

Soundcraft
Vi1™
DIGITAL LIVE SOUND CONSOLE

Vi1 日本語取扱説明書

このたびは、本製品をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。本書はVi1の日本語取扱説明書です。機器の設定および接続は、お持ちのソフトウェアのバージョンによって内容が異なることがあります。安全にお使いいただくために、ご使用前にこのマニュアルを必ずお読みください。また、このマニュアルは、お読みになった後もいつでも見られる場所に保管してください。



はじめに

◆ご使用の前に

■安全上のご注意

取扱説明書には、お使いになる方や他の人々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。次の内容をよく理解してから本文をお読みになり、記載事項をお守りください。また、お読みになった後は、いつでも見られる所に大切に保管してください。

●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	この表示内容を見逃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	この表示内容を見逃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

- ・コンソール及び電源ユニットは、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。バランスが崩れて落下すると、けがの原因となります。
- ・電源ケーブルの上に重いものをのせたり、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。電源ケーブルが傷んだときは（断線・芯線の露出等）、販売店に交換をご依頼ください。雷が鳴り出したら、金属部分や電源プラグには触れないでください。感電の恐れがあります。
- ・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。
- ・万一コンソールを破損した場合は、そのまま使用せずに修理を依頼してください。そのまま使用すると火災の原因になることがあります。
- ・必ず専用の電源ケーブルを使用してください。また、電源ケーブルは他の製品に使用しないでください。
- ・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。
- ・分解や改造は行わないでください。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。
- ・雷が鳴り出したら電源プラグには触れないでください。感電の原因となります。
- ・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ある時は、ただちに電源を切って電源プラグをコンセントから抜き、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・感電の原因となります。

注意

- ・コンソール及び電源ユニットを移動する際は、背中や腰を痛めないように、重量に十分注意してください。必要に応じて、何人かで協力して作業を行ってください。
- ・万一、落としたり破損が生じた場合は、そのまま使用せずに修理を依頼してください。そのまま使用すると、火災の原因になることがあります。
- ・以下のような場所には設置しないでください。
直射日光の当たる場所 / 極度の低温又は高温の場所 /
湿気の多い場所 / ほこりの多い場所 / 振動の多い場所 / 風通しの悪い場所
- ・配線は電源を切ってから行ってください。電源を入れたまま配線すると、感電する恐れがあります。また、誤配線によるショート等は火災の原因となります。
- ・電源を入れる前や音声ケーブルの接続時には、各ボリュームを最小にしてください。突然大きな音が出て聴覚障害などの原因になることがあります。
- ・ヒューズ及びモジュールを交換する際は、専任のサービス要員にお問い合わせください。正しく取り付けられていないと感電や火災の原因となります。
- ・ご使用にならない時は、安全のため必ず電源プラグをコンセントから抜いてください。火災の原因となる場合があります。
- ・廃棄は専門業者に依頼してください。燃やすと化学物質などで健康を損ねたり火災などの原因となります。
- ・ヘッドホンは大きなボリュームで使用しないでください。耳を痛める場合があります。

■使用上のご注意

●取り扱いおよび移動について

コンソール及び電源ユニットは堅牢に仕上げられておりますが、次の事に注意していただくと、性能・耐久性をより長く維持することができます。

- ・正しい内寸に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、各ツマミやコネクタ一部に衝撃を与えないように十分注意してください。
- ・全ての配線を取り外してから、移動してください。
- ・コンソール及び電源ユニットの外装を、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。コンソール本体と電源ユニットも、できるだけ離して設置してください。
- ・放熱が良い環境で使用してください。フライトケース等に収納して使用する場合は、通気スペースを充分に取ってください。その際、吸気口や排気口は絶対に塞がないでください。
- ・電源ユニットとコンソール間のDCケーブルを延長しないでください。本来の性能が維持できなくなるだけでなく、故障の原因になります。

●信号レベルについて

各入出力信号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。

- ・コンソールへ接続する入力信号が、適切なレベルのものかどうか確認してください。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、出力コネクタに信号を入力することも避けてください。
- ・アンバランス型マイクロホンや、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入力に接続して48Vファンタム電源を入れないでください。モジュールのみならず、マイク本体や外部機器を破損する危険があります。

●保証書について

- ・保証書は必ず「お買い上げ年月日」「お買い上げ店名 / 所在地」の記入をご確認いただき、製品とともにお受け取りください。お買い上げ日より1年間は保証期間です。保証書の記載事項に基づき、無償修理等を保証させていただきます。修理等はお買い上げの販売店までご依頼ください。
- ・お買い上げ時に「お買い上げ年月日」「お買い上げ店名 / 所在地」が正しく記入されていない場合は保証書が無効になり、無償修理を受けられないことがあります。記載内容が不十分でしたら、速やかに販売店にお問い合わせください。
- ・改造など通常の使用範囲を超えた取り扱いによる、設計・製造以外の要因で起きた故障や不具合は、期間内であっても保証の対象外となります。

●故障かな？と思われる症状が出たときには

この取扱説明書をもう一度よくお読みになり、接続や操作などをご確認ください。それでも改善されないときは、お買い上げの販売店までお問い合わせください。調整・修理いたします。

■音圧レベルの影響

大きな音量は聴覚に影響を与える可能性があります。Soundcraft は、ユーザーの健康を守るために OSHA(米国労働安全衛生管理局) の基準を推奨しています。以下の表は OSHA がまとめた「音圧レベルが人体に影響を与える時間」です。この基準を参照して、適切に運用してください。

※ Occupational Safety & Health Administration : Occupational noise exposure(1926.52) より

最大音圧レベル (dBA)	人体に与える影響 (1 日)
90	8 時間
95	4 時間
100	2 時間
105	1 時間
110	30 分
115	15 分

◆目次

◆ご使用の前に.....	2
■安全上のご注意.....	2
■警告.....	2
■注意.....	2
■使用上のご注意.....	2
●取り扱いおよび移動について	
●信号レベルについて	
●保証書について	
●故障かな?と思われる症状が出たときには	
■音圧レベルの影響.....	3
◆目次.....	4
第1章 Vi1 の概要	
◆Vi1 の機能及び仕様.....	7
■音声チャンネル.....	7
●最大ミキシングチャンネル数	
●インサートポイント	
●ダイレクトアウト	
●バス	
■入出力性能 (各ラック).....	7
●ローカル入力	
●(オプション) ステージボックス入力	
●ローカル出力	
■その他の性能.....	7
●GPIO	
●MIDI	
■信号処理機能.....	7
●入力チャンネル	
●出力チャンネル	
■サーフェスの概要.....	8
●入力セクション	
●出力セクション	
●その他の調整機能.....	8
◆サーフェス全体図.....	9
■セクション.....	9
■レイヤー.....	9
■エンコーダー.....	10
■マスターセクションのオーディオ機能.....	10
■マスターコントロール.....	11
第2章 機器の詳細	
◆システムの構成.....	12
◆サーフェス背面端子.....	12
●電源端子	
●音声 / データー伝送用端子	
◆ステージボックス (オプション).....	13
■ステージボックスの詳細.....	13
●主電源	
●オーディオ入出力カード	
●オプションカード	
■カードの概要.....	13
●入力カード	
●出力カード	
●GPIO/LED カード	
●MADI HD リンクカード	
第3章 操作の概要	
◆基本操作.....	15
◆取扱説明書の表記について.....	15
◆液晶ディスプレイ.....	15
■入力チャンネルディスプレイ.....	15
■液晶ディスプレイの色分け.....	15
●オーディオ処理	
●バス	
●VCA/ ミュートグループ	
◆液晶ディスプレイ上のつまみ.....	16
◆オーディオ機能の状態.....	16
◆モメンタリー動作とラッチ動作.....	16
◆SOLO/SEL スイッチ.....	16
◆チャンネルの名称変更.....	16
●概要	
●チャンネル名称	
●名称の変更方法 (例)	
◆バスの構成.....	17
◆GANG (ギャング) 機能.....	18

■概要.....	18
●ギャングの作成	
●ギャングモードの解除	
●ギャング設定のクリア	
●全入力チャンネルをギャングに設定する (ギャングオール)	

第4章 入力

◆信号の流れ.....	19
◆入力チャンネルストリップ.....	20
◆液晶ディスプレイ上の入力チャンネルエリア.....	20
■入力チャンネルのパラメーター調整.....	20
◆入力セクション.....	21
◆ステレオ設定.....	22
■入力チャンネルのペア設定.....	22
■設定方法.....	22
●ペアチャンネル上でのリンクの詳細	
◆イコライザーセクション.....	22
■概要.....	22
■表示の詳細.....	23
■BAND.....	23
■EQUALIZER.....	23
◆ダイナミクスセクション.....	24
■概要.....	24
■ゲート.....	24
■ディエッサー.....	25
■コンプレッサー.....	25
■リミッター.....	25
◆バスセクション.....	26
■概要.....	26
◆パンセクション.....	27
■概要.....	27
■LRパンモード.....	27
■LCRパンモード.....	27
◆音声フォーマット.....	28
■概要.....	28
■入力チャンネル.....	28
■ミックスバス.....	28
■マスター.....	28
■パン / バランス.....	28
■インサート.....	28
■ダイレクトアウト.....	28

第5章 出力

◆信号の流れ.....	29
◆概要.....	29
■LR & C マスター設定ページ.....	29
◆マスターバスのイコライザーリンク.....	30
●リンク / アンリンク方法	
●初期設定	
◆任意のフェーダーグループからバス設定ページを呼び出す.....	31
■バス設定ページ.....	32
◆[BUSSES] スイッチでバス設定ページを呼び出す.....	32
◆Vistonics エンコーダー、スイッチでバス設定を実行.....	32
●Vistonics スイッチの機能	
◆出力バスのパラメーター変更.....	33
■バスのパラメーター変更方法.....	33
■イコライザー.....	33
■ダイナミクス.....	33
■パン.....	34

第6章 マトリクス

◆信号の流れ.....	35
■概要.....	35
●マトリクスセンドレベルの調節	
◆マトリクスセクション.....	36
●SOURCE	
●MTX POINT	

第7章 エンコーダー

◆概要.....	37
◆チャンネル Vistonics エンコーダー.....	37
●Vistonics エンコーダーの優先順位	
●Vistonics エンコーダー機能の切り替え	
◆マスターセクションの物理エンコーダー.....	38
◆マスターセクションの Vistonics エンコーダー.....	38

第 8 章 レイヤー (FADER PAGES エリア)	
◆概要	39
◆入力チャンネルのレイヤー	39
●ユーザーページを設定する	
●入力ストリップに VCA マスターフェーダーを割り当てる	
◆出力チャンネルのレイヤー	41
■マスターフェーダーセクション	41
■[BUSSES 1-16] または [BUSSES 17-24] スイッチ	42
■VST マスターエリア	42
第 9 章 VCA&ミュートグループ	
◆VCA、ミュートグループの表示	43
◆ミュートグループマスタースイッチ	43
◆オーディオの設定	43
◆VCA コントロールグループの動作	43
◆VCA の割り当て方法	44
◆ミュートグループの割り当て方法	44
◆出力チャンネルの VCA、ミュートグループへの割り当て方法	44
◆チャンネルフェーダーで AUX をコントロールする際の VCA グループ	44
■設定手順	44
第 10 章 パッチシステム	
◆信号の流れ	45
◆はじめに	45
◆概要	45
◆パッチ設定の基本的なルール	45
◆入力	46
■入力チャンネルにソースをパッチする	46
■入力に予備用マイクをパッチする場合	46
◆出力	47
■バスを出力にパッチする	47
◆インサート	47
■インサートポイントを入力チャンネルにパッチする	47
■インサートセンド/リターン信号を端子や MADI チャンネルにパッチする	47
■ステレオインサート	48
◆ダイレクトアウト	48
◆キー信号	48
◆マトリクス	48
◆タイライン	49
●例：ステージから FOH にオーディオ信号を送る場合	
第 11 章 モニタリング	
◆信号の流れ	50
◆機能	50
◆サーフェス上の概要	50
◆モニター設定ページ	51
■SOLO セクション	51
●INPUT	
●OUTPUT	
●その他	
■MTR A セクション	51
●LCR/C/USER A/USER B	
●ソロスイッチ	
●FORMAT スイッチ	
■MTR B/HEAD PHONES セクション	52
●LR/C/USER A/USER B	
●ソロスイッチ	
●FORMAT スイッチ	
■DLY エリア	52
■モニター設定の詳細	52
◆モニター設定サブページ	53
■OUTPUT SOLO セクション	53
●OUT SOLO A エリア	
●OUT SOLO B エリア	
●OUT SOLO HP エリア	
●PATCH A エリア	
●LABEL A エリア	
●PATCH B エリア	
●LABEL B エリア	
●MON VOL on Faders エリア	
●DIM Level エリア	
◆ソロ機能	54
●AFL、PFL、SIP	
●SIP モードが OFF の時	
●SIP モードが ON の時	
◆ソロ動作	54
■ソロの起動	54
■ソロの解除	54
■入力優先モード	55
■オートキャンセル動作	55
●入力優先モードが OFF の場合	
●入力優先モードが ON の場合	
◆Follow Output Solo モード	55
■Follow Output Solo モードの概要	55
第 12 章 トークバック&オシレーター	
◆概要	56
■[SETUP] スイッチ	56
■トークバックマイク入力端子	56
■LEVEL エンコーダー	56
■トークバック信号のルーティング	56
◆設定	56
■オシレーターセクション	56
●〈PINK NOISE〉	
●〈WHITE NOISE〉	
●〈SINE〉	
●〈OSC to TB〉	
●FREQ エリア	
●BUS ASSIGN エリア	
●OSC OUT エリア	
■TB センドセクション	57
●TB SOURCE エリア	
●EXT エリア	
●PRESET 1-3 エリア	
■TB リターンセクション	58
●GAIN エリア	
●RETURN TB エリア	
第 13 章 メーター機能	
◆入力チャンネルメーター	59
●メーターのモニタリングポイント	
◆バスマスターメーター	60
◆マスター出力メーター	60
◆モニターメーター	60
◆メーターの表示範囲	60
◆液晶ディスプレイ上段のメーター	60
◆ピーク保持表示	61
◆メーターバリスティックス	61
第 14 章 メインメニュー	
◆メインメニュー	62
■BRIGHTNESS 設定	62
◆Show ページ	63
◆GPIO ページ	63
◆Sync ページ	64
◆Tie Lines ページ	64
◆FX ページ	65
◆Midi ページ	65
◆Log ページ	66
◆Settings ページ	67
■POINT エリア	67
■ENABLE NEXT/LAST	67
■DATE & TIME	67
◆システムモニタリングエリア	67
■概要	67
●DESK サブページ	
●LOCAL I/O サブページ	
●STAGE BOX サブページ	
●HiQnet サブページ	
第 15 章 スナップショットとキュー	
◆スナップショットフィルタリング	70
●スナップショットスコープ	
●グローバルフィルター	
◆液晶ディスプレイでのキューの制御	71
◆キュー設定ページ	72
■〈HIDE SCOPE/SHOW SCOPE〉スイッチ	72
■キューリスト画面	72
●リスト内の見出しを使用してグローバルコントロールの有効/無効を設定	
■編集 / 操作スイッチ	73
●キューの作成、リストのスクロール	
●編集スイッチ	
●モードスイッチ	

■キューの自動付番	74
●キューの移動	
●コピーされたキュー	
●キューの再付番	
●手動での再付番	
■スナップショットスコープ画面	74
●スコープ設定に変更を保存する	
●複数のキューでのスコープ設定の変更	
●機能ブロック全体を選択	
●機能ブロックを拡張する	
●スコープパラメーターのチャンネル選択	
■キューリストのスクロール	76
■タイムコードの表示	76
●タイムコードでのソート	
■選択したキュー内のスコープパラメーターの変更	76
■キュー番号エリアをタッチした時のキューリスト画面	77
■キュー名称エリアをタッチした時のキューリスト画面	77
■スナップショット・プレビューモード	78
■MIDI エリアにタッチした時のキューリスト画面	78
●MIDI IN 設定	
●現在の Show に保存される初期設定	
●MIDI OUT 設定	
●現在のショーに保存される初期設定 (各 20 個のイベント)	
■MIDIエリアにタッチし、イベントリストを開いた時のキューリスト画面	79
■GPIO/Misc エリアをタッチした時のキューリスト画面	80
◆グローバルフィルター	80
■ISO スイッチの機能	80
■ISO スイッチの長押し	80
■グローバルフィルター ON/OFF スイッチ	80
●グローバルフィルターのクリア	
■Edit グローバルフィルターモード	81
■LOAD ISO WITH SHOW{YES/NO} スイッチ	81
◆ショーの管理	82
■フラッシュドライブ	82
●デフォルトのショー	
●新しいショーの作成方法	
●ショーの更新	
●USB メモリー	
●USB メモリーにコンソール上のデータを転送する	
●USB メモリーからショーデータを取り込む	
●〈IMPORT/EXPORT CHANNEL LABELS〉スイッチ	
●例外ファイルの転送	
◆記録データの概要	83
■ショースナップショットのショー設定に記録される項目	83
■オーディオ設定に記録される項目	83
■記録されない項目	83
■電源 OFF 時にリストアされる項目	83
■ショーの互換性	83

第 16 章 GPIO

◆概要	84
■設定ページ上の設定項目	84
■Vistonics エンコーダーエリア (GPI) の設定項目	84
■Vistonics エンコーダーエリア (GPO) の設定項目	84
●利用可能な設定一覧	
●リレーのタイミング概念図	
◆ハードウェア	86
■GPIO の概要図	86
●入力	
●出力	
■ピンリスト	86

第 17 章 Fader Glow 機能

◆概要	87
●Fader Glow の色分け	

第 18 章 コピー&ペースト、ライブラリー機能

◆概要	88
◆コントロールスイッチ	88
◆コピー&ペーストのルール	88
◆データの選択とインジケーター	88
●チャンネル全体	
●プロセッシングブロック	
●パラメーター	
◆チャンネルまたはバスパラメーターのコピー	89
◆チャンネルからのセンドレベルを含むバスマスターのコピー	89
◆チャンネルコピー及びバスコピーに含まれないパラメーター	89
◆チャンネルコピーの際、[SEL] スイッチでコピーされない項目	89
◆バスコピーの際、[SEL] スイッチでコピーされない項目	89

◆「IN1 バッチ」のパラメーターを含むチャンネルコピーの例	89
◆FX パラメーターのコピー	90
●FX ユニットの設定をコピーする	
◆ライブラリー機能	91
●デフォルトライブラリー	
●ユーザーライブラリー	
●カテゴリ	
●Misc カテゴリ	
◆ライブラリーの操作と管理	92
◆ライブラリーへのコピー	93
●例: イコライザーをライブラリーにコピーする	
◆ライブラリーからのペースト	93
●例: ライブラリーからイコライザーをペーストする	
◆ライブラリーの取り出しと取り込み	94
■USB メモリーへの転送	94
●ライブラリー全体	
●エントリー	
●USB メモリーからの取り込み	

第 19 章 プロセッシングカード

◆概要	95
■Lexicon FX プロセッサー	95
■BSS グラフィックイコライザー	95
◆FX プロセッサーのフォーマット	95
◆FX 設定ページ	95
◆スナップショットでの統合	96
◆TAP	96
◆[F1 ~ 6] スイッチに TAP テンポを割り当てる	96
■タップ機能の F スイッチへの割り当てを変更する	96
◆FX プロセッサーの割り当て	96
●チャンネルのインサートとして FX プロセッサーを使用	
■Aux マスターへのインサート	98
●AUX マスターバスのインサートとして FX プロセッサーを使用する	
■チャンネルセクションのリターン	99
●AUX マスターからの FX プロセッサーを入力セクションにバッチする	
◆FX タイプ	100
◆FX プロセッサーパラメーターの詳細	101
■リバーブ	101
●Hall Reverb(ステレオ)	
●Plate Reverb(ステレオ)	
●Chamber Reverb(ステレオ)	
●Room Reverb(ステレオ)	
●Ambience Reverb(ステレオ)	
●Gate Reverb(モノラル入力・ステレオ出力)	
●Reverse Reverb(モノラル入力・ステレオ出力)	
●Spring Reverb(モノラル入力・ステレオ出力)	
■リバーブのパラメーター	101
■ディレイ	102
●Studio Delay(ステレオ)	
●2-TAP Delay(ステレオ)	
●Modulated Delay(ステレオ)	
●Mono Delay(モノラル入力/ステレオ)	
●Pong Delay(モノラル入力/ステレオ出力)	
●Tape Delay(モノラル入力/ステレオ出力)	
●Reverse Delay(モノラル入力/ステレオ出力)	
■ディレイのパラメーター	102
■その他のエフェクター (Misc エフェクター)	103
●Chorus(ステレオ)	
●Flanger(ステレオ)	
●Phaser(ステレオ)	
●Tremolo/PAN(ステレオ: Wet のみ)	
●Vibrato(ステレオ: Wet のみ)	
●Rotary(モノラル入力/ステレオ出力: Wet のみ)	
●Pitch Shift(ステレオ)	
●Detune(ステレオ)	
■Misc エフェクターのパラメーター	103
◆BBS グラフィックイコライザー	104
■出力フェーダー 8 本で 30 バンドの GEQ にアクセスする	105

第 20 章 MIDI

◆メインメニュー: MIDI ページで RX チャンネルリストを選択している場合	106
■デバイスリスト	106
■MIDI IN	106
■MIDI OUT	107
◆メインメニュー: MIDI ページで TX チャンネルリストを開いている場合	107
◆メインメニュー: MIDI ページでデバイス ID リストを選択している場合	108
◆MIDI イベントタイプ	108

第 1 章 Vi1 の概要

◆ Vi1 の機能及び仕様

■音声チャンネル

●最大ミキシングチャンネル数

・モノラル入力× 64、ミックスバス× 27(モノラル入力は 2 チャンネルごとにステレオリンクが可能)

●インサートポイント

・インサートセンド/リターン× 24(64 入力、27 出力のどのポイントにもパッチが可能)

●ダイレクトアウト

・Vi1 上の全 32 入力チャンネル及び内部バスルーティングに設定可能。

●バス

・グループ/AUX/マトリクスで総計 24 系統に加え、LCR/LR ソロバスを装備。最大 8 系統のマトリクス出力を設定可能。

■入出力性能 (各ラック)

各ラックのチャンネル入力、ダイレクトアウト、バス出力、インサートは任意の位置にパッチ可能。

●ローカル入力

・アナログマイク/ライン入力× 32

・トークバックマイク入力× 1(サーフェス上)

・AES/EBU 入力× 2 ペア (4 チャンネル分)

・MADI 入力× 1(64 チャンネル分、オプティカル SC コネクター)

●(オプション) ステージボックス入力

・アナログマイク/ライン入力× 32(リモートゲインコントロール、PAD、48V ファンタム電源、プリ A/D80Hz ハイパスフィルター搭載)

●ローカル出力

・アナログライン出力× 32

■その他の性能

●GPIO

・(オプション) ステージボックス: GPIO × 8(リレー接点出力)

●MIDI

・サーフェス背面:MIDI 入力× 1、MIDI 出力× 2

■信号処理機能

●入力チャンネル

・アナログゲイン (ステージボックスのリモートコントロールまたはローカルマイクプリアンプ)

・デジタルゲイントリム (+18/ - 36dB)

・ディレイ (0 ~ 100ms)

・ハイパスフィルター (20 ~ 600Hz、周波数可変)、ローパスフィルター (1 ~ 20kHz、周波数可変)

・4 バンド・パラメトリックイコライザー (HF、LF はシェルビング型)

・コンプレッサー (スレッショルド、アタック、リリース、レシオを調整可能。ゲインオートモードを搭載)

・リミッター (スレッショルド、アタック、リリースを調整可能)

・ゲートまたはディエッサー

・外部処理用インサート

・パン (LR または LCR で切り替え可能)

・ダイレクトアウト (取り出しポイントを自由に選択可能。全入出力にパッチ可能)

●出力チャンネル

・ハイパスフィルター (20 ~ 600Hz、周波数可変)

・4 バンド・パラメトリックイコライザー (HF、LF はシェルビング型)

・リミッター

・コンプレッサー

・ディレイ (0 ~ 1sec)

・外部処理用インサート

・パン (出力バスから LCR 送り、LR または LCR で切り替え可能)

・バスフィード機能 (1 つのバスルーティングを他のバスに切り替え可能)

・BSS グラフィックイコライザー (1/3oct)

・Lexicon FX プロセッサー× 8

■サーフェスの概要

●入力セクション

- ・入力フェーダー× 16 固定 4、カスタム 5 レイヤー構造で 64 入力にアクセス可能。
- ・ Vistonics 入力インターフェース 大型液晶ディスプレイの下端に表示。16 入力を 1 画面で表示でき、チャンネル個別に制御可能。
- ・フェーダー部 モーターフェーダー、ミュートスイッチ、ソロスイッチ、アインソートスイッチ、定義可能な機能スイッチ、周囲に LED インジケーターを搭載したエンコーダーで構成。

各エンコーダーはゲイン、パン、ゲートスレッシュホールドの制御もしくはユーザーが定義した 2 つのパラメーターの制御を行えます。

入力レベル及びゲインリダクションのメーターはそれぞれのフェーダー横に表示されています。

入力フェーダーは VCA(コントロールグループ) × 8 及びミュートグループ × 4 にアサイン可能です。また、[BUSSES 1-16/17-24]スイッチを押すことで、全 24 系統のグループ/AUX/マトリクス出力の制御も可能。「Follow Solo」機能使用時は AUX ~ MIX センドを個別にコントロールできます。

入力以外の機能がアサインされた場合、フェーダー内部の LED のカラーが変化します (FaderGlow 機能)。

●出力セクション

- ・出力フェーダー× 8
- ・ LRC マスターフェーダー
- ・液晶ディスプレイ上にロータリー出力フェーダー× 16
- ・ Vistonics 出力インターフェース 大型液晶ディスプレイの上段に表示。入力インターフェースと異なり、出力信号処理、全入出力のメーター表示、スナップショットリストやその他設定情報を表示。

アサインしているバスに対応してフェーダー内部の LED カラーが変化します (FaderGlow 機能)。

出力フェーダーは、8VCA(コントロールグループ)と 4 ミュートグループにアサイン可能です。

●その他の調整機能

- ・チャンネルの一時的なリンクや、ミュートグループや VCA の調整を素早く行うギャングモード。
- ・ミュートグループ及び VCA グループアサイン。
- ・ Vistonics のバスアサイン (チャンネルパラメーターが Vistonics にアサインされていない時)。
- ・スナップショットによる自動制御。
- ・トークバック及びオシレーター。
- ・モニター出力レベル、ヘッドホンレベル、ソロトリム、ブレンドレベル。

◆サーフェス全体図

■セクション

コンソールは入力セクションとマスターセクションで構成しています。



入力セクションは 16 本のフェーダーと液晶ディスプレイの下段で構成し、表示チャンネルの全設定状況をモニタリングできます。

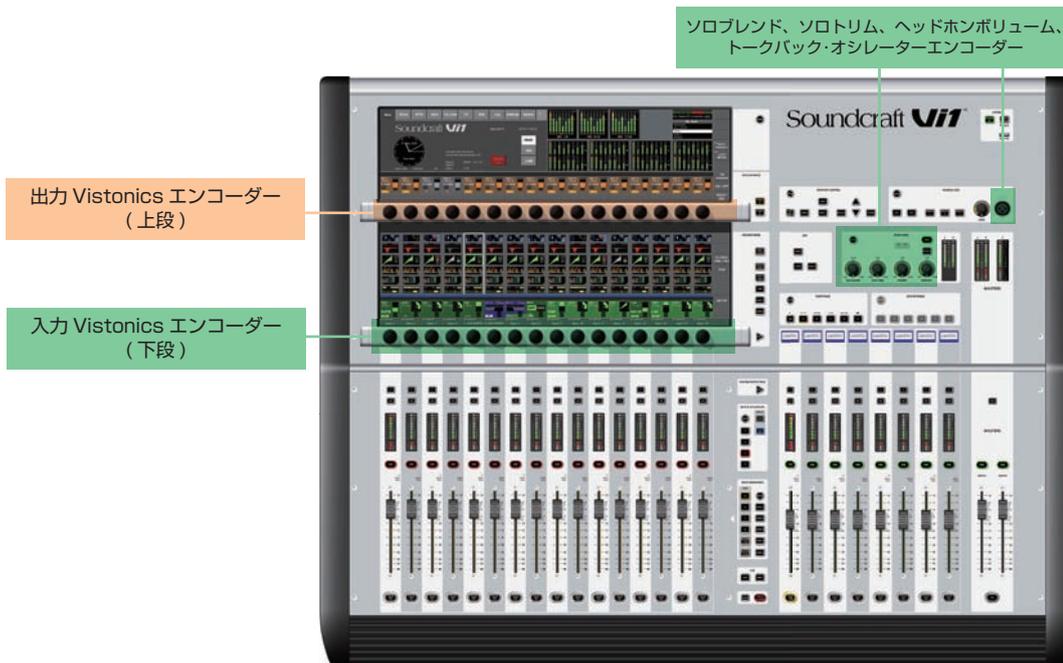
マスターセクションは 8 本出力フェーダーとマスターフェーダー、液晶ディスプレイの上段で構成しています。液晶ディスプレイには 16 個のロータリー出力エンコーダーがあり、レイヤーを切り替えることなく全 27 系統の出力レベルを調整可能です。スナップショット、モニタリング、トークバック、オシレーターなどの全体的な設定や調整も基本的にマスターセクションで行います。

■レイヤー



Vi1 はレイヤーで構成しており、サーフェスでは最大 64 系統の入力及び 27 系統のバス出力をサーフェス上の 16 本の入力ストリップ、8 本のバスストリップ、LCR マスターで制御します。上図のレイヤーコントロールスイッチを押すことでレイヤーを切り替えます。詳しくは「第 8 章 レイヤー」を参照してください。

■エンコーダー



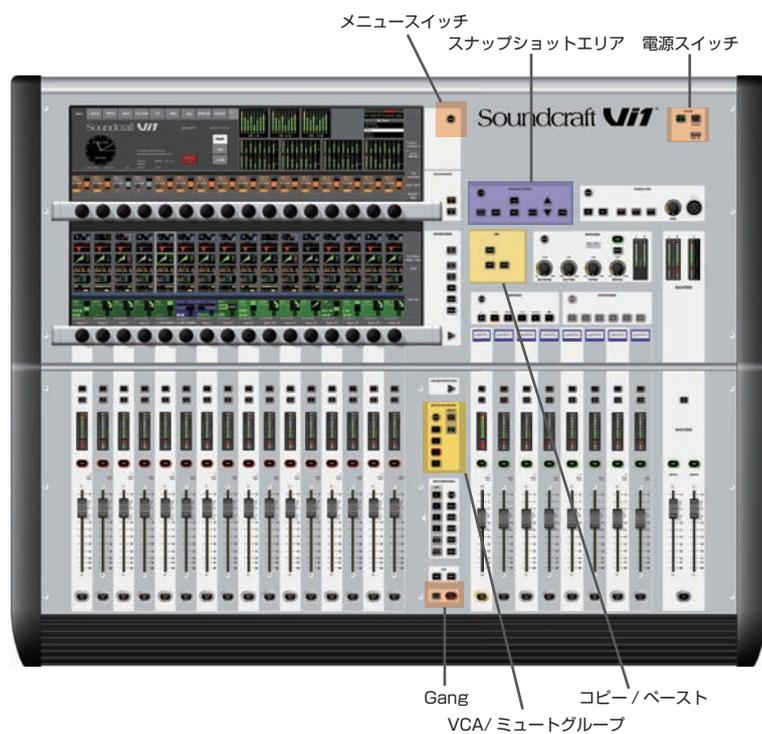
- ・液晶ディスプレイ上に配置されている上下のエンコーダー (Vistonics エンコーダー) は選択した項目に応じて調整項目が変わりますが、基本的な操作では Vistonics エンコーダーはチャンネルに関する制御を行います。
- ・液晶ディスプレイ下段のエンコーダーは、入力チャンネルに関する制御を行います。
- ・液晶ディスプレイ上段のエンコーダーは、通常、出力フェーダーとして機能しますが、選択した項目に応じて切り替わります。
- ・マスターセクション右上部、LED インジケーターを周囲に搭載した 4 つのエンコーダーはトークバック / オシレーターレベル、ソロブレンド、ソロトリム、ヘッドホンレベルを調整する専用エンコーダーです。詳しくは「第 7 章 エンコーダー」を参照してください。

■マスターセクションのオーディオ機能



- ・MONITORING エリアは、いくつかのポイントのオーディオ信号を検聴 / モニタリングするエリアです。
- ・TALKBACK/OSC エリアは、トークバック機能とオシレーターの設定を行います。
- ・液晶ディスプレイ上のメーターエリアは、全入力、バス出力のレベルを表示します。

■マスターコントロール

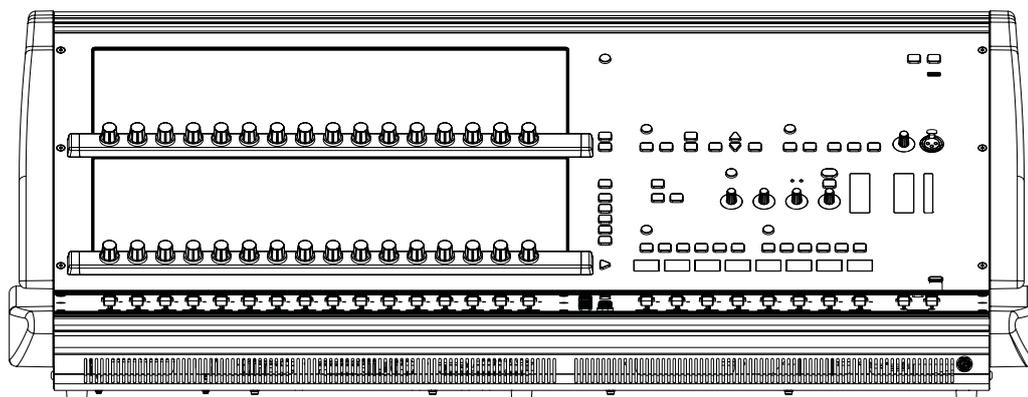


- ・ VCA/MUTE エリアは VCA、ミュートグループの機能を備えています。
- ・ SNAPSHOT CONTROL エリアは、コンソール全体の設定を保存、呼び出しする際に使用します。
- ・ [MENU] スイッチを押すとメインメニューに移動し、システムの主要な設定を行えます。
- ・ コピー/ペーストは各項目のコピー、貼り付けを行います。異なるモード間での設定作業や繰り返しの多い作業に便利です。
- ・ [GANG] はチャンネル機能を一時的にリンクする機能です。
- ・ [POWER] スイッチは電源の ON/OFF を行います。

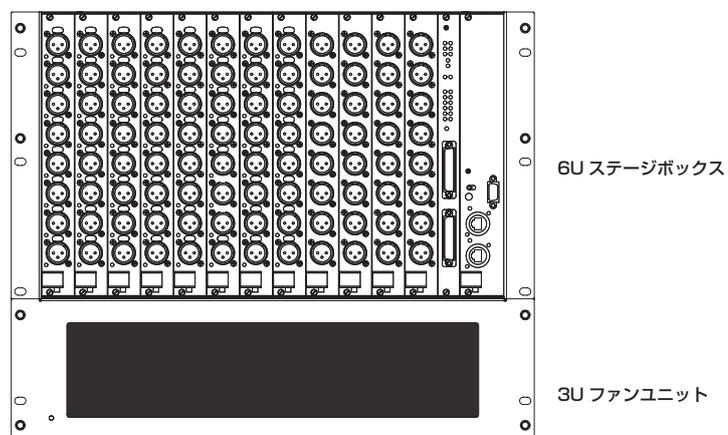
第2章 機器の詳細

◆システムの構成

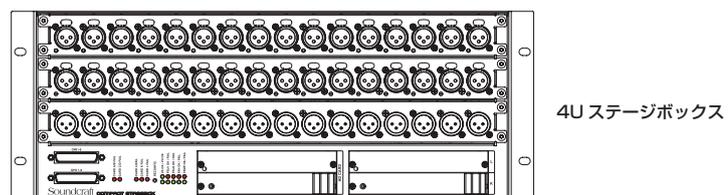
・Vi1 サーフェス



・ステージボックス (オプション: Vi6 タイプ)



・コンパクトステージボックス (オプション)



◆サーフェス背面端子



●電源端子

スイッチ付きの IEC 端子です (下記写真参照)。電源をプライマリー PSU に供給します。また予備電源も標準で搭載し、主電源用端子と同一です。



●音声 / データー伝送用端子

・マイク / ライン入力端子

32 系統、XLR 端子のマイクライン入力です。

・AES/EBU 入力端子

2 ペア (4 チャンネル)、XLR 端子の AES/EBU 入力です。

・S/PDIF 入力端子

1 ペア (2 チャンネル)、RCA 端子の S/PDIF 入力です。

・ライン出力端子

XLR 端子のライン出力端子です。24 系統のバス出力、マスター出力 (LRC)、モニター A (LRC) とモニター B (LR) の出力を行います。

・AES/EBU 出力端子

2 ペア (4 チャンネル)、XLR 端子の AES/EBU 出力です。

・S/PDIF 出力

1 ペア (2 チャンネル)、RCA 端子の S/PDIF 出力です。

・MIDI 端子

MIDI 入力、出力用の 5 ピン DIN コネクタです。

・USB 端子

外部キーボード、マウス、外部ストレージ機器接続用に 2 つの USB 端子があります

・Hi-Q Net 接続端子

XLR タイプの EtherCon コネクタです。

◆ステージボックス (オプション)

オプションのステージボックスを接続する場合は、別売のスタンダード D21mMADI カードを Vi1 のオプションカードスロットに装着する必要があります。ステージボックスには 12 個のカードスロットがあり、高さ 6U のオーディオ入出力カード、GPIO/LED カード、ローカルラックとステージボックス間の接続を行う MADI HD カードを搭載しています。

スロットは左から右へ向かって、A ~ L のアルファベットが記載され、それぞれのカードに配置されたコネクタには、上から下へ向かって 1 ~ 8 の番号が付番されています。これらの表示はパッチ (「第 10 章 パッチシステム」を参照) を設定する際、入力チャンネルをどの出力バスにパッチするかを分かりやすくするものです。

ステージボックスの背面には主電源と冷却ファンモニター用端子があります。

■ステージボックスの詳細

●主電源

主電源を接続します。AC100V、50/60Hz で動作します。ステージボックスは主電源に加え、リダンダント用の予備電源を搭載しています。

●オーディオ入出力カード

以下の入出力カードに対応しています。

- ・マイク / ライン入力カード × 6 電子バランス、XLR 端子のマイク / ライン入力カードです。1 枚に 8 系統の入力チャンネルを搭載し、各チャンネルでデジタル制御によるアナログゲイン、20dB パッド、80Hz ハイパスフィルター、ファンタム電源を使用できます。
- ・ライン出力カード × 3 XLR 端子のライン出力カードです。1 枚に 8 系統の入力チャンネルを搭載しています。

●オプションカード

- ・AES 入力カード 8 系統の AES デジタル入力 (マイク / ライン入力カードを 1 枚と入れ替え)
- ・AES 出力カード 8 系統の AES デジタル出力 (マイク / ライン入力カードを 1 枚と入れ替え)
- ・Aviom カード A-Net16 フォーマットで 16 系統の AUX/GRP 出力をデジタル伝送
- ・CobraNet カード CobraNet ネットワークを介して最大 32 チャンネルをデジタル伝送

その他、各種フォーマットのオプションカードを用意しています。詳しくは販売店までお問い合わせください。

■カードの概要

●入力カード

1 枚で 8 系統のマイク / ライン入力を行えます。各チャンネルでマイクアンプ、ファンタム電源、パッド、アナログローパスフィルター、位相反転と AD コンバーターを搭載。内部の ID で信号の状態 (入力 / 出力、アナログ / デジタル) を表示します。カードの構成を変えた場合は自動的に認識します。

●出力カード

1 枚で 8 系統の出力を行います。各チャンネルで 8 系統の DA コンバーターを装備。リレー回路を搭載し、電源不良時には出力がミュートされます。内部 ID でモジュールタイプを自動で認識します。通常は 3 枚の出力カードを装着して、24 系統の出力を行います。出力チャンネルを増設する場合は最大 8 枚まで出力カードを装着可能ですが、追加した枚数分の入力カードを取り外す必要があります。

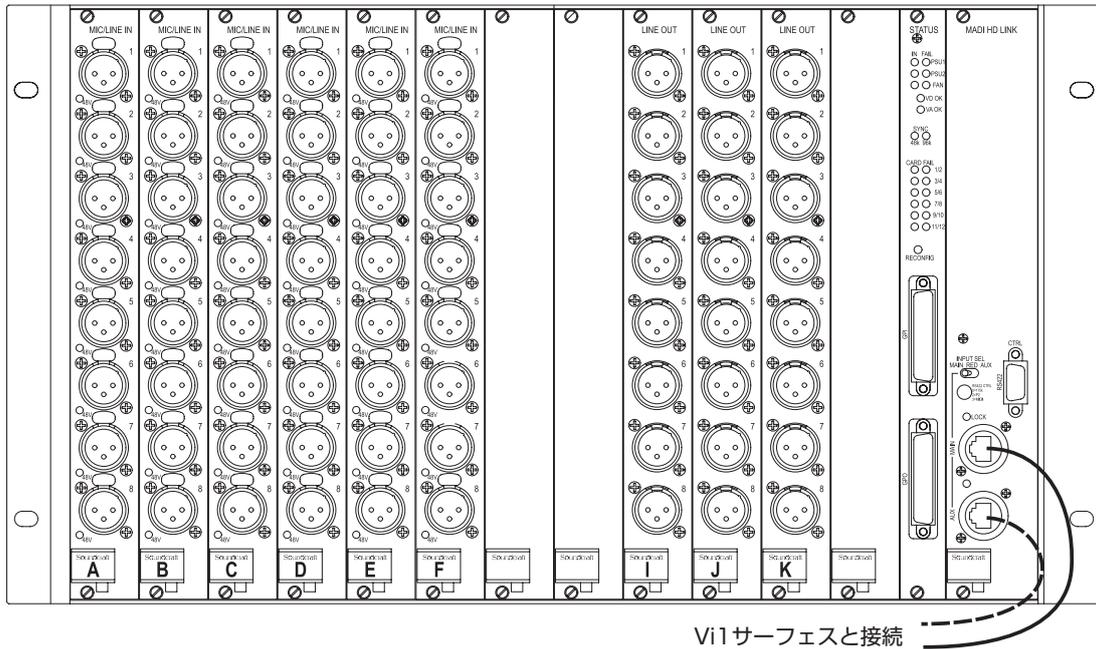
●GPIO/LED カード

GPIO はサーフェスからリモート制御します。入力はフォトカプラ、出力はリレーコンタクトです。カードにはステータスインジケータがあり、電源、クロック、ステータス、入出力を監視しています。カードの構成を変更した際は RECONFIG スイッチを押してください。

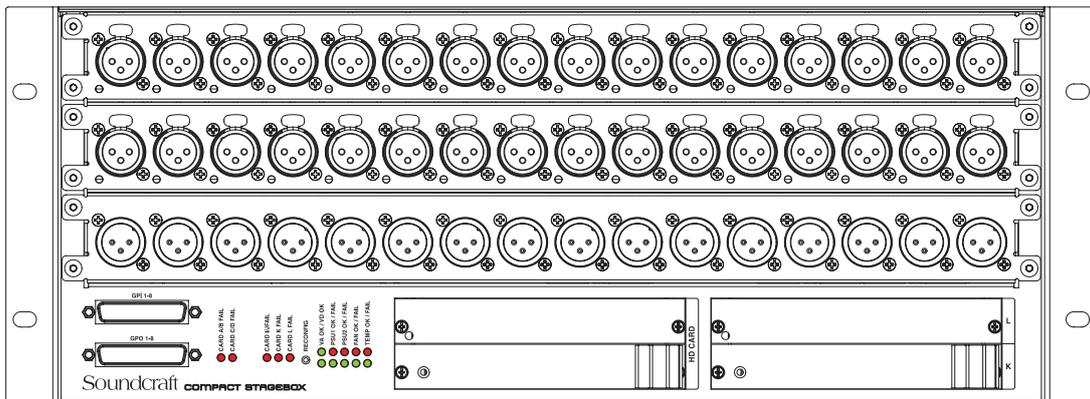
● MADI HD リンクカード

MADI を介してオーディオ信号およびコントロールデータを Vi1 と通信するカードです。コンソール側の MADI 接続カードからステージボックス側の MADI HD リンクカードにクロックが通信されます。2 番目の入力コネクタは、リダンダント接続用または、モニター /FOH のシステムとして 2 台のコンソールを使用する場合に使用します。クロックステータスが正常な場合、LOCK LED が点灯します。RS422 リンク出力も搭載しているため、MADI ストリームを介して RS422 データを転送し、外部 RS422 対応機器からのリモート制御が可能です。

- ※ 1 本のケーブルを使用したシングルケーブルオペレーションの場合はスイッチを「MAIN」または「AUX」に設定（使用しているソケット側に設定）してください。
- ※ 2 本のケーブルを使用し、リダンダントオペレーションを行う場合はスイッチを「RED」に設定してください。



・ステージボックス (オプション :Vi6 タイプ)



・コンパクトステージボックス (オプション)

第3章 操作の概要

◆基本操作

- ・ [SETUP] スイッチを押すと現在のページを閉じ、すぐにセットアップ機能のページを開きます。
- ・ 現在のページを閉じる時は液晶ディスプレイ内の [EXIT] スイッチを押してください。
- ・ 変更を加えたパラメーターはすぐに有効になります。
- ・ 灰色の反転表示になっているブロックは該当の機能がバイパスされていることを表します。
- ・ 灰色の反転表示のブロックでもパラメーターの変更は行えます。たとえばイコライザーの [IN] スイッチが OFF の場合でもイコライザーの設定変更が行えます。

◆取扱説明書の表記について

3 種類のカッコで、スイッチやエンコーダーの種類を区別して記載します。

- [] サーフエス上に物理的に配置しているスイッチまたはエンコーダーを表します。
- { } 液晶ディスプレイの上段、下段の真下に配置している Vistonics エンコーダーおよび真上のタッチエリアを表します。
- < > 液晶ディスプレイ内部のタッチエリア上のスイッチを表します。

◆液晶ディスプレイ

■入力チャンネルディスプレイ

入力チャンネルの画面は、下図の構成で表示しています。



各項目の詳細は「第4章 入力」を参照してください。

■液晶ディスプレイの色分け

ディスプレイ表示は機能ごとに以下の色分けになっています。

●オーディオ処理

機能	色
入力	青
イコライザー	赤
ダイナミクス	紺
パン	緑
オシレーター	黄
モニタリング	薄紫

●バス

AUX	オレンジ
グループ	緑
マトリクス	青緑

●VCA/ ミュートグループ

VCA1 ~ 8	青
VCA9 ~ 16	ピンク
ミュートグループパッチ	赤
入力パッチ	青
出力パッチ	赤
コントロール	灰

FaderGlow 機能の色分けに関しては、「第17章 FaderGlow 機能」を参照してください。FaderGlow (特許出願中) は、割り当てられた機能によってフェーダー内部の LED カラーが変化する機能です。フェーダーの割り当て状況を直感的に理解できるため、操作ミスを低減できます。

◆液晶ディスプレイ上のつまみ

機能がスイッチに割り当てられている場合、画面上をタッチすることで切り替えを行います。



設定ページが開くブロックの場合はタッチすることで、スイッチが以下のように切り替わります。



通常



ページオープン

◆オーディオ機能の状態

バス出力やエフェクターなどの音声機能が OFF の場合、該当するブロックの背景が灰色に、スイッチのみ濃い色になります。



OFF



ON

◆モーメンタリー動作とラッチ動作

サーフェス上に物理的に配置された（液晶ディスプレイ上の表示ではない）スイッチはモーメンタリーとラッチの両方の動作を行います。スイッチを押して 0.5 秒以内に離れた場合は押した設定が有効になり（ラッチ動作）、スイッチを長く押してから離れた場合は元の状態に戻ります（モーメンタリー動作）。

Vistonics スイッチ（液晶ディスプレイ上段 / 下段の各下部に配置したスイッチ）も同様にモーメンタリーとラッチの両方の動作を行います。

液晶ディスプレイ上の操作はラッチ動作のみです。

◆SOLO/SEL スイッチ



[SOLO/SEL] スイッチには 2 つの働きがあります。

基本的にはスイッチを押すと押したチャンネルもしくはバスの信号がモニター用のソロバスへ送られます。しかし、液晶ディスプレイ上に設定ページが開いている場合、同じフェーダーグループ（開いているページのチャンネルと同じ 8 チャンネルのグループ）の [SOLO/SEL] スイッチを押すことで、押したチャンネルの設定ページに切り替わります。

◆チャンネルの名称変更

●概要

タッチエリア上のキーボード、もしくは USB で接続した外部キーボードでチャンネルの名称変更が行えます。



●チャンネル名称

工場出荷時設定では、チャンネルは CH1 ~ CH32 の名称が付いています。

名称は液晶ディスプレイ上で表示するロングラベル (10 文字まで設定可能)、ショートラベル (6 文字まで設定可能) の 2 種類を設定できます。



●名称の変更方法 (例)

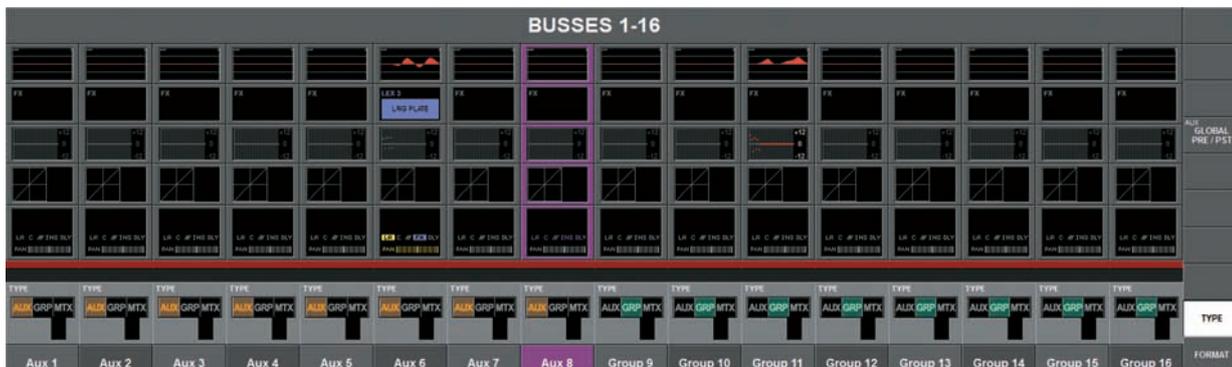
- ・液晶ディスプレイ上の〈INPUT〉を押して、入力設定ページを開きます。
- ・〔CH LABEL〕スイッチを押すと、液晶ディスプレイにキーボードが表示されます。
- ・ロングラベルの名称を入力します。
- ・必要に応じてショートラベルをタッチし、ショートラベルの名称を変更します。
- ・入力が終わったらキーボード上の〈EXIT〉もしくは〔CH LABEL〕スイッチを押してページを終了してください。

※ 〈TAB〉を押すとロングラベル、ショートラベルの選択を切り替えられます。

ショートラベルは、ユーザー定義のフェーダーページ設定画面など、いくつかの液晶ディスプレイ上のスイッチを名称変更の為に使用します。

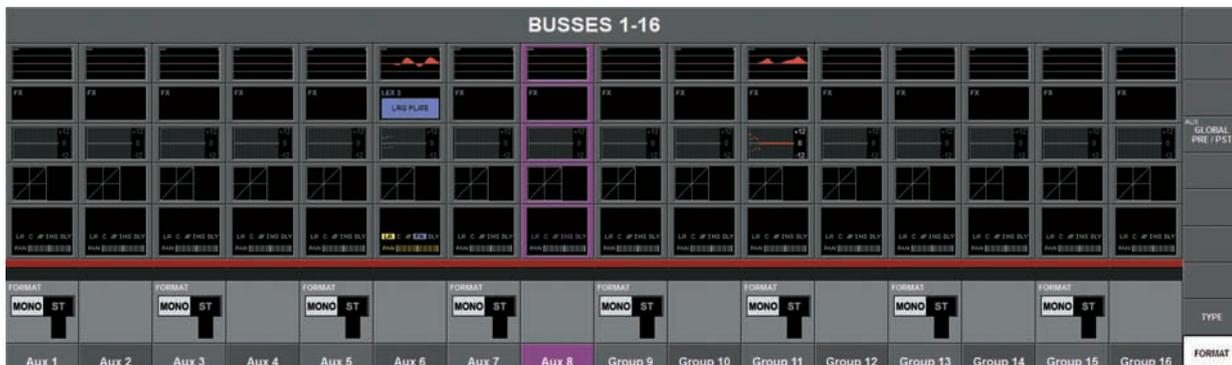
◆バスの構成

[BUSES 1-16][BUSES 17-24] スイッチを押すと、現在設定されているバス構成がインターフェースに表示され、バス構成の設定を行えます。



[TYPE] の Viconics エンコーダーを回すと AUX、GRP、MTX でバスの構成を変更できます。

ディスプレイ右端の [FORMAT] は信号のフォーマットをモノラルかステレオで切り替えることができます。ステレオに設定している場合は次の偶数バスはblankになり、設定がステレオリンクされます。[FORMAT] は奇数番号の AUX と GRP バスのみ有効です。[FORMAT] でステレオを設定している場合は、〔CHPAN〕の設定が有効になり、ON にした場合はステレオ信号がチャンネルパンを経由します。



[[BUSES 1-16][BUSES 17-24] スイッチを押している場合、液晶ディスプレイの左から右に向かって 16 バスを表示します。Vi1 は、以下のバスを設定可能です。

- ・AUX モノラル / ステレオ
- ・グループ モノラル / ステレオ
- ・マトリクス モノラル

◆ GANG (ギャング) 機能

■ 概要

GANG 機能は、同じ設定を行う多チャンネルを GANG というグループに一時的に割り当てることで、1 つのチャンネルの変更を他のチャンネルの変更にも適用する機能です。入力チャンネルや出力バスなどの設定を行う際のスピードアップに非常に役立ちます。

例えば、複数の入力チャンネルをギャングしている場合、1 つのチャンネルのパラメーター変更を行うと、他のギャングされたチャンネル全てに変更が適用されます。またエンコーダーや、フェーダーの上げ下げも、全てのギャングされたチャンネルが追従します。

