT OUT		消灯時	点灯時
		ダイレクトアウトの I/O を選択 / アサインします。	対応する Vistonics タッチスクリーンエリアにパッチ設定画面が開きます。	パッチ設定画面クローズ パッチ設定画面オープン

出力

Aux、グループ、および LCR ミックスバス



Bus Master Signal Flow

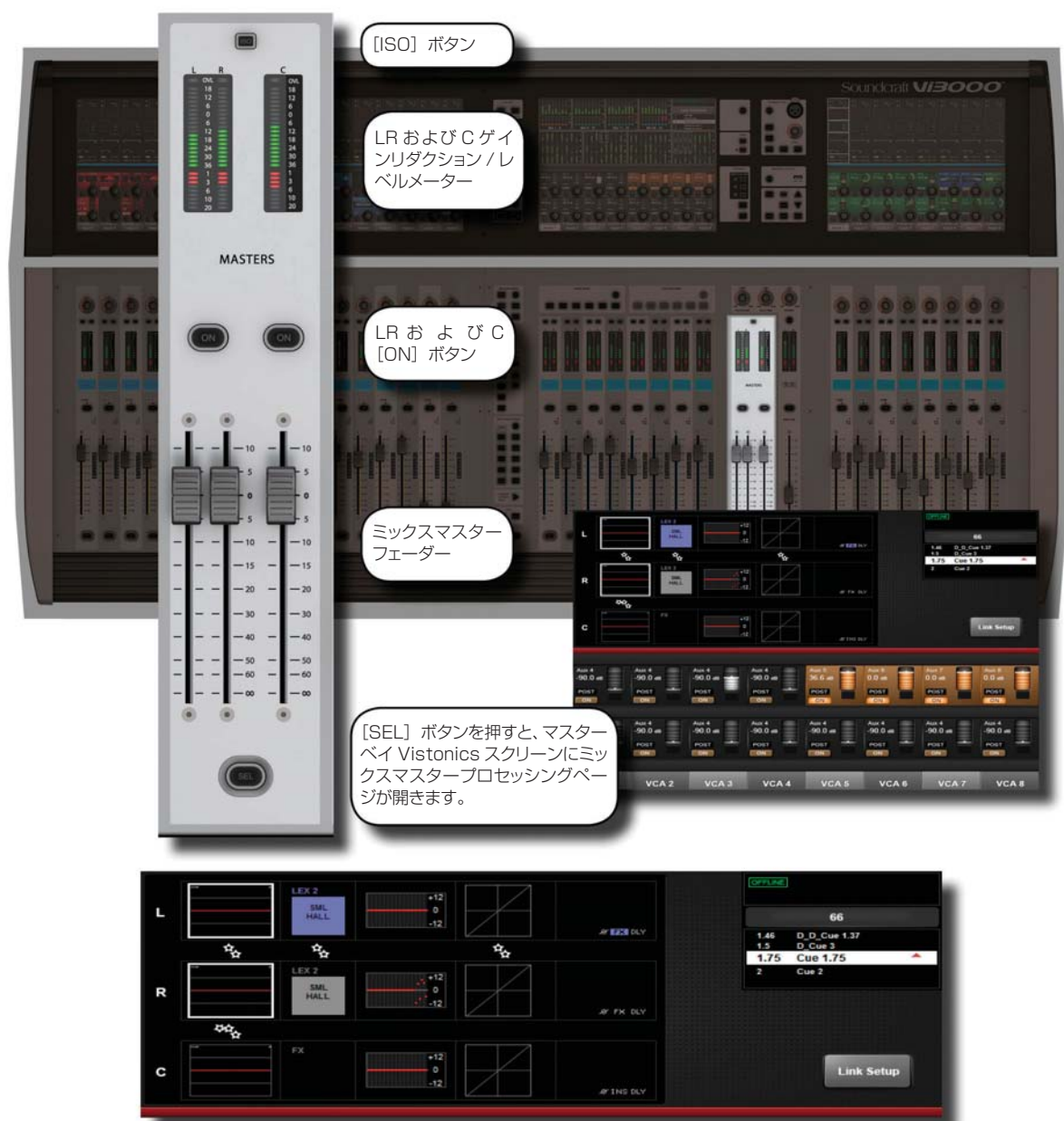


Vi3000 は 24 系統の出力バスに加え、マスター L/R/C(LRC) バスを装備しています。24 系統のバスはいずれも、プロセッシング機能を備えたモノ / ステレオ Aux またはグループとしてアサインできます。使用可能なバス数を減らさずにステレオバスを作成することが可能です (モノ / ステレオに関係なく 24 系統のバスを使用可能)。

それぞれ最大 24 系統のソース (バスを含む) を使用して、最大 16 バスをプロセッシング機能を備えたモノ / ステレオマトリクス (MTX) 出力として設定でき、実質的に 24 系統のソースから最大 16 種類のミックスの作成が可能です。この章では主に Aux およびグループのアサインについて説明します。マトリクスシステムの詳細は、第 7 章「マトリクスのモニタリング」を参照してください。

通常のオペレーション (出力フェーダーページ A/B/C およびユーザービュー) では、バスマスター出力コントロールは 2 ページにわたってマスターベイ Vistonics スクリーンの VST エンコーダーにマップされます。ページの切り替えは、[PAGE A] および [PAGE B] ボタンを使用して行います。

出力：LCR ミックスマスターバス



LRC ミックス出力

マスターベイのマスターセクションには、LRC バスマスターフェーダーがあります。これらは専用フェーダー / コントロールであり、他の用途には使用しません。


LRC バスマスター設定ページにアクセスするには、マスターの [SEL] ボタンを押します。マスターベイ Vistonics タッチスクリーンエリアにプロセッシングページが開きます。

LRC マスターバスは、パラメトリック / グラフィック EQ セクションをリンクできます。詳細は次の説明を参照してください。



アイソレート

点灯時

	LRC マスターをスナップショットリコールまたはショーリコール (グローバルフィルター有効時) からアイソレートします。	詳細は第 13 章「スナップショット、キューリスト、およびグローバルフィルター」を参照してください。		チャンネルをアイソレート
---	--	--	--	--------------

ON

消灯時

点灯時


	バス ON/OFF (ミュート)		OFF (ミュート)	ON
---	------------------	--	------------	----

LCR 選択

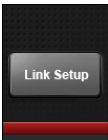
点灯時

	LCR マスターバスプロセッシングページを開きます。	マスターペイ Vistonics タッチスクリーンエリアでマスター LRC 出力のプロセッシングブロックにアクセスできます。		GEQ IN
--	----------------------------	--	--	--------


LCR フェーダー

	LRC マスターの出力レベルをコントロールします。	LRC マスター出力の出力レベルは常に各専用フェーダーでコントロールします。これらのフェーダーは他の用途には使用しません。		
---	---------------------------	---	--	--

L/C/R リンク設定

	LRC マスターバス EQ および GEQ リンクを設定します。	L/R バスはリンク可能、C バスはリンクされた L/R に追加可能で、それによって 3 つのバスを全て同時に調整できます。L と C、R と C のリンクはできません。デフォルトショーファイル読み込み時のデフォルト状態では、EQ と GEQ のいずれも LCR バスのリンクが ON に設定されています。		
---	----------------------------------	---	--	--

EQ 呼び出し

	そのマスターのパラメトリック EQ を調整します。	出力バスパラメトリック EQ は入力チャンネル EQ と同じです。詳細は入力チャンネルの該当セクションを参照してください。		
---	---------------------------	---	--	--



L/C/R GEQ 呼び出し

	そのブロックの BSS グラフィックイコライザーをコンソールフェーダーにマップします。	詳細はこの章の BSS グラフィック EQ の説明を参照してください。		
--	---	-------------------------------------	--	--

L/C/R ダイナミクス

	L/C/R バスダイナミクスを呼び出します。	コントロールは、ゲート / ディエッサーモードを備えていないこと以外は、入力チャンネルのダイナミクスセクションと同じです。		
--	------------------------	---	--	--

L/C/R インサート / ディレイ

	インサート / ディレイセクションのコントロールは、入力チャンネルと似ています。	出力チャンネルのインサートセクション固有の機能として、ローカットフィルター、位相、およびディレイがありますが、入力チャンネルの入力セクションのものと同じです。		
--	--	---	--	--

出力：バス設定




コンソールバスを設定し、バスマスターをコンソール入力チャンネルストリップにマップするには、入力フェーダーページの [ALL BUSES] ボタンを押すか、マスターベイトouchスクリーンで該当するメーターグループにタッチして、各 8 系統のバスマスターバンクを入力ベイ 3(右端のベイ) にアサインします。その後、タッチスクリーンエリアのパン/インサートプロセッシングブロックにタッチし、VST エリアの {BUS OUT} および {OUT LABEL} ボタンを押すことにより、出力をパッチし、バスのラベルを設定します。


最後の PAN/INSERT/DELAY プロセッシングブロックにタッチし、VST エリアの {BUS OUT} および {OUT LABEL} ボタンを押すことにより、出力バスのラベルを設定し、出力をアサインできます。




バスタイプ

	そのバスのバスタイプを設定します。	エンコーダーで AUX、GRP、または MTX を選択します。AUX を選択し、FORMAT フィールドをステレオに設定すると、[CHPAN] フィールドが有効になります。		
---	-------------------	--	--	--

パンフォロー
チャンネル

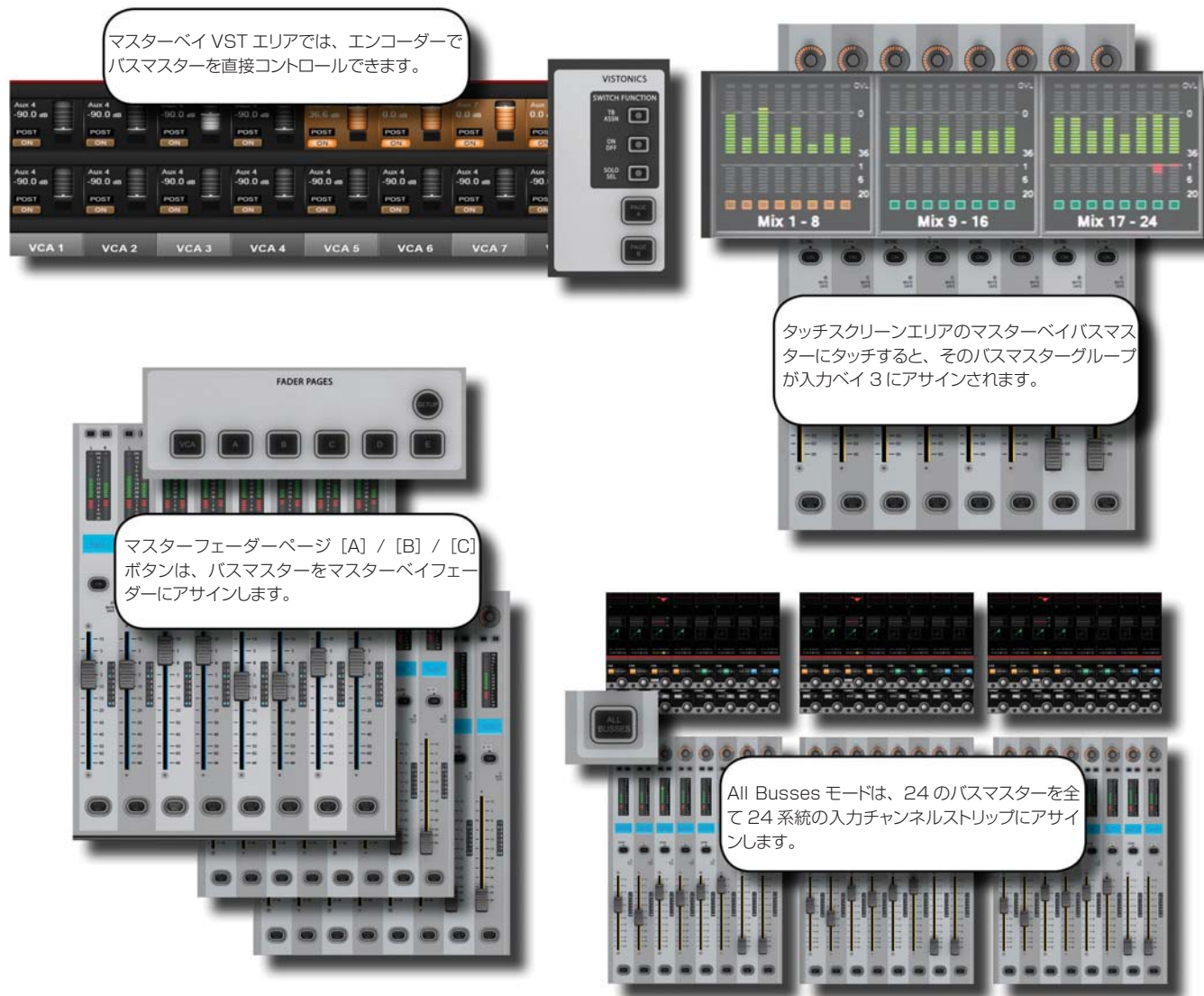
	ステレオバスの「パンフォローチャンネル」を設定します。	これを設定すると、ステレオ Aux へのパン設定が Aux パン設定ではなくチャンネルパン設定に従います。		
---	-----------------------------	---	--	--

バスフォーマット

	バスのフォーマット（モノまたはステレオ）を選択します。	ステレオ Aux バスの場合、CHPAN オプションが使用可能になります。		
--	-----------------------------	---------------------------------------	--	--



出力：バスマスターコントロール



出力コントロール

コンソールのバスマスターのコントロールには 4 通りの方法があり、出力バスプロセッシングおよびパラメーターの呼び出しには 2 通りの方法があります。

マスターベイ VST エンコーダー

バスマスターレベルは、マスターベイの VST エンコーダーでコントロールできます。バスマスターのグループは、[PAGE A] および [PAGE B] Vistonics コントロールボタンで選択します。[TB ASN] (トークバックアサイン)、[ON/OFF]、および [SOLO/SEL] Vistonics コントロールボタンにより、VST ボタンの機能を選択します。



マスターベイ出力チャンネルストリップ

マスターベイ FADER PAGES ボタン [A] (バス 1 ~ 8)、[B] (バス 9 ~ 16)、または [C] (バス 17 ~ 24) を選択することにより、バスマスターレベルを 8 本のマスターベイフェーダーおよび対応するチャンネルストリップコントロールにマップできます。

All Busses モード

マスターベイ INPUT FADER PAGES のマスターベイ入力 [ALL BUSSES] ボタンを押して All Busses モードを有効にした場合、全ての入力ベイの入力ストリップが 24 系統の出力バスのコントロールに切り替わり、フェーダーはバスマスター出力レベルのコントロールとなります。

入力ベイ 3 – 高速選択

マスターベイタッチスクリーンエリアのチャンネルメーターエリアにタッチすることにより、各 8 系統のバンクが入力ベイ 3 にアサインされます。マスターベイタッチスクリーンの最上列に各 8 系統 3 バンクの出力があります。

バスパラメーターコントロール

All Busses モードでは、コンソールの Vistonics スクリーンで 24 系統の出力バスチャンネルストリップのプロセッシングチェーンに直接タッチアクセスできます。

あるいは、マスターベイ Vistonics ボタンの機能を [SOLO/SEL] に設定した状態で、バスマスターチャンネルストリップの [SOLO/SEL] ボタンを押すと、そのバス出力のプロセッシングチェーンがマスターベイタッチスクリーンエリアに表示されます。


いずれの場合も、プロセッシングブロックを選択すると、そのブロックのパラメーターが Vistonics スクリーンの VST エリアに表示されます。

出力：マスターベイ Vistonics




マスターベイの VST フィールドのバスマスターコントロールにより、さまざまな基本機能を使用できます。どの機能をどのマスターで使用するかは、マスターベイ VISTONICS ボタングループでコントロールします。


トークバックアサイン
モード

	<p>バスマスター VST ボタンに {TB ASSN} 機能をアサインします。</p>	<p>詳細は第 14 章「トークバック / オシレーター」を参照してください。</p>		
---	--	---	--	--

ON/OFF モード

	<p>バスマスター VST ボタンに {ON} 機能をアサインします。</p>			
---	---	--	--	--

ソロ / 選択モード

	<p>ソロ / 選択モードを有効にします。</p>	<p>バスマスター VST ボタンに {SOLO} 機能をアサインし、バスチャンネルストリップの [SOLO/SEL] ボタンにより、マスターペイトッチスクリーンでバスパラメーターにアクセスします。</p>		
---	---------------------------	---	--	--




**マスターバンク
ページ**

	マスターページ Vistonics VST エリアのバスマスターバンクを切り替えます。			
---	---	--	--	--


バスレベル

	バス出力のレベルをコントロールします。			
---	---------------------	--	--	--


バスソロ

	そのバス出力をソロにします。	詳細は第 10 章「ソロシステムの動作」を参照してください。		
--	----------------	--------------------------------	--	--

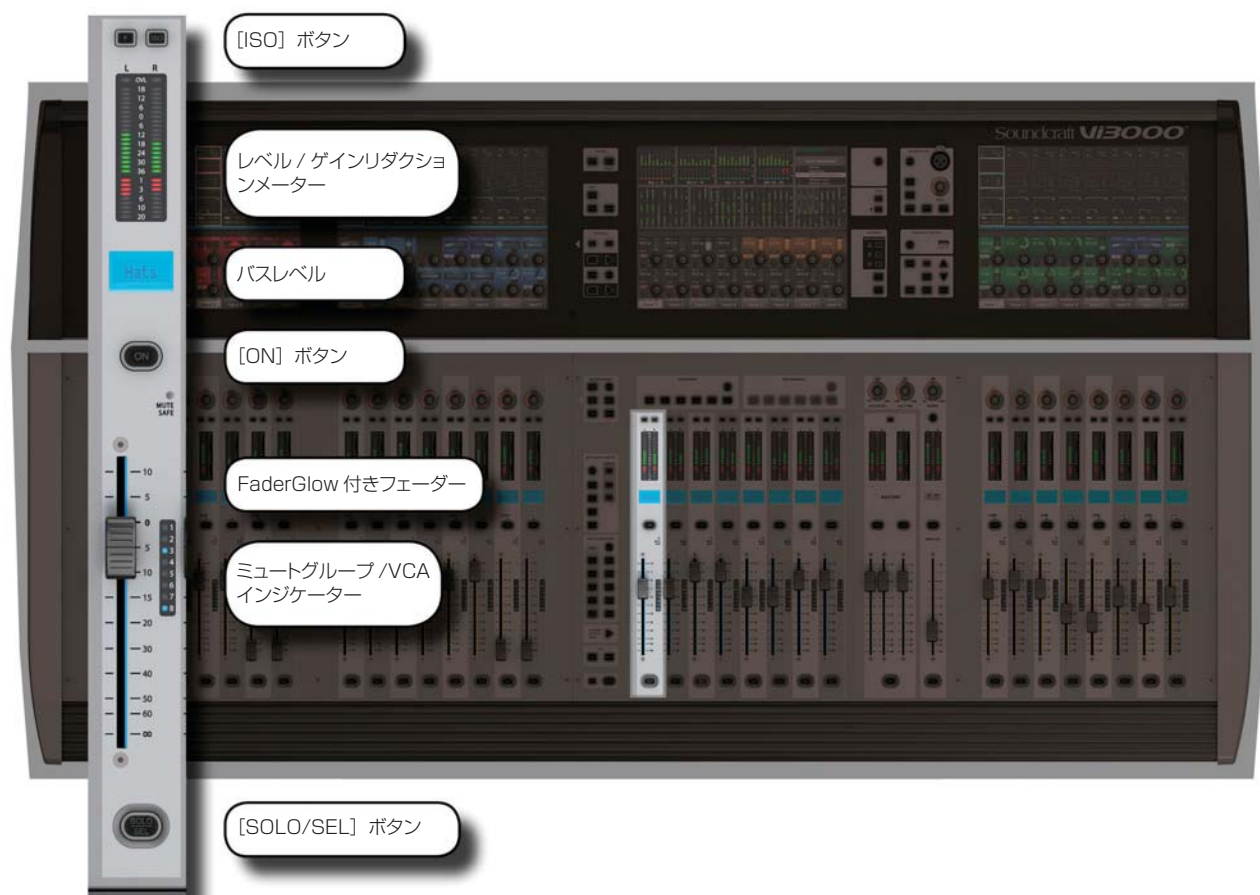
バス ON

	バスを ON/OFF (ミュート) します。			
---	------------------------	--	--	--

トークバックアサイン

	そのバスをトークバックシステムにアサインします。	詳細は第 14 章「トークバック / オシレーター」を参照してください。		
---	--------------------------	--------------------------------------	--	--


出力：マスターチャンネルストリップ




マスターベイチャンネルストリップは、マスターベイフェーダーページ選択によって決定される出力バスおよびVCAコントロール用です。[VCA] ボタンは、VCA マスター 1 ～ 8 をマスターベイフェーダーにマップします。[A] ～ [C] ボタンは、バス 1 ～ 24 を各 8 系統のグループ単位でマスターベイチャンネルストリップにマップします。[D] ボタンは、VCA マスター 9 ～ 16 を 8 本のマスターベイフェーダーにマップします。VCA の詳細は第 8 章「ミュート / VCA グループ」を参照してください。ただし、[ALL-BUSSES] モードとマスターベイメーター選択を使用すると、入力チャンネルストリップはバスマスターストリップになります。



ISO :
バスアイソレート

	そのバスをスナップショットリコールおよびショーリコール (グローバルフィルター有効時) からアイソレートします。	詳細は第 13 章「スナップショット、キューリスト、およびグローバルフィルター」を参照してください。		
---	--	--	--	--

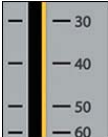
ミュートセーフ LED

	そのバスのミュートセーフが ON の時に点灯します。	ミュートセーフシステムを (モニタリングセクションの [SETUP] で) 有効にした後、チャンネルストリップの [SOLO/SEL] ボタンでチャンネルのミュートセーフを ON/OFF します。		
---	----------------------------	--	--	--


バスフェーダー

	バスマスター出力レベルをコントロールします。			
--	------------------------	--	--	--


FaderGlow

	チャンネルフェーダーを機能に応じて色分けします。	入力チャンネルレベルは色分けされません。その他の色分けは、Aux センド (オレンジ)、グループ (緑)、マトリクスセンドレベル (青緑)、VCA マスター 1 ~ 8 (青)、VCA マスター 9 ~ 16 (ピンク)、GEQ (赤) です。		
---	--------------------------	--	--	--

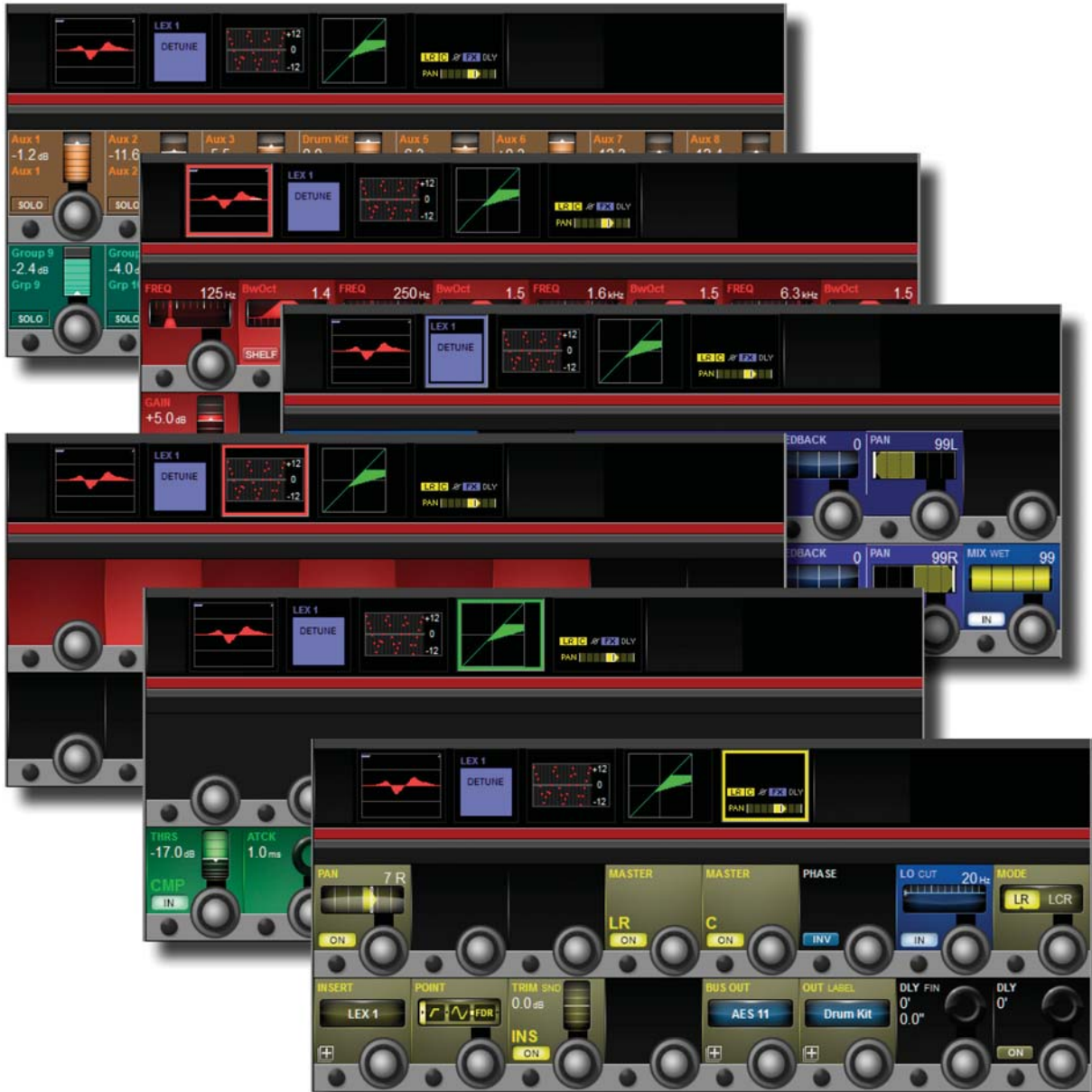
**バスミュート/VCA
インジケータ**

	そのチャンネルのミュートグループおよび VCA グループアサインを示します。			
---	--	--	--	--

バスソロ / 選択

	デフォルトではソロを ON にするチャンネルを追加します。	同じペイの他のチャンネルに対してタッチスクリーンが開いている場合、[SOLO/SEL] ボタンを押すとこのチャンネルに切り替わります。コンソールのモードによっては、コピー / ペーストするチャンネルの選択などの機能もあります。その他の機能については関連セクションで詳しく説明します。		
---	-------------------------------	---	--	--


