

^{デジタル・ミキサー} Vi5000、Vi7000

取扱説明書

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



安全上のご注意

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

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





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



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

使用上のご注意

取り扱いおよび移動について

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

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

設置について

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

信号レベルについて

各入出力端子の仕様をご確認の上、以下の点に注意して接続を行ってください。

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

1.0:安全上のご注意

2.0 : 使用上のご注意

3.0: クイックスタート

4.0: ハードウェアの概要

4.1:サーフェイスの接続
4.2:ローカルラック
4.2.1:ファン/フィルター
4.2.2:SCore前面パネル
4.2.3:SCoreカードフレーム
4.2.4:ローカルラックの接続
4.3:Vi Stage Box
4.4:寸法/図面

5.0:基本的な操作

5.1:表記法と色分け 5.2:ビストニクス 5.3:コンソールベイ 5.3:フェーダーグロウ 5.5:ボタンの概要 5.6:エンコーダー 5.7:ギャング 5.8:ラベル設定

6.0:入力チャンネル

6.1:フェーダーページ
6.2:チャンネルストリップ
6.3:エンコーダーモード
6.4:VSTコントロール
6.5:タッチスクリーン/信号パス
6.5.1:入力ブロック
6.5.2:EQブロック
6.5.3:ダイナミクス
6.5.4:バス
6.5.5:出力
6.6:BSS DPR 901 II EQ

7.0:出力

7.1: LCR マスター
7.2: バス設定
7.3: バスマスターコントロール
7.3.1: マスタービストニクス
7.3.2: マスターチャンネル
7.3.3: マスタープロセッシング
7.4: グラフィック EQ

8.0:マトリクス

9.0:ミュート/ VCA グループ

9.1 : ミュートグループ 9.2 : VCA グループ 9.3 : Aux VCA グループ

10.0:モニタリング

10.1: モニタリングコントロール 10.2: モニター設定 10.3: モニター設定サブページ

11.0: ソロシステム

11.1:ソロのロジック

12.0:メーター

12.1 : 入力メーター 12.2 : バスメーター

13.0:編集/ライブラリー

13.1: コピー、ペースト、アンドゥー
13.2: ライブラリーの基礎
13.2.1: ライブラリーファイルシステム
13.2.2: ライブラリーファイル画面

14.0:スナップショット、フィルター

14.1:スナップショットコントロール
14.2:キューリストのコントロール
14.3:キュー詳細設定
14.3.1:キュー番号/タイムコード
14.3.2:スナップショット/キュー名
14.3.3: MIDI キュー
14.3.4: GPIO キュー
14.4: リコールフィルター
14.4.1:スナップショット/ショーのアイソレート

15.0:トークバック/オシレーター

15.1 : TALKBACK/OSC コントロール 15.2 : オシレーターの設定 15.3 : トークバックの設定 15.4 : トークバックリターン

16.0:メニュー

16.1: Main メニュー
16.2: Show メニュー
16.2: Show メニュー
16.3: GPIO メニュー
16.4: Sync メニュー
16.5: Tie Lines メニュー
16.6: FX メニュー
16.7: Midi メニュー
16.8: Log メニュー
16.9: Settings メニュー
16.10: System メニュー

17.0 : Lexicon FX

17.1:Lexicon FX の使用方法 17.1.1:タップテンポ 17.2:Lexicon FX のアルゴリズム 17.2.1:リバーブ 17.2.2:ディレイ 17.2.3:その他の FX

18.0 : VM²

18.1 : HiQnet 設定 18.1.1 : HiQnet デバイスリスト 18.2 : VM^e ステータス 18.2.1 : ステータス - タッチスクリーン 18.2.2 : ステータス - VST

クイックスタートガイド

クイックスタート

この章では、図と共に Vi5000 および Vi7000 コンソールの主なコンセプトと機能を示します。各機能については後続の章で詳しく説明します。



Soundcraft vi5000/7000 User Manual

3.0: クイックスタート

クイックスタート



3.0: クイックスタート 🕨

...

入力&コントロール:6.0

0

3.0: クイックスタート

クイックスタート





OUTPUT DO

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

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

Soundcraft Vi5000/7000 User Manual

3.0: クイックスタート

クイックスタート





3.0: クイックスタート 🕨



クイックスタート





3.0: クイックスタート >



クイックスタート

モニター出力は A、B、およびヘッドホンの 3 つです。L/R を 個別にアサイン可能な 2 つのユーザー設定ソース (USER A、 USER B) を含め、さまざまなソースの出力をモニタリングでき ます。 モニタリング:10.0	
BOLO MONITORA MONITORB HEADPHONES	8013 AS
PFL AFL SOLO C SOLO SOLO SOLO SOLO PFL AFL BET	



クイックスタート





クイックスタート



Soundcraft vi5000/7000 User Manual



クイックスタート



3.0: クイックスタート

4.0:ハードウェアの概要

ハードウェアの概要

Vi5000/Vi7000システムは、ローカルラック/ステージボックス入出力(I/O)を装備しています。ローカルラックは、システム DSP(音声処理)、データ接続、および一部のデジタル/アナログ音声接続を収納し、付属の Console-To-Local-Rack ケーブルで接続してコントロールサーフェイスと同じ場所で運用するように設計されています。

ステージボックスは、MADI 経由でローカルラックに接続し、ステージ側の物理入出力として機能します。複数の MADI カードを使用すれば、複数のステージボックスを接続できます。ローカルラックまたは Compact Stage Box (場合によっ ては Vi Stage Box) に合わせて設計された ViSi Connect シリーズのオプションインターフェースカードにより、さま ざまな種類の I/O を使用することが可能です。



Soundcraft vi5000/7000 User Manual



ハードウェアの概要



4.1:サーフェイスの接続

ハードウェアの概要 > サーフェイスの接続

コントロールサーフェイスの背面には、基本的な音声接続、ローカルラックへのデータ接続、MIDI/USB/HiQnet(イー サネット)接続のほか、デュアルリダンダント電源接続/スイッチがあります。







4.1:サーフェイスの接続

ハードウェアの概要 > サーフェイスの接続



MIDI I/O

MIDI (Musical Instrument Digital Interface) 端子

1 系統の MIDI 入力と2系統の MIDI 出力(5 ピン DIN)を搭載し、主にスナップショット/キュー・システム 間でのトリガーに使用します。詳細は第 14 章を参照してください。



HiQnet

Harman 制御プロトコル/標準ギガビットイーサネット接続用端子

本体内部の VM² システムにより、ワイヤレスマイクロホンシステムのステータスモニタリングやコントロール(互換製品の場合)が可能です。詳細は第18章を参照してください。端子は XLR 型のイーサコンコネクターで、 ViSi Remote アプリによる iPad リモートコントロールのためのワイヤレスアクセスポイントの接続や、プラグインスナップショットの保存/リコールのための Soundcraft Realtime Rack Plug-in エンジンの接続にも使用します。



USB

USB メモリーデバイス/ USB キーボード接続用端子

USB メモリースティックを使用して、コンソールのスナップショット、ショー、およびライブラリーデータの保存 /読み込みが行えます。詳細は第13章および第14章を参照してください。USB キーボードを接続して、 画面上のソフトウェアキーボードと併用することも可能です。



TB Mic

トークバックマイク入力端子

ローカルトークバックマイク入力用のバランス型 XLR 端子で、端子の横にあるスイッチでファンタム電源の ON/OFF が可能です。マスターベイの TALKBACK/OSC セクションにあるトークバックマイク入力端子と並 列接続です。詳細は第15章を参照してください。



Local Rack Connections

4 つのローカルラック接続用端子

付属の Console-To-Local-Rack ケーブル(部品番号: 5058753)で全て接続する必要があります。



Power

主電源/予備電源端子

100 V ~ 240 V の電源を接続します。PSU1 端子は主電源ユニットに電源を供給します。PSU2 端子はオ プションで、主電源に障害が発生した場合に予備電源に切り替わります。



ハードウェアの概要 > ローカルラック

ローカルラックは、Studer によって開発された 6U プロセッシングおよび I/O ユニット「SCore」で構成されます。その下には 3U の低騒音冷却ファンユニットがあります。さらに、ローカル用音声接続およびコントロールサーフェイス接続のための Active Breakout Unit のほか、ステージボックスを MADI 接続するためのブレークアウトパネルがあります。 SCore 自体は 2 つのセクションからなり、上部 3U には DSP ミキシングコア、下部 3U にはローカル音声入出力およびリモートステージボックスとの接続が搭載されています。

SCore 内部の音声処理はコントロールサーフェイスから独立しており、コントロールサーフェイスの電源を OFF にしたり、 SCore から切断したりしても音声は途切れません。

動作原理

コントロールサーフェイスは、ローカルラックの上部 3U セクションの中央に位置する通信/処理ハブであるブリッジカードに制御デー タを送信します。ブリッジカードは制御データを解釈し、5~8枚の DSP Pro カードおよび FX カードに内部データを送信します。こ れらのカードが実際に音声を処理します。 DSP カードとの音声入出力接続は、短い CAT5 パッチケーブルで DSP カードを下部 3U セクションの I/O ラックに接続することによって行います。



4.2.1:ファン/フィルター

ハードウェアの概要 > ローカルラック > ファン/フィルター

ローカルラックおよびステージボックスは、安定運用に不可欠な一体型ファンユニットを搭載しています。ファンの状態は コンソール GUI から監視され、ファンモーターに障害が発生した場合は警告が出されます。

ファンユニットは手動のファン回転速度調整機能を備えており、騒音が問題になる環境では回転速度を下げることができます。ただし、空調管理され、室温が最大 20°C 以下に確実に維持される環境以外では、出荷時設定値から回転速度を下げないでください。

調整トリマーにアクセスするには、ファンフィルターグリルの左にある小さい目隠しプラグを外します。穴に小型ドライバー を差し込み、左に回すと回転速度が下がります。不明の場合は事前にお問い合わせください。



ローカルラックおよびステージボックスのファンユニットが接続され、機能していることを確認してください。

フィルターは定期的に清掃してください。



ハードウェアの概要 > ローカルラック > SCore 前面パネル

SCore ユニットの前面パネルにあるステータス LED により、ローカルラックが正常に動作中か、エラー状態かを一目で 確認できます。カードが挿入されていると緑色の LED が点灯し、カードエラーが発生すると赤色の LED が点灯して警告 します。

パネル右下の小さい穴の中にRECONFIGボタンがあります。小型ドライバーなどでこのボタンを押すと、ローカルラック下段のカードがリセットされ、装着されたカードが強制的に再ポーリングされてコンソールが再構成されます。この操作はカード構成を変更した場合にのみ必要です。

CORE	CARDS		SYSTEM STATUS
IN	E	AIL	ACTIVE INT/FAIL
	1 📕	_	
	2	_	
	3		SYNC CARD
	4		IN EXTLOCK
	5		
	7		
	8		GPIO CARDS
	9	_	1
	10	_)	2
I/O CAF	RDS		POWER SUPPLY
IN	F	AIL	IN FAIL
	4		PRI 1
	2		PRI 2
	3		DIGITAL
	4 📕		
	5		
	6		
	HD HD		
	7		
-	8		
	9		
	10		SYSTEM CLOCK
	11		96kHz 48kHz
	12		
			UO RECONEIO

ハードウェアの概要 > ローカルラック > SCore カードフレーム

SCore の背面パネルには SCore カードフレームがあります。カードフレームには仕様に応じてカードが装着されています。 下の図は、4枚の MADI カードが装着された 96 kHz 対応システムを示しています。48 kHz 専用システムは、上段に 5枚の DSP カードが装着されており、その他の3スロット(ブリッジカードの左側、FX カードの左右両側)は空いてい ます。下の図では、「標準」カードは背景色が青、オプションカード(96 kHz システム DSP カードを含む)は背景色が オレンジ色で示されています。

システムを正しく機能させるには、SCore ラックフレーム内および SCore ラックフレームと Active Breakout Unitの間で、いくつかの配線を行う必要があります。詳細はセクション 4.2.4 を参照してください。



12 基の I/O カード用シングルスロットがあり、それぞれ A ~ L で識別されます。HD カードはこれら 12 スロットには含まれません。MADI や Dante などのダブルスロットカードは、左側のシングルスロットの文字で識別されます。

リレー接点搭載 GPIO カード

コントロールサーフェイスの GPIO ページで制御する一連の GPIO 接点です。入力は光絶縁で、出力は SPST リレー接点です。

DSP カード

SCore 内部での音声処理用の DSP プロセッサーを搭載しています。96 kHz 対応システムは 8 枚、48 kHz 専用シス テムは 5 枚の DSP カードが装着されています。左端の DSP カード(1/2)は HD カード 1/2 に接続する必要があり ます(HD IN 1 > HD OUT 1、HD IN 2 > HD OUT 2 など)。

ブリッジカード

ローカルラックとコントロールサーフェイスを接続します。ラック内の音声処理を全て制御する QNX エンベデッドプロ セッシングシステムを搭載しています。PRIMARY 端子は、Active Breakout Unit 背面の CONTROL DATA (TO BRIDGE CARD PRIMARY) 端子に接続します。 ハードウェアの概要 > ローカルラック > SCore カードフレーム

FX カード

8 基の Lexicon デジタル FX プロセッサーの実行に必要な追加の DSP およびアルゴリズムを搭載しています。

オーディオクロックカード

外部機器とのクロック入出力を接続します。ワードクロック入力オプションはビデオクロック、標準ワードクロック、または AES/EBU 同期クロックで、いずれもコンソールのワードクロックソースとして使用できます。本機は、同期用の標準ワー ドクロックおよび AES/EBU ワードクロックを常時出力します。

DANTE カード

主に録音用の DANTE オーディオネットワーキング I/O です。DANTE カードの使用方法については、本書の付録 2 を 参照してください。

MADI カード

コンソールに装着されたオプションに応じてオプティカルまたは CAT5e タイプ接続で、最大 64 チャンネルの MADI デ ジタル音声入出力が可能です。各カードにリダンダント(AUX)接続を備えています。 左側(左の 2 枚)の MADI カードは録音/追加接続用です。右側の MADI カードは Vi Stage Box との接続用で、ステー

ジボックスのブレークアウトパネルに接続します。

HD カード

上段に装着された左の2枚のDSP Proカードと通信し、デジタル音声に加えて、制御データおよびフレームに装着されているカードに関するステータス情報を通過させます。リンクペアごとに最大192チャンネルを双方向に扱うことができ、 全体で384チャンネルのラックのI/O処理が可能です。HDカードは、システムに装着されているカードの認識とそれに応じた構成を担います。ローカルラックの前面パネルのRECONFIGボタンを押すと、装着されているカードが強制的に 再ポーリングされてコンソールが再構成されます。

MIC カード

トークバックおよびローカルマイク用の4系統のマイク入力を備えています。8個のインジケーターがあり、そのうちの4個はマイク入力信号の有無、4個はファンタム電源の状態を示します。D-Sub端子は、Active Breakout Unit背面の対応する I/O MIC CARD S-Sub端子に接続します。

BLU link カード

Vi5000/Vi7000は、BLU link デジタルオーディオネットワーキングプロトコルを使用して、ローカル音声 I/O と Active Breakout Unit を接続します。BLU link カードの BLU link 入出力端子は、Active Breakout Unit 背面の BLU link 入出力端子に接続します。Active Breakout Box に接続された BLU link カードは、他の Harman BLU link 対応音響機器を接続するためのものではありません。BLU link ネットワークまたは BLU link 対応機器との接続が 必要な場合、ローカルラックの空きスロットに BLU link カードを別途装着してください。

マージャーカード

このカードの D 型端子は使用しません。このカードは内部通信専用です。

4.2.4: ローカルラックの接続

ハードウェアの概要 > ローカルラック > ローカルラックの接続

システムを使用する前に、付属ケーブルを使用して SCore ラックフレームカードを正しく接続する必要があります。

- 1) DSP カード 1/2 (左端の DSP カード)を HD カードに接続します。
- 2) ブリッジカードの PRIMARY 出力、MIC カードの D-Sub 端子、および BLU link カードの入出力端子を Active Breakout Unit 背面の対応する端子に接続します(BLU LINK IN > OUT、BLU LINK OUT > IN)。
- 3) 必要なステージボックスの MADI 出力をステージボックスのブレークアウトパネルの背面に接続し、ステージボックス のブレークアウトパネルをステージボックスに接続します。
- 4) Active Breakout Unit の前面パネルの TB LINK、CONTROL DATA、および PHONES L/R 出力をコントロー ルサーフェイスの対応する端子に接続します。



Active Breakout Unit の対応する MADI 出力をブレークアウトパネル の背面に接続します。



4.2.4: ローカルラックの接続

ハードウェアの概要 > ローカルラック > ローカルラックの接続



ハードウェアの概要 > Vi Stage Box

9Uの Vi Stage Box は、64 系統のマイク/ライン入力と32 系統のアナログライン出力を搭載しています。AD コン バーターより前のマイク/ラインアンプゲイン、48 V ファンタム電源、および100 Hz ローカットフィルターは、デスク からリモートコントロールできます。Vi Stage Box は標準で64/32 チャンネル構成ですが、必要に応じて構成を変更 することも可能です。



Vi Stage Box は、6U の音声 I/O カード、GPIO/LED カード、ステージボックス/ローカルラック接続用 MADI HD カードを挿入するための 12 スロットを装備しています。スロットは左から右に A ~ L、カード上の端子は上から下に 1 ~ 8 のラベルが付いています。これらのラベルは、パッチシステム(第 11 章参照)で端子を入力チャンネルまたは出力バス にパッチする際に使用されます。

背面パネルには主電源とフィルター付き追加冷却ファンがあります。

主電源

主電源ユニットは、AC100 V ~ 240 V を DC24 V に変換します。Stage Box には 2 系統の電源が搭載されており、 必要時にリダンダント動作を実行します。

リダンダント MADI ケーブル運用

システムは、1本のケーブルで MAIN または AUX ポート(通常は MAIN)に接続して使用できるほか、2本のケーブ ルを使用して完全自動リダンダント運用を行うことも可能です。運用モードは、ステージボックス MADI カード上の3ポジ ション INPUT SEL トグルスイッチで設定します。

シングルケーブル運用の場合、使用する端子に応じてスイッチを「MAIN」または「AUX」に設定します。デュアルリダンダント運用の場合、スイッチを「RED(リダンダント)」の位置に設定する必要があります。

リダンダントモードでは、使用中のケーブルに障害が検出された場合、もう一方のケーブルに自動的に切り替わります。 最初のケーブルの接続が回復した場合も、もう一方のケーブルがそのまま使用され、断続的な切り替えを防止します。

使用可能なステージボックス、カードなどの詳細は、本書の付録 1 を参照してください。

4.4:寸法/図面

ハードウェアの概要 > 寸法/図面









F		4	1
ŀ		ī	┨
A	, ,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	••	ĥ
		1	ľ
1		1	l
₽		-	╢
⇇		5	4





本書では Vi5000 コンソールを図示します(Vi7000 は入力ベイを 1 つ多く備えています)。Vi5000 と Vi7000 の 操作上の違いは、必要に応じて説明/図示します。