ギャングモードの間でもギャングに設定されていない他のチャンネルの設定変更は有効です。

● ギャングの作成

- ・ [GANG] スイッチを押して、ギャングモードを起動します。[GANG] スイッチが、青く点灯します。
- ・ ギャングさせるチャンネルの [SOLO/SEL] スイッチを押すとギャングに追加され、該当の [SOLO/SEL] スイッチが青く点灯します。ギャング設定を解除する場合は再度 [SOLO/SEL] スイッチを押してください。[SOLO/SEL] スイッチが消灯し、解除します。
- ・ 特定のチャンネル間全てを選択する場合は、最初と最後のチャンネルの、[SOLO/SEL] を同時に押すことで、チャンネル間が全てギャングに追加されます。

● ギャングモードの解除

- ・ 一度作ったギャングは、[GANG] スイッチをオフに切り替えることで無効になります。[SOLO/SEL] スイッチは、通常のソロスイッチとしての動作に戻ります。しかし、ギャングの設定は保存されているため、[GANG] スイッチを押せばすぐに前回設定したギャングを有効にできます。ギャングの設定は、スナップショット機能から独立しており、かつコンソールの電源がオフになっても保存されます。

● ギャング設定のクリア

- ・ ギャングに設定されている (青く点灯している) [SOLO/SEL] スイッチを押すと、クリアします。

もしくは

- ・ [GANG] スイッチを長押しすると、ギャングに設定された全チャンネルのギャング設定をクリアします。

● 全入力チャンネルをギャングに設定する (ギャングオール)

- ・ [GANG] スイッチを押して、ギャングモードを起動します。
- ・ [GANG] スイッチを全入力チャンネルの [SOLO/SEL] スイッチが、青く点灯するまで長押しします。これで全てのチャンネル (隠れたレイヤーも含む) の、ギャングが設定されます。

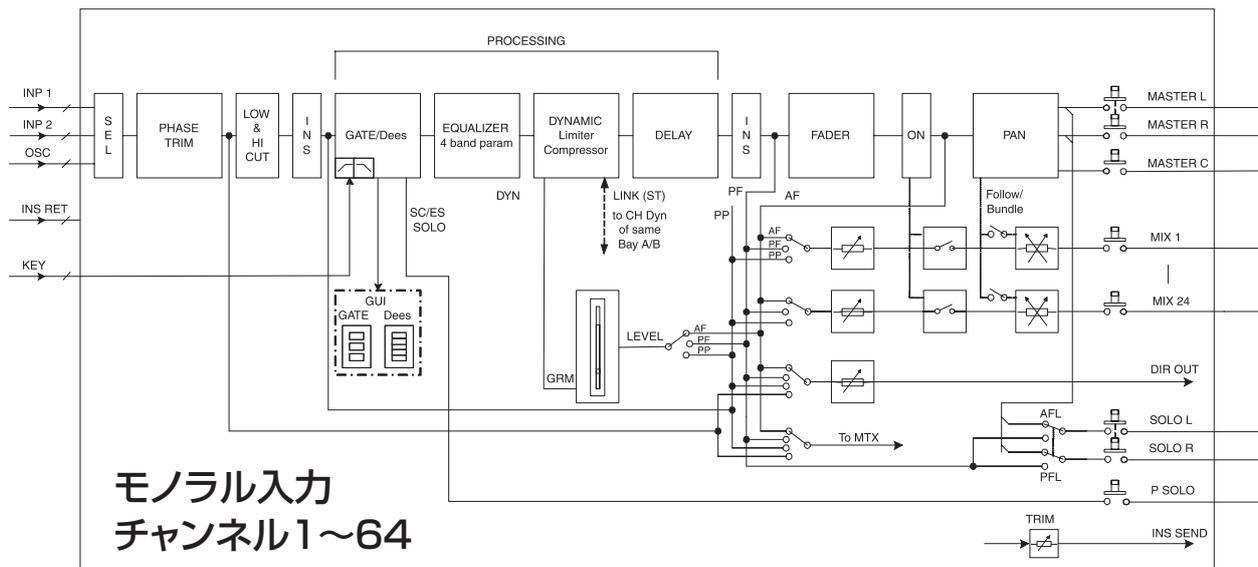
※ギャングモードの起動中は、ソロスイッチの解除ができません。ソロスイッチの状態は、ギャングモードが起動した時から動作し続けます。

※ギャングモード起動中は、[SOLO/SEL] スイッチの表示が消灯しています。

※ギャングモードの使用後 (特にギャングオールを使った後) は、ギャングのクリアを推奨します。

第4章 入力

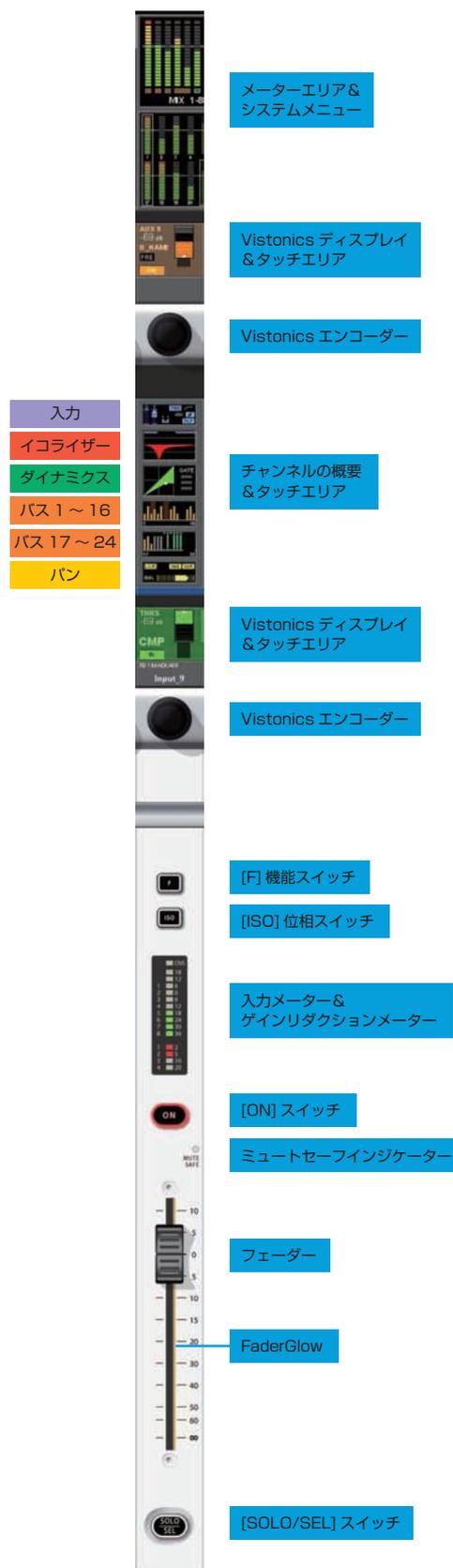
◆信号の流れ



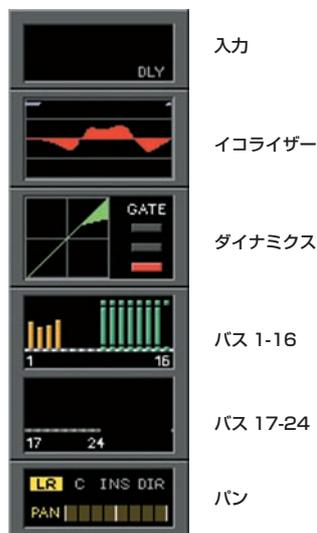
チャンネル入力では2つのインサートポイントのうち1つだけを常に使用できます。

◆入力チャンネルストリップ

入力レベルメーターは-36dB ~ +18dB、GRM(ゲインリダクションメーター)は、-2dB ~ -20dBの範囲で表示します。



◆液晶ディスプレイ上の入力チャンネルエリア

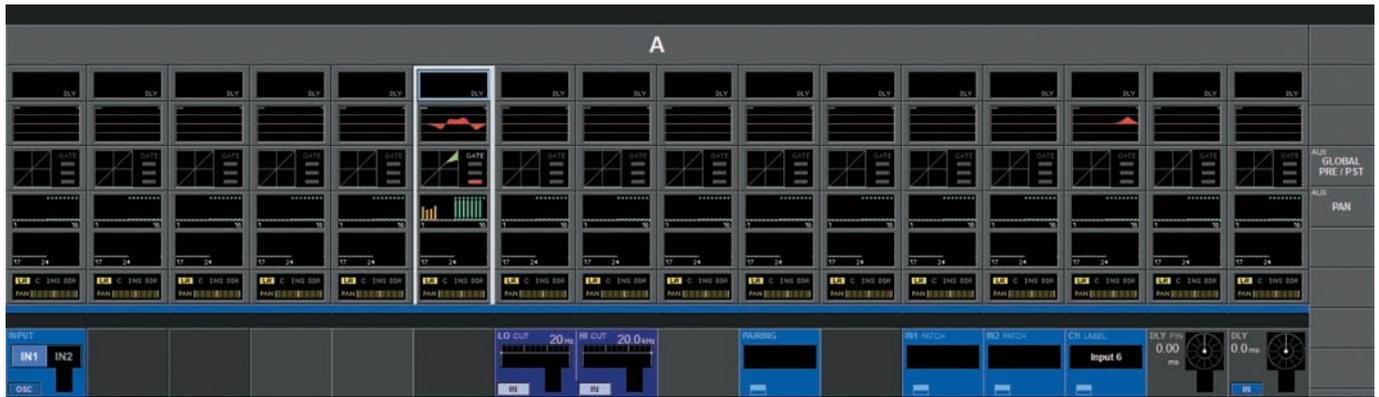


■入力チャンネルのパラメーター調整

- ・ 調整したい項目にタッチして、液晶ディスプレイにパラメーター設定ページを開きます。
 - ・ エンコーダー、スイッチを使用してパラメーターを変更します。
 - ・ 調整した項目を再度押すと、設定ページが閉じられ、通常の画面に戻ります。
- * 上記操作を繰り返します。

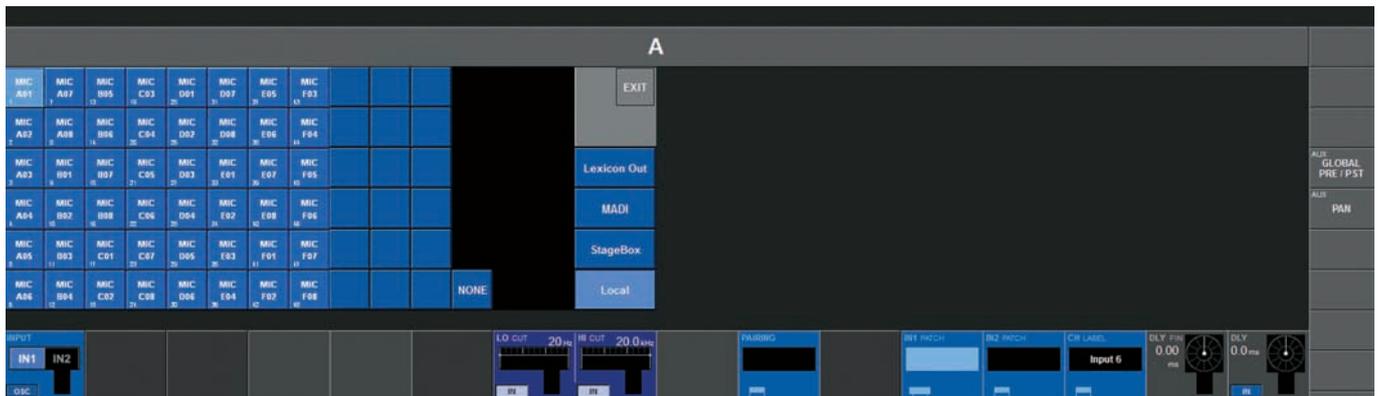
◆入力セクション

● INPUT



IN1 または IN2 でソースを選択します。OSC が有効になっている時はオシレーターがパッチされているため、ソース選択は無効です。

{IN1 PATCH} または {IN2 PATCH} を押し、液晶ディスプレイに表示されたページから使用するソースを選択します。



● GAIN

エンコーダーで、アナログ入力ゲインを +5dB ~ +65dB の範囲で調節します。{PAD} スイッチを押すと、入力感度を 20dB 減衰します。

※オプションのステージボックス (Vi6 タイプ) は、ゲインの調整を +15dB ~ +60dB の範囲で行います。

● TRIM

エンコーダーで、デジタル入力ゲインを -36dB ~ +18dB の範囲で調節します。オプションのステージボックス (Vi6 タイプ) のみ {LO CUT} スイッチを押すと AD コンバーターの前段にアナログ・ローカットフィルターを配置します。

● LO CUT

エンコーダーで、ローカット周波数を、20Hz ~ 600Hz の範囲で調節します。{IN1} スイッチでローカットフィルターを ON/OFF します。

● HI CUT

エンコーダーで、ハイカット周波数を、1kHz ~ 20kHz の範囲で調節します。{IN1} スイッチでハイカットフィルターを ON/OFF します。

● FORMAT

チャンネルがペアになっている場合、エンコーダーでステレオの構成を調節します。可能な組み合わせは LR/RL/LL/RR/MONO の 4 パターンです。チャンネルをペアにしていない場合、この項目は表示されません。

● PAIRING

入力チャンネルがペアになっている場合はもう一方のチャンネル名が表示されます。ブロックにタッチすると液晶ディスプレイにステレオペアの設定ページが表示されます。

● PHANTOM

{48V} スイッチを押すと、該当チャンネルの XLR 端子に 48V のファンタム電源を供給します。

● PHASE

{INV} スイッチを押すと、該当チャンネルの位相を、逆相 (180 度) にします。

● IN1 PATCH

IN1 にパッチされている信号の名前を表示します。ブロックにタッチすると、液晶ディスプレイに IN1 のパッチ設定ページが表示されます。詳しくは「第 10 章 パッチシステム」を参照してください。

● IN2 PATCH

IN2 にパッチされている信号の名前を表示します。ブロックにタッチすると、液晶ディスプレイに IN2 のパッチ設定ページが表示されます。詳しくは「第 10 章 パッチシステム」を参照してください。

● CH LABEL

チャンネルの名称を表示します。ブロックにタッチすると、液晶ディスプレイにチャンネル名称の設定ページとキーボードが表示され、チャンネル名称の変更を行えます。

● DLY

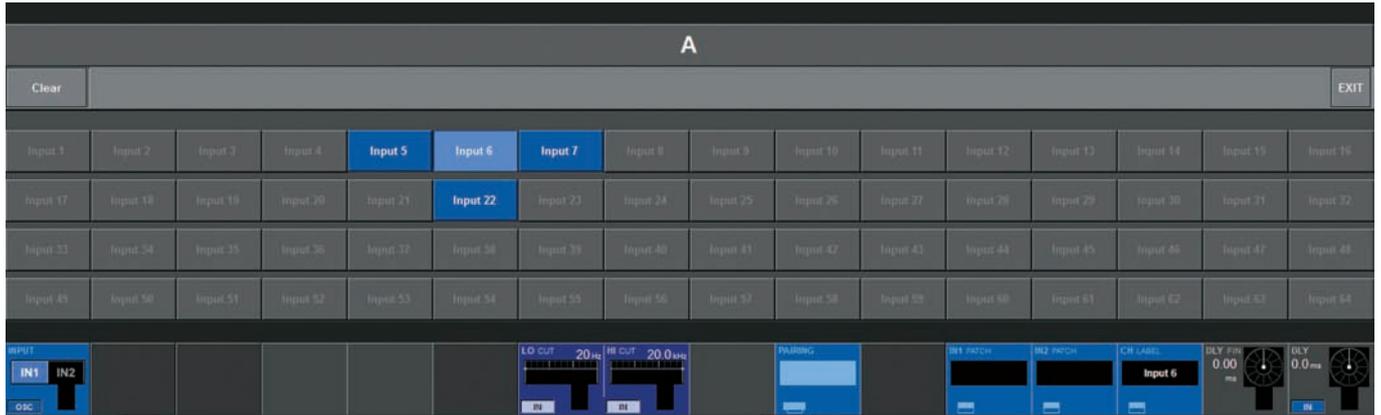
エンコーダーで入力ディレイを 0 ~ 100ms の範囲で調節します。{IN1} スイッチでディレイを ON/OFF します。

● DLY FIN

入力ディレイを、0.02ms 刻みで細かく調節します。

◆ステレオ設定

■入力チャンネルのペア設定



固定レイヤー A、B、C、D で利用可能なチャンネルが液晶ディスプレイ上に表示されます。

ペアリングできるチャンネルは隣り合った左右、レイヤー上で隣り合った上下の未使用のチャンネルです。既にペアリングされているチャンネルはグレーで表示されています。B/C 間でのチャンネルペアは設定できません。

※ステレオペア設定ページを開いている際、同じフェーダーグループ内の [SOLO/SEL] スイッチを押すと、押したチャンネルのステレオペア設定ページに移動します。

■設定方法

- ・入力セクションの [PAIRING] スイッチを押して、ステレオペア設定ページを開きます。明るく表示されたチャンネルがペア可能なチャンネルです。
- ・ペアリングするチャンネルを選択します。ペアにするとステレオリンクされ、全てのパラメーターがチャンネルにコピーされます。マスターセクションの入力メーターで、ペアになったチャンネルは枠で囲まれて表示されます。
- ・コピーする向きを、〈FROM〉〈TO〉で任意に変えられます。
- ・[EXIT] または [PAIRING] スイッチで、ページを終了します。

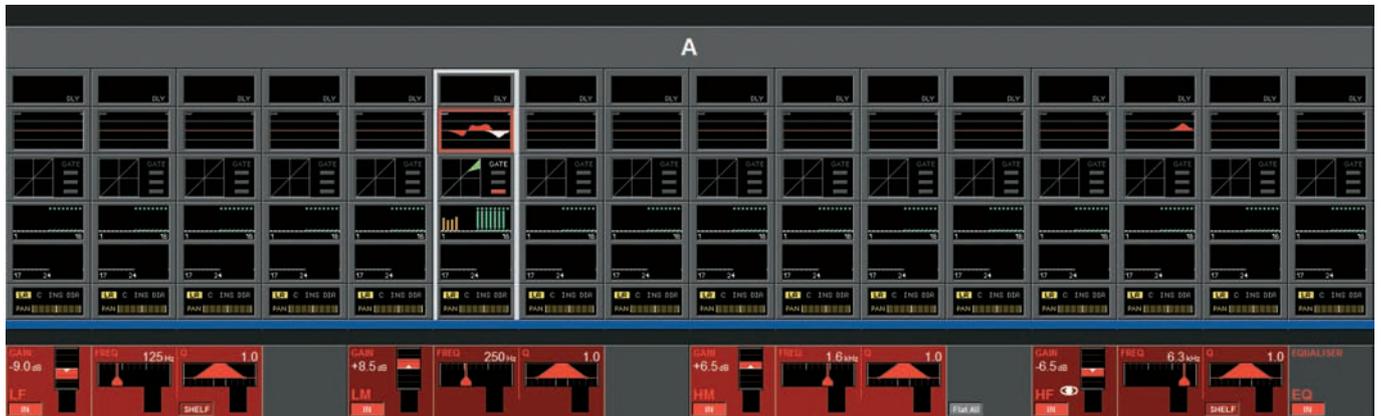
※他のチャンネルと既にペアになっているチャンネルは、ペアリングできません。ペアを解除してから設定しなおす必要があります。

●ペアチャンネル上でのリンクの詳細

ほとんどのパラメーターはペアチャンネル間でリンクされますが、以下の項目はリンクされません。

ゲイン	トリム	48V ファンタム電源	位相
ディレイ	入力パッチ	ダイレクトアウトパッチ	パン

◆イコライザーセクション



■概要

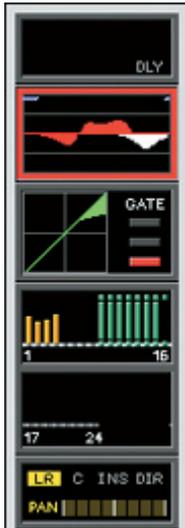
全入力チャンネルに 4 バンド・パラメトリックイコライザーを搭載しています。4 バンドは全て全帯域周波数可変です。LF と HF バンドのみシェルフに切り替え可能です。

液晶ディスプレイ内、赤色のイコライザーグラフは、全バンドの周波数カーブを表示します。

またイコライザーグラフ内、一番上の 2 本の青いラインは、ローカット/ハイカットフィルターの周波数を表示しています (フィルターは、入力セクションで設定します)。

■表示の詳細

イコライザー設定時、調整を行う周波数帯域のみ白く反転表示されます。これは他のバンドとの位置関係を分かりやすくするためのもので、設定を終了すると赤色に戻ります。



■ BAND

● FLAT ALL

このスイッチを約 1 秒間長押しすると、設定済みの周波数カーブを全て 0dB にリセットします。

● GAIN

エンコーダーでゲインを± 18dB の範囲で調節します。{IN} スイッチを押してイコライザーを ON/OFF します。

● FREQ

エンコーダーでバンドの周波数を、20Hz ~ 20kHz の範囲で調節します。

● Q

エンコーダーでフィルターの Q (幅) を 0.7 ~ 15 の範囲で調整します。調整はベル型 ({SHELF} スイッチを押していない状態) のみ行えます。

● IN

スイッチを押して設定中のイコライザー ON/OFF します。

● SHELF

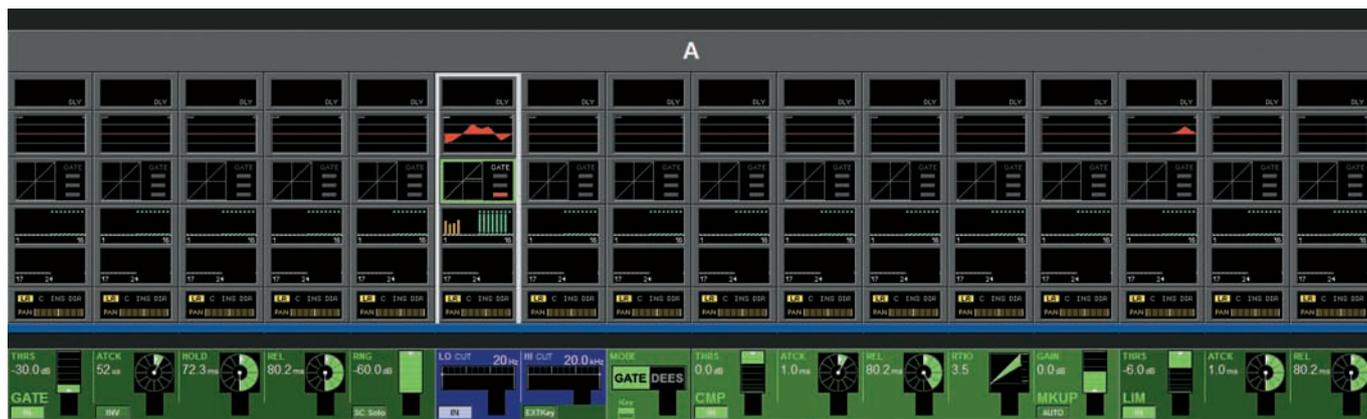
スイッチを押してイコライザーカーブをベル型からシェルフ型に切り替えます (12dB/oct)。シェルフ型には LF、HF のみ切り替え可能です。

■ EQUALIZER

● IN

スイッチで全イコライザー (フィルターを除く) を一括で ON/OFF します。

◆ダイナミクスセクション



■概要

ダイナミクスセクションにはゲート、コンプレッサー、リミッターが搭載されています。ゲートはディエッサーに切り替え可能です。

■ゲート

ゲートは、フィルター付きのサイドチェイン入力も搭載しています。サイドチェインを使用すれば、キー信号に応じて動作するゲートやダッカーとして使用できます。

●ゲートインジケータ

ゲートの動作状況は、液晶ディスプレイ上のダイナミクスエリアに3セグメントのインジケータで表示されます。

ON	緑
HOLD	黄
OFF	赤

●THRS

エンコーダーで、スレッシュホールドを -40dB ～ $+18\text{dB}$ の範囲で調節します。{IN} スイッチで、ゲートをON/OFFします。

●ATCK

エンコーダーで、アタックタイムを $10\mu\text{s}$ ～ 957ms の範囲で調節します。{INV} スイッチで、ゲートを反転させダッカーとしても使用できます。

●HOLD

エンコーダーで、ホールドタイムを 2.2ms ～ 2s の範囲で調節します。

●REL

エンコーダーで、リリースタイムを 2.2ms ～ 3.7s の範囲で調節します。

●RNG

エンコーダーで、レンジの減衰値を 0 ～ 60dB の範囲で調節します。{SC SOLO} スイッチで、サイドチェイン信号をソロパスに送ります。

●LO CUT

エンコーダーで、サイドチェイン信号に挿入するローカットフィルターの周波数を 20Hz ～ 20kHz の範囲で調節します。{IN} スイッチで、ローカットフィルターをON/OFFします。

●HI CUT

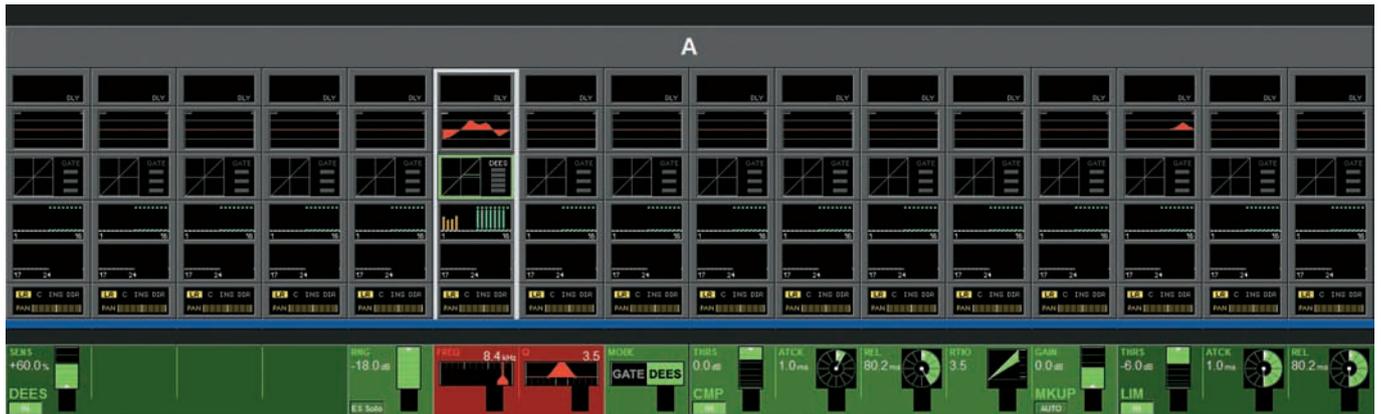
エンコーダーで、サイドチェイン入力信号に挿入するハイカットフィルターの周波数を 20Hz ～ 20kHz の範囲で調節します。内部の信号以外をゲートのトリガーにする場合、MODEフィールドの{KEY} スイッチに関連した{EXT Key} スイッチで、外部機器からの信号を有効にできます。

●MODE

エンコーダーで、ゲートとディエッサーを切り替えられます。{KEY} スイッチで、サイドチェインに使用するキー信号のパッチページが開きます。

■ディエッサー

ディエッサーは通常、ボーカルの信号に含まれる歯擦音を低減させるために使用します。Vi1 は動的制御フィルターによる高性能なディエッサーを搭載しています。ディエッサーを ON にしている場合、ディエッサーのスレッシュホールドを超える信号が入ってきたときに設定された帯域の信号レベルのみ低減します。



●ディエッサーインジケーター

ディエッサーの動作状況は、液晶ディスプレイ上のダイナミクスエリアに 5 セグメントのバーグラフで表示されます。

●SENS

エンコーダーで、ディエッサーの感度を、0 ~ 100% の範囲で調節します。{IN} スイッチで、ディエッサーの ON/OFF を設定します。

●ES SOLO

{ES SOLO} スイッチで、フィルター処理された信号をソロバスに送ります。

●FREQ

エンコーダーで、ディエッサーフィルターの中心周波数を 20Hz ~ 20kHz の範囲で調節します。

●Q

エンコーダーで、ディエッサーフィルターの幅を 0.3 ~ 8.7 の範囲で調節します。

●MODE

エンコーダーで、ゲートとディエッサーを切り替えます。

※ディエッサーフィルターは高域と同様、中域と低域周波数を制御することができます。ドラム、バス、その他の楽器で共鳴が発生する場合に使用してください。

■コンプレッサー

●THRS

エンコーダーで、スレッシュホールドを -40dB ~ +18dB の範囲で調節します。{IN} スイッチで、コンプレッサーを ON/OFF します。

●ATCK

エンコーダーで、アタックタイムを 0.5ms ~ 98.6ms の範囲で調節します。

●REL

エンコーダーで、リリースタイムを 5.5ms ~ 5s の範囲で調節します。

●RTIO

エンコーダーで、レシオ (比率) を 1:1 ~ 20:1 の範囲で調節します。

■リミッター

●THRS

エンコーダーで、スレッシュホールドを -40dB ~ +18dB の範囲で調節します。{IN} スイッチで、リミッターを ON/OFF します。

●ATCK

エンコーダーで、アタックタイムを 10 μ s ~ 98.6ms の範囲で調節します。

●REL

エンコーダーで、リリースタイムを 5.5ms ~ 957ms の範囲で調節します。

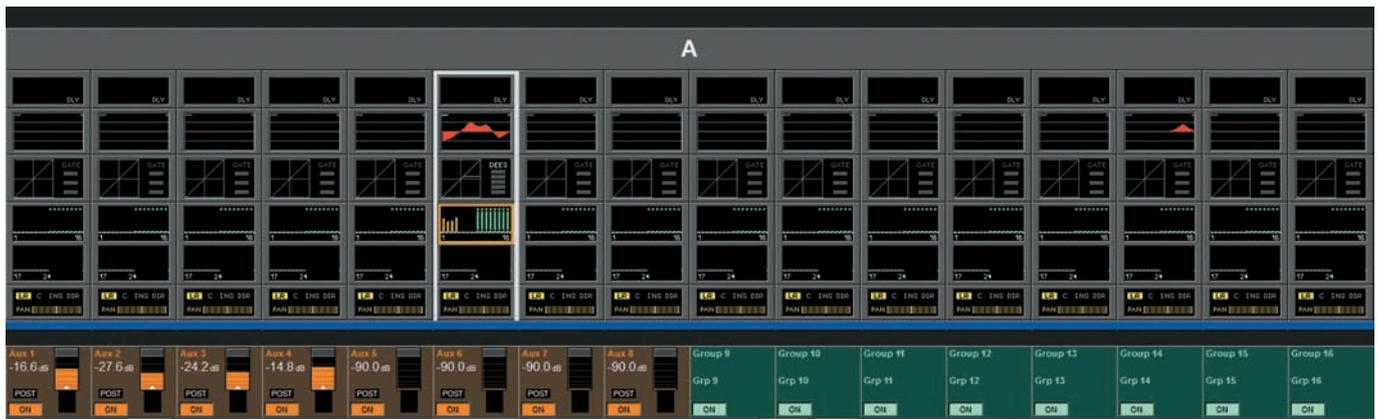
●MKUP

メイクアップ項目はリミッターとコンプレッサーの出力レベルを包括して調節します。

●GAIN

エンコーダーで、減衰した出力レベルのゲイン補正が行えます。{AUTO} スイッチを押すとスレッシュホールドとレシオの設定に応じて自動で出力レベルを調節します。

◆バスセクション



■概要

各バスに出力する信号レベルを調整します。設定ページは2ページあり、1ページ目が1～16バスの調整、2ページ目が17～24バスの調整を行います。液晶ディスプレイにバスの構成が分かりやすく表示されます。

●AUX(モノラル)

エンコーダーで、AUXバスへ送る信号レベルを調節します。[ON]スイッチで、信号をAUXバスに送ります。エリア内にPRE/POSTの設定状況も表示されています。

●AUX(ステレオ)

左側のエンコーダーで、両方のAUXバスに送る信号レベルを、右側のエンコーダーでパンの調節を行います。[ON]スイッチで、信号をAUXバスに送ります。

※チャンネルをペアリングしている場合、右側のエンコーダーはバスへのバランス調整を行います。バス構成内でFollow CH Panを有効にしている場合は右側のエンコーダーは無効になります。

●GRP(モノラル)

[ON]スイッチで、信号をGRPバスに送ります。

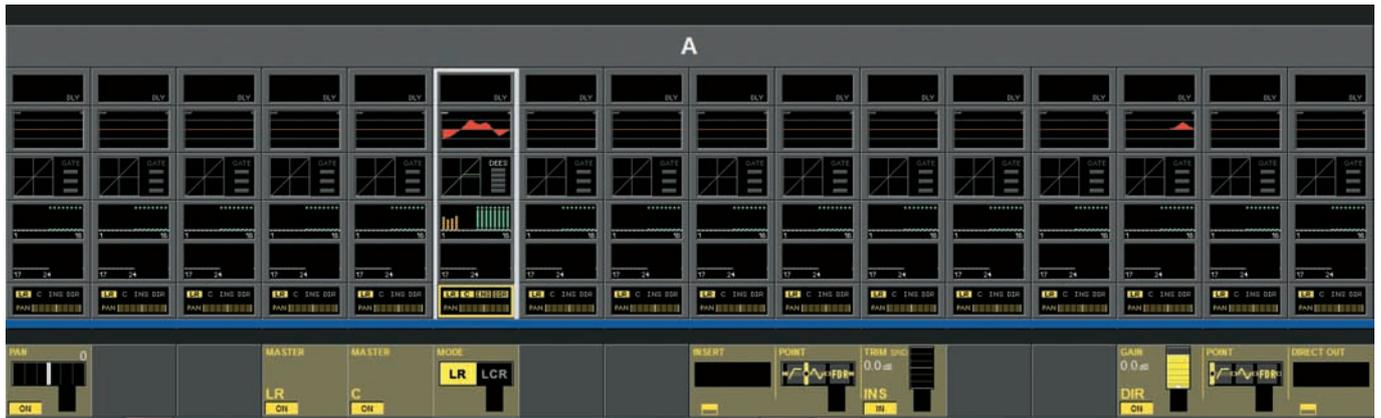
●GRP(ステレオ)

[ON]スイッチで、信号を各GRPバスに送ります。

●Empty

バスの構成をマトリクスにしている場合はこのページでは表示されず、ブランクになります。

◆パンセクション



■概要

パンセクションでは信号のパン調整の他、マスターへのルーティング、インサート、ダイレクトアウトなどの出力設定が含まれています。パンは LR または LCR で設定します。LCR に設定した場合、定位の幅 (WIDTH) の設定も行えます。

■ LR パンモード

● PAN

エンコーダーで LR マスターに送る信号のパン調節を行います。チャンネルがペアの時はバランスの調節を行います。詳しくは 28 ページの「**■パン/バランス**」を参照してください。

● MASTER LR

{ON} スイッチで、信号を LR マスターバスに送ります。

● MASTER C

{ON} スイッチで信号を Center マスターバスに送ります。

● MODE

パン設定を LR または LCR で切り替えます。チャンネルがステレオペアになっている場合は LR で固定です。

■ LCR パンモード

MODE で LCR を選択している時は WIDTH の設定が追加されます (チャンネルがペアになっている場合は、LCR モードに切り替わりません)。



● PAN

エンコーダーで LCR マスターに送る信号のパン調節を行います。詳しくは 28 ページの「**■パン/バランス**」を参照してください。

● WIDTH

エンコーダーで LR 出力の両方に追加する信号の量を調節します。

● MASTER LCR

{ON} スイッチで、信号を LCR マスターバスに送ります。

◆音声フォーマット

■概要

Vi1 は、以下の 3 タイプの音声フォーマットに対応しています。

- ・モノラル
- ・ステレオ
- ・LCR

■入力チャンネル

Vi1 は、モノラルで最大 64 系統の入力が可能です。ステレオ入力は、同じフェーダーグループ内の横並び、または縦並びのチャンネルで設定できます。

■ミックスバス

ミックスバスはモノラル 24 系統で構成し、奇数と偶数でペアにしたステレオバスとしても設定可能です。

■マスター

パンセクションで LCR に設定している場合は LCR マスターとして機能します。LR に設定している場合は、L と R はステレオ出力として、C は独立したモノマスターとして機能します。

■パン/バランス

下図はパン、バランス設定時の信号レベル対応表です。以下を参照して適切に設定を行ってください。

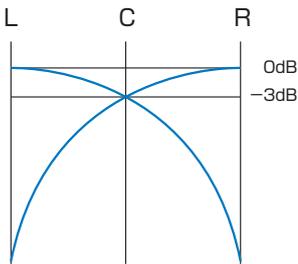
モード	左ポジション		ミドルポジション		右ポジション	
	Left	Right	Left	Right	Left	Right
PAN OFF	-3dB	-3dB	-3dB	-3dB	-3dB	-3dB
PAN ON	0dB	-∞	-3dB	-3dB	-∞	0dB
BAL OFF	0dB	0dB	0dB	0dB	0dB	0dB
BAL ON	+3dB	-∞	0dB	0dB	-∞	+3dB

※パンまたはバランスを OFF にすると、ゲインはエンコーダーでセンター位置に合わせたレベルと同じになります。

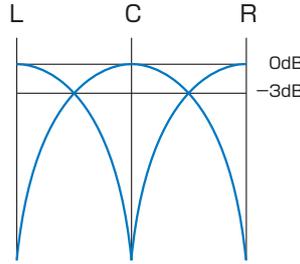
全てのトリム、フェーダーが 0dB 位置の場合、マスター LR 出力は、モノラル入力信号より 3dB 低くなります。

パンニングモードで LCR へ設定する場合、WIDTH 機能がアクティブになります。

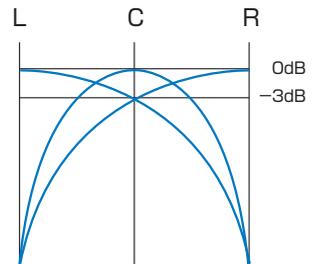
モノラルパン



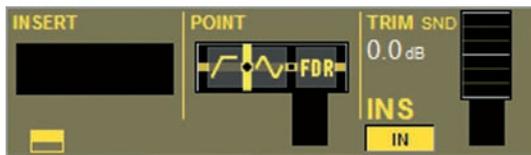
LCR PAN(WIDTH が 0 の場合)



LCR PAN(WIDTH が 100 の場合)



■インサート



● INSERT

ブロックにタッチすると液晶ディスプレイにインサート設定ページが開きます。設定の詳細は 47 ページの「◆インサート」を参照してください。

● POINT

エンコーダーでインサートポイントを配置する位置を設定します。インサートポイントはプリプロセッシング (イコライザー、ダイナミクスの前段)、もしくはプリフェーダーから選択できます。

● TRIM

エンコーダーで、インサートセンドのトリムレベルを ± 18dB の範囲で調整します。[IN] スイッチで、インサートを ON/OFF します。

■ダイレクトアウト

● GAIN

エンコーダーで、ダイレクトアウトレベルを調節します。[ON] スイッチで、ダイレクトアウトを ON/OFF します。

● POINT

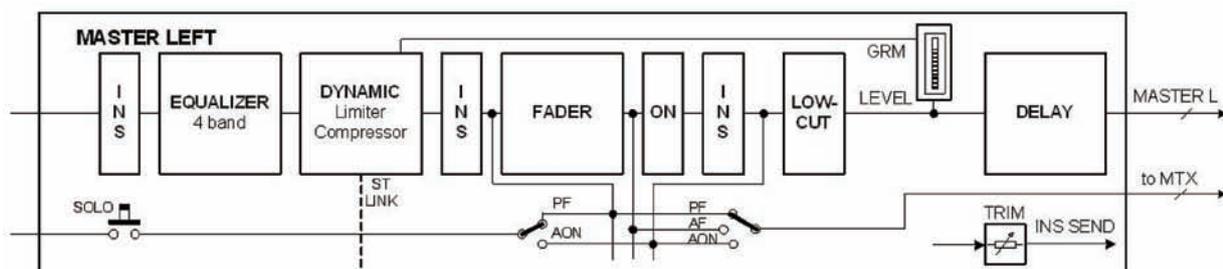
エンコーダーでダイレクトアウトの取り出し位置を設定します。位置はプリフィルター、プリプロセッシング、プリフェーダー、ポストフェーダーから選択できます。

● PATCH

ブロックをタッチすると、液晶ディスプレイにダイレクトアウトのパッチ設定ページが開きます。詳しくは「第 10 章 パッチシステム」を参照してください。

第5章 出力

◆信号の流れ



※各マスター出力では、3つの使用可能なインサートポイントの内、1つだけを使用できます。

◆概要

マスターLR及びマスターCは常にマスターセクション上の専用マスターフェーダーで操作します。

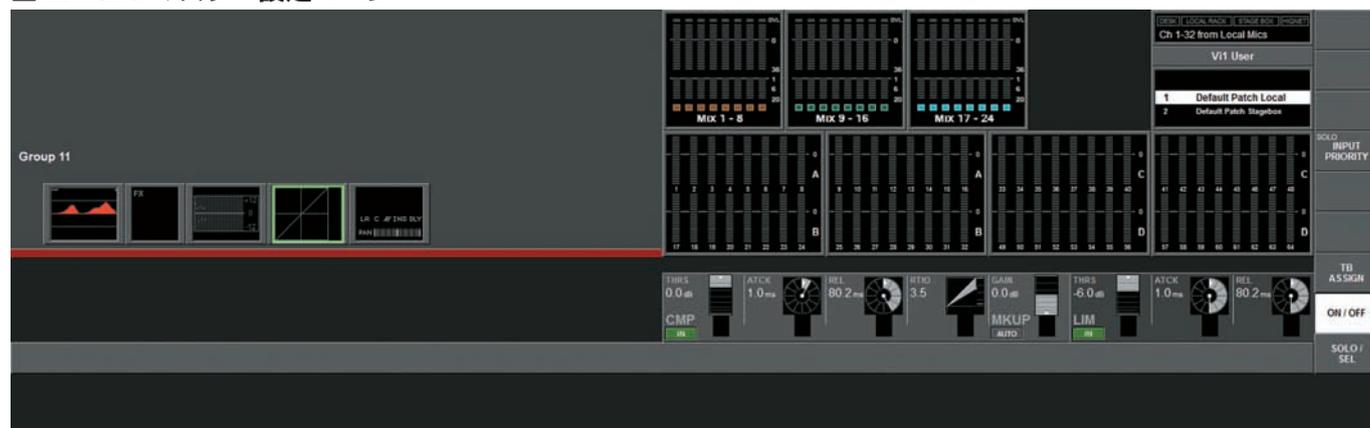
マスターバスのパラメーターはマスター設定ページで設定を行います。

出力バス24系統のパラメーター設定ページは、以下の3種類の方法で呼び出せます。

- ・任意のフェーダーグループから液晶ディスプレイ上段にバス設定ページを呼び出す
- ・[BUSSES 1-16]と[BUSSES 17-24]スイッチを使用し、液晶ディスプレイ下段にバス設定ページを呼び出す。
- ・マスターセクションのVistonicsエンコーダー、スイッチで調整する。

※レイヤーの詳細は「第8章 レイヤー」を参照してください。

■LR & C マスター設定ページ



LR&Cマスター設定ページは、L/Rマスターフェーダー、Cマスターフェーダーの下にある、[SEL]スイッチを押して呼び出します。設定ページは、液晶ディスプレイ上段に表示されます。

イコライザー、ダイナミクス、パンの調整は液晶ディスプレイで調整したい項目を押せば Vistonics エンコーダーの真上に呼び出されます。

※パンセクションを選択すると、27ページのLCRパンモードの画面からパン、マスターLR、マスターCを除いた状態になります。

※LR & Cマスターの出力レベルは、常にサーフェス上の専用のフェーダーで調節します。

◆マスターバスのイコライザーリンク



LRC マスターバスは設定を簡単に行うため、パラメトリックイコライザー、グラフィックイコライザーセクションのリンクが可能です。マスター LR バスは通常のリンク、マスター C バスは、リンク済みの LR バスに追加される形になり、3つのバスは一緒に調節可能です。L と C、もしくは R と C のリンクはできません。

リンクの状態は、マスターバス設定ページのパラメトリックイコライザー、グラフィックイコライザーの項目に歯車のアイコンで表示され、LR のリンクは 2 連、C のリンクは 3 連の歯車になります。

●リンク / アンリンク方法

- ・ LRC マスターフェーダー下の、[SEL] スイッチを押して、マスターバス設定ページを開きます。
- ・ マスター設定ページ右下の {LINK SETUP} スイッチを押します。
- ・ 液晶ディスプレイで任意のイコライザーを押して、リンクの ON/OFF を行います。
- ・ リンク無しの状態から C を選択すると LRC 全てのリンクが行えます。

リンクが可能な項目は {LINK SETUP} が有効のとき、周りが白枠で囲まれて表示されます。

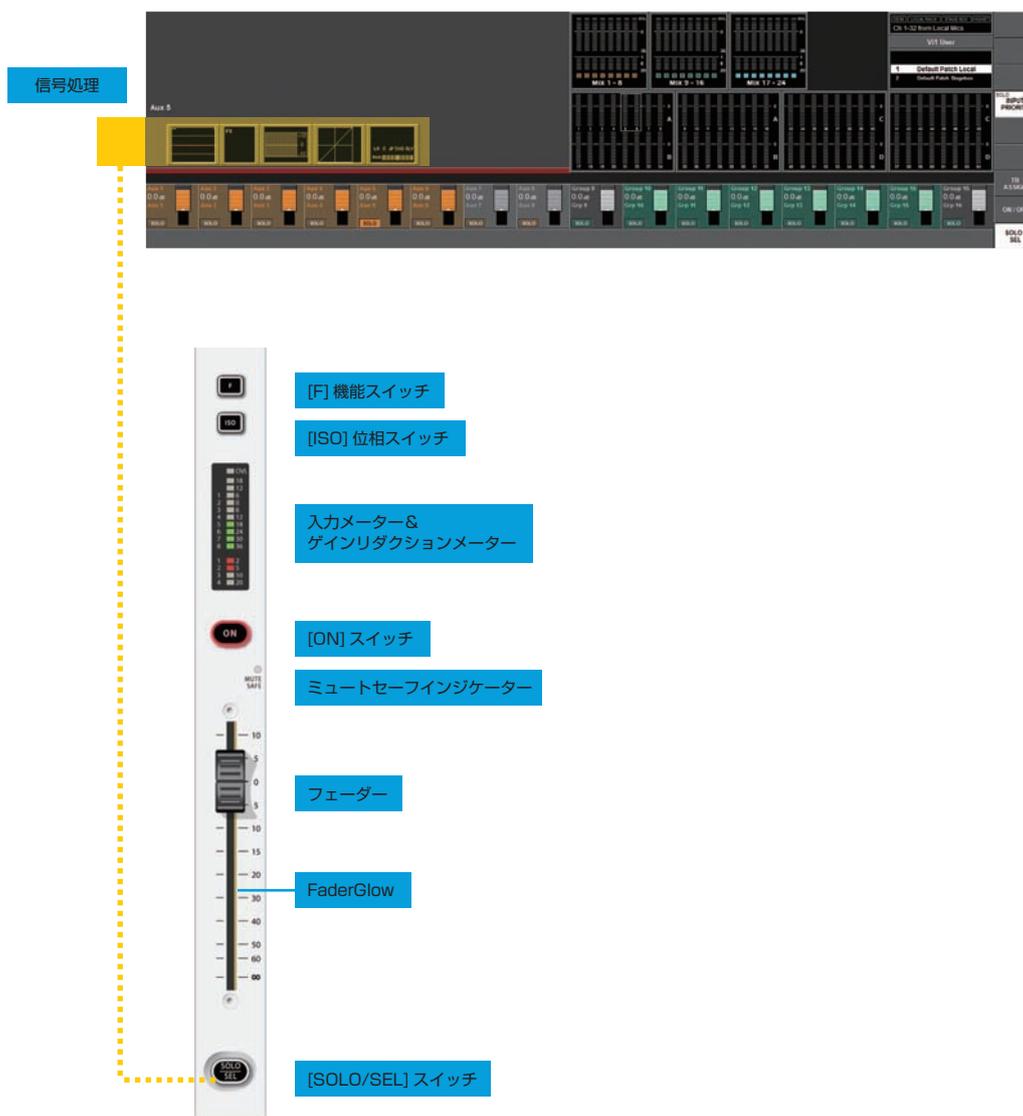
LR マスターバスの FX セクションとダイナミクスセクションは、常にリンクした状態で固定です。

●初期設定

マスターバスのイコライザーリンク設定は、現在の「Show」に保存されます。工場出荷時設定の Show では、L/R と C バスのイコライザーはリンクした状態になっています。

◆任意のフェーダーグループからバス設定ページを呼び出す

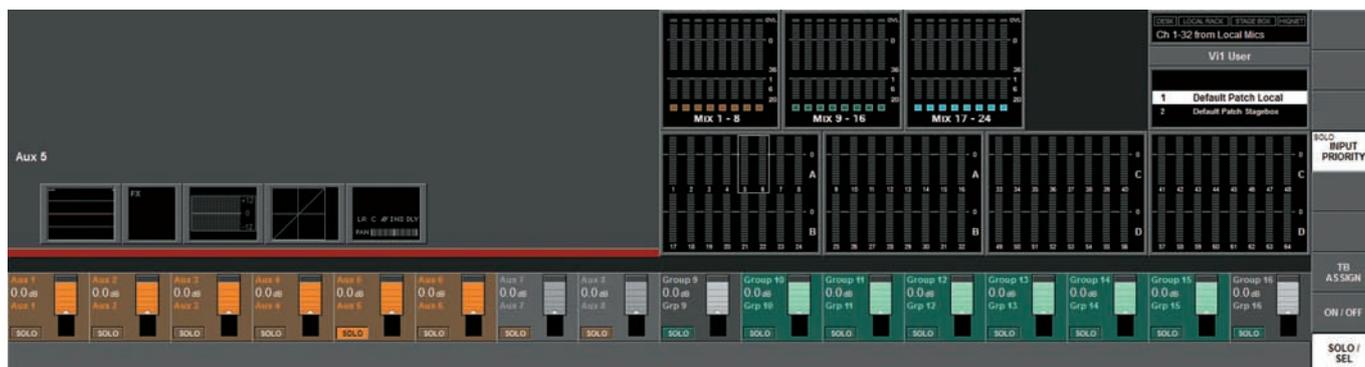
24系統の出力バスのパラメーターとマスターセクションの出力ストリップの関連を簡単に図示すると以下のようになります。



24系統の選択可能なバスから、必要な出力ストリップをサーフェス上 OUTPUT FADER PAGES エリアの [VCA] [A ~ D] のスイッチで選択できます。スイッチを押せばすぐに調節したい出力バスのフェーダーグループが呼び出され、[SOLO/SEL] スイッチを押せば液晶ディスプレイ上段に選択した出力バスのバス設定ページが開きます (図の黄色くハイライトされた部分)。

※複数の出力の [SOLO/SEL] スイッチが ON になっている場合、最後に押されたバスのソロを表示します。

■バス設定ページ



バス設定ページは設定したいバスの [SOLO/SEL] スイッチを押して呼び出します。設定ページは液晶ディスプレイ上段に表示されます。

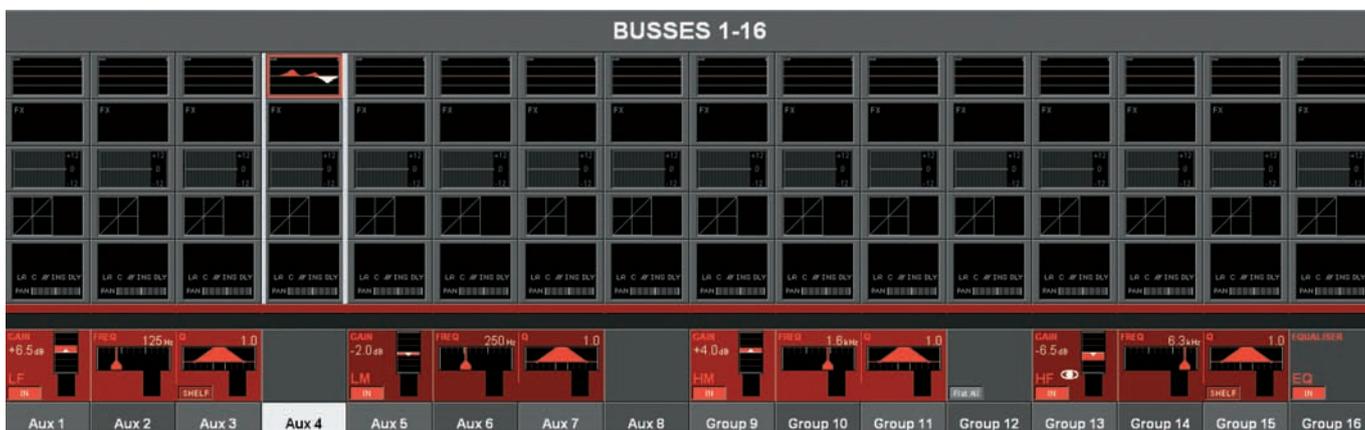
バスのイコライザー、ダイナミクス、パンのパラメーターを調整する場合は該当するブロックをタッチしてください。Vistonics エンコーダーの真上に入力セクションの表示と同じように項目の詳細が割り当てられます。

※ステレオリンクしているバスの場合、両方のストリップで調整できます。

◆ [BUSSES] スイッチでバス設定ページを呼び出す

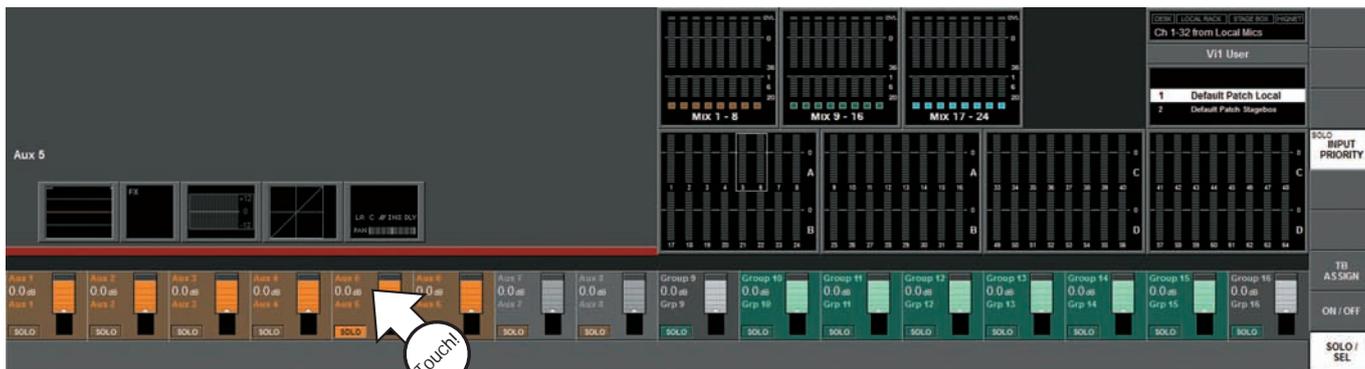
バス設定を行う 2 番目の方法です。

[BUSSES 1-16] と [BUSSES 17-24] スイッチを押している場合、入力セクションのチャンネルストリップは全てバス出力用のストリップに切り替わります。さらに Vistonics エンコーダーエリアではバス構成 (AUX、GRP、MTX) およびフォーマット (モノラル、ステレオ) が呼び出され、設定を自由に行えます。イコライザー、ダイナミクス、パンの調整は液晶ディスプレイで調整したい項目にタッチすればエンコーダーエリアに設定ページが呼び出されます。