出力：マスターバスプロセッシングチェーン




バス出力プロセッシングチェーンは、パラメトリック EQ ブロック、BSS グラフィック EQ ブロック (GEQ)、ダイナミクスブロック、およびパン/インサートブロックを搭載しています。また、バスのラベル設定、出力のアサイン、およびパン/インサートブロック内のディレイ設定が可能です。



**バスチャンネル
ストリップ EQ**

	<p>そのマスターのパラメトリック EQ を調整します。</p>	<p>出力バスパラメトリック EQ は入力チャンネル EQ と同じです。詳細は入力チャンネルの該当セクションを参照してください。</p>		
---	----------------------------------	--	--	--


**バスチャンネル
ストリップ EQ**

	<p>そのブロックの BSS グラフィックイコライザーをコンソールフェーダーにマップします。</p>	<p>詳細はこの章の BSS グラフィック EQ の説明を参照してください。</p>		
---	--	--	--	--

**バスチャンネル
ストリップダイナミクス**

	<p>コントロールは、ゲート/ディエッサーモードを備えていないこと以外は、入力チャンネルのダイナミクスセクションと同じです。</p>			
---	--	--	--	--

**バスチャンネル
ストリップインサート、
ディレイ**

	<p>インサートセクションのコントロールは、入力チャンネルと似ています。</p>	<p>バスのパッチおよびラベル設定に加え、パン設定、インサート設定、ディレイなどをコントロールします。出力チャンネルのインサートセクション固有の機能として、ローカットフィルター、位相、およびディレイがありますが、入力チャンネルの入力セクションのものと同じです。</p>		
---	--	--	--	--

グラフィックイコライザー (GEQ)



Vi3000は、24系統のアサインブルバスおよびLCRマスター出力ごとに1つ、合計27の高品質BSSグラフィックイコライザー (GEQ) を搭載しています。GEQは全て30バンドEQで、バンド幅が調整可能です。

GEQにアクセスするには、出力のタッチスクリーンパラメーターディスプレイからGEQプロセッシングブロックを選択します。

バスパラメーターディスプレイにアクセスするには、[ALL BUSSES] ボタンでAll Bussesモードに切り替え、対応するチャンネルのタッチスクリーンエリアからGEQブロックを選択するか、マスターベイ Bay Vistonics ボタンアサインをソロ/選択に設定した状態でバス[Solo/SEL]ボタンを選択します。詳細はバス出力のセクションを参照してください。


GEQを選択すると、バンド幅、フラット、およびGEQ INコントロールが右端のVSTコントロールにマップされ、グラフィックEQバンドが、コンソールフェーダーにマップされます。GEQには2つのモードがあります。ラージGEQモードでは、30バンド全てがコンソールフェーダー全体にマップされます。スモールGEQモードでは8つのGEQバンドがマスターベイフェーダーにマップされ、出力フェーダーページボタン[A]～[E]でスクロールできます。GEQコントロールモードは、メインメニューの「Settings」タブで設定します。



バンド幅

ローレンジ

ハイレンジ

	<p>30 GEQ バンドのバンド幅を調整します。</p>	<p>バンド幅の単位は、メインメニュー（「Settings」タブ）の「EQ UNIT」設定に応じて Q または oct です。</p>	<p>0.24Oct</p>	<p>0.36Oct</p>
---	-------------------------------	---	----------------	----------------

オールフラット


点灯時

	<p>現在 ON の GEQ の全バンドのレベルを 0 dB にします。</p>			<p>全 GEQ バンド 0 dB</p>
---	--	--	--	---------------------------

GEQ IN

消灯時

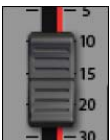
点灯時

	<p>現在選択されている GEQ を IN/OUT します。</p>		<p>GEQ OUT</p>	<p>GEQ IN</p>
--	------------------------------------	--	----------------	---------------

グラフィック EQ
フェーダー


ローレンジ

ハイレンジ

	<p>対応するバンドのレベルを調整します。</p>	<p>GEQ バンドの FaderGlow は赤色です。チャンネルレベルディスプレイにバンドの中心周波数が表示されます。</p>	<p>-12dB</p>	<p>+12dB</p>
---	---------------------------	--	--------------	--------------

GEQ フェーダー
ON ボタン

点灯時

	<p>0 dB でない GEQ バンドを示し、バンドをフラットにします。</p>	<p>GEQ バンドのレベルを調整すると、対応する [ON] ボタンが赤色でハイライト表示されます。その後、[ON] ボタンを押すとそのバンドがフラット (0 dB) になり、[ON] が消灯します。</p>		<p>バンドレベル 0 dB</p>
---	--	--	--	------------------------

マトリクスモニタリング



Vi3000 は、単純な出力マトリクスではなく、パラメトリック EQ、ダイナミクス、ディレイ、グラフィック EQ などのプロセッシング機能を備えた、最大 16 系統の出力 (モノまたはステレオ) を自由に設定可能なマトリクスを搭載しています。各マトリクス出力は最大 24 系統のソースのミックスで、バス出力、チャンネルダイレクトアウト、あるいはパッチシステムから直接、入力信号をソースとすることができます。

各マトリクスミックスのソースは個別にパッチできるため、マトリクスはそれぞれ最大 24 入力で、出力プロセッシング機能を備えた 16 台のミキサーとして使用することが可能です。

マトリクスを使用するにはまず、出力バスをマトリクス出力として設定しなければなりません。この操作は、All Busses モードにする (入力フェーダーページセクションの [ALL BUSES] ボタンを押す) か、マスターベイタッチスクリーンで目的のメーターグループにタッチすることで簡単に行えます。この場合、バスマスターおよびアサインは右端の入力ベイにマップされます。

マトリクスコントロール

マトリクスセンドレベルを入力ベイにマップするには、[ALL BUSES] ボタンが選択されていないことを確認してから、マトリクスマスターの [SOLO/SEL] を押します。全ての入力ベイがマトリクスセンドレベル表示に切り替わり、FaderGlow[™] がマトリクスの色 (青緑) で点灯します。

ソースのコントロールに使用するフェーダーの上にある入力画面で、マトリクスソースの「+」Vistonics ボタンを押します。パッチ設定画面が開き、画面の右側で MADI、ステージボックス、ローカル、ダイレクトアウト、またはバス出力カテゴリからソースを選択できます。

ソースを選択した後、マトリクスバス出力へのセンドレベルをチャンネルフェーダーと [ON] ボタンでコントロールします。一部のソースタイプ (ダイレクトアウトおよびバス出力) は、マトリクスバスに送る信号を取り出すソースチャンネルまたはバスの信号パス内のポイントを選択することが可能です。




マトリクスソース ON

	対応するマトリクスソースを ON/OFF します。			
---	---------------------------	--	--	--


マトリクスソース
フェーダー

	マトリクスミックスへのセンドレベルとしてソースのレベルを調整します。			
---	------------------------------------	--	--	--


マトリクスソースソロ
/ 選択

	マトリクスマッピングを取り消してチャンネルを元に戻します。			
--	-------------------------------	--	--	--

マトリクスパン
エンコーダー

	ステレオマトリクスソースのパンコントロール	マトリクスバスがステレオの場合、各マトリクスソースフェーダーの上にパンコントロールが表示され、選択したソースをマトリクスバスのステレオイメージ内に定位させることができます。マトリクスがモノの場合、このコントロールは機能しません。		
---	-----------------------	--	--	--

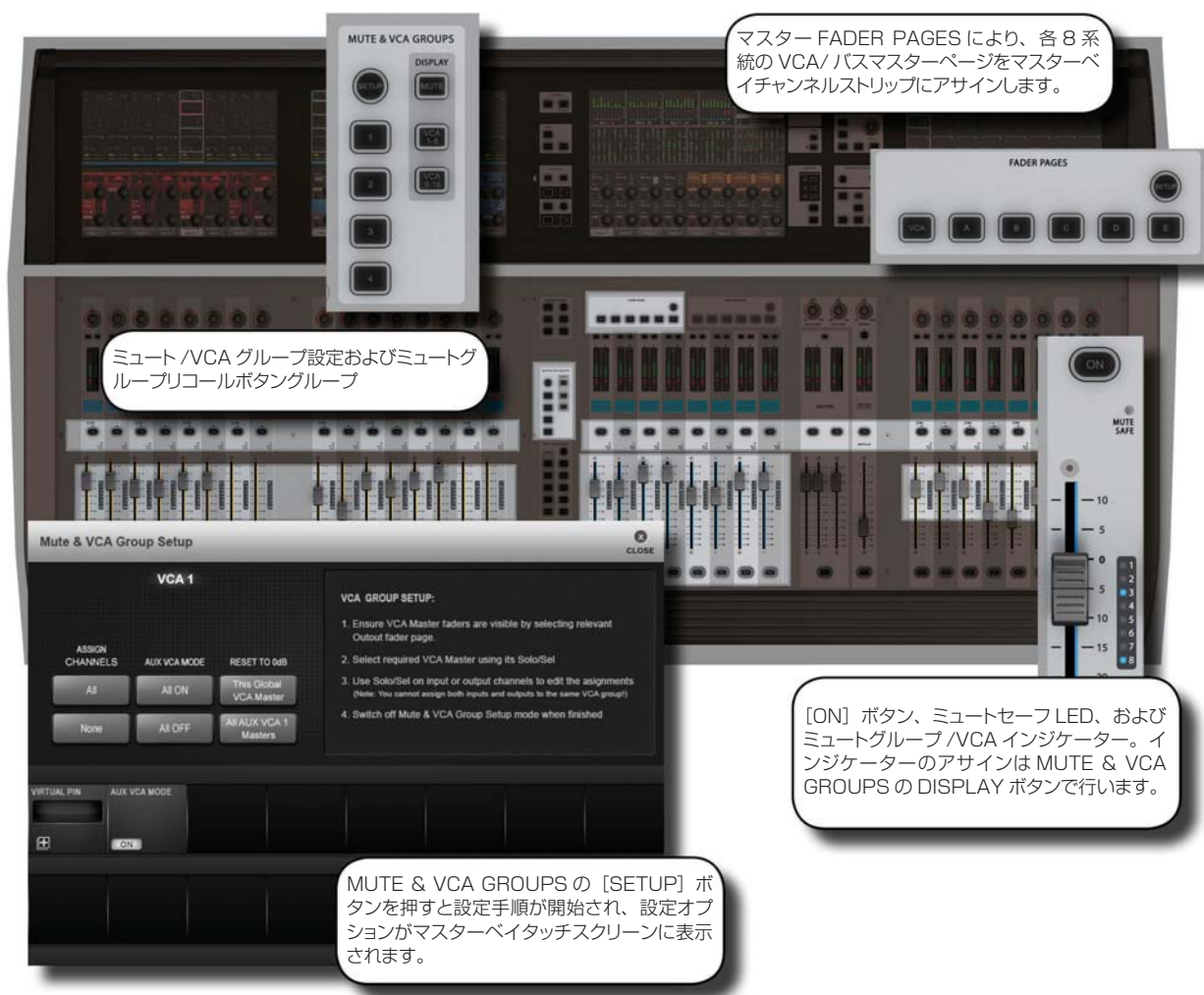
マトリクスソース

	マトリクス入力のソースを選択します。	ボタンを押すとパッチ選択画面が開き、出力バス、物理コンソール入力、入力チャンネルダイレクトアウトなどの選択可能なマトリクスソースが全て表示されます。		
---	--------------------	--	--	--

マトリクス X ポイント

	選択したマトリクスソースを取り出すポイントを選択します。例えば、バスマスターをマトリクスソースとして選択した場合、プリフェーダー、ポストフェーダー、またはポスト ON を選択できます。			
---	--	--	--	--

ミュート / VCA グループ

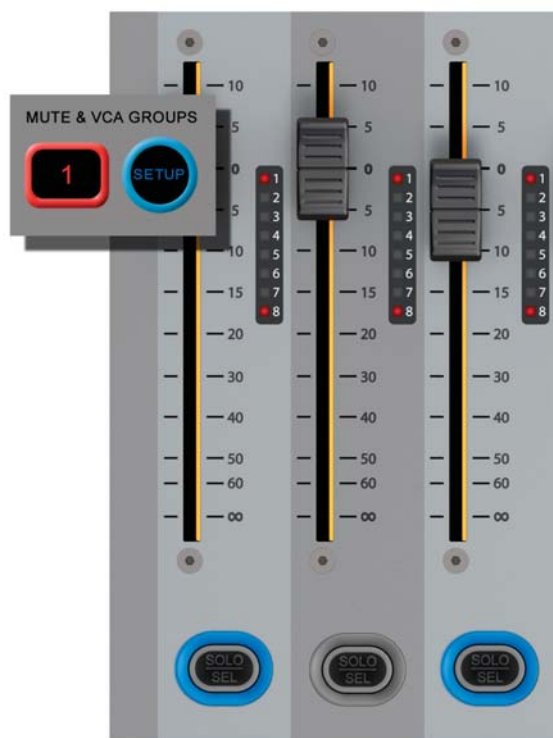


Vi3000 は、入力チャンネルと出力チャンネルの両方をアサインできる最大 4 系統のミュートグループ (MG) と 16 系統のプライマリー VCA マスターをサポートしています。

モニタリングに最適なセカンダリーレベルの VCA 機能があり、最大 16 系統の VCA マスターを各 Aux ミックスにアサインし、チャンネルフェーダーで Aux をコントロールすることが可能です。つまり、各 16 系統 25 組の VCA グループがあることになります。この機能についてはセクション 8.3 で詳しく説明します。

各入力 / 出力ストリップは、VCA / ミュートグループインジケーターとして、8 セグメントの LED インジケーターでフェーダーの横に装備しています。これらのインジケーターは、各チャンネルが属するミュートおよび VCA グループを 3 モード (ミュートグループ 1 ~ 4、VCA 1 ~ 8、および VCA 9 ~ 16) で示します。インジケーターのモード選択は、マスターベイフェーダーパネルの左側にある MUTE & VCA GROUPS ボタングループの DISPLAY セクションで行います。

ミュートグループの操作




4 系統のコンソールミュートグループがあり、MUTE & VCA GROUPS ボタングループの [1] / [2] / [3] / [4] ボタンでそれぞれ呼び出せます。ミュートグループには入力チャンネルと出力チャンネルの両方をアサインできます。


ミュートグループによってチャンネルミュートを ON にすると、チャンネルの ON ボタンが赤色に点灯します。

ミュートグループのアサインを開始するには、MUTE & VCA GROUPS の [SETUP] ボタンを押します。

ミュート設定

			消灯時	点灯時
	MUTE & VCA GROUPS の [SETUP] ボタンを押し、設定するミュートグループのボタンを選択します。	[SETUP] ボタンは ON にすると青色に点灯します。ミュートグループマスターボタン ([1] / [2] / [3] / [4]) は、選択時に赤色に点灯します。チャンネル (入力 / 出力) の [SOLO/SEL] ボタンを押すと、選択されたミュートグループにそのチャンネルがアサインされます。[SETUP] ボタンをもう一度押すと設定モードが終了します。	通常	ミュート設定モード

ミュートグループ「n」

			消灯時	点灯時
	ミュートグループを ON / 選択します。	ミュートグループセレクターは、通常モードでは選択されたミュートグループを ON にします (それらのチャンネルをミュートします)。設定モードでは、設定するミュートグループを選択します。	通常	ミュートグループ選択

VCA グループの操作

VCA グループの設定を開始するには、MUTE & VCA GROUPS の [SETUP] ボタンを押します。VCA マスターの [SOLO/SEL] ボタンを押すと、各チャンネルの [SOLO/SEL] ボタンでチャンネルをその VCA グループにアサインできるほか、マスターベイ Vistonics で VCA グループオプション（ラベル設定など）にアクセスできます。詳細は以下の説明を参照してください。

通常の VCA グループのメンバーとして、出力チャンネルと入力チャンネルのいずれかを選択できます。


VCA をアサインするには、目的のマスターベイフェーダーページレイヤーを選択することにより（VCA マスター 1～8 は [VCA]、VCA マスター 9～16 は [E] ）、VCA マスターの [SOLO/SEL] ボタンを有効にする必要があります。

設定時の VCA マスターレベル

VCA のアサインは、定格レベルが合ったチャンネルまたはグループフェーダーと VCA マスターで行う必要があります。つまり、VCA マスターが -40 dB、チャンネルまたはグループが 0 dB の場合、VCA マスターをチャンネルまたはグループにアサインしてはなりません。VCA マスターは、VCA グループ設定モードで使用可能な 0 dB ボタンを備えています。

VCA および [E] ボタン


点灯時

	VCA をマスターベイフェーダーにマップするためのフェーダーページボタン	[VCA] ボタンは、VCA マスター 1～8 を 8 本のマスターベイフェーダーにマップします。[E] ボタンは、VCA マスター 9～16 を 8 本のマスターベイフェーダーにマップします。VCA マスター 1～16 は、ユーザー設定フェーダーページ設定を使用して、バス出力フェーダーと共に出力フェーダーページ A～E にアサインできます。VCA ページは再マップできず、常に VCA 1～8 を含みます。	VCA 範囲選択
--	--------------------------------------	---	----------

VCA マスター [ON] ボタン


消灯時

点灯時

	VCA の全メンバーチャンネルのマスター ON/OFF ボタン	すでに ON になっているチャンネルを VCA マスター [ON] / OFF ボタンで OFF にした場合、手動「OFF」チャンネルと区別するために、そのチャンネルの [ON] ボタンが赤色で点灯します。VCA マスター ON/OFF スイッチ自体の状態は 2 つのみで、OFF 時は赤色、ON 時は緑色に点灯します。	全 VCA メンバー OFF (ミュート)	全 VCA メンバー ON
---	---------------------------------	--	-----------------------------	------------------

VCA グループ フェーダー


ローレンジ

	VCA グループのメンバーである全チャンネルのオフセット dB レベル	<ul style="list-style-type: none"> VCA マスターフェーダーを動かしても、メンバーチャンネルのチャンネルフェーダーレベルは変わりません。 チャンネルが複数の VCA グループにアサインされている場合、そのチャンネルに適用されるオフセットは、各 VCA マスターの dB 値の算術和として計算されます。 いずれかの VCA マスターフェーダーを -∞ dB (フェーダー突き下げ位置) にすると、他のマスターフェーダーの設定に関係なく、全メンバーチャンネルが -∞ dB に設定されます。 チャンネルフェーダー設定および VCA マスターフェーダーとのオフセットの結果としてメンバーチャンネルに加えられる最大ゲインは、+10 dB に制限されます。 	—∞
---	-------------------------------------	---	----

VCA マスターソロ / 選択

消灯時

点灯時


	VCA の全メンバーチャンネルのマスターソロボタン	VCA ソロを ON にすると、モニター設定ページ (SOLO セクション) の AUTO ボタンの設定に応じて、PFL (グループのメンバーチャンネルが 1 つのみの場合) または AFL (グループのメンバーチャンネルが複数の場合) になります。それ以外は、モニター設定ページの PFL/AFL スイッチの設定に従います。	通常	ソロ ON
---	---------------------------	---	----	-------



VCA 設定

消灯時

点灯時

	MUTE & VCAGROUPS の [SETUP] ボタンを押し、設定する VCA グループの VCA [SOLO/SEL] ボタンを選択します。	[SETUP] ボタンは ON にすると青色に点灯します。また、選択した VCA マスターの [SOLO/SEL] ボタンも青色に点灯します。その状態で、その VCA グループのメンバーにしたいチャンネルの [SOLO/SEL] ボタンを押します。その後、[SETUP] ボタンをもう一度押して設定モードを終了するか、別の VCA マスターの [SOLO/SEL] ボタンを押して新しい VCA グループを設定します。VCA グループの設定中は、マスターペイタッチスクリーンおよび VST エリアでいくつかのオプションの設定が可能です (下記参照)。	通常	設定モード
---	--	---	----	-------


一括 VCA アサイン

	全入力チャンネルを VCA グループのメンバーとして選択 / 選択解除します。	まず [SOLO/SEL] ボタンを押して、必要な VCA グループを選択します。		
---	---	---	--	--

Aux VCA モード
一括 ON/OFF

	マスターペイの全 VCA マスターの Aux VCA モードと通常モードを切り替えます (Aux VCA モードのセクションを参照)。			
--	---	--	--	--


VCA マスター
リセット

	VCA マスターを 0 dB に設定します。	現在選択されているマスターを 0 dB に設定するか、全て Aux センド VCA マスターに設定します (Aux VCA モードのセクションを参照)。		
---	------------------------	--	--	--

VCA グループラベル

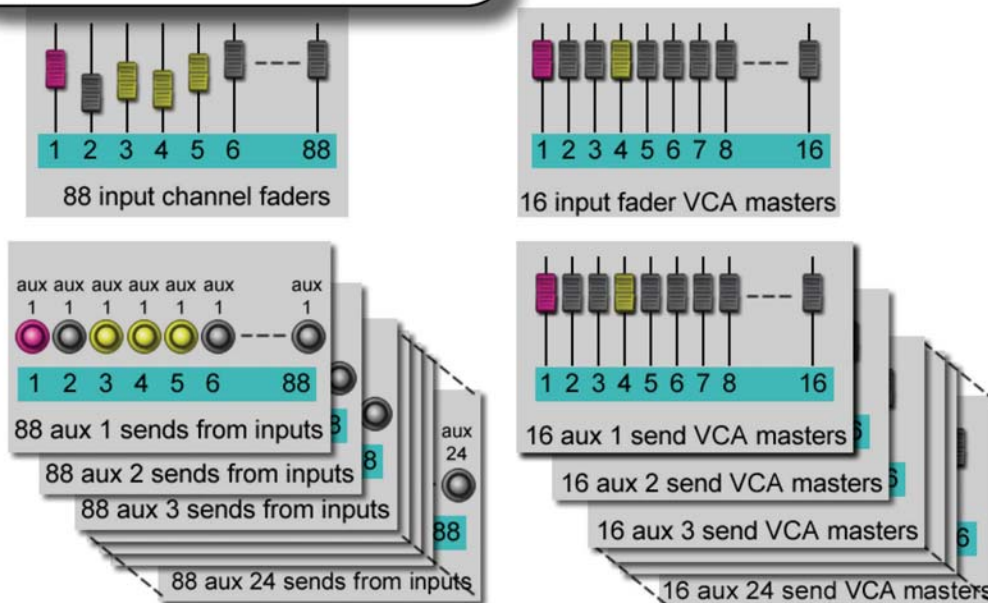
	VCA マスターのラベル設定のために、標準ラベル設定キーボードをマスターペイタッチスクリーンエリアに開きます。		ラベル設定 キーボード 非表示	ラベル設定 キーボード表示
---	---	--	-----------------------	------------------

Aux VCA モード
[ON] /OFF

	現在選択されている Aux VCA マスターを ON/OFF します (Aux VCA モードのセクションを参照)。	フェーダー [FLW] モードで Aux マスターを選択すると、「ON」に設定された VCA マスターは通常の VCA グループではなく Aux VCA グループをコントロールします。Aux VCA グループマスターフェーダーは白色の FaderGlow でハイライト表示され、「通常」のチャンネル VCA は青色の FaderGlow でハイライト表示されます。	通常	Aux VCA モード ON
---	--	--	----	-------------------

Aux VCA グループ (フェーダーコントロール)

チャンネル 1 の入力フェーダーは VCA 1 にアサインされ、入力チャンネル 3/4/5 のフェーダーは VCA 4 にアサインされています。



各 16 系統最大 24 組の Aux センド VCA マスターがあります (24 系統の Aux センドに対応)。アサインはチャンネルフェーダー VCA アサインを反映します。

VCA グループは通常、FOH エンジニアが入力チャンネルフェーダーのグループをコントロールするために使用します。この場合、モノ/ステレオチャンネルをグループ化して 1 本のマスターフェーダーでコントロールすることで、ミックス時のコントロールが簡単になります。

一方、モニターミックスエンジニアにとっては、チャンネルフェーダーのコントロールよりも Aux センドのコントロールの方が重要です。そのため、VCA グループの機能は、チャンネルフェーダーだけでなく Aux センドのグループもコントロールできるように拡張されています。

最大 24 系統の Aux センドを設定できるため、メインチャンネルフェーダー VCA グループに加えて、最大 24 組の VCA グループ (それぞれ最大 16 系統のグループマスター) があることになります。

Aux の VCA コントロールは、マスターフェーダーの横にあるフォロー出力ソコ [FLW] ボタンを ON にした場合のみ可能です。VST エンコーダー列にある [FLW] ボタンのペアでは、この機能にアクセスできません。

VCA マスターでコントロールできる Aux ミックスは、一度に 1 つのみです。

Aux VCA を設定する際、VCA マスターごとに Aux VCA マスターモードを ON/OFF できるため、「通常」の VCA も使用可能です。



Aux VCA の設定手順

- 1) マスターフェーダーページ [A] ～ [C] の選択により、目的の Aux バスを選択します。
- 2) マスターフェーダーの横にある [FLW] ボタンを有効にします。
- 3) 目的の Aux マスターフェーダーの下にある [SOLO/SEL] ボタンを押します (または、マスター VST エリアのソロスイッチを使用します)。
- 4) [VCA] (VCA1 ～ 8 の場合) または [E] (VCA9 ～ 16 の場合) を押します。
- 5) VCA マスターフェーダーの FaderGlow が白色に変わり、フェーダーを動かすと VCA にアサインされたチャンネルから Aux センドに適用されるオフセットが表示されます。この時、VCA マスター [SOLO/SEL] ボタンは機能しません。メンバーチャンネルの Aux センド ON/OFF は、VCA [ON] ボタンでコントロールします。
- 6) 別の Aux を選択するには、目的のバンクキー [A] ～ [C] を押し、必要な Aux をソロにし (または VST スクリーンで直接ソロにし)、[VCA] または [E] を押します。終了するには [SOLO CLEAR] を押し、[FLW] を選択解除します。

注：Aux VCA を設定するには、ステップ 4 の後に MUTE & VCA GROUPS の [SETUP] ボタンを押し、通常の VCA グループ設定手順 (チャンネルの [SOLO/SEL] ボタンでメンバーを選択し、[SETUP] を押して終了) に従って、メンバーチャンネルをその Aux VCA グループにアサインします。Aux VCA グループは、「通常」のチャンネル VCA と同じ入力アサインを共有する必要があります。