Soundcraft Vi5000/7000 User Manual

基本的な操作 > 表記法と色分け



この取扱説明書は、ユーザーが理解しやすいように一定の規則に従っています。これは Vi5000/Vi7000 自体も同様で、 例えば独自のフェーダーグロウテクノロジーにより、コンソールフェーダーがアサイン状況に応じて動的に色分けされます。

この取扱説明書の表記法

以下の3種類の括弧により、コントロールのタイプを区別します。

[]パネルマウントキーまたはエンコーダーを表します。

{}ビストニクス(VST)キーまたはエンコーダーを表します。

() タッチスクリーン上のボタンを表します。

色分け

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

オーディオプロセッシング

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

バス

Aux	オレンジ
オーディオグループ	緑
マトリクス	青緑

VCA / ミュートグループ表示

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

パッチ設定その他

入力パッチ	青
出力パッチ	赤

Soundcraft visooo/7000 User Manual

5.2:ビストニクス

基本的な操作 > ビストニクス



ビストニクスは、Studer ビストニクステクノロジーに由来する Soundcraft 独自の操作/表示テクノロジーです。 Vi5000/Vi7000 は、ユーザーインターフェースの優れた操作性の利点から、コンソール操作の基本技術としてビスト ニクスを採用しています。

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

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

5.2:ビストニクス

基本的な操作 > ビストニクス



ボタンの ON/OFF

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



タッチページのオープン

ラベルやパッチなどの設定画面を開きます。

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



非アクティブフィールド

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

コントロールのプリセットのために、グレー表示のパラメーターも調整することが可能です。

5.3:コンソールベイ

基本的な操作 > コンソールベイ



Vi5000は4つ、Vi7000は5つのメインベイに分かれています。どちらも1つのマスターベイ、右側入力ベイ(高速アサイン機能装備。セクション5.3.1参照)、および左側入力ベイ(Vi5000は2つ、Vi7000は3つ)を搭載しています。

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

入力ベイビストニクスタッチスクリーンエリアには通常、8本のフェーダーに対応する8つのチャンネルストリッププロセッシングブロックが表示されます。入力ベイVSTエリアには通常Aux 1/2センドレベルが表示されますが、これらのエンコーダーの機能も入力チャンネルビストニクスボタングループによって決まります。

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

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

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

5.3:コンソールベイ

5.3.1:入力ベイ3/4

基本的な操作 > 入力ベイ 3/4



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

5.4:フェーダーグロウ

基本的な操作 > フェーダーグロウ



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

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

フェーダー操作フェーダーグロウの色

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

5.5:ボタンの概要

基本的な操作 > ボタンの概要



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

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



SYSTEM ボタングループ

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



EDIT ボタングループ

[COPY]、[PASTE]、および [UNDO] ボタン

コンソール上またはコンソールのライブラリーシステムとの間でチャンネル、プロセッシングブロック、および個々のパラメーターのコピー&ペーストを行う際に使用します。詳細は第13章「編集システム」を参照してください。



入力チャンネルビストニクスボタングループ

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

詳細は第6章「入力チャンネル」を参照してください。

基本的な操作 > ボタンの概要



出力ビストニクスボタングループ

マスターベイビストニクススクリーンの VST セクションの機能をコントロールします。例えば、[PAGE A] / [PAGE B] ボタンは、スクリーンのエンコーダーセクションをバス 1 ~ 16 とバス 17 ~ 32 の間で切り替えます。詳細は第 7 章「出力」を参照してください。



ENCODER MODE ボタングループ

入力チャンネルストリップエンコーダーに各種機能を割り当てます。詳細は第6章「入力チャンネル」 を参照してください。



MUTE & VCA GROUPS ボタングループ

4 つのミュートグループおよび 16 個の VCA をコントロール / アサインします。 詳細は第9章 「ミュート/ VCA グループ」 を参照してください。



INPUT FADER PAGES ボタングループ

「All Busses」ビューをはじめとする5つの基本入力チャンネルページ/レイヤーと5つのユーザー 設定ページのナビゲーションをコントロールします。これらのボタンは入力チャンネルベイにのみ影 響します。詳細は第6章「入力チャンネル」を参照してください。

5.5:ボタンの概要

基本的な操作 > ボタンの概要



出力 FADER PAGES ボタングループ

各8系統の出力バス/VCAマスターページをナビゲートします。 これらのボタンはマスターベイチャンネルストリップにのみ影響しま す。詳細は第7章「出力」を参照してください。



USER DEFINABLE ファンクションキー(F キー)

FX ページやプロセッシングショートカットなどの各種機能にアサインすることができます。設定するには、SETUPを押してマスターベイビストニクススクリーンに設定ページを表示します。F キーを選択し、アサイン可能な機能のリストをスクロールし、機能を選択した後、SETUPを押して終了するか、別の F キーを選択します。



CUE ボタングループ

読み込んだキューリスト内は、[NEXT] / [LAST] ボタンで移動します。 使用するには、メインメニューの「Settings」 ページでボタンを有効にする必要があります。 詳細は第 14 章 「スナップショット、 キューリスト、 およびグローバルフィルター」 を参照してください。



SNAPSHOT CONTROL ボタングループ

スナップショットおよびキューリストの保存、移動、およびリコールをコントロールします。詳 細は第14章「スナップショット、キューリスト、およびグローバルフィルター」を参照してく ださい。



TALKBACK/OSC ボタングループ

これらのボタンのほとんどは、プリセットトークバックルーティング専用です。オシレーター機能にアクセスするには[SETUP]ボタンを使用します。詳細は第15章「トークバック/オシレーター」を参照してください。
基本的な操作 > ボタンの概要



[SETUP] ボタン

マスターベイビストニクススクリーンに関連設定画面を開きます。

設定画面が開いている状態で [SETUP] ボタンをもう一度押すと、その設定画面が閉じます。詳細は各 [SETUP] ボタンの関連セクションを参照してください。



[SOLO/SEL] ボタン

チャンネルをソロにする/選択します。

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



[GANG] ボタン

ギャング機能

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



[SOLO CLEAR] ボタン

現在 ON のソロを解除します。

基本的な操作 > ボタンの概要



[FLW] ボタン(下側)

マスターバス選択に応じて入力フェーダーにアサインします。

マスターベイボタンストリップの最下部の近くにあるフェーダーフォロー出力ソロ [FLW] ボタン (ビストニク スエンコーダーの [FLW] ボタンではなく) を押すと、[SOLO/SEL] ボタンを押した時に出力バスへのセン ドレベルを入力フェーダーで調整できます (「センドオンフェーダーモード」と呼ばれます)。

マトリクス (MTX)の [SOLO/SEL] ボタンは機能が異なります。マトリクス出力の [SOLO/SEL] を押すと、フォローンロモードの設定に関係なく、出力ンロが ON になり、マトリクス出力の EQ/Dyn/Misc タッチスクリーンが表示され、出力からンロマトリクス出力へのセンドレベルがチャンネルフェーダーにアサインされます。

注: 下側の [FLW] ボタンには、入力チャンネルの Aux センドの VCA 制御を有効にする機能もあります。詳細は第9章「ミュート/ VCA グループ」を参照してください。



メインメニューボタン

マスターベイにメインメニュー画面を表示します。

各種コンソール機能の設定は、メインメニューのタブページで編成されています。詳細は第16章「メインメニューと設定」を参照してください。



インプットプライオリティ

出力ソロを ON のまま、入力ソロを一時的に優先して ON にできます。 詳細は第 11 章 「ソロシステムの動作」を参照してください。



[LOCK MTR] (メーターロック)

マスターベイタッチスクリーンのメーターセクションをスクリーンにロックします。

メーターセクションは、タッチスクリーンにチャンネルが表示されるといった出力選択の影響を受けません。ただし、 [SETUP] ボタンはこのボタンに優先します。

′ 5.6 : エンコーダー

基本的な操作 > エンコーダー



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

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

チャンネルエンコーダーは常にそのチャンネルストリップのパラメーターを操作します。チャンネルエンコーダーの機能は、 Encoder Mode パネルの [INPUT GAIN]、[GATE THRS]、[PAN]、および [USER 1-2] ボタンでグローバル に選択できます。詳細は第6章「入力チャンネル」を参照してください。

VST 入力ベイエンコーダーは、デフォルトでは Aux 1/2 にアサインされていますが、コンソールのモードに応じて各種 機能にアサインできます。タッチフィールドがアクティブの場合、16 個の VST エンコーダーは拡張チャンネル機能パラ メーターにアサインされます。詳細は第6章「入力チャンネル」を参照してください。

マスター VST エンコーダーは、デフォルトではマスター出力 1 ~ 16 の出力レベルコントロールとして設定されています。 これは、マスタービストニクスモードパネルの [PAGE A] ボタンを押して選択することも可能です。 [PAGE B] を押すと、 マスター VST エンコーダーがマスター出力 17 ~ 32 の出力レベルコントロールとしてアサインされます。

マスター VST エンコーダーは、マスター出力拡張機能(EQ、ダイナミクスなど)にアサインすることも可能です。マス ター出力の [SOLO/SEL] ボタンにタッチすると、マスター VST スクリーンにプロセッシングエリアが開きます。その後、 特定のタッチエリアにタッチすると、VST エンコーダーがその拡張機能にアサインされます。詳細は第7章「出力」を 参照してください。

5.7:ギャング

基本的な操作 > ギャング



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

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

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

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



[GANG] ボタン

ギャングモードを ON/OFF します。

ギャングモードを ON にした後、 [GANG] ボタンを長押しすると全ての入力チャンネルがギャングに追加されます。

ギャングモードは [GANG] ボタンを押すことで解除できます。ギャング設定は、「クリア」しない限り、次にギャングモードを ON にした時に復元されます。



[SOLO/SEL](ギャング)

ギャングチャンネルを選択/選択解除します。

ギャングモードでは、各チャンネルの [SOLO/SEL] ボタンを押すと、そのチャンネルをギャングに追加できます。 あるいは、最初と最後のチャンネルの [SOLO/SEL] ボタンを同時に押すことにより、そのチャンネル範囲を 追加することも可能です。 [SOLO/SEL]を長押しすると、ギャング設定が全てクリアされます(ギャングモードを誤って ON にしないように、 使用後はクリアすることが推奨されます)。 ギャングモードでは、チャンネルの [SOLO/SEL] ボタンは青色に点灯します。



5.8: ラベル設定

基本的な操作 > ラベル設定



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

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

ロングラベルは最大10文字で、各タッチスクリーンの最下部に表示されます。ショートラベルは最大6文字で、フェーダー パネル上のLCDディスプレイに表示されます。

Soundcraft vi5000/7000 User Manual

6.0:入力チャンネル

入力チャンネル



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

コンソールには、以下の4つの入力チャンネルコントロールエリアがあります。

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

6.1:フェーダーページ

入力チャンネル > フェーダーページ



このセクションは、フェーダーページ(レイヤー)のナビゲーションに使用します。入力チャンネルからなる4つのメインレイヤーに加えて、5つのユーザー設定レイヤーが用意されています。[ALL BUSSES] ボタンを押すと、出力バスが入力チャンネルストリップにマップされます(詳細は第7章「出力」を参照)。

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

6.1:フェーダーページ

入力チャンネル > フェーダーページ



固定フェーダーレイヤー

入力チャンネルストリップページ/レイヤーを選択します。

各ボタンは、24 チャンネル(Vi5000)または 32 チャンネル(Vi7000)のページを 3 つまたは 4 つの 入力ベイにマップします(Vi5000 の場合、[A] はチャンネル 1 ~ 24、[B] はチャンネル 25 ~ 48、[C] はチャンネル 49 ~ 72、[D] はチャンネル 73 ~ 96。Vi7000 の場合、[A] はチャンネル 1 ~ 32、[B] はチャンネル 33 ~ 64、[C] はチャンネル 65 ~ 96、[D] はチャンネル 97 ~ 128)。



ユーザーページ設定

フェーダーベイタッチスクリーンを使用してユーザーフェーダーページを設定します。

[SETUP] を押し、ユーザーページを選択します。タッチスクリーンには、5つのユーザーページに対応する 5行のチャンネル番号が表示されます。ユーザーページの「スロット」にタッチすると、そのスロットのチャン ネルが選択されます。設定モードでは全てのレイヤーが画面に表示されるため、ユーザーフェーダーレイヤー ボタンで選択する必要はありません。



ユーザーフェーダーレイヤー

ユーザー設定入力チャンネルストリップページ/レイヤー

ボタンを押すとそのユーザー設定フェーダーレイヤーがコンソールにマップされます。ユーザーレイヤーを設定 するには、FADER PAGES グループの [SETUP] ボタンを押します。



All Busses モード

出力バスを入力ベイフェーダーストリップにマップします。

All Busses モードの詳細は第7章「出力」を参照してください。



6.2:チャンネルストリップ

入力チャンネル > チャンネルストリップ





入力チャンネルストリップエンコーダー

入力 ENCODER MODE ボタンで機能を設定するロータリーエンコーダー。デフォルト機能はチャンネルのアナログ入力ゲインコントロールです。

詳細はセクション 6.3 「入力エンコーダーモード」を参照してください。



入力チャンネルストリップ F

アサインされた入力 1 と入力 2 を切り替えます。

F キーが点灯している場合、入力チャンネルは IN 2 パッチを使用しています。 IN 1 および IN 2 のアサインに ついては、セクション 6.5.1 を参照してください。

6.2:チャンネルストリップ

入力チャンネル > チャンネルストリップ



入力アイソレート

チャンネル(選択項目)をスナップショットリコールおよびショーファイル読み込み(グローバルフィルター有効時)からアイソレートします。

詳細は第14章「スナップショット、キューリスト、およびグローバルフィルター」を参照してください。



レベル/ゲインリダクションメーター

入力チャンネルのレベルおよびゲインリダクションメーター 詳細は第 12 章 「メーター」を参照してください。



入力チャンネルラベル

チャンネルのショートラベル(省略名)を表示します。

ロング/ショートチャンネルラベルの設定は、チャンネルの「Input」ビストニクスパラメーターブロックで行います。詳細はセクション 6.5.1 を参照してください。



「PRE」インジケーター

バスセンドルーティングインジケーター

バスセンドが FLW モードでチャンネルフェーダーにアサインされている場合、PRE インジケーターが点灯して、 センドがプリフェーダーソースに設定されていることを示します。



チャンネル ON/OFF

チャンネル [ON] /OFF ボタン。「OFF」は実質的にミュートです。

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



ミュートセーフインジケーター

チャンネルがモニター設定メニュー(第10章参照)でミュートセーフモードに設定されていることを示します。

ミュートセーフに設定されている場合、ON/OFF ボタンを押して手動でチャンネルをミュートすることは可能ですが、ミュートまたは VCA グループの操作、スナップショットリコール、または他のチャンネルからのソロインプレイス (SIP) ON などの「遠隔」操作でミュートすることはできません。

6.2:チャンネルストリップ

入力チャンネル > チャンネルストリップ



ミュート/ VCA グループインジケーター

チャンネルが属するミュートグループまたは VCA グループを示します。

実際の対象(ミュート、VCA1 ~ 8、または VCA9 ~ 16)は、MUTE & VCA GROUPS ボタングループ の DISPLAY ボタンによって決まります。詳細は第9章「ミュート/ VCA グループ」を参照してください。



チャンネルフェーダー

チャンネル出力レベルをコントロールします。

フェーダー [FLW] ボタンにより、マスターベイでのバスマスター選択に応じて入力チャンネルフェーダーにアサインし、そのバスへのセンドレベルを調整することもできます。



フェーダーグロウ

チャンネルフェーダーを機能に応じて色分けします。

入力チャンネルレベルは色分けされません。その他の色分けは、Aux センド(オレンジ)、グループ(緑)、マトリクスセンドレベル(青緑)、VCA マスター 1 ~ 8(青)、VCA マスター 9 ~ 16(ピンク)、GEQ(赤)です。



ソロ/選択

デフォルトはチャンネルソロ機能(モニターバスでこのチャンネルのみを検聴)です。

同じべイの他のチャンネルに対してタッチスクリーンが開いている場合、[SOLO/SEL]ボタンを押すと、このチャンネルに切り替わります。コンソールのモードによっては、コピー/ペーストするチャンネルの選択などの機能もあります。その他の機能については関連セクションで詳しく説明します。 詳細は第11章「ソロシステムの動作」を参照してください。



入力チャンネル > エンコーダーモード



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

[ALL BUSSES]がONの場合、チャンネルエンコーダーは無効になり、機能しません(直前の機能は記憶されています)。

ENCODER MODE の [SETUP] ボタンで設定モードに切り替えることにより、一定範囲の入力チャンネルパラメーターを [User 1] および [User 2] にアサインできます。



モード:入力ゲイン

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



モード:ゲートスレッショルド

入力エンコーダーをゲートスレッショルドコントロールに切り替えます。





入力チャンネル > エンコーダーモード



モード:パン

入力エンコーダーをパンコントロールに切り替えます。



Setup

入力チャンネルパラメーターを ENCODER MODE の [User 1] / [User 2] ボタンにアサイン します。

[User 1] / [User 2] ボタンにアサインするには [SETUP] を押し、VST エンコーダーを使用して、EQ、 ダイナミクスコントロールなどの一定範囲の入力チャンネルパラメーターから選択します。VST エンコーダーの [SET] ボタンを押すと選択が確定し、もう一度 [SETUP] を押すと設定モードが終了します。



モード : ユーザー 1

[User 1] ボタンにアサインされたパラメーターを調整できるように入力エンコーダーを切り替えま す。

デフォルトでは、コンプレッサースレッショルドにアサインされています。



モード : ユーザー 2

[User 2] ボタンにアサインされたパラメーターを調整できるように入力エンコーダーを切り替えま す。

デフォルトでは、デジタルトリムにアサインされています。



6.4: VST コントロール

入力チャンネル > VST コントロール



入力チャンネル VST エンコーダーの機能をコントロールします。

このボタングループにより、バスセンドレベルやバスのパンをエンコーダーに素早く簡単にアサインできます。[SETUP] ボタンを使用して、任意のグループまたは Aux 出力を 2 つの [USER] 行にアサインすることが可能です。



プリ/ポスト

チャンネルからの Aux センド(2 列の VST エンコーダーにアサインされている場合)をプリ EQ、 プリコンプレッサー、プリフェーダー、またはポストフェーダーに設定します。



VST モード : パン

状態に応じてエンコーダーによる Aux パンコントロールを有効にします。

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



高速アサイン

バス機能を素早く VST エンコーダー列に一時的にアサインします。

いずれかの [FAST ASSN] ボタンを押しながら、いずれかの出力マスターの [SOLO/SEL] ボタンを押すと、 対応する VST エンコーダー列がその出力マスターにアサインされ、その [FAST ASSN] ボタンが点灯します。 音声には影響せず、出力ソロは ON になりません。

6.4: VST コントロール

入力チャンネル > VST コントロール



FLW:エンコーダーフォローマスター

各 VST エンコーダー列のフォローソロ機能を有効にします。

バスマスターの [SOLO/SEL] ボタンを押すと、ソロ ON のバスマスターがデフォルトまたは [USER] レイヤー に優先してこの列に自動的にアサインされます。同時に複数の [FLW] を ON にすることはできません。