◆ Vistonics エンコーダー、スイッチでバス設定を実行

バス設定を行う 3 番目の方法です。



液晶ディスプレイ上の Vistonics エンコーダーで、表示されている出力バスのレベルを調節できます。ディスプレイ 1 画面で 16 系統分のバスを表示でき、サーフェス上、ENCODER MODE エリアの [PAGE A] [PAGE B] スイッチで表示バスを切り替えます。

[PAGE A] スイッチは、1 ~ 16 系統のバスを表示し、[PAGE B] スイッチは 17 ~ 24 系統のバスを表示します。

出力バスのパラメーターを変更するには、まず液晶ディスプレイ上段右側の [SOLO/SEL] ブロックにタッチしてください。

Vistonics エンコーダー上部の各バスに [SOLO] と表示されます。調整を行うバスを選択してください。その後、イコライザー、ダイナミクス、パンなど調整を行うセクションをタッチし、調整を行ってください。

● Vistonics スイッチの機能

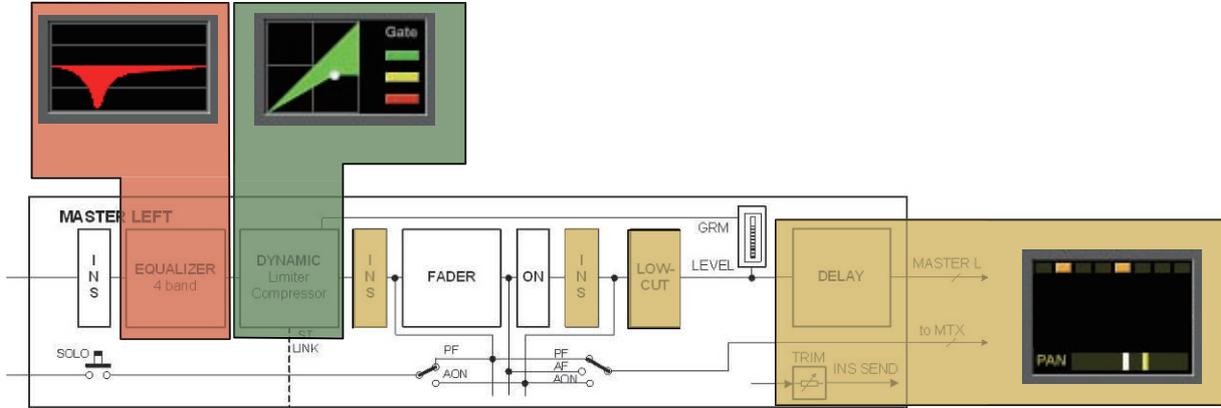
Vistonics エンコーダーをソロスイッチとして設定した時、液晶ディスプレイ上部一番右端に <TB Assign>、<ON/OFF>、<SOLO/SEL> の 3 つのスイッチが表示されます。これらのスイッチは同じページの全ての Vistonics エンコーダーを一括で切り替えます (工場出荷時設定は SOLO/SEL)。[PageA] の場合は、1 ~ 16 バス、[PageB] の場合は 17 ~ 24 バスです。

◆出力バスのパラメーター変更

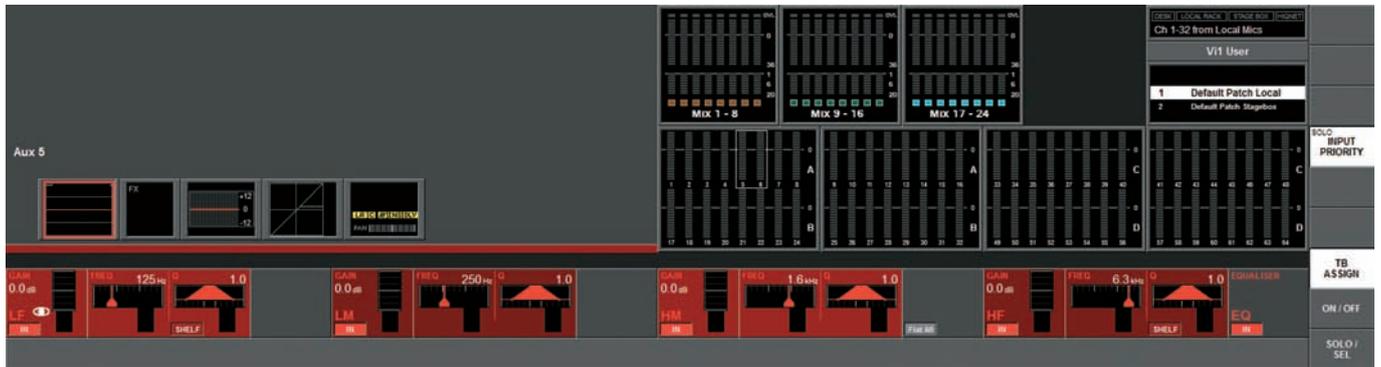
以下のページでは、[BUSSES 1-16] または [BUSSES 17-24] スイッチを押して液晶ディスプレイを出力チャンネルストリップに切り替えた場合の調整方法を記載します。どのバスマスターへのアクセス方法を行ってもパラメーターの変更は同様に行われます。

■バスのパラメーター変更方法

- 調整を行うブロックをタッチすると、対応する項目の設定ページが液晶ディスプレイに開きます。
- エンコーダー及びスイッチを使用してパラメーターを変更します。
- ブロックを再度タッチする、もしくは他のエリアをタッチして設定ページを終了します。

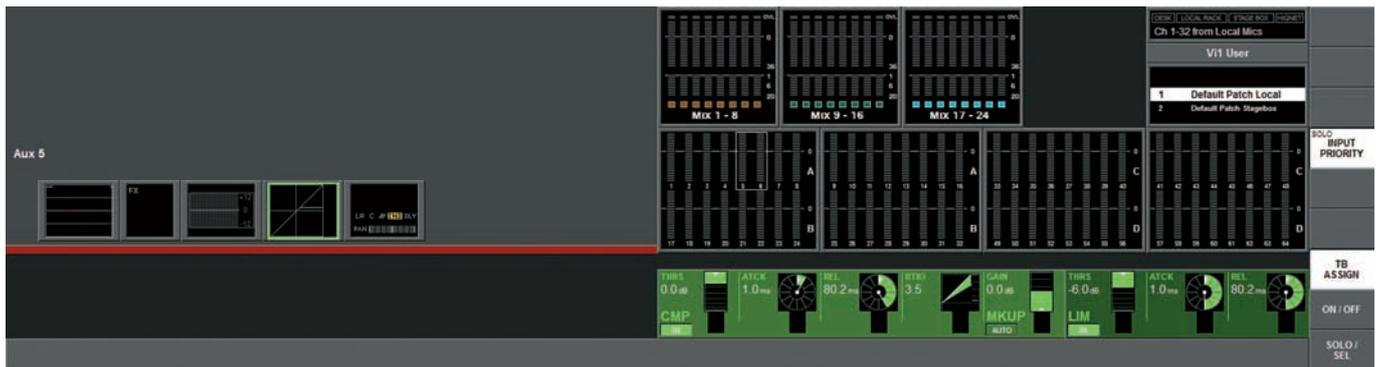


■イコライザー



調整は、入力チャンネルのイコライザー調整と同様です。Vistonics エンコーダーで、4バンド・パラメトリックイコライザーの調節と ON/OFF を行います。

■ダイナミクス



調整は、入力チャンネルのダイナミクス調整と同様ですが、出力バスにはゲートとディエッサーは非搭載です。

■パン



パンセクションとインサートセクションの調整は、入力チャンネルの調整と同様です。

※ L、R、C マスターバス、パン、マスター LR とマスター C は非搭載です。

出力バスのパンセクションの追加機能を以下に記載します。

● LO CUT

Vistonics エンコーダーで、ローカット周波数を、20 ～ 600Hz の範囲で調節します。{IN} スイッチで、ローカットフィルターを ON/OFF します。

● PHASE

スイッチで、出力の位相を逆相にします。

● DLY

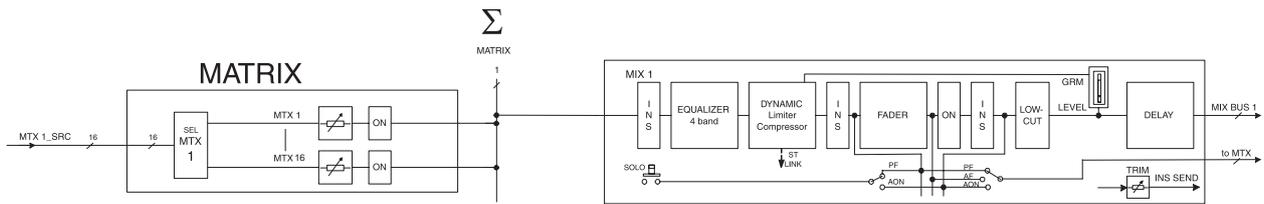
Vistonics エンコーダーで、出力のディレイを、0 ～ 1000ms の範囲で調節できます。{IN} スイッチで、ディレイを ON/OFF します。

● DIY FIN

0.02ms 刻みで、出力ディレイを細かく調節します。

第6章 マトリクス

◆信号の流れ



図は最大 8 マトリクスバスの 1 系統のみを表示しています。

■概要

Vi1 には、通常のマトリクス出力の代わりに自由に設定可能なマトリクスを最大 8 系統 (モノラル) 搭載しています。

各マトリクスには最大 16 系統のソースを設定でき、イコライザー、コンプレッサー/リミッター、ディレイを含む全ての信号処理が可能です。

マトリクスに入力するソースは、バス出力、ダイレクトアウト、入力チャンネル信号から選択できます。

※マトリクスへの入力ソースは、個別にパッチも行えます。マトリクスは、最大 16 系統の入力と出力信号処理機能を搭載した 8 台の独立したミキサーのように使用できます。

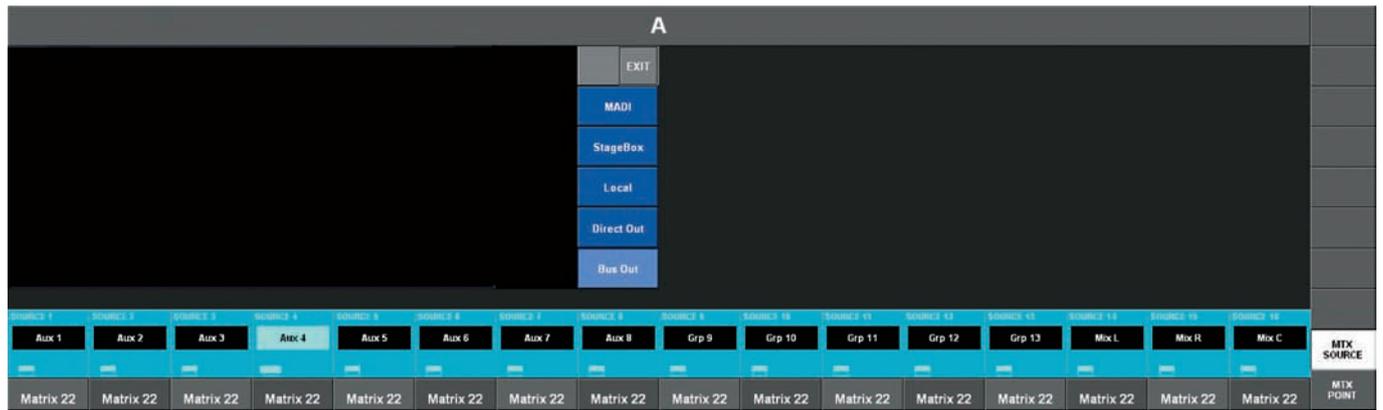
●マトリクスセンドレベルの調節

[BUSSES 1-16] と [BUSSES 17-24] スイッチは選択しないでください。

液晶ディスプレイ上段の [SOLO/SEL] スイッチを押してください。画面上のフェーダーがマトリクス設定に切り替わり、フェーダー内部の LED がマトリクスの青緑色に点灯します。入カストリップの [ON スイッチ] は、マトリクスセンドの ON/OFF を切り替えます。送る信号レベルをフェーダーで調節します。

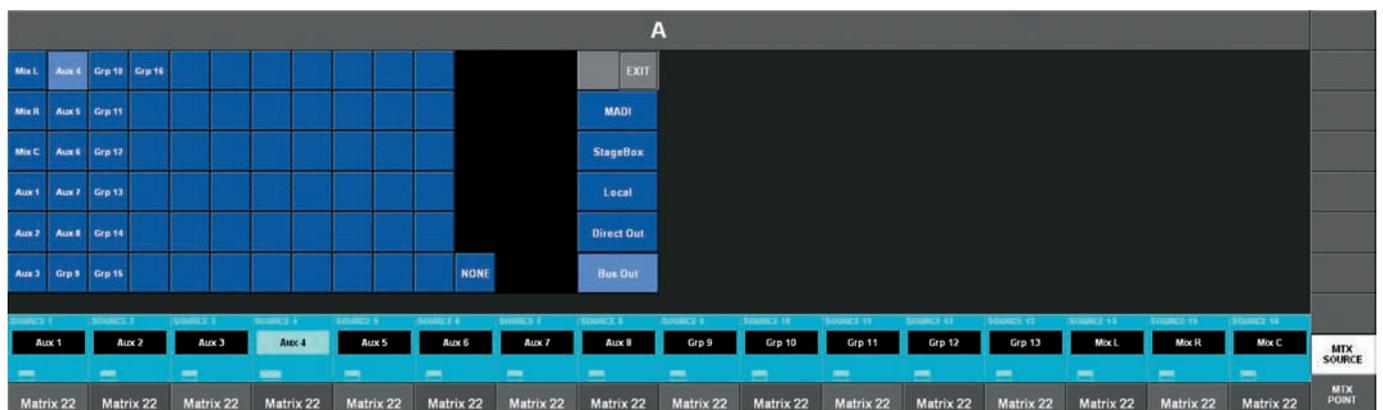
◆マトリクスセクション

液晶ディスプレイ上段、マトリクス出力の[Solo/SEL]スイッチを押すと以下の画面が表示されます。



● SOURCE

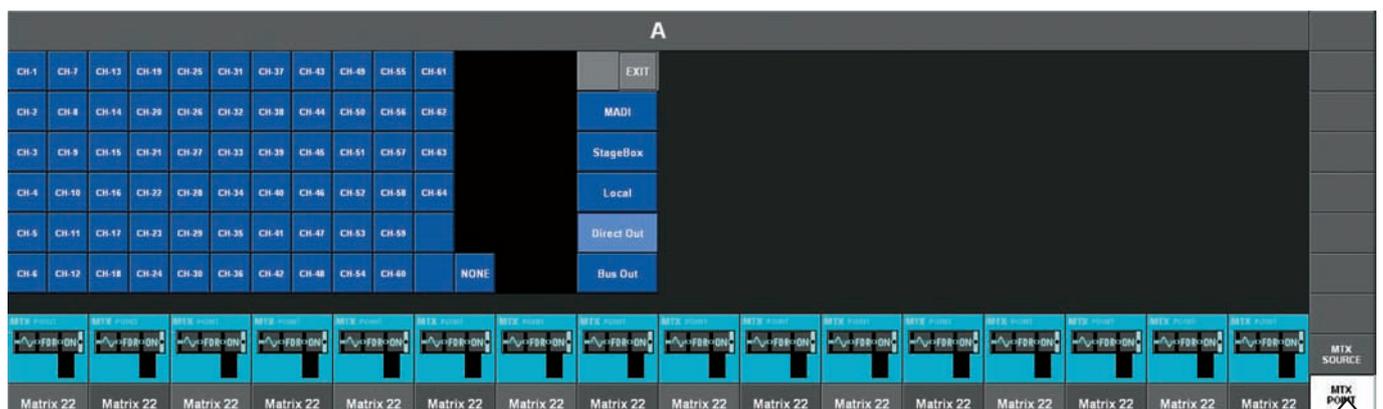
マトリクス出力に割り当てるソースを選択します。液晶ディスプレイ上のブロックをタッチするパッチ設定ページが開きます。



選択したマトリクスに送るソースはローカル入出力、ステージボックス、MADIカード上のバスマスター、ダイレクトアウト、入力チャンネルから選択できます。各ソースは信号経路内の様々な「ポイント」から取り出せます。

● MTX POINT

ソース信号の取り出しポイントを設定します。画面右端の[MTX POINT]タッチしてください。各 Vistonics エンコーダーでポイントの変更を行います。ソースによって取り出せるポイントは異なります。



各ソースでのポイントは以下の通りです。

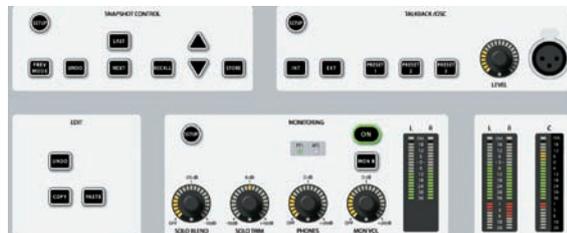
ソースタイプ	マトリクスポイント設定					
	入力	フィルター前段	プロセッシング前段	プリフェーダー	ポストフェーダー	ポストON
入力	○	-	-	-	-	-
ダイレクトアウト	-	○	○	○	○	-
マスターバス	-	-	-	○	○	○



第7章 エンコーダー

◆概要

各入力チャンネルストリップには、液晶ディスプレイ下段に Vistonics エンコーダーを 1 つ配置しています。このエンコーダーは、設定によって様々な動きに切り替わります。マスターセクションには液晶ディスプレイ上段に 16 個の Vistonics エンコーダーを、コンソール右側のパネルに LED リング付きの 5 つのエンコーダーを搭載しています。5 つのエンコーダーはトークバック / オシレーターレベル、ソロブレンド、ソロトリム、ヘッドホンボリュームを調整する専用エンコーダーです。



◆チャンネル Vistonics エンコーダー



液晶ディスプレイ下段に配置されたチャンネル Vistonics エンコーダーは、常に該当するチャンネルのパラメーター調整を行います。エンコーダーで調整する項目は [ENCODER MODE] エリアの [INPUT GAIN]、[GATE THRS]、[PAN] スイッチで設定します。

[USER 1][USER 2] スイッチは AUX1 と AUX2 のレベル調節をエンコーダーで個別に行う際に使用します。

※ [BUSSES 1-16/17-24] スイッチを押している、またはマトリクス出力の {SOLO} を選択している場合、チャンネルエンコーダーには何も割り当てられません (直前のパラメーターは保存されています)。

● Vistonics エンコーダーの優先順位

優先順位の高い作業が割り込まれると、Vistonics エンコーダーの機能は即座に切り替わります。優先順位は、以下の通りです。

優先順位	機能
最も高い	チャンネル拡張機能 (イコライザー、ダイナミクスなど)
	Follow 出力ソロ
	ファストアサイン
最も低い	チャンネルエンコーダー機能 (前項目を参照)

※液晶ディスプレイ内で何らかのブロックを押している場合、チャンネル拡張機能を選択していることとなり、16 個の Vistonics エンコーダーは、押されているセクションのパラメーター調整になります。

● Vistonics エンコーダー機能の切り替え

Vistonics エンコーダーに割り当てられた機能は、Vistonics エリアをタッチして切り替えます。

サーフェス上の ENCODER MODE エリアにある [FAST ASSN] スイッチは、Vistonics エンコーダー列にバス機能を素早く、一時的に割り当てるのに使用します。[FAST ASSN] スイッチを長押ししながら、どれか 1 つのマスター出力の [SOLO/SEL] スイッチを押してください (この操作を行ってもマスター出力がソロにならず、音声出力に影響を与えません)。関連する Vistonics エンコーダー列がマスター出力にアサインされ、[FAST ASSN] スイッチが点灯します。

※マスター出力のみ AUX でエンコーダーを扱うような設定になります。グループマスターも同様です。

※ [FAST ASSN] スイッチの割り当ては [FAST ASSN] スイッチで切り替えます。[FAST ASSN] は常に全入力ストリップに全体的に働きます。

ENCODER MODE エリア一番下の [FLW] スイッチはチャンネル Vistonics エンコーダー列のフォローソロ機能を起動します。フォローソロ機能は任意の [SOLO/SEL] スイッチを押すことで選択した Vistonics エンコーダー列に出力ソロを割り当てる機能です。フォローソロが有効になると初期設定や [USER] レイヤーが無効になります。

PAN はステレオペアに設定した AUX マスターのみ有効な調整です。ステレオ AUX ペアが Vistonics エンコーダー列にアサインされている場合、[PAN] スイッチを押すと、エンコーダーは、ペアのセンドレベルのパンをコントロールします。[PAN] スイッチ有効時はスイッチが点灯します。

[PRE/POST] スイッチはエンコーダー機能には使われませんが、各チャンネルから AUX センドを設定する際に使用します。[PRE/POST] スイッチを有効にすると Vistonics エンコーダー列に、プリまたはポストフェーダーとして割り当てられます。

◆マスターセクションの物理エンコーダー

マスターセクションには、トークバック / オシレーターレベル、ソロブレンド、ソロトリム、ヘッドホンボリュームを調整する 4 つの LED リング付きエンコーダーがあります。これらのエンコーダーは独立して動作する専用のエンコーダーです。詳しくは「第 9 章 VCA& ミュートグループ」を参照してください。

◆マスターセクションの Vistonics エンコーダー



基本的に液晶ディスプレイ上段の Vistonics エンコーダーは、マスター出力のレベルを調節します。Vistonics エンコーダーの右端にある [PageA] スイッチ (上図右下) を押すと出力 1 ~ 16、[PageB] スイッチを押すと、出力 17 ~ 24 のレベル調節にページが切り替わります。

また、マスター出力フェーダーの [SOLO/SEL] スイッチを押すと、Vistonics エンコーダーは、マスター出力のプロセッシング (イコライザーやダイナミクスなど) の調整になります。調整したい項目を押すと設定ページが開きます。

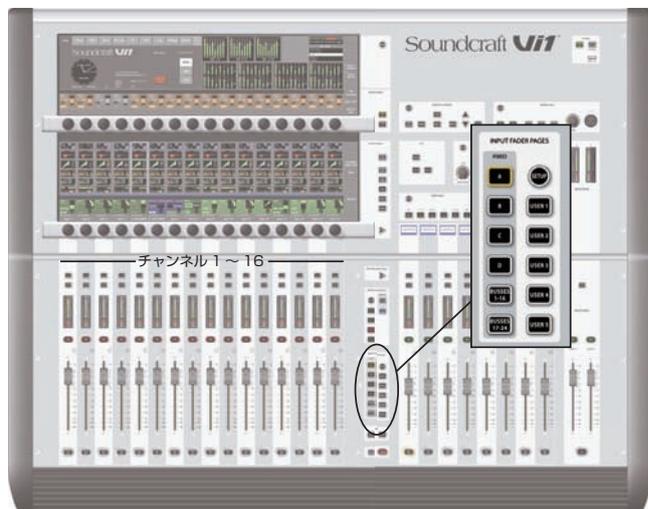
第8章 レイヤー (FADER PAGES エリア)

◆概要

レイヤーまたは FADER PAGES エリアの操作で、ミキサーの DSP チャンネル構成の異なる階層を表示します。

◆入力チャンネルのレイヤー

Vi1 のサーフェスには、入力チャンネル 16 系統のアクセス及び情報を表示する入力セクションを 1 つ搭載しています。Vi1 は最大 64 系統の入力を行えるため、64 チャンネルで運用を行う場合は、4 面分、ローカルの 32 チャンネルで運用する場合は 2 面分のレイヤー構成が必要です。入力チャンネルのレイヤーは INPUT FADER PAGES エリアの [A]、[B]、[C]、[D] スイッチで切り替えられます。



また、[USER 1 ~ 5] の 5 つのコンフィグレイヤースイッチを搭載し、レイヤーをユーザーが自由に構成可能です。ユーザーページでは以下のようなカスタマイズが一般的です。

- ・チャンネルの順番を編集する。
- ・チャンネルフェーダーに沿って VCA マスターフェーダーを割り当てる。
- ・ステレオリンクしたチャンネルの 1 チャンネルのみをユーザーページに割り当てて、フェーダーを節約する。
- ・ステレオバス用の 2 本のフェーダーを使用する代わりに、出力セクションの 1 本のフェーダーにステレオ AUX またはグループマスターを割り当てる。
- ・出力セクションのバスマスターフェーダーに沿って VCA マスターフェーダーを割り当てる

ユーザーページは最大 5 つ作成でき、固定レイヤー上に柔軟な組み合わせで表示できます。またユーザーページ内で入力チャンネル横に VCA マスターフェーダーを配置することも可能です。ユーザーページに割り当てるチャンネルは重複して設定できます。例えばボーカルチャンネルを 5 個全てのユーザーページの同じフェーダーに割り当てた場合、どのユーザーページを選択してもそのチャンネルが同じ場所に存在するようになります。

●ユーザーページを設定する

INPUT FADER PAGES エリアの [SETUP] スイッチを押し、ユーザーページ設定画面を開きます。



各ユーザーページ設定画面では 16 フェーダーストリップに対応するユーザーページ 1 ~ 5 用の 5 列のスイッチを表示します。工場出荷時設定のショーを読み込んだ場合、全レイヤー内の全てのフェーダーは NONE と表示され、どのユーザーページにもチャンネルが割り当てられていないことを表します。

ユーザーページのチャンネルストリップに割り当てを行うには、割り当てたいレイヤーポジションの〈NONE〉にタッチしてください。通常は左上から開始し、各レイヤーに順にフェーダーをアサインします。

<NONE> スイッチにタッチすると “Channel Select” 画面が現れ、選択されたフェーダーに割り当てる入力チャンネルを選択します。



ディスプレイ右上のタブにタッチすると、設定可能な全ての入力チャンネル、VCA マスターを表示します。

各チャンネル選択スイッチは中心に省略した名称を表示し、スイッチ左下に固定レイヤー A/B/C/D 上におけるチャンネル番号を表示しています。

この画面の場合、ユーザーページ 5 のストリップ 4 にチャンネル 11 を割り当ててに選択しています。選択が完了すると選択画面は自動的に閉じ、設定ページへ戻ります。設定ページでは割り当てられたチャンネルが表示されます。



●入カストリップに VCA マスターフェーダーを割り当てる

ユーザーページ上のフェーダーストリップに入力チャンネルを割り当てるのと同様に、VCA マスターも割り当て可能です。画面右上の VCA タブにタッチするとチャンネル選択ページ内に 8 系統の VCA マスターフェーダーが表示されます。



※チャンネルや VCA を選択せずにチャンネル選択画面を開いた状態を保持できます。また、必要なチャンネルを選択する前にコンソール下、フェーダーパネル上の Solo/Sel スイッチを使用する事で別のフェーダーストリップから最初へスクロールできます。

◆出力チャンネルのレイヤー

バスマスターには以下の3つの方法でアクセスできます。使用方法で使い分けてください。

- ・マスターセクションのマスターフェーダーストリップ
- ・液晶ディスプレイ上段の Vistnics エンコーダー
- ・入力セクションの BUSS 1-16、17-24 レイヤー

■マスターフェーダーセクション

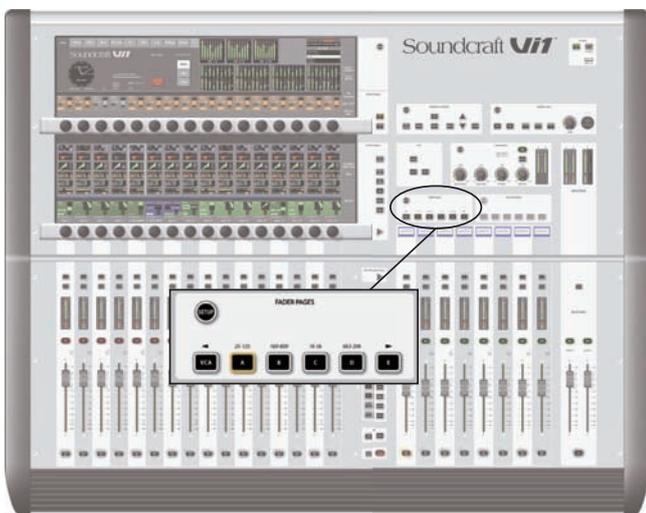
マスターセクションのレイヤーは OUTPUT FADER PAGES エリアの6つのスイッチで切り替えます。各スイッチで、以下のレイヤーがマスターセクションに呼び出されます。

VCA	VCA1～8
A	バス1～8
B	バス9～16
C	バス17～24
D	割り当て無し
E	割り当て無し

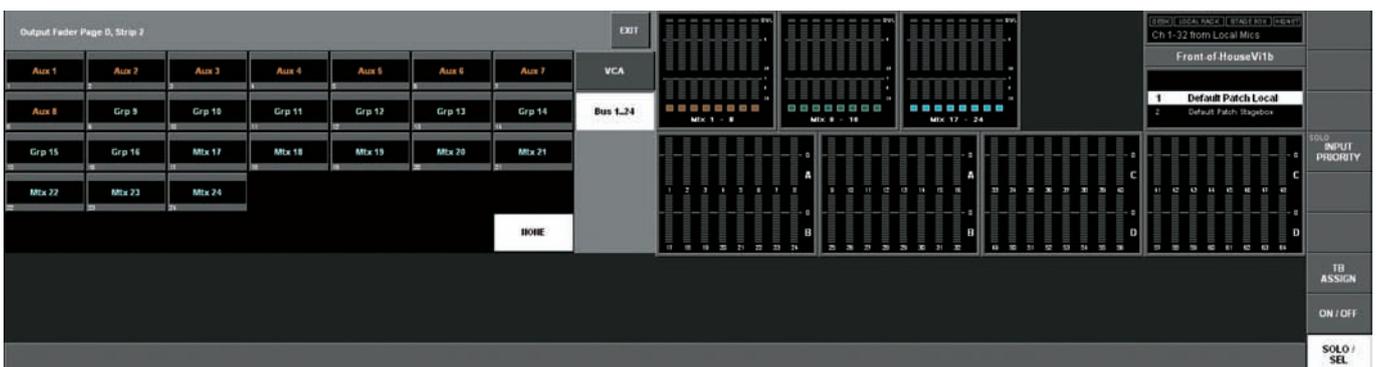
DとEには割り当てられておらず、利用可能な出力バスからユーザーが自由に選択して設定できます。

工場出荷時設定の Front-Of-House Show では、バス1-8はAUX、バス9-16はグループ、バス17-24はマトリクスとして設定されています。レイヤー構成を変更した場合は、新しい設定をコンソールのショーファイルとして保存します。

出力レイヤーの構成を変更する場合は、[SETUP] スイッチを押してください。画面の左上にどの出力バスが各出力フェーダーに割り当てられているかを表します（次ページの画像を参照）。



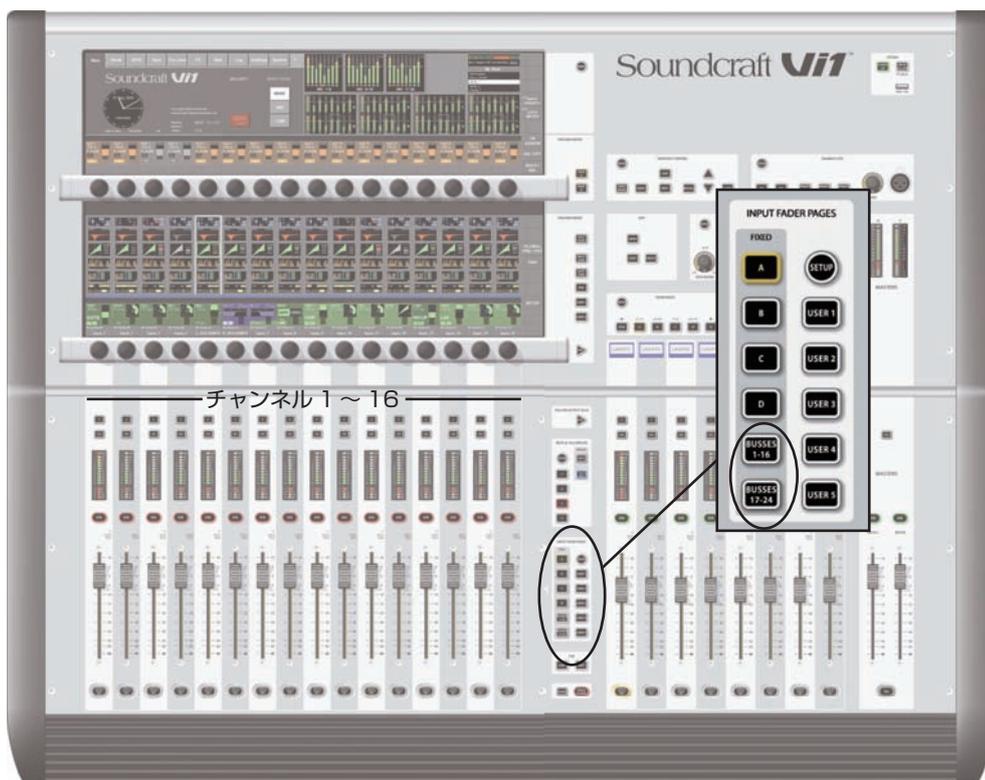
割り当ての変更は入力フェーダーページと同様の手順で行います（39ページの「●ユーザーページを設定する」を参照）。



■ [BUSSES 1-16] または [BUSSES 17-24] スイッチ

入力セクションで [BUSSES 1-16] または [BUSSES 17-24] を選択している場合、全 24 系統のバスを入力フェーダーセクションの 2 つのレイヤーにアサインできます。この割り当てを行えば出力の比較やバス処理の変更を迅速に行えます。

※フォーマット (モノラル / ステレオ) やバスタイプ (AUX/GRP/マトリクス) の設定は全てこの画面で行います。その他の設定ページでフォーマットとタイプは設定できません。

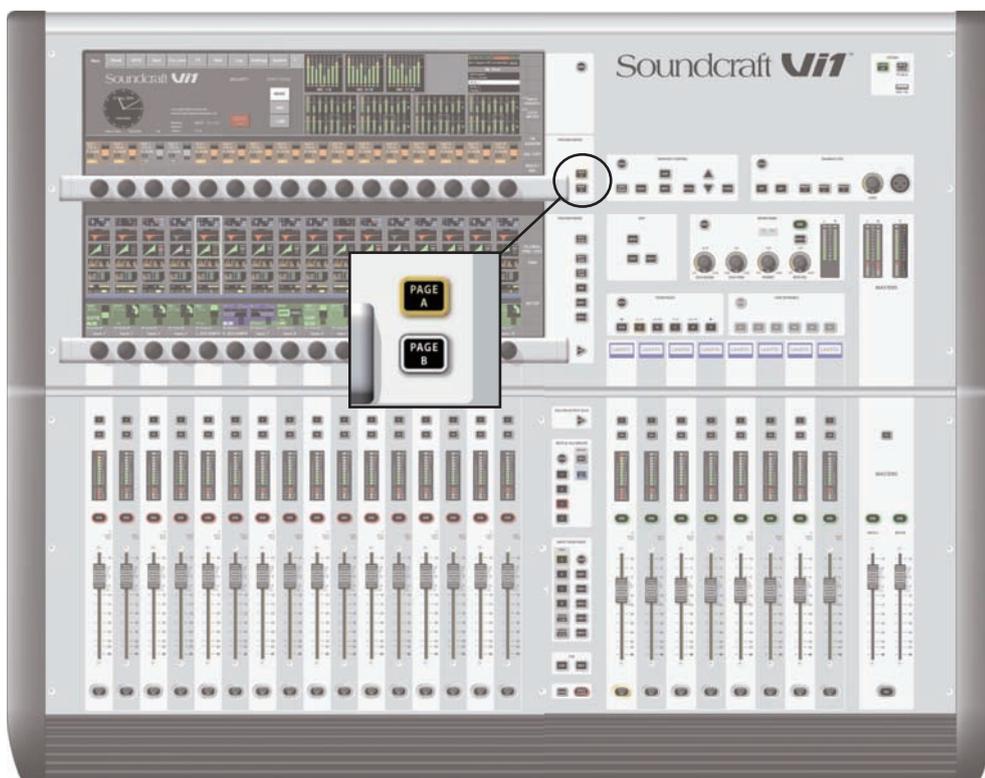


■ VST マスターエリア

液晶ディスプレイでは VCA マスターが 8 本の出力フェーダー割り当てられていても、ディスプレイ上で全 24 バスの制御が行え、入力フェーダーは入力チャンネルに割り当てられます。

1 画面で 16 系統のバスを表示するため、2 面のレイヤーで構成し、[PAGE A] スイッチでバス 1 ~ 16、[PAGE B] スイッチでバス 17 ~ 24 のレイヤーを切り替えます。

工場出荷時の Front-of-House ショーでは、バス 1 ~ 8 が AUX バス、バス 9 ~ 16 がグループ、バス 17 ~ 24 がマトリクスとして設定されています。

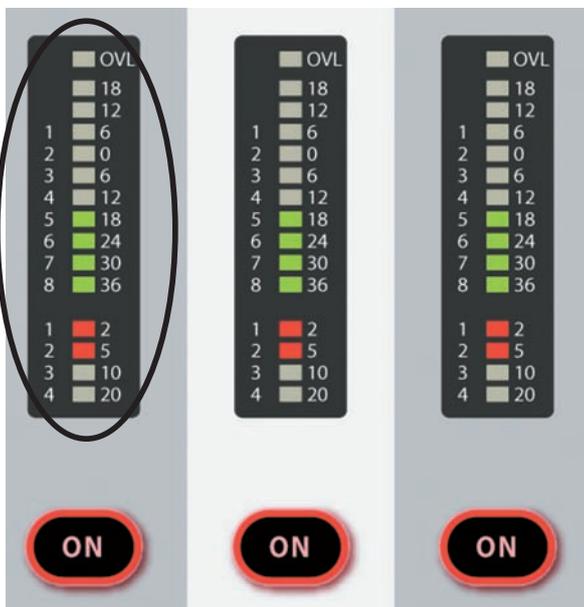


第9章 VCA&ミュートグループ



Vi1 は 4 系統のミュートグループと 8 系統の VCA マスターを搭載しています。

◆ VCA、ミュートグループの表示



各入出力メーターに VCA グループ 8 系統とミュートグループ 4 系統のインジケーターを搭載しており、全ストリップで [METER] の代わりに [VCA/MG] スイッチを押すと、LED メーター上に VCA とミュートグループの割り当て状況を表示します。

◆ミュートグループマスタースイッチ

[MUTE & VCA GROUP] エリアの [1]～[4] スイッチで、ミュートグループを起動します。

◆ VCA コントロールグループの動作

最大 8 系統の VCA グループを作成できます。通常のコンソール構成の場合、1 つの出力ブロックで VCA マスター用のフェーダーは 8 本です。同様に、チャンネルと出力フェーダー上に 8 セグメントの LED を搭載しています。

◆オーディオの設定

入力または出力チャンネルを VCA マスターに割り当てて VCA グループを構築した場合、以下を参照して設定を行ってください。

- ・マスターフェーダーで、VCA に割り当てた全チャンネルのオフセット dB 値を調整します。各チャンネルフェーダーの位置は変わりません。
- ・1 つのチャンネルを複数の VCA グループに割り当てている場合、オフセット dB 値は各 VCA マスターフェーダーの dB 値を合計して、値を適用します。どれか 1 つの VCA マスターフェーダーを $-\infty$ にすると、他のマスターフェーダーの設定に関わらず、メンバーとなっている全チャンネルが $-\infty$ になります。メンバーチャンネルのフェーダーを最大にしていた場合、チャンネルフェーダーの + 側のオフセットは VCA マスターの +10dB が最大値となります。
- ・VCA マスターフェーダーの [ON]/OFF スイッチは、メンバーになっている全てのチャンネルの ON/OFF を制御します。ON のチャンネルが VCA マスターの [ON]/OFF スイッチで OFF になった場合、通常の OFF 動作と区別するために [ON] スイッチが赤色に点灯します。
- ・VCA マスターの [ON]/OFF スイッチは OFF の時は赤色に、ON の時は緑色に点灯します。VCA マスターは他の操作からはミュートされないため、赤色に点灯している場合は、VCA マスター自身がミュート状態であることを表します。
- ・VCA マスターフェーダーの [SOLO/SEL] スイッチは、メンバーとなっている全チャンネルのソロスイッチを一括で制御します。各チャンネルの SEL 機能は動作しません。

◆ VCA の割り当て方法

以下の手順を参照して、VCA グループの割り当てを行ってください。

- ① MUTE & VCA GROUP エリアの [SETUP] スイッチを押してください。スイッチが青色に点灯します。
- ② 設定を行う VCA マスターの [SOLO/SEL] スイッチを押して選択してください。スイッチが青色に点灯します。設定を行う VCA グループが表示されていない場合、OUTPUT FADER PAGES エリアの [VCA] スイッチを押せば VCA が表示されます。
- ③ 選択した VCA マスターに割り当てるチャンネルの [SOLO/SEL] スイッチを押して割り当てます。
- ④ [SETUP] スイッチを押して割り当てを完了します。[VCA/MG] を押すと割り当てられた VCA グループが LED メーターに青く表示されます。
 - ※最後に、[SETUP] スイッチを押して作業を完了していない場合、各チャンネルのソロ機能が使用できません。
 - ※ VCA の割り当ては、チャンネルまたはグループフェーダーに行えます。VCA マスターが割り当てられている場合、通常 VCA マスターの操作レベルに近い値になります。VCA が割り当てられていない場合は VCA マスターが -40dB の時、チャンネルまたはグループが 0dB です。

◆ ミュートグループの割り当て方法

- ① MUTE&VCA GROUP エリアの [SETUP] スイッチを押してください。スイッチが青色に点灯します。
- ② 設定を行うミュートグループのスイッチを [1 - 4] スイッチから選んで押してください。スイッチが赤色に点灯します。ミュートグループを選択済みの場合、各チャンネルストリップ上のインジケーターにミュートグループの割り当て状況を赤色で表示されます。
- ③ 選択したミュートグループに割り当てるチャンネルの [SOLO/SEL] スイッチを押して割り当てます。
- ④ [SETUP] スイッチを押して設定を完了します。[VCA/MG] スイッチを押すと割り当てたミュートグループが LED メーターに赤く表示されます。
 - ※最後に、[SETUP] スイッチを押して作業を完了していない場合、各チャンネルのソロ機能が使用できません。

◆ 出力チャンネルの VCA、ミュートグループへの割り当て方法

LRC マスターを除く最大 24 系統の出力チャンネルのどれでも、VCA とミュートグループに割り当てできます。

- ① OUTPUT FADER PAGES エリアの [A] ~ [D] スイッチを押して、割り当てを行うページを表示します。
- ② VCA もしくはミュートグループに割り当てを行うチャンネルのフェーダー下にある [SOLO/SEL] スイッチを押して割り当てます。
- ③ [SETUP] スイッチを押して設定を完了します。
 - ※ 1 つの VCA グループを入力と出力の両方に割り当てることはできません。

◆ チャンネルフェーダーで AUX をコントロールする際の VCA グループ

FOH エンジニアは一般的に VCA グループを入力チャンネルのフェーダーグループとしてコントロールします。この場合、ミキシング中にモノラルやステレオのチャンネルをマスターフェーダー 1 本で一括して制御できます。メンバーとなっているチャンネルは VCA マスターの [SOLO/SEL] スイッチでソロ、[ON] スイッチでミュートできます。

モニターエンジニアの場合は、チャンネルフェーダーで AUX センドの調整を行えることも 2 番目に重要です。Vi1 は VCA グループの機能で AUX センドグループのコントロールをチャンネルフェーダーで行えます。

Vi1 は、実質的に 24 系統のモノラル AUX センドを搭載するため、メインチャンネルフェーダーセットに加え 24 セットの VCA グループ (それぞれ最大 8 系統のグループマスター) を搭載していることになります。これは 8 本の VCA マスターフェーダーの最大 32 系統の仮想セットがあることを意味します。

AUX の VCA コントロールは、FOLLOW OUTPUT SOLO エリアの [FLW] スイッチを ON にしたときのみ使用できます。Vistonics エンコーダーエリアの [FLW] スイッチでは、この機能にアクセスできません。

以下に、VCA で AUX センドの制御を行う唯一の方法 (Follow Output Solo 機能) の設定方法を記載します。

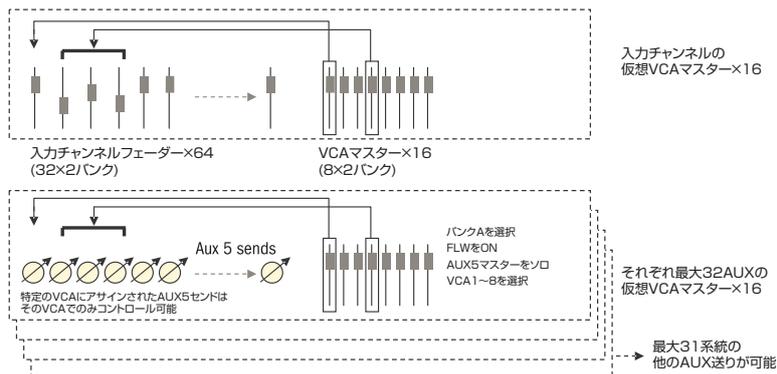
■ 設定手順

- ① OUTPUT FADER PAGES エリアの [A] ~ [D] を押して使用する AUX を選択します。
- ② マスターセクション左の [FLW] スイッチを押します。
- ③ 設定を行う AUX の [SOLO/SEL] スイッチを押す、もしくは液晶ディスプレイ上段で AUX をソロにします。
- ④ MUTE&VCA GROUPS エリアの [VCA] を押します。マスターフェーダーの FaderGlow が青色に変わります。液晶ディスプレイ上段に表示した VCA が割り当てられているチャンネルの、AUX センドのオフセット値を表示するためにフェーダーが動きます。この時、VCA マスターの [SOLO/SEL] スイッチは無効です。VCA の [ON] スイッチは、メンバーチャンネルの AUX センドの ON/OFF になります。(VCA マスターの [ON] スイッチで、チャンネルの AUX センドをオフにした場合、そのチャンネルの [ON] スイッチは、赤色に点灯します。

他の AUX を調整する場合は、同様の作業を行ってください。終了するには [SOLO CLEAR] スイッチまたは [FLW] スイッチを押して選択を解除します。

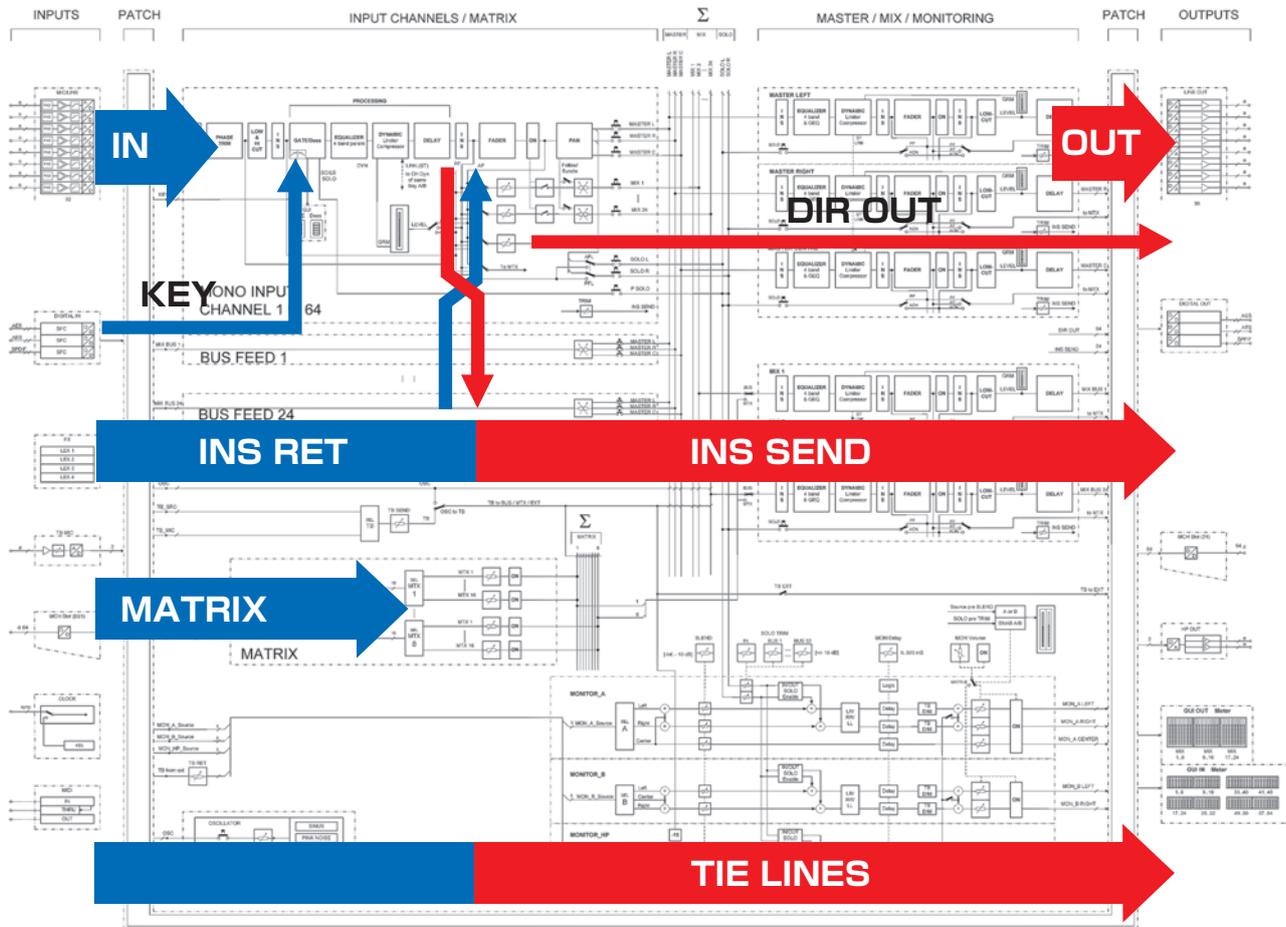
下図の場合、入力チャンネル 1 は VCA1 に、チャンネル 2、3、4 は VCA4 に割り当てられています。VCA を使用して入力チャンネルから AUX5 を操作する為には以下の手順を行ってください。

- ① OUTPUT FADER PAGES エリアの [A] を押した後、マスターセクション左の [FLW] スイッチを押してください。
- ② AUX5 の [SOLO/SEL] を押した後、[VCA] を押します。
- ③ 以上の手順で入力チャンネル 2、3、4 からの AUX フィードを VCA 4 フェーダーで、入力チャンネル 1 の AUX5 フィードを VCA 1 フェーダーで操作できるようになります。



第 10 章 パッチシステム

◆信号の流れ



◆はじめに

Vi1 はコンソールのシングルバス内のあらゆるポイントに「電気的なパッチベイ」を用意しています。上図のダイアグラムではコンソールへの入力用のパッチングを青色、コンソールからの出力信号用のパッチングを赤色で示しています。Vi1 のパッチ設定ページではこのやりとりに従って色が付いています。

◆概要

Vi1 のパッチシステムはサーフェスからのアクセスを簡単に行うため、機能ごとに分類されています。下図はパッチ項目がサーフェス上のどの位置に配置されているかを示したものです。

パッチ機能	位置			
	入力セクション	入力セクション (BUSES 1-16またはBUSES 27-24) スイッチをONにしている場合)	入力セクション (マスターセクションでマトリクス) スイッチを ON にしている場合)	マスターセクション
入力	入力セクション			
出力		パンセクション		パンセクション
インサート (チャンネル)	パンセクション			
インサート (マスター)		パンセクション		パンセクション
ダイレクトアウト	パンセクション			
キー信号	ダイナミクスセクション			ダイナミクスセクション
マトリクス			ダイレクトアクセス	
タイライン	[MENU] → 〈TIE LINES〉 スイッチ			

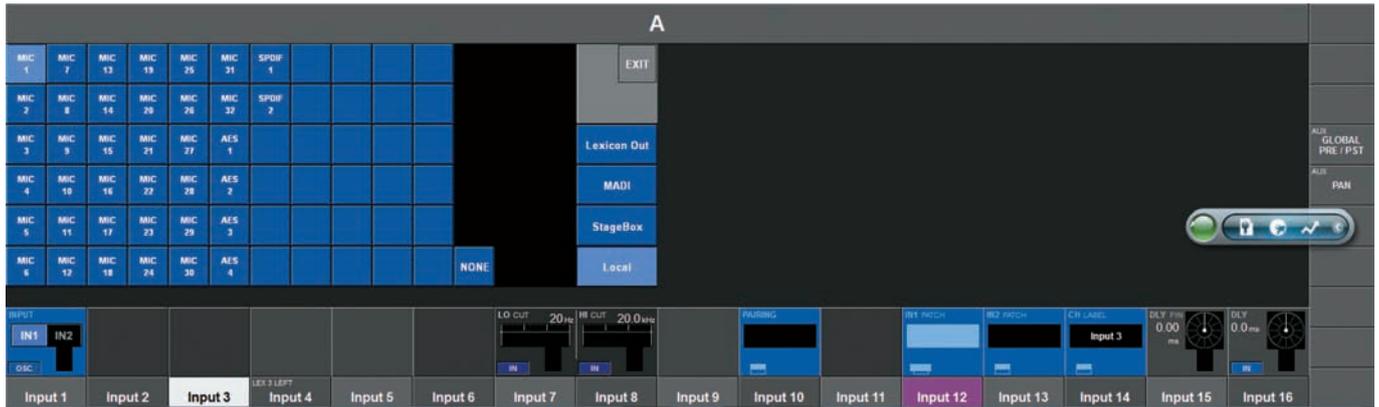
◆パッチ設定の基本的なルール

以下の設定方法は全パッチ設定ページ共通です。

- ・基本的にパッチ設定ページ内にチャンネル名称の記入欄があります。
- ・入力ソースのパッチは青、出力ソースのパッチは赤色で表示しています。
- ・パッチ設定ページは Viconics エンコーダーエリアの [PATCH] にタッチすると液晶ディスプレイ上段に開きます。
- ・パッチ設定ページは [PATCH] スイッチを再度押す、もしくは画面上の 〈EXIT〉 を押すことで閉じます。
- ・ソースと出力先は、グループ化されます (ローカル I/O、ステージボックス、MADI)。
- ・パッチ設定ページが開いている場合、同じフェーダーグループ内の他チャンネルの [SOLO/SEL] スイッチを押すとパッチ設定ページのチャンネルも合わせて切り替わります。