モニタリングシステム

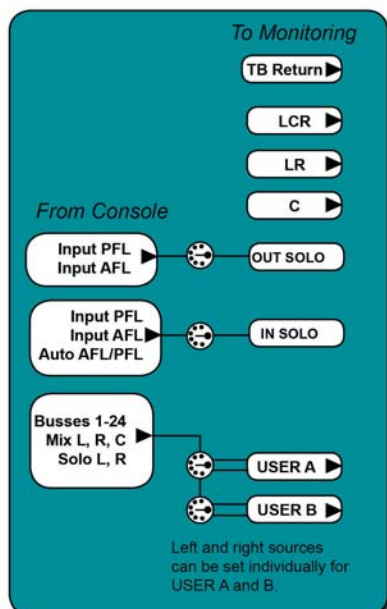
モニター出力は A、B、およびヘッドホンの 3 つです。L/R を個別にアサイン可能な 2 つのユーザー設定ソース (USER A、USER B) を含め、さまざまなソースの出力をモニタリングできます。



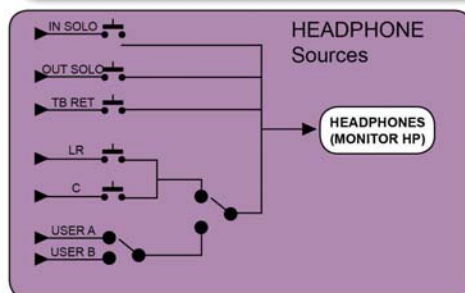
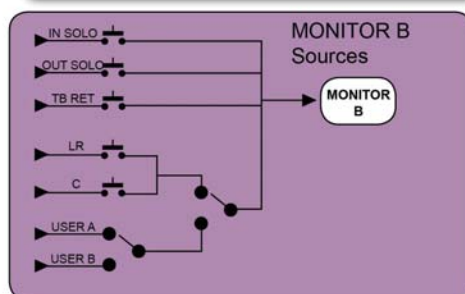
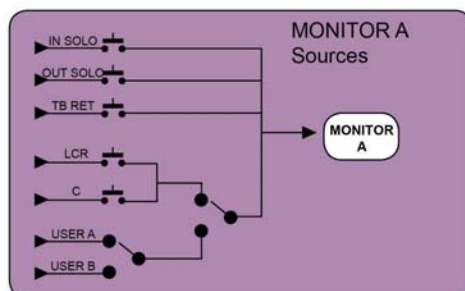
モニタリングシステムのメインソースは、モニター A、モニター B、およびヘッドホンの 3 つです。信号は、ソロ、LCR、トークバックリターンなどのサブソース、および L/R 信号を個別にパッチ可能な 2 系統のユーザー設定ステレオソースから送られます。



Monitoring input source options

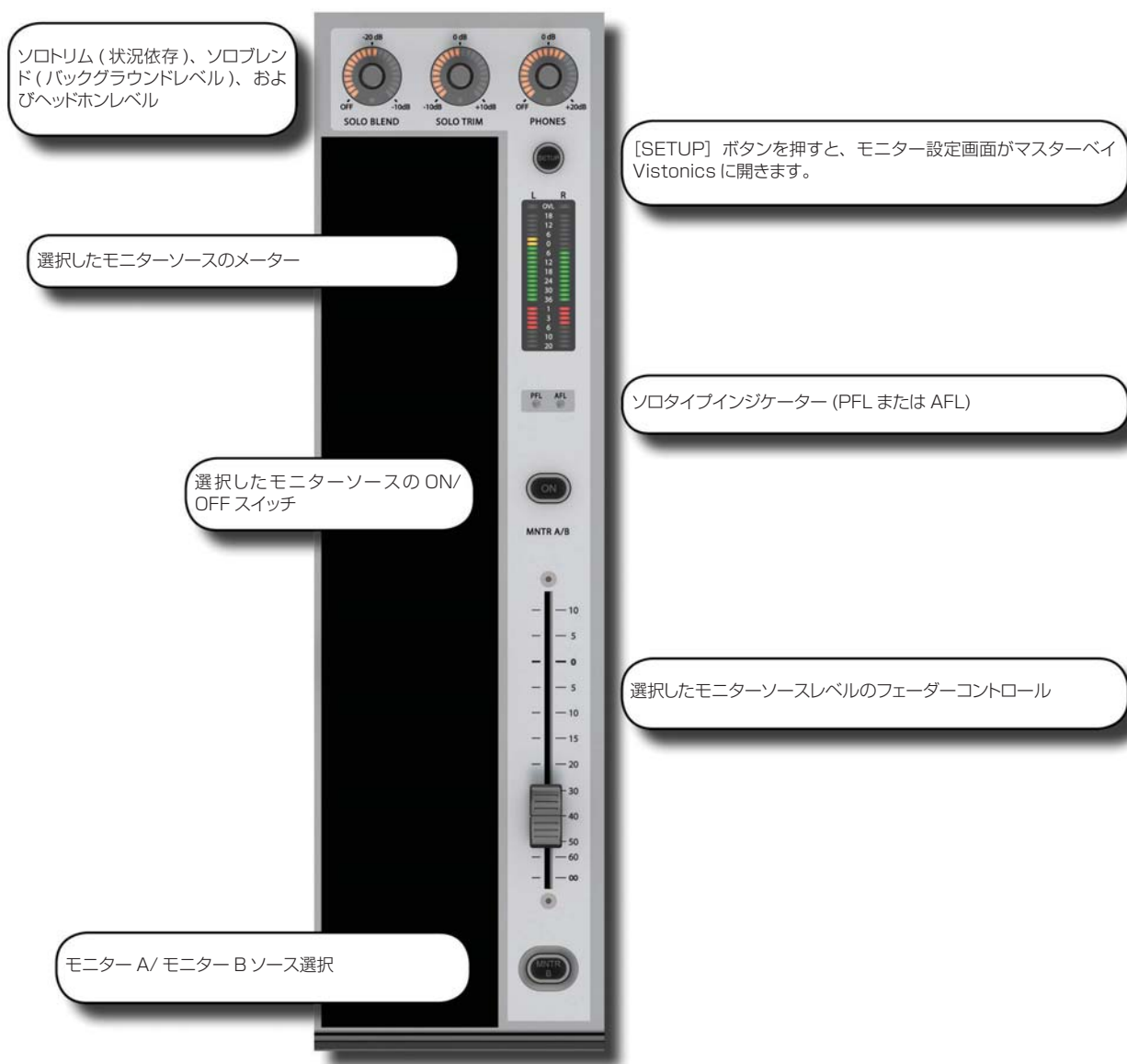


入力 / 出力ソロ、およびユーザー A / ユーザー B モニターソースには、それぞれ固有のパッチ設定オプションがあり、モニター設定画面で設定できます。



MONITOR A、MONITOR B、および HEADPHONE (HP) ソースタイプに応じて、LCR または LR+C がありますが、これと USER A/B の選択は排他的です。つまり、LCR または LR+C か、USER A または USER B を選択できます。ソロおよびトークバックリターンは全てのソースと組み合わせることが可能です。

モニタリング：コントロール



コンソールモニターコントロールは、マスターベイのマスターフェーダーの右側にあります。ただし、[INPUT PRI] (ソロインプットプライオリティ) は上部セクションの SOLO ボタングループと共にマスターベイの右側にあります。


モニター出力は A、B、およびヘッドホンの 3 つののです。モニター A は LCR 出力、モニター B は LR 出力、ヘッドホン出力はコンソール前面のヘッドホン端子に送られる LR 出力です。L/R を個別にアサイン可能な 2 つのユーザー設定ソース (USER A、USER B) を含め、さまざまなソースの出力をモニタリングできます。

ソロは、メインモニターへのセンド信号とミックスできます。また、オート機能の設定により、ソロ選択に応じて PFL または AFL を選択することも可能です。

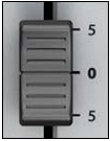
ソロシステムのコントロールについては、モニター設定のセクションで説明します。コンソールのソロシステムのロジックおよび使用方法については第 10 章で説明します。



MNTR B – モニター A/B 選択

			消灯時	点灯時
	メーターに表示する、フェーダーでコントロールする、および [ON] ボタンで ON/OFF するモニターを選択します。	モニター A および B ソースはいずれも常に ON です (個々の ON/OFF 状態に従います)。MTR B ボタンを押すとメーターおよびコントロールのアサインが切り替わります。	モニター A	モニター B


モニターフェーダー

			ローレンジ	ハイレンジ
	モニタリング音量レベルをコントロールします。		–∞	+10dB


AFL/PFL インジケーター

	ON になっているソロが PFL か AFL かを示します。			


モニター設定

				点灯時
	マスタースクリーンにモニター設定ページを開きます。	[SETUP] ボタンは ON にすると青色に点灯します。		設定 ON

ヘッドホンレベル

			ローレンジ	ハイレンジ
	ヘッドホンの音量レベルをコントロールします。	ヘッドホン出力端子はコンソール前面のアームレストの下にあり、インピーダンスが 50 ~ 600 Ω のヘッドホンに対応しています。	OFF	+20dB

ソロトリム

			ローレンジ	ハイレンジ
	ソースソロレベルを調整します。	このコントロールはソロの状態に依存します。グローバル入力ソロトリムレベルに加えて、24 出力ごとに異なるトリムを設定することが可能です。	-10dB	+10dB



ソロブレンド

ローレンジ

ハイレンジ

	モニターソース信号のバックグラウンドレベルを調整します。	ソロ以外のソースのレベルを OFF ～ -10 dB の範囲で調整して、ソロが聞こえるようにミックスのレベルを下げるすることができます。	OFF	-10dB
--	------------------------------	--	-----	-------

ソロインプット
プライオリティ

点灯時

	インプットプライオリティモードを有効にします。	出力ソロを ON のまま、入力ソロを一時的に優先して ON にできます。入力ソロを OFF にすると、出力ソロの音声信号がソロバスに戻ります。詳細は第 10 章「ソロシステムの動作」を参照してください。		インプット プライオリティ 有効
--	-------------------------	---	--	------------------------



モニター設定



モニター設定ページでは、MONITOR A/B および HP への全てのモニターソースのアサインやモニターディレイの設定を行います。

モニター入力
ソロソース


	入力ソロソースとして、入力チャンネル PFL、AFL、または「AUTO」を選択します。	AUTO オプションを選択した場合、1 つのソロのみが ON の場合は PFL、複数のソロが ON の場合は AFL が選択されます。		
--	---	---	--	--

出カソロソース


	出カソロソースとして出カバス PFL または AFL を選択します。			
--	------------------------------------	--	--	--




**ソロインプレイス
モード**

	ソロインプレイスモードを有効にします。	これはサウンドチェックやリハーサル専用のモードです。SIP モードでチャンネルをソロにすると、他のチャンネルは全てミュートされ、ソロチャンネルのみがコンソールのミックス出力にステレオ定位で送られます。		
---	---------------------	--	--	--

ミュートセーフモード

	ミュートセーフ (SIP アイソレーション) 設定モードを有効にします。	(MUTE SAFE) を有効にした場合、入力チャンネルからミュートセーフ状態をチャンネルの SEL キーで切り替えることができます。チャンネルの状態は、そのチャンネルのミュートセーフ LED によって表示されます。 注：この設定モードは、設定ページを閉じると無効になります。		
---	--------------------------------------	---	--	--


モニター設定モード

	モニター設定サブページを開きます。	モニター設定サブページのパラメーターが、マスタースクリーンの VST エリアに開きます。詳細は以下の説明を参照してください。		
--	-------------------	--	--	--


自動解除モード

	TBC			
---	-----	--	--	--

LCR ソース選択


	モニター出力 A/B/HP のミックスマスター出力ソースを選択します。	モニター A(LCR) 出力の場合は LCR/C、モニター B およびヘッドホン出力の場合は LR/C を選択できます。この選択はユーザー A またはユーザー B ソースと組み合わせることはできませんが、ソロおよびトークバックオプションとの組み合わせは可能です。		
---	-------------------------------------	---	--	--

**ユーザー A/B ソース
選択**


	モニター出力 A/B/HP のユーザー設定出力ソースを選択します。	モニター出力のメインソースとしてユーザー A とユーザー B のいずれかを選択します。この選択は、LCR、LR、または C ソースと組み合わせることはできませんが、ソロおよびトークバックオプションとの組み合わせは可能です。ユーザー A/B のアサインはモニター出力ごとに独立しています。		
---	-----------------------------------	---	--	--




入カソロ選択

	入カソロ信号をモニター A、B、およびヘッドホン出力にルーティングします。	入カソロ信号はモニター設定画面の SOLO セクションで設定します。入カソロのアサインはモニター出力ごとに独立しています。		
---	---------------------------------------	---	--	--

出カソロ選択

	出カソロ信号をモニター A、B、およびヘッドホン出力にルーティングします。	出カソロ信号は、モニター設定画面の SOLO セクションで設定します。出カソロのアサインはモニター出力ごとに独立しています。		
---	---------------------------------------	--	--	--


トークバックリターン
選択

	トークバックリターン信号をモニター A、B、およびヘッドホン出力にルーティングします。	トークバックリターンのアサインはモニター出力ごとに独立しています。		
--	---	-----------------------------------	--	--

モニターフォロー A

	モニター B/ヘッドホンソースのアサインをモニター A に強制的に合わせます。			
---	---	--	--	--

モニター出力
フォーマット

	モニター A、B、およびヘッドホン出力のステレオフォーマットを選択します。	<ul style="list-style-type: none">・ LR : L ソース → L モニター出力、R ソース → R モニター出力・ RL : L ソース → R モニター出力、R ソース → L モニター出力・ LL : L ソース → L/R モニター出力・ RR : R ソース → L/R モニター出力・ Mono : L/R ソースをサミングして L/R モニター出力に送ります。C 信号は影響を受けません。フォーマット選択はモニター出力ごとに独立しています。		
---	---------------------------------------	--	--	--

モニターディレイ
微調整


			ローレンジ	ハイレンジ
	モニターディレイタイムを微調整します。		ディレイ 0	必要




モニターディレイ

ローレンジ

ハイレンジ

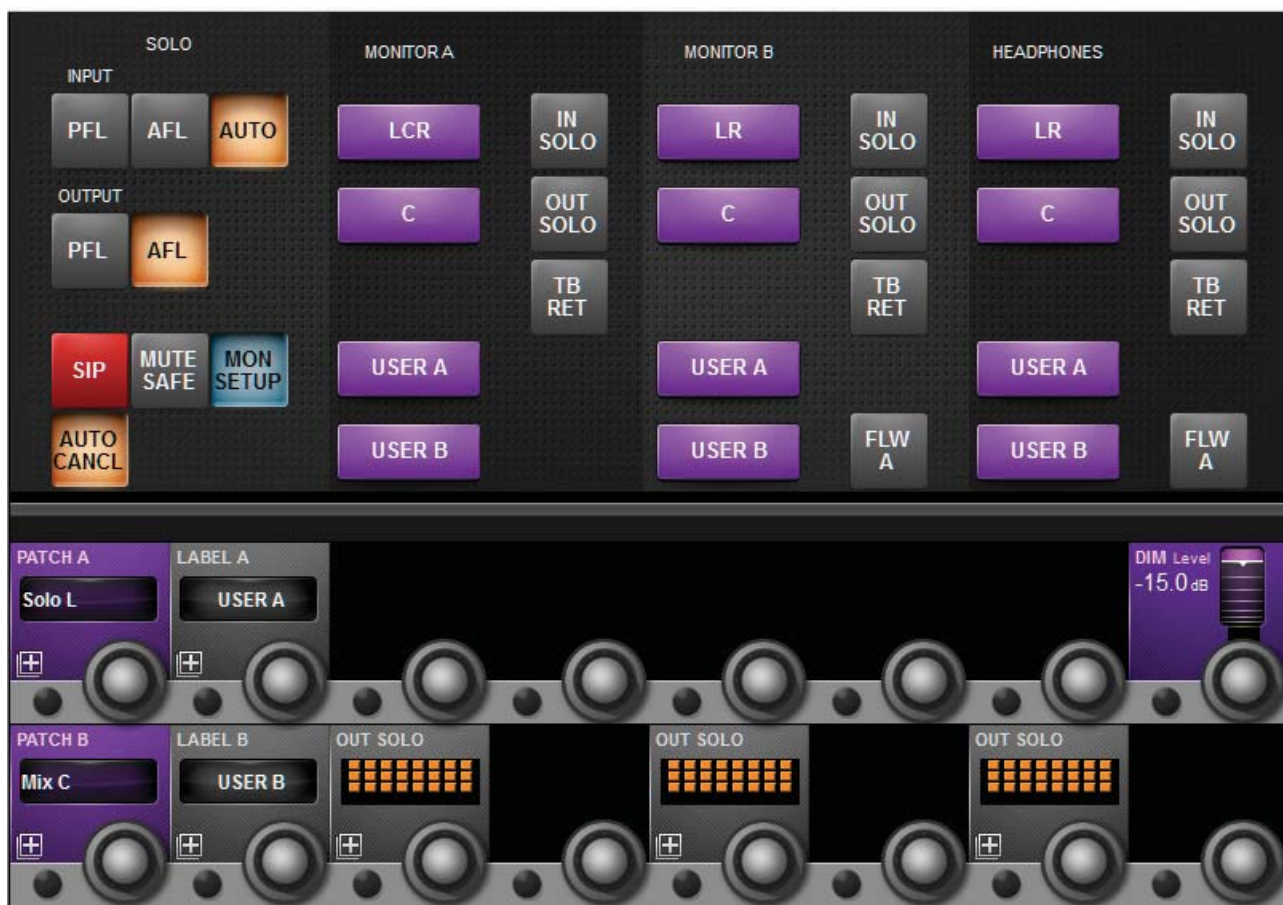
	<p>モニターディレイを調整します。</p>	<p>モニターディレイにより、PA スピーカーから離れた場所で作業する場合に、ヘッドホンやモニタースピーカーをメイン PA システムからの出力にタイムアラインメントできます。ディレイは全モニター出力 (モニター A、B、およびヘッドホン) に適用されます。</p>	<p>ディレイ 0</p>	<p>2000ms</p>
---	------------------------	--	---------------	---------------

モニターディレイ ON

	<p>モニターディレイを ON/OFF します。</p>			
---	------------------------------	--	--	--




モニター設定サブページ




モニター設定サブページでは、パッチ設定やユーザーソースのラベル設定などの基本設定を行います。

ユーザー A/B パッチ
設定


	ユーザー A およびユーザー B モニターソースに個別に入力をアサインします。	選択すると、ソースアサイン画面がタッチスクリーンに表示されます。コンソール I/O、グループバス、ミックスバスチャンネル、ソロチャンネルなど、任意の入力を L/R ユーザーチャンネルに個別にアサインできます。		
---	---	--	--	--

ユーザー A/B ラベル
設定

	ユーザー A/B モニターソースにラベルを設定します。	選択すると、キーボード入力画面がタッチスクリーンに表示されます。画面上のキーボードまたは外部 USB キーボードで、ラベル「USER A」 および 「USER B」 を変更できます。		
---	-----------------------------	---	--	--




出力ソロアサイン

	<p>モニター A、B、およびヘッドホン出力に出力ソロを個別にアサインします。</p>	<p>選択すると、出力アサイン画面がマスタータッチスクリーンエリアに表示されます。モニター出力ごとに出力バスソロを選択できます。これは、ステージモニター用途において役立ちます。例えば、モニター B にインイヤーヘッドホンシステムを接続し、インイヤーモニターミックスのソロをモニター B にのみ送るようにプログラムすることが可能です。この例では、通常のウェッジスピーカーシステムはモニター A に接続し、ウェッジモニターミックスをソロ時にモニター A にのみ送るようにプログラムします。</p>		
---	---	--	--	--

DIM レベル

ローレンジ

ハイレンジ

	<p>モニター DIM レベルを 0 ~ -∞ の間で調整します。</p>	<p>DIM 機能は、GPIO 機能でトークバックリターン機能を ON にした場合にのみ有効になります。</p>	<p>-∞</p>	<p>0dB</p>
---	---------------------------------------	--	-----------	------------



ソロシステムの動作

AFL、PFL、SIP

Soundcraft Vi3000™ のソロシステムは、入力および出力からの PFL/AFL ソロ機能に加え、サウンドチェックやリハーサル専用のソロインプレイスモードを備えています。ソロインプレイスモードはモニター設定画面で有効にする必要があり、有効にするとソロシステムの動作モードが切り替わります。誤って ON のままにならないようにモニター設定画面を閉じると自動的にキャンセルされます。

PFL および AFL ソロ (SIP モード OFF)

- 1 つの入力をローカルでソロにすると、モニター設定ページで選択されているモード (デフォルトは AUTO、次項参照) に応じて、PFL または AFL ソロがソロバスに送られます。
- モニター設定ページで入力ソロモードが AUTO に設定されている場合、複数の入力をローカルでソロにすると (最初の [SOLO/SEL] ボタンを押しながら別の [SOLO/SEL] ボタンを押すか、自動解除モードを OFF にする)、全てのソロ入力からの AFL ソロがソロバスに送られます。1 つの出力をソロにするとソロは PFL となります。
- モノ入力から送られる PFL 信号は、チャンネルパンコントロールの後から取り出されるため、モニター出力に送られる信号はパン設定を反映します。入力がステレオ入力の場合、PFL 信号は L チャンネルが L ソロバス、R チャンネルが R ソロバスに送られます。
- モノまたはステレオ (ペア) 入力から送られる AFL 信号はステレオで、チャンネルパンに従います。
- (ローカルまたは VCA マスターソロで) 出力をソロにすると、モニター設定で選択されているモード (出力ソロのデフォルトは AFL) に応じて、AFL または PFL ソロが送られます。ポストフェーダー出力信号はソロバスに送られます。
- SIP モードが OFF の場合は必ず、ソロを ON にすると音声はソロバスに送られ、モニター設定ページで入力ソロおよび / または出力ソロがモニターソースとして選択されていれば、モニターセクションは自動的に前のモニターソースに優先してソロ信号に切り替わります。

SIP ソロ (SIP モード ON)

- 入力をソロにすると SIP ソロになり、ソロまたはミュートセーフに設定されていない入力全てはミュートまたは減衰されます。その後に入力にしたチャンネルはミュートが解除されます。減衰量は、前面パネルの SOLO BLEND コントロールで調整します。
- 入力のアサインされている VCA マスターをソロにすることで入力 (または入力グループ) をソロにすると、VCA グループの全ての入力が SIP ソロになります。
- * 入力信号はソロバスに送られず、モニターセクションはソロバス音声に切り替わりません (ソロ信号はマスター LRC バスに直接送られます)。
- 出力をソロにすると、SIP モードが OFF の時と同様に、(モニター設定でのモード選択に応じて) 通常出力 AFL または PFL ソロが送られます。出力信号はソロバスに送られ、モニターセクションは前のモニターソースに優先して出力ソロ信号に切り替わります。



ソロの動作ロジック

ソロの作動

以下の条件を満たしている限り、コンソールのいずれかの [SOLO/SEL] ボタンを押すとソロが作動します。

- ギャングモードが ON でない。
- VCA またはミュートグループ設定ページが開いていない。
- 入力または出力フェーダーページ設定ページが開いていない。

ソロの解除

- コンソールのマスターセクションにある [SOLO CLEAR] ボタンを押すことにより、全てのソロを解除できます。このボタンは、ON のソロがあると点灯します。
- ソロは手動で OFF にできます。
- 自動解除モード (後述) が有効な場合、他のソロを押すとソロを解除できます。

インプットプライオリティモード

マスターベイの [INPUT PRI] ボタンでインプットプライオリティモードを有効にすると、出力ソロを ON のまま、入力ソロを一時的に優先して ON にできます。入力ソロを ON にすると、その音声信号がソロバスの出力ソロ音声信号に置き換わりますが、出力の [SOLO/SEL] ボタンは点灯状態のままです。入力ソロを OFF にすると、出力ソロの音声信号がソロバスに戻ります。

ヒント：インプットプライオリティモードは、通常の作業時は出力ソロが常に ON で、トラブルシューティング時にのみ入力をソロにする必要があるモニターエンジニアに適しています。このモードでは、入力ソロを解除すると、その前にモニターしていた出力ソロに自動的に戻ります。

自動解除モード

ライブ SR ミキシングでは、ほとんどの場合、ソロにするのは常に 1 チャンネルのみです。そのため、ソロを押した時に前のソロをキャンセルして常に 1 つのソロのみが ON になるように、ソロを「自動解除」するのが一般的です。そうすれば、次のチャンネルをソロにする前にソロを OFF にする必要がなくなるため、効率的な作業が可能です。しかし、トークバックを使用した回線チェックなど、場合によってはあるチャンネルをソロにしたまま別のチャンネルをソロにする必要があり、そうした場合には追加ソロが必要です。モニター設定ページの {Autocancel} ON/OFF ボタンを使用すれば、必要に応じて動作を設定できます。また、最初のソロを押しながら次のソロを押すことにより、{Autocancel} モードが ON のままでも、一度に複数のチャンネルまたはバスをソロにすることが可能です。ただし、こうした追加ソロは一時的なものであり、次のソロを押すとそれまでのソロは全て解除されます。

インプットプライオリティモードと自動解除モードは、両方とも有効にした場合、同時に機能します。この場合、出力ソロ間および入力ソロ間では解除が行われますが、入力ソロによる出力ソロの解除またはその逆は行われません。

フォロー出力ソロモード

最新デジタルコンソールの重要な機能として、チャンネルフェーダーをアサインしてモニターミックスの Aux センドレベルをコントロールする方法があります。Vi3000 ではこのモードを「フォロー」モードといい、バス選択ボタンの役割も果たす出力バスソロの選択に入力フェーダーが従います。

フォローモードを有効にするには、三角形のフォロー出力ソロ [FLW] ボタンを使用します。フェーダーエリアに 1 つ、Vistonics エリアに 2 つ、合計 3 つの [FLW] ボタンがあります。同時に複数の [FLW] ボタンを ON にすることはできません (全て OFF は可能です)。Vistonics エリアでフォローモードを選択すると、横列の Vistonics エンコーダーがコンソール全体にわたって現在ソロになっているバスのセンドレベルにアサインされます。[FLW] ボタンは、上段および下段の Vistonics 列に 1 つずつあります。Vistonics エリアでフォローモードを使用するには、Vistonics スクリーンのプロセッシングビューを全て選択解除しなければなりません。