VST モード∶USER

2列の VST エンコーダーをユーザー設定出力コントロールとしてアサインします。

デフォルトでは、Aux 3 と Aux 4 にアサインされています。別のアサインを設定するには、VST ユーザーモードの [SETUP] ボタンを使用します。



SETUP

VST エンコーダーモードを設定します。

VST エンコーダーモードを設定するには [SETUP] を押し、VST エンコーダーを使用して Aux または GRP コントロールを選択します。VST エンコーダーの [SET] ボタンを押すと選択が確定し、もう一度 [SETUP] を押すと設定モードが終了します。

入力チャンネル > タッチスクリーン/信号パス > 入力ブロック



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

入力チャンネル > タッチスクリーン/信号パス > 入力ブロック



チャンネル入力選択

入力1または入力2をチャンネル入力として選択します。

IN 1 PATCH および IN 2 PATCH フィールドで 2 系統の物理チャンネル入力をアサインします。チャンネル ストリップの「F」ボタンを使用して IN 1 と IN 2 を切り替えることも可能です。



オシレーター入力選択

コンソールのオシレーターをチャンネルの入力にアサインします。

OSC が ON の時は通常の入力選択が無効になり、対応する入力タッチフィールドはオレンジ色でハイライト表示されます。



入力ゲイン

アナログ入力ゲインを調整します。 これは A/D 変換前のアナログゲインステージです。



入力パッド

入力感度を 20 dB 下げます。 パッドが ON の時は、入力タッチフィールドの「PAD」マークが青色でハイライト表示されます。



入力トリム

デジタル入力ゲインを調整します。 これは A/D 変換後のデジタルゲインです。



アナログローカットフィルター

アナログ (プリ A/D コンバーター) 80 Hz ローカットフィルターを挿入します (アナログ入力のみ)。

アナログローカットフィルター IN 時は、入力タッチフィールドの「LO Cut」マークが青色でハイライト表示されます。このフィルターはアナログマイクロホン入力にのみ影響します。

入力チャンネル > タッチスクリーン/信号パス > 入力ブロック



ローカットフィルターカットオフ周波数

ローカットフィルターのカットオフ周波数を調整します。

これはデジタル(ポスト A/D)ローカット/ハイカットセクションの一部であり、全ての入力に影響します。影響を受ける周波数領域はタッチスクリーンの EQ セクションにグラフ表示されます。



ローカット IN

デジタルローカットフィルターの IN/OUT を切り替えます。

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



ハイカットフィルターカットオフ周波数

ハイカットフィルターのカットオフ周波数を調整します。

これはデジタル(ポストA/D)ローカット/ハイカットセクションの一部であり、全ての入力に影響します。影響を受ける周波数領域はタッチスクリーンのEQセクションにグラフ表示されます。



ハイカット IN/OUT

デジタルローカットフィルターの IN/OUT を切り替えます。

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



チャンネルペアリング選択

タッチスクリーンにチャンネルペアリング選択画面を開きます。

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



ペアリングフォーマット選択

ペアチャンネルのステレオフォーマットを選択します。

選択項目は LR、RL、LL、RR、MONO です。チャンネルがペアでない場合、FORMAT フィールドは表示されません。

入力チャンネル > タッチスクリーン/信号パス > 入力ブロック



ファンタム電源

その入力にパッチされた XLR 端子にファンタム電源(+48 V)を供給します。

ファンタム電源が ON の時は、タッチスクリーン入力セクションの「48 V」マークが赤色でハイライト表示されます。



位相反転

そのチャンネルを流れる信号の位相を反転します。 位相反転が ON の時は、タッチスクリーン入力セクションの位相マークが青色でハイライト表示されます。



入力パッチ

タッチスクリーンに入力パッチ選択画面を開きます。

入力パッチ選択画面では、全ての外部(ローカル I/O、ステージボックス、MADI など)および内部(Lexicon FX)入力/ソースにアクセスできます。入力チャンネルがペアの場合、L または R へのアサインも同じ画面で 選択できます。選択したソースは、IN 1 および IN 2 フィールドテキストエリアに表示されます。



チャンネルラベル

メインタッチスクリーンにチャンネルラベル設定画面を開きます。

チャンネルラベルの設定を行うための標準 ASCII キーボードとカラーセレクターが表示されます。ショートおよびロングラベル(チャンネル名)とラベルの色を指定できます。USB キーボードを接続して入力することも可能です。



ディレイ微調整

チャンネルディレイタイムを微調整します。

全体のディレイタイムを細かいステップで調整します。ディレイ単位(フィート、メートル、秒など)は、[MENU] ボタンを押してメイン「Settings」画面で変更できます。



ディレイ調整

チャンネルディレイタイムを調整します。

全体のディレイタイムを調整します。ディレイ単位(フィート、メートル、秒など)は、[MENU] ボタンを押してメイン「Settings」画面で変更できます。

6.5.2: EQ ブロック

入力チャンネル > タッチスクリーン/信号パス > EQ ブロック



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



周波数コントロール

EQ の中心周波数(バンドパス)またはカットオフ周波数(シェルビング)を調整します。

変更はグラフィックビストニクスタッチスクリーンの EQ セクションに全て反映されます。現在調整中のバンドは 白色でハイライト表示されます。4 バンドのいずれもフルレンジ周波数コントロールが可能です。

6.5.2: EQ ブロック

入力チャンネル > タッチスクリーン/信号パス > EQ ブロック



EQ バンド幅/ Q コントロール

現在のフィルターのバンド幅または Q を調整します。 [MENU] ボタンを押すことにより、メイン「Settings」画面で調整単位(バンド幅または Q)を選択できます。



シェルビング選択

フィルターのシェルビング特性を選択します。 ハイ(HF)およびロー(LF)EQ バンドはシェルビング特性の選択が可能です。



ゲインコントロール

設定したフィルターバンドに加えるゲインを調整します。



EQ バンド IN

選択した EQ バンドをイコライザー信号パスに切り替えます。 EQ セクションをチャンネル信号パスに切り替える EQ IN ボタンもあります。



オールフラット

EQ セクション全体の設定をフラットにします。 機能を実行するにはボタンを2 秒間押し続ける必要があります。



EQ IN

チャンネル信号パスへの EQ セクション全体の IN/OUT を切り替えます。

各バンドの IN/OUT 設定が考慮されます。EQ セクションが「IN」の時は、ビストニクス入力チャンネルタッチ スクリーンエリアの EQ グラフが赤色でハイライト表示されます。

6.5.3:ダイナミクス

入力チャンネル > タッチスクリーン/信号パス > ダイナミクス



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

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



入力チャンネル > タッチスクリーン/信号パス > ダイナミクス

ゲート

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



ゲート/ディエッサー選択

最初のダイナミクス処理に対してゲートまたはディエッサー機能を選択します。 この選択に応じてダイナミクスの最上行が切り替わります。



ゲートスレッショルド設定

ゲートスレッショルドレベルを調整します。



ゲート IN

ダイナミクス信号パスにゲートを挿入します。

ゲート IN の選択時は、タッチスクリーンのダイナミクスセクションに「GATE」 マークがハイライト表示されます。



ゲートアタックタイム

ゲートのアタックタイムを調整します。



ゲートダッキング機能

ゲートダッキングモードを選択します。

逆ゲートモードにより、サイドチェイン入力がスレッショルドを超えた時にレベルを下げます。 例えば、マイク入力時に BGM を「ダッキング」することができます。

6.5.3:ダイナミクス

入力チャンネル > タッチスクリーン/信号パス > ダイナミクス



ゲートホールド機能

ゲートのホールドタイムを調整します。

これは、作動したゲートが「リリース」に入るまで完全に閉じた状態を維持する時間です。



ゲートリリースタイム

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



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



ゲートサイドチェインソロ

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



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



サイドチェインフィルター IN

ゲートハイカット/ローカットサイドチェインフィルターをサイドチェイン信号パスに挿入します。

ゲートローカット/ハイカットサイドチェインフィルターと併せて、ゲートサイドチェインコントロール用のバンド パスフィルターとなります。



入力チャンネル > タッチスクリーン/信号パス > ダイナミクス



ゲートハイカットフィルター

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



外部キーアサイン

メインビストニクスタッチスクリーンパネルに外部キーアサイン画面を開きます。 外部キーに対して全ての外部 I/O オプションが選択可能になります。

ディエッサー機能

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



ディエッサー感度

ディエッサー処理の感度を調整します。

ディエッサーはゲートの代わりに使用し、併用はできません。必要な処理のタイプは、Gate-DeEss コントロールを使用して選択します。



ディエッサー IN

ディエッサー処理を有効にします。



ディエッサーレンジ

ディエッサーの減衰量を調整します。 ディエッサー作動時の「エス」バンド信号の最大減衰量



6.5.3:ダイナミクス

入力チャンネル > タッチスクリーン/信号パス > ダイナミクス



エスバンドソロ

ディエッサーのダイナミックフィルターをソロにします。 現在の信号に最も適切な「エスバンド」の特定に役立ちます。



ディエッサーフィルター周波数

ディエッサーダイナミックフィルターの中心周波数を調整します。



ディエッサーフィルターバンド幅

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

コンプレッサー/リミッター

コンプレッサーは、信号レベルがスレッショルドを超えた時にゲインリダクションを適用し、「メイクアップゲイン」を加えて 全体的なレベルを一定に保つことにより、信号のダイナミックレンジを圧縮します。また、自動メイクアップゲイン機能も 備えています。 リミッターは、信号レベルがスレッショルドに近づくか超えた時に信号レベルを下げることにより、ピーク信号レベルを制限 するダイナミクス処理です。



コンプレッサースレッショルド

コンプレッサーのスレッショルドを調整します。

スレッショルドを超えた信号は、コンプレッション設定に従って減衰されます。



コンプレッサー IN

コンプレッサー処理を有効にします。

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



入力チャンネル > タッチスクリーン/信号パス > ダイナミクス



コンプレッサーアタック

コンプレッサーのアタックタイムを調整します。

信号がスレッショルドを超えてからコンプレッション機能が最大減衰量に達するまでの時間。アタックタイムを遅くするほど、コンプレッションが「ソフト」になります。



コンプレッサーリリースタイム

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



コンプレッションレシオ

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



コンプレッサーメイクアップゲイン

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



コンプレッサー自動メイクアップゲイン

自動メイクアップゲインを有効にします。

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



リミッタースレッショルド

リミッターのスレッショルドを調整します。

リミッターが作動するスレッショルド





入力チャンネル > タッチスクリーン/信号パス > ダイナミクス



リミッター IN

リミッターを有効にします。

ダイナミクスセクションにリミッターを挿入します。



リミッターアタックタイム

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



リミッターリリースタイム

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





入力チャンネル > タッチスクリーン/信号パス > バス



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



Aux センドレベル

入力チャンネルから Aux バスへのセンドレベルを調整します。

バスタッチスクリーンエリアのオレンジ色のバーも Aux センドレベルを示します。また、Aux バスのプリ/ポストフェーダールーティングも表示されます。



Aux センド ON

入力チャンネルから Aux バスへのセンドを ON/OFF します。

Aux センドが ON の時は、バスタッチスクリーンエリアの対応する Aux レベルバーがオレンジ色でハイライト表示されます。



入力チャンネル > タッチスクリーン/信号パス > バス



ステレオ Aux センドバランス

ステレオ Aux センドのバランスを調整します。

エンコーダーの上のステレオマークは、その Aux センドがステレオモードであることを示します。マスターベイの GLOBAL PAN モードスイッチが ON の場合、センドレベルの代わりにセンドのパンが表示されます。Aux が入力チャンネルパン設定に従うように設定されている場合は、PAN モードが ON でもバランスコントロール は表示されません。



グループバスルーティング

グループバスに入力チャンネル信号をルーティングします。

グループバスルーティングが ON の時は、対応するグループアサインバーがバスタッチスクリーンエリアに表示され、青色でハイライト表示されます。



ステレオグループバスルーティング

ステレオグループバスに入力チャンネル信号をルーティングします。

エンコーダーの上のステレオマークは、そのグループと隣接するグループのペアで、チャンネルパン設定に従う ステレオグループバスを作成していることを示します。隣接グループのスペースはブランクとなります。



バス「ブランク」

そのバスがマトリクスバスとしてアサインされていることを示します。



入力チャンネル > タッチスクリーン/信号パス > 出力



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



パン

選択されたパンモードに応じてマスター L/R/C バスへのパンを調整します。

チャンネルがペアの場合、バランスを調整できます。パン {MODE} を LCR に設定した場合、WIDTH フィールドが追加されます。



パン ON

パンコントロールを ON/OFF します。

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



入力チャンネル > タッチスクリーン/信号パス > 出力



LR ON

チャンネル信号を L/R マスターにルーティングします。



センター ON

チャンネル信号をCマスターにルーティングします。



パンモード

LR または LCR モードを設定します。

LR モードでは、パンのみ設定可能です(C マスターバスへのルーティングは可能です)。LCR モードが有効な時は、WIDTH パラメーターが設定できます。



インサートパッチ

インサートセンド/リターンにアサインする物理 I/O、内部 FX プロセッサー、または BSS DPR 901 ii EQ を選択します。

インサートポイントにより、チャンネル信号の流れに割り込むセンド/リターンパスを設定できます。 インサート選択ページでは、画面上の(SETUP)ボタンにタッチすることにより、設定可能な全てのインサー トポイントを I/O にパッチできます。(SETUP)ボタンにもう一度タッチするとインサートアサインに戻ります。 インサート設定モードでは、任意の I/O からセンド/リターン I/O を選択でき、インサートのペアリングも可能 です。

入力チャンネルインサートは、任意の未使用インサートポイントか、内部 FX または BSS DPR 901 ii EQ に アサインできます。アサイン済みのインサートポイントを選択しようとした場合、そのインサートを「奪う」かど うかを選択できます。



インサートポイント

インサートポイントとする入力チャンネルの信号パス内のポイントを選択します。

ポスト HPF /プリプロセッシング、ポストプロセッシング/プリフェーダー、またはポストフェーダーの選択が可能です。



入力チャンネル > タッチスクリーン/信号パス > 出力



インサートトリム

実際のセンド信号レベルを調整します。



インサート ON

インサートポイントを ON/OFF します。



ダイレクトアウト ON

その入力チャンネルのダイレクトアウトを ON/OFF します。



ダイレクトアウトゲイン

チャンネルのダイレクトアウトのゲインを調整します。



ダイレクトアウトポイント

ダイレクトアウトとする入力チャンネルの信号パス内のポイントを選択します。

プリフィルター、ポストフィルター/プリプロセッシング、ポストプロセッシング/プリフェーダー、またはポストフェーダーの選択が可能です。



ダイレクトアウトパッチ ダイレクトアウトの I/O を選択/アサインします。 対応するビストニクスタッチスクリーンエリアにパッチ設定画面が開きます。

6.6: BSS DPR 901 ii DEQ

入力チャンネル > BSS DPR 901 ii DEQ



Vi5000/Vi7000は、入力チャンネル、出力バス、およびマスター LCR ミックス出力のインサートポイントにアサイン 可能な 16 基の BSS DPR 901 ii ダイナミック EQ プロセッサーを搭載しています。901 EQ をアサインするには、ビ ストニクスタッチスクリーンのチャンネルの出力ブロックにタッチし、「INSERT」を選択してアサイン画面を開きます。

BSS 901 を入力チャンネルまたは出力バスにアサインした場合、タッチスクリーンのダイナミクスブロックの横にプロセッシングブロックが表示されます。

BSS 901は、周波数可変の圧縮/伸長が可能な4バンドパラメトリックダイナミックイコライザーです。基本的には パラメトリックEQですが、スレッショルドに基づく圧縮/伸長制御パラメーターによってブースト/カットを調整します。 各バンドにFAST/SLOWリリースがありますが、信号の動的な高調波成分によって時定数を制御します。ABOVE/ BELOWスレッショルドモードにより、高レベルまたは低レベルの信号に対する圧縮/伸長動作が可能なため、さまざま な状況で問題解決手段として役立ちます。



DEQ IN/OUT

その DEQ バンドを IN/OUT します。



DEQ FREQ

その DEQ バンドの中心周波数を調整します。

6.6: BSS DPR 901 ii DEQ

入力チャンネル > BSS DPR 901 ii DEQ



DEQ SC Solo(サイドチェインソロ)

ソロバス/モニターシステムを介して DEQ サイドチェインをリスンします。



DEQ Q /バンド幅

フィルターのQまたはバンド幅を調整します。

「Settings メニュー」ページ (セクション 16.9 参照) での設定により、Q とバンド幅 (oct) の選択が可能です。



DEQ COMP/EXP

DEQ バンドの圧縮/伸長量を調整します。

スレッショルドを超えた(EQバンドが作動した)場合、このコントロールによって設定された量を最大限として、 選択されたバンドを時定数に基づいて圧縮(カット)または伸長(ブースト)します。



DEQ JJ-Z FAST/SLOW

DEQ バンドのリリースタイムを設定します。

EQバンドが解除されると、リリースタイムにわたって圧縮/伸長が低下してゼロに戻ります。FAST リリースの方が早く信号が元に戻ります。



DEQ ABOVE/BELOW スレッショルド

DEQ バンドの動作方向を設定します。

「ABOVE」に設定した場合、サイドチェイン信号がスレッショルドを上回るとEQバンドが作動します(圧縮/ 伸長がトリガーされます)。「BELOW」に設定した場合、サイドチェイン信号がスレッショルドを下回るとEQバンドが作動します。信号レベルが高い時にだけ現れる問題に対処する場合はABOVEモードを選択し、信号レベルが低い時に生じる問題に対処する場合はBELOWモードを選択します。



DEQ THRS

その DEQ バンドのスレッショルドを設定します。

スレッショルドは、ABOVE/BELOW パラメーターに応じてその DEQ バンドが作動する、または解除されるレベルです。スレッショルドメーターは、信号がスレッショルドを超えると色が赤色に変化し、適切なスレッショルド設定の調整に役立ちます。

7.0:出力

出力

Aux、グループ、および LCR ミックスバス


出力

Vi5000/Vi7000は32系統の出力バスに加え、マスターL/R/C(LRC)バスを装備しています。32系統のバスはいずれも、プロセッシング機能を備えたモノ/ステレオAuxまたはグループとしてアサインできます。使用可能なバス数を減らさずにステレオバスを作成することが可能です(モノ/ステレオに関係なく32系統のバスを使用可能)。

それぞれ最大 24 系統(Vi5000)または 32 系統(Vi7000)のソース(バスを含む)を使用して、最大 16 バス を完全なプロセッシング機能を備えたモノ/ステレオマトリクス(MTX)出力として設定でき、実質的に 24 系統または 32 系統のソースから最大 16 種類のミックスの作成が可能です。この章では主に Aux およびグループのアサインにつ いて説明します。マトリクスシステムの詳細は、第8章「マトリクスのモニタリング」を参照してください。

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

7.1:LCR マスター

出力 > LCR マスター



LRC ミックス出力

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

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

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

Soundcraft vi5000/7000 User Manual

7.1:LCR マスター

7.1:LCR マスター

出力 > LCR マスター



アイソレート

LRC マスターをスナップショットリコールまたはショーリコール(グローバルフィルター有効時)から アイソレートします。

詳細は第14章「スナップショット、キューリスト、およびグローバルフィルター」を参照してください。



On

バス ON/OFF(ミュート)