◆入力

入力のパッチは、入力端子または、MADI チャンネルを入力チャンネルとしてパッチします。それぞれの入力コネクタからの信号は、同時に複数の入力チャンネルにもパッチ可能です。



入力のパッチポイントは「IN1 PATCH」、「IN2 PATCH」スイッチで、IN1 と IN2 のそれぞれ個別に設定できます。IN2 は通常、予備用のマイク等で使用します。

※ CH LABEL エリアの小さな青色の A/B アイコンは、他のチャンネルでも同じ信号を使用していることを意味します。A は、同じ信号を選択している入力チャンネルがレイヤー A にあることを、B はレイヤー B にあることを表しています。

■入力チャンネルにソースをパッチする

- ①設定を行うチャンネルの INPUT エリアにタッチします。
- ②「IN1 PATCH」スイッチまたは「IN2 PATCH」スイッチを押し、パッチ設定ページを開きます。
- ③パッチする入力ソースを選択します。選択するとすぐに音声信号がパッチされます。
- ④「IN1 PATCH」スイッチまたは「IN2 PATCH」スイッチを再度押す、もしくは画面上の「EXIT」スイッチを押して、パッチ設定ページを閉じます。

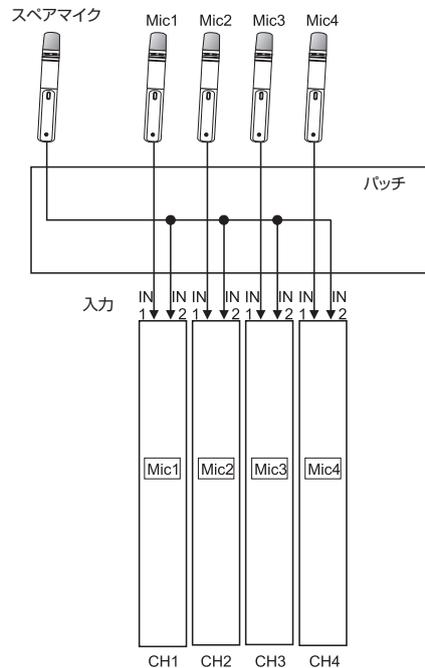
※オーディオソースを流さない場合は「NONE」を選択してください。

※ロケーショングループ（例：ステージボックス、ローカル I/O など）は、パッチ設定ページ内、右側に表示されています。必要なグループにタッチして表示を切り替えられます。

※チャンネルがペアになっている場合はタッチエリアに「LEFT」と「RIGHT」が表示され、L と R の入力パッチで切り替えを行います。

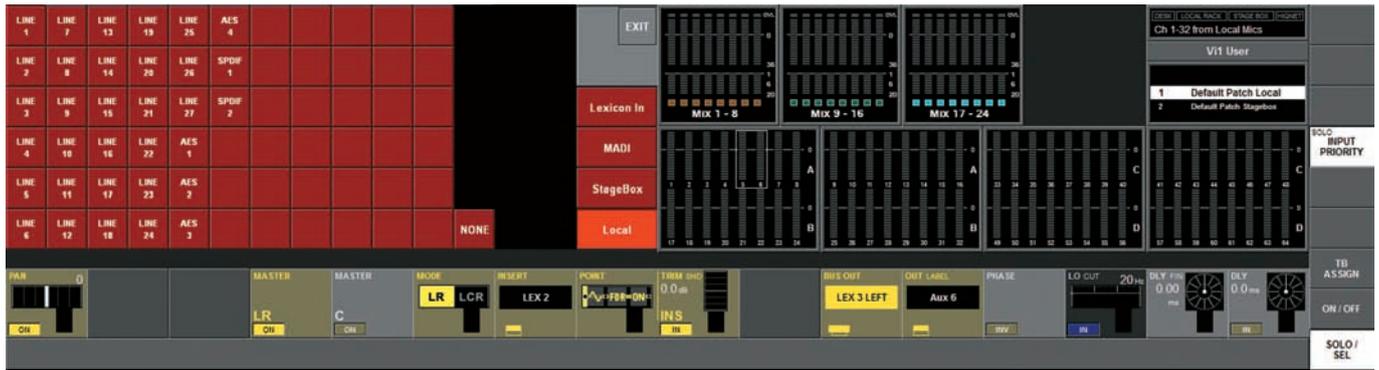
■入力に予備用マイクをパッチする場合

下図は入力チャンネル 4 系統の IN1 に、4 本のマイクをパッチし、予備用マイク 1 本を、4 チャンネル全ての IN2 にパッチした場合です。本番時に、いずれかのメインマイクが不良になった場合、IN1 から IN2 に切り替えることで、迅速に該当するチャンネルに予備のマイクをパッチできます。



◆出力

出力のパッチは、出力端子、または MADI チャンネルをマスター出力またはバス出力としてパッチします。マスター出力、バス出力信号は、同時に複数の出力チャンネルにもパッチが可能です。



■バスを出力にパッチする

出力パッチ設定には、以下の 2 通りの方法があります。

設定は以下の手順を参照してください。

- ① マスターセクションの OUTPUT FADER PAGES エリアで [A] ~ [D] スイッチを押し、使用するバスを表示します。液晶ディスプレイにメインメニュー以外の設定ページが開いていないことを確認してください。
- ② パッチするバス出力の [SOLO/SEL] スイッチ、もしくは設定を行う LRC マスターの LRC フェーダー下にある [SEL] スイッチを押ししてください。
- ③ PAN エリアにタッチしてください。
- ④ [BUS OUT] スイッチを押ししてください。
- ⑤ 液晶ディスプレイにパッチ設定ページが表示されます。任意で出力先を追加してください。
- ⑥ [BUS OUT] スイッチ、またはディスプレイ上の <EXIT> スイッチを押し、パッチページを終了します。

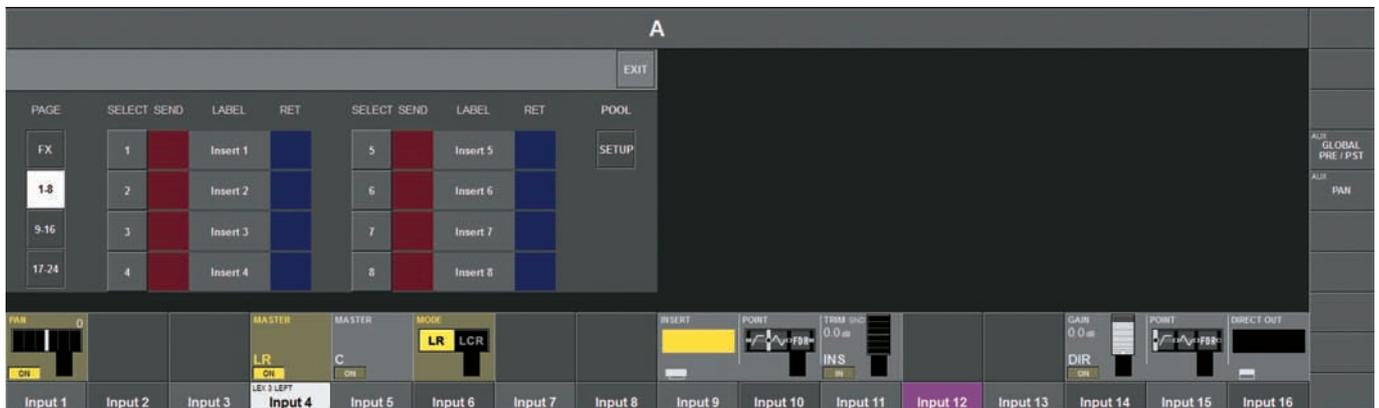
その他、[BUSSES 1-16] または [BUSSES 17-24] スイッチを押しして入力フェーダーにバス出力を表示した上で設定を行えます。基本的な設定方法は上記と同様です。

※ <NONE> を選択すると、パッチをリセットできます。

※ ロケーショングループ（例：ステージボックス、ローカル I/O など）は、パッチ設定ページ内、右側に表示されています。必要なグループにタッチして表示を切り替えます。

※ ステレオバスを調整する場合はタッチエリアに <LEFT> と <RIGHT> が表示され、L と R で切り替えを行えます。

◆インサート



インサートは最大 24 組のインサートセンド / リターンブロックで構成しています。

設定を行うと、ブロック内の各インサートが設定した入力チャンネル、マスターインサートポイントにパッチされます。

■インサートポイントを入力チャンネルにパッチする

- ・ 希望の入力チャンネルの PAN にタッチしてください。
- ・ 液晶ディスプレイの [INSERT] スイッチを押し、インサート選択ページを開きます。
- ・ インサート設定ページで入力 / 出力のインサートペアを番号 [1] ~ [24] から選択します。
- ・ <EXIT> スイッチまたはディスプレイ上の [INSERT] スイッチを押し、設定ページを終了します。

正しく機器同士を接続して機器の名称を適切に入力するため、インサートをチャンネルにパッチする前に接続する実際の端子や MADI チャンネルを明確にしてください。チャンネル名称等を入力しておく、パッチを間違えず、スムーズに実行できます。

■インサートセンド / リターン信号を端子や MADI チャンネルにパッチする

- ・ <SEND> スイッチを押し、出力パッチページを開き、インサートセンド用の端子を定義します。
- ・ <RET> スイッチを押し、出力パッチページを開き、インサートリターン用の端子を定義します。
- ・ <LABEL> スイッチを押し、キーボードページを開き、インサートの名称を入力します。
- ・ [INSERT] スイッチまたはタッチエリア上の <EXIT> スイッチでパッチページを終了します。

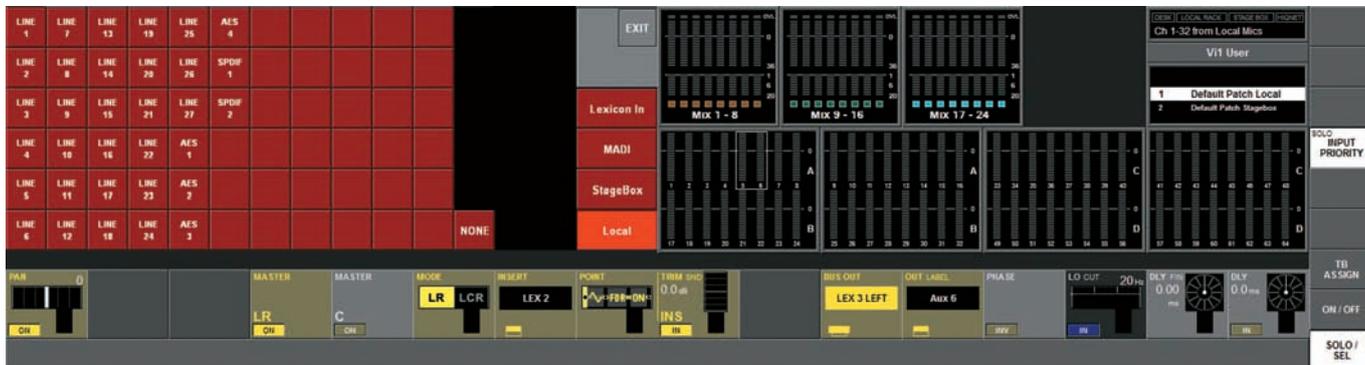
■ステレオインサート

インサート番号の奇数 / 偶数のペアではステレオインサートの設定が可能です。下図は設定可能なインサート形式を示しています。

	モノラルチャンネル	ペアチャンネルまたはステレオバス
モノインサート	○	×
ステレオインサート	○音声は両方のインサートに送られ、リターンはミックスに入る	○

◆ダイレクトアウト

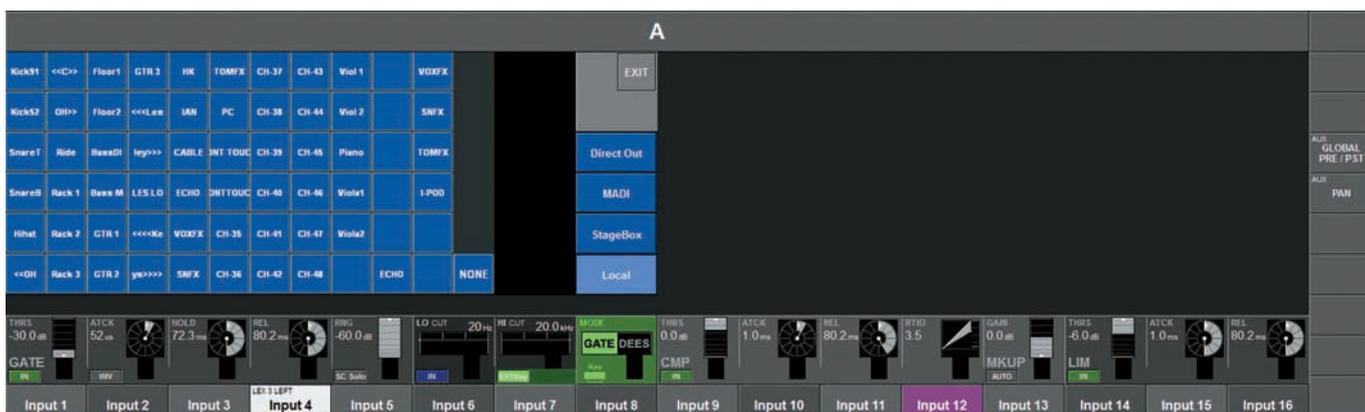
ダイレクトアウトのパッチは、チャンネルダイレクトアウトを出力端子にパッチします。ダイレクトアウト信号は、同時に複数の出力にパッチ可能です。



※チャンネルがペアになっている場合はタッチエリアに〈LEFT〉と〈RIGHT〉が表示され、ペアチャンネルのL&Rの入力パッチの間で切り替えを行います。

◆キー信号

キー信号のパッチは、ダイレクトアウトまたは入力信号に、ゲートのキー入力信号として送られます。



◆マトリクス

マトリクスのパッチは、ダイレクトアウト、入力信号、MADIチャンネル、マスター信号をマトリクス出力用のソースとしてパッチできます。

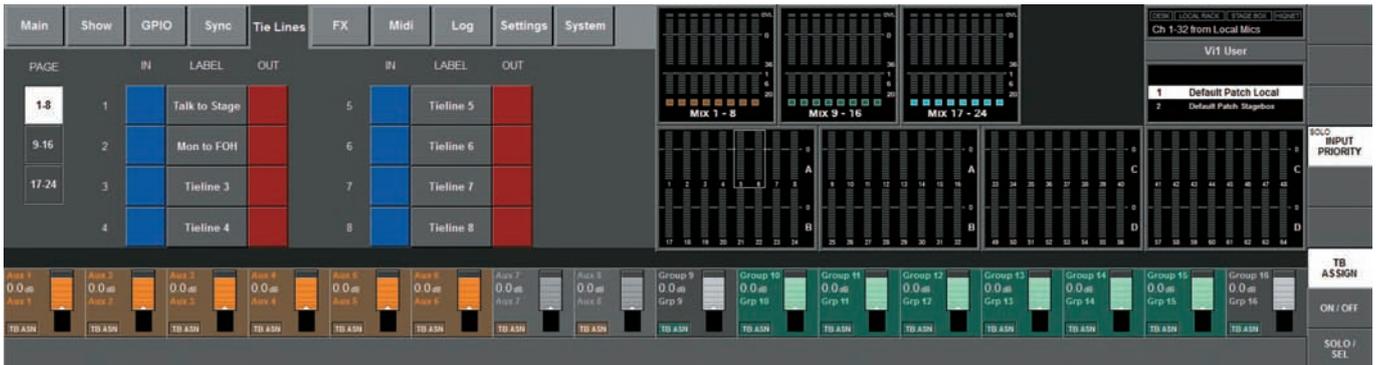
エンコーダーエリアの任意の [SOURCE] スイッチを押して、パッチページを開き、マトリクスのソースを選択します。



◆タイライン

タイラインとはミキシング処理や、DSP 処理を通らず、入力コネクターから出力コネクターへ直接接続するラインです。設定は以下の手順で行ってください。

- ・ [MENU] スイッチを押してシステムメニューページを開き、上部の〈TIE LINE〉タブを押して呼び出します。



- ・ Vi1 は、最大 24 系統の TIE LINES を装備しています。設定ページでは 8 系統ごとにまとめられており、〈1 - 8〉、〈9 - 16〉、〈17 - 24〉スイッチで必要なページを選択します。
- ・ 〈IN〉スイッチで入力パッチの設定、〈OUT〉スイッチで出力パッチの設定を行います。

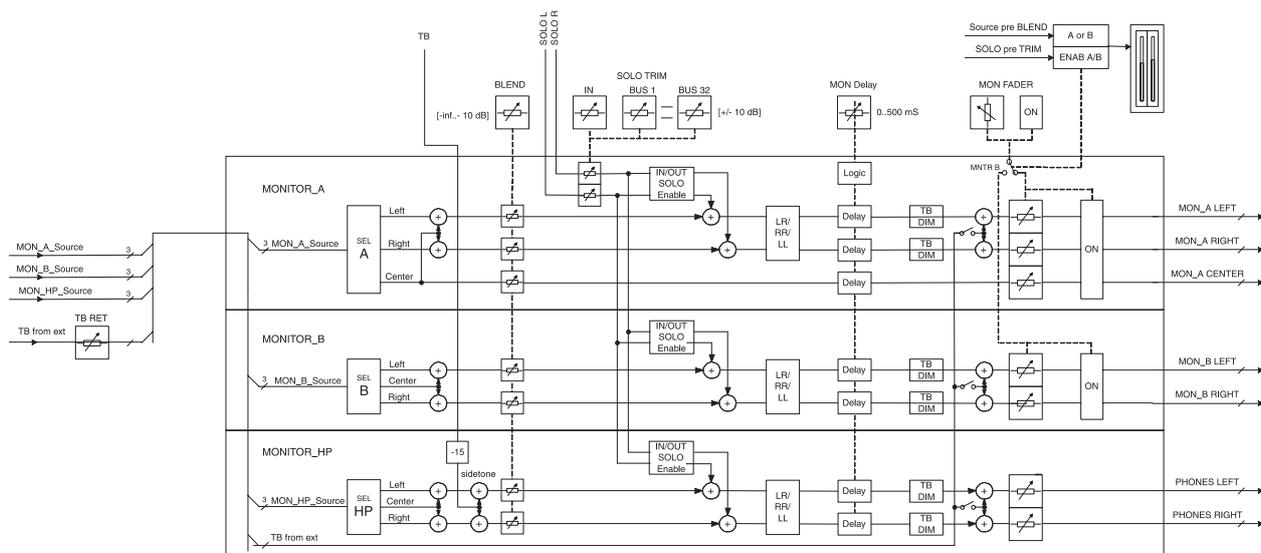
●例：ステージから FOH にオーディオ信号を送る場合

タイラインの設定

- ・ 〈IN〉スイッチ (青色) を押して、ステージボックスの入力コネクターを空いているタイライン入力に割り当てます。
- ・ 〈OUT〉スイッチ (赤色) を押して、ローカルラックの出力コネクターにパッチします。
- ・ 〈LABEL〉スイッチを押して、任意で名称を変更します。

第 11 章 モニタリング

◆信号の流れ



◆機能

Vi1 のモニタリングセクションには以下の独立した 3 つの出力があります。

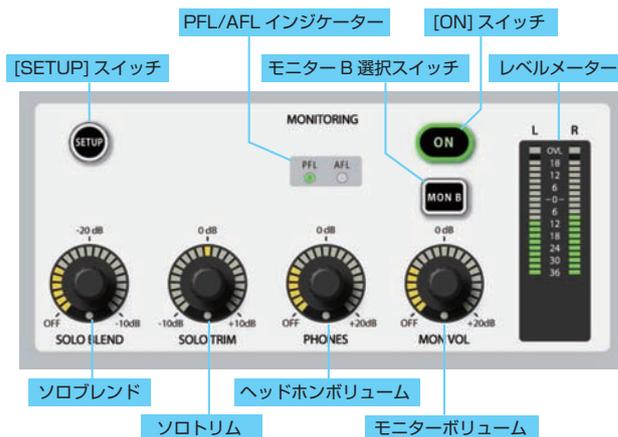
- ・モニター A LCR 構成 (ステレオ LR としても使用可能)
- ・モニター B ステレオ構成
- ・ヘッドホン ステレオ構成

各モニター出力は、以下のパラメーター調整または設定を行います。

- ・ソース
- ・入力ソロ
- ・出力ソロ (ユーザーが設定できる出力ソログループを含む)
- ・外部トークバック
- ・オーディオフォーマット (スワッピングまたは L/R モノ)

切り替え可能な USER A/B のモニター出力は、ソースを自由に割り当てられ、名称を入力できます。これらは頻度の高いモニター用、もしくは「ガナリ」用トークバックなどに使用します。

◆サーフェス上の概要



● SOLO TRIM

ソロ信号のトリムレベルを ± 10dB の範囲で調整します。ソロの微調節として使用してください。32 出力それぞれのトリムレベルと入力ソロの全体的なトリムレベルを調節できます。

● SOLO BLEND

モニターソース信号のレベルを $-\infty \sim -10$ dB の範囲で調節します。SOLO BLEND を調整することでソロと一緒に低減されたモニターレベルをミックスして検聴できます。

● PHONES

ヘッドホン出力のボリュームレベルを調節します。ヘッドホン出力端子はアームレスト手前の下にあり、インピーダンス 50 Ω ~ 600 Ω のヘッドホンに対応しています。

● SETUP

スイッチを ON にすると、モニター設定ページが液晶ディスプレイ上段に表示されます。[SETUP] スイッチは ON の時、青色に点灯します。

●メーター

モニターボリューム調整後の信号を表示する LR のステレオレベルメーターです。モニターフェーダー下の [MTR B] スイッチが OFF の時はモニター A 出力の、ON の時はモニター B 出力のレベルを表示します。

● PFL/AFL

PFL または AFL のソロが ON の時に点灯するインジケータです。

● ON

希望のモニター (モニター A または B) を ON にするスイッチです。

● MON VOL

選択したモニター (モニター A または B) のボリュームを調節します。

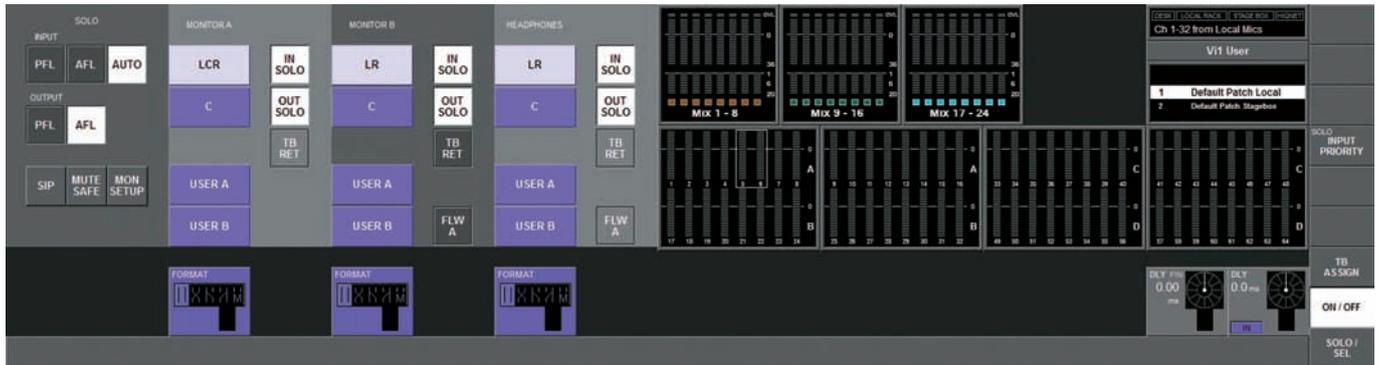
※モニターボリュームはマスター L、R、C フェーダーにも割り当て可能です (54 ページの「● MON VOL on Faders エリア」を参照してください)。

● MON B

モニター B を選択するスイッチです。未選択時はモニター A を選択しています。

※モニター A とモニター B は、モニター B スイッチを選択していても操作を続行できます。

◆モニター設定ページ



■ SOLO セクション

● INPUT

〈PFL〉 入力チャンネルのソロモードを PFL に設定します。

〈AFL〉 入力チャンネルのソロモードを AFL に設定します。

〈AUTO〉 (初期設定) 入力チャンネルのソロを、オートモードに設定します。オートモードは、入力ソロが有効な時は PFL モードにし、同時に複数の入力ソロが ON になった時点 (最初の入力のソロを押したままの状態、他チャンネルのソロを押した場合) で AFL モードにします。

● OUTPUT

〈PFL〉 出力のソロモードを PFL に設定します。

〈AFL〉 出力のソロモードを AFL に設定します。

●その他

〈SIP〉 ソロインプレイスを ON にします。ON の時に [SOLO] スイッチを押すと、他チャンネルの信号を全てミュートし、ソロ信号のみを出力します。信号はステレオ定位の状態でも MIX から出力されます。ソロインプレイスは出力信号を大きく変更するため、サウンドチェックまたはリハーサルの間のみ使用してください。

〈MUTE SAFE〉 ミュートセーフ (ソロインプレイスと独立して機能) を設定します。〈MUTE SAFE〉 を ON にしていると、入力チャンネルの [SEL] スイッチでミュートセーフの ON/OFF を設定できます。チャンネルの状態は、入力ストリップのミュートセーフ LED に表示されます。ミュートセーフの設定モードは、設定ページを閉じると終了します。

〈MON SETUP〉 液晶ディスプレイにモニター設定サブページが開きます (53 ページを参照)。

■ MTR A セクション

● LCR/C/USER A/USER B

モニターを行うソースを選択します。各出力は独立していますが、LCR と C はミックスが可能です、未選択も可能です。

〈LCR〉 モニター A のソースに LCR を選択します。

〈C〉 モニター A のソースに C を選択します。

〈USER A〉 モニター A のソースにユーザー A を選択します。例: 2トラックリターンなど。

〈USER B〉 モニター A のソースにユーザー B を選択します。例: 2トラックリターンなど。

●ソロスイッチ

〈IN SOLO〉 入力のソロ信号をモニター A 出力に送ります。

〈OUT SOLO〉 OUTPUT SOLO セクション (53 ページを参照) に含まれるバスの出力ソロ信号を、モニター A 出力に送ります。

〈TB RET〉 トークバックリターン信号を、モニター A 出力に送ります。

● FORMAT エリア

Vistonics エンコーダーで検聴フォーマットを選択します（下図のアイコンがリストの左側に表示されます）。



- LR L ソースをモニター L に、R ソースをモニター R に出力
- RL L ソースをモニター R に、R ソースをモニター L に出力
- LL L ソースをモニター L&R に出力
- RR R ソースをモニター L&R に出力
- Mono L/R ソースをサミングしてモニター L&R に出力。C (センター) 信号には影響を与えません。

■ MTR B/HEAD PHONES セクション

● LR/C/USER A/USER B

モニターを行うソースを選択します。各出力は独立していますが、LR と C はミックスが可能で、未選択も可能です。

- <LGR> モニター B のソースに LR を選択します。
- <C> モニター B のソースに C を選択します。
- <USER A> モニター B のソースにユーザー A を選択します。例 :2 トラックリターンなど。
- <USER B> モニター B のソースにユーザー B を選択します。例 :2 トラックリターンなど。

● ソロスイッチ

- <IN SOLO> 入力のソロ信号をモニター B 出力またはヘッドホン出力に送ります。
- <OUT SOLO> OUTPUT SOLO セクション (53 ページを参照) に含まれるバスの出力ソロ信号を、モニター B 出力またはヘッドホン出力に送ります。
- <TB RET> トークバックリターン信号を、モニター B 出力またはヘッドホン出力に送ります。
- <FLW A> <FLW A> を有効にすると、モニター B とヘッドホン出力のソース選択が、モニター A のソース選択に準拠します。モニター B とヘッドホン出力のモニター設定が無効になります。

● FORMAT エリア

エンコーダーで検聴フォーマットを選択します（下図のアイコンがリストの左側に表示されます）

- LR L ソースをモニター L に、R ソースをモニター R に出力
- RL L ソースをモニター R に、R ソースをモニター L に出力
- LL L ソースをモニター L&R に出力
- RR R ソースをモニター L&R に出力
- Mono L/R ソースをサミングしてモニター L&R に出力。C (センター) 信号には影響を与えません。

■ DLY エリア

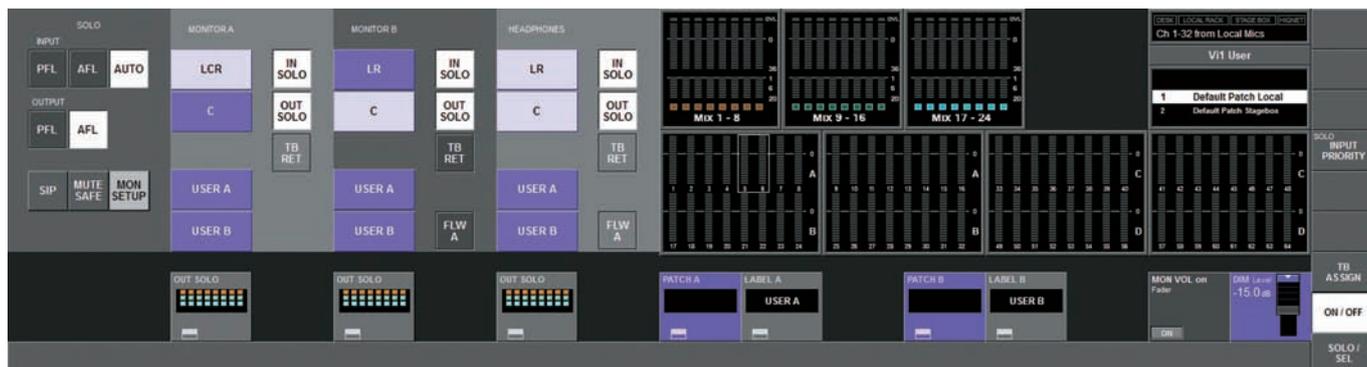
エンコーダーでモニター信号のディレイを、0 ~ 2000ms の範囲で調整します。[ON] スイッチで ON/OFF を切り替えます。この設定は、LCR 全てのモニター回路に適用されます。モニターディレイは、スピーカーと離れて操作を行う際、メイン PA システムの出力とヘッドホン、モニタースピーカーとの時間差を調節するために使用します。

■ モニター設定の詳細

	モニター A ソースのオプション						モニター A 音声出力			
	LCR	C	ユーザー A	ユーザー B	入力ソロ	出力ソロ	TB リターン	L	C	R
通常のモニタリング (ソロスイッチが押 されていない状態)	<input type="radio"/>				無効			L	C	R
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>						L+(C-3dB)	C	R+(C-3dB)
		<input type="radio"/>						C		C
			<input type="radio"/>					ユーザー A、L		ユーザー A、R
			<input type="radio"/>				ユーザー B、L		ユーザー B、R	
入力ソロが有効					<input type="radio"/>	無効	無効	入力チャンネルの信号がモニターにルーティングされます。LCR バスは該 当するチャンネルのモノ / ステレオ設定に応じて構成されます。		
						無効	無効	LCR/C/ ユーザー A/ ユーザー B の選択による		
出力ソロが有効					無効	<input type="radio"/>	無効	出力チャンネルの信号がモニターにルーティングされます。LCR バスは該 当するチャンネルのモノ / ステレオ設定に応じて構成されます。		
					無効		無効	LCR/C/ ユーザー A/ ユーザー B の選択による		
TB リターンが有効					無効	無効	<input type="radio"/>	TB リターンチャンネルの信号がモニターにルーティングされます。LCR バ スは該当するチャンネルのモノ / ステレオ設定に応じて構成されます。		
					無効	無効		LCR/C/ ユーザー A/ ユーザー B の選択による		

	モニター B/ヘッドホンソースのオプション						モニター B/ヘッドホン音声出力		
	LCR	C	ユーザー A	ユーザー B	入力ソロ	出力ソロ	TB リターン	L	R
通常のモニタリング (ソロスイッチが押 されていない状態)	<input type="radio"/>				無効			L	R
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>						L+(C-3dB)	R+(C-3dB)
		<input type="radio"/>						C	C
			<input type="radio"/>					ユーザー A の L	ユーザー A の R
			<input type="radio"/>				ユーザー B の L	ユーザー B の R	
入力ソロが有効					<input type="radio"/>	無効	無効	入力チャンネルの信号がモニターにルーティングされます。LCR バスは該 当するチャンネルのモノ / ステレオ設定に応じて構成されます。	
						無効	無効	LCR/C/ ユーザー A/ ユーザー B の選択による	
出力ソロが有効					無効	<input type="radio"/>	無効	出力チャンネルの信号がモニターにルーティングされます。LCR バスは該 当するチャンネルのモノ / ステレオ設定に応じて構成されます。	
					無効		無効	LCR/C/ ユーザー A/ ユーザー B の選択による	
TB リターンが有効					無効	無効	<input type="radio"/>	TB リターンチャンネルの信号がモニターにルーティングされます。LCR バ スは該当するチャンネルのモノ / ステレオ設定に応じて構成されます。	
					無効	無効		LCR/C/ ユーザー A/ ユーザー B の選択による	

◆モニター設定サブページ



■ OUTPUT SOLO セクション

OUTPUT SOLO セクションは、個々の出カソロを特定のモニター出力（モニター A、B またはヘッドホン出力）に送ることができます。インイヤーモニターシステムの場合にインイヤーモニターミックスのソロ出力をモニター B に設定するなど、ステージモニタリング用途に最適です。また、会議用ウェッジモニターシステムの場合はモニター A にウェッジスピーカーシステムを接続すればソロ時にモニター A のみに出力できます。

● OUT SOLO A エリア

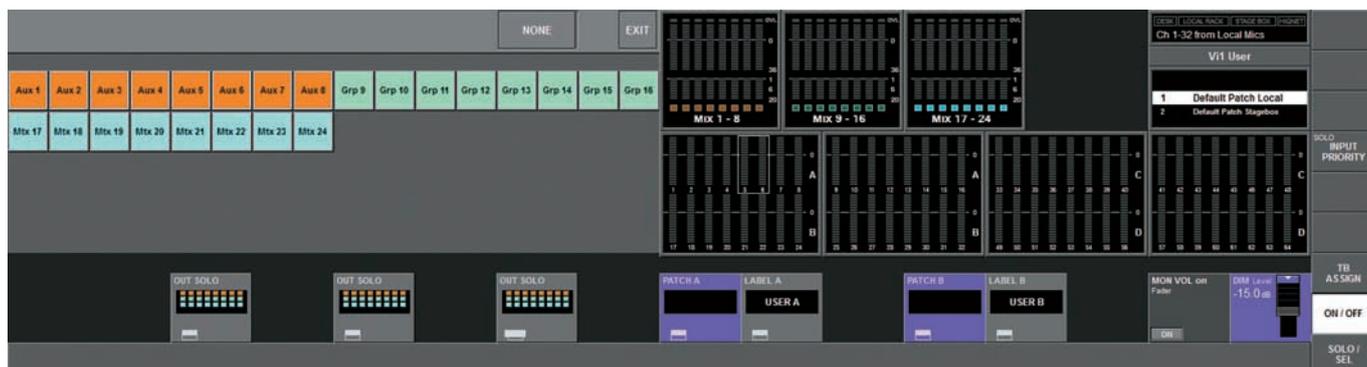
モニター A の出カソロ（初期設定は全て）に送るパスを表示します。スイッチを押すとソロ設定ページが開きます。

● OUT SOLO B エリア

モニター B の出カソロ（初期設定は全て）に送るパスを表示します。スイッチを押すとソロ設定ページが開きます。

● OUT SOLO HP エリア

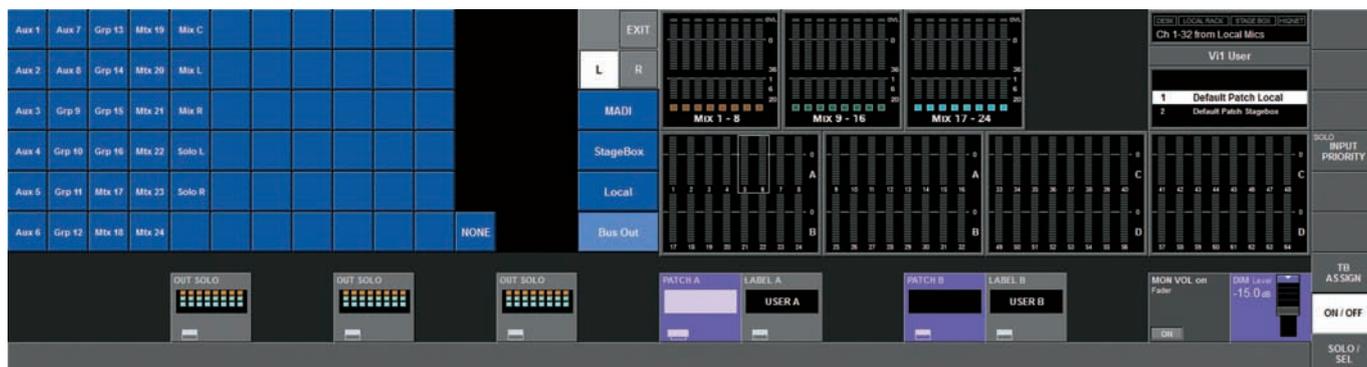
ヘッドホンモニターの出カソロ（初期設定は全て）に送るパスを表示します。スイッチを押すとソロ設定ページが開きます（下図を参照）。〈EXIT〉スイッチを押すと、設定ページを終了します。



各 32 出力はソロ設定ページで IN/OUT を設定できます。〈NONE〉スイッチを押すと、それまでの選択がクリアされ、何も選択していない状態になります。設定の状況は Vistonics エンコーダーエリア内に小さなボックスで AUX はオレンジ、グループは緑、マトリクスは水色に表示されます。

● PATCH A エリア

ユーザー A に割り当てられているソースが表示されます。スイッチでパッチ設定ページが開きます（下図を参照）。



● LABEL A エリア

ユーザー A の名称が表示されます。スイッチを押すと液晶ディスプレイにキーボードが表示され、名称を変更できます。

● PATCH B エリア

ユーザー B に割り当てられているソースが表示されます。スイッチでパッチ設定ページが開きます。

● LABEL B エリア

ユーザー B の名称が表示されます。スイッチを押すと液晶ディスプレイにキーボードが表示され、名称を変更できます。

ユーザー A、B のパッチページは、任意のモニターソースを LR または LCR に出力できます。例えば、頻度の高いモニターミックスをユーザーパッチページに設定すればソロスイッチを使用することなく検聴できて便利です (AUX、グループなどは上図のように [Bus Out] から選択します)。またステージボックスからトークバックラインを入力すれば、「ガナリ」用のソースとして使用することも可能です。

ユーザー A、B は基本的にステレオソースですが、LR 両方に同じソースを設定すれば、モノラルソースとして使用できます。

● MON VOL on Faders エリア

スイッチを ON にするとモニターボリューム調整がマスター LR/C フェーダーに割り当てられ、モニターエンジニアはモニター調整を直接的に実行できます。モニター A のボリューム調整が LR マスターフェーダーに、モニター B のボリューム調整が C フェーダー割り当てられます。MON VOL エンコーダーはパラレルで機能しています。LRC 信号はこのスイッチを ON にした直前の信号レベルで保持され、機能が ON の間は調整できません。

※プリセットの Monitor Default Show を読み込むと、この機能は自動的に ON になります。

● DIM Level エリア

DIM レベルを 0 ~ ∞ の範囲で調節します。DIM 機能は、GPIO 経由でリターントークバックを有効にする、またはコンソール上のいずれかのトークバックスイッチ (EXT、PRESET 1、2、3) を押ししている場合に機能します。

◆ ソロ機能

● AFL、PFL、SIP

Vi1 は、入出力の PFL/AFL に加え、任意で使用できる SIP (ソロインプレイス) の 3 つのソロ機能を搭載しています。SIP モードはサウンドチェック、またはリハーサル時のみに使用してください。SIP モードは、モニター設定ページで、ソロシステムのオペレーションモードを切り替えることで使用できます。

● SIP モードが OFF の時

- ・ 入力 1 系統のみをソロにした場合、PFL ソロをソロバスに送ります。
- ・ モニター設定ページでソロモードをオートモードに設定している場合、複数のソロを同時に ON (入力 1 系統のソロを押したまま他のを ON) にすると、ソロにした全ての入力の AFL ソロをソロバスに送ります。出力 1 系統のみソロにしている場合は PFL になります。
- ・ モノラル入力から送られる PFL 信号は PAN が無効になり、センターパン定位のステレオソロバスになります。ステレオ入力の場合、L チャンネルは L ソロバス、R チャンネルは 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の AFL ソロはチャンネルパンに準拠した定位になります。
- ・ 出力ソロ (VCA マスターのソロを含む) は全て AFL ソロとなり、フェーダー通過後の信号がソロバスに送られます。出力がモノ AUX、グループまたはマトリクスの場合、信号は L と R 両方のソロバスに同じレベルで送られます。ステレオペアにリンクされた信号は、そのまま L と R のソロバスへそれぞれ送られます。出力ソロのパンの調節はできません。
- ・ SIP モードが OFF の場合、ソロの操作はモニター設定ページのモニターソース選択での IN SOLO や OUT SOLO の選択によってソロバス上の音声に切り替わり、モニターセクションはソロ音声自動的に以前のモニターソース選択に切り替わります。

● SIP モードが ON の時

- ・ 入力を SIP ソロにした場合、ソロとミュートセーフを設定したチャンネル以外の全ての入力がミュートまたはディミングされます。その後、ソロにしたチャンネルはミュートしません。ディミングの量は [SOLO BLEND] エンコーダーで操作します。
- ・ 入力 (または入力グループ) が割り当てられている VCA マスターをソロにした場合、VCA グループの入力全てが 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をモニターソースに切り替えません。
- ・ 出力をソロにした場合、SIP モード OFF の時と同様、通常の AFL ソロが送られます。出力信号は、1 つ前に聞いていたソロバスとモニターソースで切り替わります。

◆ ソロ動作

■ ソロの起動

サーフェス上のいずれかの [SOLO/SEL] スイッチが押ししてソロを ON にします。ソロが有効時、ギャングモードは無効になり、VCA またはミュートグループ設定ページが開きません。

■ ソロの解除

- ・ ON になっている全てのソロは、マスターセクションの [SOLO CLEAR] スイッチを押せば解除されます (下図を参照)。**[SOLO CLEAR]** スイッチは、ソロがアクティブの時に点灯します。
- ・ ソロは手動で OFF にできます。
- ・ オートキャンセル機能を ON にしている場合、他のチャンネルをソロにすると現在のソロが解除されます (詳しくは 55 ページの「**■**オートキャンセル動作」を参照してください)。

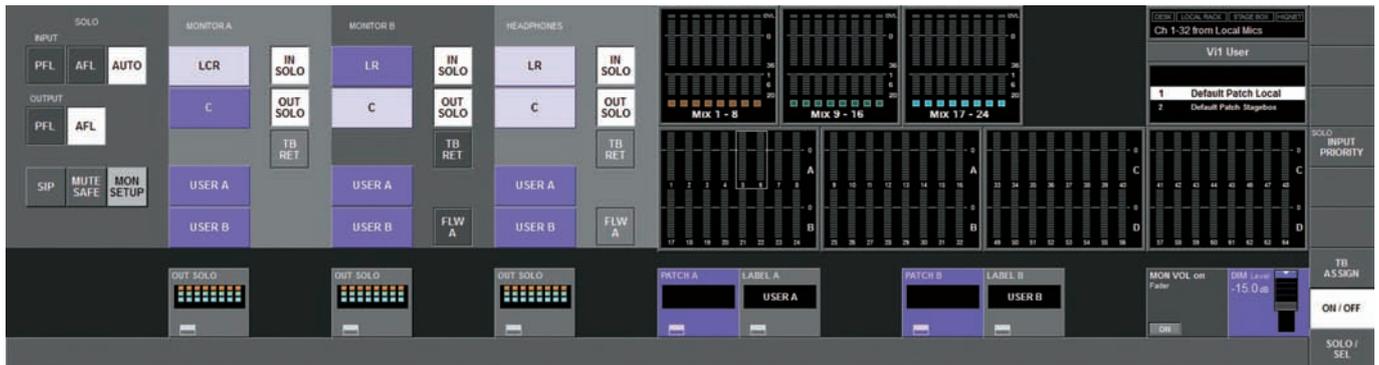


[SOLO CLEAR] スイッチ

■入力優先モード

ディスプレイ右端にある [INPUT PRIORITY] を ON にすると入力優先モードになります。入力優先モードの場合、出力ソロがアクティブ中に、入力のソロがアクティブになると入力が一時的に優先されます。優先中は出力の [SOLO/SEL] スイッチが点灯していても出力のソロ信号は切り離されています。

※入力優先モードはモニターエンジニアが出力のソロを常時 ON にして、時々入力を確認したい場合に使用します。入力優先モードでは入力ソロが OFF になった場合は自動的に出力のソロ信号に切り替わります。



■オートキャンセル動作

ライブ SR のミキシングでは大半が 1 つのチャンネルのソロで調整を行います。オートキャンセル動作は、ミキシング操作をスピードアップさせるため、常時ソロを 1 系統のみ有効にし、直前のソロをキャンセルする機能です。Vi1 は、操作性の高いソロ動作を実現しています。通常の操作を行う場合、ソロのオートキャンセル機能を動作させながら、必要な時点で素早く複数のソロを使用できます。

●入力優先モードが OFF の場合

- ・入力、または出力のソロを 1 系統 ON にしている状態で、他のソロを押すと直前のソロがキャンセルされます。
- ・入力または出力のソロを長押ししながら他のソロを押すと、オートキャンセル動作はバイパスされ、複数のソロを選択できます。モニター設定ページで入力ソロをオートモードに設定している場合、入力ソロは PFL から AFL に変わります。最初のソロの後に他のソロを押すと、全てのアクティブ状態のソロは、もとに戻ります。

●入力優先モードが ON の場合

- ・入力ソロを押すと、他のアクティブな入力ソロや VCA ソロがキャンセルされます。さらに、アクティブな出力ソロは一時的に解除（キャンセルではない）されます。
- ・出力ソロを押すと、他のアクティブな出力ソロがキャンセルされます。
- ・オートキャンセル機能は、入力または出力のソロを長押ししながら同タイプのソロを押すと無効になります（違うタイプのソロを押しても無効です）。

◆ Follow Output Solo モード

■ Follow Output Solo モードの概要

Follow Output Solo は、最大 32 系統のバス出力に送るチャンネルの確認と調節を素早く行うための機能です。出力の [FLW] スイッチを押して使用します。

- ・ [FLW] スイッチは入力セクションのフェーダー右横と Viconics エンコーダー右横の 2 つです。常時スイッチを 1 つだけ ON にできます。
- ・ フェーダーまたは Viconics エンコーダーの Follow Output Solo が OFF で、グループや AUX 出力のソロを押した場合、選択した出力ソロが有効になり、ディスプレイ上段にイコライザー、ダイナミクス、エフェクターなどの出力プロセッシングが表示されます。このディスプレイは通常システムメニューや時計が表示されています。
- ・ フェーダーまたは Viconics エンコーダーの Follow Output Solo が ON で、グループや AUX 出力のソロを押した場合、上記と同じく選択した出力ソロが有効になり、入力フェーダーやエンコーダーは割り当てたソロバス送り用の調整に切り替わります（他のコンソールでの「フェーダーフリップと同等」）。
- ・ マトリクス出力の [SOLO/SEL] スイッチを押した場合は、Follow Output Solo モードの設定に関わらず、該当の出力ソロがアクティブになり、ディスプレイにマトリクス出力のイコライザー、ダイナミクス、エフェクターなどのプロセッシングが表示されます。またチャンネルフェーダーは、ソロのマトリクスの出力レベル調節に切り替わります。

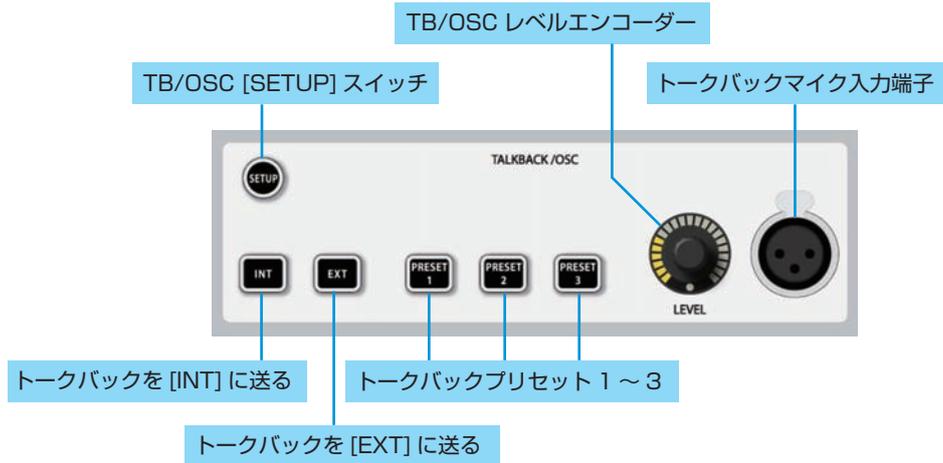
※フェーダー右横の [FLW] スイッチは、入力チャンネルの AUX センドを調節する VCA 機能を搭載しています。詳しくは「第 9 章 VCA & ミュートグループ」を参照してください。

Follow Output Solo [FLW] スイッチ



第 12 章 トークバック&オシレーター

◆概要



■ [SETUP] スイッチ

[SETUP] スイッチでトークバック機能とオシレーター機能の調整を行います。調整項目はマイクゲイン、[PRESET] スイッチの送り先、トークバックリターンパスの設定等です。フロントパネル上で維持する制御は、トークバックシステムのみです。

■ トークバックマイク入力端子

トークバックマイクの入力端子です。ファンタム電源が必要な場合は背面側のスイッチを ON にしてください。

■ LEVEL エンコーダー

トークバックまたはオシレーターのレベルをリアルタイムで調節するエンコーダーです。トークバック用のアナログマイクアンプのゲインは、コンソール内部の基板で 46 ~ 66dB に変更可能です。デフォルトではセンターに設定されています。オシレーターが ON の場合、オシレーターレベルの調節は、全ての送り先を一括で調節します。トークバックとオシレーターのレベル設定は独立しています。

■ トークバック信号のルーティング

以下のスイッチで、内部トークバックマイクのルーティングを設定します

● [INT] スイッチ

トークバック信号を選択した出力バスに送ります。出力バスの選択は液晶ディスプレイ上段横の Viconics エリアにある {TB ASSN} エリアにタッチし、トークバックに割り当てるバスを選択します。出力バスの表示は、[PageA] と [PageB] スイッチで切り替えられ、全 24 バスから選択可能です。

● [EXT] スイッチ

トークバック信号はローカル I/O、ステージボックス、MADI インターフェース上のどの出力にもルーティングできます。

● [PRES1 - 3] スイッチ

トークバック信号をユーザーが設定し、指定した出力に直接送ります。モメンタリーとラッチ動作に対応しています。

◆設定

[SETUP] スイッチで、設定ページを開きます。オシレーター、トークバックセンド、トークバックリターンの設定を行います。



■ オシレーターセクション

※オシレーターは、液晶ディスプレイ下段、入力チャンネルの INPUT エリアにある {OSC} スイッチで入力チャンネルにもパッチ可能です。

● 〈PINK NOISE〉

信号波形をピンクノイズに設定します。

● 〈WHITE NOISE〉

信号波形をホワイトノイズに設定します。

● 〈SINE〉

信号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 {BUS ASSIGN} エリアで選択したバスに送ります。

● 〈OSC to TB〉

オシレーター信号を TB 信号の代わりにトークバックバスに送ります。

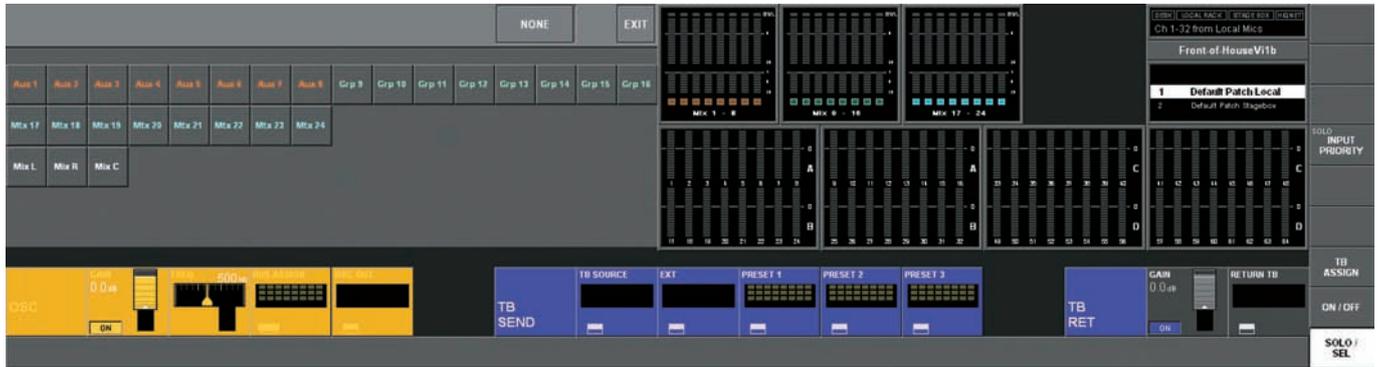
● GAIN エリア

エンコーダーでオシレーターの出力レベルを - inf ~ +18dB の範囲で調節できます。{ON} スイッチでオシレーターを ON にします。

● FREQ エリア

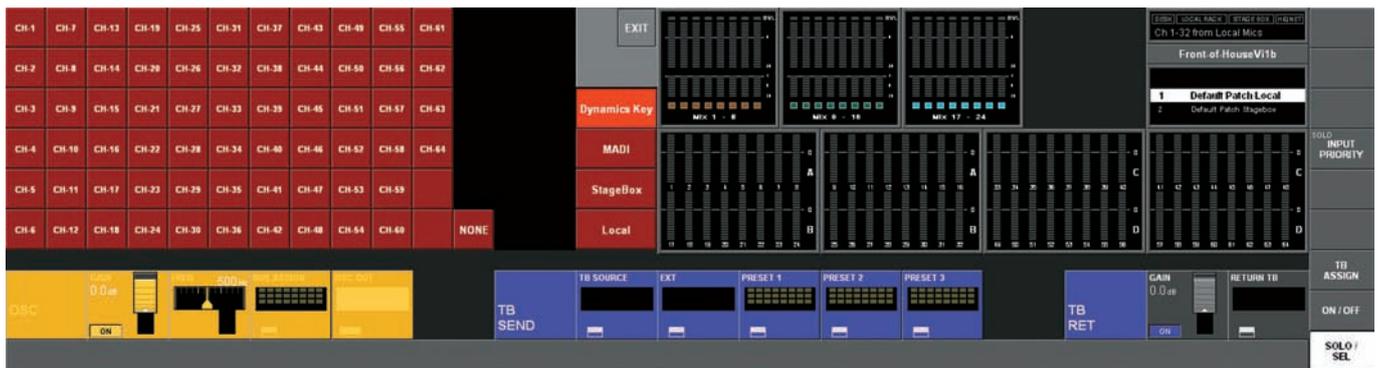
オシレーターにサイン波に設定した場合、周波数を 20Hz ~ 20kHz の範囲で調節します。