- フェーダーまたは Vistonics エンコーダーのフォローソロが有効でない場合、グループまたは Aux 出力ソロを押すと出力ソロが ON になります。また、ソロ出力の EQ/Dyn/Misc タッチスクリーンエリアが、マスターセクションのタッチスクリーン (通常は入力メーターが表示されているスペース) に表示されます。
- フェーダーまたは Vistonics エンコーダーのフォローソロが有効な場合、グループまたは Aux 出力の [SOLO/SEL] ボタンを押すと出力ソロが ON になり、ソロになっているバスのセンドに入力チャンネルフェーダーまたはエンコーダーがアサインされます。(一般的な「センスオンフェーダー」機能と同等)。この場合、FaderGlow は入力フェーダーにアサインされているバスのタイプを表す色 (Aux センドはオレンジ、グループセンドは緑) に点灯します。ただし、グループセンドの場合、フェーダー自体は機能せず、チャンネルの [ON] ボタンのみを使用します。
- マトリクス出力の [SOLO/SEL] を押すと、フォローソロモードの設定に関係なく、出力ソロが ON になり、マトリクス出力の EQ/Dyn/Misc タッチスクリーンが表示され、出力からソロマトリクス出力へのセンドレベルがチャンネルフェーダーにアサインされます。入力フェーダーの FaderGlow の色は、現在コントロールしているマトリクスを示す青緑に変わります。

出力ソロが有効な間、いつでも [FLW] ボタンを押してフォローモードを解除できます。チャンネルフェーダーはグローバルレベル調整用に戻ります。[FLW] ボタンをもう一度押すと、フォローモードに戻り、ミックスへのセンドレベルを調整できます。

この機能は基本的にモニターミックス用であるため、Monitor Default Show を読み込むと、フェーダーエリアの [FLW] ボタンが自動的に ON になります。

注：フェーダーエリアの [FLW] ボタンには、入力チャンネルの Aux センドの VCA 制御を有効にする機能もあります。詳細は第 8 章「ミュート/VCA グループ」を参照してください。



メーター



Vi3000 のレベルメーターは +18 dB ~ -36 dB の範囲で、アナログライン出力からの実際の出力レベル (dBu) で表示します。ゲインリダクションの表示範囲は 0 ~ 20 dB です。Vi3000 は DSP 処理全体にフローティングポイント演算を採用しており、ミキサー内部で音声信号がオーバーロードすることはありません。マスター出力メーターに表示される信号レベルが高すぎる場合、適切なレベルになるまでマスターフェーダーを下げてください。

全てのチャンネルとバスマスターにメーターを装備するほか、デフォルトのマスターベイタッチスクリーンエリアにコンソールパスごとのメーターを装備しています。

タッチスクリーンメーターにタッチすると、入力ベイ 3 (右端) にアサインできます。


入力チャンネルメーター




入力チャンネルごとに入力メーターを装備しています。各入力メーターは、20 セグメントのレベルメーター (上部) と 9 セグメントのゲインリダクションメーター (GRM) の 2 つで構成されています。

チャンネル信号パス内の測定ポイントおよびメーターピークホールド時間は、[MENU] ボタンで開くメイン設定画面の「Settings」タブで選択できます。

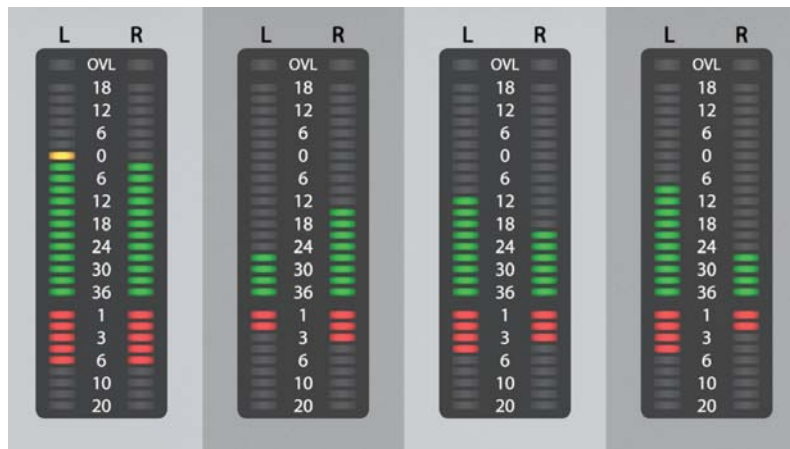
入力レベルメーター

	入力チャンネル信号パス内の選択したポイントにおける入力レベルを表示します。	オーバーロード (OVL) LED は、アナログ入力の過大入力 (マイクプリアンプのクリップ) 時に点灯します。		
---	---------------------------------------	--	--	--


入力ゲイン
リダクションメーター

	リミッターおよびコンプレッサー動作時の全体のゲインリダクション量を表示します。			
---	---	--	--	--


バスマスターメーター



バスマスター

	バスマスターの信号レベルを表示します。	バスマスターはステレオチャンネルとして設定できるため、バスマスターストリップのレベルメーターは L/R メーターを装備しています (L/R チャンネルはコントロールを共有しますが、この機能は将来のリリースのために予約されています)。GRM は、リミッターおよびコンプレッサー動作時の全体のゲインリダクション量を表示します。ステレオバスマスターのダイナミクスは常にリンクされているため、GRM は同じ値を示します。 オーバーロード LED は、レベルがフルスケールを超えた場合 (アナログ出力ステージのクリップ) に点灯します。		
---	---------------------	--	--	--

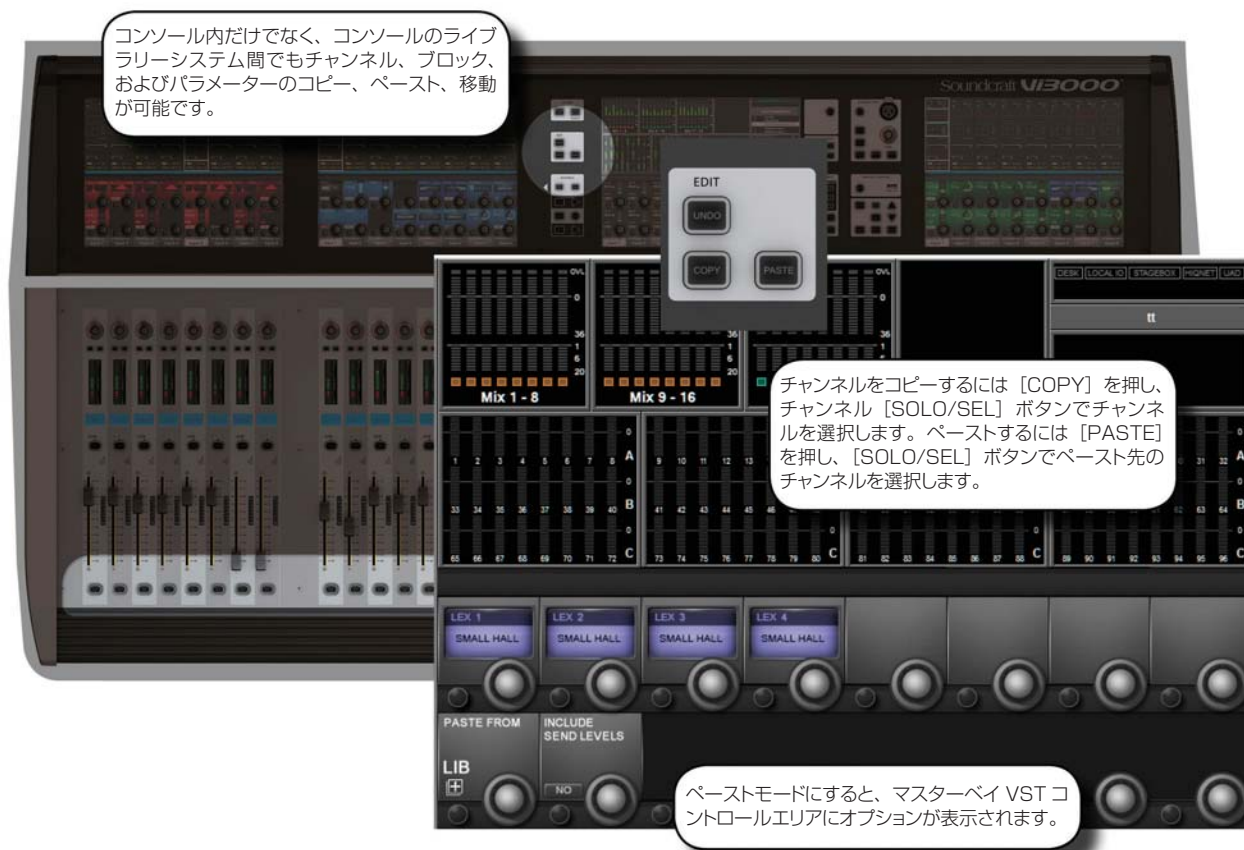
ミックスマスター
メーター

	L/R/C 出力マスターはそれぞれレベルメーターとゲインリダクションメーターを装備しています (L/R マスターはステレオメーター、C マスターはモノメーター)。	オーバーロード LED は、レベルがフルスケールを超えた場合 (アナログ出力ステージのクリップ) に点灯します。		
---	---	--	--	--

モニターバス
メーター

	モニターセクションはステレオレベルメーターを装備しています。GRM は装備していません。			
---	--	--	--	--

編集 / ライブラリーシステム – コピー、ペースト、アンドゥー、ライブラリー保存



コピー / ペースト機能を使用すれば、任意のチャンネル、バス、FX セクション、およびプロセッシングの設定を任意のチャンネルにコピー＆ペーストでき、セットアップの効率化やミスの防止に役立ちます。

コピー / ペーストモードは、Vi3000 の強力なライブラリー機能とも連携します。これにより、使用中の任意のパラメーターを選択し、ショーファイルとは別に内部ライブラリーに保存したり、USB ストレージデバイスにエクスポート / インポートしたりすることが可能です。

コンソールをコピーまたはペーストモードにすると、黄色のバーが全ての入力スクリーンに表示され、「コピー / ペースト」モードに切り替わります。項目の選択は、コントロールではなくサーフェイスを使用して行います。また、マスターベイ Vistonics の VST エリアに、Lexicon FX ブロックと {LIB} ライブラリーアクセスボタンが表示されます。


コピー / ペーストモードでは、Vistonics スクリーンでチャンネルストリップの音声信号をコントロールすることはできません。

12.1 コピー、ペースト、アンドゥー

一定範囲のチャンネル / バス、個々のチャンネル / バス、プロセッシングブロック (EQ など)、あるいはプロセッシングブロック内の個々のパラメーター (マイクゲインコントロールなど) をクリップボードにコピーし、別のチャンネル、ブロック、または範囲にペーストできます。内蔵 Lexicon FX ユニットのコピー＆ペーストも可能です。

直前のペースト操作は、アンドゥー機能で素早く取り消すことができます。

コピー、ペースト、 アンドゥー

				点灯時
	コンソールをコピーモードにします。	チャンネル、プロセッシングブロック、およびパラメーターの選択およびクリップボードへのコピーに使用します。コピーモードでは、コンソールの [SEL] ボタンが青色に点灯し、ソロではなく選択として機能していることを示します。		コピーモード ON

コピーオプション

- ・ コンソールをコピーモードにします。
- ・ チャンネルまたはバスマスターをコピーします。

コピーモードで、入力チャンネルまたは出力バス全体を選択 / 選択解除するには、[SEL] ボタンを押します。範囲選択を行うには、最初のチャンネルの [SEL] ボタンを押しながら、最後のチャンネルの [SEL] ボタンを押します。チャンネル全体またはチャンネル範囲を選択すると、チャンネル境界線がグレーから黄色に変わります。

一部のパラメーターまたはプロセッシングブロックは、デフォルトではチャンネル / バスコピーに含まれません。それらのほとんどは個別に選択することでコピーに追加できますが (下記参照)、インサートポイントおよびダイレクトアウト設定は追加できません。

入力チャンネル全体のコピーに含まれず、個別に追加可能なパラメーターは、入力 1/2 スイッチ、入力 1/2 パッチ、マイク入力ゲインおよび全ての関連スイッチ (48 V、パッド、位相反転など)、フェーダー / ミュート、VCA / ミュートグループアサイン、FX 設定です。

バス全体のコピーに含まれず、個別に追加可能なパラメーターは、出力パッチおよび FX 設定です。

・ ブロックのコピー

プロセッシングブロックを選択 / 選択解除するには、そのブロックのタッチフィールドにタッチします。選択されたプロセッシングブロックは、フィールドの左上隅に黄色い幅広のインジケータで表示されます。

・ パラメーターのコピー

単一のパラメーターを選択するには、対応するロータリーエンコーダーにタッチするか、エンコーダーの左側にある小さなボタンを押します。コピーモードでパラメーターを簡単に呼び出すには、タッチフィールドを長押しして「ズーム」モードにします。あるいは、ズームモードにしてから、通常の方法でタッチフィールドにタッチしてコピーモードにすることもできます。

選択されたパラメーターは、パラメーターラベルの文字が黄色で表示されます。パラメーターによっては、個別に選択できないものや、タッチすると一連のパラメーターが自動的に選択されるものもあります。

ブロック内の 1 組または 1 つのパラメーターのみが選択されている場合、小さな黄色のインジケータが表示されます。


・ FX のコピー

コピー / ペーストモードでは、Lexicon FX ユニットを簡単に選択できるように、中央のスクリーンに 4 個 1 組の FX 選択エンコーダーが表示されます。選択するには、対応するエンコーダーにタッチするか、エンコーダー横の対応する Vistonics ボタンを押します。FX ユニットがチャンネルまたはバスにアサインされている場合、チャンネルストリップ上の FX ブロックにタッチして選択することも可能です。


コピー / ペーストされるのは、各ユニットの現在の FX タイプに関連するパラメーターのみです。例えば、LEX1 を選択し、LEX1 が現在 Small Hall FX タイプに設定されている場合、Small Hall パラメーターのみがコピーされます。

ペースト

点灯時

	(コピーモードで選択された) チャンネル、プロセッシングブロック、パラメーター、または Lexicon FX 設定をコピー先にペーストするために、ペーストモードを ON にします。	コピーモードで選択した項目をペーストするには、[PASTE] を押してペーストモードを ON にし、コピー先チャンネルの [SOLO/SEL] ボタンを押すか、VST フィールドにタッチしてコピー先を選択します。選択した各チャンネルにクリップボードの内容が直ちにコピーされます。ペースト操作の後、[PASTE] ボタンをもう一度押してペーストモードを終了し、通常モードに戻ります。 重要：操作が完了したら必ずペーストモードを OFF にしてください。OFF にしない場合、次にスクリーンにタッチするか、[SOLO/SEL] ボタンを押した時に、クリップボードの内容が誤ってペーストされます。		ペーストモード ON
---	--	---	--	---------------

アンドゥー

	直前のペースト操作を取り消します。			コピーモード ON
---	-------------------	--	--	--------------

ライブラリー



ライブラリー機能を使用すると、EQ セクション、ダイナミクスセクション、チャンネル/バス全体など、コンソールのさまざまな要素をコピーし、ライブラリーシステムに保存することが可能です。保存した項目は、後でライブラリーから呼び出して、コンソール上の任意のチャンネルまたはバスにペーストできます。さらに、ライブラリー全体または個々の項目を USB メモリーにエクスポートすることもでき、それによってコンソール間でのライブラリーの移動が可能になります。

コピーまたはペーストモードを ON にすると、マスターベイ Vistonics スクリーンの VST セクション左下隅に {LIB} ボタンが表示されます。操作方法は、基本的なコピー/ペーストモードとほとんど同じです。ライブラリーからペーストするには [PASTE] ボタンを押し、ライブラリー項目を選択し、コンソール上のターゲットにタッチします。ライブラリーにコピーするにはコンソールをコピーモードにし、コンソールブロックを選択し（コピー/ペーストのセクションを参照）、{LIB} ボタンを押します。現在読み込まれているライブラリーに選択項目が保存されます。別のライブラリーに保存するには、まず目的のライブラリーを読み込むか、新規ライブラリーを作成しなければなりません。

ライブラリーアクセ
ス

点灯時

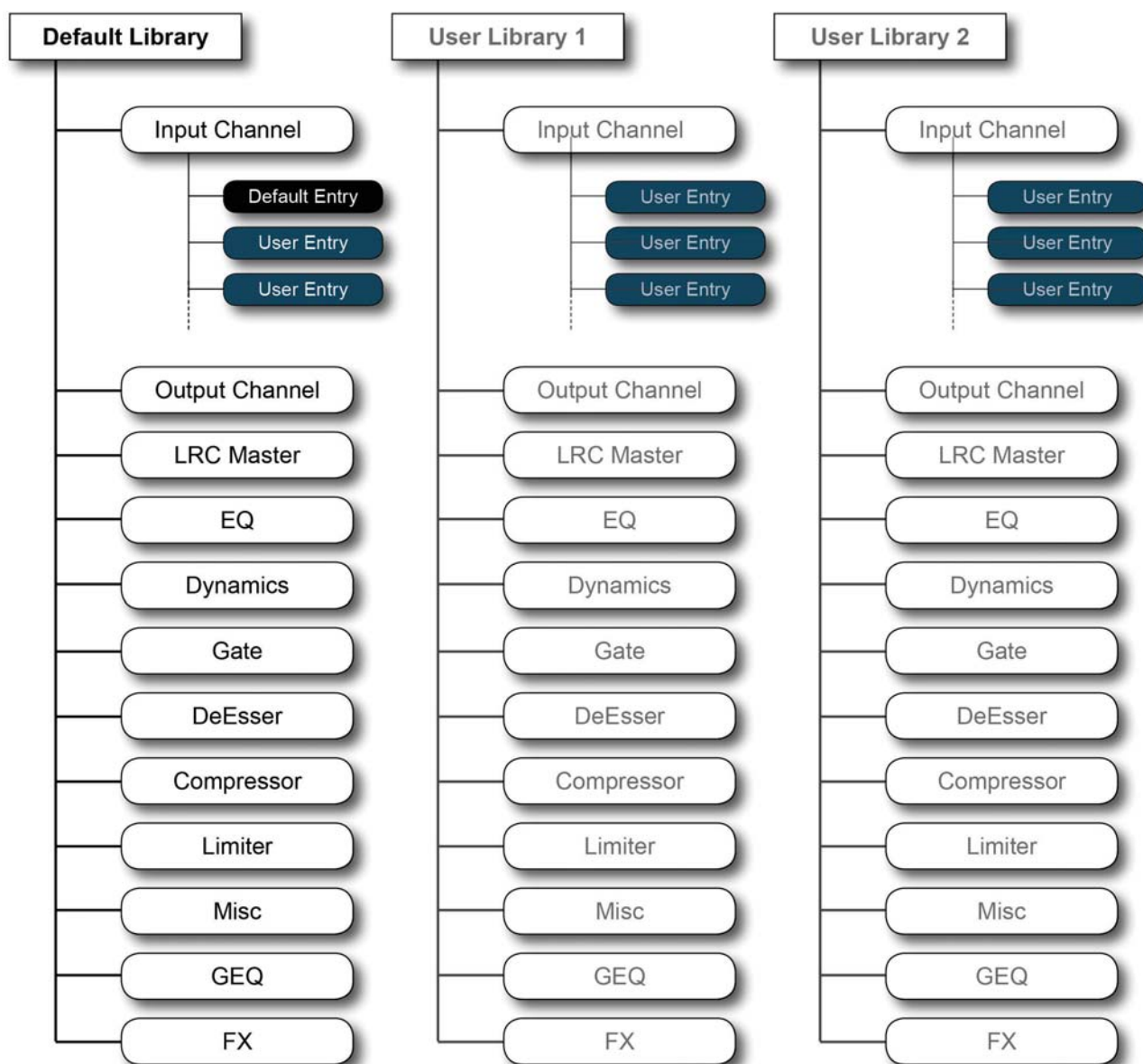
	コピー（ライブラリーへのコピー）またはペースト（ライブラリーからのペースト）モードでライブラリー機能にアクセスします。			
--	---	--	--	--

インクルードセンド
レベル

	ライブラリーコピー/ペースト操作にセンドレベルを含めます。			
--	-------------------------------	--	--	--



ライブラリー – ライブラリーフォルダー



ライブラリーフォルダー構造

ライブラリーファイルシステム

ライブラリーファイルシステム自体は、コンソールの内蔵フラッシュドライブ上のフォルダーのシステムで構成されます。フォルダー構造はプリセットで、トップレベルライブラリーフォルダー中に、ライブラリーに保存可能な各種機能 (EQ、ダイナミクス、チャンネルなど) に対応するサブフォルダー (カテゴリーといいます) があります。実際のライブラリー設定 (エントリーといいます) は、各カテゴリー内に保存されます。この構造およびフォルダー名は固定であり、変更はできません。

また、ライブラリーに個別に保存可能なのはカテゴリーのある項目のみです。例えば、入カステージ (ゲイン、パッドなど) やチャンネルストリップの Aux センド部分に対応するカテゴリーはないため、これらのパラメーターは



チャンネルストリップ全体の一部として Input Channel カテゴリーに保存する以外は、ライブラリーへの保存はできません。

Misc カテゴリーは、チャンネルまたはバスパラメーターの組み合わせの保存用です。現在、Misc カテゴリーに保存可能なのは EQ とダイナミクスの組み合わせのみですが、将来のソフトウェアアップデートで拡張される可能性があります。

デフォルトライブラリー

Vi3000 は、デフォルトライブラリーがインストールされた状態で出荷されます。このデフォルトライブラリーには、一般的な各種用途に応じたファクトリープリセットが含まれています。デフォルトライブラリーのエントリーは「読み込み専用」であり、削除できません。

特殊な手順により、デフォルトライブラリー内のデフォルトエントリーを更新するメカニズムが用意されています。新規、修正、または追加のデフォルトエントリーが随時、ウェブダウンロード (USB メモリーにコピーすればコンソールに転送可能) の形でリリースされることがあります。

新規エントリーは、デフォルトライブラリーに読み込み専用のファクトリーデフォルトエントリーと共に保存するか、新規ライブラリーを作成し、その中に保存することが可能です。

ユーザーライブラリー

デフォルトライブラリーとは別に、新規ライブラリーを必要に応じて追加作成できます。空のライブラリーを新規作成するか、Save As 機能を使用して既存のデフォルトライブラリーを複製することが可能です。その場合、ファクトリーデフォルトエントリーも含まれる新規ライブラリーが作成されます。空のライブラリーを新規作成すると、フォルダー構造のみが作成されます。ライブラリー自体にエントリーは含まれていないため、ユーザーがエントリーを保存する必要があります。

作成可能なライブラリー数またはエントリー数は、コンソール内のディスク上の空きスペースによって決まります。各エントリーのファイルサイズは非常に小さく、通常の 1 チャンネル分のエントリーで 100 kB 未満です。


ライブラリーファイル画面




コピーまたはペーストモードで {LIB} ボタンを押すと、マスターベイ Vistonics スクリーンにライブラリーファイルシステムが表示されます。この画面でコンソールライブラリー内をナビゲートし、接続した USB ストレージデバイスに対してインポート / エクスポート操作を実行できます。

重要: コピーモードでは、コピー操作の前に目的のターゲットライブラリーを読み込んでおかなければなりません。

ファイルパス


	現在選択されているディレクトリーおよびファイルパスを常に表示します。			コピーモード ON
---	------------------------------------	--	--	-----------

ライブラリー


	ライブラリーディレクトリーに直接移動します。			
---	------------------------	--	--	--




上に移動

	ファイルツリー内の 1 つ上のディレクトリーに移動します。			
---	-------------------------------	--	--	--


フォルダー /
ファイル名の設定

	現在ハイライト表示されているライブラリーまたはエントリーに名前を付けます。			
---	---------------------------------------	--	--	--


フォルダー /
ファイル削除

	現在ハイライト表示されているライブラリーまたはエントリーを削除します。	現在読み込まれているライブラリーは削除できません。		
--	-------------------------------------	---------------------------	--	--


名前を付けて保存

	ライブラリーのコピーを新しい名前で保存します。			
---	-------------------------	--	--	--

新規ライブラリー


	(空の) ユーザーライブラリーを新規作成します。	{NEW} ボタンは、ライブラリーディレクトリーレベルにのみ表示されます。		
---	--------------------------	---------------------------------------	--	--

フォルダー /
ファイル選択


	ハイライト表示されたエントリーを選択します。	現在読み込まれているライブラリーには {SEL} ボタンが表示され、ラベルが黄色の文字で表示されます。読み込まれていないライブラリーには {LOAD} ボタンが表示されます。		
---	------------------------	---	--	--