LCR 選択

LCR マスターバスプロセッシングページを開きます。

マスターベイビストニクスタッチスクリーンエリアでマスター LRC 出力のプロセッシングブロックにアクセスできます。



LCR フェーダー

LRC マスターの出力レベルをコントロールします。

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



L/C/R リンク設定

LRC マスターバス EQ および GEQ リンクを設定します。

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



EQ 呼び出し

そのマスターのパラメトリック EQ を調整します。

出力バスパラメトリック EQ は入力チャンネル EQ と同じです。詳細は入力チャンネルの該当セクションを参照してください。

7.1:LCR マスター

出力 > LCR マスター



L/C/R GEQ 呼び出し

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



L/C/R ダイナミクス

L/C/R バスダイナミクスを呼び出します。

コントロールは入力チャンネルと同じですが、マスター LRC バスではゲート / ディエッサーモードが使用できません。



L/C/R BSS DEQ

アサインされている場合、BSS DPR901 ii ダイナミック EQ にアクセスします。

マスターベイタッチスクリーンの VST セクションに EQ コントロールが表示されます。出力ブロックを介して、 任意の BSS 901 プロセッサーを LCR マスターインサートポイントにアサインできます。 詳細はセクション 6.6 を参照してください。



L/C/R インサート / ディレイ(出力ブロック)

インサート/ディレイセクションのコントロールは、入力チャンネルと似ています。

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



出力 > バス設定



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

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

Soundcraft vi5000/7000 User Manual



出力>バス設定



バスタイプ

そのバスのバスタイプを設定します。

エンコーダーで AUX、GRP、または MTX を選択します。Aux を選択し、FORMAT フィールドをステレオに 設定すると、{CHPAN} フィールドが有効になります。



パンフォローチャンネル

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



バスフォーマット

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



7.3:バスマスターコントロール

出力 > バスマスターコントロール



出力コントロール

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

マスターベイ VST エンコーダー

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

7.3:バスマスターコントロール

出力 > バスマスターコントロール

マスターベイ出力チャンネルストリップ

マスターベイ FADER PAGES ボタン [A] (バス 1 ~ 8)、[B] (バス 9 ~ 16)、[C] (バス 17 ~ 24)、または [D] (バ ス 25 ~ 32) を選択することにより、バスマスターレベルを 8 本のマスターベイフェーダーおよび対応するチャンネルス トリップコントロールにマップできます。

All Busses モード

マスターベイ INPUT FADER PAGES のマスターベイ入力 [ALL BUSSES] ボタンを押して All Busses モードを 有効にした場合、全ての入力ベイの入力ストリップが 32 系統の出力バスのコントロールに切り替わり、フェーダーはバス マスター出力レベルのコントロールとなります。

右側入力ベイ - 高速選択

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

バスパラメーターコントロール

All Busses モードでは、コンソールのビストニクススクリーンで 32 系統の出力バスチャンネルストリップのプロセッシン グチェインに直接タッチアクセスできます。

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

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

出力(INSERT/DELAY)プロセッシングブロックを介して、Lexicon FX および BSS DPR901ii ダイナミック EQ プロセッサーを任意の出力バスにアサインできます。



7.3.1:マスタービストニクス

出力 > バスマスターコントロール > マスタービストニクス



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



トークバックアサインモード

バスマスター VST ボタンに {TB ASSN} 機能をアサインします。

詳細は第15章「トークバック/オシレーター」を参照してください。



ON/OFF モード

バスマスター VST ボタンに {ON} 機能をアサインします。



ソロ/選択モード

バスマスター VST ボタンに {SOLO} 機能をアサインし、バスチャンネルストリップの [SOLO/ SEL] ボタンにより、マスターベイタッチスクリーンでバスパラメーターにアクセスします。

7.3.1:マスタービストニクス

出力 > バスマスターコントロール > マスタービストニクス



マスターバンクページ

マスターベイビストニクス VST エリアのバスマスターバンクを切り替えます。

PAGE A はバスマスター 1 \sim 16、 PAGE B はバスマスター 17 \sim 32 を 16 個のビストニクスエンコーダー にアサインします。



バスレベル

バス出力のレベルをコントロールします。

入力ベイで ALL BUSSES フェーダーページがアクティブか、マスターベイで出力フェーダーページ A ~ D のいずれかがアクティブの場合、フェーダーコントロールのバスマスターを複製できます。



バスソロ

そのバス出力をソロにします。

詳細は第11章「ソロシステムの動作」を参照してください。



バス ON

そのバスをミュート/ミュート解除します。



トークバックアサイン

そのバスをトークバックシステムにアサインします。

バスの TB ASSN が ON の場合、コントロールサーフェイスの TALKBACK/OSC セクションの INT ボタン を押すと、そのバスにトークバックがルーティングされます。詳細は第15章「トークバック/オシレーター」 を参照してください。

7.3.2:マスターチャンネル

出力 > バスマスターコントロール > マスターチャンネル



マスターベイチャンネルストリップは、マスターベイフェーダーページ選択によって決定される出力バスおよび VCA コントロール用です。[VCA] ボタンは、VCA マスター 1 ~ 8 をマスターベイフェーダーにマップします。[A] ~ [D] ボタンは、バス 1 ~ 32 を各 8 系統のグループ単位でマスターベイチャンネルストリップにマップします。[E] ボタンは、VCA マスター 9 ~ 16 を 8 本のマスターベイフェーダーにマップします。VCA の詳細は第 9 章「ミュート/ VCA グループ」を参照してください。ただし、[ALL-BUSSES] モードとマスターベイメーター選択を使用すると、入力チャンネルストリップはバスマスターストリップになります。

7.3.2:マスターチャンネル

出力 > バスマスターコントロール > マスターチャンネル



ISO:バスアイソレート

そのバスをスナップショットリコールおよびショーリコール(グローバルフィルター有効時)からアイ ソレートします。

詳細は第14章「スナップショット、キューリスト、およびグローバルフィルター」を参照してください。



ミュートセーフLED

そのバスのミュートセーフが ON の時に点灯します。

ミュートセーフシステムを(モニタリングセクションの [SETUP] で)有効にした後、チャンネルストリップの [SOLO/SEL] ボタンでチャンネルのミュートセーフを ON/OFF します。ミュートセーフに設定されている場 合、ON/OFF スイッチの操作でバスをミュートすることは可能ですが、ミュートもしくは VCA グループ、スナッ プショットオートメーション、またはソロインプレイスによってリモートでミュートすることはできません。



バスフェーダー

バスマスター出力レベルをコントロールします。



フェーダーグロウ

バスマスターフェーダーを機能に応じて色分けします。

バスマスターフェーダーグロウの色分けは、Aux センド:オレンジ、グループ:緑、マトリクスセンドレベル:青緑、 VCA マスター 1 ~ 8:青、VCA マスター 9 ~ 16:ピンクです。



バスミュート/ VCA インジケーター

そのバスマスターのミュートグループおよび VCA グループアサインを示します。



バスソロ/選択

バスマスターをソロに設定します。

バスマスターをソロに設定すると、マスタービストニクススクリーンにバスプロセッシングストリップが開き、選択されたバスの EQ、ダイナミクス、およびパッチ設定の編集が行えます。フェーダーまたはビストニクスエンコーダーの FLW モードが ON の場合、[SOLO]を押すと選択されたバスへのセンドがフェーダーまたはビストニクスエンコーダーにアサインされます(「センドオンフェーダーモード」と呼ばれます)。コンソールのモードによっては、コピー/ペーストするチャンネルの選択などの機能もあります。その他の機能については関連セクションで詳しく説明します。

7.3.3:マスタープロセッシング

出力 > バスマスターコントロール > マスタープロセッシング



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



出力 > バスマスターコントロール > マスタープロセッシング



バスチャンネルストリップ EQ

そのマスターのパラメトリック EQ を調整します。

出力バスパラメトリック EQ は入力チャンネル EQ と同じです。詳細は入力チャンネルの該当セクションを参照してください。



バスチャンネルストリップ EQ

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



バスチャンネルストリップダイナミクス

コントロールは入力チャンネルと同じですが、出力バスではディエッサーモードが使用できないことに加え、コンソールが96 kHzのサンプリングレートで動作している場合はゲート/ディエッサーモードは使用できません。



バスチャンネルストリップインサート、ディレイ

インサートセクションのコントロールは、入力チャンネルと似ています。

バスのパッチおよびラベル設定に加え、パン設定、インサート設定、ディレイなどをコントロールします。出力チャンネルのインサートセクション固有の機能として、ローカットフィルター、位相、およびディレイがあり、入力チャンネルの入力セクションと同じですが、バスでは最大 1000 ms のディレイを使用できます。

7.4: グラフィック EQ

出力 > グラフィック EQ



Vi5000/Vi7000は、32系統のアサイナブルバスおよび LCR マスター出力ごとに 1 つ、合計 35 の高品質 BSS グラフィックイコライザー(GEQ)を搭載しています。GEQ は全て 30 バンド EQ で、バンド幅が調整可能です。

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

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

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



7.4: グラフィック EQ

出力 > グラフィック EQ



バンド幅

30 GEQ バンドのバンド幅を調整します。

バンド幅の単位は、メインメニュー(「Settings」タブ)の {EQ UNIT} 設定に応じて Q または oct です。 最も狭いバンド幅はステージモニター用で、最も広いバンド幅は FOH 用途でのシステム調整に適しています。



オールフラット

現在 ON の GEQ の全バンドのレベルを O dB にします。

2 秒間押し続けると実行されます。



GEQ IN

現在選択されている GEQ を IN/OUT します。



GEQ フェーダー ON ボタン

0 dB でない GEQ バンドを示し、バンドをフラットにします。

GEQ バンドのレベルを調整すると、対応する [ON] ボタンが赤色でハイライト表示されます。その後、[ON] ボタンを押すとそのバンドがフラット(OdB)になり、[ON] が消灯します。



GEQ フェーダー ON ボタン

0 dB でない GEQ バンドを示し、バンドをフラットにします。

GEQ バンドのレベルを調整すると、対応する [ON] ボタンが赤色でハイライト表示されます。その後、[ON] ボタンを押すとそのバンドがフラット(OdB)になり、[ON]が消灯します。

8.0:マトリクス

マトリクス



Vi5000/Vi7000は、単純な出力マトリクスではなく、パラメトリックEQ、ダイナミクス、ディレイ、グラフィックEQ などのプロセッシング機能を備えた、最大16系統の出力(モノまたはステレオ)を自由に設定可能なマトリクスを搭載し ています。各マトリクス出力は最大24系統(Vi5000)または32系統(Vi7000)のソースのミックスで、バス出力、 チャンネルダイレクトアウト、あるいはパッチシステムから直接、入力信号をソースとすることができます。

各マトリクスミックスのソースは個別にパッチできるため、マトリクスはそれぞれ最大24入力または32入力で、出力プロセッシング機能を備えた16台のミキサーとして使用することが可能です。

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

マトリクスコントロール

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

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

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



8.0:マトリクス

マトリクス



マトリクスソース ON

対応するマトリクスソースを ON/OFF します。



マトリクスソースフェーダー

マトリクスミックスへのセンドレベルとしてソースのレベルを調整します。



マトリクスソースソロ/選択

マトリクスマッピングを取り消してチャンネルを元に戻します。

マトリクスセンドレベルストリップの [SOLO/SEL] ボタンは常に、マトリクスソロを ON にする前にそのストリップにアサインされていたチャンネルの入力チャンネルソロのままです。



マトリクスパンエンコーダー

ステレオマトリクスソースのパンコントロール

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



マトリクスソース

マトリクス入力のソースを選択します。

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



マトリクス X ポイント

選択したマトリクスソースを取り出すポイントを選択します。

例えば、バスマスターをマトリクスソースとして選択した場合、プリフェーダー、ポストフェーダー、またはポストONを選択できます。

ミュート/ VCA グループ



Vi5000/Vi7000は、入力チャンネルと出力チャンネルの両方をアサインできる最大4系統のミュートグループ(MG)と16系統のプライマリー VCA マスターをサポートしています。

モニタリングに最適なセカンダリーレベルの VCA 機能があり、最大 16 系統の VCA マスターを各 Aux ミックスにアサインし、チャンネルフェーダーで Aux をコントロールすることが可能です。つまり、各 16 系統 33 組の VCA グループがあることになります。この機能についてはセクション 9.3 で詳しく説明します。

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

9.1:ミュートグループ

ミュート/ VCA グループ > ミュートグループ

ミュートグループの操作



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

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

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



ミュート設定

MUTE & VCA GROUPS の [SETUP] ボタンを押し、設定するミュートグループのボタンを選択します。

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



ミュートグループ「n」

ミュートグループを ON / 選択します。

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



 $\sum L = \frac{1}{2} \sum L = \frac{1}{2}$

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

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

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

設定時の VCA マスターレベル

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



VCA および「E」ボタン

VCA をマスターベイフェーダーにマップするためのフェーダーページボタン

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



VCA マスター [ON] ボタン

VCA の全メンバーチャンネルのマスター ON/OFF ボタン

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



VCA グループフェーダー

VCA グループのメンバーである全チャンネルのオフセット dB レベル

·VCA マスターフェーダーを動かしても、メンバーチャンネルのチャンネルフェーダーレベルは変わりません。

- ・チャンネルが複数の VCA グループにアサインされている場合、そのチャンネルに適用されるオフセットは、各 VCA マスターの dB 値の算術和として計算されます。
 - ・いずれかの VCA マスターフェーダーを-∞ dB (フェーダー突き下げ位置) にすると、他のマスターフェーダー の設定に関係なく、全メンバーチャンネルが一のdBに設定されます。 ・チャンネルフェーダー設定および VCA マスターフェーダーとのオフセットの結果としてメンバーチャンネルに

加えられる最大ゲインは、+10 dB に制限されます。



VCA マスターソロ/選択

VCA の全メンバーチャンネルのマスターソロボタン

VCA ソロを ON にすると、モニター設定ページ(SOLO セクション)の AUTO ボタンの設定に応じて、PFL (グ ループのメンバーチャンネルが1つのみの場合)またはAFL(グループのメンバーチャンネルが複数の場合) になります。

それ以外は、モニター設定ページの PFL/AFL スイッチの設定に従います。



9.2: VCA グループ

ミュート/ VCA グループ > VCA グループ



VCA 設定

MUTE & VCAGROUPS の [SETUP] ボタンを押し、設定する VCA グループの VCA [SOLO/ SEL] ボタンを選択します。

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



一括 VCA アサイン

全入力チャンネルを VCA グループのメンバーとして選択/選択解除します。

まず [SOLO/SEL] ボタンを押して、必要な VCA グループを選択します。



Aux VCA モード一括 ON/OFF

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



VCA マスターリセット

VCA マスターを O dB に設定します。

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



VCA グループラベル

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

ラベル設定キーボードから識別色を選択することもできます。



Aux VCA E-F [ON] / OFF

現在選択されている AuxVCA マスターを ON/OFF します (Aux VCA モードのセクションを参照)。

フェーダー [FLW] モードで Aux マスターを選択すると、「ON」に設定された VCA マスターは通常の VCA グループではなく Aux VCA グループをコントロールします。Aux VCA グループマスターフェーダーは白色の フェーダーグロウでハイライト表示され、「通常」のチャンネル VCA は青色のフェーダーグロウでハイライト表示されます。



9.3: Aux VCA グループ

ミュート/ VCA グループ > Aux VCA グループ



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

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

最大 32 系統の Aux センドを設定できるため、メインチャンネルフェーダー VCA グループに加えて、最大 32 組の VCA グループ(それぞれ最大 16 系統のグループマスター)があることになります。

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

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

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

9.3 : Aux VCA グループ

ミュート/ VCA グループ > Aux VCA グループ

Aux VCA の設定手順

- 1) マスターフェーダーページ [A] ~ [D] の選択により、目的の Aux バスを選択します。
- 2) マスターフェーダーの横にある [FLW] ボタンを有効にします。
- 3) 目的の Aux マスターフェーダーの下にある [SOLO/SEL] ボタンを押します (または、マスター VST エリアのソロ スイッチを使用します)。
- 4) [VCA] (VCA 1~8の場合) または [E] (VCA 9~16の場合) を押します。
- 5) VCA マスターフェーダーのフェーダーグロウが白色に変わり、フェーダーを動かすと VCA にアサインされたチャンネ ルから Aux センドに適用されるオフセットが表示されます。この時、VCA マスター [SOLO/SEL] ボタンは機能し ません。メンバーチャンネルの Aux センド ON/OFF は、VCA [ON] ボタンでコントロールします。
- 6) 別の Aux を選択するには、目的のバンクキー [A] ~ [D] を押し、必要な Aux をソロにし(または VST スクリーンで直接ソロにし)、[VCA] または [E] を押します。終了するには [SOLO CLEAR] を押し、[FLW] を選択解除します。
- 注: Aux VCA を設定するには、ステップ 4 の後に MUTE & VCA GROUPS の [SETUP] ボタンを押し、通常の VCA グループ設定手順(チャンネルの [SOLO/SEL] ボタンでメンバーを選択し、[SETUP] を押して終了)に従っ て、メンバーチャンネルをその Aux VCA グループにアサインします。Aux VCA グループは、「通常」のチャンネル VCA と同じ入力アサインを共有する必要があります。



Soundcraft visooo/7000 User Manual

10.0:モニタリング

モニタリング



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



SOUNCCIAIT VI5000/7000 User Manual

10.0:モニタリング

モニタリング





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

10.0:モニタリング

10.1:モニタリングコントロール

モニタリング > モニタリングコントロール



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

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

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

ソロシステムのコントロールについては、モニター設定のセクションで説明します。コンソールのソロシステムのロジック および使用方法については第11章で説明します。 モニタリング > モニタリングコントロール



MNTR B - モニター A/B 選択

メーターに表示する、フェーダーでコントロールする、および [ON] ボタンで ON/OFF するモニター を選択します。

モニター A および B ソースはいずれも常に ON です (個々の ON/OFF 状態に従います)。MNTR B ボタン を押すとメーターおよびコントロールのアサインが切り替わります。



モニターフェーダー

モニタリング音量レベルをコントロールします。



AFL/PFL インジケーター

ON になっているソロが PFL か AFL かを示します。



モニター設定

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



ヘッドホンレベル

ヘッドホンの音量レベルをコントロールします。

ヘッドホン出力端子はコンソール前面のアームレストの下にあり、インピーダンスが 50 ~ 600 Ωのヘッドホン に対応しています。



ソロトリム

ソースソロレベルを調整します。

このコントロールはソロの状態に依存します。グローバル入力ソロトリムレベルに加えて、32出力ごとに異なるトリムを設定することが可能です。

モニタリング > モニタリングコントロール



ソロブレンド

モニターソース信号のバックグラウンドレベルを調整します。

ソロ以外のソースのレベルを OFF ~- 10 dB の範囲で調整して、ソロが聞こえるようにミックスのレベルを下げることができます。



ソロインプットプライオリティ

インプットプライオリティモードを有効にします。

出力ソロを ON のまま、入力ソロを一時的に優先して ON にできます。入力ソロを OFF にすると、出力ソロの 音声信号がソロバスに戻ります。詳細は第 11 章「ソロシステムの動作」を参照してください。