● BUS ASSIGN エリア



バスの割り当て設定ページを開きます

● OSC OUT エリア



出力のパッチ設定ページが開きます。このページでは、オシレーターの送り先を設定します。ステージボックス、ローカルラック、MADI チャンネル出力、入力チャンネルから自由な選択が可能です。出力先の大まかなカテゴリーを 〈Dynamics Key〉、〈MADI〉、〈StageBOX〉、〈LOCAL〉 から選択し、出力チャンネルを決定します。

■ TB センドセクション

トークバックマイク出力の出力先を設定します。

● TB SOURCE エリア

ソースの名称が表示されています。スイッチを押してパッチ設定ページを開きます。選択していない場合は、自動的にサーフェス上のトークバックマイク入力を選択されます。

※内部トークバックマイクロホン他、Vi1 に接続している全てのマイクロホンがソースとして使用できます。



● EXT エリア

パッチ設定ページが開きます (下図を参照)。パッチ設定ページではサーフェス上の [EXT] スイッチを押した場合の出力先を設定します。



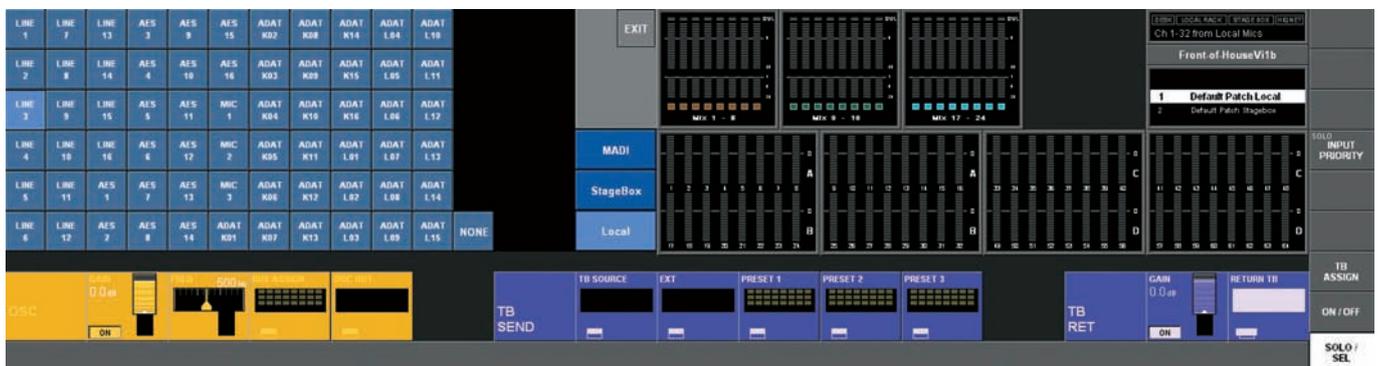
● PRESET1 - 3 エリア

パッチ設定ページが開きます。パッチ設定ページではサーフェス上の [PRESET 1 - 3] スイッチを押した場合の出力先を設定します。



■ TB リターンセクション

トークバックリターンは入力チャンネルを直接モニター回路に送る機能です。コンソール側のオペレーターとアシスタントが直接話しながら調整を行うことが可能です。この機能はモニター設定ページを有効にする必要があります (51 ページの「◆モニター設定ページ」を参照してください)。



● GAIN エリア

エンコーダーで、トークバックリターン信号のレベルを調節します。[ON] スイッチでトークバックリターンを ON にします。

● RETURN TB エリア

パッチ設定ページが開きます。トークバックリターン信号用の入力端子を選択します。

※ステージ側のエンジニアとコミュニケーションを取る場合はステージボックスのマイク入力をトークバックリターンに選択してください。

第 13 章 メーター機能

◆入力チャンネルメーター

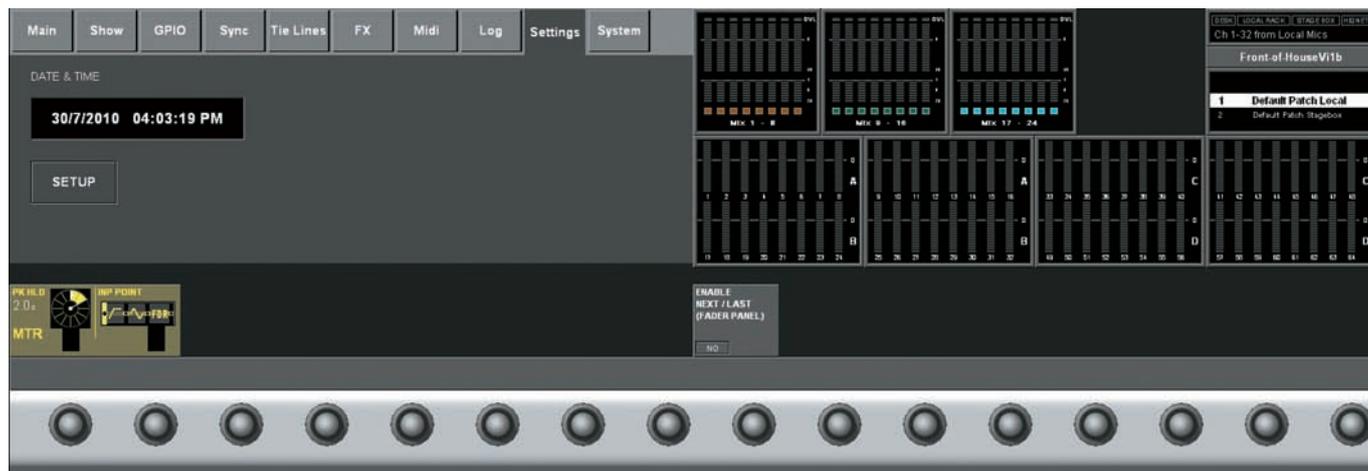


各入力チャンネルストリップに入力メーターを搭載しています。メーターは、2 つに分かれており、上部が 10 セグメントの入力レベルメーター、下部が 4 セグメントのゲインリダクションメーター (GRM) です。

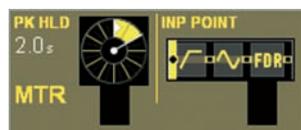
入力レベルメーターは、入力チャンネルの選択したポイントでの入力レベルを表示します。表示するポイントは、設定ページで全入力チャンネルを一括で 4 つのポイントから設定できます。設定ページは液晶ディスプレイ横の [MENU] スイッチを押して、〈Setting〉 タブを押すと呼び出せます (下図を参照)。

ステレオペアのチャンネルは、値の高いチャンネル側を表示します。

ゲインリダクションメーターは、リミッターやコンプレッサーが動作している場合の、全体のゲインリダクションレベルを表示します。



●メーターのモニタリングポイント



マイクゲインの直後、デジタルトリムとフィルターの前段をメーターポイントにします。



デジタルトリムとフィルターの直後、ゲート / イコライザー / ダイナミクスの前段をメーターポイントにします (初期設定)。



ゲート / イコライザー / ダイナミクスの直後、プリフェーダーをメーターポイントにします。



ポストフェーダーをメーターポイントにします。

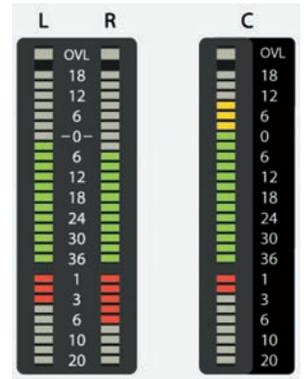
◆バスマスターメーター



ゲインリダクションメーターは、リミッターやコンプレッサーが動作している場合の、全体のゲインリダクションレベルを表示します。

◆マスター出力メーター

LR マスターおよび C マスターは個別に出力レベルメーターとゲインリダクションメーターを搭載しています。LR マスターは、右図のステレオメーターで、C マスターは、入力チャンネルメーターと同様のモノラルメーターです。



◆モニターメーター

モニターセクションにはゲインリダクションメーター無しステレオレベルメーターを搭載しています。



◆メーターの表示範囲

レベルメーターの表示範囲は、+18dB ~ -36dB で、アナログライン出力レベルの実測値を dBu で表示します。ゲインリダクションメーターは、2 ~ 20dB の範囲で表示します。

※ Vi1 は、完全なフローティング信号処理を備えているため、ミキサー内部のオーディオ信号はオーバーロードしません。マスター出力メーターで信号レベルが高すぎる場合は、マスターフェーダーで適正なレベルに修正する必要があります。

入力チャンネルメーターでは、過大入力(マイクプリアンプのクリップ)に対してオーバーロード(OVL)LED が点灯します。マスターメーターでは、レベルメーターの LED が全て点灯した時(アナログ出力ステージのクリップ)より大きい値の場合、オーバーロード LED が点灯します。

◆液晶ディスプレイ上段のメーター

液晶ディスプレイ上段には 2 段のメーターセクションがあり、上側は全 24 系統の出力バスレベルを、下側は全 64 系統の入力レベルを表示します。入力レベルは 4 列で構成し、固定レイヤー A(1 ~ 16) と固定レイヤー B(17 ~ 32)、C(33 ~ 48)、D(49 ~ 64) のメーターを表示しています。

バスがステレオペアになっている場合は、メーター一番下のハコが 2 つを組み合わせた形に表示されます。

ペアの入力チャンネルは、垂直ペアまたは水平ペアのどちらも白色の枠付きで囲まれて表示されます。



◆ピーク保持表示

全てのメーター表示（サーフェス上のLEDメーターと液晶ディスプレイ内のメーター）は、自動解除付きのピーク保持機能があります。ピーク保持時間は設定ページのPK HOLDエンコーダーで調節でき、全メーターで一括に設定します。

◆メーターバリステックス

全レベルメーターのバリステックスは、PPM(ピークプログラムメーター)DIN規格に準拠しています。アタック時間差は、オーディオサンプルベース(20.8us @ 48kHz)に合わせた時間ではありません。

ゲインリダクションメーターは実際のダイナミクス調整値を表示しているため、バリステックスがありません。

第14章 メインメニュー

◆メインメニュー



液晶ディスプレイ横にある [MENU] スイッチを押してメインメニューを呼び出します。

別の設定スイッチが ON になっている、または出力ソロが有効になっている場合はメインメニューが開きません。



各メニューページは、ディスプレイ上部のタブをタッチして呼び出します。

メーカーからのテクニカルサポートが必要な場合は、このページのソフトウェアのリリース番号と Build 番号を控えてください。

■ BRIGHTNESS 設定

液晶ディスプレイの輝度およびスイッチ、LED、FaderGlow の明るさを、〈HI〉〈MID〉〈LOW〉の3段階から選択します。

◆ Show ページ

Loaded Show: Vi1 User

SAVE SAVE AS SHOW DFLTs

LOAD Empty Show 5/8/2010 08:40 PM

NAME Vi1 User 29/7/2010 10:38 PM

DEL

Items: 2 Free Space: 95.41 GB

EXT STORAGE EXT 1

IMPORT EXPORT

NAME

DEL

Items: 0 Free Space: 6 MB

EXPORT CHANNEL LABELS GO

IMPORT CHANNEL LABELS GO

EXPORT EXCEPTION FILES

Show の設定については「第 15 章 スナップショットとキュー」を参照してください。

◆ GPIO ページ

Pin	Status	Function	Parameter	Polarity	Time	Edge
IP:VGPI:FX Tap 1	0	F KEY LED	1	Positive	0	Both
IP:VGPI:FX Tap 2	0	F KEY LED	2	Positive	0	Both
IP:VGPI:FX Tap 3	0				0	Rising
OP:VGPO:FX Tap 1	0	F KEY	1		0	Rising
OP:VGPO:FX Tap 2	0	F KEY	2		0	Rising
OP:VGPO:FX Tap 3	0				0	Rising

LOCAL I/O

STAGE BOX

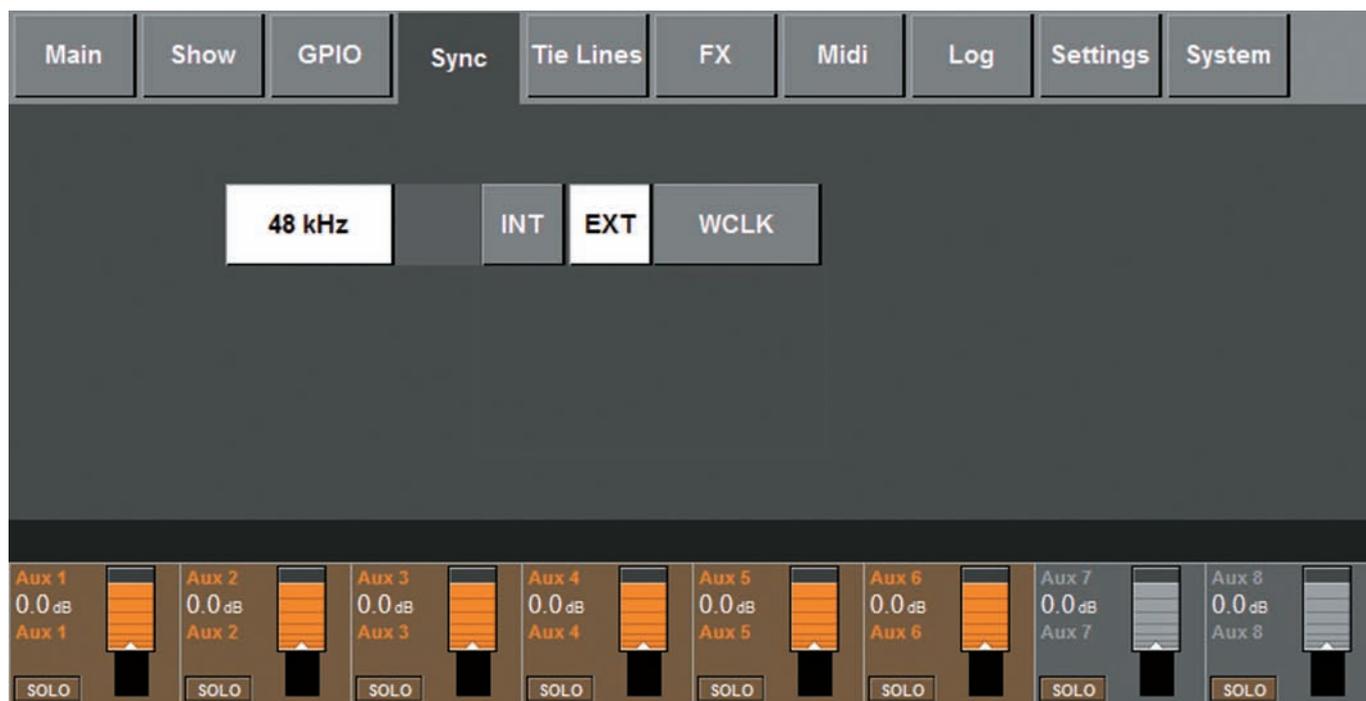
GPIO FUNCTION PARAMETER POLARITY EDGE

F KEY LED 1 Positive Both

ON

GPIO の設定については「第 16 章 GPIO」を参照してください。GPIO ページはオプションのステージボックスを接続している場合のみ有効になります。

◆ Sync ページ

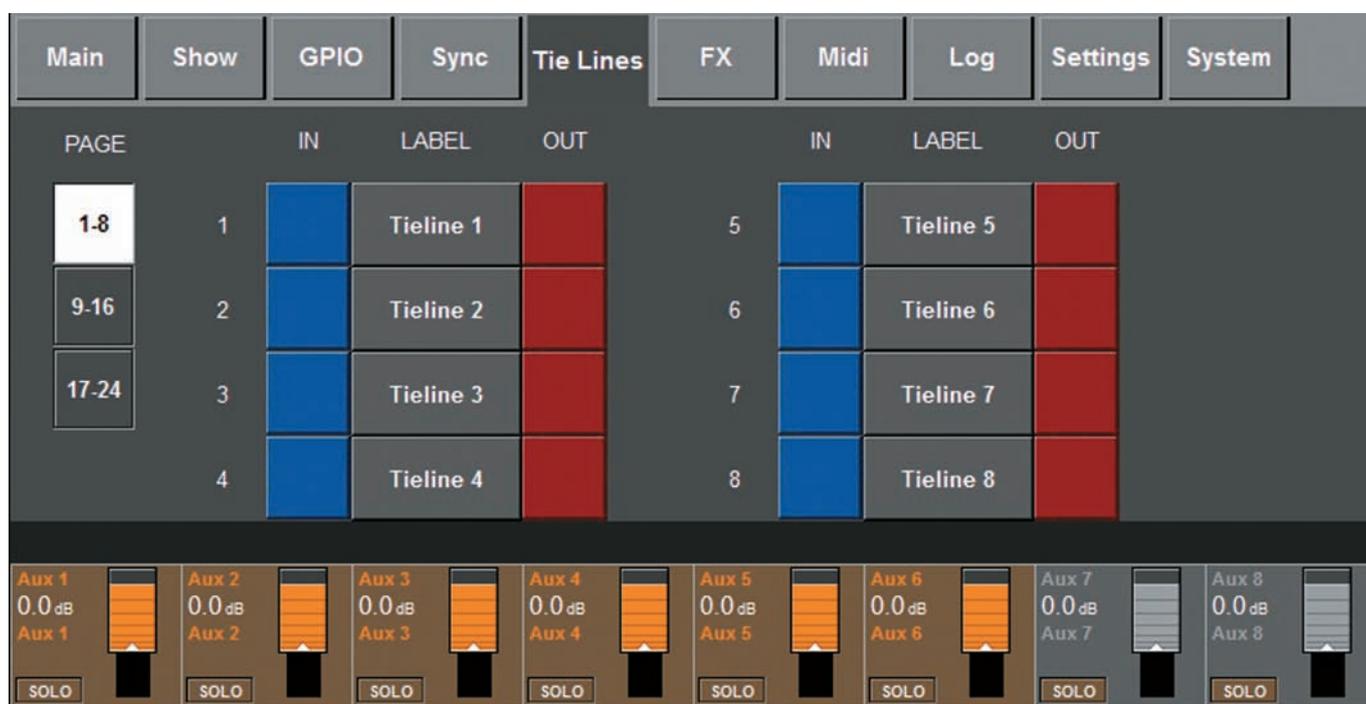


現バージョンではコンソールは 48kHz の内部クロックで動作しています。

コンソール背面の WCLK IN BNC に外部クロックが接続されている場合、コンソールは外部機器に同期します。外部機器と同期すると EXT LOCK インジケータ及び WCLK インジケータが点灯します。

Vi1 の外部クロック周波数は、48kHz、± 100ppm(± 0.01%) です。

◆ Tie Lines ページ



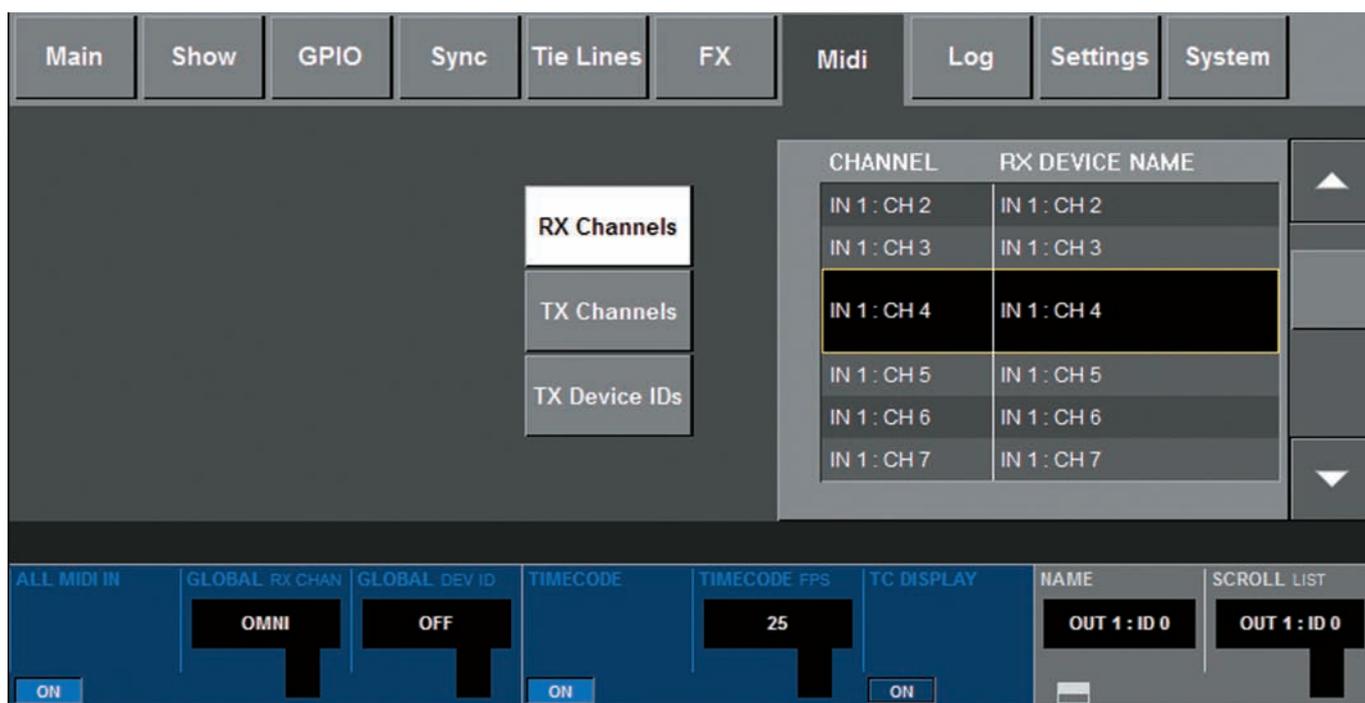
Tie Line については 49 ページの「◆タイライン」を参照してください。

◆ FX ページ



FXについては「第 19 章 プロセッシングカード」を参照してください。

◆ Midi ページ

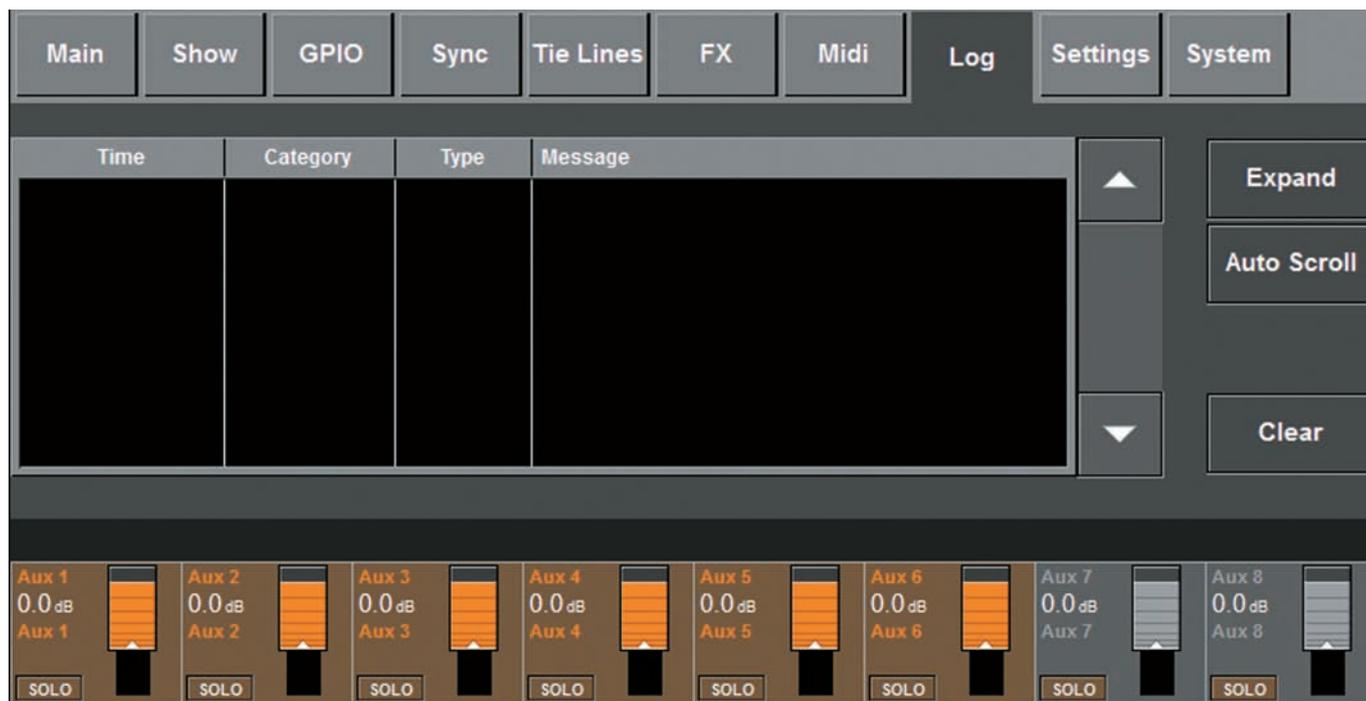


メインメニューの MIDI ページには以下の項目が含まれています：

- ・ TX MIDI チャンネル、RX MIDI チャンネル、TX MIDI デバイス ID 用のデバイスリスト
- ・ Global MIDI レシーブチャンネル、On/Off、Global レシーブ MIDI デバイス ID
- ・ Global MIDI トランスミットチャンネル、On/Off スイッチ
- ・ MIDI タイムコード RX global On/Off スイッチ、フレームレートコントロール

MIDI について詳しくは「第 19 章 プロセッシングカード」を参照してください。

◆ Log ページ



このページでは、最後に電源を入れた時点から生じたエラーを表示します。システムを構成する機器（サーフェス、ローカル I/O、オプションのステージボックスなど）のエラーをチェックするのに便利です。

タッチエリア内の▲▼にタッチしてリストをスクロールします。

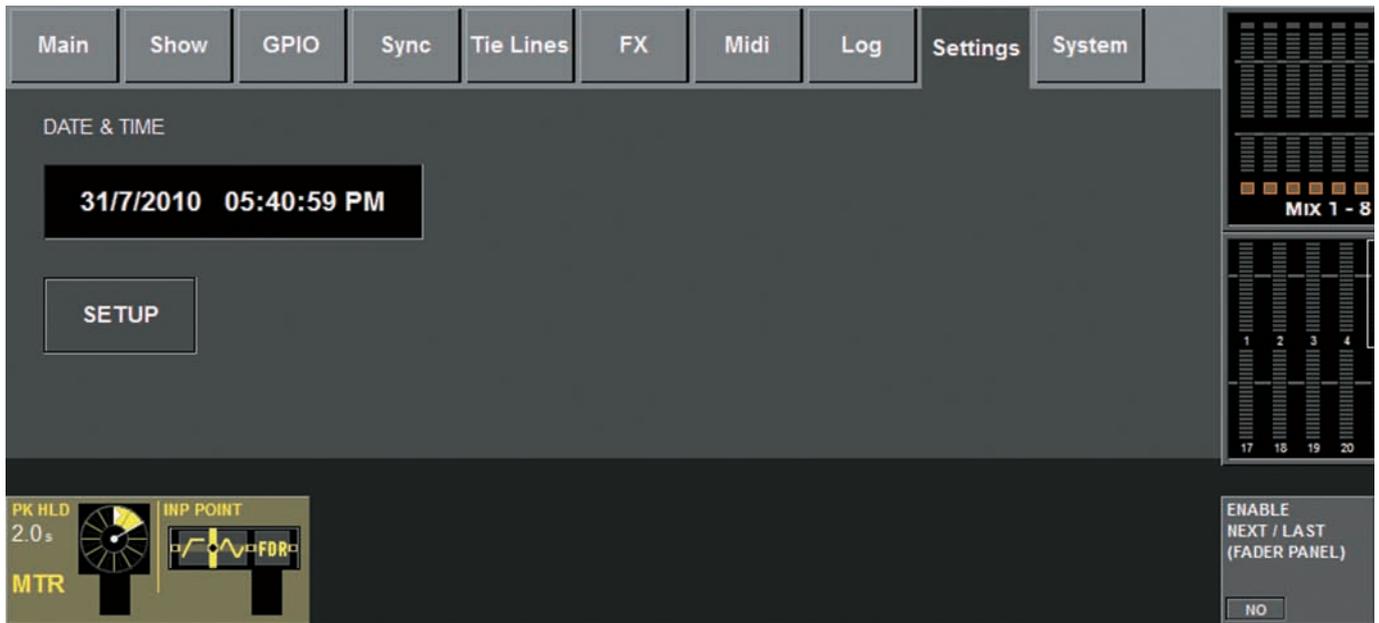
〈Expand〉スイッチを押すと、現在選択したメッセージの詳細を 3 行分表示します。〈Compact〉スイッチは、〈Expand〉の状態を解除します。

〈Auto Scroll〉スイッチを押すと、現在選択しているメッセージの内、一番新しいメッセージを表示します。

〈CLEAR〉スイッチを押すと、ログを消去します。

※一番新しいメッセージは、液晶ディスプレイ上段、右上部のエラーログ表示エリア（67 ページ下図）にも表示されます。メッセージは、LOG ページを見た後で、液晶ディスプレイから消去できます。ログページは、エラーログ表示エリアをタッチしても呼び出せません。

◆ Settings ページ



Settings ページは、コンソールの全体的な設定を行います。

■ POINT エリア

入力チャンネルメーターのモニタリングポイントを設定します。全入力チャンネルメーターを一括で設定します。4つのポイントから設定可能です。詳しくは「第13章 メーター機能」を参照してください。

■ ENABLE NEXT/LAST

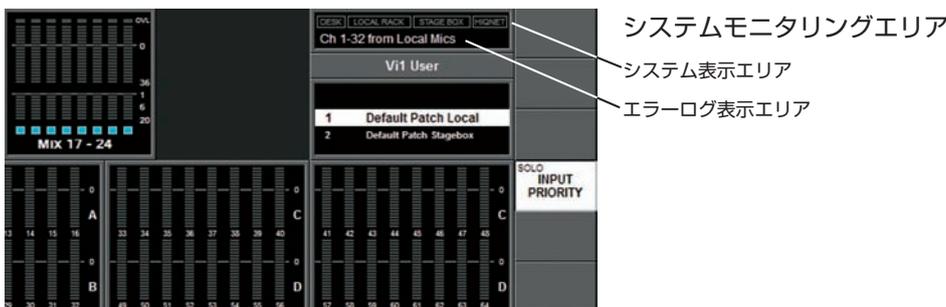
[SOLO CLR][GAIN] スイッチの上にある [NEXT][LAST] スイッチを有効にするかを設定します。[NEXT][LAST] スイッチは安全のため初期設定では使用できず、このスイッチで有効にする必要があります。スイッチを ON にすると、ショーの保存を簡単に行えます。

■ DATE & TIME

<SETUP> スイッチを押して日付、時刻の調整を行います。現在の日時はファイルの保存時に表示され、コンソール側の表示ファイルタイムスタンプとしても使用されます。12時間、24時間設定も可能です。

◆ システムモニタリングエリア

■ 概要



液晶ディスプレイ上段、右側にシステムモニタリングエリアがあります (上図)。前出のエラーログ表示エリアも配置しています。

システムモニタリング表示エリアでは機器の接続状態と Hi-Q ネットワークの状態が色付きのラベルで表示されます。ラベルの色は、システム全体の状態を表しており、緑色は機器が動作中、赤色はエラー状態であることを表します。

エラーおよび警告は、エラーログ表示エリアに表示されます。

※システムモニタリングエリアをタッチするとメインメニューの System ページに移動します。

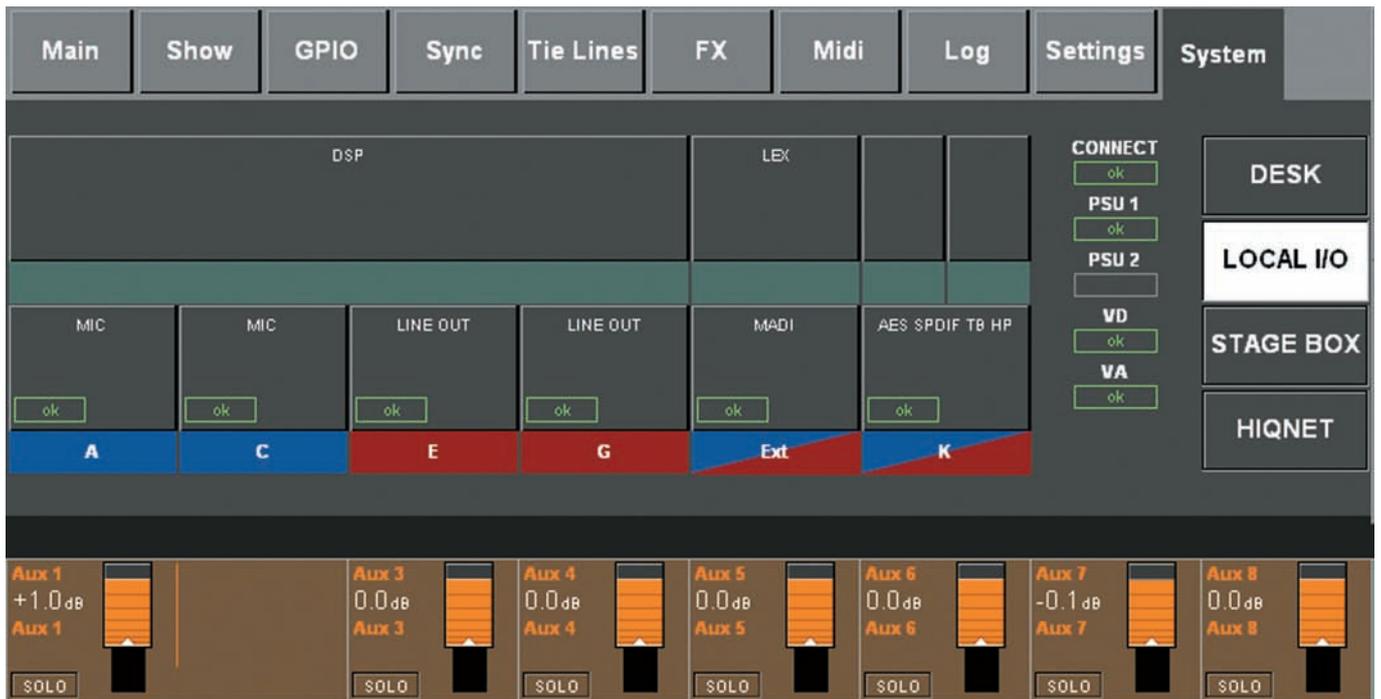
System ページを開くとディスプレイ右側に4つのサブページ (DESK、LOCAL I/O、STAGE BOX、Hi-Qnet) を表示します。

● DESK サブページ



DESK サブページでは、入力セクション、マスターセクションの状態を表示します。各セクションにインストールされているファームウェアのリビジョンナンバーが表示されており、不具合時などでテクニカルサポートが必要な場合は、リビジョンナンバーを控えてください。

● LOCAL I/O サブページ



このページではコンソールに装着されている入出力カードの状態を視覚的に表示します。また、電源の状態やアナログ電圧 (VA)、デジタル電圧 (VD)、クーリングファンの状態も表示します。カードの下に表示されている色は青が入力カード、赤が出力カード、青 / 赤は入力と出力の混在を表しています。

ローカル I/O のカードを変更した場合 (オプションのカードを装着した場合など)、RECONFIG スイッチを押すと自動的に新たなカードの情報に更新されます。

● STAGE BOX サブページ



このページではオプションのステージボックスを接続している場合、ステージボックスに装着されているカードの状態を視覚的に表示します。また、電源の状態やアナログ電圧 (VA)、デジタル電圧 (VD)、空冷ファンの状態も表示します。カードの下に表示されている色は青が入力カード、赤が出力カードを表しています。

ステージボックスのカードを変更した場合 (AES 入出力カードをアナログのカードに変更する場合など)、RECONFIG スイッチを押すと自動的に新たなカードの情報に更新されます。

● HiQnet サブページ



・ HiQNet(ON)

サーフェス背面の HiQNet イーサネットポートを有効にします

・ Hi-Q Net アドレス

Hi-Q Net アドレスを編集します。Hi-Q ネットワーク内の各機器は個別の Hi-Q Net アドレスに設定する必要があります。

・ IP CONFIG: DHCP もしくは MAN

コンソールの IP アドレスを手動で設定する場合は MAN を設定し、外部 DHCP サーバーから自動的にアドレス割り当てる場合は DHCP を設定します。

・ IP ADDRESS、SUBNET MASK

IP CONFIG モードを MAN に設定した場合、コンソールの IP アドレスとサブネットマスクコントロールを設定する必要があります。イーサネットネットワークで、各機器は個別の IP (インターネットプロトコル) アドレスを持つ必要があります。初期設定では互いに同じサブネット上で通信する必要があります。

※ Hi-Qnet ページで設定する際、内部ネットワークのインターフェースハードウェアを構成するため、変更動作中に数秒間ディレイが発生します。

第 15 章 スナップショットとキュー

スナップショットは、コンソール設定を保存する機能です。スナップショットは、キューの一部として保存されます。キューはスナップショットおよびオプションの MIDI、GPIO/HiQnet イベント情報を含んでいます。これらのキューは起動中いつでも呼び出すことが可能です。また、キューはショーの運用中でも自由に削除、コピー、移動を行えます。キューはコンソールのハードディスクドライブに保存され、各キューのセットをショーとして保存します。ショーは、USB メモリーを使用してバックアップや読み込みが可能です。

※コンソール設定のいくつかはキューに保存されず、ショーの一部として記録されます。しかし、それらの設定はショー内では変更できません。記録される項目 (A リスト) と記録されない項目の詳細は、この章の最後を参照してください。

◆スナップショットフィルタリング

スナップショットフィルタリングとは、特定のスナップショット内で選択したパラメーターのみ読み込みを行う機能です。パラメーターは常に全て保存されるため、フィルタリングは読み込みのみに影響を与えます。

Vi1 にはスナップショットスコープとグローバルフィルターの 2 つのフィルタリングを搭載しています。

●スナップショットスコープ

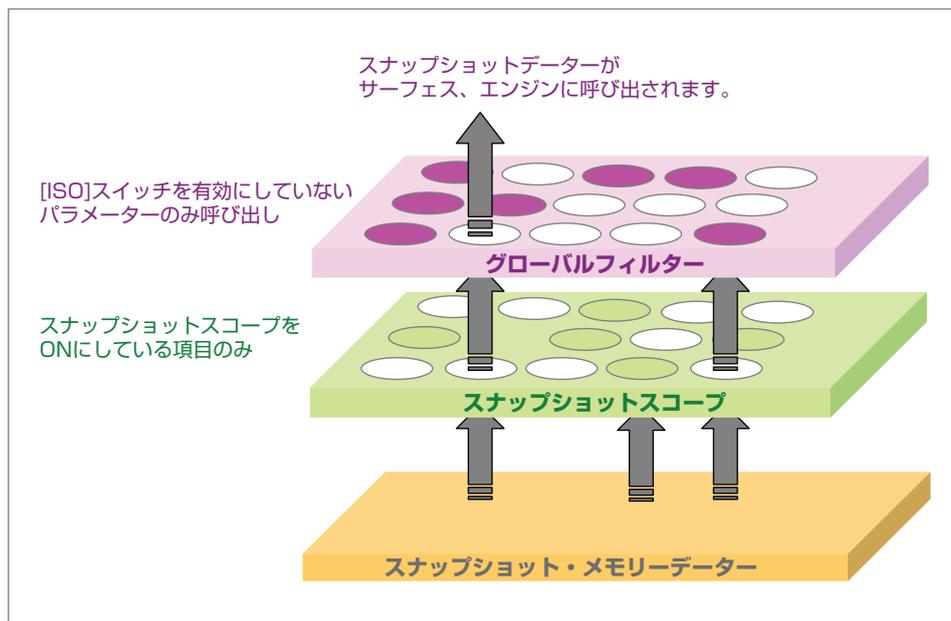
スナップショットスコープはスナップショットから読み込んだ特定のパラメーターを選択する機能です。スナップショットスコープは各スナップショットに保存されます。これはコンソールの一部分のみに作用する特定の機能を動作するスナップショットを作成するときに使用します。

●グローバルフィルター

グローバルフィルターはショーに保存され、全てのスナップショットに影響を与えます。また、チャンネルストリップ上の [ISO] スイッチを使用して編集および ON/OFF を実行できます。

グローバルフィルターは「緊急用」ツールとしていくつかのパラメーターを停止するのに有効です (例: イコライザー切り替え時のマイクのスリッピングの防止、何らかの不具合が発生して全てのスナップショットのパラメーターを初期設定に戻す場合など)。

グローバルフィルターを起動している場合、スナップショットの読み込みを行うと上記 2 つのフィルターを通過します。そのためフィルターされるパラメーターは読み込みを行っても読み込まれません。

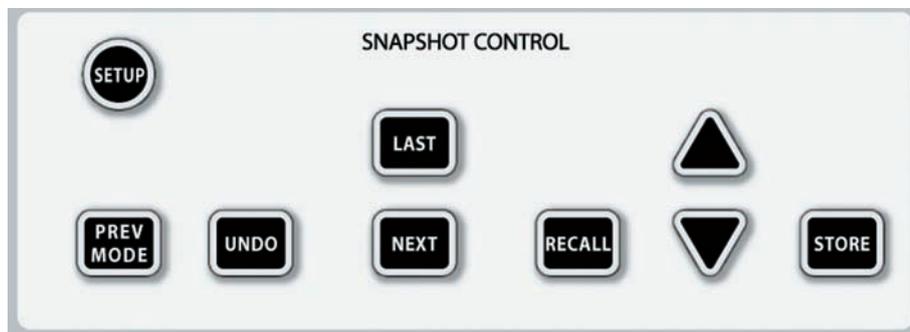


◆液晶ディスプレイでのキューの制御

現在読み込んでいるショーのキューおよび名称は、液晶ディスプレイ上段、キューリストに表示されます（下図を参照）。



SNAPSHOT CONTROL エリアのスイッチの動きは以下の通りです。



● [SETUP] スイッチ

液晶ディスプレイ上段に設定ページを表示します。

● DATA ソケット（コンソール右上の電源スイッチ部）

USB メモリーを接続するソケットです。

● [STORE] スイッチ

コンソールの現在の設定を新しいキューとして記録します。

● [UNDO] スイッチ

[RECALL] や [NEXT]、[LAST] スイッチの操作を（間違っって押しってしまった場合などに）無効にします。また、新規キューとして保存する前であれば上書きしてしまった設定を前に戻すことができます。

● [PREV MODE] スイッチ

エンコーダーを以前のモードへ戻します。コンソールのサーフェス設定を再度呼び出しますが、いかなるオーディオ設定にも影響しません。詳しくは 78 ページの「■スナップショット・プレビューモード」を参照してください。

● [LAST] スイッチ

[LAST] スイッチを押すとキューリスト内の 1 つ前のキューでの設定に切り替わります。つまりコンソールは、前のキューで決定されていた設定に再構成されます。選択したキューは現在のキューとして読み込まれます。

● [NEXT] スイッチ

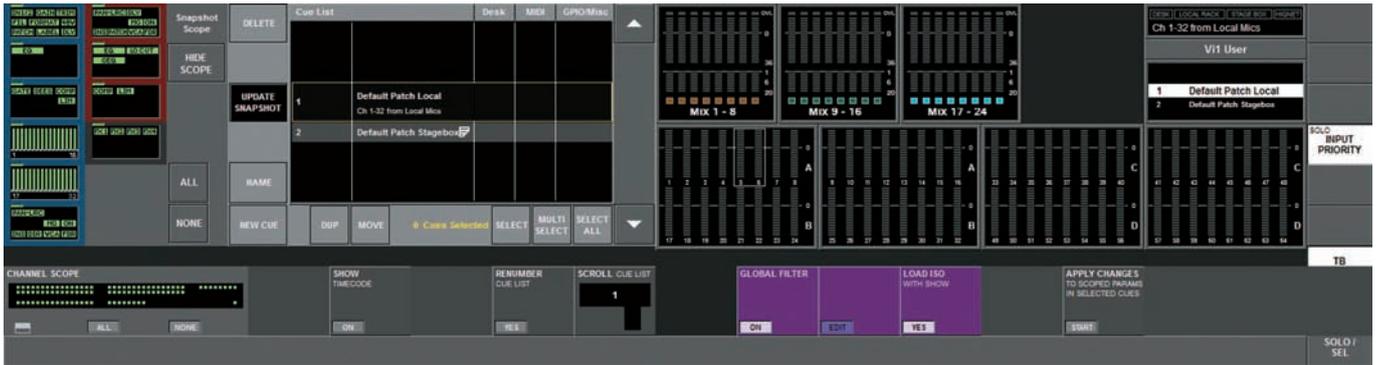
[NEXT] スイッチを押すとキューリスト内の 1 つ後のキューでの設定に切り替わります。つまりコンソールは、後のキュー決定されていた設定に再構成されます。選択したキューは現在のキューとして読み込まれます。

● [▲▼] スイッチ、[RECALL] スイッチ

[▲▼] スイッチはキューを読み込むことなくキューリストをスクロールします。希望のキューを表示したら [RECALL] スイッチを押してください。[RECALL] スイッチを押すと、選択したキューが読み込まれ、キューで設定されている項目がコンソール上に呼び出されます。選択したキューは現在のキューとして読み込まれ、リスト内に緑色で表示されます。

◆キュー設定ページ

コンソール上、SNAPSHOT CONTROL エリアの [SETUP] スイッチを押す、または液晶ディスプレイ上段内のキューリストをタッチするとキュー設定ページを呼び出します。



■〈HIDE SCOPE/SHOW SCOPE〉スイッチ

液晶ディスプレイ左側に表示がない場合、スクリーンをシンプルに表示するためスナップショットスコープが隠れています。スナップショットスコープ画面を表示する場合は〈SHOW SCOPE〉スイッチを押してください。〈SHOW SCOPE〉スイッチの設定はショーに保存されます。

キューリスト画面はキューリスト、キューリスト上の様々な編集や他の操作を行うタッチエリア、スナップショットで呼び出されるパラメーターグループに素早くアクセスするためのスナップショットスコープの3つのセクションに分かれています。

■キューリスト画面

キューはコンソール上のスナップショットや様々なタイプのイベント、テキストを纏めたデータです。キューリストは転送されたイベントとスナップショットを組み合わせて、運用する設定として表示します。

キューリストは現在のショーに保存されます。キューリストはキュー番号 (またはタイムコード)、キュー名称、スナップショットの状態 (DESK)、MIDI イベントステータス (MIDI)、GPIO および HiQnet イベントステータス (GPIO/misc) で構成しています。



選択中のキューリストは、リストの中央に黄色の枠で囲まれています (選択中のキューであり、最後に呼び出したキューを表示しているわけではありません)。選択中のキューリストのみリストが縦に広がり、どのようなキューであるか等の情報を入力、表示できます。

リスト内の欄は「トリガーする / される」など、様々なイベントのタイプをアイコンで表示します。

- ・SNP アイコン キュー内に存在するデスクスナップショット全てにアイコンが表示されます。キュー内で無効なスナップショットの場合は灰色に反転表示されます。
- ・MIDI IN/OUT アイコン キュー内に有効な MIDI イベントが存在する場合にアイコンが表示されます。青色のアイコンは MIDI メッセージでキューを呼び出す MIDI IN イベントがある場合に表示され、赤色のアイコンは 1 つ以上の MIDI 出力イベントがある場合に表示されます。グローバルフィルターで MIDI 欄が無効になっている場合または、MIDI 設定ページで MIDI IN/OUT を無効にしている場合はアイコンが灰色に反転表示されます。
- ・GPI/GPO/HiQnet イベントアイコン キューに入ってくるイベント、キューから発信するイベントがある場合にアイコンが表示されます。イベントが無い場合は表示されません。基本的に青色のアイコンがキューに入ってくるイベント、黄色または赤色のアイコンがキューから発信するイベントを表します。

●リスト内の見出しを使用してグローバルコントロールの有効 / 無効を設定

リスト内の見出し (Cue List、Desk など) をタッチすると各イベントの有効 / 無効を設定できます (全リスト内から該当するイベントが無効になります)。また、Cue #/Cue Name 欄をタッチすると全キューリストが完全に無効になります。キューリストページ上の他全てのパラメーターと同様に、スイッチの状態は現在のショーに保存されます。

- ・〈Cue List〉見出しスイッチ 全キューリストの呼び出しを有効 / 無効にします。OFF にするとキューリストがロックされ、キューを呼び出しできません。リストのスクロールと、イベントの編集は行え、サーフェス上の [NEXT][LAST][RECALL] スイッチが無効になります。
- ・〈Desk〉見出しスイッチ 全キューのデスクスナップショットの呼び出しを有効 / 無効にします。OFF にすると、個別のキュー内でスイッチを ON にしてもスナップショットは呼び出されません。Desk 欄を無効中に STORE スイッチなどを使用して新規のキューを作成した場合はデスクスナップショットには含まれないキューとして作成されます。
- ・〈MIDI〉見出しスイッチ 全キューの MIDI イベントの入出力を有効 / 無効にします。OFF にすると、個別のキュー内で MIDI イベントを ON にしても、MIDI メッセージは送受信されません。
- ・〈GPIO/Misc〉見出しスイッチ 全てのキューの GPI 入力と GPO 出力イベントを有効 / 無効にします。OFF にすると、個別のキューでスイッチを ON にしていても、GPIO メッセージの送受信ができません。HiQnet イベントも同様です。

■編集 / 操作用スイッチ

キューリスト上のスイッチはキューの作成やリストのスクロール、削除、移動、コピー、名称変更などの編集 / 操作に使用します。同時に 1 つ以上のキューで実行するためにモードスイッチも用意しています。

●キューの作成、リストのスクロール

- ・〈▲ / ▼〉スイッチ キューリスト内の選択を上下に移動します。これらのスイッチはサーフェス上の[▲ / ▼]スイッチの動作と連動しています。サーフェス上で Recall スイッチを押した場合、キューリスト内で選択中のキューを呼び出され、キューリストのページも最後に呼び出したキューが緑色にハイライト表示されます。
- ・〈NEW CUE〉スイッチ カートソルをキューリストの最後に行っている場合に〈New Cue〉を押すと、Cue xxx(数字)の名称で新規キューを作成します。リスト内の別の位置を選択している場合はリスト内の選択位置の後ろに新規キューが挿入されます(74 ページの「■キューの自動付番」を参照してください)。どちらの場合も、デスクスナップショットはキューに自動的に関連付けられて生成され、Desk の状態は ON(有効)です。また、イベントタイプの状態は、全て OFF(無効)に設定されます。スナップショットスコープの設定は現在表示されている設定をオーディオとサーフェスのパラメーターに沿って保存します。
- ・〈UPDATE SNAPSHOT〉スイッチ キューに関連付けられたデスクスナップショットのみ、現在のサーフェスの設定をスナップショットに上書きすることで、更新できます。スイッチを押すとアップデートを実行するかを確認するダイアログボックスが現れます。スナップショットスコープの設定は変更後に自動で保存されるため、アップデートスイッチがありません。

●編集スイッチ

- ・〈NAME〉スイッチ スイッチを押すと QWERTY キーボードがディスプレイに現れ、キューの名称を変更できます。新規のキューは初期設定で「Cue X」の名称になっています(数字は各作業の後に自動的に付番されます)。
- ・〈DELETE〉スイッチ 選択したキューを削除します。削除する際は、確認のダイアログが表示されます。
- ・〈DUP〉スイッチ 選択したキューのコピーを作成します。コピーしたデータにはキューの全ての要素(デスクスナップショットやイベントなど)を含みます。コピーの名前はオリジナルのファイルと区別するため、元のキュー名称の頭に(D)の文字が追加されます。
複数のキューを選択して DUP を実行した場合は、それぞれの元データの後ろにコピーファイルが配置されます。
- ・〈MOVE〉スイッチ (ラッチング動作) クリックしてドラッグする移動動作をシミュレートします。ラッチを ON にしている際、選択前のキューもしくはキューの直前のグループをスクロールボタンまたはエンコーダーを使用してリスト内で移動できます。
※連続したキューの範囲内のみ移動可能です。隣接していないキューを選択した状態で〈MOVE〉スイッチを押すと移動が行えません。
〈MOVE〉スイッチを ON にすると〈DROP〉スイッチに名前が変更します。〈DROP〉スイッチを押すと選択バーの上にあるキューの直後にキューまたはキューのグループがドロップされます。

●モードスイッチ

- ・〈SELECT〉スイッチ 1 つまたは複数のキューを、削除(Delete)、コピー(Duplicate)、移動(Move)用に選択するスイッチです。Windows PC での CTL+ クリック同様の動作を行います。
〈SELECT〉スイッチをタッチするとキューリスト中央の選択エリアが黒色から黄色に変わります。〈Select〉を再度押すとキューの選択を解除します。
リスト内でキューを選択した状態で別のキューにスクロールしても、選択したキューに黄色の背景が維持されます。〈SELECT〉スイッチを押すとリストの中央にあるキューが追加して選択されます。
選択したキューを解除する場合は、解除するキューをリスト中央の選択エリアに入れた後、〈SELECT〉スイッチを押して解除する必要があります。または以下の「select all」「select none」を使用して一括で実行も可能です。詳しくは以下の「・〈SELECT ALL〉スイッチ」を参照してください。
- ・〈MULTI SELECT〉スイッチ 〈MULTI SELECT〉スイッチを一度押すと、上部に〈SELECT〉と表示され、リスト中央の選択エリアのキューからラッチ動作でキューを選択できます。上の〈SELECT〉スイッチと動作は同様ですが、スクロールスイッチまたは▲▼スイッチを使用してキューリストを移動し、範囲内の複数のキューを全て選択できます。
キューの選択を完了したら、〈MULTI SELECT〉スイッチが OFF になりますが、選択状態は維持され、リスト内で見える部分の選択済みのキューの背景は黄色になります。
その他の範囲のキューも、リストの異なる位置で上記の手順を繰り返すことで選択可能です。〈Selected item〉エリアに選択中のキューの数が表示され、リストで目視できないキューを把握する場合に役立ちます。
・〈MULTI SELECT〉で範囲内のキューを解除する
リスト中央の選択エリアに選択済みの範囲内のキューが位置した状態で〈MULTI SELECT〉スイッチを ON にすると、範囲内全ての選択が解除され、新規で選択を行えます。
個別にキューを解除する場合や設定に戻す場合は、〈SELECT〉スイッチを使用してください。
- ・〈SELECT ALL〉スイッチ リスト内の全てのキューを選択します。全てのキューを選択すると、スイッチが〈SELECT NONE〉スイッチに切り替わり、再度押すと全ての選択が解除されます。スイッチを 2 回押すことでキュー選択のオールクリアを行うショートカットとして使用できます。
- ・〈Cue Selected〉エリア 現在、いくつのキューを選択しているかを表示します。