ライブラリー読み込み

	ハイライト表示されたライブラリーを読み込みます。			
---	--------------------------	--	--	--

**ライブラリー /
エントリーをエクス
ポート / インポート**

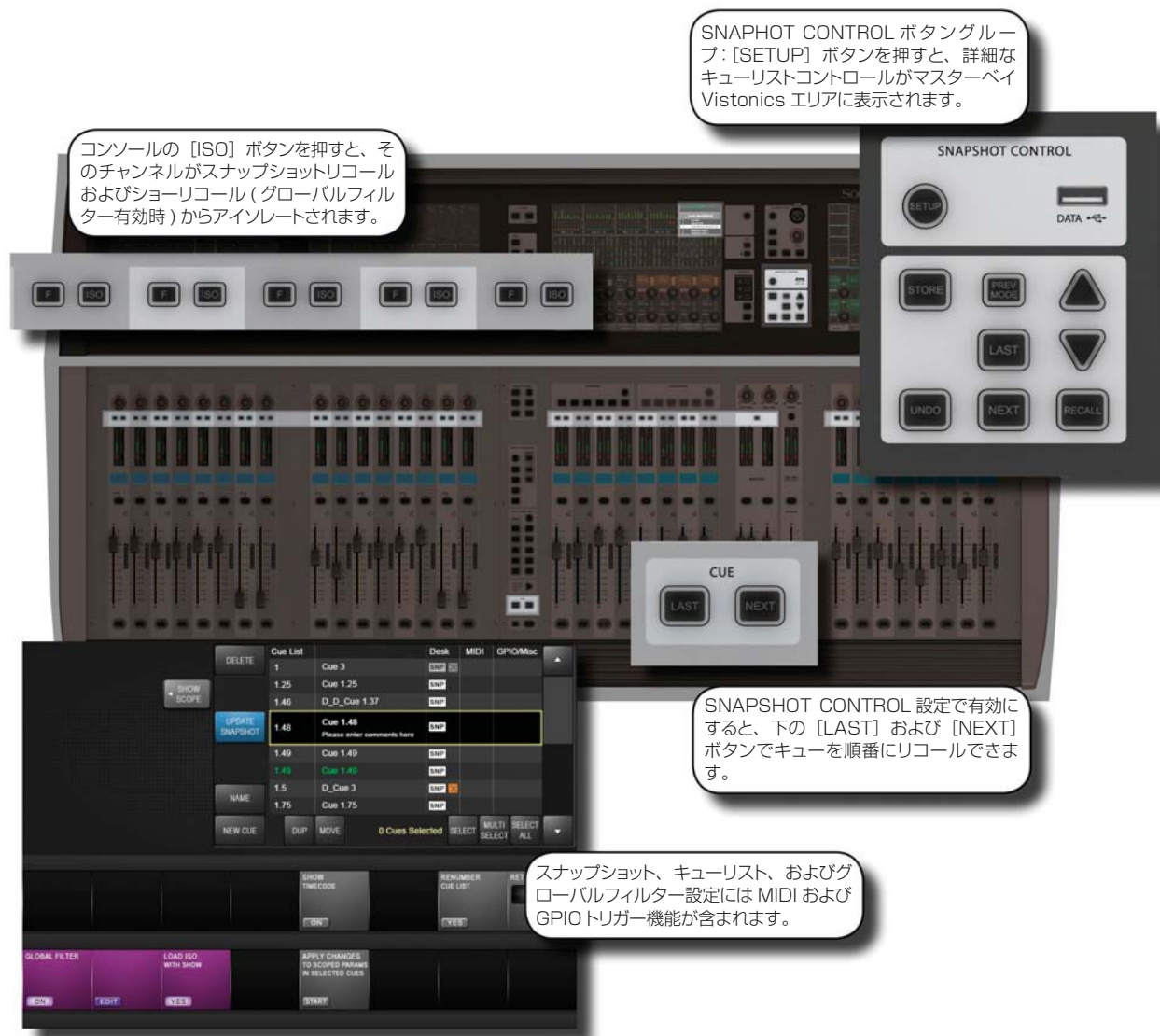
	選択された USB ストレージデバイスに対して、ライブラリーまたはエントリーのインポートまたはエクスポート操作を実行します。	例えば、内部ライブラリー（ファイル画面の右側）でエントリーを選択し、USB ストレージデバイスを選択した状態でエクスポート矢印ボタンを押すと、現在選択されているストレージデバイス上のライブラリーの対応するカテゴリーに選択項目がコピーされます。		
---	--	---	--	--

USB ストレージ選択

	接続された USB ストレージデバイスを選択します。			
--	----------------------------	--	--	--



スナップショット、キューリスト、およびグローバルフィルター

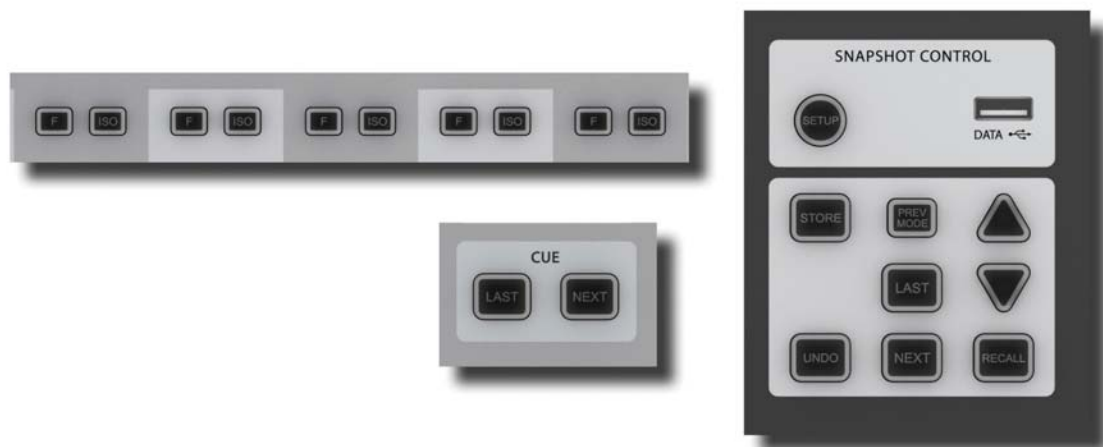


スナップショットは、コンソール全体のパラメーター設定の記録です。スナップショットの保存および呼び出しには、キューリスト内のキューを使用します。キューによってタイムコード、MIDI、および GPIO イベントをトリガーしたり、それらによってキューをトリガーしたりすることも可能です。スナップショットの「スコープ」は、スナップショットリコールに含める部分と含めない部分を表します。スコープはスナップショットごとに設定します。

スコープとは別に、全てのスナップショットに影響するスナップショットフィルターシステムがあります。これは「グローバルフィルター」と呼ばれ、コンソールの [ISO] ボタンを使用します。グローバルフィルターシステムにより、コンソールチャンネル、ブロック、およびパラメーターをスナップショットおよびショーファイルのリコールからアイソレートできます。

この章では、スナップショット、キューリスト、およびグローバルフィルターについて詳しく説明します。


13.1 スナップショット、キューリスト、グローバルフィルターのコントロール



コンソールのメインスナップショットコントロールは、マスターベイの「SNAPSHOTS」ボタングループにあります。また、チャンネルストリップの「ISO」(アイソレート) ボタンも、選択したチャンネルや項目をスナップショット(およびショー) リコールから「保護」する重要な役割を果たします。


スナップショット / キュー設定

点灯時


	マスターベイタッチスクリーンにスナップショットおよびキューフィルター設定ページを開きます。			設定画面を表示
---	---	--	--	---------

USB 端子

点灯時


	ショーの保存やメディアの再生に使用する USB ストレージデバイスを接続します。	コンソールの背面にさらに 2 つの USB 端子を装備しています。		設定画面を表示
---	--	-----------------------------------	--	---------

アンドゥー操作

	[RECALL]、[NEXT]、または [LAST] ボタンの操作を取り消します。			
---	---	--	--	--

スナップショット保存

点灯時


	現在のコンソール状態のスナップショットを新しいキューに保存し、スナップショット / キュー設定ページをマスターコントロール画面に開きます。	新規キューは、現在選択されているキューと次のキューの間に保存され、番号が付けられます。例えば、3 つあるキューからキュー 2 を選択した状態で、[STORE] ボタンを押すと、新規キューの番号は 1.5 となります。3 つあるキューからキュー 3 を選択した状態では、新規キューの番号は 4 となります。		スナップショット 保存
---	---	--	--	----------------



プレビューモード

消灯時

点灯時

	キュー選択ボタン [LAST] / [NEXT] / [UP] / [DOWN] によるキューリストのプレビューを有効にします。	プレビューモードを OFF にすると、キューリストはプレビューモードを ON にした時に選択されていたキューに戻ります。	通常	プレビューモード ON
---	--	--	----	-------------

前のキューをリコール

	キューリスト内の前のキューを選択し、リコールします。			
---	----------------------------	--	--	--

次のキューをリコール

	キューリスト内の次のキューを選択し、リコールします。			
--	----------------------------	--	--	--


選択したキューをリコール

	[UP] / [DOWN] ボタンで事前選択されたキューをリコールします。			
---	---------------------------------------	--	--	--

キューリスト内を上下に移動

	キューリストをスクロールしてキューを事前選択します。[RECALL] を押すとそのキューが読み込まれます。			
---	---	--	--	--

リコールからアイソレート

	チャンネルまたは選択パラメーターをスナップショットリコールまたはショーリコールの影響からアイソレート (「保護」) します。	<p>[ISO] ボタンはチャンネルストリップにあります。</p> <p>この機能を使用するには、スナップショット設定画面で GLOBAL FILTER パラメーターを「ON」に設定しておく必要があります (デフォルトで ON になっています)。チャンネル全体をアイソレートするには、目的のチャンネルの [ISO] ボタンを押します。セクション、プロセッシングブロックなどをアイソレートするには、[ISO] ボタンを押しながら目的のブロック / セクションを選択します。アイソレートしたチャンネルまたは選択項目は、キューリストからのスナップショットリコールの影響を受けません。</p> <p>[LOAD ISO WITH SHOW] (スナップショット設定) を「No」に設定している場合、選択項目はショーの読み込みからもアイソレートされます。詳細は、以下のスナップショットのフィルタリングおよびアイソレートのセクションを参照してください。ISO 機能は、パフォーマンスに役立つほか、スナップショットを新しい設定で更新したい場合にも便利です。例えば、チャンネルの EQ 設定を更新し、そのセクションをアイソレートしてから、キューをリコールし、新しい設定で「キューを更新」することが可能です。</p>		
---	--	---	--	--

13.2 キューリストのコントロール



キューリストは、現在のショーのキューリストに保存されている全てのキューをいくつかの情報列と共に表示します。SNAPSHOT CONTROL の [SETUP] ボタンを押すか、スナップショットを保存すると、マスターベイのタッチスクリーンエリアに大きなキューリストとコントロールが表示されます。キューリストは、通常動作時にマスターベイタッチスクリーンのチャンネルメーターの横にも表示されます。

キュー選択


	キューリスト内の次 / 前のスナップショットを選択します。	コンソール上の [UP] / [DOWN] ボタンと同様にキューを選択しますが、スナップショットのリコールは行いません。選択したスナップショットをリコールするには [RECALL] を押します。複数のキューを選択する場合も、(SELECT) および (MULTI SELECT) ボタンと併せてこれらのボタンを使用します。		
--	-------------------------------	---	--	--

キュー削除

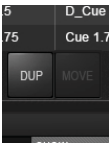
	選択されているキューを削除します。	削除してよいかどうかを確認するメッセージ (「Are you sure you want to delete the selected cue/s?」) が表示されます。削除する場合は (YES)、しない場合は (NO) を選択します。		
--	-------------------	--	--	--



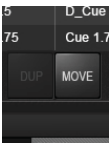
新規キュー

	現在のコンソール状態のスナップショットを新規キューに保存します。	新規キューは、現在選択されているキューと次のキューの間に保存され、番号が付けられます。例えば、3 つあるキューからキュー 2 を選択した状態で、[STORE] ボタンを押すと、新規キューの番号は 1.5 となります。3 つあるキューからキュー 3 を選択した状態では、新規キューの番号は 4 となります。		
---	----------------------------------	--	--	--


キュー複製

	現在選択されているキューを複製します。	複数のキューが選択されている場合、複製は選択されている最後のキューの後に順に保存されます。複製されたキューは名前に「D_」プレフィックスが付きます。		
---	---------------------	--	--	--


キュー移動

	選択されているキューをキューリスト内の新しい位置に移動します。	選択すると、(MOVE) ボタンが (DROP) ボタンに切り替わります。		
--	---------------------------------	---------------------------------------	--	--

キュー選択

	現在ハイライト表示されているキューを複数キューの選択に追加します。	連続しない複数のキューを選択するには、(UP)/(DOWN) ボタンでキューをハイライト表示し、(SELECT) をクリックして選択に追加します。		
---	-----------------------------------	---	--	--

キュー複数選択

	複数のキューを連続選択します。	連続する複数のキューを選択するには、選択する最初と最後のキューをハイライト表示し、(MULTI SELECT) をクリックし、(UP)/(DOWN) ボタンで範囲を選択します。		
---	-----------------	--	--	--

全てのキューを選択

	現在のキューリスト内のキューを全て選択します。			
---	-------------------------	--	--	--




スナップショット更新

	現在選択されているキュー内のスナップショットを現在のコンソール設定に更新します。			
---	--	--	--	--

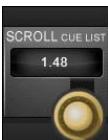
タイムコード表示

	全てのキューのリコールタイムコードをキューリストのキュー番号列に表示します。			
---	--	--	--	--


キューリスト番号変更

	キューリスト内の全てのキューの番号を連続する整数として付け直します。	キュー名は、元のキュー番号を含んでいる場合でもそのままです。		
--	------------------------------------	--------------------------------	--	--





キューリスト
スクロール

	キューリストをエンコーダーでスクロールします。	一般に (UP)/(DOWN) ボタンを使用するより素早く操作できます。		
---	-------------------------	--------------------------------------	--	--

選択されたキューの
スコープ内のパラ
メーターに変更を適
用します。

		消灯時			点灯時	
	選択したキューに新しい設定を適用する場合に使用するモードです。	{START} を押してこのモードに切り替えた後、スコープ設定を使用してプロセスおよびチャンネル選択をフィルタリングし、キューリストのキュー選択機能を使用して目的のキューを選択します。{APPLY} ボタンをクリックすると、選択したキューに「スコープ内」の選択のみが適用されます。{CANCEL} ボタンをクリックすれば、いつでもこのモードを解除できます。			通常動作	変更適用モード ON

13.3 キュー詳細設定

Cue List		Desk	MIDI	GPIO/Misc	
1	Cue 3	SNP 			
1.25	Cue 1.25	SNP			
1.46	D_D_Cue 1.37	SNP			
1.48	Cue 1.48 Please enter comments here	SNP			
1.49	Cue 1.49	SNP			
1.49	Cue 1.49	SNP			
1.5	D_Cue 3	SNP 			
1.75	Cue 1.75	SNP			
DUP		MOVE		0 Cues Selected	
		SELECT		MULTI SELECT	SELECT ALL

キューリスト内の 4 列の各キューエントリーにタッチすると、マスターベイ Vistonics VST エリアで拡張機能を使用できます。例えば、MIDI 列でキューリスト内の Cue 2 エントリーにタッチすると、そのキューの MIDI 機能 (MIDI ベースリコールおよび MIDI メッセージ出力リスト) を VST エリアで操作できます。

また、キューリストの列ヘッダーにタッチすると、その機能が全キュー一括で無効 / 有効になります。例えば、MIDI 列ヘッダーにタッチすると、全てのキューリコールの MIDI 機能が無効になり、もう一度タッチすると再び有効になります。

13.3.1 キュー：番号とタイムコード



キューリストでキュー番号を選択すると、そのキューの基本設定のほか、MIDI タイムコードリコールイベント設定および GO TO CUE 「ローカル」 シーケンス機能にアクセスできます。

タイムコード ON/
OFF

	そのキューの MIDI タイムコードベースリコールを有効にします。			
--	-----------------------------------	--	--	--

タイムコードコピー


	現在の受信 MIDI タイムコードをキューのリコール TIMECODE フィールドにコピーします。			
--	---	--	--	--

タイムコード設定


	キューをリコールする MIDI タイムコードを手動設定または調整します。	エンコーダーで H(時)、M(分)、S(秒)、および F(フレーム)を調整します。	ローレンジ 0	ハイレンジ フィールドに依存
--	--------------------------------------	---	------------	-------------------




キュー有効

			消灯時	点灯時
	そのキューを有効または無効にします。	有効なキューはキューリストに白色で表示されます。無効なキューは「グレー表示」されます。	キュー無効	キュー有効

キュー有効

			消灯時	点灯時
	そのキューを有効または無効にします。	有効なキューはキューリストに白色で表示されます。無効なキューは「グレー表示」されます。	キュー無効	キュー有効


GO TO CUE 番号
選択

			ローレンジ	ハイレンジ
	このキューのリコール後、設定時間が経過した時にリコールする次のキュー番号を設定します。	1 つのキューから一連のイベントをトリガーする場合に非常に役立ちます。	最初のキュー	最後のキュー

「GO TO CUE」
ON

			消灯時	点灯時
	そのキューの GO TO CUE 機能を ON にします。		OFF	ON

「GO TO CUE」
時間

			ローレンジ	ハイレンジ
	「GO TO CUE」キューをリコールするまでの経過時間		0.5 s	30 s

13.3.2 スナップショット詳細設定



キューリストでスナップショット名を選択すると、そのキューのスナップショット固有の設定および機能にアクセスできます。

UA リアルタイムラック スナップショット リコール有効

	接続された Soundcraft/ Universal Audio リアルタイムラックに対してスナップショットリコールを有効にします。			
--	---	--	--	--

スナップショット リコール ON


	そのキューのスナップショットを有効または無効にします。	デフォルトでは有効ですが、無効にすれば MIDI 出力や GPO イベントなどのキューベースイベントのみをトリガーできます。		
--	-----------------------------	--	--	--

スナップショットメモ

	スナップショットメモのキーボード入力を有効にします。画面上のキーボードまたは外部 USB キーボードを使用できます。		メモ画面非表示	メモ画面表示
--	--	--	---------	--------




**キューリスト
スクロール**

	キューリストをエンコーダーでスクロールします。	一般に (UP)/(DOWN) ボタンを使用するより素早く操作できます。		キュー有効
---	-------------------------	--------------------------------------	--	-------


**キューリスト
スクロール**

	キューリストをエンコーダーでスクロールします。	一般に (UP)/(DOWN) ボタンを使用するより素早く操作できます。		キュー有効
---	-------------------------	--------------------------------------	--	-------

クロスフェード ON

	スナップショット間のクロスフェード機能を有効にします。	1 つのキューから一連のイベントをトリガーする場合に非常に役立ちます。	最初のキュー	最後のキュー
--	-----------------------------	-------------------------------------	--------	--------

**クロスフェード時間
設定**

	スナップショットクロスフェード時間を調整します。		100 ms	30 s
---	--------------------------	--	--------	------

スイッチ

				30 s
---	--	--	--	------

13.3.3 キュー MIDI 詳細設定



キューリストエントリーの MIDI 列を選択すると、そのキューの MIDI 入力トリガーおよび出力設定にアクセスできます。出力セクションでは、キューがトリガーされた時に送信する MIDI メッセージイベントリストを設定します。一部のオプションは、グローバル MIDI 設定（「Settings」メニューからアクセス）の影響を受けます。

MIDI 入力トリガー ON


	そのキューの MIDI 入力トリガーを ON にします。	ON の場合、指定 MIDI 機器から指定 MIDI メッセージを受信した時にキューがリコールされます。		
--	------------------------------	--	--	--

MIDI 入力メッセージ タイプ


	キューリコールトリガーにするメッセージタイプを選択します。	選択した MIDI メッセージタイプによって、新しい VST エリアフィールドがアクティブになります。例えば、Note On メッセージを選択した場合は {NOTE VALUE} フィールドのみ、Controller メッセージを選択した場合は {CONTROLLER NUMBER} および {VALUE} フィールド、任意の有効なメッセージを選択した場合は {CHANNEL} フィールドがアクティブになります。		
--	-------------------------------	--	--	--




**MIDI 入力メッセージ
学習**

			消灯時	点灯時
	MIDI 入力メッセージタイプ 学習モードを ON にします。	学習モードを ON にすると、次に受信した MIDI メッセージが MIDI メッセージフィールドに入力されます。	通常動作	学習モード ON


MIDI 入力チャンネル

	リコールトリガー「キャリア」 とする MIDI 機器を選択し ます。	MIDI 機器は、マスター MIDI 設定セクションで設定します。デフォ ルトでは番号の付いた (かつ使用可能な) MIDI 入力およびチャン ネルです。また、グローバル機器も使用可能です。デフォルトでは 「OMNI」ですが、マスター MIDI 設定セクションでカスタマイズ できます。		
---	--	---	--	--

MIDI 出力 ON/OFF

				点灯時
	そのキューの MIDI 出力を 有効または無効にします。	キューの MIDI 出力はメッセージイベントリストで構成され、キュー がトリガーされた時に送信されます。		キュー MIDI 出力有効

**MIDI 出力イベント
番号**

			ローレンジ	ハイレンジ
	編集する MIDI 出力イベン ト番号を設定します。	キューごとに最大 20 個の MIDI 出力イベントを使用可能です。	1	20

**MIDI 出力イベント
リスト**

	選択した場合、そのキュー の MIDI イベントリストが スナップショット設定画面の 「セクションスコープ」セク ションに表示されます。			
---	--	--	--	--

**MIDI 出力イベント
メッセージタイプ**

	選択された MIDI イベントの メッセージタイプを選択しま す。	選択した MIDI メッセージタイプによって、新しい VST エリアフィ ールドがアクティブになります。例えば、Note On メッセージを選 択した場合は {NOTE VALUE} および {VELOCITY} フィールド、Controller メッセージを選択した場合は {CONTROLLER NUMBER} および {VALUE} フィールド、任意の有効なメッセー ジを選択した場合は {CHANNEL} フィールドがアクティブになり ます。		
---	---	--	--	--

13.3.4 キュー GPIO 詳細設定



キューリストで GPIO 列を選択すると、そのキューの GPIO (汎用入出力) 設定にアクセスできます。

VST スクリーンは、GPIO (入力) セクションと GPO (出力) セクションに分かれています。入力セクションでは、そのキューのリコールトリガーとして使用する入力を設定します。出力セクションでは、キューがリコールされた時にトリガーする出力を設定します。キューの GPIO システムは「仮想ピン」を使用します。仮想ピンと物理ピンのマッピングはマスター GPIO 設定画面で行います。

GPIO ON

点灯時

	GPIOトリガーによるキューのリコールを有効にします。			キューの GPIO を ON
---	-----------------------------	--	--	----------------

GPIO 仮想ピン選択


ローレンジ

ハイレンジ


	そのキューのリコールトリガーとする仮想 GPIO ピンを選択します。		0	80
---	------------------------------------	--	---	----



GPIO ピンスティール

	メイン GPIO システムが使用中の仮想 GPIO ピンを「スティール」します。	GPIO ピンをスティールすると、メイン GPIO 設定画面で設定した GPIO マッピングが無効になります。		
---	--	---	--	--

GPIO ピンスティール


	メイン GPIO システムが使用中の仮想 GPIO ピンを「スティール」します。	GPIO ピンをスティールすると、メイン GPIO 設定画面で設定した GPIO マッピングが無効になります。		
---	--	---	--	--

GPIO 物理ピン

	選択された仮想ピンに対応する物理ピン番号を表示します。			
--	-----------------------------	--	--	--

コンソール
ブラックアウト

点灯時

	そのスナップショットに「コンソールブラックアウト」を設定します。	ブラックアウトは、ブラックアウトを解除する 2 つのボタンを除く全ての照明を OFF にします。		キューのブラックアウトを ON
---	----------------------------------	--	--	-----------------

GPO ON


点灯時

	そのキューの GPO トリガー機能を有効にします。			キューの GPO を ON
---	---------------------------	--	--	---------------

GPO 仮想ピン

ローレンジ

ハイレンジ

	そのキューの GPO にアサインする仮想ピンを選択します。		0	80
---	-------------------------------	--	---	----



GPIO 物理ピン

	選択された仮想ピンに対応する物理ピン番号を表示します。			
---	-----------------------------	--	--	--

**HiQNet Venue
番号**

	HiQNet Venue 番号を選択します。		0	100
---	------------------------	--	---	-----

HiQNet ON/OFF

	そのキューの HiQNet 機能を ON/OFF します。			
--	-------------------------------	--	--	--

13.4 スナップショットフィルター

グローバルフィルター、スナップショット ISO、ショー ISO



スナップショットフィルターは、キューをリコールした時にコンソール上の特定の設定が変更されるのを防止する機能です。スナップショットフィルターにはグローバルフィルター（アイソレートともいいます）およびスナップショットスコープの2種類が用意されています。

グローバルフィルターはリコールにのみ影響し、コンソールの [ISO] またはグローバル編集モードでコントロールします。設定するとその状態が維持され、リコールされる全てのキューに適用されます。

スナップショットスコープを使用すると、部分的なスナップショットを作成できます。スナップショットスコープは、各キューと共に保存される特殊なフィルターで、そのキューのデスクスナップショットによってリコールされるデータをコントロールします。

グローバルフィルター（または ISO）とスナップショットスコープは順番に連携するため、パラメーターをスナップショットメモリーからリコールするには、スコープ設定を ON に設定しておかなければならず、アイソレートしてはなりません。スナップショットのスコープはデフォルトでは「全て」ですが、特にスナップショットをフィルターしたいわけではなければ無視してかまいません。

13.4.1 スナップショットスコープ



キューをリコールした時にコンソールの特定のエリアのみに影響する「部分的な」スナップショットを作成するために非常に役立ちます。例えば、全チャンネルのゲインと EQ のみを設定し、フェーダー値は変更しないキューを作成することが可能です。

キューのスコープ変更には 2 つの方法があります。(SHOW SCOPE) を ON にすると、入力および出力チャンネルの選択可能なセクション / プロセッシングブロックがタッチスクリーンエリアに表示され、コンソールチャンネルのグラフィックスが VST エリアに表示されます。どちらを使用してキューに固有のスコープを設定してもかまいません。

スコープは、実際にはキューと共に保存されるフィルターです。スナップショットは常に全体が保存されるため、いつでもキューのスコープ設定を変更することにより、元に戻したりさらに限定したりすることができます。

スコープ設定はキュー単位で行いますが、表示されている設定は、次のキューを作成する時にも使用されます。

スコープ表示 / 非表示


	スコープ設定をタッチスクリーンおよび VST エリアに表示 / 非表示します。	デフォルトでは、スコープには全てのデスクパラメーターが含まれます。スコープを使用する必要がない場合、非表示にして無視することができます。		
--	---	--	--	--

プロセッシング ブロックを全て選択 / 選択解除


	全てのプロセッシングブロックをそのキューのスコープに選択 / 選択解除します。			
--	---	--	--	--



ブロック選択

	個々のプロセッシングブロックをそのキューのスコープに選択 / 選択解除します。			
---	---	--	--	--

**チャンネルスコープ
－ 全て選択**

	全てのチャンネルをそのキューのスコープに選択します。			
---	----------------------------	--	--	--

**チャンネルスコープ
－ 全て選択解除**

	全てのチャンネルをそのキューのスコープから選択解除します。			
--	-------------------------------	--	--	--



13.4.2 グローバルフィルター – スナップショットおよびショーのアイソレート


グローバルフィルターを使用すると、キューのシーケンス中に全チャンネル、チャンネルグループ、またはチャンネル内の要素を手動でコントロールできます。グローバルフィルターの操作には、コンソールの [ISO] ボタンを使用します。いったんアイソレートしたパラメーターは、どのスナップショットをリコールしても引き続き手動でコントロールできます。アイソレートしたコントロールも保存できるため、手動で調整した変更でスナップショットを更新することが可能です。