10.2:モニター設定

モニタリング > モニター設定



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



モニター入力ソロソース

入力ソロソースとして、入力チャンネル PFL、AFL、または「AUTO」を選択します。

AUTO オプションを選択した場合、1 つのソロのみが ON の場合は PFL、複数のソロが ON の場合は AFL が 自動的に選択されます。



出力ソロソース

出力ソロソースとして出力バス PFL または AFL を選択します。



10.2:モニター設定

モニタリング > モニター設定



ソロインプレイスモード

ソロインプレイスモードを有効にします。

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



ミュートセーフモード

ミュートセーフ(SIP アイソレーション)設定モードを有効にします。

(MUTE SAFE)を有効にした場合、入力チャンネルからミュートセーフ状態をチャンネルの SEL キーで切り 替えることができます。チャンネルの状態は、そのチャンネルのミュートセーフ LED によって表示されます。 注:この設定モードは、設定ページを閉じると無効になります。チャンネルまたはバスがミュートセーフ状態に設定されている 場合、ON/OFF ボタンの操作でチャンネルをミュートすることは可能ですが、ミュートもしくは VCA グループの操作、スナッ プショットオートメーション、または他のチャンネルのソロインプレイスによってチャンネルをミュートすることはできません。



モニター設定モード

モニター設定サブページを開きます。

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



自動解除モード

インプットプライオリティ [INPUT PRI] モードに応じてソロを自動解除します。

インプットプライオリティが OFF の場合、入力および出力をソロにすると他のアクティブなソロが全て解除されます。インプットプライオリティが ON の場合、入力をソロにするとアクティブな入力ソロまたは VCA ソロは解除され、アクティブな出力ソロは一時的に無効になります。別の出力をソロにすると、他のアクティブな出力ソロが解除されます。

入力または出力ソロを押しながら同じタイプの別のソロを押すことにより、自動解除を無効にすることができます。インプットプライオリティの詳細は、第11章を参照してください。



LCR ソース選択

モニター出力 A/B/HP のミックスマスター出力ソースを選択します。

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



ユーザー A/B ソース選択

モニター出力 A/B/HP のユーザー設定出力ソースを選択します。

モニター出力のメインソースとしてユーザー A とユーザー B のいずれかを選択します。この選択は、LCR、 LR、または C ソースと組み合わせることはできませんが、ソロおよびトークバックオプションとの組み合わせは 可能です。ユーザー A/B のアサインはモニター出力ごとに独立しています。ユーザー A/B を使用すると、特 定の出力バスをソロがアクティブでない時のデフォルトのモニタリングソースとすることができ、ステージモニ ター用途で役立ちます。



モニタリング > モニター設定



入力ソロ選択

入力ソロ信号をモニター A、B、およびヘッドホン出力にルーティングします。

入力ソロ信号はモニター設定画面の SOLO セクションで設定します。入力ソロのアサインはモニター出力ごとに独立しています。



出力ソロ選択

出力ソロ信号をモニターA、B、およびヘッドホン出力にルーティングします。

出力ソロ信号は、モニター設定画面の SOLO セクションで設定します。出力ソロのアサインはモニター出力ごとに独立しています。



トークバックリターン選択

トークバックリターン信号をモニターA、B、およびヘッドホン出力にルーティングします。

トークバックリターンのアサインはモニター出力ごとに独立しています。 トークバックリターンをモニターまたはヘッドホン出力にルーティングすると、ソロまたはその他のソースの状態 に関係なく常にリターントークバック信号をモニターできるため、入力チャンネルを使用せずにトークバックの送 りとして使用することが可能です。



モニターフォロー A

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



モニター出力フォーマット

モニターA、B、およびヘッドホン出力のステレオフォーマットを選択します。

- ·LR:Lソース→Lモニター出力、Rソース→Rモニター出力
- ·RL:Lソース → Rモニター出力、Rソース → Lモニター出力
- ・LL:Lソース → L/R モニター出力
- ·RR:Rソース → L/R モニター出力
- ・Mono:L/R ソースをサミングして L/R モニター出力に送ります。C 信号は影響を受けません。フォーマット 選択はモニター出力ごとに独立しています。



モニターディレイ微調整

モニターディレイタイムを 0.02 ms 単位で微調整します。



10.2:モニター設定

モニタリング > モニター設定



モニターディレイ

モニターディレイを調整します。

モニターディレイにより、PAスピーカーから離れた場所で作業する場合に、ヘッドホンやモニタースピーカー をメイン PA システムからの出力にタイムアラインメントできます。ディレイは全モニター出力(モニター A、B、 およびヘッドホン)に適用されます。1 ms 単位で最大 2 秒のディレイが設定可能です。



モニターディレイ ON

モニターディレイを ON/OFF します。



10.3:モニター設定サブページ

モニタリング > モニター設定サブページ



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



ユーザー A/B パッチ設定

ユーザー A およびユーザー B モニターソースに個別に入力をアサインします。

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



ユーザー A/B ラベル設定

ユーザー A/B モニターソースにラベルを設定します。

選択すると、キーボード入力画面がタッチスクリーンに表示されます。画面上のキーボードまたは外部 USB キーボードで、ラベル「USER A」および「USER B」を変更できます。

モニタリング > モニター設定サブページ



出力ソロアサイン

モニター A、B、およびヘッドホン出力に出力ソロを個別にアサインします。

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



DIM レベル

モニター DIM レベルを0~-∞の間で調整します。

DIM 機能は、GPIO 機能でトークバックリターン機能を ON にした場合、または前面パネルのトークバックスイッチを ON にした場合に有効になります。

11.0:ソロシステム

ソロシステム



モニター設定画面でのソロ 管理 – MNTR A/Bフェー ダーの上の [SETUP] ボ タン

AFL、PFL、SIP

Vi5000/Vi7000のソロシステムは、入力および出力からのPFL/AFL ソロ機能(ソロバスルーティングのみ)に加え、サウンドチェックやリハーサル専用のソロインプレイス(SIP)モード(チャンネルミュートソロ)を備えています。ソロインプレイスモードはモニター設定画面で有効にする必要があり、有効にするとソロシステムの動作モードが切り替わります。誤ってONのままにならないようにモニター設定画面を閉じると自動的にキャンセルされます。

PFL および AFL ソロ (SIP モード OFF)

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

$SIP YD (SIP \mp - F ON)$

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

ソロシステム > ソロのロジック

ソロの動作ロジック

ソロの作動



- 以下の条件を満たしている限り、コンソールのいずれかの [SOLO/SEL] ボタンを押すとソロが作動します。
- ・ ギャングモードが ON でない。
- ・VCA またはミュートグループ設定ページが開いていない。
- ・入力または出力フェーダーページ設定ページが開いていない。

ソロの解除



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

インプットプライオリティモード



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

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

自動解除モード



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

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

フォロー出力ソロモード



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

フォローモードを有効にするには、三角形のフォロー出力ソロ [FLW] ボタンを使用します。フェーダーエ リアに 1 つ、ビストニクスエリアに 2 つ、合計 3 つの [FLW] ボタンがあります。同時に複数の [FLW] ボタンを ON にすることはできません(全て OFF は可能です)。

ソロシステム > ソロのロジック

ビストニクスエリアでフォローモードを選択すると、横列のビストニクスエンコーダーがコンソール全体にわたって現在ソロ になっているバスのセンドレベルにアサインされます。[FLW] ボタンは、上段および下段のビストニクス列に1つずつあ ります。ビストニクスエリアでフォローモードを使用するには、ビストニクススクリーンのプロセッシングビューを全て選択 解除しなければなりません。

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

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

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

注: フェーダーエリアの [FLW] ボタンには、入力チャンネルの Aux センドの VCA 制御を有効にする機能もあります。 詳細は第9章 「ミュート/ VCA グループ」を参照してください。

12.0:メーター

メーター



Vi5000/Vi7000のレベルメーターは +18 dB ~- 36 dB の範囲で、メーターの 0 dB はアナログ出力の 4 dBu に相当します。ゲインリダクションの表示範囲は 0 ~ 20 dB です。Vi5000/Vi7000 は DSP 処理全体にフローティングポイント演算を採用しており、ミキサー内部で音声信号がオーバーロードすることはありません。マスター出力メーター に表示される信号レベルが高すぎる場合、適切なレベルになるまでマスターフェーダーを下げてください。

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

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





メーター > 入力メーター



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

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



入力レベルメーター

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



入力ゲインリダクションメーター

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





メーター > バスメーター





バスメーター

バスマスターの信号レベルを表示します。

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





ミックスマスターメーター

L/R/C 出力マスターはそれぞれレベルメーターとゲインリダクションメーターを装備しています(L/ R マスターはステレオメーター、C マスターはモノメーター)。

オーバーロード LED は、レベルがフルスケールを超えた場合(アナログ出力ステージのクリップ)に点灯します。



モニターバスメーター

モニターセクションはステレオレベルメーターを装備しています。GRM は装備していません。 オーバーロード(OVL)LED は、アナログ出力ステージがクリップすると点灯します。

Soundcraft vi5000/7000 User Manual

13.0:編集/ライブラリー

編集/ライブラリー



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

コピー/ペーストモードは、Vi5000/Vi7000の強力なライブラリー機能とも連携します。これにより、使用中の任意のパラメーターを選択し、ショーファイルとは別に内部ライブラリーに保存したり、USB ストレージデバイスにエクスポート/インポートしたりすることが可能です。

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

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

編集/ライブラリー > コピー、ペースト、アンドゥー

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

直前のペースト操作は、アンドゥー機能で素早く取り消すことができます。



コピー

コンソールをコピーモードにします。

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

コピーオプション

・コンソールをコピーモードにします。

チャンネルまたはバスマスターをコピーします。

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

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

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

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

・ブロックのコピー

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

・パラメーターのコピー

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

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

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

「13.1:コピー、ペースト、アンドゥー

編集/ライブラリー > コピー、ペースト、アンドゥー

・FX のコピー

コピー/ペーストモードでは、Lexicon FX ユニットを簡単に選択できるように、中央のスクリーンに 8 個 1 組の FX 選択エンコーダーが表示されます。選択するには、対応するエンコーダーにタッチするか、エンコーダー横の対応するビストニクスボタンを押します。FX ユニットがチャンネルまたはバスにアサインされている場合、チャンネルストリップ上のFX ブロックにタッチして選択することも可能です。

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



ペースト

(コピーモードで選択された) チャンネル、プロセッシングブロック、パラメーター、または Lexicon FX 設定をコピー先にペーストするために、ペーストモードを ON にします。

コピーモードで選択した項目をペーストするには、[PASTE]を押してペーストモードを ON にし、コピー先チャンネルの [SOLO/SEL] ボタンを押すか、VST フィールドにタッチしてコピー先を選択します。 選択した各チャンネルにクリップボードの内容が直ちにコピーされます。

ペースト操作の後、[PASTE] ボタンをもう一度押してペーストモードを終了し、通常モードに戻ります。

重要:操作が完了したら必ずペーストモードを OFF にしてください。OFF にしない場合、次にスクリーンにタッチするか、[SOLO/SEL] ボタンを押した時に、クリップボードの内容が誤ってペーストされます。



アンドゥー

直前のペースト操作を取り消します。

アンドゥー機能を使用するには PASTE ボタンを ON にする必要があります。

13.2: ライブラリーの基礎

編集/ライブラリー > ライブラリーの基礎



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

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



ライブラリーアクセス

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

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



インクルードセンドレベル

ライブラリーコピー/ペースト操作にセンドレベルを含めます。

編集/ライブラリー > ライブラリーの基礎 > ライブラリーファイルシステム

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



ライブラリーに個別に保存可能なのはカテゴリーのある項目のみです。例えば、入力ステージ(ゲイン、パッドなど)やチャンネルストリップの Aux センド部分に対応するカテゴリーはないため、これらのパラメーターはチャンネルストリップ全体の一部として Input Channel カテゴリーに保存する以外は、ライブラリーへの保存はできません。

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

13.2.1: ライブラリーファイルシステム

編集/ライブラリー > ライブラリーの基礎 > ライブラリーファイルシステム

デフォルトライブラリー

Vi5000/Vi7000は、デフォルトライブラリーがインストールされた状態で出荷されます。このデフォルトライブラリー には、一般的な各種用途に応じたファクトリープリセットが含まれています。デフォルトライブラリーのエントリーは「読み 込み専用」であり、削除できません。

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

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

ユーザーライブラリー

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

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





編集/ライブラリー > ライブラリーの基礎 > ライブラリーファイル画面



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

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



ファイルパス

現在選択されているディレクトリーおよびファイルパスを常に表示します。



LIBS

フォルダー構造の最上位であるライブラリーディレクトリーに直接移動します。

13.2.2: ライブラリーファイル画面 🕨

編集/ライブラリー > ライブラリーの基礎 > ライブラリーファイル画面



上に移動

ファイルツリー内の1つ上のディレクトリーに移動します。



フォルダー/ファイル名の設定

現在ハイライト表示されているライブラリーまたはエントリーに名前を付けます。



フォルダー/ファイル削除

現在ハイライト表示されているライブラリーまたはエントリーを削除します。 現在読み込まれているライブラリーを完全に削除することはできません。



名前を付けて保存

ライブラリーのコピーを新しい名前で保存します。



新規ライブラリー

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



フォルダー/ファイル選択

ハイライト表示されたエントリーを選択します。

現在読み込まれているライブラリーには {SEL} ボタンが表示され、ラベルが黄色の文字で表示されます。読み込まれていないライブラリーには {LOAD} ボタンが表示されます。

編集/ライブラリー > ライブラリーの基礎 > ライブラリーファイル画面



ライブラリー読み込み

ハイライト表示されたライブラリーを読み込みます。



ライブラリー/エントリーをエクスポート/インポート

選択された USB ストレージデバイスに対して、ライブラリーまたはエントリーのインポートまたはエクスポート操作を実行します。

例えば、内部ライブラリー(ファイル画面の右側)でエントリーを選択し、USBストレージデバイスを選択した 状態でエクスポート矢印ボタンを押すと、現在選択されているストレージデバイス上のライブラリーの対応する カテゴリーに選択項目がコピーされます。外部ストレージデバイスにライブラリーが存在しない場合、現在読 み込まれているライブラリーからストレージデバイスにライブラリー構造全体がコピーされます。



USB ストレージ選択

接続された USB ストレージデバイスを選択します。



Soundcraft vi5000/7000 User Manual

14.0:スナップショット、フィルター

スナップショット、フィルター



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

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

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

※スナップショットを保存するには、まずショーを保存する必要があります。デフォルトショーは基本テンプレートのため書き込み禁止です。ショーを保存するには、マスターベイビストニクスタッチスクリーンのショー名(右上隅)にタッチするか、メインメニューの Shows タブを開きます。

ショーの保存/リコールの詳細は、セクション 16.2 を参照してください。リコールフィルター(グローバルフィルター、 ISO)については、セクション 14.4 を参照してください。

14.0:スナップショット、フィルター



14.1:スナップショットコントロール

スナップショット、フィルター > スナップショットコントロール



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



スナップショット/キュー設定

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



USB 端子

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



アンドゥー操作

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



スナップショット保存

現在のコンソール状態のスナップショットを新しいキューに保存し、スナップショット/キュー設定ページをマスターコントロール画面に開きます。

新規キューは、現在選択されているキューと次のキューの間に保存され、番号が付けられます。例えば、3つあるキューからキュー 2を選択した状態で、[STORE] ボタンを押すと、新規キューの番号は 1.5 となります。 3 つあるキューからキュー 3 を選択した状態では、新規キューの番号は 4 となります。

14.1:スナップショットコントロール

スナップショット、フィルター > スナップショットコントロール



プレビューモード

キュー選択ボタン [LAST] / [NEXT] / [UP] / [DOWN] によるキューリストのプレビュー を有効にします。

プレビューモードを OFF にすると、キューリストはプレビューモードを ON にした時に選択されていたキューに 戻ります。



前のキューをリコール

キューリスト内の前のキューを選択し、リコールします。



次のキューをリコール

キューリスト内の次のキューを選択し、リコールします。



選択したキューをリコール

[UP] / [DOWN] ボタンで事前選択されたキューをリコールします。



キューリスト内を上下に移動

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



リコールからアイソレート

チャンネルまたは選択パラメーターをスナップショットリコールまたはショーリコールの影響からアイ ソレート(「保護」)します。

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

14.2: キューリストのコントロール

スナップショット、フィルター > キューリストのコントロール



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



キュー選択

キューリスト内の次/前のスナップショットを選択します。

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



キュー削除

選択されているキューを削除します。

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

14.2: キューリストのコントロール

スナップショット、フィルター > キューリストのコントロール



新規キュー

現在のコンソール状態のスナップショットを新規キューに保存します。

コンソールサーフェイスの [STORE] ボタンと同じ機能です。新規キューは、現在選択されているキューと次のキューの間に保存され、番号が付けられます。例えば、3つあるキューからキュー 2を選択した状態で、[NEW CUE]ボタンを押すと、新規キューの番号は 1.5 となります。3つあるキューからキュー 3を選択した状態では、新規キューの番号は 4 となります。



キュー複製

現在選択されているキューを複製します。

複数のキューが選択されている場合、複製は選択されている最後のキューの後に順に保存されます。 複製されたキューは名前に「D_」 プレフィックスが付きます。キューを複製すると、デスクのスナップショットや、 元のキューの一部である MIDI その他のイベントを含め、キュー全体のコピーが作成されます。



キュー移動

選択されているキューをキューリスト内の新しい位置に移動します。

選択すると、(MOVE)ボタンが(DROP)ボタンに切り替わります。



キュー選択

現在ハイライト表示されているキューを複数キューの選択に追加します。

キュー移動、キュー削除、およびキュー複製機能に関連して使用します。連続しない複数のキューを選択するには、 (UP) / (DOWN) ボタンでキューをハイライト表示し、(SELECT) をクリックして選択に追加します。



キュー複数選択

複数のキューを連続選択します。

キュー移動、キュー削除、およびキュー複製機能に関連して使用します。連続する複数のキューを選択するには、 選択する最初と最後のキューをハイライト表示し、(MULTI SELECT)をクリックし、(UP) / (DOWN)ボ タンで範囲を選択します。



全てのキューを選択

現在のキューリスト内のキューを全て選択します。

キュー移動、キュー削除、およびキュー複製機能に関連して使用します。



スナップショット、フィルター > キューリストのコントロール



スナップショット更新

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



タイムコード表示

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



キューリスト番号変更

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



キューリストスクロール

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



選択されたキューのスコープ内のパラメーターに変更を適用

複数のキューに新しい設定を適用する場合に使用するモードです。

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

14.3:キュー詳細設定

スナップショット、フィルター > キュー詳細設定

Cue List		Desk	MIDI	GP	O/Misc	1.000	
1	Cue 3		SNP ES				
1.25	Cue 1.25		SNP				
1.46	D_D_Cue 1.37		SNP				
1.48	Cue 1.48 Please enter comments here		SNP				
1 49	Cue 1 49		5NP				
1:49	Cue 1.49		SNP				
1.5	D_Cue 3		SNP 🔀				
1.75	Cue 1.75		SNP				
DUP	MOVE 0 Cues Sel		ected SF		ULTI LECT	SELECT	