■キューの自動付番

キューを新規で作成すると、リストの最後 (STORE または NEW CUE スイッチを押した時のカーソルの位置による) に配置され、番号が付番されます。

リスト内のカーソルで既存または新規キューを移動してキューを挿入した場合は、小数点 1、2 の位で表記された番号の中間の数字が付番されます。

```
1.0
  挿入>> 1.5
2.0
1.0
  挿入>> 1.25
1.5
```

●キューの移動

キューの移動を行うと、移動したキューに番号が自動的に振られます。

範囲を選択して (MOVE) スイッチを押します。その後、必要な位置にスクロールし、(DROP) を押します。下記は、リスト上でキュー 2、3 を一度に移動した場合の番号の変化です。

キュー番号 キュー

1	キュー 1		1	キュー 1
2	キュー 2	キュー 2 と 3 をキュー 4 の後ろに一度に移動	4	キュー 4
3	キュー 3		4.3	キュー 2
4	キュー 4		4.6	キュー 3
5	キュー 5		5	キュー 5

キューの移動を行った後にいくつかのキューのコピーを作成する場合、移動した範囲よりも広い範囲を選択して (RENUMBER CUE LIST) スイッチを押すことで問題が解決します。

●コピーされたキュー

(DUP) スイッチでコピーされたキューは新規キューの作成と同じルールで番号が付番されます。

●キューの再付番

キューの移動、挿入を行うと、全体を混ぜた状態で小数点を付けてキューの付番が行われます。(RENUMBER CUE LIST) エリアの [YES] を押すとキューに番号を再付番します。スイッチを押すとキューリスト (Cue# 欄) を連続した整数として番号を再付番します。

※ 「Are you sure you want to renumber the Cue List?(キューリストを記憶させておきますか?) (YES) (NO)」の確認ボックスが表示されますが、この時点ではまだ操作が完了していません。

●手動での再付番

キュー番号は (NAME) スイッチでいつでも手動で編集できます。(NAME) スイッチを押すと QWERTY キーボードが開き、キーボード内の左上にキュー番号が表示されます。この欄を選択肢、新たな数値を入力することでキュー番号が変更され、番号に応じてリスト内の位置に移動します。

■スナップショットスコープ画面

以下の画面です。ディスプレイ上に表示されていない場合は (HIDE SCOPE) スイッチが押されている可能性があります。(SHOW SCOPE) スイッチを押すと画面を表示します。



スナップショットスコープ画面では機能ブロックやパラメーターグループ、チャンネルで全体的に Snapshot Scope フィルターを変更できます。画面内のショートカットスイッチはパラメーターグループの (ALL)、(NONE) スイッチで素早く選択または解除できます。

スナップショットスコープ画面は入力チャンネル (青色ブロック)、出力チャンネル (赤色ブロック)、FX (灰色ブロック) の 3 つのカテゴリーに分かれています。各カテゴリー内では、パラメーターは機能ごとのブロックにグループ分けされています。

キューごとにスナップショットスコープがあり、その状態はキュー全体をスクロールまたはキューを呼び出すことで確認できます。

※この動作を行うためにキューを呼び出す必要はありません。

各キューのスコープは (SCOPE) エリアをタッチして全てのブロックを選択し、簡単に編集できます。ブロックを長押しすることで Vistonics エンコーダーエリアにブロックを拡張し、エンコーダーやエリアをタッチすることでパラメーターグループの選択、編集を行います。

ブロック内で緑色に点灯した小さいアイコンは、どのパラメーターグループをスナップショット内で呼び出せるかを表しています。アイコンは実際のチャンネルストリップの 1 つに完全に適応している必要はありませんが、個別のパラメーターグループの代わりに表しています。例えばダイナミクスブロック内には個別のチャンネルパラメーター (スレッシュホールド・アタック・ホールド・リリース・レンジなど) を持ったゲートのパラメーターグループがありますが、それらは個別に呼び出すことができず、パラメーターのグループとして選択する必要があります。

機能が有効のブロックは緑色に点灯して表示されますが、無効状態のアイコンは入力が薄い青色、ダイナミクスが薄い緑色など薄い色で表示されます。

各機能ブロックの左上には緑色のインジケーターがあり、ブロック内のパラメーターの選択状態を表示します。

●スコープ設定に変更を保存する

スナップショットスコープへの変更の保存は通常のコンソールの保存方法と異なります。現在選択しているキューにスコープの変更を保存する場合に、(UPDATE SNAPSHOT) スイッチを押す必要はありません。キューの保存と同時にスコープ設定の変更も更新されます。

(NEW CUE) スイッチを押して新規キューを作成した場合、新規キュー用のスナップショットスコープ設定は、現在表示しているスコープ画面内と同じで、キュー作成後も編集可能です。

●複数のキューでのスコープ設定の変更

(MULTI SELECT) 機能を使用して複数のキューを選択している場合、スコープパラメーターをギャングモード内のように扱います。1 つのキューでスコープパラメーターを変更すると、他の選択したキューも同じパラメーターに変更されます。

コンソール上での通常のギャング動作と同様に、変更されたスコープパラメーターは、元の状態に戻すまで変わりません。

●機能ブロック全体を選択

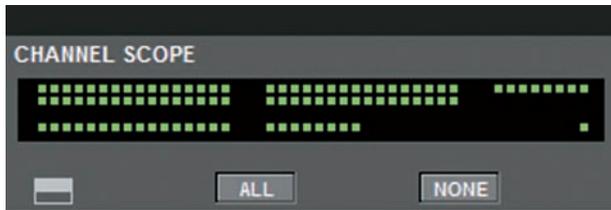
機能ブロックを短くタッチするとブロック内の全てのパラメーターグループを選択します。ブロック内のアイコン全てが緑色に変わります。ほとんどの機能ブロックを同時に選択できます。

●機能ブロックを拡張する

機能ブロックを長押しすると下の Vistonics エンコーダーに拡大ページが開き、各要素を切り替えられます。機能ブロックに引かれた白線はどの機能ブロックを拡張したかを表します。作業が終了したら再度機能ブロックを長押ししてください。Vistonics エリアと機能ブロック内のミニアイコンが緑色に戻ります。

●スコープパラメーターのチャンネル選択

スコープ画面真下の Vistonics エンコーダーエリアにある〈CHANNEL SCOPE〉エリアは、入出力のチャンネル選択をパラメーターグループ用に定義します。



チャンネルスコープの項目はスコープ画面内のパラメーターグループ選択に連動して動作するため、パラメーターおよびチャンネルが利用可能の場合は、該当のチャンネル上でスナップショット呼び出しの有効/無効のパラメーターのみになります。

チャンネルスコープは各キューで保存され、パラメーターグループも同様です。キューを新規で作成した場合は、チャンネルスコープの初期状態は全て ON です。

チャンネルスコープ画面は、「ドット・マトリックス」型で表示しており、どのチャンネルが選択されているかの概要を表します。キューリストをスクロールするように、ドット・マトリックス表示を目視でき、どのチャンネルがどのキューで選択されているかを確認できます。パラメーターグループも同様にスコープ画面上部で確認できます。

チャンネルスコープ画面一番左のスイッチはタッチスクリーン上で各入力フェーダーページ A-B、C-D、BUSSES 1 ~ 16、BUSSES 17 ~ 24 ページのチャンネル選択サブページをタッチスクリーン上に開きます。サブページはペイの番号で選択されます。ペイ番号は入力セクションに展開する入力チャンネル、バスのペイに加え、VCA、MASTER の全てのアクセスが可能です。



〈ALL〉、〈NONE〉スイッチは、展開したサブページ以外の全てのチャンネル、バス、VCA マスターを素早く選択する場合に使用します。

チャンネルおよびバスの [SOLO/SEL] スイッチは、チャンネルスコープサブページを開いているかに関わらずチャンネルを追加して選択します。

■キューリストのスクロール

SCROLL CUE LIST エンコーダーは、キューリストの右下に常時表示されており、キューリスト右側の〈▲/▼〉スイッチを使用するよりも素早くリストのスクロールを行います。



■タイムコードの表示

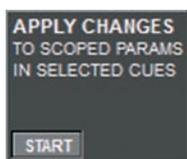
〈SHOW TIMECODE〉を ON にするとキューリストの左側にあるキュー番号欄の表示がトリガータイムコード値に切り替わります。

●タイムコードでのソート

トリガータイムコード値を持つキューの場合、〈SORT BY TIMECODE〉を ON にすると自動的にタイムコードオーダーにソートできます。トリガータイムコード値が無いキューはリストの最後に番号順に並びます。

■選択したキュー内のスコープパラメーターの変更

サーフェス上のコントロール設定を、キューリスト内の他のキューにコピーできます。現在のサーフェス設定からどの制御を保存し、その設定でどのキューを更新するかを定義します。



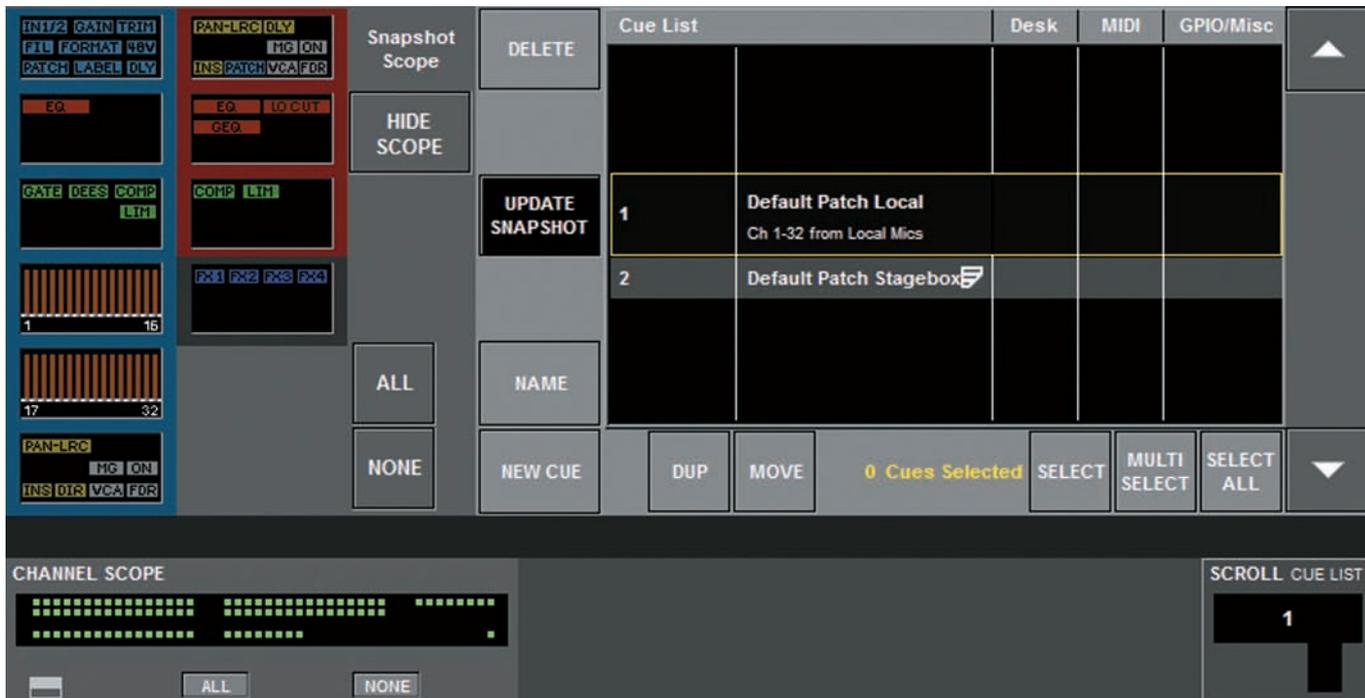
キューへの変更は「絶対的」であり、元のパラメーター設定は新たな設定に置き換わります。

置き換えたいパラメーターがサーフェス上で有効になっているかを確認してください。キューを別途に保存する必要はありません。

キューリストの真下、Viconics エンコーダーエリアの 〈APPLY CHANGES TO SCOPED PARAMS IN SELECTED CUES START〉スイッチを押してください。

キューリストの左にスコープ選択パネルが展開します。このパネルではサーフェス上のどのパラメーターを他のキューにコピーするかを選択します。パネルを開いた時点では全てのパラメーターが未選択の状態ですが、全チャンネルを選択すれば、設定を素早く行えます。

下記の例では、チャンネル 24 のイコライザーのみを選択しています。

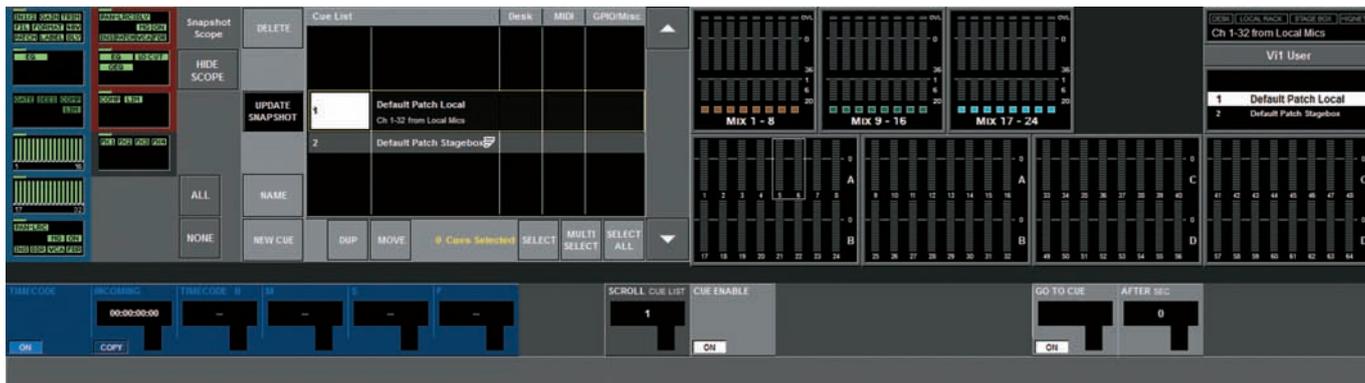


〈START〉スイッチを押すと、スイッチの右側に変更を適用する手順と、〈APPLY〉スイッチが現れます。

スコープ選択パネル内でパラメーターを選択したら、キューリスト真下の 〈SELECT〉、〈MULTI SELECT〉、〈SELECT ALL〉を使用して、どのキューを更新するかを選択します。選択が完了したら、〈APPLY〉スイッチを押してください。アップデート作業を実行するかを確認するダイアログボックスが表示されます。〈NO〉を押すと、設定画面に戻り、〈CANCEL〉を押すと、設定をキャンセルします。

〈YES〉を押すと、キューが呼び出され、自動アップデートを開始します。作業の進行を表すダイアグラムが表示され、サーフェス上のコントロールが移動しますが、作業中、オーディオは変更されません。

■キュー番号エリアをタッチした時のキューリスト画面



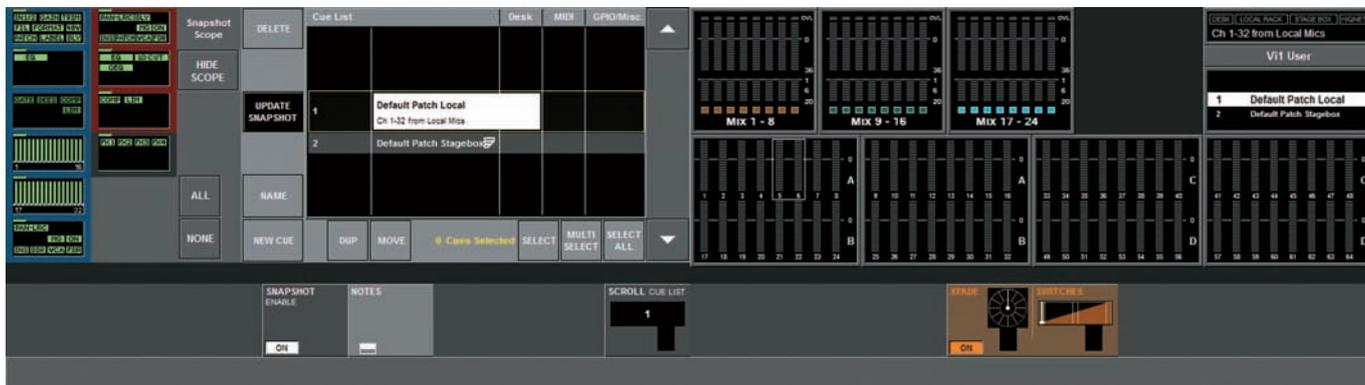
反転表示したキューのキュー番号エリアにタッチすると Vistonics エンコーダーエリアが該当のキューに関連した特殊なパラメーター編集を行うモードに変化します。

- ・ CUE ENABLE {ON} スイッチ** リスト内のキューの呼び出しを許可 / 禁止します。OFF に設定すると、[NEXT][LAST] スイッチでキューを連続して呼び出すように使用している場合、キューがリスト内にジャンプします。キューはサーフェス上の▲▼スイッチを使用して選択できるようになっています (プロパティの編集を可能にするため) が、[RECALL] スイッチを押しても呼び出せません (デスクスナップショットの取消、イベントのジェネレート)。OFF に設定した場合、キューリスト内で全てのキューが灰色になります。
- ・ SEQUENCER** シークエンサーはキューを呼び出した後、プリセットのディレイ時間で別のキューへのオートトリガーを行う機能です。シークエンサー機能を使えば、いくつかのキューをチェーン (繋げる) できます。
- ・ GO TO CUE {ON} スイッチ** シークエンサー機能を ON/OFF します。
- ・ GO TO CUE エンコーダー** 設定した時間経過後にトリガーされるキューの番号を選択します (エリア内の番号は現在のキューリスト番号が表示されます)。
- ・ AFTER SEC エンコーダー** GO TO CUE で設定した特定のキューが呼び出された後のディレイ時間を設定します。調整範囲は 0.5 秒刻みで 0 ~ 30 秒です。
- ・ TIMECODE エンコーダー** MIDI タイムコード値の設定 (Hrs:Mins:Secs:Frames) が可能です。ON スイッチが利用できるのであれば、設定したタイムコード値を MIDI In で受信した場合、キューが自動的に呼び出されます。タイムコードによるトリガーを実行する場合はメニュー内の MIDI ページでグローバルタイムコードを ON にする必要があります。タイムコードのフレームレートは自動的に検出され、受信タイムコード値は (INCOMING) エリアに表示されます。

{COPY} スイッチを押すと INCOMING エリアの値をエンコーダーに転送します。

タイムコード値が全て別のキューで割り当てたタイムコードと同じ場合、{STEAL} スイッチが有効になります。{STEAL} スイッチを押すと現在のキューにタイムコード値を再度割り当て、全エリアのデフォルト値が「- (値無し)」になります。別のキューの値と同じ場合、値は灰色表示になります。

■キュー名称エリアをタッチした時のキューリスト画面



反転表示したキューの名称エリアをタッチすると Vistonics エンコーダーエリアが該当のキューに関連した特殊なパラメーター編集を行うモードに変化します。

- ・ SNAPSHOT ENABLE {ON} スイッチ** 選択したキュー内でデスクスナップショットの呼び出しを許可 / 禁止します。OFF にすると、キューリスト内の SNAP アイコンが灰色になります。
- ・ NOTES サブページスイッチ** スイッチを押すと QWERTY キーボードを開き、テキストを入力できます。テキストはキューリスト中央の選択エリアに表示されます。キューリスト画面の上側にも短いテキストで表示されます。
- ・ XFADE スナップショットクロスフェード**

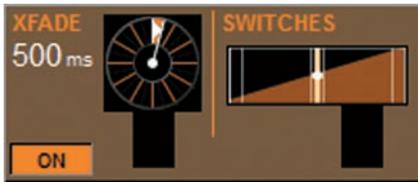
スナップショットクロスフェードはスナップショットの呼び出しをあらかじめ設定した時間の間隔で実行する機能です。0.1 ~ 30 秒の範囲内、0.1 秒単位でクロスフェード時間を設定できます。クロスフェード時間はコンソール上の全チャンネルのパラメーターに全体的に適用されます (別のチャンネルに別のクロスフェード時間を設定するなど不可)。スナップショットに含まれるほとんどの調整可能な音声パラメーターはクロスフェードに適用されますが、下のパラメーターは例外です。

- ・ イコライザーおよびハイ / ローカット周波数
- ・ 全ての LexiconFX パラメーター

切り替わるパラメーター全てと上記のパラメーターはクロスフェード動作の開始時、中間、終了時の 3 つのポイントで切り替わります。これは {SWITCHES} パラメーターの設定により全パラメーターに適用されます。

特定のキューにクロスフェード時間を設定する場合は、サーフェス上のスナップショットコントロールエリアにある [SETUP] スイッチを押し、キューリストページを開いてください。

その後、スクロールバーまたは▲ / ▼スイッチを使って、希望するキューの名称を表示してタッチします (白くハイライトされます)。



キューリスト下の XFADE で設定した時間が、現在の状態から選択したキューの状態にコンソールを切り替えるのに要する時間、つまりキュー用の IN 時間となります。各キューでそれぞれの IN 時間を設定可能です。

ON/OFF スイッチで、クロスフェード時間を無効にできます。キュー用のクロスフェード時間を ON にした場合、キューリスト内に×アイコンが表示されます。

・クロスフェードとキューチェーン機能を使用して”擬似ダイナミックキュー”を作成する

キューチェーン機能とクロスフェード機能と合わせて使用することでダイナミックキュー・自動フェーダーに似た操作を行えます。各キュー上に何を呼び出すかを設定するにはスナップショットスコープ機能を使用し、必要に応じて異なるチャンネルへの別のクロスフェード時間の設定も可能です。

まず、いくつかのセクションで求められるフェーダーの動き全体を分割し、各セクションの開始点と終了点に対応するキューを作成します。その後、キューリスト内の”Go To Cue”パラメーターを使用して、キューチェーンを行ってください（これらのパラメーターはキューリストページのリスト内、選択中のキュー・バーの左側をタッチすると表示します）。

・切り替えポイント

パラメーターの切替をクロスフェード動作の開始時、中間、終了時の3つのポイントで切り替えます。

■スナップショット・プレビューモード

スナップショットプレビューモードはシステムのメインで動作する音声に影響せず、スナップショットをコンソールに呼び出す機能です。本番中にキュー内で何が呼び出されるかを確認する方法として便利です。

プレビューモード時、サーフェスは DSP コアから切り離されてオフラインになり、プレビューモードを ON にした時点での設定を保持したまま音声に影響を与えず、現状のキューからの呼び出しや編集、新規キューの作成を行えます。

プレビューモードを OFF にすると、サーフェスは自動的にプレビューモードを ON にした時点の設定に復帰し、音声と同期します。

プレビューモード時はプレビュースイッチが点滅し、音声の制御は行えません。また、黄色と黒の帯が全入力ストリップの画面に警告として表示されます。

プレビューモード中にパラメーターに変更を加え、作業を続ける場合は、現在のスナップショットを更新するか新しいスナップショットを作成する必要があります。更新、保存を行わない場合、プレビューモードの終了時に変更が失われます。

プレビューモードは新しいショーファイルに変更する際の音声ロックにも使用可能です。音声の設定は古いショーのまま、プレビューモードを OFF にすることで新しいショーの設定がオーディオへ適用されます。

■MIDI エリアにタッチした時のキューリスト画面



このページではキュー呼び出しのトリガーを行う MIDI IN メッセージの設定を表示します。キューの呼び出し時に最大 20 の MIDI OUT イベントを送れます。

●MIDI IN 設定

- ・{ON} スイッチ 選択した MIDI パラメーターを MIDI 入力で受信した際、選択したキューを呼び出すトリガーを許可 / 禁止します。OFF の場合、イベントが入力されても選択したキューをトリガーできません。また、メインメニュー > MIDI ページ内の ALL MIDI IN {ON} スイッチも、ON にしていないとメッセージが受信できません。
- ・MSG TYPE エンコーダー 選択したキュー用の受信 MIDI メッセージタイプを設定します。メッセージの種類および表示の詳細 (RX、TX、BOTH) は、108 ページの「◆MIDI イベントタイプ」を参照してください。
- ・VALUE 1 エンコーダー 選択したメッセージタイプ用の Value1 を設定します (メッセージタイプによって実際のパラメーターのタイプを反映するため、ファイル名は動的に変化します)。
- ・VALUE 2 エンコーダー 選択したメッセージタイプ用の Value2 を設定します (メッセージタイプによって実際のパラメーターのタイプを反映するため、ファイル名は動的に変化します)。Value2 は適応しないタイプのメッセージもあり、その場合は空白になります。
- ・CHANNEL エンコーダー 呼び出すキューの設定を確認するために MIDI 検聴チャンネルとして機能します。Value の範囲はデバイス無し、1-16、Global です。1-16 の表示は MIDI RX Device List の Device Name エリアから選択します。デバイスリストは選択したデバイスを簡単に識別するため、MIDI チャンネルにテキスト名が配置されます。
- ・{REC} スイッチ ON にするとコンソールの MIDI 入力が全チャンネルで入力されるメッセージを受信し、対応するトリガー・イベントタイプに適合した時点で、受信したメッセージに適合するため、Channel、Msg Type、Value 1 & 2 エリアを自動的に作成します。前のパラメーターは警告なしで上書きされます。有効なメッセージを受信すると、{REC} スイッチが自動的に OFF になる、または MIDI ページが自動的に閉じます。
※ SysEx、MMC、MSC メッセージは REC 機能に対応していません。
- ・{STEAL} スイッチ 完全に一致したメッセージタイプ、チャンネル value 1,2 の場合のみスイッチが表示され、別のキューのトリガーとして設定できます。パラメーターを目視で確認できる際、{STEAL} スイッチを押して表示したパラメーターを現在のキューに再アサインします。

●現在の Show に保存される初期設定

- ON スイッチ = OFF
- チャンネル = デバイス無し
- REC スイッチ = OFF
- Message Type = 空欄
- Value 1&2 = 空欄

● MIDI OUT 設定

MIDI OUT 設定は MIDI IN と異なり、キュー用のイベント 1 つではなく、キューごとに転送可能な最大 20 個のイベントを表示するイベントリストがあります。

各イベントは MIDI OUT ポート上の MIDI チャンネル 16 系統のいずれかを転送できます。

- ・ {ON} スイッチ 選択したキューの呼び出し時、選択した MIDI イベントの転送を許可 / 禁止します (20 個のイベントごとに分かれたパラメーター値)。メインメニュー、MIDI ページ内の ALL MIDI Out {ON} スイッチもまた、転送を行う場合は ON に設定してください。
- ・ EVENT NUMBER エンコーダー 各キューで 20 個の MIDI OUT イベントをスクロールし、他の Vistonics エンコーダーでイベントパラメーターの確認および編集を行います。
- ・ EVENT NUMBER サブページスイッチ イベントリストのサブページ (本ページ一番下の画面左上) を開きます。Vistonics エンコーダーでイベント番号をスクロールして 20 個のイベントを設定できます。イベントリストでは全 20 のイベントと、それぞれのパラメーターの概要を簡単に確認できます。
- ・ MSG TYPE エンコーダー 選択したイベント番号に送る MIDI メッセージタイプを定義します。メッセージタイプ、表示方法、RX、TX、BOTH の使用については 108 ページの「◆ MIDI イベントタイプ」を参照してください。
- ・ VALUE 1 エンコーダー 選択したメッセージタイプの Value1 を設定します (メッセージタイプによって実際のパラメータータイプに反映するためエリア名は変化します)。

メッセージタイプのパラメーターには MMC Locate と SysEx の 2 つの例外的なケースがあり、これらは Value1、2 エリアに適用できません。

これら 2 つの場合、チャンネルパラメーター内でデバイス ID に置き換わり、メインメニューの MIDI ページ内、TX デバイス ID リストから選択されます。

MMC Locate メッセージが選択された場合、Value1、2 エリアは設定したタイムコード値を実行する 4 つのエリアで置き換わります。

SysEx メッセージタイプが選択された場合、Value1 エリアは QWERTY キーボードを開くサブページスイッチを含むエリアに切り替わり、列の 16 進法フォーマットでの入力が可能です。記入列が Vistonics エリアの表示より長ければ、「…」で短縮されます。下図を参照してください。



- ・ CHANNEL エンコーダー MIDI の「transmit」チャンネルを現在選択されているイベント番号に設定します。設定範囲は「デバイス無し」「OUT1:1-16」「OUT2:1-16」「Global」ですが、OUT1:1-16 と OUT2:1-16 で表示する値は、メインメニューの MIDI ページ内、MIDI デバイスリストのデバイス名称エリアの値で設定します。

デバイスリストは選択したデバイスを簡単に識別するため、MIDI チャンネルにテキスト名を配置します。

※選択したメッセージタイプの場所が、MIDI チャンネルよりむしろデバイス ID の場合 (メッセージタイプを MMC Locate、SysEx、Go to Cue、Device ID に設定されている場合のみ) チャンネルの代わりに表示されることに注意してください。

- ・ {FIRE} スイッチ 機器の設定中、テストする目的で表示した MIDI イベントを送信します。20 個のリストのうち、現在選択中のイベントのみを送信します。
- ・ SCROLL CUE LIST エンコーダー EDIT MIDI ページを開いている間、キューリストをスクロールします。別のキューとのイベント設定の比較に便利です。

●現在のショーに保存される初期設定 (各 20 個のイベント)

- ON スイッチ = OFF
- チャンネル = デバイス無し
- Message Type = 空欄
- Value 1&2 = 空欄

■ MIDI エリアにタッチし、イベントリストを開いた時のキューリスト画面



EVENT NUMBER サブページスイッチを押すとイベントサブページがキューリストの左に開きます。

※イベントはリストに表示されている順番に転送されます。全 20 個のイベントの転送スピードはほぼ同時です。しかし順番は重要で、例えばプレイバックをタイムコード値に合わせて再生したい場合、Locate コマンドを Play コマンドの前に配置する必要があります。

このページは現在選択しているキューに設定する全 MIDI 出力イベントを視覚的に表示します。

{SCROLL CUE LIST} エンコーダーはイベントサブページが開いている間、キューリストをスクロールします。別のキューとの MIDI イベントの比較に便利です。

20 個以上のイベントが必要な場合、シーケンサー機能を使うことで 2 つ以上のキューをシングルリコールコマンドで「チェーン」できます (77 ページの「■ キュー番号エリアをタッチした時のキューリスト画面」を参照してください)。

イベントサブページは再度 EVENT NUMBER サブページスイッチを押して閉じます (Exit ボタンはありません)。

■ GPIO/Misc エリアをタッチした時のキューリスト画面

※ Vi1 の GPIO 機能はオプションのステージボックスを追加している、または GPIO カードを D21M オプションスロットに装着している場合のみ利用可能です。



- ・ GPI{ON} スイッチ 現在のキュー呼び出しから、定義した GPI 信号の受信を ON/OFF します。
- ・ {VIRTUAL PIN} エンコーダー 選択したキューリストの GPI VIRTUAL PIN をトリガースースとして選択します。VIRTUAL PIN は GPIO ページの物理的に存在するピンに割り当てする必要があります。他のキューで使用済みの VIRTUAL PIN 番号は灰色の文字で表示されます。
- ・ {STEAL} スイッチ 選択した VIRTUAL PIN が他のキューに割り当て済みの場合のみ表示されます。{STEAL} スイッチを押すと現在のキューに VIRTUAL PIN を再アサインできます。
- ・ {PHYSICAL PIN} エリア 現在選択している VIRTUAL PIN に割り当てられた PHYSICAL PIN(物理的に存在するピン) 番号を表示します(表示のみ)。PHYSICAL PIN を割り当てていない場合は空欄になります。
- ・ GPO{ON} スイッチ 外部への GPO イベントの送信を ON/OFF します。GPO VIRTUAL PIN は GPIO ページで設定する必要があります。
複数のキューを同じ VIRTUAL PIN に割り当てられるため、GPO に STEAL スイッチはありません。各キューの VIRTUAL PIN は 1 つのみですが、VIRTUAL PIN を GPIO ページ内のどの PHYSICAL PIN にも割り当て可能です。
- ・ HiQnet{ON} スイッチ キュー呼び出しに割り当てた HiQnet Venue Change メッセージの転送を ON/OFF します。
- ・ HiQnet エンコーダー キュー呼び出しの際に HiQnet イーサネットポートから転送される Venue Change 番号を選択します。

※ コンソールの IP アドレスは HiQnet 機能を使用する順番に設定する必要があります。これらのパラメーターはメインメニュー > System > HiQnet ページで設定できます(69 ページの「● HiQnet サブページ」を参照してください)。

◆ グローバルフィルター

■ ISO スイッチの機能

コンソール上、入出力チャンネルストリップの [ISO] スイッチには OFF、ON1、ON2 の 3 つの状態があります。スイッチを押すごとに OFF、ON1、ON2 の順に切り替わります。

※ ON2 はストリップ上で部分的にアイソレーションを設定している(長押しして設定: 下記を参照) 場合のみ設定可能です。

- | | | |
|---------------|---------------------|---|
| OFF (スイッチが消灯) | 全パラメーターでアイソレーション無し | |
| ON1 (スイッチが点灯) | 全チャンネルでアイソレーション | チャンネル/バスの周囲が紫色に変化します。 |
| ON2 (スイッチが点灯) | ストリップ上で部分的にアイソレーション | グローバルフィルターモードを長押し、もしくは編集して設定します。設定されたパラメーターのみ紫色に表示されます。 |

■ ISO スイッチの長押し

部分的なアイソレーションを作るには ISO キーを押しながら、Vistonics エリアを短く押すことで全体のブロックを選択できます。ディスプレイ上の紫色の LED インジゲーターでアイソレートされたブロックの状態を表示します。

ファンクションブロックをまだズームしていない場合、[ISO] スイッチを押しながら、Vostonics エリアを 2 秒間長押しするとズームモードで表示します。

ファンクションブロックをズーム済の場合、個別のパラメーターをタッチする、または隣り合う Vistonics スイッチを押すと、パラメーター名称部が紫色に変わります。タッチしたファンクションブロックのパラメーターが紫色に変わり、パラメーターレベルアイソレーションを表示します。

■ グローバルフィルター ON/OFF スイッチ

グローバルフィルター用のマスターコントロールはキューリスト画面の Vistonics エリアにあります。GLOBAL FILTER{ON/OFF} スイッチは全チャンネル上のグローバルフィルター設定全てを必要に応じて一時的に OFF にできます。



GLOBAL FILTER{ON/OFF} スイッチを ON にすると、コンソール上のどの ISO スイッチが押されてもすぐに ON に切り替わります。GLOBAL FILTER{ON/OFF} スイッチを ON から OFF に切り替えた場合、サーフェス上の全てのアイソレーション状態と表示状態(点灯していた ISO スイッチや紫色で表示されていた Vistonics エリアの表示も含む)が無しになります。これらの状態はメモリーに保持されますが、有効にすると再度 ON に切り替わります。

[ISO] スイッチを 1 つも押していない状態で GLOBAL FILTER{ON/OFF} スイッチを再度 ON にすると、フィルターの状態がメモリーからサーフェスにリストアされます。

●グローバルフィルターのクリア

GLOBAL FILTER{ON/OFF} スイッチが OFF の場合、ローカルの [ISO] スイッチを押すことでそれまで設定されていたグローバルフィルターをクリア、またはメモリーに保存ができ、新規のグローバルフィルターを新たに選択したパラメーターのコンソールで始められます。

キューリストページ内の GLOBAL FILTER{ON/OFF} スイッチは最初のパラメーターが選択された時点で、自動的に ON に切り替わります。

グローバルフィルター設定は Vistonics 画面上で以下のように紫色で表示されます。

- | | |
|--|------------------------------------|
| ・入力チャンネルまたは出力バスの周囲が紫色で囲まれている | 全チャンネル / バスがアイソレート |
| ・ファンクションブロックの左上に幅の広い紫色のインジケーター | ファンクションブロック全体がアイソレート |
| ・ファンクションブロックの左上に幅の狭い紫色のインジケーター、
またはファンクションブロックで個別のパラメーターアイコンが紫色 | いくつかのパラメーターがアイソレート |
| ・ズームしたファンクションブロック内のパラメーター名称が紫色 | 該当のパラメーターがアイソレート |
| ・コントロールペイ以外の画面上を水平に横断する紫色のバー | コンソール全体が Edit グローバルフィルターモード (下記参照) |
- ※出力バスに FX が割り当てられていない場合、FX ファンクションブロックの周りは紫色になりません。

コンソールのグローバルフィルターは [ISO] スイッチを使用する事で、サーフェス上のほとんどの制御を行える状態でサーフェス上から直接編集できます。

ギャング機能に合わせ、[ISO] スイッチは水平位置のグループチャンネル、ファンクションブロック、または個別のパラメーターのアイソレート (グローバルフィルター) モードへの IN/OUT をすばやく設定できます。

■ Edit グローバルフィルターモード

グローバルフィルター (EDIT) スイッチはコンソール全体をエディットモードに切り替えます。この動作は全ての ISO スイッチを同時に長押しするのと同じです。(ISO キーは動作し続けますが、エディットモード内では「このチャンネル上で全てをアイソレート」する機能のみ動作します。エディットモードでは ISO スイッチの長押し機能はありません。)

このモードではマスターセクションを除く全 Vistonics ディスプレイ上の水平バーは通常の色 (青色または赤色) から紫色に変更され、音声信号をディスプレイから制御できないことを表します。

ファンクションブロックまたは個別のパラメーターは下記の方法で選択できます。

幅の広い紫色のインジケーターで表示された全体のブロックを選択する場合はファンクションブロックを短く押します。

個別のパラメーターを選択する場合は、ファンクションブロックを長押ししてズームモードに入った後、希望のパラメーターをタッチするまたは Vistonics スイッチで選択します。

※このモードで編集するフィルターパラメーターは前項の [ISO] スイッチを長押しして設定するものと同一です。

パラメーターの編集方法として 2 つ (ISO を使う方法と Edit グローバルフィルターモードを使用する方法) を用意している理由は、ISO での設定はギャングが使用されている状況でもチャンネルフィルターの操作がすばやく行えること、Edit グローバルフィルターモードでは多くのパラメーターがアイソレートに設定されている場合に簡単に設定を行えることがあげられます。

[SEL] スイッチはチャンネル全体をアイソレートモードにする場合に使用します。その場合も [ISO] スイッチを使用可能です。

■ LOAD ISO WITH SHOW{YES/NO} スイッチ

LOAD ISO WITH SHOW{YES/NO} スイッチは、新しいショーを読み込んだ際に新規のグローバルフィルター設定も有効にするかを設定します。

この機能は新しいショーの読み込みによる変更から、ISO スイッチを出力セクションやマスターセクションなどのコンソールのセクションを保護するために使用します。この機能は複数のバンドがパフォーマンスを行う際などに有効で、コンソールの出力を PA システムにセットアップされた状況で、各エンジニアが出力セクションを変更せずにそれぞれのショーをロードしたい場合 (またインターバル中の音楽) などに使用します。LOAD ISO WITH SHOW{YES/NO} スイッチを NO に設定し、ショーの必要な部分のみ ISO へ切り替えるとアイソレートされた部分を変更することなくショーを読み込みできます。スイッチの状態は保存されませんが、電源を入れたとき YES にしているデフォルト設定は維持されます。

◆ショーの管理



ショーの読み込みや保存、作成、USB メモリーからの読み込み、コピーについて記載します。まず [MENU] スイッチを押す、または液晶ディスプレイ上段の右上にあるキューリスト表示エリア上部の Show エリアをタッチしてメニューページを開き、ページ上部の〈Show〉タブを押してください。

USB メモリーを USB スロットに接続していない場合は、上図のように設定ページ右側がブランクになります。

■フラッシュドライブ

ページの左側にコンソールに保存されているショーが表示されます。タッチエリア内の〈▲▼〉スイッチでリストをスクロールします。読み込み中のショーは、黄色の文字でハイライト表示され、カーソル位置にあるショーは黄色の枠で囲まれて表示されます。リストの左側、3つのスイッチの動きは以下の通りです。

- ・〈LOAD〉スイッチ 選択したショーをコンソールに読み込みます (読み込まれたショーは黄色の文字で表示されます)。
- ・〈NAME〉スイッチ スイッチを押すと画面に表示されるキーボードでショーに新しい名前をつけることができます。
- ・〈DEL〉スイッチ 選択したショーをハードディスクから消去します (読込中のショーは消去できません)。削除する際は、確認のダイアログが表示されます。

●デフォルトのショー

出荷時、コンソールにはいくつかのショーがインストールされていますが、通常はリストで見ることができません。〈Show DFLT〉スイッチを押すと、リストの上段に斜体文字で表示されます。デフォルトショーは消去及び名称の変更ができません。

●新しいショーの作成方法

デフォルトショー、または他のショーを選択し〈SAVE AS〉スイッチを押します。スイッチを押すと液晶ディスプレイにキーボードが表示されます。

キーボードで新しいショーの名称を入力し、〈Enter〉スイッチを押します。

以上で作成を完了しました。作成したショーはいつでも修正が可能です。

※デフォルトショーの中から1つを基本にしてショーを作成する場合、デフォルトショーには書き込み保護 (write-protection) が付加されているため、作成する前にそのショーを保存する必要があります。

●ショーの更新

読み込んだショーは、〈SAVE〉スイッチでいつでも更新できます (デフォルトショー以外)。コンソールの設定をキューとして保存しないのであれば、ショーの作成、変更を行う度に〈SAVE〉スイッチを使用して保存することをお勧めします。

●USB メモリー

USB メモリーを接続するとショーリストの右側に USB メモリーに保存されたショーが表示されます。通常、フロントパネル上の USB ソケット (USB1) を使用しますが、背面パネルの USB ソケット (USB2 と USB3) も使用可能です。〈USB1〉〈USB2〉〈USB3〉スイッチで使用する USB メモリーを選択すると、保存されているショーがリストに表示されます。タッチエリアの〈▲▼〉スイッチでリストのスクロールが可能です。カーソル位置にあるショーは黄色の枠に囲まれて表示されます。リスト左側の2つのスイッチの動きは、以下の通りです。

- ・〈REN〉スイッチ スイッチを押すと画面に表示されるキーボードでショーに新しい名前をつけることができます。
- ・〈DEL〉スイッチ USB メモリーから読み込んだショーを消去します。

●USB メモリーにコンソール上のデータを送る

〈▶〉スイッチで選択しているショーデータを、USB メモリーに転送します。最後に保存した日時が両方のリストに表示されます。

●USB メモリーからショーデータを取り込む

〈◀〉スイッチで、選択しているショーのデータを USB メモリーからコンソールに取り込みます。最後に保存した日時が両方のリストに表示されます。

転送、取り込み時は進行状況を表すダイアログが表示されます。データの転送ミスを防ぐため、ダイアログが自動的に閉じるまでは USB メモリーは絶対に外さないください。

●〈IMPORT/EXPORT CHANNEL LABELS〉スイッチ

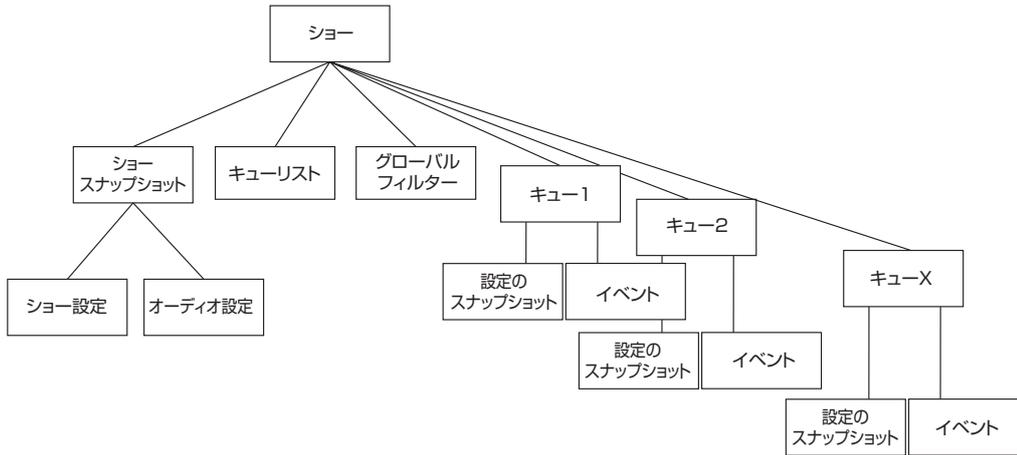
このスイッチを使用して現在のチャンネル名を CSV (comma-separated values) 形式で取り込み、転送を行えます。このファイルは PC 上でもスプレッドシートとして編集が行え、編集したデータを再度コンソールに取り込みます。ファイル名は Soundcraft Vi channellabels.csv です。〈Go〉スイッチを押すことで USB メモリーへの転送または取り込みを実行します。これらのスイッチは USB メモリーをスロットに差し込んでいるときに有効になります。

※これらの処理は瞬間的に行われるため、ダイアログは表示されません。

●例外ファイルの転送

コンソールのコンピューターが故障した場合、例外ファイルが自動的にフラッシュドライブに書き込まれます。例外ファイルはサービスエンジニアなどが不具合の原因を特定する際に必要な場合があります。〈Go〉スイッチを押すと例外ファイルを USB メモリーに書き込みます。このスイッチが USB メモリーをスロットに差し込んでいるときに有効です。

◆記録データの概要



前述のように、設定データの記録される箇所は項目によって異なります。ある項目はショーの一部として、またある項目はスナップショットの一部として記録され、まったく記録されない項目もあります。記録データの概要を以下の図で示します。

1つのショーには、ショー スナップショットが1つあります。このショー スナップショットはショー作成時に自動的に作り出され、液晶ディスプレイ上には表示されません。ショー スナップショットにはキューリスト、ショー設定とオーディオ設定が含まれています。この3つの設定データには、ショーの読み込み時に切り替わる、全てのパラメーターが含まれています。

オーディオ設定にはスナップショットが基本的に保存する全ての設定が含まれるため、オーディオ設定はショーの読み込みを行う直前の最新の設定と考えられます。ショー スナップショットは、スナップショットを何も保存していない場合でも、ショーと一緒にコンソールの状態全てを記録します。

■ショー スナップショットのショー設定に記録される項目

- ・ モニター設定 (レベル、ヘッドホンボリューム、トリム、ブレンド、モニター A/B スイッチ、モニター ON/OFF スイッチ、ソースなど)
- ・ トークバックセクション全スイッチ
- ・ ジェネレーター設定 (オシレーターレベル、オシレータータイプ)
- ・ 入出力のミュートセーブ
- ・ オートメーション設定
- ・ バス設定 (バスフォーマット、バスタイプ、バスの名称)
- ・ Hi-Qnet 設定
- ・ スイッチの状態 (入力と出力の ISO スイッチ、Lock MTR スイッチ、ソロ ON/OFF、トークバックスイッチ、フォローソロスイッチ)
- ・ トークバック設定 (トークバックレベル、トークバックセットアップ)
- ・ メニューの全パラメーター / 設定ページ
- ・ システム設定 (サンプリングレート、サンプルクロック設定)
- ・ VCA / ミュートグループ設定画面のスイッチ (選択されている画面)
- ・ チャンネルベアリング設定
- ・ MIDI 設定 (MIDI チャンネル名称)

■オーディオ設定に記録される項目

ショー スナップショットと標準的なスナップショットに該当する項目です。

- ・ 全チャンネルのオーディオ設定 (チャンネル ON、フェーダーの位置、パン、チャンネルのパラメーター)
- ・ チャンネルのバス設定 (レベル、プリ / ポスト設定、チャンネル名称、チャンネルのパッチ設定)
- ・ 全チャンネルのパッチ設定
- ・ 入出力のルーティング
- ・ 入出力の制御

■記録されない項目

以下のスイッチの状態及び、各メーターの表示値

- ・ PFL / ソロスイッチ
- ・ 電源 ON スイッチ
- ・ ギャングモードスイッチ
- ・ ソロクリアスイッチ
- ・ ユーザーが定義したスイッチ (O/P フェーダーパネル)
- ・ SEL スイッチ
- ・ COPY/PASTE/UNDO スイッチ
- ・ プリ / ポストモードスイッチ
- ・ LRC SEL スイッチ
- ・ SETUP スイッチ (コンソールにマウントされた正円形のスイッチ)
- ・ エンコーダーエリアのアサインスイッチ
- ・ PAN / レベル用トグルスイッチ
- ・ ミュートグループマスタースイッチ
- ・ SNAPSHOT CONTROL セクションの全スイッチ

■電源 OFF 時にリストアされる項目

- ・ どのショーを読み込んでいたか
- ・ ショーでの ISO スイッチの状態

■ショーの互換性

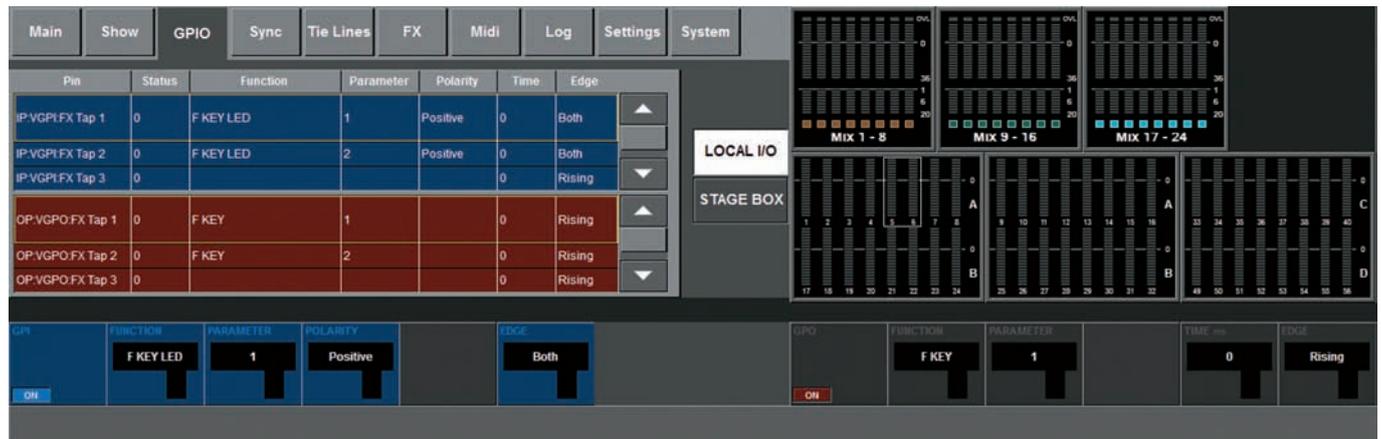
Vi1 で保存したショーは Vi2、4、6 で読み込み可能です。チャンネルベアリング設定以外の項目が全て読み込まれます。チャンネルベアリングはフェーダーグループの水平、垂直の構造が異なるため、互換性がありません。

Vi2、4、6 で保存したショーは、64 チャンネル以上のチャンネルが無視、削除されて Vi1 に適用されます。また、バス 25 ~ 32 も除外されます。ベアリングも上記と同様の理由で読み込まれません。

第 16 章 GPIO

◆概要

GPIO(General Purpose Input Output) 設定ページでは、オプションのステージボックスを接続した場合の Vi1 コンソール全ての GPIO チャンネルの設定を行えます。GPIO 設定ページは [MENU] スイッチを押してメニューページを開き、ページ上部の〈GPIO〉タブを押して呼び出します。



GPIO 設定ページではタッチエリアの表に GPIO チャンネルの構成が表示されます。設定は Vistonics エンコーダーエリアのスイッチおよびエンコーダーを使用します。スイッチとエンコーダーで選択した項目はタッチエリアの表の中で反転表示されます。各 GPIO チャンネルでは極性、時間(出力のみ)、エッジの設定が行え、多様な外部機器との接続が簡単に行えます。

■設定ページ上の設定項目

●〈LOCAL I/O〉

コンソールの GPIO を (FX Tap 機能のみ) 選択します。

●〈STAGE BOX〉

ステージボックスの GPIO(8GPIO) を選択します。

●▲▼スイッチ

左に表示されている 2 つの表をスクロールします。選択中のチャンネルは黄色で囲まれて表示されます。GPI は、青色で、GPO は赤色で表示されます。

■ Vistonics エンコーダーエリア (GPI) の設定項目

●GPI エリア

[ON] スイッチで、選択した GPI 機能を有効にします。GPIO 入力はフォトカプラで伝送します。

●FUNCTION エリア

入力機能を選択します。エンコーダーで機能を選択してください。

●PARAMETER エリア

チャンネル番号などのパラメーターを表示します。トークバック入力にはパラメーターはありません。エンコーダーでパラメーターを調整します。

●POLARITY エリア

エンコーダーで入力の極性を + と - から選択します。エリアは、[EDGE] フィールドが Both に設定されている場合のみ開きます。

●EDGE エリア

エンコーダーでトリガーエッジを Rising(上がる)/Falling(下がる)/Both(両方) から選択します。

■ Vistonics エンコーダーエリア (GPO) の設定項目

●GPO エリア

[ON] スイッチで、GPO 機能を有効にします。GPO 出力はリレーコンタクトのペア出力です。

●FUNCTION エリア

出力機能を選択します。エンコーダーで機能を選択してください。

●PARAMETER エリア

チャンネル番号などのパラメーターを表示します。トークバック出力にはパラメーターはありません。エンコーダーでパラメーターを調整します。

●POLARITY エリア

エンコーダーで出力の極性を + と - から選択します。このフィールドは、[EDGE] フィールドが Both に設定されている場合のみ開きます。

●TIME エリア

リレーのバルスタイムを選択します。リレーコンタクトは設定したバルスタイム経過後に最初の位置に戻ります。エンコーダーでバルスの長さを、ms 単位で調節します。表示がブランクの場合は、バルスタイムが 0 であることを表し、リレーコンタクトは新しい位置に留まります。