チャンネル、バス、またはチャンネル / バスの一部をアイソレートするには、[ISO] ボタンを使用するか、デスク全体をグローバル編集モードにします。

グローバル編集フィルター (LOAD ISO WITH SHOW) を使用して、コンソール設定の一部をショー全体の読み込みからアイソレートすることも可能です。例えば、エンジニアが設定済みのショーファイルを持参し、フェスティバルの共用コンソールで使用する場合、通常は会場固有の設定であるコンソール出力設定をアイソレートして、新しいショーファイルで上書きされるのを防止できます。


グローバル編集ボタンを押すとデスク全体が編集モードに切り替わるため、[ISO] ボタンを押す必要はありません。

アイソレート [ISO]

	グローバルフィルターの一部とするチャンネル、チャンネルグループ、パラメーターブロック、個々のパラメーターを選択します。	<p>チャンネルまたはバス全体をスナップショットリコールから素早くアイソレートするには、目的のチャンネルまたはバスの [ISO] ボタンを押します。Vistonics スクリーン上のチャンネルストリップ境界線の色が、「全てアイソレート」状態を示す紫色に変わります。ギャング機能を使用すれば、チャンネルまたはバスのグループを素早くアイソレートできます。</p> <p>チャンネルまたはバスの一部をアイソレートするには、[ISO] ボタンを使用するか、デスク全体をグローバル編集モードにします。</p> <p>[ISO] ボタンを押しながら、タッチスクリーンで、アイソレートしたいチャンネルストリップ部分にタッチします。ブロック上隅に紫色の LED が点灯し、ブロックがアイソレートされていることを示します。個々のパラメーターをアイソレートするには、アイソレートしたいパラメーターの Vistonics コントロールにタッチします。選択の前にプロセッシングブロックをズームできます。そのブロック内のパラメーターはすでに VST エリアにマップされています。あるいは、スクリーンブロックと [ISO] ボタンを長押しすると、そのブロックのパラメーターがズームされます。</p>
--	---	---

グローバルフィルター ON


点灯時

	グローバルフィルターを有効にします。	グローバルフィルターを有効にすると、[ISO] が選択されたチャンネルおよびパラメーターは、スナップショットリコールからアイソレートされます。	グローバルフィルター ON
---	--------------------	---	---------------

グローバルフィルター編集モード


消灯時

点灯時

	グローバル編集モードを有効にします。	[ISO] ボタンを押しながらなくても、全てのデスクパラメーターをグローバルフィルターに追加できます。	通常動作	編集モード ON
---	--------------------	---	------	----------

グローバル編集フィルター (Load ISO With Show)

点灯時

	ショー読み込みに対してグローバルフィルターを有効 / 無効にします。	「YES」に設定した場合、コンソールの ISO 設定は解除され、新規ショーファイルを読み込むと上書きされます。コンソールのアイソレートしたセクションが新規ショーファイルによって上書きされないようにするには、「NO」に設定します。	ショーフィルター ON
---	------------------------------------	--	-------------

トークバック / オシレーター



ほとんどのメインオシレーター / トークバックコントロールは、マスターベイにまとめて配置されています。それ以外に、トークバックグループバス出力先を手動でアサインできるトークバックアサイン [TB ASSN] ボタンを VISTONICS ボタングループに装備しています。


トークバックは、通常はマイクロホン入力からグループおよび出力への独立した信号パスで、コンソール上の PTT トークバックボタンで ON/OFF します。ほとんどの場合、コンソールオペレーターがアシスタントやパフォーマーとやりとりする際に使用します。また、アシスタントやパフォーマーがコンソールオペレーターと直接話すことができるように、モニターセクションへの独立した入力パスとしてトークバックリターンも装備しています。

オシレーターは、汎用のキャリブレーション / チェックツールとして用意されたシグナルジェネレーターです。


14.1 トークバック / オシレーターのコントロール

トークバック /
オシレーター設定


点灯時

	トークバック / オシレーター設定画面をマスター Visonics スクリーンに開きます。			設定画面 オープン
--	---	--	--	--------------

トークバック XLR
コネクター


	トークバックマイク入力。	トークバックマイク端子のすぐ近くにファンタム電源スイッチがあります。		
---	--------------	------------------------------------	--	--

トークバック /
オシレーター
レベルコントロール

	トークバック / オシレーターレベルをコントロールします。	トークバックの場合、アナログマイクアンプゲインは、コンソールベースの内部にあるプリント基板上の内部可変プリセット (46 ~ 66 dB 可変) で設定します。デフォルトではミッドレンジ設定です。オシレーターが ON の時は、全ての出力先へのオシレーターレベルを調整します。レベル設定は、トークバックとオシレーター個別に保存されます。		
---	-------------------------------	---	--	--


内部トークバック

点灯時

	トークバック信号を事前に選択した出力バスにルーティングします。	「INT」ルーティング出力バスは、[TB ASSN] ボタン (マスタースクリーンの VST エリア右側) を選択した後に、マスタースクリーンの VST エリアにある各 [TB] VST ボタンで選択します。各 16 系統のバスの切り替えは [PAGE A] / [PAGE B] ボタンで行います。		トークバック信号を事前選択 Aux / グループ / マトリクスバスに送出
---	---------------------------------	--	--	---------------------------------------


外部トークバック

点灯時

	トークバック信号をコンソール背面にある TB OUT 外部バランスアナログライン出力（デフォルト）またはその他の使用可能な出力にルーティングします。	EXT TB アサインの変更は、トークバック / オシレーター設定画面で行います。		ルーティング ON
---	--	---	--	--------------

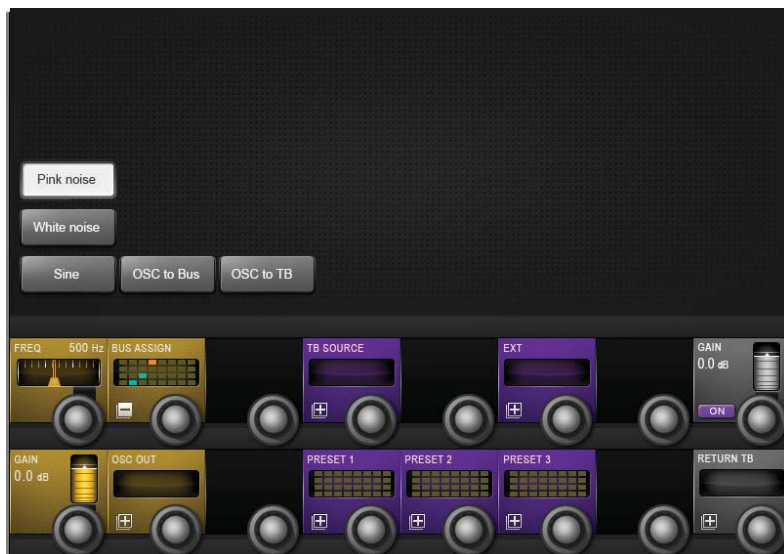
トークバック
プリセット 1 ~ 3

点灯時

	ユーザーによる PTT (モメンタリーおよびラッチ動作) の設定が可能なトークバックスイッチ	トークバックプリセットの出力ルーティング選択は、トークバック / オシレーター設定画面で行います。		ルーティング ON
---	--	---	--	--------------



14.2 オシレーターの設定と使用



メインオシレーターコントロールは、TALKBACK/OSC の [SETUP] ボタンを押した時にマスターベイのタッチスクリーンエリアに表示されます。VST エリアには、より詳細な設定機能がオレンジ色で表示されます。入力チャンネル VST スクリーンの {OSC} ボタンを使用して、オシレーターを入力チャンネルにパッチすることも可能です。

ピンクノイズ

	オシレーターの波形をピンクノイズに設定します。			
---	-------------------------	--	--	--


ホワイトノイズ

	オシレーターの波形をホワイトノイズに設定します。			
---	--------------------------	--	--	--


サイン波

	オシレーターの波形をサイン波に設定します。			
---	-----------------------	--	--	--


OSC to Bus

	オシレーター信号を事前に設定したバスに送ります。	OSC to Bus のアサインは、トークバック / オシレーター設定画面のバスアサインページで選択します。		
---	--------------------------	--	--	--


OSC to TB

	オシレーター信号を（トークバック信号の代わりに）トークバックバスにルーティングします。			
---	---	--	--	--

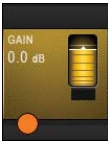
オシレーター周波数

			ローレンジ	ハイレンジ
	オシレーターのサイン波周波数を 20 Hz ~ 20 kHz の範囲で調整します。		20Hz	20kHz


オシレーターバス
アサイン

			消灯時	点灯時
	OSC to Bus タッチスクリーンボタンと併用します。	出力アサインページが開き、24 系統のグループバスまたはミックス L/R/C 出力のいずれかを選択できます。	アサイン画面 クローズ	アサイン画面 オープン


オシレーター ON

			消灯時	点灯時
	コンソールのオシレーターを ON/OFF します。		OFF	ON

オシレーターゲイン

			ローレンジ	ハイレンジ
	オシレーターの出力レベルを調整します。		-∞	+18dB

オシレーター出力


			消灯時	点灯時
	オシレーターを個々の出力にアサインします。	出力アサインページが開き、全ての選択可能な出力が表示されます。	パッチ設定画面 クローズ	パッチ設定画面 オープン

14.3 トークバックの設定と使用




トークバックは、コンソールオペレーターとアーティスト、クルーその他の関係者の通信パスです。コンソールサーフェイス上に、TALKBACK/OSC コントロールグループと共にマイク入力 (XLR) を装備しており、直接接続できます。トークバックルーティングおよび設定オプションの詳細は、以下の通りです。

トークバックソース

			点灯時	消灯時
	トークバックソース / 入力を 選択します。	何も選択されていない場合、コンソールのトークバックマイク XLR が自動的に選択されます。ボタンを押すと、マスタータッチ スクリーンエリアにアサイン選択ページが開き、マイクロホン入力 を選択できます。	ソース選択画面 クローズ	ソース選択画面 オープン

トークバック外部出力

			点灯時	消灯時
	トークバック出力を個々の物 理コンソール出力に直接ア サインします。	出力アサインページが開き、全ての選択可能な出力が表示されま す。	パッチ設定画面 クローズ	パッチ設定画面 オープン

トークバック プリセットアサイン

			点灯時	消灯時
	選択した出力バスを選択し たトークバックプリセットに アサインします。		アサイン画面 クローズ	アサイン画面 オープン

14.4 トークバックリターンの設定と使用



トークバックリターンを使用すると、入力をモニター出力に直接ルーティングできます。これにより、会場内のアシスタントがコンソールオペレーターと直接やりとりできます。モニタリング設定ページでモニター A、B、またはヘッドホン出力の TB RET タッチスクリーンボタンを選択することにより、トークバック機能を有効にしておかなければなりません。

トークバックリターン ON

			消灯時	点灯時
	トークバックリターンを有効にします。		無効	有効

トークバックリターン ゲイン

			ローレンジ	ハイレンジ
	トークバックリターン入力のゲインを調整します。		-90dB	+12dB

トークバックリターン アサイン

			消灯時	点灯時
	トークバックリターン入力をアサインします。	入力アサインページが開き、全ての選択可能な入力が表示されます。	アサイン画面 オープン	アサイン画面 クローズ


メインメニューと設定



メインメニューは、GPIO/MIDI 設定、ショー読み込み、複製、エクスポート/インポート、タイライン設定（入力から出力へのパッチ設定）、Lexicon FX 操作など、コンソールシステム全体や機能の設定で構成されています。

メニューボタン

点灯時

	メインメニューにアクセスします。	メインメニューは、マスターペイタッチスクリーンに開きます。各種タブを選択してメニューをナビゲートします。一部のタブは追加のコントロールが VST エリアにマップされます。		メインメニュー表示
---	------------------	---	--	-----------

メニュー : Main(メイン)



このメニュータブは、[MENU] ボタンを押した時にデフォルトで表示されます。

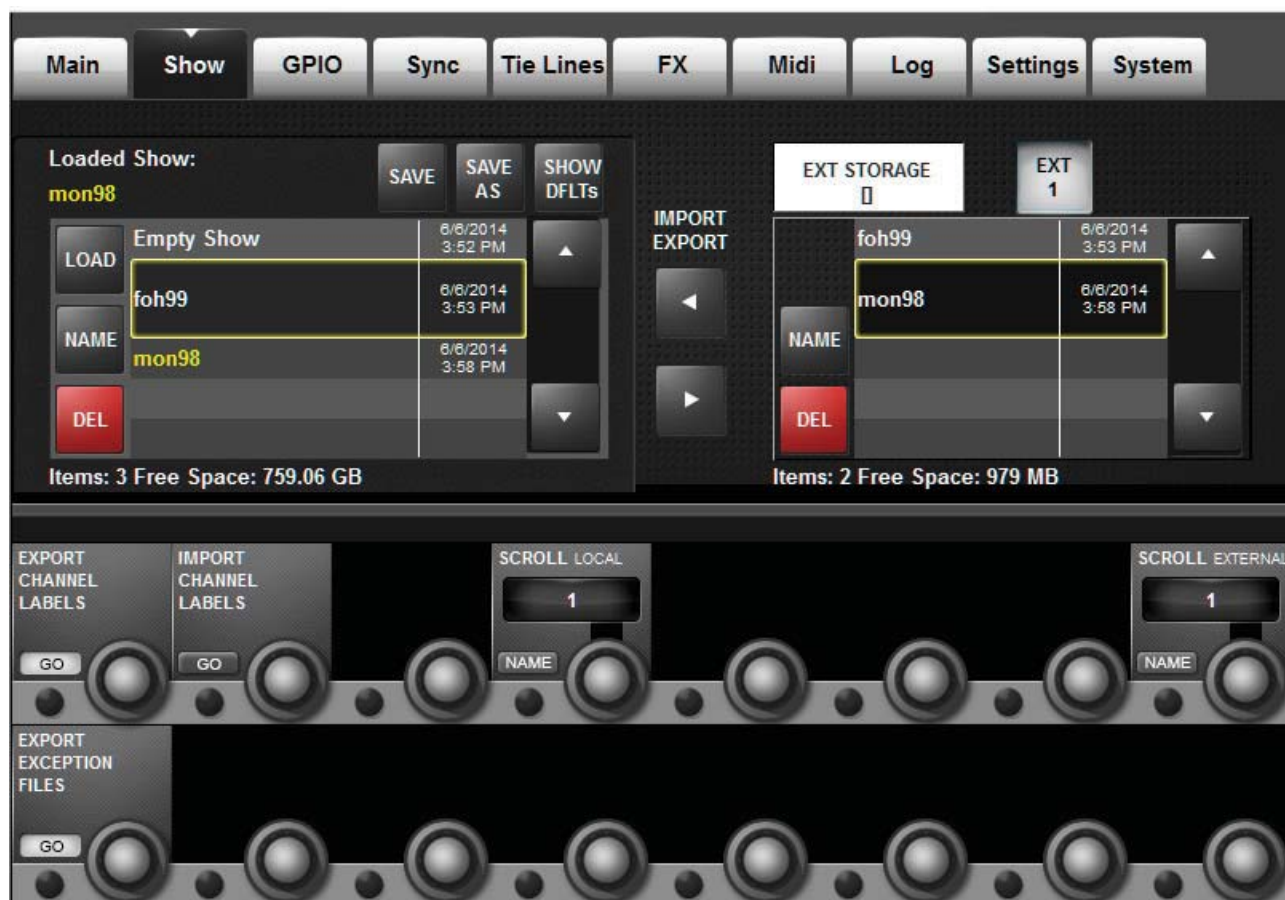
明るさ

	全てのスクリーン、自照式ボタン、および FaderGlow の明るさを選択します。			
--	---	--	--	--

デスクロック

	[LOCK] ボタン以外のコンソール上の全てのボタン、エンコーダー、およびフェーダーをロックします。			
--	--	--	--	--

メニュー : Show (ショー)



ショーは、コンソールのコントロール設定、キューリスト、スナップショット、およびオーディオ設定を保存するための主な手段です。

ショーの読み込み、USB データストレージデバイスとの間でのショーのコピー、新規ショーの作成は、メインメニューの Show タブで行います。


ページ左側には、コンソールのハードディスク上に保存されているショーが表示されます。USB ストレージデバイスが接続されている場合、ページ右側に表示され、選択可能です。通常は前面パネルの USB 端子 (USB1) を使用しますが、背面パネルの USB 端子 (USB2 および USB3) に USB データストレージデバイスを接続し、必要なデバイスを (USB1)/(USB2)/(USB3) ボタンで選択することも可能です。両側のショーファイルリストの横にある上下矢印ボタンを使用して、ショータイトルをスクロールします。

必要に応じて、デフォルトショーまたは別の既存のショーを選択し、(SAVE) および (SAVE AS) ボタンを使用できます。


重要: デフォルトショーをベースに作業する場合、作業を始める前に新規ショーとして保存しなければなりません。デフォルトショーは書き込み禁止のため、スナップショットを保存できなくなります。




ショー読み込み

	選択されたショーをハードディスクから読み込みます。	ショーは内蔵ハードディスクからしか読み込めません。外部ストレージから読み込む場合は、まず内蔵ハードディスクにインポートしなければなりません。		
---	---------------------------	--	--	--

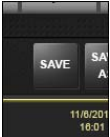
名前変更

	選択されたショーファイルの名前を変更します。	テキスト入力画面が開きます。		
---	------------------------	----------------	--	--


ショー削除

	選択されたショーファイルを削除します。	削除してよいかどうかを確認する追加の画面が開きます。		
---	---------------------	----------------------------	--	--


保存

	読み込まれたショーファイルを更新します。	確認ダイアログが表示されます。		
---	----------------------	-----------------	--	--

名前を付けて保存

	現在の全てのショーパラメーターを新規ショーとして保存します。	画面上のキーボードまたは外部 USB キーボードで新規ショー名の入力を要求されます。		
---	--------------------------------	--	--	--

デフォルト表示

	ショーファイルリストにデフォルトショーを表示します。	コンソール出荷時にデフォルトショーがインストールされています。これらは通常はリストには表示されませんが、(SHOW DFLTs) ボタンを押せば表示できます。デフォルトショーは、リストの先頭にイタリック体で表示されます。(DEL) ボタンによる削除や名前の変更は行えません。デフォルトショーをベースに作業する場合、作業を始める前に新規ショーとして保存しなければなりません。デフォルトショーは書き込み禁止のため、スナップショットを保存できなくなります。		
---	----------------------------	---	--	--



ローカルショー スクロール

	ローカル (内部) ショーファイルリストをスクロールします。			
--	----------------------------------	--	--	--

USB インポート / エクスポート

	USB データストレージデバイスとの間でショーをエクスポート / インポートします。	右向き矢印を押すと、現在選択されているショーが接続された USB データストレージデバイスにエクスポートされます。左向き矢印を押すと、選択された USB 内のショーがコンソールの内蔵ハードディスクにインポートされます。どちらのリストにも最終保存日時が表示されます。		
--	--	--	--	--

チャンネルラベル エクスポート

	ショーと共にチャンネルラベルもエクスポートします。			
--	---------------------------	--	--	--

チャンネルラベル インポート

	ショーと共にチャンネルラベルもインポートします。			
--	--------------------------	--	--	--

外部ファイル スクロール

	外部 (選択された USB ストレージ) ショーファイルリストをスクロールします。			
--	---	--	--	--

例外ファイル エクスポート

	コンソールソフトウェアが突然再起動した場合に生成されるログファイルをエクスポートします。	ファイルは「Exceptions」フォルダーに格納され、USB メモリーに保存されます。		
--	--	--	--	--



メニュー：Show(ショー) – ショーファイルに記録されるデータ

メニュー：Show(ショー) – 記録されるデータ

設定によって、ショーの一部として記録されるもの、スナップショットの一部として記録されるもの、および全く記録されないものがあります。

ショーには、キューリスト内のスナップショットとは別に1つの「ショースナップショット」があります。このショースナップショットは自動的に作成されるもので、ユーザーが表示することはできません。ショースナップショットにはキューリスト、ショー設定、およびオーディオ設定が保持されます。この3組のデータに全てのパラメーターが保存されており、ショーを読み込んだ時に変更されます。

ショースナップショットのオーディオ設定には、標準スナップショットに保存できる全ての設定が含まれています。そのため、ショースナップショットはショーを削除する前の最新設定と考えることができます(新規ショーを読み込む前に既存ショーの保存を選択する場合)。ショースナップショットにより、たとえスナップショットを保存しなくても、コンソールの状態をショーと共に完全に保存することが可能です。

ショースナップショットのショー設定に記録される設定

- ・ モニタリング設定: モニターレベル、ヘッドホンボリューム、ソロトリム、ソロブレンド、モニター A/B 選択状態、モニター ON/OFF 状態、モニターソース選択状態、モニター設定状態
- ・ トークバックセクションの全ボタン
- ・ トークバック設定: トークバックレベル、トークバック設定
- ・ ジェネレーター設定: オシレーターレベル、タイプ
- ・ ミュートセーフ状態(入力および出力)
- ・ システム基本設定: 現在のサンプリングレート、Dante/MADI ソーススイッチ、Dante クロックモード
- ・ オートメーション設定状態
- ・ VCA/ ミュートグループアサインビュー選択状態: 現在選択されているビュー
- ・ バス設定状態: バスフォーマット、バスタイプ、バスラベル
- ・ チャンネルペアリング状態: ステレオチャンネルペアリング
- ・ HiQnet 設定
- ・ MIDI 設定: MIDI チャンネル名
- ・ ISO ボタン状態(入力および出力)
- ・ O/P Vistonics メーターロック状態
- ・ O/P Vistonics ソロ /ON/OFF/ トークバックボタン状態
- ・ メニュー / 設定ページの全パラメーター
- ・ フォローソロボタン



オーディオ設定に記録される設定

これは、ショースナップショットおよび全ての標準スナップショットに適用されます。

- 全チャンネルのオーディオ設定：チャンネル ON、フェーダー位置、パン、チャンネルパラメーター (EQ、ダイナミクス、入力 / 出力、インサート)
- 全てのチャンネルバスアサイン、レベル、プリ / ポスト状態、チャンネルラベル
- 全てのチャンネルパッチ順序
- 全ての I/O ルーティング
- 全ての I/O コントロール

記録されない設定

- PFL/SOLO ボタン状態
- SEL ボタン状態
- LRC SEL ボタン状態
- メーター表示値
- 全ての [SETUP] ボタン状態
- ユーザー設定ボタン (出力フェーダーパネル) 状態
- スナップショットコントロールセクションの全ボタン
- 電源 ON/OFF 状態
- コピー / ペースト / アンドゥーボタン状態
- プリ / ポストモード状態
- パン / レベルトグルスイッチ状態
- ギャングモードボタン状態
- ソロ解除ボタン状態



メニュー : GPIO




メインメニューの GPIO(汎用入出力) タブでは、使用可能な全ての GPIO チャンネルの設定が行えます。また、スナップショット設定ページでキューリスト内のキューに「仮想」GPIO ピンをアサインすることも可能です。仮想 GPIO ピンのアサインは、メイン GPIO 設定の機能 / パラメーター設定で行います。

GPIO カード (コンソールにはオプション拡張カードとして装着可能、ステージボックスには標準搭載) は、電流シンク (5 ~ 24 VDC) を統合した電氣的に絶縁されたフォトカプラー入力と電氣的に絶縁された出力 (SPST リレー接点) を装備しています。5 VDC およびグラウンドピンを備えており、入出力は標準 D 型端子 (メス) です。


GPIO カードを装着した場合またはステージボックスを接続した場合、選択したハードウェア (コンソールまたはステージボックス) の GPIO 接続「ピン」リストがメインスクリーンに表示されます。上段 (青色) は GPI (入力) セクションで、下段 (赤色) は GPO (出力) セクションです。エントリーごとに複数の列に各種設定が表示されます。これらの設定はマスターベイ Vistonics の VST セクションで行います。




**コンソール GPIO
選択**

	コンソールサーフェイスの GPIO(16 チャンネル) を選択します。	2 つの拡張スロットのいずれかにオプション GPIO 拡張カードが装着されていない場合は機能しません。		
---	-------------------------------------	---	--	--


**ステージボックス
GPIO 選択**

	ステージボックスの GPIO(8 チャンネル) を選択します。	(ステージボックスが接続されていない場合は機能しません。)		
---	---------------------------------	-------------------------------	--	--


**GPIO リストを上 /
下に移動**

	GPI および GPO リストをスクロールします。	現在選択されている入力 / 出力チャンネルは、境界線が黄色で表示されます。		
---	---------------------------	---------------------------------------	--	--


GPI ON/OFF

	GPI 機能を有効 / 無効にします。	ピンごとの個別設定		
---	---------------------	-----------	--	--

機能選択


	GPI ピンにアサインする機能を選択します。	機能選択によって、{PARAMETER} フィールドがアクティブになる場合とならない場合があります。例えば、チャンネルミュート (CH MUTE) 機能は {PARAMETER} フィールドでチャンネルをアサインする必要がありますが、NEXT CUE 機能には追加のパラメーターは不要です。 使用可能な機能は、チャンネルミュート (CH MUTE)、(F KEY LED)、トークバック入力 (TB INPUT)、DIM モニター (DIM MON)、VIRTUAL GPI、LAST CUE、NEXT CUE、CUE UP、CUE DOWN、RECALL CUE、スナップショットアンドゥー (UNDO SNAP) です。		
---	------------------------	---	--	--

パラメーター設定


	機能に追加の値をアサインする場合に使用します。	特定の GPIO 機能には追加パラメーターが必要です (チャンネル番号、仮想 GPIO ピン番号など)。		
---	-------------------------	--	--	--




トリガーエッジ選択

	その GPIO ピンのトリガーエッジを選択します。	選択肢は Rising(立ち上がり)、Falling(立ち下がり)、Both(両方)です。「Both」を選択した場合、{Polarity} フィールドがアクティブになります。		
---	---------------------------	---	--	--


トリガー極性選択

	入力の極性を設定します。	エンコーダーを回すと極性 (+/-) が変わります。このフィールドは、{EDGE} フィールドを「Both」に設定した場合にのみアクティブになります。		
---	--------------	---	--	--