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

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

14.3.1:キュー番号/タイムコード

スナップショット、フィルター > キュー詳細設定 > キュー番号/タイムコード



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



タイムコード ON/OFF

そのキューの MIDI タイムコードベースリコールを有効にします。



タイムコードコピー

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



タイムコード設定 キューをリコールする MIDI タイムコードを手動設定または調整します。 エンコーダーで H (時)、M (分)、S (秒)、および F (フレーム) を調整します。



スナップショット、フィルター > キュー詳細設定 > キュー番号/タイムコード



キュー有効

そのキューを有効または無効にします。

無効なキューは、[NEXT] ボタンによる連続キューのリコール時に「スキップ」 されます。有効なキューはキューリストに白色で表示されます。無効なキューは「グレー表示」 されます。



GO TO CUE 番号選択

このキューのリコール後、設定時間が経過した時にリコールする次のキュー番号を設定します。

1 つのキューから一連のイベントをトリガーする場合に非常に役立ちます。クロスフェーダー機能と組み合わせると、疑似ダイナミックキューを作成できます。



'Go To Cue' ON

そのキューの GO TO CUE 機能を ON にします。



「GO TO CUE」時間

「GO TO CUE」キューをリコールするまでの経過時間

0~30秒の時間を0.5秒単位で設定できます。「0」に設定すると、連鎖したキューがほぼ同時にリコール されます。これは、スコープシステムと併用して、それぞれコンソールの異なる部分に影響する複数のキューリ コールを1つのリコール可能イベントとして組み合わせるのに役立ちます。



スナップショット、フィルター > キュー詳細設定 > スナップショット/キュー名



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



UA リアルタイムラックスナップショットリコール有効

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

デフォルトでは ON です。ON の場合、コンソールの [STORE] ボタンを押した時に、Soundcraft Realtime Rack からイーサネットリンク経由でコンソールにプラグインスナップショットデータが送信され、別の UA スナップショットのキューリストに自動的に保存されます。



スナップショットリコール ON

そのキューのデスクスナップショットを有効または無効にします。

デフォルトでは有効ですが、無効にすればMIDI出力やGPOイベントなどのキューベースイベントのみをトリガーできます。



スナップショットメモ

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

スナップショットメモは、マスタータッチスクリーンのミニキューリストの上のメッセージエリアに表示されます。

14.3.2:スナップショット/キュー名

スナップショット、フィルター > キュー詳細設定 > スナップショット/キュー名



キューリストスクロール

キューリストをエンコーダーでスクロールします。

一般に(UP)/(DOWN)ボタンを使用するより素早く操作できます。



クロスフェード ON

スナップショット間のクロスフェード機能を有効にします。



クロスフェード時間設定

スナップショットクロスフェード時間を調整します。

クロスフェードにはほとんどの可変パラメーターが含まれます。例外は EQ、ハイ/ローカット周波数、および 全ての Lexicon FX パラメーターです。クロスフェード時間は、全てのパラメーターおよび全てのチャンネル /バスに対するグローバル設定です。



スイッチ

クロスフェードにおいて切替パラメーターが切り替わるポイントを設定します。

スナップショットクロスフェードでは、可変パラメーターは設定された時間にわたって値間で変化します。切替パラメーターは、SWITCHESパラメーターによって指定されたポイント(最初、中間、または最後)で全て同時に切り替わります。

14.3.3: MIDI キュー

スナップショット、フィルター > キュー詳細設定 > MIDI キュー



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



MIDI 入力トリガー ON

そのキューの MIDI 入力リコールトリガーを ON にします。

ON の場合、指定 MIDI 機器から指定 MIDI メッセージを受信した時にキューがリコールされます。



MIDI 入力メッセージタイプ

キューリコールトリガーにするメッセージタイプを選択します。

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

14.3.3: MIDI +1-

スナップショット、フィルター > キュー詳細設定 > MIDI キュー



MIDI 入力メッセージ学習

MIDI 入力メッセージタイプ学習モードを ON にします。

学習モードを ON にすると、次に受信した MIDI メッセージが MIDI メッセージフィールドに入力されます。



MIDI 入力チャンネル/デバイス ID

リコールトリガー「キャリア」とする MIDI 機器を選択します。

選択された MIDI メッセージのタイプに応じて、MIDI チャンネル(1~16)またはデバイス ID(1~127) コントロールが表示されます。MIDI 機器は、マスター MIDI 設定セクションで設定します。デフォルトでは番号 の付いた(かつ使用可能な)MIDI 入力およびチャンネルです。また、グローバル機器も使用可能です。デフォ ルトでは「OMNI」ですが、マスター MIDI 設定セクションでカスタマイズできます。



MIDI 出力 ON/OFF

そのキューの MIDI 出力を有効または無効にします。

キューの MIDI 出力はメッセージイベントリストで構成され、キューがトリガーされた時に送信されます。



MIDI 出力イベント番号

編集する MIDI 出力イベント番号を設定します。

キューごとに最大 20 個の MIDI 出力イベントを使用可能です。エンコーダーでイベントリストをスクロールし、 対応するビストニクスコントロールを使用してイベントごとにパラメーターを設定できます。



MIDI 出力イベントリスト

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

各キューから同時にリコールする出力 MIDI イベントを最大 20 件設定できます。イベントリストを開くと、イベント設定に加え、20 件の各イベントの有効/無効状態を同時に表示できます。



MIDI 出力イベントメッセージタイプ

選択された MIDI イベントのメッセージタイプを選択します。

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





スナップショット、フィルター > キュー詳細設定 > MIDI キュー



MIDI 出力メッセージトリガーファイヤー

このイベントに対して選択された MIDI メッセージを手動でトリガーします。

設定した MIDI メッセージイベントのテストに役立ちます。FIRE ボタンを押すと、20 件のイベント全てではなく、 現在表示されている MIDI イベントパラメーターのみが送信されます。



MIDI イベント出力チャンネル / デバイス ID

MIDI イベント「キャリア」とする MIDI 機器を選択します。

選択された MIDI メッセージのタイプに応じて、MIDI チャンネル(Out1、ch1~16 および Out2、ch1~ 16)またはデバイス ID(1~127)コントロールが表示されます。MIDI 機器は、マスター MIDI 設定セクショ ンで設定します。デフォルトでは番号の付いた(かつ使用可能な)MIDI 入力およびチャンネルです。また、グ ローバル機器も使用可能です。デフォルトでは「OMNI」ですが、マスター MIDI 設定セクションでカスタマイ ズできます。

14.3.4 : GPIO #1-

スナップショット、フィルター > キュー詳細設定 > GPIO キュー



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



GPI ON

GPIトリガーによるキューのリコールを有効にします。



GPI 仮想ピン選択

そのキューのリコールトリガーとする仮想 GPIO ピンを選択します。

14.3.4: GPIO \$1-

スナップショット、フィルター > キュー詳細設定 > GPIO キュー



GPI ピンスティール

別のスナップショットによって使用されている仮想 GPIO ピンを「スティール」します。



GPI 物理ピン

選択された仮想ピンに対応する物理ピン番号を表示します。 物理ピンから仮想ピンへのマッピングは、メインメニューの GPIO ページで設定します。



GPO ON

そのキューの GPO トリガー機能を有効にします。



GPO 仮想ピン

そのキューの GPO にアサインする仮想ピンを選択します。



GPO 物理ピン

選択された仮想ピンに対応する物理ピン番号を表示します。



コンソールブラックアウト

そのスナップショットに「コンソールブラックアウト」を設定します。

ブラックアウトは、ブラックアウトを解除する2つのボタンを除く全ての照明をOFFにします。コンソールがブラックアウト状態の場合、マスターベイの[F6]キーを押すと、別のキューに変更せずにブラックアウトが解除されます。あるいは、[NEXT]または[LAST]ボタンを押して、ブラックアウトイベントが設定されていない別のキューに移動することも可能です。

14.3.4: GPIO +--

スナップショット、フィルター > キュー詳細設定 > GPIO キュー



HiQNet Venue 番号

HiQNet Venue 番号を選択します。

キューリコールによって HiQnet Venue 番号を送信することが可能です。それにより、HiQnet ネットワーク 内の全ての HiQnet 対応機器に特定のプリセットのリコールを要求するメッセージが送信されます。プリセットは、 各 HiQnet 対応機器の設定で Venue 番号にマッピングされています。



HiQNet ON/OFF

そのキューの HiQNet 機能を ON/OFF します。

14.4:リコールフィルター

スナップショット、フィルター > リコールフィルター



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

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

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

14.4:リコールフィルター

スナップショット、フィルター > リコールフィルター



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

〔14.4.1:スナップショットスコープ

スナップショット、フィルター > リコールフィルター > スナップショットスコープ



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

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

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

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

スコープ表示/非表示

スコープ設定をタッチスクリーンおよび VST エリアに表示/非表示します。

デフォルトでは、スコープには全てのデスクパラメーターが含まれます。スコープを使用する必要がない場合、 非表示にして無視することができます。デフォルトでは、デフォルトショーリコール時はスコープ非表示です。



+IDE SCOPE

プロセッシングブロックを全て選択/選択解除

全てのプロセッシングブロックをそのキューのスコープに選択/選択解除します。

14.4.1:スナップショットスコープ

スナップショット、フィルター > リコールフィルター > スナップショットスコープ



ブロック選択

個々のプロセッシングブロックをそのキューのスコープに選択/選択解除します。



チャンネルスコープ - 全て選択

全てのバスおよび VCA マスターをそのキューのスコープに含めます。



チャンネルスコープ - 全て選択解除

全てのチャンネル/バス/ VCA マスターをそのキューのスコープから選択解除します。

Soundcraft vi5000/7000 User Manual

14.4.2:スナップショット/ショーのアイソレート

スナップショット、フィルター > リコールフィルター > スナップショット/ショーのアイソレート

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

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

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

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



アイソレート [ISO]

グローバルフィルターの一部とするチャンネル、チャンネルグループ、パラメーターブロック、個々のパラメーターを選択します。

チャンネルまたはバス全体をスナップショットリコールから素早くアイソレートするには、目的のチャンネルまたはバスの [ISO] ボタンを押します。ビストニクススクリーン上のチャンネルストリップ境界線の色が、「全てアイソレート」状態を示す紫色に変わります。ギャング機能を使用すれば、チャンネルまたはバスのグループを素早くアイソレートできます。

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

[ISO]ボタンを押しながら、タッチスクリーンで、アイソレートしたいチャンネルストリップ部分にタッチします。ブロック上隅に紫色の LED が点灯し、ブロックがアイソレートされていることを示します。個々のパラメーターをアイソレートするには、アイソレートしたいパラメーターのビストニクスコントロールにタッチします。選択の前にプロセッシングブロックをズームできます。そのブロック内のパラメーターはすでに VST エリアにマップされています。あるいは、スクリーンブロックと [ISO] ボタンを長押しすると、そのブロックのパラメーターがズームされます。



グローバルフィルター ON

グローバルフィルターを有効にします。

コンソール上の [ISO] ボタンを押すと、自動的にグローバルフィルター ON モードになります。 グローバルフィルターを有効にすると、[ISO] が選択されたチャンネルおよびパラメーターは、スナップショッ トリコールからアイソレートされます。グローバルフィルターモードを OFF にすると、デスク全体の全パラメー ターのアイソレートを素早く解除できます。



グローバルフィルター編集モード

グローバル編集モードを有効にします。

[ISO] ボタンを押しながらでなくても、全てのデスクパラメーターをグローバルフィルターに追加できます。



グローバル編集フィルター(Load ISO With Show)

ショー読み込みに対してグローバルフィルターを有効/無効にします。

「YES」に設定した場合、コンソールの ISO 設定は解除され、新規ショーファイルを読み込むと上書きされます。 コンソールのアイソレートしたセクションが新規ショーファイルによって上書きされないようにするには、「NO」 に設定します。この設定は、コンソールの電源を入れるたびに「YES」になります。

14.4.2:スナップショット/ショーのアイソレート
15.0:トークバック/オシレーター

トークバック/オシレーター



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

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

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

トークバック/オシレーター > TALKBACK/OSC コントロール





トークバック/オシレーター設定

トークバック/オシレーター設定画面をマスタービストニクススクリーンに開きます。



トークバック XLR コネクター

トークバックマイク入力

この端子はサーフェイスの背面パネルにもあります。背面パネルのトークバックマイク端子のすぐ近くにファンタ ム電源スイッチがあります。



トークバック/オシレーターレベルコントロール

トークバック/オシレーターレベルをコントロールします。

トークバックの場合、アナログマイクアンプゲインは、プリント基板上(背面パネルのトークバックマイク端子の近く)の3つの内部ジャンパーにより、46~66 dBの範囲で設定できます。デフォルトではミッドレンジ設定です。オシレーターが ON の時は、全ての出力先へのオシレーターレベルを調整します。レベル設定は、トークバックとオシレーター個別に保存されます。前面パネルのトークバック/オシレーターレベルコントロールは、トークバックマイク信号に対する追加のデジタルゲイントリムです。



内部トークバック

トークバック信号を事前に選択した出力バスにルーティングします。

「INT」ルーティング出力バスは、[TB ASSN] ボタン(マスタースクリーンの VST エリア右側)を選択した後に、マスタースクリーンの VST エリアにある各 {TB} VST ボタンで選択します。各 16 系統のバスの切り替えは [PAGE A] / [PAGE B] ボタンで行います。

トークバック/オシレーター > TALKBACK/OSC コントロール



外部トークバック

コンソールの I/O システム内の任意の使用可能な出力にトークバック信号をルーティングします。 EXT TB アサインの変更は、トークバック/オシレーター設定画面で行います。



トークバックプリセット 1~3

ユーザーによる PTT(モメンタリーおよびラッチ動作)の設定が可能なトークバックスイッチ トークバックプリセットの出力ルーティング選択は、トークバック/オシレーター設定画面で行います。 SOUNDCIAIT VI5000/7000 User Manual

15.2:オシレーターの設定

トークバック/オシレーター > オシレーターの設定



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

Pink noise

ピンクノイズ

オシレーターの波形をピンクノイズに設定します。 ピンクノイズは、オクターブごとのパワーを等しく発生させたノイズです。



ホワイトノイズ

オシレーターの波形をホワイトノイズに設定します。 ホワイトノイズは、周波数ごとのパワーを等しく発生させたノイズです。



サイン波

オシレーターの波形をサイン波に設定します。 サイン波は、y = sin x から発生する波形です。



OSC to Bus

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

15.2:オシレーターの設定

トークバック/オシレーター > オシレーターの設定



OSC to TB

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



オシレーター周波数

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



オシレーターバスアサイン OSC to Bus タッチスクリーンボタンと併用します。 出力アサインページが開き、32 系統のグループバスまたはミックス L/R/C 出力のいずれかを選択できます。



オシレーター ON コンソールのオシレーターを ON/OFF します。



オシレーターゲイン

オシレーターの出力レベルを調整します。



オシレーター出力 オシレーターを個々の出力にアサインします。 出力アサインページが開き、全ての選択可能な出力が表示されます。

15.2:オシレーターの設定

15.3:トークバックの設定

トークバック/オシレーター > トークバックの設定



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



トークバックソース

トークバックソース/入力を選択します。

何も選択されていない場合、コンソールのトークバックマイク XLR(前面および背面パネル)が自動的に選択 されます。ボタンを押すと、マスタータッチスクリーンエリアにアサイン選択ページが開き、マイクロホン入力 を選択できます。



トークバック外部出力

トークバック出力を個々の物理コンソール出力に直接アサインします。

出力アサインページが開き、全ての選択可能な出力が表示されます。トークバックマイク信号は、前面パネルの [EXT] ボタンを押した時に選択されていた端子にルーティングされます。



トークバックプリセットアサイン

選択した出力バスを選択したトークバックプリセットにアサインします。

3 つのトークバックプリセットの設定が可能です。前面パネルの [PRESET 1]、 [PRESET 2]、または [PRESET 3] ボタンを押すと、トークバックマイク信号がアサインされたバスにルーティングされます。

15.4:トークバックリターン

トークバック/オシレーター > トークバックリターン



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



トークバックリターン ON

トークバックリターンを有効にします。



トークバックリターンゲイン

トークバックリターン入力のゲインを調整します。



トークバックリターンアサイン

トークバックリターン入力をアサインします。 入力アサインページが開き、全ての選択可能な入力が表示されます。 Soundcraft Vi5000/7000 User Manual



メニュー



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



メニューボタン

メインメニューにアクセスします。

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



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

ソフトウェアおよびプラットフォームバージョン情報

現在読み込まれているソフトウェアのバージョン情報が表示されます。ソフトウェアバージョン番号のフォーマットは「YYMMDD-V6. x.x.xxx」で、ソフトウェアアップデート(Soundcraft ウェブサイトで随時提供)をコンソールに適用すると変更されます。 プラットフォームバージョン番号は、オペレーティングシステムのバージョンを表し、コンソールの内部 SSDドライブを交換しない限りアッ プデートされません。プラットフォームバージョン番号のフォーマットは「7.x.x.x」です。

保守またはトラブルシューティングの際、Soundcraft サービス担当者がプラットフォーム/ソフトウェアバージョン番号の確認をお願いすることがあります。



明るさ

全てのスクリーン、自照式ボタン、およびフェーダーグロウの明るさを選択します。



デスクロック

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

16.2: Show メニュー

X = 2 - > Show X = 2 - 2 - 2

Main	Show	GPIO	Sync	Tie Lines	FX	Midi	Log	Settings	System
Loadeo mon98	d Show:		SAVE	AVE SHOW AS DFLTs		EXT S	TORAGE	EXT 1	
LOAD	Empty Shov	v	6/8/2 3:52	2014 PM	EXPORT		foh99	6. 3	/6/2014 :53 PM
	foh99		6/6/2 3:53	2014 PM	-		mon98	6 3	/6/2014 :58 PM
NAME	mon98		6/6/2 3:58	2014 PM		NAME			
DEL				-		DEL			
Items:	3 Free Space	: 759.06 GB				Items: 2	Free Space	:e: 979 MB	
CPORT HANNEL ABELS	IMPORT CHANNEL LABELS	07		SCROLL LOCAL		0.			SCROLL EX
PORT CEPTION ES									
30	Э.	0	-0	-0		0.		-0	

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

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

ページ左側には、コンソールのハードディスク上に保存されているショーが表示されます。USB ストレージデバイスが接続されている場合、ページ右側に表示され、選択可能です。通常は前面パネルの USB 端子(USB1 および USB2)を使用しますが、背面パネルの USB 端子(USB3 および USB4)に USB データストレージデバイスを接続し、必要なデバイスを(USB1) / (USB2) / (USB3) / (USB4)ボタンで選択することも可能です。両側のショーファイルリストの横にある上下矢印ボタンを使用して、ショータイトルをスクロールします。