バルスタイムは、EDGE エリアが Rising または Falling に選択されている場合のみ設定可能です。EDGE の設定が Both に設定されている場合は、バルスタイムは 0 になります。フェーダースタートを使用する際の、右図のリレータイミング概要図を参照してください。

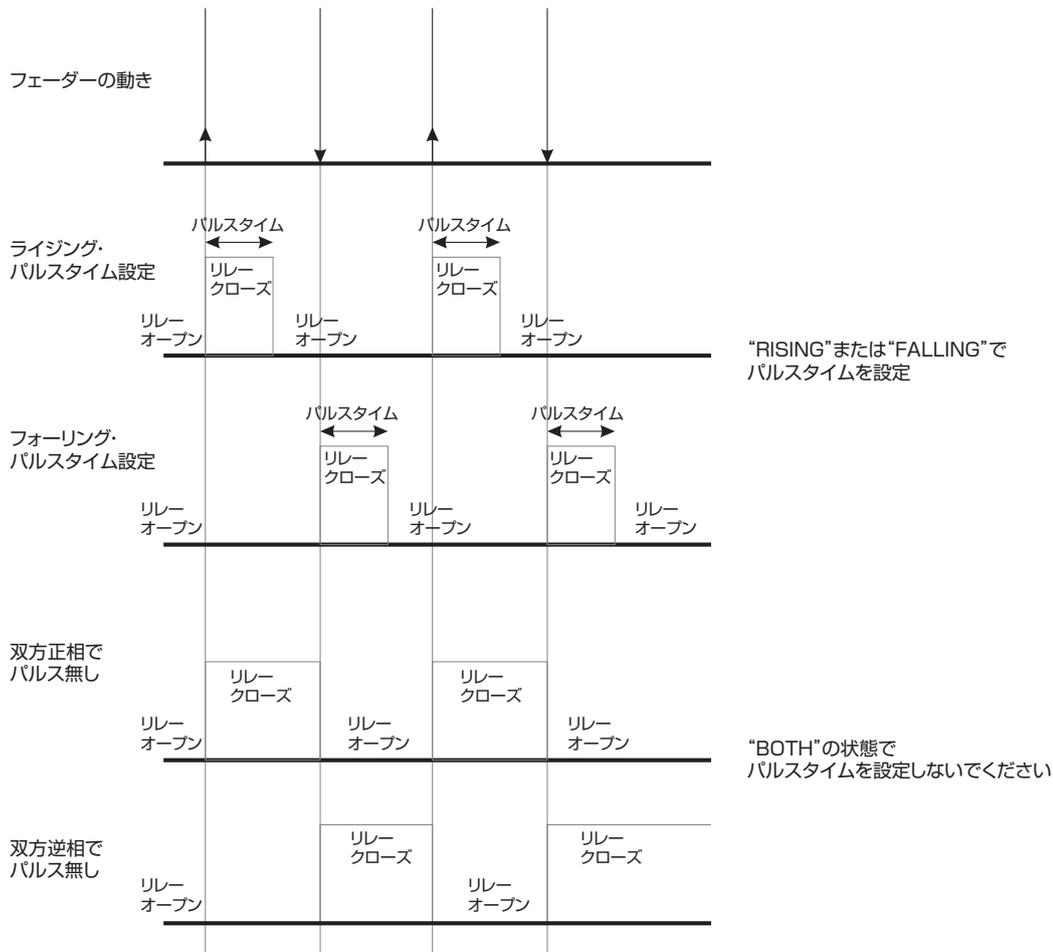
●EDGE エリア

エンコーダーでトリガーエッジを Rising(上がる)/Falling(下がる)/Both(両方) から選択します。

●利用可能な設定一覧

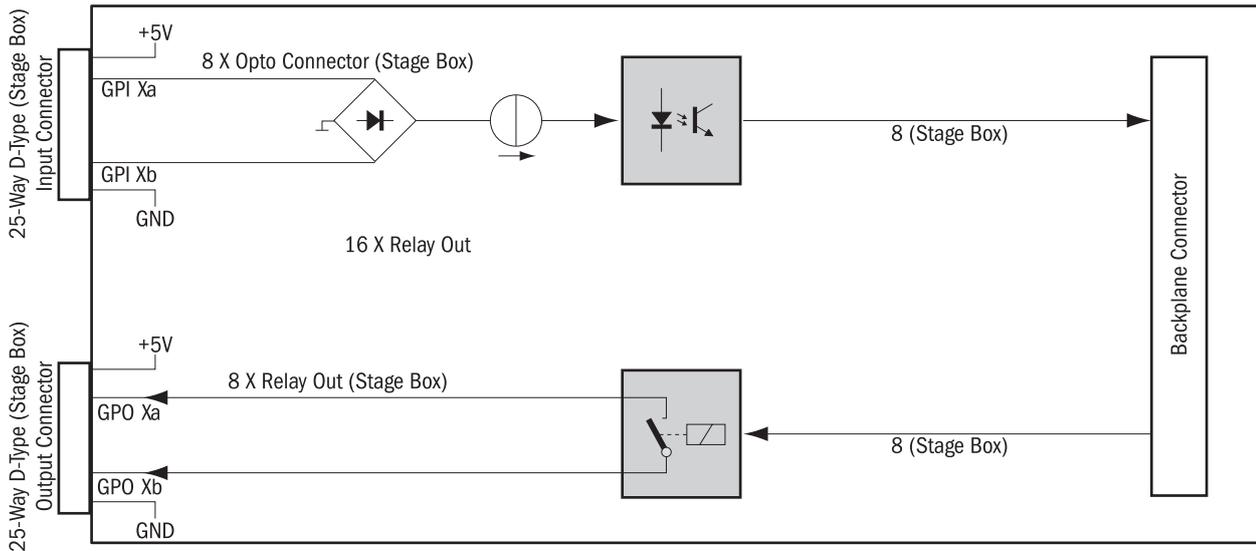
	機能	パラメーター	位相	時間	エッジ
入力	チャンネルミュート	1 ~ 64Ch	正相		両方
			逆相		ライジング
					フォールリング
	FスイッチLED	1 ~ 6(Fスイッチ)	正相		両方
			逆相		ライジング
					フォールリング
	TB 入力		正相		両方
			逆相		ライジング
					フォールリング
モニターディミング	AもしくはB(モニター)	正相		両方	
		逆相		ライジング	
				フォールリング	
出力	フェーダースタート	1 ~ 64Ch	正相	0 ~ 500ms	両方
			逆相	0 ~ 500ms	ライジング
				0 ~ 500ms	フォールリング
				0 ~ 500ms	
	F スイッチ	1 ~ 6(F スイッチ)	正相	0 ~ 500ms	両方
			逆相	0 ~ 500ms	ライジング
				0 ~ 500ms	フォールリング
				0 ~ 500ms	
	TB 出力		正相	0 ~ 500ms	両方
			逆相	0 ~ 500ms	ライジング
				0 ~ 500ms	フォールリング
				0 ~ 500ms	

●リレーのタイミング概要図



◆ハードウェア

■GPIOの概要図



全体的な電気アイソレーションが必要となる多目的のアプリケーションに対応するため、コンソールのGPIOカードは、弱電流(5 ~ 24VDC)のフォトカプラ入力と、SPSTリレーコンタクトの電気アイソレート出力を搭載しています。

GPIOの端子はDC5VとGND供給ピンを備え、入力と出力は標準的なD-Subコネクタ(メス)です。

●入力

コントロール入力(GPI Xa/b)は、完全に独立し、電気的にも絶縁しています。コントロール入力には極性に関わらず内部の+5VDC出力、または外部のDC5 ~ 24Vが使用可能です。全カードの+5VDCピン出力への電流値の合計は、600mAを超えないようにしてください。

●出力

コントロール出力(GPO Xa/b)は、完全に独立し、電気的にも絶縁したリレーコンタクトです。アクティブ時に閉じた状態になります。リレーコンタクトの定格は、AC125V/0.5A、DC30V/1A、DC110V/0.3Aです。

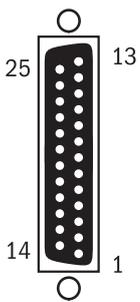
+5VDC電圧供給やGNDターミナルは、リレーコンタクトと一緒に出力信号として供給して使用します。

全カードの+5VDC出力への電流値の合計は、600mAを超えないようにしてください。

■ピンリスト

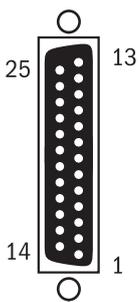
ステージボックス

入力



ピン	信号	ピン	信号
		13	グラウンド(0V)
25	VCC(+5V)	12	グラウンド(0V)
24	VCC(+5V)	11	グラウンド(0V)
23	VCC(+5V)	10	グラウンド(0V)
22	VCC(+5V)	9	グラウンド(0V)
21	GPI 8b	8	GPI 8a
20	GPI 7b	7	GPI 7a
19	GPI 6b	6	GPI 6a
18	GPI 5b	5	GPI 5a
17	GPI 4b	4	GPI 4a
16	GPI 3b	3	GPI 3a
15	GPI 2b	2	GPI 2a
14	GPI 1b	1	GPI 1a

出力



ピン	信号	ピン	信号
		13	グラウンド(0V)
25	VCC(+5V)	12	グラウンド(0V)
24	VCC(+5V)	11	グラウンド(0V)
23	VCC(+5V)	10	グラウンド(0V)
22	VCC(+5V)	9	グラウンド(0V)
21	GPO 8b	8	GPO 8a
20	GPO 7b	7	GPO 7a
19	GPO 6b	6	GPO 6a
18	GPO 5b	5	GPO 5a
17	GPO 4b	4	GPO 4a
16	GPO 3b	3	GPO 3a
15	GPO 2b	2	GPO 2a
14	GPO 1b	1	GPO 1a

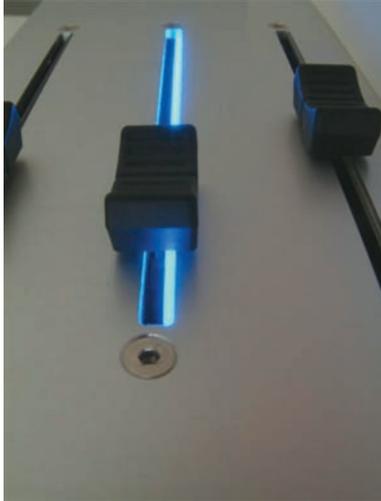
第 17 章 Fader Glow 機能

◆概要

FaderGlow 機能は従来のステータス表示から、視認性、即応性を高め、オペレーターへの操作ミスを確実に減らす Soundcraft 独自の表示方式です。フェーダー内部に LED を搭載し、フェーダーに割り当てられている機能ごとに LED の色が切り替わることで機能を素早く視認できます。

コンソールでは、いくつかの異なる機能を特定のフェーダーに割り当てることができます。このため、現在フェーダーのコントロールしている機能を確認するために、FaderGlow 機能が有効です。

FaderGlow は 24 本のストロークフェーダー全てに搭載されており、その機能を使用できます。



● Fader Glow の色分け

フェーダーの機能	FaderGlow の色
チャンネルフェーダー	無色
AUX センド	オレンジ
グループ	緑
マトリクス	水色
VCA マスター	紺

第 18 章 コピー&ペースト、ライブラリー機能

◆概要

コピー/ペースト機能は、チャンネル、バス、FX セクション、プロセッシングのパラメーターや項目全体をコピーし、別のチャンネルに貼り付ける機能です。この機能によりシステムの調整時間を短縮し、設定のエラーを減少できます。最後に貼り付けを行った操作は、UNDO 機能で元に戻すことが可能です。プロセッシングブロック（イコライザーやコンプレッサーなど）または、プロセッシングブロック内のパラメーター（マイクゲインなど）は、同じ画面のタッチエリアでコピー用として選択され、オーディオ調節機能として使用されます。チャンネルまたはバスの領域は、デスクの他のエリアにコピーとペーストが簡単にできます。

ライブラリー機能は、チャンネルイコライザーの設定やドラムキット用のチャンネル設定など、コンソールで使用しているパラメーターのセットを選択できる機能です。セットは内部ライブラリーに保存され、任意で呼び出しが可能です。ライブラリーは、USB メモリーを使用してコンソールへの取り込みや転送ができるため、別の場所で Vi コンソールを使用する場合にも、簡単に持ち運びできる携帯用のチャンネル及びプロセッシングのライブラリーとして作成できます。

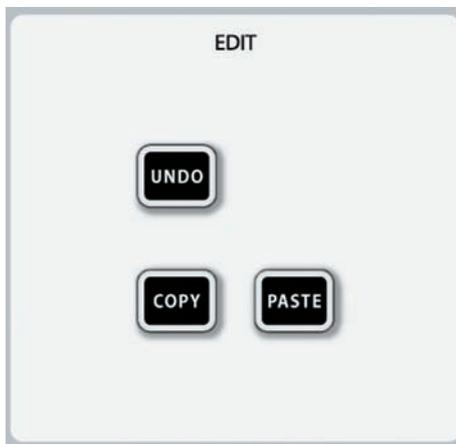
ライブラリー機能は、コンソール設定全てを転送するショーファイルとは独立して機能します。コンソールの初期設定のライブラリーには、使用頻度の高い基本的な項目を揃えています。さらに、設定の状態を初期状態に戻したいが、初期設定の Show ファイルにリロードするのが望ましくない場合に、チャンネル及びプロセッシングのパラメーターを全てフラットにする 'Flat' のセットを用意しています。

※コンソールがコピーモードもしくはペーストモードに切り替わる場合、黄色のバーが全ての入力画面に現われ、コンソールはコピー/ペーストモードになります。その後、サーフェスはコピーもしくはペーストを行うポイントの選択になります。コピー/ペーストモード中は、液晶ディスプレイ上でオーディオの調節はできません。

◆コントロールスイッチ

EDIT エリアの 3 つのスイッチをコピー/ペーストモードで使用します。スイッチの働きは以下の通りです。

- ・ [COPY] スイッチ スイッチを押すとコピーモードになります。コピーモードではコピーを行うソースを選択します。
- ・ [PASTE] スイッチ スイッチを押すとペーストモードになります。ペーストモードでは貼り付け先を選択します。
- ・ [UNDO] スイッチ スイッチを押すとペーストを行う直前の状態に復旧します。アンドゥ機能は、[PASTE] スイッチが ON の時のみ有効です。



◆コピー&ペーストのルール

コピーモードでは、コピーを行う項目を選択してください。選択された項目は、クリップボードに配置されます。単一もしくは複数のチャンネルまたはバスが対象となり、同一のチャンネルまたはバスの単一または複数の要素を選択できます。

◆データの選択とインジケータ

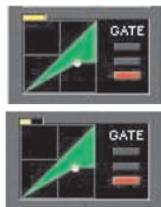


●チャンネル全体



[SEL] スイッチを押すと、チャンネル全てがコピー及びペーストモードで選択できます。

チャンネルの [SEL] スイッチを長押ししながら、チャンネルの [SEL] スイッチを押すと間のチャンネル全てが選択され、一括でペーストが可能です。タッチエリアの灰色の境界線が選択したチャンネルでは黄色に変わります。[SEL] スイッチは、コピー/ペーストモードでは青色に点灯します。点灯中は、ソロ動作よりもコピー/ペーストの選択が優先されます。



●プロセッシングブロック

コピーモードでは液晶ディスプレイ上のプロセッシングブロックをタッチすることで選択及び解除を実行します。プロセッシングブロック全体をコピーしている場合は、ブロックの左上に黄色の線が表示されます。

ブロック内の項目やパラメーターのみを選択している場合は、半分の長さの黄色の線が表示されます。



●パラメーター

コピーモードでパラメーターを選択するには対応する VST エリアを押してください。選択するとパラメーターのラベルに黄色の文字で表示されます。

※パラメーターのコピーは同時に複数を行うことはできません。コピーする項目によっては、あるパラメーターを選択すると、パラメーターセット全体が自動的にコピーされる場合があります。

※タッチエリアを長押しすると「ZOOM モード」になり、パラメーターを個別に選択できます。また、コピーモードを起動する前にタッチエリアを押せばズームモードに入ります。

◆チャンネルまたはバスパラメーターのコピー

- ・ [COPY] スイッチを押します。コピーモードとなりスイッチが点灯します。
- ・ コピーする項目を選択します。チャンネル全体のパラメーターを選択する場合は該当するチャンネルの [SOLO/SEL] スイッチを押します。プロセッシングブロックを選択する場合は任意のプロセッシングブロックをタッチします。パラメーターをコピーする場合は希望のパラメーターの含まれるプロセッシングブロックを長押しし、ZOOM モードに入って任意のパラメーターを選択します。
- ・ [PASTE] スイッチを押します。ペーストモードとなり、スイッチが点灯し、[COPY] スイッチは消灯します。
- ・ [SOLO/SEL] スイッチやプロセッシングブロック、該当のパラメーターブロックをタッチしてペーストを行う項目を選択し、ペーストを実行します。
- ・ 終了するときは再度 [PASTE] スイッチを押してください。

バスのコピーも上記手順で行ってください。INPUT FADER PAGES エリアの [ALL BUSS] スイッチを押せば、バスのパラメーターがコンソール全体に表示されます。

◆チャンネルからのセンドレベルを含むバスマスターのコピー

- ・ [COPY] スイッチを押します。コピーモードとなりスイッチが点灯します。
- ・ マスターセクションの FADER PAGES エリアの PAGE A ~ D、もしくは [ALL BUSS] スイッチを押してバスを表示し、[SEL] スイッチで希望のバスマスターを選択します。
- ・ [PASTE] スイッチを押します。ペーストモードとなり、スイッチが点灯し、[COPY] スイッチは消灯します。
- ・ マスターセクションの液晶ディスプレイ上段下部のエンコーダーエリアに [INCLUDE SEND LEVELS] フィールドが表れます。「YES」を選択してください。
- ・ ペースト先のバスの [SEL] スイッチを押すとペーストを実行します。
- ・ 終了するときは再度 [PASTE] スイッチを押してください。

※バスのコピーは異なるバスタイプ (AUX ⇄ GRP) の間でも機能します。このコピーを行う場合、AUX センドの ON/OFF はグルーブルーティングの ON/OFF と同等です。

◆チャンネルコピー及びバスコピーに含まれないパラメーター

チャンネルやバスの全コピー、またはチャンネルやバスのプロセッシングブロックをコピーする場合、コピーされないパラメーターがあります。例えばチャンネルコピーを行った場合、入力パッチ、ゲイン、インサート、ダイレクトアウト設定はコピーされません。

次項のパラメーター項目は、チャンネルコピー及びバスコピーを行った場合にコピーされないパラメーターです。

※チャンネルコピーへのパラメーターの追加もしくは削除は、液晶ディスプレイ上の任意のフィールドを長押しし、その後パラメーターを選択、解除することで実行できます。

※インサートポイント及びダイレクトアウトのみは選択できません。

◆チャンネルコピーの際、[SEL] スイッチでコピーされない項目

- ・ 入力 1/2 スイッチ
- ・ 入力 1/2 パッチ
- ・ マイク入力ゲイン
- ・ 全てのスイッチ (48V、PAD、Phase その他)
- ・ インサートポイント
- ・ ダイレクトアウト
- ・ 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

◆バスコピーの際、[SEL] スイッチでコピーされない項目

- ・ 出力パッチ
- ・ インサートポイント
- ・ FX 設定

※入力チャンネルからバスへの AUX センドレベルもコピーされます。センドレベルを適用しない場合は、ペーストモードで [INCLUDE SEND LEVELS] スイッチを [NO] に設定してください。

◆「IN1 パッチ」のパラメーターを含むチャンネルコピーの例

- ・ [COPY] スイッチを押し、コピーモードにします。
- ・ 任意の入力チャンネルの [SOLO/SEL] スイッチを押してコピーします。
- ・ 入力チャンネルストリップのタッチエリアを長押し (約 2 秒) してズームモードします。トリム、フィルター、ディレイパラメーターのみ黄色の文字で表示され、選択されていることを表しています。
- ・ エンコーダーを押す (または Vistonics スイッチを押して) IN1 パッチエリアに入り、パッチパラメーターをコピーに追加します (IN1 PATCH の文字が黄色に変わります)。
- ・ [PASTE] スイッチを押してペーストモードにした後、ペースト先のチャンネルを選択して IN1 PATCH を含むコピーをペーストします。

◆ FX パラメーターのコピー

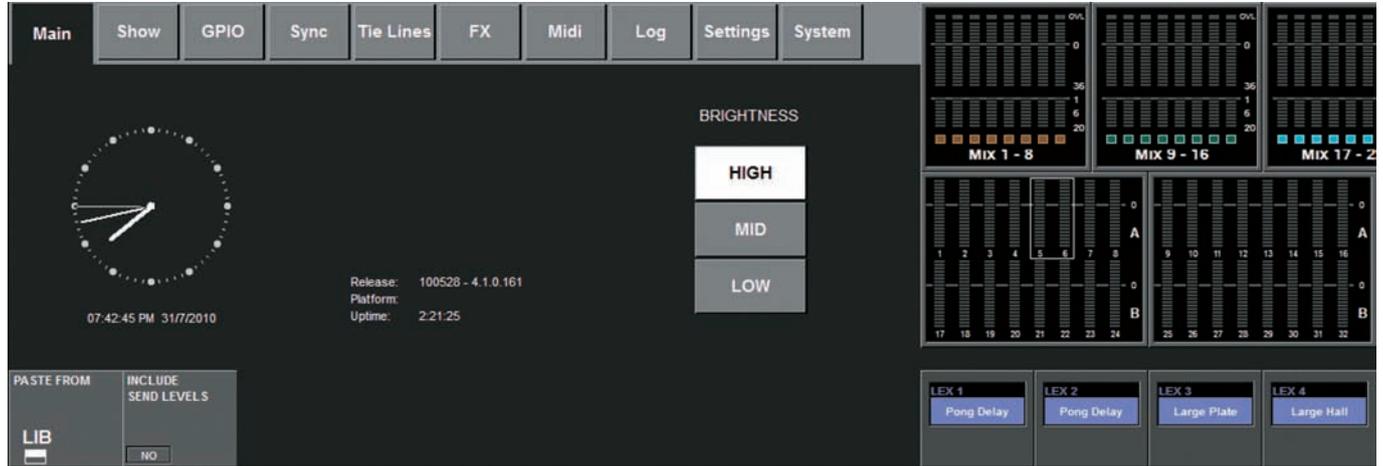
内蔵 Lexicon FX ユニット 4 台のエフェクトパラメーターは、1 つのユニットから別のユニットにコピー可能で、非常に簡単に行えます。コピーモード、もしくはペーストモードにすると液晶ディスプレイ上段に 4 台の FX ユニットが表示されます。ソースとペースト先は FX ユニットでコピー/ペーストを行うセクションをタッチして行います。

FX ユニットがチャンネルまたはバスに割り当てられている場合、FX ユニットは割り当てられたストリップ内に表示されます。ストリップ内の FX ブロックをタッチしてコピー及びペーストを行うことも可能です。

現在アクティブな FX タイプに関連するパラメーターのみコピー及びペーストが行えます。例えば LEX1 に「Small Hall」リバーブが設定されている場合、LEX1 をコピーすると Small Hall のパラメーターのみコピー/ペーストが行えます。

他のユニットにペーストした場合、Small Hall のパラメーターのみペーストされ、ペーストされたユニットの FX タイプは Small Hall に切り替わります。

● FX ユニットの設定をコピーする



・ [COPY] スイッチを押し、コピーモードにします。

・ 液晶ディスプレイ上段のエンコーダーエリアに表示される FX ユニットのスイッチを押す、もしくはストリップ上の FX ブロックをタッチして選択します。

・ [PASTE] スイッチを押してペーストモードにします。

液晶ディスプレイ上段の FX ユニットのスイッチを押す、またはストリップ上の FX ブロックをタッチする、もしくはペースト先のチャンネル/バスの [SOLO/SEL] スイッチを押して FX ユニットのペーストを実行します。

・ ペーストモード終了前なら [UNDO] スイッチを押すことで、ペーストを無効にできます。

・ 終了するときは再度 [PASTE] スイッチを押してください。

◆ライブラリー機能

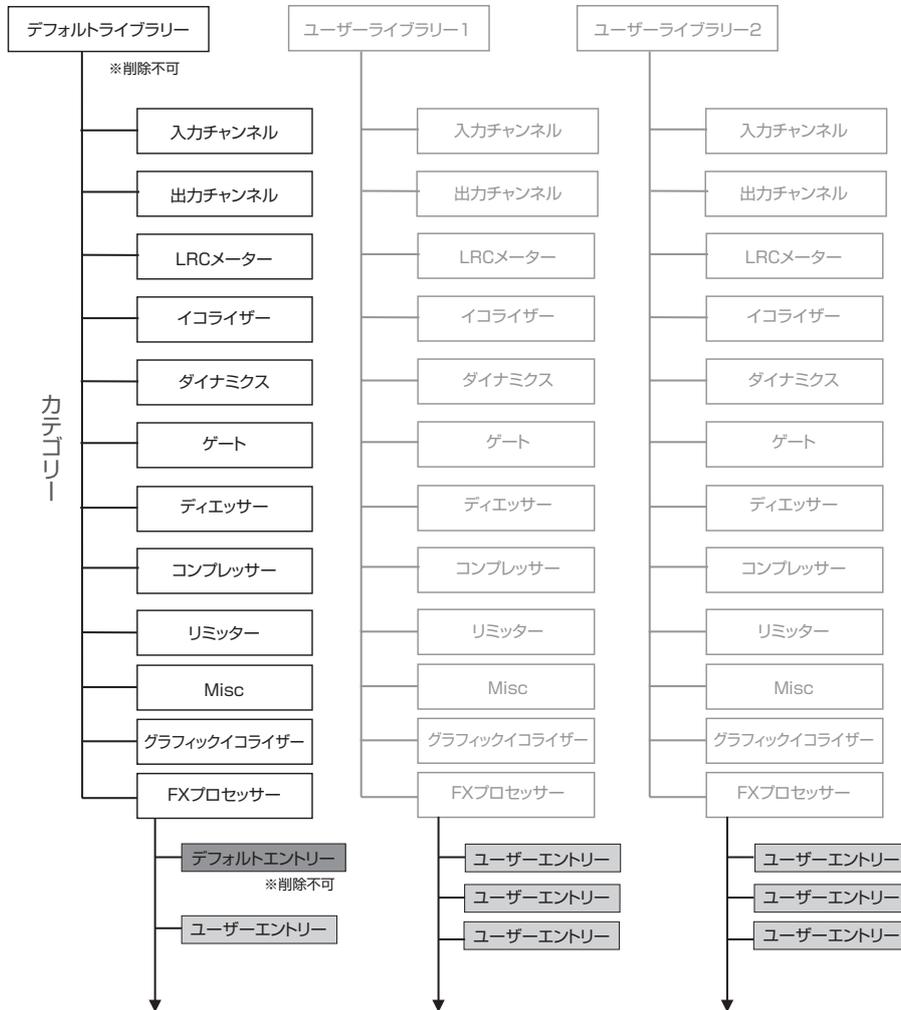
ライブラリー機能は、イコライザーセクション、ダイナミクスセクション、チャンネルやバスの全ての要素をコンソールからコピーし、ライブラリーシステムとして保存する機能です。保存したライブラリーはコンソール上の任意のチャンネルやバスに取り出し、ペーストできます。

ライブラリーは全ライブラリーとしても個別のエントリーとしても取り出せ、取り出したデータを USB メモリーに保存すれば、別の場所の Vi コンソールにも取り込めます。

ライブラリーシステムは、コンソール内部のフラッシュメモリーのフォルダーとして構成しています。フォルダー構造は、ライブラリーフォルダーが最上段に存在し、そのフォルダー内にイコライザー、ダイナミクス、チャンネルなどライブラリー内に保存されるカテゴリと呼ばれるサブフォルダーで構成しています。

それぞれのカテゴリには実際のライブラリー設定が保存され、それらはエントリーと呼ばれます。この構造及びフォルダーの名称は固定されており、変更できません。

フォルダー構造を図示すると以下のようになります。



●デフォルトライブラリー

コンソールは、デフォルトライブラリーが 1 つだけプリインストールされた状態で出荷されます。デフォルトライブラリーには、一般的に頻度の高いアプリケーションが多様に用意されています。デフォルトライブラリーは呼び出しのみで、削除はできません。

デフォルトライブラリーを更新するには、特別な手順があります。ソフトウェアの更新及び追加デフォルトは随時メーカーからリリースされます。更新はインターネットからダウンロードしたアップデータを USB メモリーにコピーしてコンソールに取り込みます。

新規のエントリーは固定のデフォルトエントリーと平行してデフォルトライブラリー内に保存できます。あるいはユーザーの保存したエントリーのみで構成した、新たなライブラリーとして保存できます。

●ユーザーライブラリー

デフォルトライブラリーに加え、必要に応じて新規のライブラリーを作成できます。ライブラリーの作成は空のライブラリーとして作成するか、Save As 機能を利用してデフォルトライブラリーのコピーを作成するか 2 通りの方法があります。空のライブラリーを作成する場合はフォルダー構造のみ作られます。このライブラリーにはエントリーがなく、ユーザー自身が新たに作成する必要があります。

ライブラリーまたはエントリーの保存できる個数はコンソールのメモリーが許す限り可能です。ライブラリーやエントリーのファイルサイズは 1 つあたり約 100kB 以下です。

コンソール上で作成したライブラリーは USB メモリーに取り出して管理することを推奨します。ライブラリーは別のコンソールに取り込め、かつ必要があれば取り出しが可能です (94 ページの「ライブラリーの取り出しと取り込み」を参照)。

●カテゴリ

カテゴリとなる項目は上図を参照してください。ライブラリー構造のカテゴリ項目は、固定になっており変更できません。

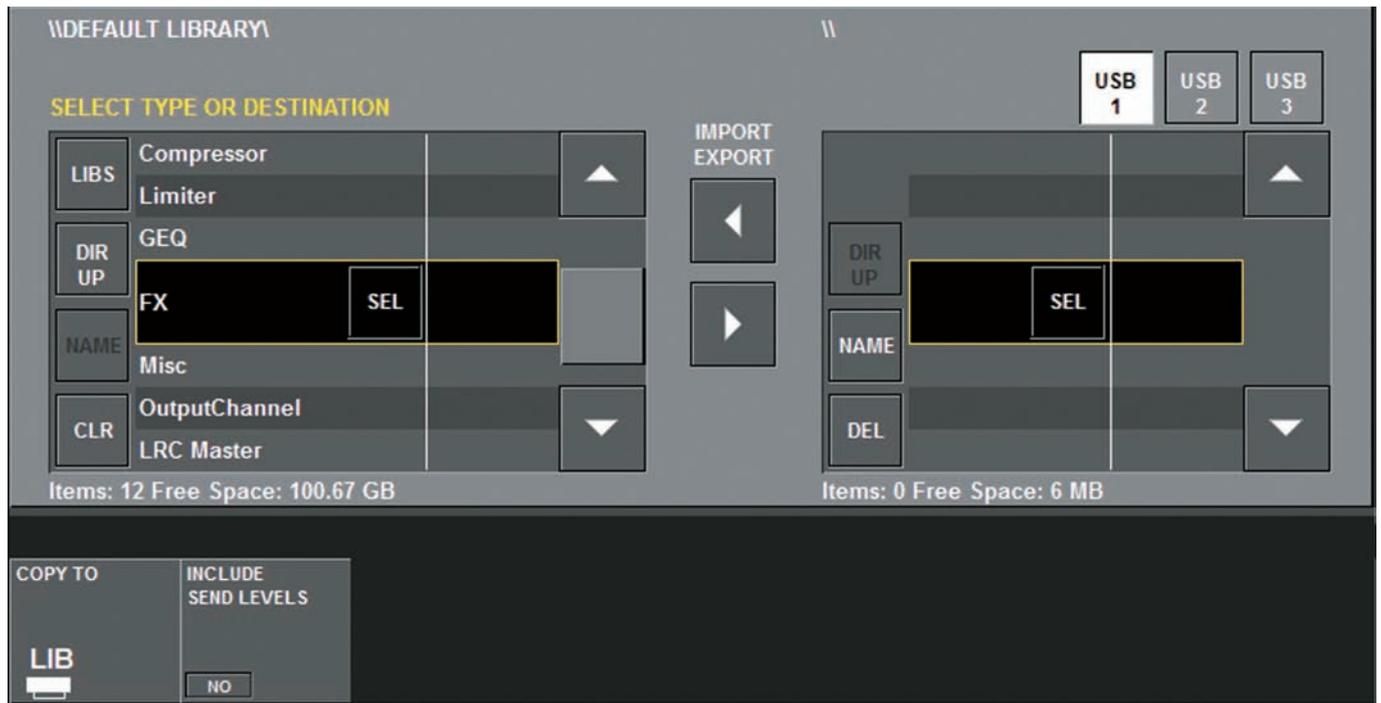
カテゴリを持つアイテムのみライブラリーに保存できます。ライブラリーが保存できるタイプのパラメーターは限られています。例えば入カステージ (ゲイン、パッドなど) やチャンネルストリップの AUX センドにはカテゴリがありません。そのため、これらのパラメーターはチャンネルストリップ全体をライブラリーに保存する以外に保存できません。

● Misc カテゴリ

ほとんどのカテゴリはコンソールの機能と同じ名称で対応していますが、Misc カテゴリは、保存の形式が異なります。

Misc カテゴリはチャンネルやバスのパラメーターを組み合わせで保存します。現在のバージョンでは、イコライザーとダイナミクスの組み合わせを Misc カテゴリとして保存できます。将来的にはソフトウェアのバージョンアップにより、色々なパラメーターの組み合わせが保存可能になる予定です。

◆ライブラリーの操作と管理



ライブラリーの操作は、COPY TO LIB ページ、または PASTE FROM LIB ページのどちらかを開く必要があります。これを行うには、液晶ディスプレイ上段の左下コーナー内の LIB キーで [COPY] または [PASTE] を押します。

●表示情報

現在選択されているライブラリーとカテゴリーの名称が、液晶ディスプレイ左上に表示されています。

● {LIBS} スイッチ

スイッチを押すと、ライブラリー内でカテゴリーの表示や入力状態でも、ライブラリーフォルダー構造の一番上の階層に移動します。

● {DIR UP} スイッチ

スイッチを押すと、ライブラリーフォルダーシステムの一段上の構造に移動します。構造はライブラリー / カテゴリー / エントリーの 3 つのレベルがあります。

● {SEL} スイッチ

スイッチを押すと、ライブラリーフォルダーシステムの一段下の構造に移動します。ライブラリーレベルを表示している場合、{SEL} スイッチを押すと選択している (ハイライト表示されている) ライブラリーをロードし、そのライブラリーのカテゴリーレベルに移動します。現在読み込まれているライブラリーは黄色の文字で表示されています。

● {NAME} スイッチ

現在ハイライト表示されている、ライブラリーの名称を変更します。スイッチを押すとキーボードが表示されます。

● {DEL} スイッチ

選択中のライブラリーまたはエントリーを削除します。カテゴリーレベルにいる場合は {DEL} スイッチは、{CLR} スイッチに変わり、その時点でカテゴリーレベルフォルダーが削除できなくなります。{CLR} キーを押すと、カテゴリーにある全てのエントリーを削除します。削除の前に、確認のダイアログが表示されます。

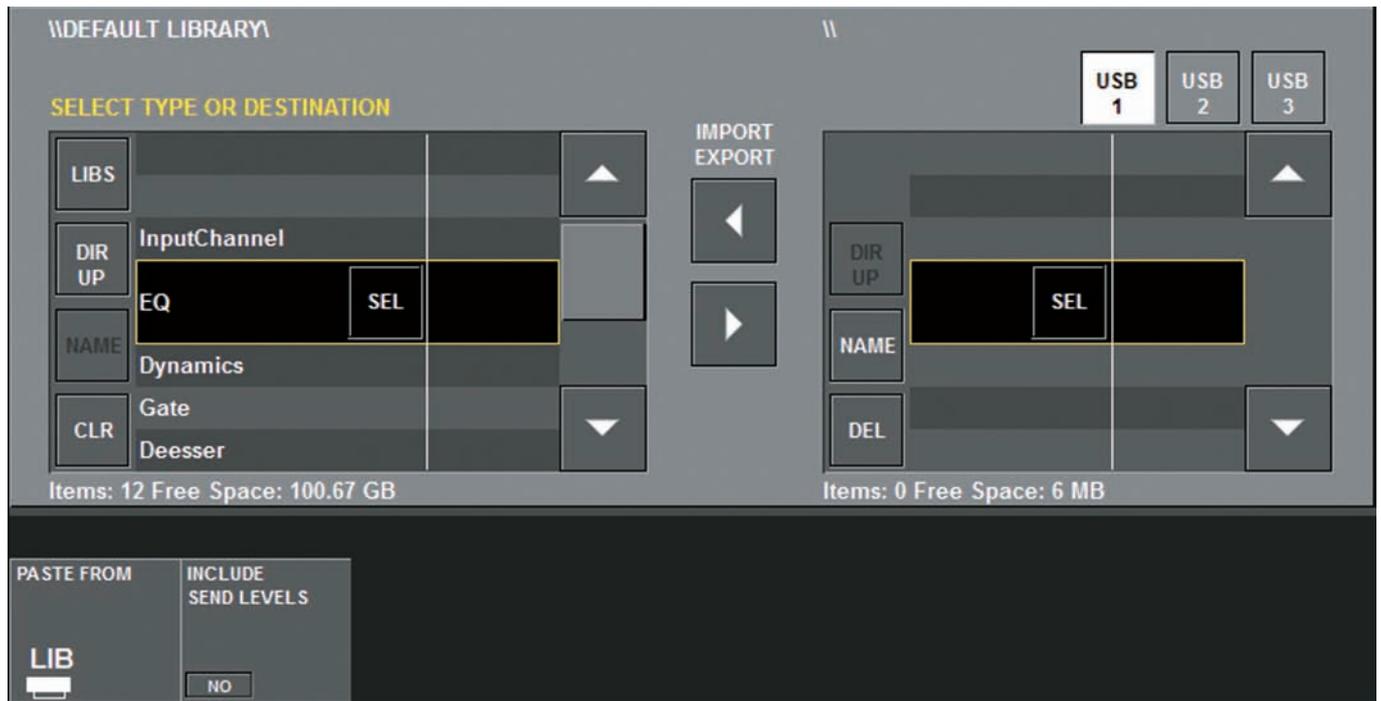
● <SAVE AS> スイッチ

ライブラリーレベルの時のみ表示され、現在ロードされているライブラリーのコピーを、新しい名前で作成します。スイッチを押すとキーボードが表示されます。

● <NEW> スイッチ

ライブラリーレベルの時のみ表示され、空のライブラリーを新規で作成します。新規ライブラリーは「newLib_X」の名称で作成されます。このライブラリーはフォルダー構造のみ含んでおり、エントリーはありません。

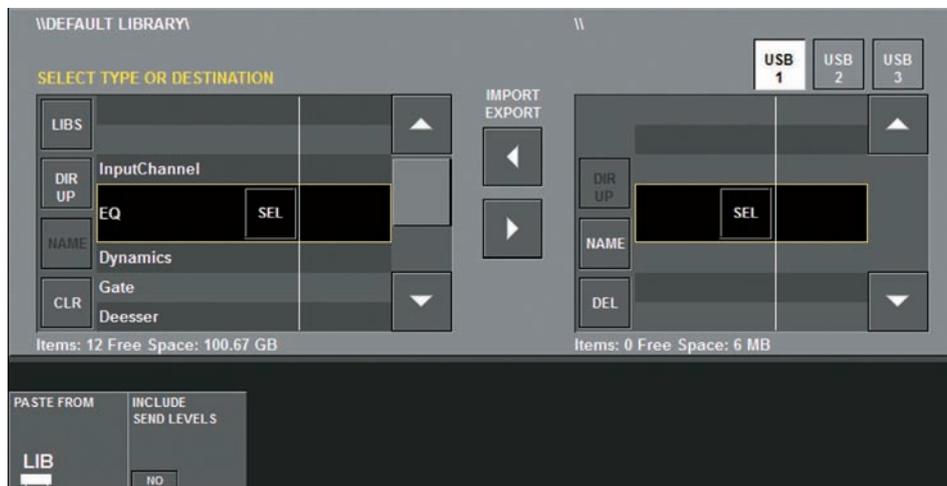
◆ライブラリーへのコピー



●例：イコライザーをライブラリーにコピーする

- ・ [COPY] スイッチを押して、コピーモードにします。
- ・ 液晶ディスプレイ上段の [COPY TO LIB] スイッチを押します。
- ・ コピーを行うチャンネルストリップのイコライザーエリアにタッチします。
- ・ ライブラリーリストが自動的に EQ ライブラリーに移動し、新しい項目が EQ カテゴリーに、newLib_X という名前で保存されます。
- ・ <NAME> スイッチを押してキーボードを開き、新しい名称を入力します。
- ・ [COPY] スイッチを再度押して、コピーモードを終了します。

◆ライブラリーからのペースト



●例：ライブラリーからイコライザーをペーストする

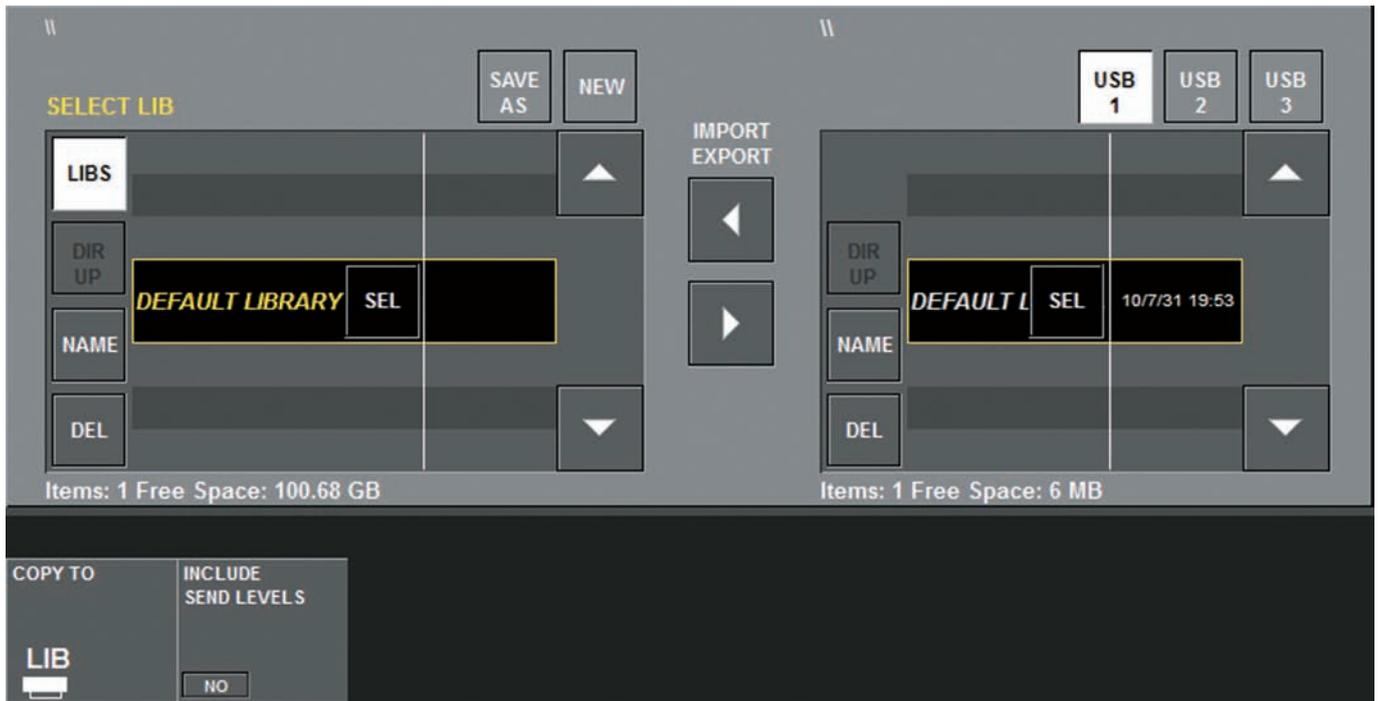
手順 1

- ・ [PASTE] スイッチを押して、ペーストモードにします。
- ・ 液晶ディスプレイ上段の <PASTE FROM LIB> スイッチを押します。
- ・ ペーストを行うライブラリー / イコライザーとライブラリーエントリーを選択します。
- ・ ペースト先の [SEL] スイッチを押す、またはペースト先のイコライザーエリアをタッチすると、イコライザー設定がペーストされます。

手順 2

- ・ [PASTE] スイッチを押して、ペーストモードにします。
- ・ 液晶ディスプレイ上段の <PASTE FROM LIB> スイッチを押します。
- ・ ペースト先のチャンネルストリップの、イコライザーエリアをタッチします。黄色いマーカーが選択したエリアに表示されます。
- ・ 液晶ディスプレイ上段のライブラリーリストは、自動的にイコライザーカテゴリーに変わり、使用できるイコライザーエントリーが表示されます。
- ・ ライブラリーリストの <LOAD> スイッチを押して、イコライザーをペーストします。

◆ライブラリーの取り出しと取り込み



USB ソケットに USB メモリーを装着している場合、ライブラリーリストの右側に、上図のようにウィンドウが追加されます。

右側のウィンドウは、USB メモリーに保存されているリストを表示します。USB メモリーにライブラリーが何も無い場合、項目は空になります。〈USB1-3〉スイッチは、背面の USB ソケットなどに USB メモリーが装着されていた場合に、どの USB メモリーを使用するかを選択します。

■ USB メモリーへの転送

●ライブラリー全体

- ・〈LIBS〉スイッチを押して、コンソールのライブラリー構成の最上部に動かした後、〈▲▼〉スイッチで、USB メモリーに転送するライブラリーを選択します。
- ・左右のリストの間にある〈▶〉スイッチを押すと、選択した USB メモリーにライブラリーを転送します。
- ・転送されたライブラリーは、「Libraries」と呼ばれる新しいフォルダーを USB メモリーに作成し、フォルダー構成が、USB メモリーの Libraries フォルダーにコピーされます。フォルダー構成は、後で外部のコンピューターでも確認できます。コピーは保管やバックアップのために作られます。

●エントリー

USB メモリーにエントリーを個別に転送する場合、USB メモリーではデータは完全なライブラリーフォルダー構成となります。

- ・〈DIR UP〉または〈SEL〉スイッチを使用して、内部ライブラリーと USB メモリー両方で同じレベルにカーソルを動かしてペーストを行うエントリーを表示します。
- ・左右のリストの間にある〈▶〉スイッチを押すと、選択した USB メモリーにエントリーを転送します。

● USB メモリーからの取り込み

USB メモリーから、ライブラリーやエントリーのデータを取り込みます。

- ・右側のリストから、USB メモリー内の取り込みを行うライブラリーまたはエントリーを選択します。
- ・左右のリストの間にある〈◀〉スイッチを押すと、選択したライブラリーをコンソールにコピーします。コピー動作中は経過のダイアログが表示されます。

第 19 章 プロセッシングカード

◆概要

Vi1 は Lexicon の高品位なアルゴリズムを搭載した 4 系統の FX プロセッサと BSS Audio の開発した 27 系統の 30 バンド・グラフィックイコライザーを搭載しています。

■ Lexicon FX プロセッサ

FX プロセッサは、出力チャンネル、バス、入力チャンネルにインサートでき、AUX センドで送られた FX リターンを入力チャンネルにパッチすることも可能です。それぞれの FX プロセッサは 30 個の Lexicon アルゴリズムを搭載しています。

FX プロセッサのパラメータは、インサートまたはパッチされたチャンネルストリップに表示され、ブロックをタッチすることで簡単に設定できます。また、メインメニューの FX タブから液晶ディスプレイ上段でパラメータを設定することも可能です。

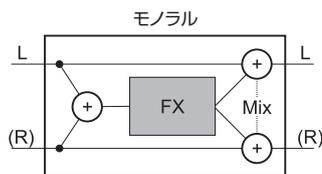
全 4 系統の FX プロセッサのパラメータとエフェクトタイプは、スナップショットに保存されます。

■ BSS グラフィックイコライザー

27 系統の 30 バンド BSS グラフィックイコライザーは、常時 24 出力バスと LCR メインマスター出力に割り当て可能です。グラフィックイコライザーの設定は、スナップショットに保存されています。

◆ FX プロセッサのフォーマット

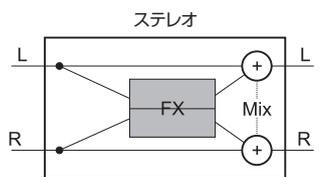
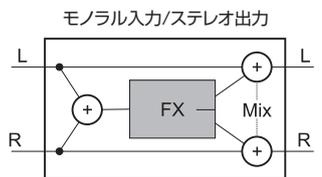
選択されたエフェクトタイプにより、FX プロセッサは内部で以下の 3 つのフォーマットの内の 1 つで動作します。



FX プロセッサは、常にステレオ入出力で構成しています。

モノラル入力のみ必要な場合は、L/R 入力信号をモノサミングし、モノラル出力のみ必要な場合は、L/R 出力の両方に同じ出力信号を供給します。

MIX の設定は元の信号 (ドライ) とエフェクト処理された信号 (ウェット) の比率を調節します。



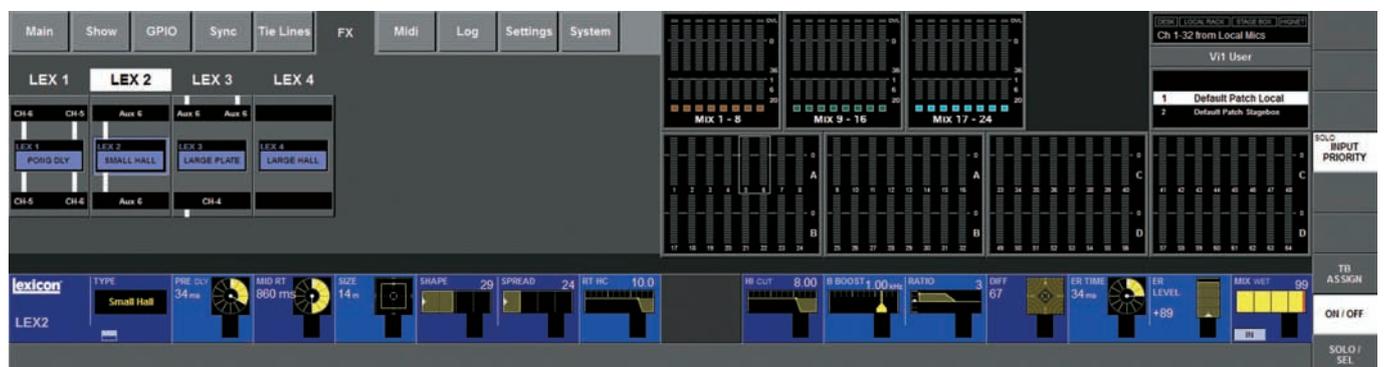
◆ FX 設定ページ

FX プロセッサの設定ページでは全 4 系統の FX プロセッサを同時に見ながら調節可能です。パラメータは、選択された FX タイプに合わせて調節できます。エフェクターのタイプ及びパラメータの詳細は 101 ページの「FX プロセッサパラメータの詳細」を参照してください。

FX プロセッサ設定ページを呼び出すには液晶ディスプレイ上段の [MENU] スイッチを押して、メインメニューを開いた後、〈FX〉タブをタッチしてください。

タッチエリア内の LEX1 ~ 4 のボックスに表示されている垂直の白いラインはエフェクターの割り当て状況を表しています。ボックスの内側に表示している場合はインサート、外側に表示している場合はパッチを意味します (例として下図では LEX1: チャンネルインサート、LEX2: マスターインサート、LEX3: パッチ)。

また、ラインが 2 本の場合はステレオフォーマット、1 本の場合はモノラルフォーマットで動作していることを表します。



※設定ページでは FX プロセッサの割り当て状況を確認できますが、このページで割り当てを変更することはできません。

FX プロセッサを割り当てる前に、FX プロセッサ設定ページを開き、どのプロセッサが未使用かを確認することをお勧めします。また、実際の現場で可能であれば、オペレーターは新しい現場での全てのパッチを完了するまでは FX プロセッサの割り当てを行わず、全てが完了した上で割り当てを行うことをお勧めします。

◆スナップショットでの統合

全4系統のFXプロセッサの全エフェクトタイプ、全パラメーターは、コンソールのスナップショットに保存されます。基本的な動作において、4基のFXプロセッサは完全に独立しています。

◆TAP

各エフェクターは左下のスイッチをTAPスイッチとしてTAPテンポ(スイッチをタップしてテンポのシンクを行う)の調整を行います。

◆ [F1 ~ 6] スイッチにTAPテンポを割り当てる

USER DEFINABLE エリアの [F1 ~ 6] スイッチはライブSR中にタップ機能を簡単に調整できるようにTAPテンポが割り当てることができます。

仮定のピン(VGPIとVGPO)は、コンソールの内部機能に、[F] スイッチとLEDに割り当てて使用できます。

現在のソフトウェアバージョンでは、[F1 ~ 6] スイッチを4系統のFXプロセッサのタップスイッチとしてアサイン可能です。

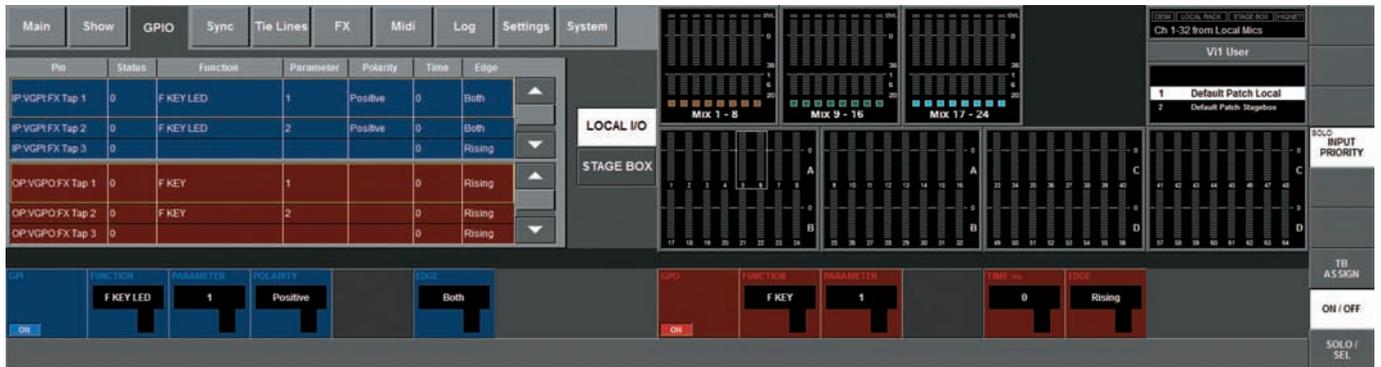
現在のテンポを視覚的に確認したい場合は、FXプロセッサからのタップテンポ信号を[F] スイッチのLEDにアサインできます。