GPO ON/OFF

	GPO 機能を有効 / 無効にします。	ピンごとの個別設定		
---	---------------------	-----------	--	--


GPO 機能

	GPO ピンにアサインする機能を選択します。	機能選択によって、{PARAMETER} フィールドがアクティブになる場合とならない場合があります。例えば、フェーダー起動 (FDR START) 機能は {PARAMETER} フィールドでチャンネルをアサインする必要がありますが、トークバック出力 (TB OUTPUT) 機能には追加のパラメーターは不要です。 使用可能な機能は、チャンネルミュートフェーダー起動 (FDR START)、F KEY、トークバック出力 (TB OUTPUT)、VIRTUAL GPO、チャンネルミュート (CH MUTE) です。		
---	------------------------	---	--	--

GPO パラメーター


	必要に応じて、機能に追加の値をアサインする場合に使用します。	例：チャンネル番号、仮想 GPIO ピン番号など		
---	--------------------------------	--------------------------	--	--

パルス時間


	リレーパルス時間を設定します。	リレー接点はパルス時間の終わりに元の位置に戻ります。エンコーダーでパルス長を ms 単位で調整します (フィールドがブランクの場合、パルスは発生せず、リレー接点は新しい位置にとどまります)。パルス時間は、{EDGE} フィールドを「Rising」または「Falling」に設定した場合にのみ設定してください。また、{EDGE} フィールドを「Both」に設定した場合はパルス時間を設定しないでください。		
---	-----------------	---	--	--



エッジ選択

	その GPIO ピンのトリガーエッジを選択します。	選択肢は Rising(立ち上がり)、Falling(立ち下がり)、Both(両方)です。「Both」を選択した場合、{Polarity} フィールドがアクティブになります。		
---	---------------------------	---	--	--

極性選択


	出力の極性を設定します。	エンコーダーを回すと極性 (+/-) が変わります。このフィールドは、{EDGE} フィールドを「Both」に設定した場合にのみアクティブになります。		
---	--------------	---	--	--

メニュー : Sync (同期)

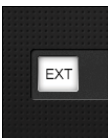


このタブでは、コンソールのデジタルオーディオクロックを設定します。

内部クロック

	内部同期を選択します (注：コントロールではありません)。	コンソールは 48 kHz 内部クロックでのみ動作します。		
---	----------------------------------	-------------------------------	--	--

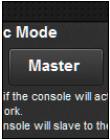
外部クロック

	外部クロックソースを選択します (注：コントロールではありません)。	背面パネルの BNC ワードクロック入力端子で有効な 48 kHz ワードクロック信号を受信した場合、または Dante 同期モードをマスターに設定した場合、自動的に外部ワードクロックに切り替わります。 外部クロックに正常にロックされると、BNC ワードクロック入力端子の横にある緑色の LED が点灯します。コンソールは、周波数が 48 kHz ± 100 ppm の外部クロックしかロックしません。		
---	------------------------------------	--	--	--




Dante 同期 :
マスター

点灯時

	コンソール同期を Dante マスターモードに切り替えます。	「Master」 ボタンを選択した場合、コンソールは強制的に外部同期に切り替わり、Dante ネットワーククロックのスレーブとなります (外部 Dante Contoller ソフトウェアでネットワーク同期を正しく設定する必要があります)。		Dante マスターモード ON
---	--------------------------------	--	--	------------------------

Dante 同期 :
スレーブ

点灯時

	コンソール同期を Dante スレーブモードに切り替えます。	「スレーブ」 ボタンを選択した場合、コンソールは内部クロックで動作し、Dante ネットワークはコンソールの内部クロックに同期します (外部 Dante Contoller ソフトウェアでネットワーク同期を正しく設定する必要があります)。		Dante スレーブモード ON
---	--------------------------------	---	--	------------------------

メニュー : Tie Lines(タイライン)



タイラインは入力端子と出力端子の直接接続です。プロセッシングやミキシングなしでミキサーを通過するパスであるため、DSP チャンネルを消費しません。Vi3000 は、最大 24 系統 (8 系統 / ページ) のタイラインをサポートしています。


ページ選択

	3 ページ最大 24 系統のタイラインパッチを切り替えます。			
--	--------------------------------	--	--	--




タイライン入力パッチ

点灯時

	そのタイラインに入力をアサインします。	青色の IN ボタンを押すと、メインタッチスクリーンエリアに入力アサインページが開き、コンソール入力を選択できます。		入力パッチ画面
---	---------------------	--	--	---------


タイライン出力パッチ

点灯時

	そのタイラインに出力をアサインします。	赤色の OUT ボタンを押すと、メインタッチスクリーンエリアに出力アサインページが開き、コンソール出力を選択できます。		出力パッチ画面
---	---------------------	---	--	---------

タイラインラベル

点灯時

	タイラインにカスタムラベルを設定します。	ボタンを押すと、テキスト入力画面がメインタッチスクリーンに開きます。外部 USB キーボードを使用することもできます。		テキスト入力画面
--	----------------------	---	--	----------


メニュー：FX



このタブでは内部 FX プロセッサの設定を行います。詳細は第 16 章「Lexicon FX」を参照してください。

Lexicon FX
エンジン「n」

点灯時


	コントロールする Lexicon FX プロセッサを選択します。	アルゴリズム選択および関連パラメーターは、マスターページ Vistonics スクリーンの VST セクションにマップされます。チャンネルまたはバスプロセッシングストリップの FX プロセッシングアイコンと連動します。このページには、関連チャンネル / バスの入力 / 出力またはインサートパッチ設定画面でアサインされている各 FX ユニットの概要が表示されます。		FX 編集
---	----------------------------------	--	--	-------

メニュー：MIDI

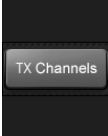


コンソール全体の MIDI 設定です。

受信チャンネルリスト


	機器リストに MIDI 入力チャンネルを表示します。	機器リストでは、MIDI チャンネルまたは機器 ID ごとにわかりやすい名前を付けることができます。他の MIDI 設定画面（キューリストの MIDI イベントリストなど）での受信元または送信先機器の識別に役立ちます。		
---	----------------------------	---	--	--

送信チャンネルリスト

	機器リストに MIDI 出力チャンネルを表示します。	機器リストでは、MIDI チャンネルまたは機器 ID ごとにわかりやすい名前を付けることができます。他の MIDI 設定画面（キューリストの MIDI イベントリストなど）での受信元または送信先機器の識別に役立ちます。		
---	----------------------------	---	--	--




送信機器リスト

	機器リストに MIDI 出力機器 ID を表示します。	機器リストでは、MIDI チャンネルまたは機器 ID ごとにわかりやすい名前を付けることができます。他の MIDI 設定画面（キューリストの MIDI イベントリストなど）での受信元または送信先機器の識別に役立ちます。		
---	-----------------------------	---	--	--


MIDI 機器名

	MIDI 機器名表示	画面上の QWERTY キーボードを使用してわかりやすい名前を入力できます。		
---	------------	--	--	--


MIDI 機器リスト
スクロール

	エンコーダーで機器リストを高速スクロールします。			
--	--------------------------	--	--	--


MIDI 入力有効 /
無効

			点灯時	消灯時
	全ての MIDI 入力活動を有効 / 無効にします。		MIDI 入力無効	MIDI 入力有効

グローバル MIDI
入力チャンネル


	グローバル MIDI 入力チャンネルを設定します。			
---	---------------------------	--	--	--

グローバル MIDI
入力機器 ID


	グローバル MIDI 入力機器 ID を設定します。			
---	----------------------------	--	--	--




**MIDI タイムコード
有効**

			消灯時	点灯時
	MIDI タイムコード入力を有効にします。		タイムコード 無効	タイムコード 有効


**MIDI タイムコード
フレームレート**

	出力タイムコードイベントおよび受信タイムコードのフレームレート (FPS) を設定します。	有効にした場合、マスターペイタッチスクリーンのショー名表示がタイムコード表示に切り替わります。		
---	---	---	--	--


**タイムコード表示
ON/OFF**

	マスターペイタッチスクリーンエリアへのタイムコード表示を有効 / 無効にします。			
--	--	--	--	--

**MIDI 出力有効 /
無効**

			消灯時	点灯時
	全ての MIDI 出力活動を有効 / 無効にします。		MIDI 出力無効	MIDI 出力有効

**グローバル MIDI
出力チャンネル**

	グローバル MIDI 出力チャンネルを設定します。			
---	---------------------------	--	--	--


メニュー : Log (ログ)



このページには、前回のコンソール電源投入時から発生したエラーが全て表示されます。通常、コントロールサーフェイス、ローカルラック、ステージボックスなどのさまざまなシステムコンポーネント間の通信エラーがほとんどです。

最新メッセージは、マスターセクションのメインスクリーン右上のエラーログ表示エリアにも表示されます。メインスクリーンのメッセージは、ユーザーがログページを表示すると消えます。ログページは、メインスクリーンのエラーログ表示エリアにタッチしてアクセスすることも可能です。

エラー展開 / 省略

	選択されたエラーメッセージを展開 / 省略します。	エラーメッセージを展開するとテキストが折り返し表示され、エラーメッセージ全体を確認できます。ただし、同時に表示可能なエラー数が減ります。		
---	---------------------------	--	--	--



自動スクロール

	最新のメッセージを現在選択されているものとして表示します。			
---	-------------------------------	--	--	--

ログ消去

	エラーログリストを消去します。			
---	-----------------	--	--	--



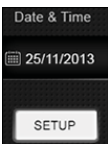
メニュー : Settings(設定)



日付 / 時刻、入力メーター測定ポイント、メーターピークホールド時間、ディレイ、EQ、グラフィック EQ、Dante/MADI ソース選択など、コンソールの各種設定をします。

日付 / 時刻設定

点灯時

	コンソールの日付 / 時刻設定コントロールをマスターベイ Vistonics パネルの VST セクションにマップします。			日付 / 時刻設定
---	---	--	--	-----------

メーターピーク
ホールド設定

ローレンジ

ハイレンジ

	コンソールメーターのピークホールド時間を調整します (0 ~ 12 秒)。		0 s	12 s
---	---------------------------------------	--	-----	------



入力メーター測定 ポイント設定

	入力チャンネルレベルメーターのメーター測定ポイントを設定します。	選択肢は、左から右にポストアナログマイクゲイン（プリデジタルトリム / フィルター）、ポストデジタルトリム / フィルター（プリゲート / EQ / ダイナミクス）、ポストゲート / EQ / ダイナミクス（プリフェーダー）、ポストフェーダーの 4 つです。		
--	----------------------------------	---	--	--

グラフィック EQ ラージ / スモール モード

			ローレンジ	ハイレンジ
	グラフィック EQ コントロールのラージモードとスモールモードを切り替えます。	「ラージ」モードでは、EQ バンドの調整を複数のフェーダーで素早く行えますが、その間、入力フェーダーを操作できません。入力フェーダーを常に操作できる状態にしておきたい場合は「スモール」モードを選択し、8 本の出力フェーダーで EQ を操作します。周波数バンドは、出力フェーダーページボタンを使用して、4 バンドまたは 8 バンドのバンク単位でスクロールできます。	スモール GEQ	ラージ GEQ

ディレイ単位設定

	入力、出力、およびモニタリングのディレイ調整に使用する単位を変更します。	選択肢は、ミリ秒、メートル、フィート / インチです。		
--	--------------------------------------	-----------------------------	--	--

EQ バンド幅単位

			ローレンジ	ハイレンジ
	コンソール全体の EQ セクションで使用するバンド幅コントロールの単位を選択します。	oct または Q (周波数とバンド幅の比率) を選択します。コントロールの方向はそれぞれ逆になります。Q モードでは右に回すとバンド幅が狭くなり、oct モードでは右に回すとバンド幅が広がります。	Q	oct

[NEXT] / [LAST] 有効

			消灯時	点灯時
	オペレーターに最も近い [NEXT] および [LAST] キューリストナビゲーションボタンを有効 / 無効にします。		デスク前面の [NEXT] / [LAST] を無効	デスク前面の [NEXT] / [LAST] を有効

DANTE/MADI 選択

			ローレンジ	ハイレンジ
	MADI/Dante 入力ソースを MADI と Dante の間で切り替えます。	詳細はセクション 3.2 を参照してください。	Dante 選択	MADI 選択

メニュー : System(システム)

システムモニタリング設定



システムモニタリングおよび HiQnet 設定


通常動作時は、マスターベイタッチスクリーンの右上にメインシステムモニタリング概要表示エリア、そのすぐ下にエラーログ表示エリアがあります。システムモニタリング概要表示エリアには、各ハードウェア機器と HiQnet™ ネットワーク状態が色分けされたラベルで表示されます。ラベルの色は、システムモニタリングページ全体の状態を示します。緑色のラベルは機器が正常に動作していることを表し、赤色のラベルはエラー状態を表します。

エラーログ表示エリアにはエラーおよび警告が表示されます


詳細なシステム情報にアクセスするには、[MENU] を押し、(System) を押すか、システムモニタリング概要表示エリアにタッチします。システムページが開いていない場合、右側のタッチパッド (DESK、LOCAL I/O、STAGE BOX、および HiQnet™) で 4 つのサブページにアクセスできます。



デスク情報

	4つのコンソールベイの現在の状態を表示します。	ベイごとに表示される数値データは、各ベイに現在インストールされているファームウェアのリビジョン番号です。この情報は、Soundcraft サービス担当者によるサポート時に必要になることがあります。		
---	-------------------------	--	--	--

ステージボックス情報

	ステージボックス内のカードのグラフィックスと現在の状態を表示します。	<p>PSU の状態、アナログ (VA) およびデジタル (VD) 電源レールの電圧状態を表示するほか、冷却ファンの状態も表示します。カード表示の下にある青色のラベルは入力機能、赤色のラベルは出力機能を表します。</p> <p>ステージボックスのカード構成を変更した場合 (例えば、アナログカードを AES 入出力カードに交換した場合)、カード交換後にステージボックス前面パネルの「Reconfig」ボタンを押すと、カードラベルが自動的に新しいカードタイプに更新されます。</p>		
---	------------------------------------	--	--	--

Lexicon FX



Vi3000 は Lexicon FX プロセッサを搭載しています。各 FX ユニットは、任意の出力 / メインマスターバスまたは入力チャンネルに挿入できるほか、入力チャンネルに FX リターンとしてパッチしたり、Aux センドから送ったりすることも可能です。

各 FX ユニットは、最大 30 種類のプロフェッショナル LEXICON® エフェクトをサポートしています。アルゴリズムおよびパラメーター調整はコンソールの Vistonics II 環境に統合されており、関連チャンネルのベイから、あるいはマスターベイからメインメニューの FX 概要ページで編集可能です。

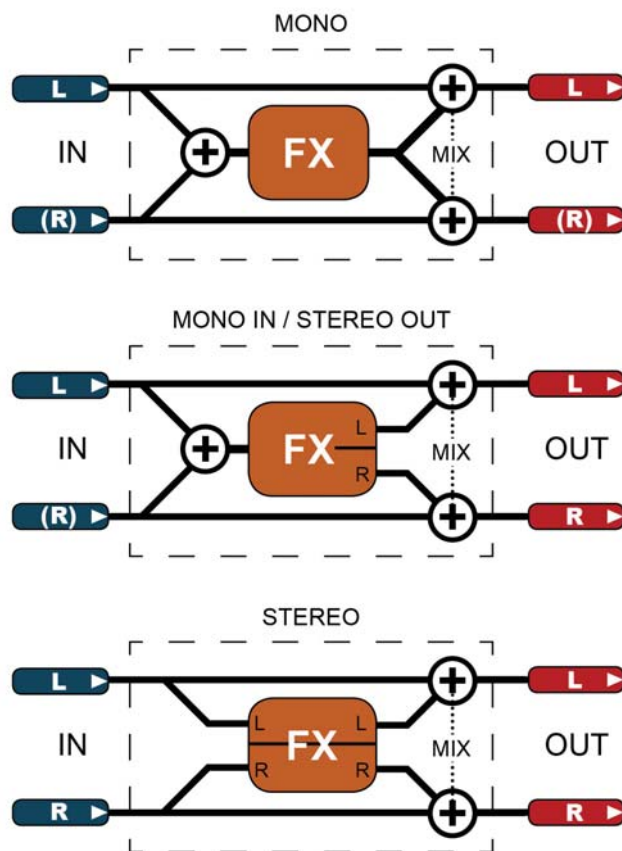
4 系統のエフェクトユニットおよび全てのエフェクトタイプのパラメーターは全て、デスクスナップショットに保存されます。

LEXICON® エフェクトのフォーマット

FX プロセッサは、選択されたエフェクトタイプに応じて、モノ、モノ入力 / ステレオ出力、またはステレオ入力 / ステレオ出力のいずれかで内部動作します。

FX プロセッサは、常にステレオ入力 / ステレオ出力です。モノ入力のみが必要な FX タイプの場合、L/R 入力信号がサミングされます。モノ信号のみを出力する FX タイプの場合、出力信号が L/R チャンネルの両方に分配されます。元の信号 (ドライ) とエフェクト信号 (ウェット) の割合は、MIX パラメーターで調整します。ドライ信号のステレオフォーマットは維持されます。





Lexicon FX プロセッサーは3種類のフォーマットで動作します。

FX プロセッサーは常にステレオ入力 / ステレオ出力です。モノ入力のエフェクトの場合、L/R 入力信号がサミングされます。モノ出力の場合、1 つの出力信号が L/R チャンネルの両方に分配されます。

「MIX」はエフェクト固有のウェット / ドライミックスパラメーターです。

Lexicon FX プロセッサの使用方法

各 FX プロセッサは、3 つの方法でパッチできます。Aux マスターを FX ユニットの入力、入力チャンネル入力を FX ユニットの出力、あるいは入力 / 出力のインサートポイントを FX ユニットにパッチすることが可能です。

パッチ設定状態は FX 概要ページに表示されますが、FX ユニットの実際のパッチ設定は関連チャンネルストリップで行います。例えば、FX ユニットを入力チャンネルにパッチするには、その入力チャンネルのチャンネルストリップ (入力ブロック) にアクセスします。

したがって、FX ユニットを通常の Aux センド / リターンで使用する場合、Aux 出力を FX ユニットの入力にパッチし、入力チャンネルを同じ FX ユニットの出力にパッチします。

VST の {tap tempo} ボタンのほかに、コンソールの F キーをタップテンポ機能にアサインすることも可能です (詳細は下記を参照してください)。

Aux センドとして



FX ユニットを Aux センドの送り先としてパッチするには、まず出力または、選択した Aux マスターのインサートポイントを選択しなければなりません。[ALL BUSSES] ボタンを押すと、Aux チャンネルストリップに素早くアクセスできます。その他のオプションについては第 6 章「出力」を参照してください。

Aux バスのインサートポイントを使用する場合、その Aux の出力を例えばマスター L/R チャンネルバスに直接パッチできます。インサートとしてアサインした後、出力チャンネルのタッチスクリーンチャンネルストリップで FX ブロックにタッチすることにより、選択した FX ユニットを直接編集できるようになります。

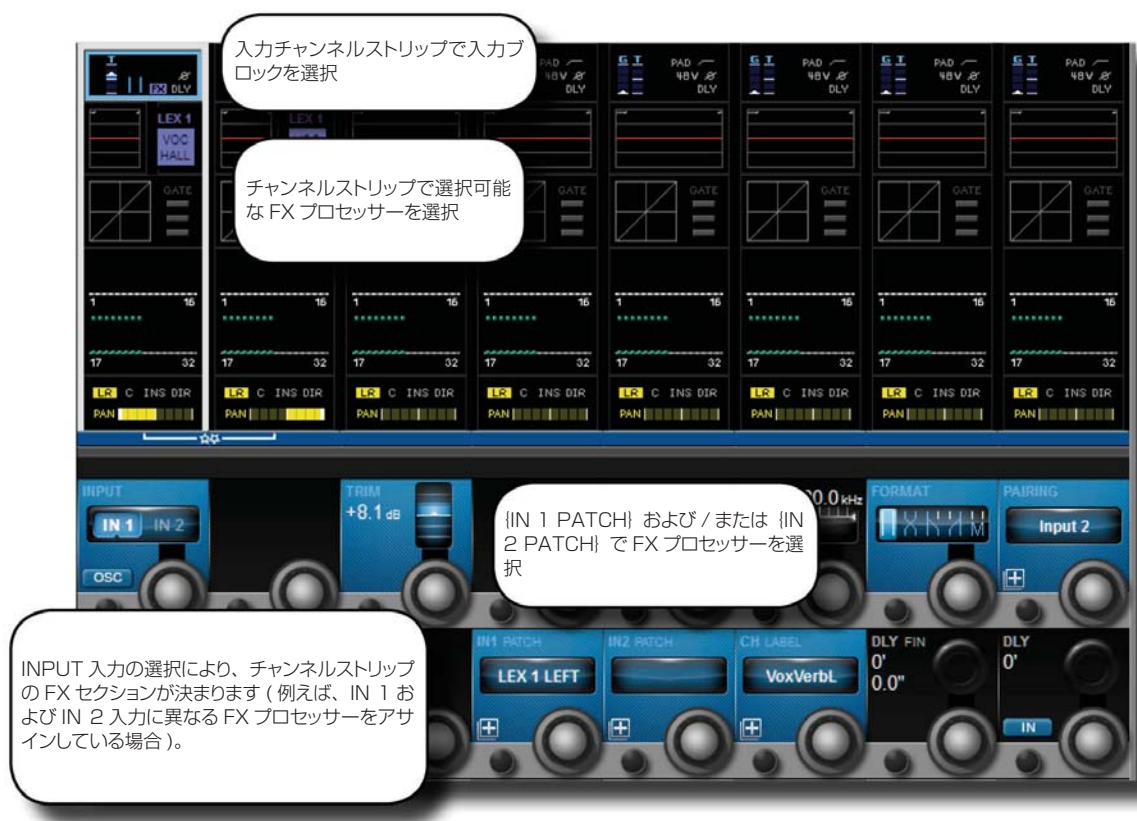
Aux バスのメイン出力を FX ユニットの入力にパッチした場合、その FX ユニットの出力にパッチする入力を選択する必要があります。



チャンネルストリップのインサート / 出力 / ディレイブロックにタッチした後、VST セクションの BUS OUT PATCH または INS PATCH オプションを使用すると、関連パッチ設定オプションがタッチスクリーンに表示されます。タッチスクリーン右側のオプションから Lexicon In ページを選択し、必要な FX ユニットを選択します。

ステレオ Aux バスの出力をパッチする場合、L/R ボタンがパッチ設定画面に表示されます。通常のルーティングの場合、それぞれを FX ユニットの対応する入力にアサインする必要があります。

FX リターンとして



入力チャンネルを FX リターンとしてパッチするには、タッチスクリーンチャンネルストリップの最上部からその入力の入力ブロックを選択し、{IN 1 PATCH} または {IN 2 PATCH} オプションを使用して FX ユニットの出力をそのチャンネルにアサインします。



インサートとして



FX ユニットを入力チャンネルのインサートポイントにパッチする場合、タッチスクリーンチャンネルストリップの最下部からパン/インサートブロックを選択し、{INSERT} パッチオプションを使用して FX ユニットを選択します。タッチスクリーン左上にある (FX) ボタンにタッチすると、選択可能な FX ユニットが表示されます。

アサインした後、入力チャンネルのタッチスクリーンチャンネルストリップで FX ブロックにタッチすることにより、選択した FX ユニートを直接編集できるようになります。

タップテンポ機能



タップテンポ (キーによるテンポ同期) に対応したエフェクトでは、左下の {TEMPO} キーをタップボタンとして使用します。

ライブ環境では、常にコンソールサーフェイス上でアクセスできる大きなキーでタップ機能を簡単にコントロールできると好都合です。Vi3000 のマスタースクリーンの下にある大きな F1 ~ F4 キーは、デフォルトでは FX1 ~ 4 のタップ機能にアサインされており、Vi3000 の内部デフォルトショーからショーを構築する限り、特に設定は必要ありません。ただし、Vi4 または Vi6 コンソールからショーをインポートする場合、これらの F キーの最初の 2 つのみをタップ機能にマップできます。Vi4 または Vi6 のショーを使用する場合、以下の手順によって任意の F キーを FX ユニットのタップ機能にマップできます。

FX ユニットのタップ機能を F キーにアサインするには、以下の手順に従います (上のスクリーンショットを参照)。

- [MENU] ボタンを押し、{GPIO} メニュータブを選択します。
- {LOCAL I/O} ボタンが選択されていることを確認し、入力および出力セクションをスクロールして VGPI および VGPO ピン設定を表示します。LEX3 の場合、VGPI Lex Tap3 および VGPO Lex Tap3 を選択します。
- VGPI および VGPO のパラメーターを上図のように設定し、入力と出力を ON にします。

他の FX ユニットについても同様の手順に従います。

FX のアルゴリズムとパラメーター



4 系統の FX プロセッサーごとに FX タイプを選択できます。FX タイプは、Reverb、Delay、Misc という 3 つのカテゴリーに分かれています。FX ページの VST セクションにある {TYPE} ボタンを押すことにより、アルゴリズムを選択できます。

Reverb(リバーブ)

残響(リバーブ)とは、密閉空間において人間の聴覚特性によって生じる複雑な効果です。音波は、物体や壁などに当たるとそこで止まるわけではなく、一部は物体に吸収されますが、ほとんどは反射または拡散します。密閉空間における残響は、その空間の広さ、形状、壁面の素材などのさまざまな特徴によって決まります。例えば、食器棚、ロッカー室、大ホールの違いは、目を閉じていてもすぐに聞き分けることができます。残響は自然界での音響体験の要素であり、残響がないとほとんどの人にとって不自然に聞こえます。

Hall(ホール)

SMALL HALL、LARGE HALL、DRUM HALL、VOCAL HALL – ステレオ

ホールリバーブは、オーケストラと観客を収容できる広さを持ったコンサートホールの音響特性を再現します。ホールは特性上、最も自然な響きのするリバーブで、直接音の「後」に残り、原音を損なうことなく空気感や音場感を加えます。このエフェクトは、初期反射音の密度が比較的低く、時間と共に徐々に増加します。

VOCAL HALL はボーカル用、DRUM HALL はドラム用に特に調整されたホールリバーブです。VOCAL HALL は空間全体への拡散が少なく、人の声のように過渡応答が遅いプログラム素材に最適です。DRUM HALL は拡散が多めに設定されており、ドラムやパーカッションといった過渡応答の速い楽器の処理に適しています。

楽器全般およびボーカル用途に加えて、別々に録音されたトラックの音同士をなじませたい場合にも効果的です。

Plate Reverb(プレートリバーブ)