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

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

X = 2 - Show X = 2 - 2



ショー読み込み

選択されたショーをハードディスクから読み込みます。

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



名前変更

選択されたショーファイルの名前を変更します。 テキスト入力画面が開きます。



ショー削除

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



保存

読み込まれたショーファイルを更新します。 確認ダイアログが表示されます。



名前を付けて保存

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



デフォルト表示

ショーファイルリストにデフォルトショーを表示します。

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

16.2: Show メニュ-

メニュー > Show メニュー



ローカルショースクロール

ローカル(内部)ショーファイルリストをスクロールします。 NAME/DATE ボタンの切り替えにより、ファイルリストをアルファベット順または最終更新日でソートできます。

USB インポート/エクスポート

USB データストレージデバイスとの間でショーをエクスポート/インポートします。

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



チャンネルラベルエクスポート

ショーと共にチャンネルラベルもエクスポートします。

ラベルは、外部ストレージデバイスのルートにある「Soundcraft Vi Channel labels.csv」という名前のファ イルにエクスポートされ、スプレッドシートソフトウェアにインポートすることが可能です。



チャンネルラベルインポート

ショーと共にチャンネルラベルもインポートします。

コンソールによってエクスポートされた「Soundcraft Vi Channel labels.csv」という名前のファイルが外部 ストレージデバイスのルートにある場合、そのファイル内のチャンネルラベルをコンソールにインポートして、コ ントロールサーフェイス上の既存のラベルを置き換えることができます。インポートしたラベルを常用するには、 インポート後にショーを保存する必要があります。 GO ボタンは、外部ストレージ上に有効なファイルが見つかった場合にのみ表示されます。



外部ファイルスクロール

外部(選択された USB ストレージ)ショーファイルリストをスクロールします。 NAME/DATE ボタンの切り替えにより、ファイルリストをアルファベット順または最終更新日でソートできます。



例外ファイルエクスポート

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

16.2.1:ショーデータ

メニュー > Show メニュー > ショーデータ

メニュー: Show (ショー) - 記録されるデータ

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

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

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

ショースナップショットのショー設定に記録される設定

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



Soundcraft Vi5000/7000 User Manual

16.2.1:ショーデータ

メニュー > Show メニュー > ショーデータ

オーディオ設定に記録される設定

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

- ・全チャンネルのオーディオ設定:チャンネルON、フェーダー位置、パン、チャンネルパラメーター(EQ、 ダイナミクス、入力/出力、インサート)
- ・全てのチャンネルバスアサイン、レベル、プリ/ポスト状態、チャンネルラベル
- ・全てのチャンネルパッチ順序
- 全ての I/O ルーティング
- ・全ての 1/0 コントロール

記録されない設定

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

16.3: GPIO X = -

X = 2 - S = G = 0

Main	Show	GPI	o Sync Tie	Lines FX	Midi	L	og Se	ttings	System
Pin	1. 2.	Status	Function	Parameter	Polarity	Time	Edge		LOCAL I/O
IP:LOC:GPI:	1-01	1	F KEY LED	6	Positive	0	Both	<u> </u>	STACE DOX
IP:LOC:GPI:1	1-01	1				0	Rising		STAGE BOX
IP:LOC:GPI:1	I-01	1				0	Rising		
IP:LOC:GPO	:1-01	1	VIRTUAL GPO	11	Positive	80	Both	•	
IP:LOC:GPO:	1-01	1				0	Rising		
IP:LOC:GPO:	1-01	1				0	Rising		
GPI	FUN	CTION RTUAL GPO	PARAMETER POL	ARITY TIN Positive	IE ms	EDGE Both		0	
	VIF	RTUAL GPO		Positive	80	Both		0	

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

ローカルラックおよび Vi Stage Box は、電流シンク(5~24 VDC)を統合した電気的に絶縁されたフォトカプラー入力と電気的に絶縁された出力(SPST リレー接点)を装備した GPIO カードを標準搭載しています。5 VDC およびグラウンドピンを備えており、入出力は標準 D 型端子(メス)です。

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

16.3:GPIO メニュー

メニュー > GPIO メニュー



コンソール GPIO 選択

コンソールサーフェイスの GPIO (16 チャンネル)を選択します。



ステージボックス GPIO 選択

ステージボックスの GPIO(8 チャンネル)を選択します。

(ステージボックスが接続されていない場合は機能しません。)



GPIO リストを上/下に移動

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



GPIO リストを上/下に移動

GPI および GPO リストをスクロールします。

現在選択されている入力/出力チャンネルは、境界線が黄色で表示されます。



機能選択

GPIピンにアサインする機能を選択します。

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



パラメーター設定

機能に追加の値をアサインする場合に使用します。

特定の GPIO 機能には追加パラメーターが必要です(チャンネル番号、仮想 GPIO ピン番号など)。

メニュー > GPIO メニュー



トリガーエッジ選択

その GPI ピンのトリガーエッジを選択します。

選択肢は Rising(立ち上がり)、Falling(立ち下がり)、Both(両方)です。「Both」を選択した場合、 {Polarity} フィールドがアクティブになります。



トリガー極性選択

入力の極性を設定します。

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



GPO ON/OFF

GPO 機能を有効/無効にします。 ピンごとの個別設定



GPO 機能

GPO ピンにアサインする機能を選択します。

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



GPO パラメーター

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



パルス時間

リレーパルス時間を設定します。

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

16.3: GPIO X=-

X = 2 - SPIO X = 2 - CPIO X =



エッジ選択

その GPO ピンのトリガーエッジを選択します。

選択肢は Rising(立ち上がり)、Falling(立ち下がり)、Both(両方)です。「Both」を選択した場合、 {Polarity} フィールドがアクティブになります。



極性選択

出力の極性を設定します。

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



16.4:Sync メニュー

メニュー > Sync メニュー



このタブでは、コンソールのデジタルオーディオクロックを設定します。



内部クロック

内部同期を選択します(コントロールではありません)。

Vi5000/Vi7000は48 kHz または96 kHz で動作します。96 kHz モードへの切り替えは、メインメニューの Settings タブ(セクション 16.9 参照)で行えます。96 kHz モードでは、使用可能な入力チャンネル数が半分(64)になります。



外部クロック

外部クロックソースを選択します(コントロールではありません)。

有効なワードクロック信号を受信した場合、自動的に外部ワードクロックに切り替わります。 外部クロックに正常にロックされると、BNC ワードクロック入力端子の横にある緑色の LED が点灯します。外 部ワードクロック周波数は、コンソールの現在のサンプリングレートの範囲内でなければなりません。つまり、 サンプリングレートが 48 kHz に設定されている場合、96 kHz の外部クロックにはロックされません。

16.5 : Tie Lines メニュー

メニュー > Tie Lines メニュー

Main	Show	GPIO	Sync	Tie Lines	FX Mi	di Log	Settings	System	
PAGE				IN	LABEL	оит	IN L	ABEL	Ουτ
1-8	• 33-40	65-72	97-104	1	Tieline 1	5	т	ieline 5	
9-16	41-48	73-80	105-112	2	Tieline 2	6	Т	ieline 6	
17-24	49-56	81-88	113-120	3	Tieline 3	7	Т	ieline 7	
25-32	57-64	89-96	121-128	4	Tieline 4	8	Т	ieline 8	
01									
Aux 4 -90.0 dB	Aux 4 -90.0 de	Au -90	х 4).0 dв	Ашх 4 -90.0 dB	Aux 5 36.6 dB	Aux 6 0.0 d8	Ашк 7 0.0 ав	Aux 8 0.0 dB	
POST ON	POST			POST -	POST ON		POST	POST	
6	2	O.	0	0	0		6	2	O
Aux 4 -90.0 dB	Aux 4 -90.0 de	Au -90	х 4).0 ав	Ацх 4 -90.0 ав	Ацх 4 -90.0 ав	Aux 4 -90.0 dB	Aux 4 -90.0 dB	Aux 4 -90.0 d	8
POST	POST		ST	POST	POST	POST	POST	POST	-
	DION								(\bigcirc)

タイラインは入力端子と出力端子の直接接続です。プロセッシングやミキシングなしでミキサーを通過するパスであるため、DSP チャンネルを消費しません。Vi5000/Vi7000は、最大 128 系統(8 系統/ページ)のタイラインをサポートしています。



ページ選択

16ページ最大 128 系統のタイラインパッチを切り替えます。

メニュー > Tie Lines メニュー



タイライン入力パッチ

そのタイラインに入力をアサインします。

青色の IN ボタンを押すと、メインタッチスクリーンエリアに入力アサインページが開き、コンソール入力を選択できます。



タイライン出力パッチ

そのタイラインに出力をアサインします。

赤色の OUT ボタンを押すと、メインタッチスクリーンエリアに出力アサインページが開き、コンソール出力を 選択できます。



タイラインラベル

タイラインにカスタムラベルを設定します。

ボタンを押すと、テキスト入力画面がメインタッチスクリーンに開きます。外部 USB キーボードを使用することもできます。

16.6:FX メニュー

メニュー > FX メニュー



このタブでは内部 FX プロセッサーの設定を行います。詳細は第17章「Lexicon FX」を参照してください。



Lexicon FX エンジン「n」

コントロールする Lexicon FX プロセッサーを選択します。

アルゴリズム選択および関連パラメーターは、マスターベイビストニクススクリーンの VST セクションにマップ されます。このページには、関連チャンネル/バスの入力/出力またはインサートパッチ設定画面でアサインさ れている各 FX ユニットの概要が表示されます。

16.7: Midi メニュー

X = - > MIDI X = -

Main	Show	GPIO	Sync	Tie Lines	FX	Midi	Log	Settings	System
			-			CHANNEL	R	X DEVICE NAI	ие
			F	RX Channels		IN 1 : CH 1	ic		
			T	X Channels		IN 1 : CH 2	41	11:CH 2	
			D	X Device IDs		IN 1 : CH 3	II.	11:CH3	
			-			IN 1 : CH 4	41 11	11:CH4	
						IN 1 : CH 6	II	11:CH6	-
ALL MIDI IN	GLOBAL	RX CHAN GLO	BAL DEVID	TIME CODE	TIMECODE 29.97	FPS TC Disj	play	NAME io	SCROLL List
)—(-(ON		-0	
ALL MIDI OUT	GLOBAL	TX CHAN							
)_(\bigcirc	\bigcirc		(-0	

コンソール全体の MIDI 設定です。MIDI 機器、タイムコードパラメーターなどを設定します。



受信チャンネルリスト

機器リストに MIDI 入力チャンネルを表示します。

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



送信チャンネルリスト

機器リストに MIDI 出力チャンネルを表示します。

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

16.7: Midi メニュー

X = - > MIDI X = -



送信機器リスト

機器リストに MIDI 出力機器 ID を表示します。

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



MIDI 機器名

MIDI 機器名表示

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



MIDI 機器リストスクロール

エンコーダーで機器リストを高速スクロールします。



MIDI 入力有効/無効

全ての MIDI 入力活動を有効/無効にします。



グローバル MIDI 入力チャンネル

グローバル MIDI 入力チャンネルを設定します。



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



16.7: Midi メニュー

X = - > MIDI X = -



MIDI タイムコード有効

MIDI タイムコード入力を有効にします。



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



タイムコード表示 ON/OFF

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



MIDI 出力有效/無効

全ての MIDI 出力活動を有効/無効にします。



グローバル MIDI 出力チャンネル

グローバル MIDI 出力チャンネルを設定します。

16.8:Log XII-

$\verb+X==> \log \verb+X===$

Main	Show GPI	O Sync	Tie Lines	FX	Midi Log	Settings	System
L Es ar sas	ų ur dinelie				alter finn dan de	nam, Brazi	
Time	Category	Туре	Message			^	Compact
							Auto Scroll
							Clear
						X	
Aux 4	Aux 4	Aux 4	Aux 4	Aux 5		Aux 7	
POST	POST	POST	POST	POST	POST	POST	POST
				ON		ON	
						$42 \ge$	
-90.0 dB	-90.0 dB	-90.0 dB	-90.0 dв	-90.0 dB	-90.0 dB	-90.0 dB	-90.0 dB
POST		POST	POST	POST	POST	POST	POST

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

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



エラー展開/省略

選択されたエラーメッセージを展開/省略します。

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

16.8:Log XII-

X = 1 - 2 - 2Log X = 1 - 2 - 2



自動スクロール

最新のメッセージを現在選択されているものとして表示します。



ログ消去

エラーログリストを消去します。



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



日付/時刻設定

日付/時刻設定コントロールをマスターベイビストニクスパネルの VST セクションに送信します。



メーターピークホールド設定

コンソールメーターのピークホールド時間を調整します(0~12秒)。

メニュー > Settings メニュー



入力メーター測定ポイント設定

入力チャンネルレベルメーターのメーター測定ポイントを設定します。

選択肢は、左から右にポストアナログマイクゲイン(プリデジタルトリム/フィルター)、ポストデジタルトリム/フィルター(プリゲート/EQ/ダイナミクス)、ポストゲート/EQ/ダイナミクス(プリフェーダー)、ポストフェーダーの4つです。



グラフィック EQ ラージ/スモールモード

グラフィック EQ コントロールのラージモードとスモールモードを切り替えます。

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



ディレイ単位設定

入力、出力、およびモニタリングのディレイ調整に使用する単位を変更します。

選択肢は、ミリ秒、メートル、フィート/インチです。



EQ バンド幅単位

コンソール全体の EQ セクションで使用するバンド幅コントロールの単位を選択します。

oct または Q(周波数とバンド幅の比率)を選択します。コントロールの方向はそれぞれ逆になります。Q モードでは右に回すとバンド幅が狭くなり、oct モードでは右に回すとバンド幅が広くなります。



[NEXT] / [LAST] 有効

オペレーターに最も近い [NEXT] および [LAST] キューリストナビゲーションボタンを有効/無 効にします。



DSP 設定

コンソールの DSP サンプリングレートを設定します。

48 kHz(128入力チャンネル)または96 kHz(64入力チャンネル)の選択が可能です。{SET}を押すと変更が確定します。

※サンプリングレートを変更するとコンソールがリセットされ、未保存の変更は失われます(警告/確認ダイア ログが表示されます)。

16.10:System XII-

メニュー > System メニュー

システムモニタリング設定

Main	Show	GPIO Syr	nc Tie Lines	FX	Midi	Log	Settings	System
Part	INPUT BAY	INPUT BAY	INPUT BAY	MASTER BA	Y INF	PUT BAY		DESK
	Rev.	Rev.	Rev.	CPU Temp: 0 % Sys. Temp: 0 %	C C			LOCAL I/O
								STAGE BOX
	Not Connected	Not Connected	Not Connected	Not Connecte	ed Not	Connected		HIQNET
l d	1	2	3	4		5		
Аих 4 -90.0 dB	Аих 4 -90.0 dB	Ацх 4 -90.0 dв	Аих 4 -90.0 dB	Аих 5 36.6 ав	Aux 0.0	6 	Aux 7	Аих 8 — — — — — — — — — — — — — — — — — —
POST	POST	POST	POST	POST	POS		POST	POST
ON								
Аих 4 -90.0 dв	Aux 4 -90.0 dB	Аих 4 -90.0 dв	Аих 4 -90.0 dB	Аих 4 -90.0 dв	Aux -90.	4 0 dB	Аих 4 -90.0 dв	Aux 4 -90.0 db
POST	POST	POST	POST	POST	POS		POST	POST
ON							ON C	

システムモニタリングおよび HiQnet 設定

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

エラーログ表示エリアにはエラーおよび警告が表示されます

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

16.10:System メニュー

メニュー > System メニュー



デスク情報

4つ (Vi5000) または5つ (Vi7000) のコンソールベイの現在の状態を表示します。

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



ステージボックス情報

ステージボックス内のカードのグラフィックスと現在の状態を表示します。

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



VM²/HiQnet 設定

VM² 設定画面を開きます。

VM²は「Vistonics Microphone Monitoring」を意味し、HarmanのHiQnetコントロールネットワーク を利用して、HiQnet対応ワイヤレスマイクロホンシステムとSoundcraft Vi Seriesコンソールの統合を実 現します。ViSi iPad リモートコントロールアプリ、および Universal Audio プラグインによる Soundcraft Realtime Rack ホストコントロールで使用するネットワーク IP アドレスもここで設定します。 詳細は第18章「VM²」を参照してください。

HiQnet について

HiQnet は、Harman が開発したネットワーク通信プロトコルで、Harman Pro グループの各種プロフェッショナル音響 製品間の相互通信を可能にし、パワーアンプ、パワードスピーカー、DSP プロセッサー、マイクロホンなどの HiQnet 対応機器のリモートコントロール/モニタリングを実現します。HiQnet コントロールの伝送には、複数のデバイスをネッ トワーク構成で接続するための標準的で確実な方法であるイーサネットを使用します。Windows アプリケーション「Audio Architect」は、HiQnet ネットワーク上の全ての機器を1つのユーザーインターフェースからコントロール可能なマスター コントロール/モニタリングプログラムです。

Vi Series コンソールでは、HiQnet により、他の HiQnet 対応機器のエラーメッセージ(Crown アンプの過熱メッセージなど)をコンソールのメッセージログに表示できます。さらに、Venue Preset リコール(MIDI プログラムチェンジに相当)をコンソールからネットワーク内の全機器に送信することも可能です。



17.0: Lexicon FX

Lexicon FX



Vi5000/Vi7000は8系統のステレオ Lexicon FX プロセッサーを搭載しています。各FX ユニットは、任意の出力 /メインマスターバスまたは入力チャンネルに挿入できるほか、入力チャンネルに FX リターンとしてパッチしたり、Aux センドから送ったりすることも可能です。

アルゴリズム選択およびパラメーター調整はコンソールのビストニクス環境に統合されており、関連チャンネルのベイから、 あるいはマスターベイからメインメニューの FX 概要ページで編集可能です。

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

LEXICON エフェクトのフォーマット

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

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

Soundcraft vi5000/7000 User Manual

17.0: Lexicon FX

Lexicon FX



Lexicon FX プロセッサーは 3 種類 のフォーマットで動作します。 FX プロセッサーは常にステレオ入力 /ステレオ出力です。モノ入力のエ フェクトの場合、L/R入力信号がサ ミングされます。モノ出力の場合、 1 つの出力信号が L/R チャンネルの 両方に分配されます。 [MIX] はエフェクト固有のウェット/ ドライミックスパラメーターです。



Lexicon FX > Lexicon FX の使用方法

Lexicon FX プロセッサーの使用方法

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

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

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

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

PONS DLY	チャンネルスト 能な FX プロセ	リップで選択可	×	FX	FX	FX	FX
					4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4		
Ľ	出力チャンネル	ストリップで選択					
LAR C AP INC DUY	したブロックを	インサート	A THE OLY	LA C 37 IND DLY		IN C SUDERY	LR C AFTIG BLY
PAN 0				MASTER つしまで EX プロ	PHASE	LO CUT 20Hz	LR LCR
-0	.0	.0		選択			.0
IN SERT		0 48 IS	0	LEX 1 LEFT	Aux 1	0' 0.0"	o,
	-0-					-0	-0

Aux センドとして

FX ユニットを Aux センドの送り先としてパッチするには、まず出力または、選択した Aux マスターのインサートポイント を選択しなければなりません。[ALL BUSSES] ボタンを押すと、Aux チャンネルストリップに素早くアクセスできます。 その他のオプションについては第 7 章「出力」を参照してください。