■タップ機能のFスイッチへの割り当てを変更する

デフォルトショーの設定では、Vi1を初めて起動した場合、LEX1とLEX2の2つのFXプロセッサは[F1]スイッチと[F2]スイッチにタップ機能が割り当てられています。

他のFXプロセッサのタップ機能を[F]スイッチに割り当てる場合は以下の手順を実行してください。

- ・[MENU]スイッチを押してメインメニューを呼びだし、〈GPIO〉タブをタッチします。
- ・[LOCAL I/O]スイッチを選択し、入力と出力のそれぞれリストでVGPIとVGPO設定までスクロールします。LEX3用にVGPI Lex TAP3とVGPO Lex TAP3を選択します。
- ・VGPIとVGPOのパラメーターセットは、下図を参照してください。設定後、入力と出力のスイッチをONにします。



他のFXプロセッサも、同様に設定を行ってください。4台のFXプロセッサを[F1 ~ 6]スイッチに割り当て可能です。割り当ては、ショーに保存されます。

◆FXプロセッサの割り当て

Vi1は、以下の3つの方法でFXプロセッサのバッチが可能です。

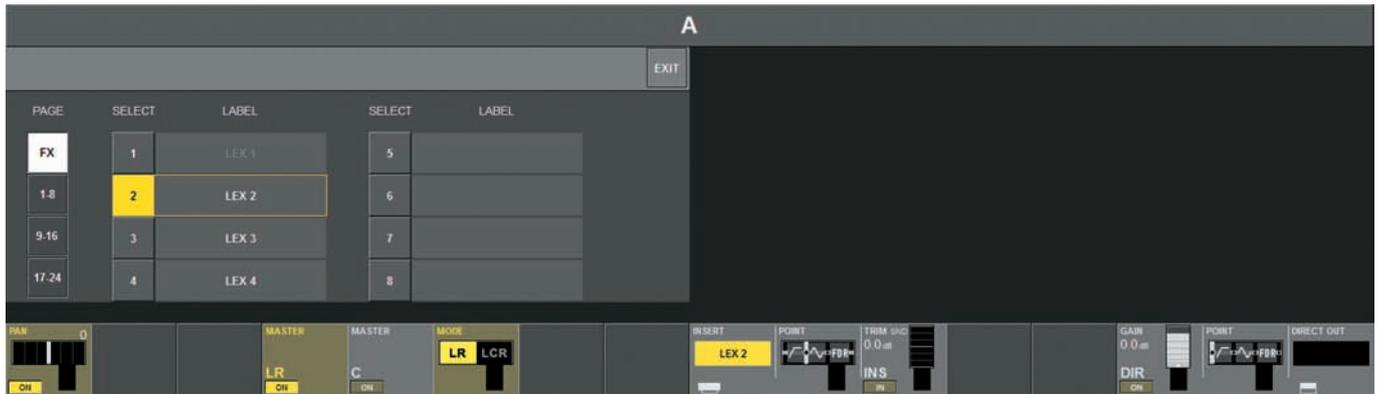
- ・入力チャンネルのインサート
- ・バスマスターのインサート
- ・FXリターンバッチ



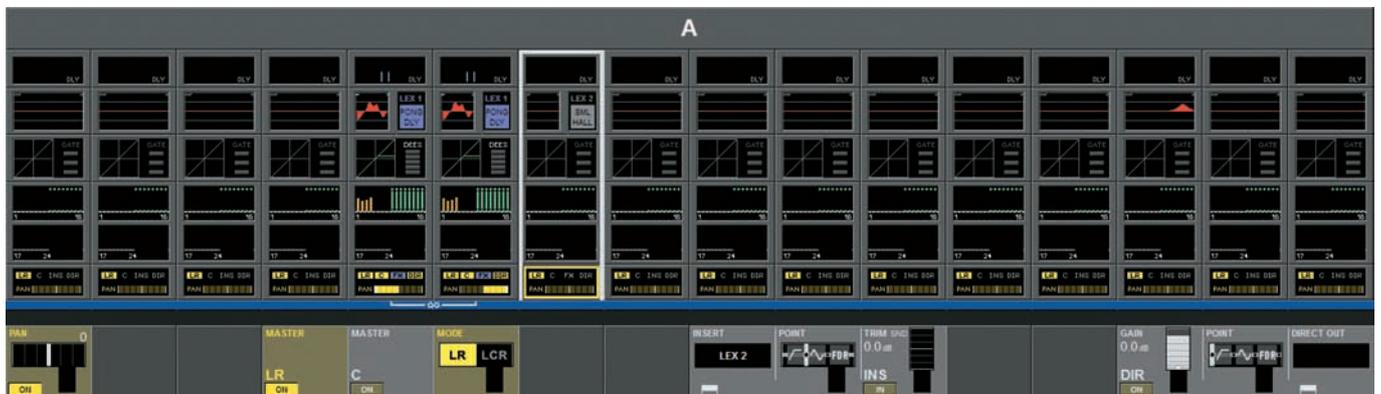
●チャンネルのインサートとして FX プロセッサを使用

入力チャンネルに FX プロセッサを配置したい場合、以下の手順で行ってください。

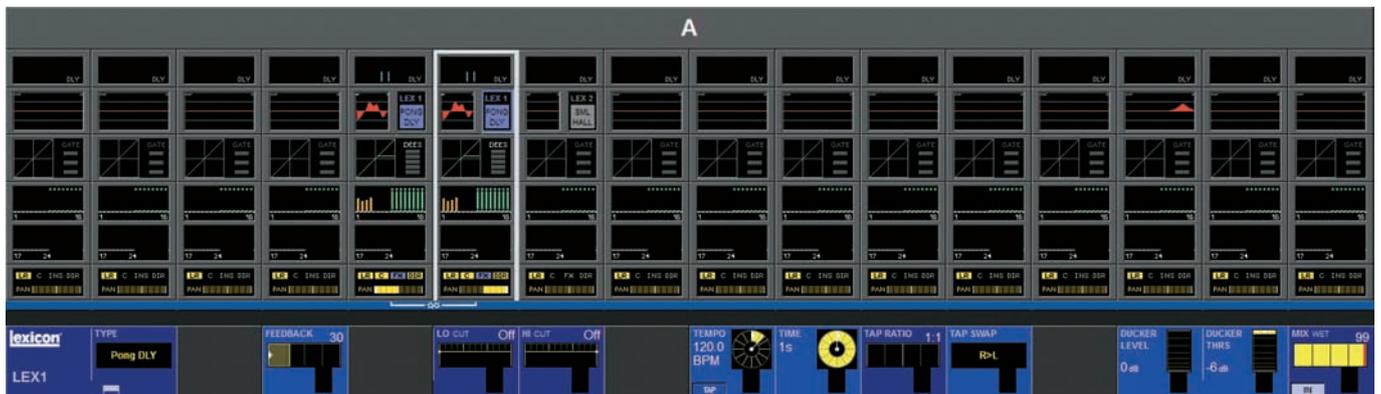
- ・挿入する入力チャンネルの〈PAN〉エリアをタッチします。
- ・〔INSERT〕スイッチを押して、インサート選択ページを開きます。
- ・〔FX〕スイッチを押して、リスト内の使用する FX プロセッサを選択します。FX プロセッサが既に使用されている場合は、そのページに移動する、もしくはダイアログが開きます。



- ・〔EXIT〕スイッチを押して、設定を完了します。イコライザーフィールドに、FX プロセッサのアイコンが表示されます。
- ・〈PAN〉エリアをタッチして、通常のモードに戻ります。



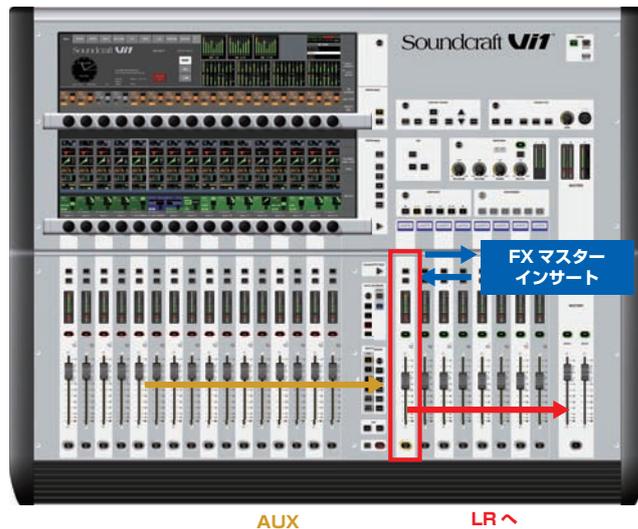
FX プロセッサは、タッチエリアの FX プロセッサアイコンをタッチすることで設定ページが開きます (下図)。選択しているエフェクターのタイプによって、設定項目が異なります。エフェクタータイプと、設定の詳細は、101 ページの「FX プロセッサパラメーターの詳細」を参照してください。



■ Aux マスターへのインサート

FX プロセッサを AUX マスターにインサートすることで、リターン信号用に入力チャンネルを無効にせずにマスターバスのリバーブエフェクトとして FX プロセッサを使用できます。AUX マスターはメインマスター (LR) にアサインされます。FX プロセッサの入力ゲインは、インサートセンドレベルで調節できます。そして、エフェクター全体のレベルは、マスターフェーダーで調節します。

※ AUX マスターはイコライザー及びダイナミクスを搭載しているため、FX リターンとして考えられ、FX プロセッサの出力に使用できます。

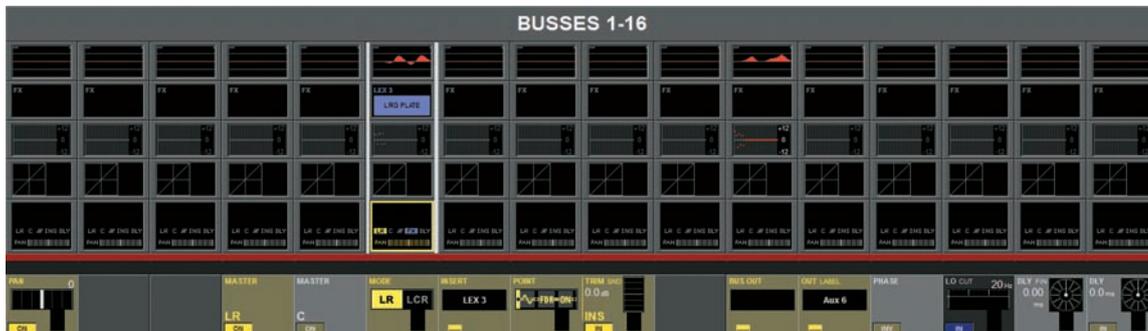


● AUX マスターバスのインサートとして FX プロセッサを使用する

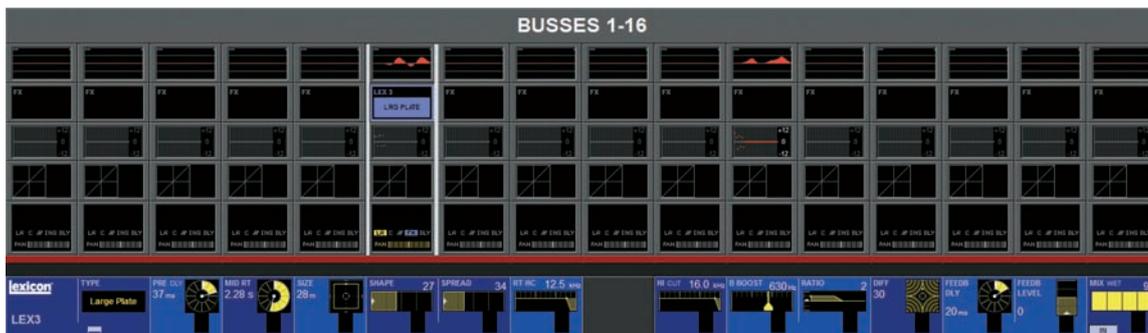
- ・ [BUSSES 1-16] または [BUSSES 17-24] スイッチを押します。
- ・ プロセッサを挿入する AUX バスの <PAN> エリアを押します
- ・ [INSERT] スイッチを押して、インサート選択ページを開きます



- ・ <FX> スイッチを押して、リスト内の使用する FX プロセッサを選択します。FX プロセッサが使用されている場合は、そのページに移動する、もしくはダイアログが開きます。
- ・ <EXIT> スイッチを押して、設定を完了します。FX プロセッサが AUX バスに配置された場合、画面の FX エリアに、FX プロセッサのアイコンが表示されます。



- ・ <LR> スイッチを押すと、FX 信号をメインマスターバスに送ります。イコライザーとダイナミクスを FX 出力に使用したい場合、INSERT をプリプロセッシングに設定します。
- ・ <PAN> エリアをタッチして、通常モードに戻ります。

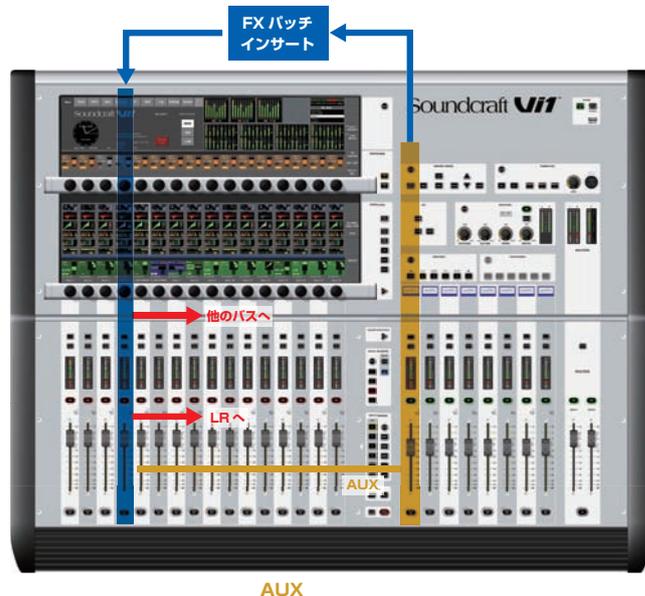


FX プロセッサは、タッチエリアの FX プロセッサアイコンをタッチすることで設定ページが開きます。選択しているエフェクターのタイプによって、設定項目が異なります。エフェクタータイプと、設定の詳細は、101 ページの「FX プロセッサパラメーターの詳細」を参照してください。

■チャンネルセクションのリターン

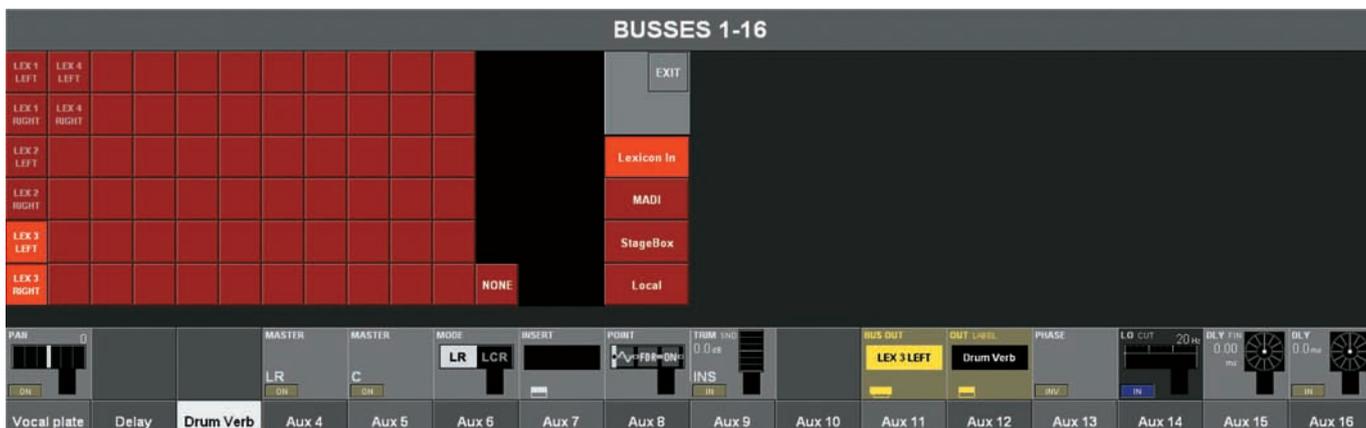
この動作はリバープエフェクトとして使用する一般的な方法です。AUX マスターの出力を FX プロセッサの入力にパッチします。

そして、FX プロセッサの出力をモノラルまたはステレオ入力チャンネルにパッチし、ミックスしたリバープをメインマスター、または別の出力に送ります。

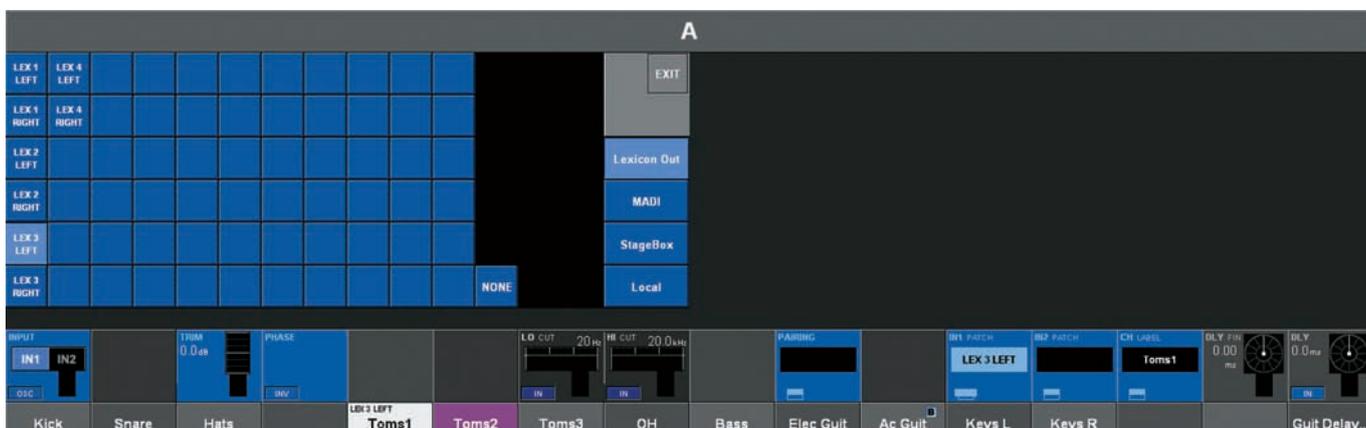


● AUX マスターからの FX プロセッサを入力セクションにパッチする

- ・ [BUSSES 1-16] または [BUSSES 17-24] スイッチを押します。
- ・ FX プロセッサを挿入する AUX マスターバスの、〈PAN〉 エリアを押します。
- ・ [BUS OUT] スイッチを押して、出力パッチ設定ページを開きます (下図を参照)。〈Lexicon In〉 スイッチを押して、FX パッチページを開きます。



- ・ 使用する FX プロセッサを選択します。FX プロセッサが使用されている場合は、そのページに移動する、もしくはダイアログが開きます。
- ・ AUX バスがモノラルの場合、Lexicon In の L と R 両方にパッチします。ステレオの場合は、L バス出力を Lexicon In の 〈LEX LEFT〉 に、R バス出力を 〈LEX RIGHT〉 にパッチします。選択後 〈EXIT〉 スイッチを押します。
- ・ INPUT FADER PAGES エリアの [A]、[B]、[C]、[D] スイッチを押して、必要な入力チャンネルのバンクを選択します。
- ・ リターン入力で使用したいチャンネルの 〈INPUT〉 エリアを押します。
- ・ [IN1 PATCH] を押して、入力パッチ設定ページを開きます (下図を参照)。〈Lexicon Out〉 を押して FX プロセッサ選択ページを開きます。



- ・ 使用する FX プロセッサを選択します。FX プロセッサが使用されている場合は、そのページに移動する、もしくはダイアログが開きます。
- ・ 〈EXIT〉 スイッチを押して、設定を完了します。

◆ FX タイプ

4 系統の FX プロセッサーは、個別に FX タイプを選択できます。FX タイプは、大まかに以下の 3 つの 카테고リーにグループ分けされます。

- ・リバーブ
- ・ディレイ
- ・その他のエフェクター (Misc エフェクター)

FX タイプと、設定の詳細は、次ページの「◆ FX プロセッサーパラメーターの詳細」を参照してください。

※選択している FX タイプは、常にユーザーが最後に設定したパラメーターがロードされます。

以下の画面はエフェクター設定ページの [TYPE] スイッチを押すと開きます。

The image displays three screenshots of the Lexicon FX processor interface, each showing a different category of FX types. The interface is divided into a top section for selecting the FX type and a bottom section for parameter controls and instrument selection.

Top Section (FX Type Selection):

- Reverbs:** Small Hall, Small Plate, Chamber, Gated, Spring, Large Hall, Large Plate, Room, Reverse, Drum Hall, Drum Plate, Ambience, Vocal Hall, Vocal Plate.
- Delays:** Studio, Mono, 2-Tap, Pong, Modulated, Tape, Reverse.
- Misc:** Chorus, Rotary, Pitch Shift, Flanger, Detune, Phaser, Tremolo, Vibrato.

Bottom Section (Parameter Controls and Instrument Selection):

- Parameters:** TYPE (Small Hall), PRE DEL (34ms), MID RT (880ms), SIZE (14m), SHAPE (29), SPREAD (24), RT HC (10.0), HI CUT (8.00), B BOOST (1.00kHz), RATIO (3), DIFF (67), ER TIME (34ms), ER LEVEL (+89), MIX WET (99).
- Instrument Selection:** Kick, Snare, Hats, Toms1, Toms2, Toms3, OH, Bass, Elec Guit, Ac Guit, Keys L, Keys R, Guit Delay...

◆ FX プロセッサパラメーターの詳細

Vi コンソールに搭載された Lexicon FX プロセッサはだまかにリバーブ、ディレイ、その他の3つのカテゴリーに分かれます。

■リバーブ

リバーブは、ホールや会議室など、囲まれた空間で音に含まれる残響をシミュレートするエフェクターです。音の波が物体や壁にぶつくと、一部は吸収され、その他は反響または拡散します。囲まれた空間では空間の形状、大きさ、壁の材質などによって反響の形は様々に変化します。リバーブは音に自然な残響効果を付加するのに最適です。

● Hall Reverb(ステレオ)

スモールホール、ラージホール、ドラムホール、ボーカルホール

ホールリバーブは、コンサートホールの音響をシミュレートして設計したリバーブです。コンサートホールはオーケストラと聴衆が入る十分な広さの空間を表し、最も自然な反響音を付加します。直接音はそのまま残りながら、空間の雰囲気や残響感が直接音の後ろ側に残ります。

ホールリバーブはエコーの深さは比較的深く、時間が経つことに深くなります。

ドラムホールとボーカルホールは特に用途に合うように設計されたリバーブです。

ボーカルホールは、拡散をより低く抑えたいエコーを採用し、瞬間的にかつ柔らかなボーカル信号などにも最適に設計されています。

ドラムホールは、拡散がより大きいエコーで設定されているため、ドラムやパーカッションのように早い立ち上がりの信号を、スムーズに聞き分けられるように作られています。

ボーカル、楽器用途のリバーブとしてだけでなく、ホールリバーブは同一ミックス内の別々のトラックに同じ空気感を与えて全体のイメージを1つにするのに最適なエフェクターです。

● Plate Reverb(ステレオ)

スモールプレート、ラージプレート、ドラムプレート、ボーカルプレート

鉄板の振動を利用したプレートリバーブをシミュレートしたリバーブです。プレートリバーブは上から吊るした大きな薄い金属のプレートを下からバネで引っ張り、プレートに送った信号が生じた振動により残響効果を付加します。大きく開けた空間の残響効果が特徴で、FX プロセッサのプレートリバーブはメタルプレートの拡散が高く、比較的明るいサウンドを生じます。

プレートリバーブは音楽用に設計されたリバーブで、ポピュラーミュージック、特にパーカッションサウンドに使用するとメロウで太いサウンドが得られます。

● Chamber Reverb(ステレオ)

レコーディングスタジオは、従来いびつな部屋の形が多く、かつラウドスピーカーやマイクロホンセットなど様々な機材がランダムに配置された空間です。チェンバーリバーブは、レコーディングスタジオをシミュレートしたリバーブです。拡散はホールリバーブに似ていますが、比較的広くない部屋の残響効果を生じ、音色は少し衰退した感じになります。

● Room Reverb(ステレオ)

ルームリバーブは対話やスピーチなどの用途に最適な、とても小さな部屋をシミュレートしたリバーブです。また、エレキギターアンプなどの大きな信号の収音で、より厚い音に処理するためにも使用できます。

● Ambience Reverb(ステレオ)

アンビエンスリバーブは減衰の少ない小〜中規模の部屋をシミュレートしたリバーブです。ボーカル、ギター、パーカッションなどに使用します。

● Gate Reverb(モノラル入力 - ステレオ出力)

ゲートリバーブは、ゲートを通じたメタルプレートリバーブのような効果を生じます。減衰時間は瞬間的にセットされ、ホールド時間に従って音が継続します。

ゲートリバーブは音が減衰せずに持続して、突然途切れる効果を生み出します。このプログラムは、パーカッション(特にスネアやタム)に使用されます。

● Reverse Reverb(モノラル入力 - ステレオ出力)

リバーズリバーブは、通常のリバーブと反対の動作をします。通常のリバーブは、最初は反響が大きく、時間が経つと静かになりますが、リバーズリバーブは反響が最初は小さく、時間が経つと大きくなり突然途切れる効果を生じます。

● Spring Reverb(モノラル入力 - ステレオ出力)

スプリングリバーブをシミュレートしたリバーブです。スプリングリバーブとは、圧電クリスタルでできた2つのバネのペアが、1つはスピーカーとして、1つはマイクロホンとして働いて残響効果を生むリバーブです。スプリングリバーブの独特な音色は、クラシックロックやロカビリーギターサウンドによく使用されます。

■リバーブのパラメーター

● PRE DLY

ソース信号とリバーブの出だしのディレイタイムを設定します。実際の空間ではリバーブの立ち上がりは緩やかで時間のずれは比較的小さいため、この調節を行っても実際の空間でのディレイタイムを正確に模倣することはできません。

自然なエフェクト効果を行うために PRE DLY を 10 ~ 25ms の範囲で設定できます。ミックス音が濁って聞こえる場合、PRE DLY を増やすと濁りが減少し、それぞれの楽器が離れて配置されているような効果になります。

● Mid RT

リバーブ効果の合計時間を調整します。Mid RT の設定を高くすると、より広い音響環境を作りだしますが、明瞭度は減少します。Mid RT の設定を低くすると小さく狭い空間のイメージになります。

● Size

最初の残響効果(Diffusion で調節します)後の、音の拡散率を設定します。Size を調整することで残響効果は広がりのあるサウンドから狭く感じるサウンドに変えられます。Size の調節は大体の音響空間の大きさを設定するため、その他のパラメーター調整の前に行うのが一般的です。メートルの Size は、空間の一番長い距離とほぼ同等を表します。オーディオ信号は Size の設定時、一時的にミュートされます。

● Diffusion

エコーの深さを調節します。高く設定することでエコーはより深くなります。ドラムやパーカッションには Diffusion は高く設定してください。

● Shape/Spread

ホールリバーブにおいて、Shape と Spread はリバーブ空間全体を調節する働きがあります。Shape は、リバーブの輪郭の包括線を決定します。Shape を低く設定すると急激に反響が生じ、すぐに減衰します。Shape を上げると残響効果がよりゆっくりになり、Spread で設定した時間に応じて持続します。

Shape を中間くらいに、Spread を中間より上に、Size を 30 m より大きく設定すると大きなコンサートホールのようなリバーブ効果が得られます。Shape を低い設定にすると、リバーブの立ち上がりはすばやく、持続時間は非常に短くなります。

● RT High Cut

RT High Cut(RTHC)

リバーブ信号に挿入する 6dB/oct のローパスフィルターの周波数を調節します。このフィルターでは反響音は減衰しません。この設定により高域の周波数をカットしてより自然な反響音を作り出します。このパラメーターの周波数を低くすると、短い反響時間を作り出せます。

● Hi Cut

反響音の高域周波数の量を調節します。高く設定していくと高域の周波数に対する反応が強くなり、明るいイメージのリバーブを作り出します。低く設定していくと、低域の周波数に対する反応が強くなり、暗いイメージのリバーブを作り出します。

● Bass Boost Frequency

Mid Rt から Low Rt に移っていく時の周波数を設定します。ブーストしたい低域周波数の 2 オクターブ上の周波数を設定します。例えば 100Hz の信号をブーストする場合 (この設定はクラシック音楽などで一般的です) は 400Hz の Bass Boost Frequency を設定してください。400Hz 周辺をブーストする場合は 1.5kHz 周辺をカットするのがベストです。

● Bass Boost Ratio

ベースブースト周波数の下の周波数をブーストまたはカットします。ブーストもしくはカットの量はソースの種類によって設定してください。

● ER TIME

リバーブに含まれる初期反射音の時間を調節します。

● ER LEVEL

リバーブに含まれる初期反射音のレベルを調節します。

● Feedback DLY

プレートリバーブの共鳴周波数のパラメーターを調節します。

● Feedback LEVEL

プレートリバーブの臨場感と響きのレベルを調節します。

● BOING

スプリングリバーブの、スプリングがガタガタ響くような感じの量を調整します。

■ディレイ

ディレイは、音が発生した少し後に音が反復するエフェクト効果です。出力を入力に戻すとディレイはエコーになります。フィードバックされた反復信号は反復を繰り返し、少しずつ小さなレベルになります。

● Studio Delay (ステレオ)

スタジオディレイは最大 1 秒のステレオディレイで、ダッカーが内蔵されているため入力信号が入力された際に出力を自動的に減衰します。これはディレイ信号による原音の濁りを防止する効果があります。

● 2-TAP Delay (ステレオ)

個々にディレイタイムの関係を調節できる 2 つのタップを搭載したディレイです。Pong Delay に似ており、タップは実際のディレイタイムを 1 ~ 100% の範囲で計測し調整できます。例えば、ディレイタイムが 500ms の場合、タップ 1 は 50%、タップ 2 は 100% に設定します。タップ 1 のディレイタイムが 250ms の時、タップ 2 のディレイタイムは 500ms になります。タップのパーセンテージが狭い場合広がったステレオディレイのイメージになり、パーセンテージが広い場合はリズムカルなディレイをとりまします。

● Modulated Delay (ステレオ)

モジュレートディレイは、LFO (低周波オシレーター) によって作り出され、コーラス効果を加えたディレイになります。ギターや楽器に特殊な音色を付加したい場合に使用します。

● Mono Delay (モノラル入力 / ステレオ)

モノディレイは、ディレイプログラムの中で最もクリーンかつ正確なディレイです。最大 1 秒のディレイタイムおよび出力のパンを調節でき、ダッカーを内蔵しています。

● Pong Delay (モノラル入力 / ステレオ出力)

ディレイの反復をパンで L と R に振り分けるディレイ効果です。任意で入力の実音センターに残すことが可能です。

● Tape Delay (モノラル入力 / ステレオ出力)

デジタルディレイ以前に主流であった、テープディレイをシミュレートしたディレイです。テープディレイは磁気テープをループさせ録音と再生を行い、テープヘッドの間隔とテープスピードを変えることで様々なディレイ効果を生み出していました。テープレコーディングと同じく、ひずみや揺らぎが生じ、高域が大幅に抑えられた音色が特徴です。

● Reverse Delay (モノラル入力 / ステレオ出力)

リバースディレイは昔のスタジオの録音、ディレイ技術に応用したフリッピングテープオーバーというエフェクト効果をシミュレートしたディレイです。弱いディレイ音が急激に強く大きくなり、原音よりも前にディレイ音が生成されているような効果があります。

■ディレイのパラメーター

● Tempo

実際のディレイタイムは、Tempo スイッチをタップすることで設定します。テンポは BPM (beat per minute) で表され、Tempo とディレイタイムは連動して働いています。

● Delay Time

Tempo に関連するディレイタイムの調節を行います。Delay Time を真ん中くらいに設定した場合、ディレイの繰り返しは、Tempo スイッチと同調します。

Delay Time を短めに設定した場合はディレイの繰り返しはより早くなり、長めにした場合はゆっくりとした繰り返しになります。

● Feedback

ディレイ出力を入力に送り返すディレイ反復の数を調節します。Feedback は反復の連続を作り出し、少しずつ聞こえなくなるまで減衰させます。高い設定では反復が多くなり、より低いセッティングでは、反復の数が減ります。

ノブを一番右に回すと反復がホールドされます。ホールドは Studio Delay、Mono Delay、Pong Delay のみ使用できます。

● LO Cut Filter

低域周波数のレベルを減衰させます。

● HI Cut Filter

高域周波数のレベルを減衰させます。

● Ducker THRS

Studio Delay、Mono Delay、Pong Delay はダッカー機能を内蔵し、信号が入力されるとディレイ信号を 0 ~ 18dB の範囲で減衰できます。ダッカー動作が終わるとディレイ信号は、通常の設定に戻ります。ダッカー機能はディレイ効果を残しながらも原音を損なわない効果があります。例えばボーカルが歌っているときはディレイ信号のレベルが減衰しますが、息継ぎの時などボーカルのフレーズに合わせて反復のレベルが上がります。ダッカーのスレッシュホールドは入力信号のレベルに対してダッカーが動作を開始するレベルを設定します。スレッシュホールドを高く設定すると大きな信号レベルになるまでダッカーが動作しないようになります。

● Ducker LEVEL

スレッシュホールドを超えた信号を減衰するレベルを調節します。0dB はダッカーが OFF の状態で、18dB はダッカーの減衰を行う最大値です。

● Smear

Tape Delay と Reverse Delay のみ設定可能です。この設定は Smear (不鮮明にする) 効果の量、または信号の質の低下と周波数の損失を調節します。高く設定すると原音と比較して明瞭度が下がっていきます。

● Level 1 & 2

タップ 1 及びタップ 2 の出力レベルを調節します。

● PAN1 & 2

タップ 1 及びタップ 2 のステレオパンを調節します。

● Mod Depth

これは、変調の強さ、もしくは Modulated Delay の深さを調節します。低く設定するとコーラス効果が薄まり、高く設定するとディレイ反復のコーラス効果が高くなります。

■ その他のエフェクター (Misc エフェクター)

その他のエフェクターのカテゴリーには、モジュレーションやピッチ効果のエフェクターが用意しています。

● Chorus (ステレオ)

コーラスは、原音にピッチを少しだけ変化させた複数の信号を付加することで厚みのある豊かな音色にするエフェクターです。一般的にはサウンドに深みを与えたり、原音に色付けすることなくギターの音に芯を持たせたりするのに使用します。また、ボーカルトラックの厚みを増すのにも最適です。

● Flanger (ステレオ)

フランジャーは 2 台のテープレコーダーに同じプログラムを同時に再生させてテープリールの縁に圧力をかけて作り出したエフェクト効果をシミュレートしたエフェクターです。位相のずれでレベルが変化して、色あせたようなサウンドになります。

● Phaser (ステレオ)

フェイザーは、低周波オシレーター (LFO) で自動的に信号スペクトルの周波数を小刻みに上下に動かすことで、楕形のフィルターを生成するエフェクターです。フェイザーはキーボードやギターでよく使用されます。

● Tremolo/PAN (ステレオ : Wet のみ)

トレモロ/PAN は、信号の大きさをリズムカルに変えるエフェクターです。位相設定を 0 にしている場合、信号のレベルが両チャンネル同時に上下します。位相設定を 180 度にすると、トレモロ/PAN は「オートパン」として機能し、片側のチャンネルが上がると、もう一方のチャンネルが下がります。この場合、スピードの設定を 1Hz にすることが理想的です。

● Vibrato (ステレオ : Wet のみ)

ビブラートは、設定した比率に応じて原音のピッチを滑らかに上下させるエフェクターです。位相の制御は両チャンネル一緒にもしくは逆側に行われます。

● Rotary (モノラル入力 / ステレオ出力 : Wet のみ)

劇場や教会オルガンで雄大なビブラート、コーラス効果を生み出すために設計されたロータリースピーカーキャビネットをシミュレートしたエフェクターです。

ロータリースピーカーとして最も有名なモデルは Leslie モデル 122 と呼ばれるキャビネットで、逆向きに取り付けられた高域、低域のホーンが異なる回転速度で回ることによってエフェクト効果を生じます。非常に幻想的で広がりのある空間をイメージさせる独特の音色を生み出します。

Vi に搭載されたロータリーエフェクターは Leslie モデルを元に設計されています。入力信号は高域と低域の 2 バンドに分けられ、ピッチシフト、トレモロ、パンを組み合わせたエフェクト処理を行います。

● Pitch Shift (ステレオ)

入力信号のスペクトルの周波数を動かして音のピッチを変更するエフェクターです。音のピッチは最大 2 オクターブ変化させることが可能です。ピッチシフトは、半音階ずつ設定でき、全ての音階の音の間隔は同じです。

● Detune (ステレオ)

デチューンは原音に少しピッチを動かした音を加えて厚い音にするエフェクターです。コーラスに似ていますが、コーラスで聞き取れるスイープを除き、厚い音を加えた音を作り出します。モノラル信号からステレオ信号を生成する際、LR に分けた信号に異なる設定のデチューンを加えることで自然なステレオ信号にすることが可能です。

■ Misc エフェクターのパラメーター

● Speed

モジュレートエフェクトの周期のスピードを設定します。

● Depth

エフェクト効果の強さを調節します。この調節は LFO 出力のみ有効で、個々の波形の出力には影響しません。

● Voices

加えるコーラスボイスの量を調節します。

● Regen

入力信号に戻るフィードバック信号の変調の大きさを調節します。高く設定すると変調がより大きくなります。

● Diffusion

リバーブの拡散に似たような滑らかなエフェクト効果を生成します。Diffusion は、コーラスの音に少しだけ暖かさを加えることができます。

● PreDelay

フランジエフェクトを作る二つの信号の間の、オフセット量を調節します。低く設定するとタイトなエフェクト効果が得られ、高く設定するとうねるような音色になります。

● Waveform

モジュレートエフェクトで使用する波形の型を選択します。

● Phase

出力チャンネルのレベル、または深さを調節します。

● Phase Stages

4/8/12段階のフェイズシフトの選択を行います。

● Stereo Spread

ロータリーエフェクターのステレオイメージを調整します。

● Drive

ロータリーエフェクターのプリアンプセクションでのオーバードライブを設定します。

● Minimum Speed

ビブラートなどの振動を生じるエフェクトの、最小の速さをセットします。

● Maximum Speed

ビブラートなどの振動を生じるエフェクトの、最大の速さをセットします。

● Doppler

ロータリーエフェクターで精製するドップラーピッチを調整します。

● Shift1 & 2

効果の量を設定します (ピッチシフトまたはデチューン)。

● Delay1 & 2

プリディレイタイムを設定します (ピッチシフトまたはデチューン)。

● Feedback1 & 2

ディレイラインに送り返すシフト信号の量を調節します (ピッチシフトまたはデチューン)。

● PAN1 & 2

ステレオフィールドでの各タップのパンを設定します (2TAP デイレイ)。

◆ BBS グラフィックイコライザー

Vi1 は 24 系統のバスと LCR メインマスターの全 27 系統に BSS AUDIO 製、高品質グラフィックイコライザーを搭載しています。

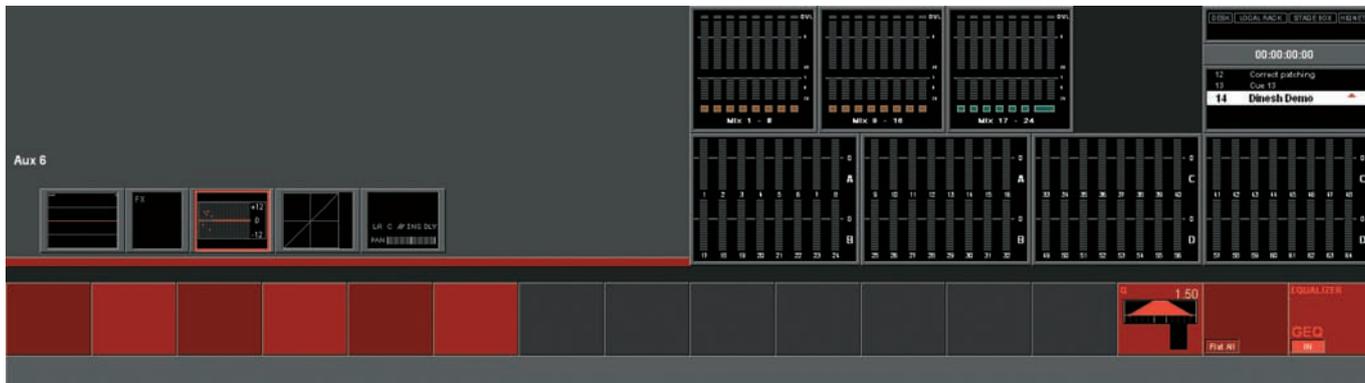
グラフィックイコライザーを設定するには、[BUSSES 1-16] または [BUSSES 17-24] スイッチを押してください。設定を行うバスの〈GEQ〉エリアをタッチすると GEQ 設定ページが開き、8 出力セクションのフェーダーが、FaderGlow 機能によって赤色に点灯します。フェーダーには小さなラベルが表示され、対応する周波数と個々のバンドのゲインコントロールが表示されます。ゲインは ± 12dB の範囲で調整可能です。

※フェーダーが 0dB 位置から変更されると、フェーダーの上の [ON] スイッチが、赤色になります。赤色の [ON] スイッチを押すと、フェーダーは 0dB 位置にリセットされます。



GEQ 設定ページは以下の方法でも呼び出すことができます。

- ・マスターセクションの出力バスのソコを使用します。
 - ・液晶ディスプレイ上段画面右上に出力チャンネルストリップを呼び出します。
 - ・出力チャンネルの〈GEQ〉エリアをタッチし、GEQ 設定ページにアクセスします。
- 〈GEQ〉エリアにタッチすると、液晶ディスプレイ上段に右の画面が現れます。



● Flat All

[Flat All] スイッチを長押しすると、全 30 バンドのゲインを 0dB にリセットします。

● GEQ {IN}

グラフィックイコライザーを ON にします。ON の時、出力の〈GEQ〉のグラフの色は、赤色に変わります。

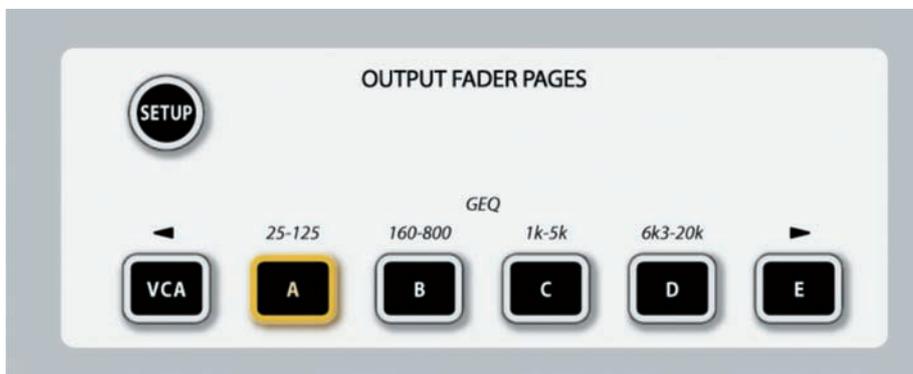
■出力フェーダー 8 本で 30 バンドの GEQ にアクセスする

GEQ はマスターセクション内の 8 フェーダーのみに割り当てられ、入力チャンネルフェーダーには割り当てられません。

全 30 バンドの GEQ にアクセスするためには、8 バンドずつスクロールさせる必要があります。

ページ送りは OUTPUT FADER PAGES エリアの 6 つのスイッチ ([VCA][A] ~ [E] スイッチ) で行います。このスイッチは GEQ が有効になっている間のみ動作します。

※ GEQ がアクティブの際に出力フェーダーページは切り替えられません。



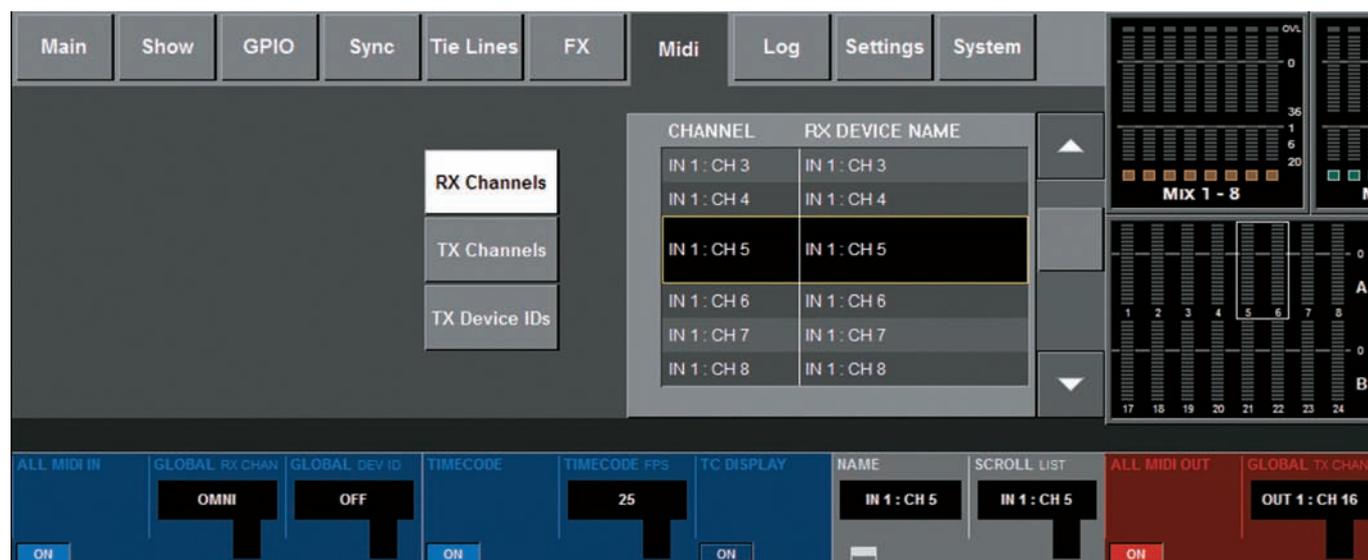
GEQ モードでは [VCA][A] ~ [E] スイッチは以下の機能で動作します。

- ・ VCA 4 バンドごとにページを左へスクロールします。
- ・ A 25 - 125Hz の選択
- ・ B 160 - 800Hz の選択
- ・ C 1kHz - 5kHz の選択
- ・ D 6.3kHz - 20kHz の選択
- ・ E 4 バンドごとにページを右へスクロールします。

[VCA] と [E] スイッチは 2 つの周波数ページにまたがっている GEQ カーブを調整、及び表示するのに有効です。スイッチを押すたびにページ半分 (4 バンド分) 移動できます。周波数ページが固定ページの間にある場合、2 つの隣り合ったページスイッチが点灯します。

第20章 MIDI

◆メインメニュー:MIDI ページで RX チャンネルリストを選択している場合



メインメニューの MIDI ページは以下の項目を含んでいます。

- ・ TX MIDI チャンネル、RX MIDI チャンネル、TX MIDI デバイス ID 用のデバイスリスト
- ・ グローバル MIDI 受信チャンネル、ON/OFF とグローバル受信 MIDI デバイス ID
- ・ グローバル MIDI 送信チャンネルと ON/OFF スイッチ
- ・ MIDI タイムコード RX グローバル ON/OFF スイッチとフレームレートとコントロール
- ・ ディスプレイタイムコード ON/OFF

■デバイスリスト

デバイスリストは利用可能な全ての MIDI チャンネル (RX 用、TX 用にそれぞれ 16 個) を表示するマッピングテーブルで、接続したデバイスに対応する各チャンネルにユーザーが定義した名称を入力できます。また名前に 128 デバイス ID をマッピングできる 3 つ目のテーブルも用意しています (MIDI チャンネルに似ていますが、MMC と MSC メッセージ用です)。

各接続したデバイスは自身の MIDI チャンネル、またはデバイス ID に配置されます。これによりユーザーはキューリストの EDIT MIDI ページ上で実際のデバイスの名前を確認でき、必要な機器の選択が容易に行えます。

初期設定ではデバイス名称エリアは MIDI チャンネルエリアと同じ名称になっています。

例: Channel 1 - Channel 16 (RX 用)
Channel 1 OUT1 - Channel 16 OUT1

デバイス名前はショーに保存され、コンソール全体に反映されます (各キューに対して個別の設定ではありません)。

<RX CHANNELS>、<TX CHANNELS>、<TX DEVICE ID> スイッチは 3 つのデバイスリストから選択して表示、編集します。

NAME サブページスイッチを押すと、キーボードが開き、デバイス名称を入力できます。

{SCROLL LIST} エンコーダーは選択したリスト内を素早くスクロールします。- RX の場合はチャンネル 1 ~ 16、TX の場合は OUT1:1 ~ 16 のスクロールが可能です。デバイス ID リストの場合は 0 ~ 127 の範囲で特定の値を表示します (127 は ALL で表示され、名前は変更できません)。

● {Global} エンコーダー

液晶ディスプレイ真下の Vistonics エンコーダーは上のチャンネルリストには関係しておらず、今後の追加機能で使用可能になる予定です。

■ MIDI IN

ディスプレイ上の青いエリアは MIDI 入力に関連するパラメーターを操作します。

● ON スイッチ

MIDI IN を一括して ON/OFF します。このスイッチが OFF の時、MIDI IN には何も入力されません。

● {GLOBAL RX CHAN} エンコーダー

コンソールのグローバル受信 MIDI チャンネルを設定します。このチャンネルはキューリストの MIDI RX チャンネルパラメーターで確認できます。

グローバル受信チャンネルは今後の追加機能によって、キューリストトリガーと関連していない MIDI メッセージを受信する必要がある場合に使用できるようになる予定です。機能はしていませんが設定した値が利用可能な受信チャンネルのひとつとしてキューリスト MIDI ページで選択できます。

値の範囲 Off、1-16、Omni
デフォルト値 127

● {GLOBAL RX DEVICE ID} エンコーダー

コンソールのグローバル受信 MIDI デバイス ID を設定します。このデバイス ID は MSC [Go to Cue] トリガーマッセージ用デバイス ID の 1 つとしてキューリスト MIDI In ページ内で選択できます。また今後の追加機能によってキューのトリガーに関連していないコンソールから MMC または MSC コマンドの受信が必要になる場合にデバイス ID の設定を行えるようになる予定です。

値の範囲 Off、0-127
デフォルト値 127

● {GLOBAL TIMECODE On/Off} エンコーダー

MIDI タイムコードの受信を有効、無効にします。MIDI タイムコードはキュー用のトリガーとして設定する事ができますが、パラメーターを OFF に設定していると、MTC のキューは個別のタイムコード ON/OFF スイッチが ON に設定されている場合でもリコールできなくなります。

● {GLOBAL TIMECODE FRAME RATE} エンコーダー

送信または受信した MIDI タイムコード内部で設定されたパラメーター用のフレームレートを設定します。キュートリガー用に入力されたタイムコードのフレームレートは自動的に検出されます。

フレームレートの設定はタイムコード入力エリアのフレームパラメーター値のみに影響します (例: 選択した EDIT キュー番号エリア、EDIT MIDI エリア、設定した MMC ロケート TX イベント)。

値の範囲 24、25、30 の計測値
デフォルト値 25

● {TC ディスプレイ} (ON) スイッチ

ON になっている場合、液晶ディスプレイ上段のショー名称が表示されているエリアに、入力されている MIDI タイムコードの値と自動的に検出されたフレームレートが代わりに表示されます。

■ MIDI OUT

ディスプレイ上の赤いエリアは MIDI 出力に関するパラメーターを操作します。

● ON スイッチ

MIDI OUT の設定を一括で ON/OFF します。このスイッチが OFF のとき、MIDI OUT からはなにも送信されません。

● {GLOBAL TX CHAN} エンコーダー

コンソール用のグローバル送信 MIDI チャンネルの設定をします。現在は使用できません。将来的な機能でフェーダーと他のコンソールからのコントロールからの MIDI メッセージの送信などに使用される予定です。

値の範囲 Off、Out1-16
デフォルト値 Off

Menu/MIDI ページ内の全パラメーターは現在のショーへ保存されます。

◆メインメニュー：MIDI ページで TX チャンネルリストを開いている場合



選択したトランスミットチャンネルスイッチのデバイスリストを表示します。

NAME サブページスイッチを押すとキーボードが開き、デバイス名称を編集できます。

未編集 (初期設定) のチャンネルは以下のフォーマットで表示されています。

OUT1 Channel 1
OUT2 Channel 2
↓
OUT Channel 16

◆メインメニュー：MIDI ページでデバイス ID リストを選択している場合



選択したトランスミットIDスイッチのデバイスリストを表示します。

NAME サブページスイッチを押すとキーボードが開き、デバイス名称を編集できます。

●デバイス ID 127

MIDI デバイス ID では、127 は特別で、全ての接続されているデバイスを送信します。そのため 127 のデバイスの名前は ALL で固定されており、名前の編集はできません。

◆MIDI イベントタイプ

イベントタイプ	ディスプレイ	バリュー 1 のデータレンジ バリュー 2 のデータレンジ	キューリスト	
			TX	RX
ノート ON	Note On	ノートバリュー 0 ~ 127 ベロシティ 0 ~ 127	Yes	Yes
プログラムチェンジ	Prog Chng	プログラムナンバー 0 ~ 127	Yes	Yes
コントローラー	Controller	コントローラーナンバー 0 ~ 127 バリュー 0 ~ 127	Yes	Yes
SysEx ストリング	SysEx	ユーザー定義のテキストストリング	Yes	No
MIDI ショーコントロール: キューに移動	Go To Cue	キューリスト内でのキューナンバー	Yes	Yes
MMC(MIDI Machine Control): STOP、PLAY、FF、RW、EJECT、CHASE、PAUSE	MMC Stop、MMC Play、MMC Pause、MMC FF、MMC RW、MMC Eject、MMC Chase	デバイス ID 0 ~ 127	Yes	No
MMC ロケイト	MMC Loc	デバイス ID 0 ~ 127 タイムコードバリュー: Hrs、min、sec: frames	Yes	No
MIDI タイムコード (MTC)	MTC	タイムコードバリュー: Hrs、min、sec: frames	Yes	Yes



- この製品を安全にお使いいただくために、設置・運用には十分な安全対策を行ってください。
- Soundcraft は A Harman International Company のブランドです。
その他、この取扱説明書に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。

2011年2月版

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

北海道オフィス

〒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