SMALL PLATE、LARGE PLATE、DRUM PLATE、VOCAL PLATE – ステレオ

プレートリバーブは、スプリングの張力で垂直に吊り下げられた大きな薄い金属プレートを利用したリバーブです。プレートに取り付けられたトランスデューサに信号を送ってプレートを振動させることにより、広い空間で音が響いているような効果が得られます。Vi3000 FX ユニットのプレートリバーブは、初期拡散が多く明るめの残響音を得られる金属プレートの残響音をモデリングしています。プレートリバーブは、音楽の一部として原音に丸みや厚みを加えるためのもので、ポップス系の音楽で特に打楽器のリバーブ処理によく使用されます。

Chamber Reverb(チェンバーリバーブ)

ステレオ

初期のレコーディングスタジオでは、エコーチェンバーと呼ばれる専用室にスピーカーとマイクロホンを設置して残響を得ていました。チェンバーリバーブは、減衰時の音質変化がほとんどない均一な残響が得られます。初期拡散はホールリバーブとほぼ同じですが、広さや空間はあまり感じさせません。この特性に加えて減衰時の色づけが少ないため、さまざまな素材に適しています。特にボーカルに使用すると、色づけなく量感を豊かにすることができます。



Room Reverb(ルームリバーブ)

ステレオ

ルームリバーブは、狭い部屋の音響特性をシミュレートするのに最適で、主にナレーション用途に役立ちます。また、アンプ録音のエレキギターのようにダイナミックな音を太くする効果もあります。
Plate Reverb(プレートリバーブ)

SMALL PLATE、LARGE PLATE、DRUM PLATE、VOCAL PLATE – ステレオ

Ambience Reverb(アンビエンスリバーブ)

ステレオ

アンビエンスは、減衰が目立たない中小規模の部屋の音響特性をシミュレートしたものです。ボーカル、ギター、打楽器などによく使用されます。

Spring Reverb(スプリングリバーブ)

モノ入力 / ステレオ出力

スプリングリバーブは、スプリングに接続された 1 組の圧電性結晶を一方はスピーカー、もう一方はマイクロホンとして動かせることによって生み出されます。スプリングが持つ独特の響きは、クラシックロックやロカビリーのギターサウンドに欠かせません。

Reverse Reverb(リバースリバーブ)

モノ入力 / ステレオ出力

リバースリバーブは、通常のリバーブとは逆に働きます。通常のリバーブは、まず初期反射音が最大音量で聞こえ、残響音が徐々に減衰します。それに対して、リバースリバーブはまず弱い反射音（本来はリバーブの消え際）が聞こえた後、徐々に残響音が大きくなり、突然途切れます。

Spring Reverb(スプリングリバーブ)

モノ入力 / ステレオ出力

スプリングリバーブは、スプリングに接続された 1 組の圧電性結晶を一方はスピーカー、もう一方はマイクロホンとして動かせることによって生み出されます。スプリングが持つ独特の響きは、クラシックロックやロカビリーのギターサウンドに欠かせません。




リバーブパラメーター


プリディレイ

ローレンジ


ハイレンジ

	直接音から 1 次反射音までの時間差を調整します。	このパラメーターは、自然の空間での比較的短い時間差を正確にシミュレートするためのものではありません。通常は 10 ~ 25 ms に設定すると最も自然な効果が得られます。音数が多いミックスや混濁感があるミックスでは、プリディレイ値を大きくすると明瞭度が増し、各楽器の分離がよくなることがあります。	0ms	100 / 200ms
---	---------------------------	--	-----	-------------


残響時間

	残響時間を調整します。	設定値を大きくすると残響時間が長くなり、それに伴って音場感が大きくなりますが、明瞭度が低下することがあります。設定値を小さくすると残響時間が短くなり、明瞭な音場感や微妙な残響効果が得られます。	アルゴリズムに依存	アルゴリズムに依存
---	-------------	--	-----------	-----------


サイズ

	初期反射後の拡散の増加率です。	このパラメーターによって音響空間の広さが決まります。一般に、このパラメーターで音響空間の広さを調整してから、他のパラメーターの調整を行います。単位はメートル (m) で、空間の長手方向の長さとはほぼ一致します。このパラメーターを変更すると一時的に出力がミュートされます。	アルゴリズムに依存	アルゴリズムに依存
---	-----------------	---	-----------	-----------

拡散


	初期反射音の密度	設定値を大きくすると初期反射音の密度が高くなり、小さくすると密度が低くなります。実際の空間では、不規則な壁は拡散率が高く、広い平壁は拡散率が低い傾向にあります。ドラムやパーカッションの場合は設定値を大きくしてみてください。	アルゴリズムに依存	アルゴリズムに依存
---	----------	---	-----------	-----------

形状

	残響音のエンベロープ形状を調整します。	設定値を最も小さくすると、残響は急激に増加した後、すぐに減衰します。設定値を大きくするほど残響の増加速度が緩やかになり、SPREAD による設定時間の間続します。中間に設定すると、大ホールの残響特性を再現したエンベロープ形状が得られます (「SPREAD」が中間以上、「SIZE」が 30 m 以上に設定されている場合)。	アルゴリズムに依存	アルゴリズムに依存
---	---------------------	---	-----------	-----------




スプレッド

	1 次反射音とサステインを調整します。	「SPREAD」の値を小さくすると、エンベロープの最初に残響が発生した後、サステインがほとんどなくなります。設定を大きくほど残響が増加し、サステインが長くなります。	アルゴリズムに依存	アルゴリズムに依存
---	---------------------	--	-----------	-----------

リバーブハイカット

ローレンジ


ハイレンジ

	残響信号に対する 6 dB/oct ローパスフィルターの周波数を設定します。	反射音は減衰しません。このパラメーターで高域をローloffすると、より自然な響きの残響音が得られます。このパラメーターを低く設定すると残響音の再反射が抑えられ、実際の残響時間が短くなります。	1 kHz	20kHz
---	--	---	-------	-------

ハイカット

ローレンジ


ハイレンジ

	後部残響音の高域成分の量を調整します。	設定値を大きくすると、高域の周波数レスポンスが増加して明るい残響音が得られ、小さくすると低域が増強されて暗い残響音が得られます。	1 kHz	20kHz
--	---------------------	--	-------	-------

ベースブースト
周波数

ローレンジ

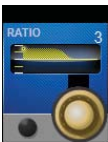
ハイレンジ

	MID RT と LOW RT の境界周波数を設定します。	このパラメーターは、ブーストする周波数よりも最低 2 オクターブ高く設定する必要があります。例えば、100 Hz をブーストする場合は 400 Hz に設定してください (この設定はクラシック音楽に適しています)。低域をブーストする場合は 400 Hz 回り、低域をカットする場合は 1.5 kHz 回りに設定すると最適な効果が得られます。	100Hz	2kHz
---	-------------------------------	--	-------	------

ベースブーストレシオ

ローレンジ

ハイレンジ

	ベースブースト周波数より下の周波数をブーストまたはカットします。	必要なブースト / カット量は、処理する素材に大きく左右されます。	0.2	4
---	----------------------------------	-----------------------------------	-----	---

初期反射時間

ローレンジ

ハイレンジ

	初期反射音が発生するまでの時間を調整します。		1mS	150mS
---	------------------------	--	-----	-------



初期反射レベル

	残響音に含まれる初期反射音のレベルを調整します。		0	99
---	--------------------------	--	---	----

フィードバックディレイ

ローレンジ


ハイレンジ

	プレートリバーブの共振周波数を変更します。		1mS	150mS
---	-----------------------	--	-----	-------

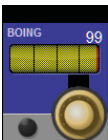
フィードバックレベル

ローレンジ

ハイレンジ

	プレートリバーブの存在感やきらびやかさを調整します。		-99	+99
--	----------------------------	--	-----	-----

ボーイング

	スプリングリバーブの「スプリング振動量」を増減します。	これはスプリングリバーブの物理的特性です。	0	99
---	-----------------------------	-----------------------	---	----

Delay(デレイ)

デレイは、原音を繰り返す効果が得られるエフェクトです。デレイの出力を入力に戻すとエコーが得られます (フィードバック)。1 つの繰り返し音が一連の繰り返し音になり、繰り返すごとに徐々に弱くなります。

Studio Delay(スタジオデレイ)

ステレオ

最大 1 秒のステレオデレイです。信号が入力されるとデレイ出力を減衰させるダッカーを備えており、デレイの繰り返し音によって原音が不明瞭になるのを防ぐことができます。

2-Tap Delay(2 タップデレイ)

ステレオ

デレイ時間を基準にして各タップを個々に設定することができる、いわば調整可能なピンポンデレイです。2 つのタップは、実際のデレイ時間のパーセント値 (1 ~ 100%) として計算されます (例えば、デレイ時間を 500 ms、TAP 1 を 50%、TAP 2 を 100% に設定した場合、TAP 1 のデレイ時間は 250 ms、TAP 2 のデレイ時間は 500 ms になります)。タップの間隔を狭くするとデレイのステレオイメージが広がり、タップの間隔を広くするとリズミカルなデレイラインが得られます。

Modulated Delay(モジュレーションデレイ)

ステレオ

LFO(低周波発振器) によってデレイの繰り返し音にコーラス効果を生み出します。ギターのパッセージなど、サウンドに「変化を持たせたい場合」に効果的です。

Mono Delay(モノデレイ)

モノ入力 / ステレオ出力

最大 1 秒のモノラルデレイです。最もクリーンで正確なデレイが得られます。ダッキング機能も装備しています。

Pong Delay(ピンポンデレイ)

モノ入力 / ステレオ出力

デレイの繰り返し音の定位を左右に移動します。原音の定位は元の位置 (センター) から変わりません。



Tape Delay(テープディレイ)

モノ入力 / ステレオ出力

デジタルディレイが登場する前は磁気テープをループ状にし、録音ヘッドと再生ヘッドを近接配置した特殊なテープレコーダーによってディレイを作り出していました。ディレイ効果は、録音ヘッドで原音を録音し、再生ヘッドで再生することによって得られます。また、テープ速度を変化させることによってディレイ時間を調整することもできます。非常に音楽的な響きがしますが、テープレコーディングと同様、ワウやフラッターが発生する、特に高域成分が大きく損失するといった特徴があります。

Reverse Delay(リバースディレイ)

モノ入力 / ステレオ出力

録音済みのテープをテープディレイで逆から再生し、その効果を録音するという、かつてのスタジオテクニックを再現します。逆回転風のディレイ音になり、信号の前にディレイが鳴るような感じが得られます。

ディレイパラメーター


テンポ			ローレンジ	ハイレンジ
	「テンポ」時間を入力します。	BPM で表したテンポです。実際のディレイ時間はディレイ時間と併せて設定します。	∞	24 BPM
タップテンポ				
	タッピングによって「テンポ」時間を入力します。	{TAP} ボタンを繰り返しタップすると、自動的にディレイテンポが設定されます。コンソールの F キー 1 ～ 4 がディレイタップテンポにアサインされています。		
ディレイ時間				
	テンポを基準にしてディレイ時間の長さをコントロールします。	ディレイの繰り返し音は、間隔の途中で Tempo ボタンと同期します。値を小さくすると各繰り返し音の間隔が短くなり、大きくすると長くなります。	アルゴリズムに依存	アルゴリズムに依存
ディレイタイプ			ローレンジ	ハイレンジ
	テープまたはデジタルディレイタイプを選択します。	2-Tap Delay アルゴリズムのみ。	デジタル	テープ



タップレシオ

ローレンジ


ハイレンジ

	ディレイ時間を基準にして L/R 出力のタップレシオをコントロールします。	Pong Delay エフェクトのみ。L/R タップのディレイ時間オフセットを L/R 時間差の比率としてコントロールします。センター位置ではタップは同じ時間 (1 : 1) となります。	1:12	12:1
---	---------------------------------------	--	------	------


タップスワップ

ローレンジ

ハイレンジ

	タップレシオで設定したディレイ時間タップオフセットをスワップします。	Pong Delay エフェクトのみ。タップレシオコントロールによって設定したオフセットを逆にします。	L > R	R > L
---	------------------------------------	---	-------	-------

ディレイフィードバック

	ディレイの出力信号をディレイ入力に戻すことによって得られるディレイの繰り返しの回数をコントロールします。	一連の繰り返し音は、繰り返すごとに徐々に弱くなります。設定値を大きくすると繰り返し回数が多くなり、小さくすると少なくなります。このパラメーターを最大に設定すると Repeat Hold が ON になり、ディレイの繰り返し音が無限に再生されますが、ディレイエフェクトへの入力はミュートされます。Repeat Hold は Studio Delay、Mono Delay、Pong Delay でのみ有効です。		
--	--	--	--	--

ローカットフィルター
周波数

ローレンジ


ハイレンジ

	このレベルより下の周波数を減衰させます。		Off > 20Hz	20kHz
---	----------------------	--	------------	-------

ハイカットフィルター
周波数

	このレベルより上の周波数を減衰させます。		20 Hz	20 kHz < OFF
---	----------------------	--	-------	--------------

スミア


	ダッキングの減衰量	Tape Delay、Reverse Delay のみ。「スミア」(信号の劣化や周波数損失)の量をコントロールします。設定を大きくするほどディレイの各繰り返し音が原音よりも不明瞭になります。	0	99
---	-----------	---	---	----



ダッカースレッシュホールド

ローレンジ


ハイレンジ

	ダッキングを行う入力信号レベルを設定します。	Studio Delay、Mono Delay、Pong Delay のみ。ダッキングは、入力信号がある時に可変量でディレイの繰り返し音を減衰させます。無音状態になると、ディレイ信号のレベルは通常の設定に戻ります。それによってディレイ効果を保ちながら、原音と混濁するのを防ぐことができます。例えば、ボーカリストが歌っている間はディレイのレベルを下げておき、ボーカルフレーズが途切れた時に繰り返し音のレベルを上げてスムーズな余韻を加えます。ダッカースレッシュホールドは、ダッキングを開始する入力信号のレベルを設定します。スレッシュホールドを高くするほど、ダッキングを開始する信号のレベルが高くなります。	-70dB	0dB
---	------------------------	--	-------	-----


ダッカーレベル

ローレンジ

ハイレンジ

	ダッキングの減衰量	信号がスレッシュホールドを超えた時の減衰量を設定します。0 dB はダッキングなし、18 dB はディレイ信号に対するダッキングの最大量です。	-18dB	0dB
---	-----------	---	-------	-----

タップ 1/2

	表示されるディレイ時間値に対するタップディレイ時間	2-Tap Delay のみ。表示されるディレイ時間のうち各タップに使用される割合を設定します。	0	100%
--	---------------------------	--	---	------

タップレベル

	TAP 1 および TAP 2 の出力レベルを調整します。		0	99
---	-------------------------------	--	---	----


タップパン

ローレンジ

ハイレンジ

	TAP 1 および TAP 2 のステレオ定位を調整します。		99L	99R
---	--------------------------------	--	-----	-----

モジュレーション
デプス

	モジュレーションの強さ（モジュレーションディレイの「深さ」）をコントロールします。	この設定により、ディレイの繰り返し音に対して微妙なコーラス効果からまで深いコーラス効果まで得られます。	0	99
---	---	---	---	----

その他の FX

Misc カテゴリーには、主にモジュレーション系およびピッチシフト系エフェクトが用意されています。

Chorus(コーラス)

ステレオ

原音からごくわずかにピッチをずらした信号を原音に加えることによって、豊かなサウンドを生み出します。一般に、トラックのサウンドを太くしたい場合やギターに胴鳴り感を加えたい場合に使用します。また、ボーカルに厚みを持たせることもできます。

Flanger(フランジャー)

ステレオ

本来、2 台のテープレコーダーで同じプログラムを同時に再生し、一方のテープリール (フランジ) に手で圧力を加えて回転数をずらすことによって作り出された効果です。その結果、位相のキャンセルと強調が繰り返して起こり、金属感のある特徴的なサウンドが得られます。

Phaser(フェイザー)

ステレオ

LFO(低周波発振器) によって周波数ノッチを自動的に上下に変化させることにより、「楕形フィルター」のような周期的に振動する効果を生み出します。キーボード (特にパッド系プリセット) やギターに最適です。

Tremolo(トレモロ)

ステレオ (ウェットのみ)

信号の振幅にリズムカルな変化を生み出します。トレモロは位相を 0° に設定することによって得られ、両方のチャンネルの振幅に影響します。位相を 180° に設定した場合、オートパン効果が得られ、一方のチャンネルの振幅が上がるともう一方のチャンネルの振幅が下がります。この場合、1 Hz 未満の速度設定が推奨されます。

Vibrato(ビブラート)

ステレオ (ウェットのみ)

信号のピッチを一定の速度で滑らかに上下に変化させます。位相により、両チャンネルのピッチを同時に変調するか、反対方向に変調するかをコントロールします。



Rotary(ロータリー)

モノ入力 / ステレオ出力 (ウェットのみ)

ロータリースピーカーキャビネットは、教会などで使用されていた電子オルガンに荘厳なビブラート / クワイア効果を加えるために開発されたものです。最も有名な Leslie™ Model 122 は、高音用のホーンと低音用のローターというそれぞれ逆方向に回転する 2 つの回転スピーカーを搭載しており、2 段階の回転速度切替 (低速・高速) が可能です。スピーカーの回転速度の変化によって生み出されるサウンドはまさに幻想的で、言葉で表せないほど雄大な回転効果が得られます。

Rotary エフェクトは、Leslie タイプのキャビネットをモデリングしたもので、入力信号を高域信号と低域信号に分け、各信号にピッチシフト、トレモロ、およびパンを同期させてかけることによって回転効果を生み出します。実際のロータリースピーカーと同様に、高域 (ホーン) と低域 (ローター) の周波数は逆方向に「回転」します。ホーンとローターの回転速度は独立して調整可能で、オリジナル機の構成部品の慣性をシミュレートした加速度・減速度特性が得られるように設計されています。オルガンにはほぼ必須であるほか、ギターやエレクトリックピアノのリズムパートにも最適で、Chorus や Tremolo に代わるエフェクトとしてあらゆる音源に効果を発揮します。

Pitch Shift(ピッチシフト)

ステレオ

入力信号の周波数スペクトルをシフトします。音のピッチを変えることにより、微妙なデチューンから最大 2 oct 幅でのピッチシフトまで、さまざまな効果が得られます。Pitch Shift エフェクトは、全てのスケール音を同じ間隔でシフトするクロマチックシフターです。ギターやモノフォニックシンセに非常に効果的であるほか、ボーカルに特殊効果が必要な場合にも役立ちます。

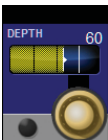
Detune(デチューン)

ステレオ

原音からわずかにピッチをずらした信号を加えて、音に厚みを持たせます。「ダブルトラッキング」のシミュレートに最適です。また、Chorus の代わりに使用すれば、モジュレーションの速度によって生じる音揺れの少ないコーラスサウンドが得られます。また、一方の出力にわずかに高め、もう一方にわずかに低めのデチューンを加え、2 つの出力を L/R に完全にパンすれば、モノソースから幅広いステレオ信号を作り出すのに役立ちます。

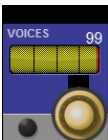
Misc FX パラメーター

速度			ローレンジ	ハイレンジ
	モジュレーション効果の速度を設定します。		0.05Hz	16Hz

LFO デプス				
	効果の強さを調整します。	LFO 出力のみに働き、個々の波形の出力には影響しません。	0	99




ボイス数

	Chorus のボイス数をコントロールします。	値を大きくすると Chorus 効果の厚みが増します。	0	99
---	-------------------------	-----------------------------	---	----


再生

ローレンジ

ハイレンジ

	フィードバックを得るために入力に戻すモジュレーション信号の量をコントロールします。	値を大きくするほど共振が強くなります。	-99	+99
---	---	---------------------	-----	-----


拡散

	リバーブと同様、エフェクト音に密度感を生み出します。	コーラスに微妙な温かみを加えることができます。	0	99
--	----------------------------	-------------------------	---	----


プリディレイ

ローレンジ

ハイレンジ

	フランジ効果を生み出す 2 つの信号のオフセット量を設定します。	値を小さくするとタイトなフランジ効果、大きくすると「強烈な」フランジ効果が得られます。	0ms	20ms
---	----------------------------------	---	-----	------

LFO 波形

	モジュレーション効果に使用する波形を選択します。	サイン波、三角波、ランダムから選択します。		
---	--------------------------	-----------------------	--	--

位相

ローレンジ

ハイレンジ


	振幅または深さを左右同時に変化させるか、左右交互に変化させるかを設定します。		0°	180°
---	--	--	----	------



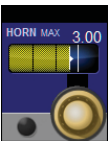
位相段数

	フェイズシフターの段数を4、8、12から選択します。			
---	----------------------------	--	--	--


ホーン最低速度

	Rotary エフェクトのみ。 HF ロータリーホーンの最低回転速度。	速度制限は、速度パラメーターを Slow から Fast に変更する際に使用されます。	0	8
---	--	---	---	---


ホーン最高速度

		ローレンジ		ハイレンジ
	Rotary エフェクトのみ。 HF ロータリーホーンの最高回転速度。	速度制限は、速度パラメーターを Slow から Fast に変更する際に使用されます。	0.05	8


ステレオ感

	Rotary エフェクトのステレオイメージ（広がり感）を増減します。		0	99
---	------------------------------------	--	---	----

オーバードライブ
ゲイン

	Rotary エフェクトのプリアンプ部のオーバードライブゲインを調整します。		0	99
---	--	--	---	----

ローター最低速度


	LF スピーカーの最低回転速度を設定します。	Rotary エフェクトのみ。速度制限は、速度パラメーターを Slow から Fast に変更する際に使用されます。	0	8
---	------------------------	--	---	---




ローター最高速度

ローレンジ

ハイレンジ

	LF スピーカーの最高回転速度を設定します。	Rotary エフェクトのみ。速度制限は、速度パラメーターを Slow から Fast に変更する際に使用されます。	0.05	8
---	------------------------	--	------	---


ドップラー効果

	ドップラー効果を増減します。	ドップラー効果は、音源が近づくまたは遠ざかる時に波面の圧縮 / 展開によって生じるピッチの上下です。	0	99
---	----------------	--	---	----

ピッチシフト

ローレンジ

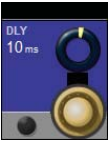
ハイレンジ

	原音からのピッチシフトまたはデチューンの量を設定します。	単音に最も効果的です。	-24	+24
--	------------------------------	-------------	-----	-----


シフトディレイ

ローレンジ

ハイレンジ

	Pitch Shift および Detune のエフェクト音が出力されるまでのディレイ時間を設定します。		0mS	1 Sec
---	--	--	-----	-------


フィードバック

	Pitch Shift および Detune のシフト信号をディレイラインに戻す量を調整します。	アルベジオタイプのカスケード効果を生み出します。	0	99
---	--	--------------------------	---	----


パン


ローレンジ

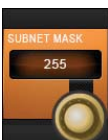
ハイレンジ


	2-Tap Delay の各タップまたは Shift/Detune エフェクトの各チャンネルのステレオ定位を設定します。	原音をわずかに上下にシフトしたエフェクト音をそれぞれ L/R チャンネルにパンすることにより、ステレオの幅を広げることができます。	99L	99R
---	--	---	-----	-----


HiQnet ネットワークの設定

IP コンフィグ			Range Low	Range High
	IP アドレスを自動で設定 (DHCP) するか、手動で設定 (MAN) するか選択します。	DHCP サーバーから自動で IP を設定すると、設定した IP アドレスが IP ADDRESS Vistonics コントロールフィールドに表示されます。また、IP アドレスは HiQnet ページの左側にも表示されます。	DHCP	Manual

IP アドレスの 手動設定				
	IP アドレスを手動で設定します。	手動 (MAN) で IP アドレスを設定する場合、VST エンコーダーをダイヤルします。 IP アドレスは次の範囲で設定可能です。 10.0.0.0 ~ 10.255.255.255; 172.16.0.0 ~ 172.31.255.255 上記範囲内でグレーで表示されるアドレスは使用できないアドレスです。		

サブネットマスクの 設定				
	サブネットマスクを設定します。	手動 (MAN) で IP アドレスを設定する場合は、VST エンコーダーをダイヤルしてサブネットマスクを設定してください。		

HiQnet アドレスの 設定			Active	
	コンソールの HiQnet アドレスを設定します。	画面上に表示されるキーボードから HiQnet アドレスを設定します。HiQnet アドレスは 1 ~ 65,535 の範囲で設定可能ですが、同一ネットワーク内のデバイスはそれぞれ固有の HiQnet アドレスを保持する必要があります。 ※ HiQ ネットアドレスを決定後、画面上にアドレスが表示されるまで 10 秒程度掛かります。またその間、コンソールは反応しません。		画面上に表示されるキーボードの Enter キーを押すと決定します。

HiQnet ON			Inactive	Active
	HiQnet を有効にします。	IP アドレスおよび HiQnet アドレスの設定後、Vistonics コントロール画面の左端にある ON ボタンを押すことで HiQnet を有効にできます。有効にすると Vistonics コントロールセクションがグレーからオレンジに変わります。正しく設定されている場合、HiQnet セットアップページに HiQnet のステータスを示す OK のアイコンが緑色で表示されます。	HiQnet を無効にします	HiQnet を有効にします。

Soundcraft®

by HARMAN

●商品写真やイラストは、実際の商品と一部異なる場合があります。●掲載内容は発行時のもので、予告なく変更されることがあります。変更により発生したいかなる損害に対しても、弊社は責任を負いかねます。●記載されている商品名、会社名等は各社の登録商標、または商標です。

HIBINO

<http://www.hibino.co.jp/>
E-mail: proaudiosales@hibino.co.jp

ヒビノ株式会社 ヒビノプロオーディオセールス Div.

営業部
〒108-0075 東京都港区港南3-5-12
TEL: 03-5783-3110 FAX: 03-5783-3111
札幌オフィス
〒063-0813 北海道札幌市西区琴似三条1-1-20
TEL: 011-640-6770 FAX: 011-640-6776

大阪ブランチ
〒564-0051 大阪府吹田市豊津町18-8
TEL: 06-6339-3890 FAX: 06-6339-3891
名古屋オフィス
〒450-0003 愛知県名古屋市中村区名駅南3-4-26
TEL: 052-589-2712 FAX: 052-589-2719

福岡ブランチ
〒812-0041 福岡県福岡市博多区吉塚4-14-6
TEL: 092-611-5500 FAX: 092-611-5509