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

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

Lexicon FX > Lexicon FX の使用方法

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

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



FX リターンとして

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

Lexicon FX > Lexicon FX の使用方法



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

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

タップテンポ機能

Main	Sho	w G	PIO	Sync	Tie Lines I	FX Mi	di	Log	Settings	System
Pir	i .	Status		Function	Parameter	Polarity	Time	Edge	k .	LOCAL
IP.VGPI.FX	Tap 2	0	FKEYI	LED	2	Positive	0	Both		EUGAEIN
IP:VGPEFX	lap 3	0	F KEY I	LED	з		0	Rising		STAGE BC
IP.VGPLFX	Tap 4	0					0	Rising		
OP VGPO FX Tap 2		0	F KEY		2		0	Rising		
OP VGPO F	X Tap 3	0	F KEY		3		0	Rising		
OP VGPO F	X Tap 4	0					0	Rising		
		RCTION F KEY LED					EDGE			
PO	Fu	ICTION F KEY	PAR	AMETER 3		TIME ms	EDGE	ing		
	2	_0)	-0		_0		0	_6)(

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

ライブ環境では、常にコンソールサーフェイス上でアクセスできるキーでタップ機能を簡単にコントロールできると好都合です。マスタースクリーンの下にある大きなF1~F6キーは、デフォルトではFX1~6のタップ機能にアサインされており、コンソールの内部デフォルトショーからショーを構築する限り、特に設定は必要ありません。ただし、Vi4またはVi6コンソールからショーをインポートする場合、これらのFキーの最初の2つのみをタップ機能にマップできます。Vi4またはVi6のショーを使用する場合、以下の手順によって任意のFキーをFXユニットのタップ機能にマップできます。

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

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

他の FX ユニットについても同様の手順に従います。

※対応する FX ユニットでタップテンポ機能付き FX ユニットを選択した場合、通常の F キー設定機能は無効になります。 例えば、F1 が画面へのショートカットとして設定されている場合、FX1 でディレイを選択すると、FX ユニット 1 のデフォ ルトの VGPIO Tap タップテンポ機能が有効になります。

17.2 : Lexicon FX のアルゴリズム

Lexicon FX > Lexicon FX のアルゴリズム

FX のアルゴリズムとパラメーター

Small Hall Small Plate Chamber Gated Spring	Studio Mono	Chorus Rotary Pitch Shift
Large Hall Large Plate Room Reverse	2-Tap Pong	Flanger Detune
Drum Hall Drum Plate Ambience	Modulated Tape	Phaser
Vocal Hall Vocal Plate リバープ	Reverse ディレイ	Tremolo その他 Vibrato

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

17.2.1:リバーブ

Lexicon FX > Lexicon FX のアルゴリズム > リバーブ

Reverb (リバーブ)

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

Hall (ホール)

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

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

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

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

Plate Reverb(プレートリバーブ)

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

プレートリバーブは、スプリングの張力で垂直に吊り下げられた大きな薄い金属プレートを利用したリバーブです。プレートに取り付けられたトランスデューサに信号を送ってプレートを振動させることにより、広い空間で音が響いているような効果が得られます。Vi5000/Vi7000 FX ユニットのプレートリバーブは、初期拡散が多く明るめの残響音が得られる金属プレートの残響音をモデリングしています。プレートリバーブは、音楽の一部として原音に丸みや厚みを加えるためのもので、ポップス系の音楽で特に打楽器のリバーブ処理によく使用されます。

Chamber Reverb(チェンバーリバーブ)

ステレオ

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



Lexicon FX > Lexicon FX のアルゴリズム > リバーブ

Room Reverb(ルームリバーブ)

ステレオ

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

Ambience Reverb(アンビエンスリバーブ)

ステレオ

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

Spring Reverb(スプリングリバーブ)

モノ入力/ステレオ出力

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

Reverse Reverb

モノ入力/ステレオ出力

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



17.2.1 : リバーブ

Lexicon FX > Lexicon FX のアルゴリズム > リバーブ

リバーブパラメーター



プリディレイ

直接音から1次反射音までの時間差を調整します。

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



残響時間

残響時間を調整します。

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



サイズ

初期反射後の拡散の増加率です。

このパラメーターによって音響空間の広さが決まります。一般に、このパラメーターで音響空間の広さを調整してから、他のパラメーターの調整を行います。単位はメートル(m)で、空間の長手方向の長さとほぼ一致します。 このパラメーターを変更すると一時的に出力がミュートされます。



拡散

初期反射音の密度

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



形状

残響音のエンベロープ形状を調整します。

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



Lexicon FX > Lexicon FX のアルゴリズム > リバーブ



スプレッド

1次反射音とサステインを調整します。

「SPREAD」の値を小さくすると、エンベロープの最初に残響が発生した後、サステインがほとんどなくなります。設定を大きくほど残響が増加し、サステインが長くなります。



リバーブハイカット

残響信号に対する 6 dB/oct ローパスフィルターの周波数を設定します。

反射音は減衰しません。このパラメーターで高域をロールオフすると、より自然な響きの残響音が得られます。 このパラメーターを低く設定すると残響音の再反射が抑えられ、実際の残響時間が短くなります。



ハイカット

後部残響音の高域成分の量を調整します。

設定値を大きくすると、高域の周波数レスポンスが増加して明るい残響音が得られ、小さくすると低域が増強されて暗い残響音が得られます。



ベースブースト周波数

MID RT と LOW RT の境界周波数を設定します。

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



ベースブーストレシオ

ベースブースト周波数より下の周波数をブーストまたはカットします。

必要なブースト/カット量は、処理する素材に大きく左右されます。



初期反射時間

初期反射音が発生するまでの時間を調整します。





Lexicon FX > Lexicon FX のアルゴリズム > リバーブ



初期反射レベル

残響音に含まれる初期反射音のレベルを調整します。



フィードバックディレイ

プレートリバーブの共振周波数を変更します。



フィードバックレベル

プレートリバーブの存在感やきらびやかさを調整します。



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



17.2.2:ディレイ

Lexicon FX > Lexicon FX のアルゴリズム > ディレイ

DELAY(ディレイ)

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

Studio Delay(スタジオディレイ)

ステレオ

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

2-Tap Delay (2 タップディレイ)

ステレオ

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

Modulated Delay (モジュレーションディレイ)

ステレオ

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

Mono Delay(モノディレイ)

モノ入力/ステレオ出力

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

Pong Delay (ピンポンディレイ)

モノ入力/ステレオ出力

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

17.2.2:ディレイ

Lexicon FX > Lexicon FX のアルゴリズム > ディレイ

Tape Delay(テープディレイ)

モノ入力/ステレオ出力

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

Reverse Delay

モノ入力/ステレオ出力

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

ディレイパラメーター



「テンポ」時間を入力します。

テンポ

リンボ」时间で八月しより。

BPM で表したテンポです。実際のディレイ時間はディレイ時間と併せて設定します。



タップテンポ

タッピングによって「テンポ」時間を入力します。

{TAP} ボタンを繰り返しタップすると、自動的にディレイテンポが設定されます。コンソールの F キー 1 ~ 4 がディレイタップテンポにアサインされています。



ディレイ時間

テンポを基準にしてディレイ時間の長さをコントロールします。

ディレイの繰り返し音は、間隔の中間で Tempo ボタンと同期します。値を小さくすると各繰り返し音の間隔が短くなり、大きくすると長くなります。



ディレイタイプ

テープまたはデジタルディレイタイプを選択します。

2-Tap Delay アルゴリズムのみ。



Lexicon FX > Lexicon FX のアルゴリズム > ディレイ



タップレシオ

ディレイ時間を基準にして L/R 出力のタップレシオをコントロールします。

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



タップスワップ

タップレシオで設定したディレイ時間タップオフセットをスワップします。

Pong Delay エフェクトのみ。タップレシオコントロールによって設定したオフセットを逆にします。



ディレイフィードバック

ディレイの出力信号をディレイ入力に戻すことによって得られるディレイの繰り返しの回数をコントロールします。

ー連の繰り返し音は、繰り返すごとに徐々に弱くなります。設定値を大きくすると繰り返し回数が多くなり、小 さくすると少なくなります。このパラメーターを最大に設定すると Repeat Hold が ON になり、ディレイの繰 り返し音が無限に再生されますが、ディレイエフェクトへの入力はミュートされます。 Repeat Hold は Studio Delay、Mono Delay、Pong Delay でのみ有効です。



ローカットフィルター周波数

このレベルより下の周波数を減衰させます。



ハイカットフィルター周波数

このレベルより上の周波数を減衰させます。



スミア

ダッキングの減衰量

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



17.2.2:ディレイ

Lexicon FX > Lexicon FX のアルゴリズム > ディレイ



ダッカースレッショルド

ダッキングを行う入力信号レベルを設定します。

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



ダッカーレベル

ダッキングの減衰量

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



タップ 1/2

表示されるディレイ時間値に対するタップディレイ時間

2-Tap Delayのみ。表示されるディレイ時間のうち各タップに使用される割合を設定します。



タップレベル

TAP 1 および TAP 2 の出力レベルを調整します。 Pong Delay エフェクトのみ。タップレシオコントロールによって設定したオフセットを逆にします。



タップパン

TAP 1 および TAP 2 のステレオ定位を調整します。



モジュレーションデプス

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



17.2.3:その他の FX

Lexicon FX > Lexicon FX のアルゴリズム > その他の FX

その他の FX

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

Chorus (コーラス)

ステレオ

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

Flanger (フランジャー)

ステレオ

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

Phaser (フェイザー)

ステレオ

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

Tremolo (トレモロ)

ステレオ(ウェットのみ)

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

Vibrato

ステレオ(ウェットのみ)

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

17.2.3: その他の FX

Lexicon FX > Lexicon FX のアルゴリズム > その他の FX

Rotary (ロータリー)

モノ入力/ステレオ出力(ウェットのみ)

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

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

Pitch Shift(ピッチシフト)

ステレオ

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

Detune(デチューン)

ステレオ

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

Misc FX パラメーター



速度

モジュレーション効果の速度を設定します。



LFO デプス

効果の強さを調整します。

LFO 出力のみに働き、個々の波形の出力には影響しません。

17.2.3:その他の FX

Lexicon FX > Lexicon FX のアルゴリズム > その他の FX



ボイス数

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



再生

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



拡散

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



プリディレイ

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



LFO 波形

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



位相

振幅または深さを左右同時に変化させるか、左右交互に変化させるかを設定します。 LFO 出力のみに働き、個々の波形の出力には影響しません。



Lexicon FX > Lexicon FX のアルゴリズム > その他の FX



位相段数

フェイズシフターの段数を4、8、12から選択します。



ホーン最低速度

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



ホーン最高速度

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



ステレオ感

Rotary エフェクトのステレオイメージ(広がり感)を増減します。



オーバードライブゲイン

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



ローター最低速度 LF スピーカーの最低回転速度を設定します。

Rotary エフェクトのみ。速度制限は、速度パラメーターを Slow から Fast に変更する際に使用されます。

17.2.3:その他のFX

Lexicon FX > Lexicon FX のアルゴリズム > その他の FX



ローター最高速度

LF スピーカーの最高回転速度を設定します。

Rotary エフェクトのみ。速度制限は、速度パラメーターを Slow から Fast に変更する際に使用されます。



ドップラー効果

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



ピッチシフト

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



シフトディレイ

Pitch Shift および Detune のエフェクト音が出力されるまでのディレイ時間を設定します。 LFO 出力のみに働き、個々の波形の出力には影響しません。



フィードバック

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



パン

2-Tap Delay の各タップまたは Shift/Detune エフェクトの各チャンネルのステレオ定位を設定します。

原音をわずかに上下にシフトしたエフェクト音をそれぞれ L/R チャンネルにパンすることにより、ステレオの幅を 広げることができます。

18.0:VM²

VМ²



VM^eは、HiQnet 対応 AKG ワイヤレスマイクロホンシステムおよび Shure ULXD/QXLD ワイヤレスマイクロホンシス テムのステータス情報を、接続先のチャンネルストリップに直接表示することを可能にする機能です。さらに、Shure 受 信機のゲインおよびミュートを Vi チャンネルストリップから直接コントロールすることもできます。この機能は、Harman の HiQnet ネットワーク制御プロトコル(AKG)または Shure の ACN プロトコルを利用し、作業の合理化や素早い問 題診断などのさまざまな利点をもたらします。

互換ワイヤレスシステムは、標準ギガビットイーサネットスイッチ経由でコントロールサーフェイス背面の HiQnet ソケット に接続することができます。互換 AKG システムは、AKG Hub4000Q マージデバイスを使用します。Shure システム の場合、適切なイーサネットスイッチを使用して、コンソールの HiQnet ポートを Shure の Dante オーディオ/コントロー ルイーサネットポートに接続します。

HiQnet /イーサネットネットワーク設定は、メインメニュー([MENU])の(System)タブにあります。

VM^e ステータスおよびコントロールは、タッチスクリーン上の入力チャンネルの入力ブロックに加え、その入力ブロックが 選択されている場合は VST セクションにも表示されます。ユーザー設定の受信機チャンネル名は、チャンネルラベルディ スプレイに表示されます。

※ 2016 年 4 月現在、日本国内では VM^e に対応した AKG ワイヤレスシステムは販売しておりません。Shure ワイヤレスシステムで VM^e に対応したモデルは「ULX-D Wireless」と「QXL-D Wireless」です。



18.0:VM²

VM²



HiQnet /ギガビットイーサネット端子

HiQnet ポートは、コントロールサーフェイス背面の USB ソケットの近くにあるイーサネット端子です。

このポートは、最長100mまでの標準イーサネット接続が可能です。

このポートは、以下の接続に使用します。 AKG ワイヤレス受信機(Hub4000Q 経由) Shure ULXD/QLXD ワイヤレス受信機(受信機の Dante ポート経由)(この接続には HiQnet ではなく Shure ACN プロトコルが使用されます) ワイヤレスアクセスポイントまたはルーター(ViSi Remote iPad リモートコントロールアプリ接続用) Soundcraft Realtime Rack(スナップショット保存/リコール用データリンク) Harman ネットワーク(Venue Preset コマンド送信および HiQnet エラーメッセージ受信用)

上記接続が複数必要な場合、イーサネットスイッチを使用する必要があります。



メニューボタン

コンソールのメインメニューシステムをマスターベイタッチスクリーンエリアに開きます。

コンソールの HiQnet /イーサネット設定にアクセスするには、[MENU] ボタンを押し、System タブの HIQNET レイヤーを開きます。



18.1: HiQnet 設定

VM² > HiQnet 設定



上の図は、AKG/HiQnet VM[®]の一般的なセットアップを示しています。Shure システムはイーサネットスイッチに直接 接続でき、Shure システムと AKG システムの両方を同時に接続することが可能です。1 台のみのコンソールを使用し、 HiQnet またはイーサネット接続機器がほかにない場合、スイッチを使用せずに Hub4000Q をコンソールに直接接続で きますが、ほとんどの場合、スイッチを使用した方がよいでしょう。また、HiQnet System Architect ソフトウェアを実 行するコンピューターをスイッチに接続できるほか、ネットワーク内にワイヤレスルーターがある場合、AKG ワイヤレス iPhone アプリを使用してマイクロホンデータのモニタリングを別途行うことができます。さらに、同じワイヤレスルーター またはアクセスポイントを使用して ViSi Remote iPad アプリを接続し、コンソールをリモートコントロールすることも可 能です。

コンソールのセットアップの際、基本的なネットワーク設定(コンソールの IP アドレスおよび HiQnet ノード/デバイス ID)に加え、検出された機器の物理入力へのアサインを行う必要があります。

※ 2016 年 4 月現在、日本国内では VM² に対応した AKG ワイヤレスシステムは販売しておりません。Shure ワイヤレスシステムで VM² に対応したモデルは「ULX-D Wireless」と「QXL-D Wireless」です。

18.1 : HiQnet 設定 🕨

18.1: HiQnet 設定

VM² > HiQnet 設定



IP コンフィグ

IP アドレスを自動で設定(DHCP)するか、手動で設定(MAN)するか選択します。

DHCP サーバーから自動で IP を設定すると、設定した IP アドレスが IP ADDRESS ビストニクスコントロー ルフィールドに表示されます。また、IP アドレスは HiQnet ページの左側にも表示されます。 モード変更した後、またはアドレスを手動入力した後、ロータリーコントロールの横に SET ボタンが表示されま す。変更を有効にするには、このボタンを押す必要があります。



IP アドレスの手動設定

IP アドレスを手動で設定します。

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



サブネットマスクの設定

サブネットマスクを設定します。

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



HiQnet アドレスの設定

コンソールの HiQnet アドレスを設定します。

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



HiQnet ON

HiQnet を有効にします。

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

※ 2016 年 4 月現在、日本国内では VM² に対応した AKG ワイヤレスシステムは販売しておりません。Shure ワイヤレスシステムで VM² に対応し たモデルは「ULX-D Wireless」と「QXL-D Wireless」です。



18.1.1: HiQnet デバイスリスト

VM² > HiQnet 設定 > HiQnet デバイスリスト

Main	Show	GPIO	Sync	Tie Lines	FX	Midi	Log	Settings	System
State:	ak		ſ	DEVICE	NET	s	DURCE		
HiQnet Address: 2710			DSR700 #D1 CH1		2700	LINE 1			DESK
Serial: 001B	214F0EAE		ULXD #D1 RX1		9804-0	MIC 1			
IP address [.]	169 254 94 79		ULXD #D1	RX2	9804-0	MIC 2		LOCALIO	
IF BUULCOD. 193,234,347			ULXD #D1	RX3	9804-0	МІС З			STAGE BOX
		→ L tm	ULXD #D1	RX4	9804-0	LINE 5			HIONET
	ngn	iei							
HIGNET	UA ENABL	.e Hiq	NET ADDR	IP CONFIG	IP ADDRE	SS			
			2710	DHCP MAN	16	59	254	94	79
ON			0	.0).(Ō.	0	.0).0
WIRELESS	MAP DEV	ICES AUE	IO PATCH		SUBNET I	MASK		-	
	ULXD #	01 RX3	MIC 3		25	55	255	0	
			,0	-0).(0.	,0	.0	$\mathbf{)}.0$

デバイスリストは設定ページの中央にあり、最初は完全に空の状態です。Shure 受信機の場合は WIRELESS ボタン、 AKG 受信機の HiQnet ボタンを使用してネットワークを有効にすると、接続されているワイヤレスマイクロホンが検索され、ネットワーク上で見つかったマイクロホンのリストをデバイスリストの左側の列に表示されます。

※ AKG マイクロホンの検出には最大 30 秒、Shure マイクロホンの検出には最大 4 秒かかることがあります。

DEVICE列には、ネットワーク上で検出された全てのAKGまたはShureマイクロホンの名前が表示されます。この列は自動入力されます。

NET 列には、AKG システムの場合は各マイクロホンが接続されている AKG Hub4000Q の HiQnet ノードアドレスが 表示され、Shure システムの場合は受信機 ID 番号が表示されます。

複数の Hub4000Q および複数の Shure システムをネットワークに接続することが可能で、この場合、異なるハブに接続されたマイクロホンを NET 列の番号でグループ化して区別することができます。

SOURCE 列は、各マイクロホンが関連付けられている端子を示します。コンソールが VM² モニタリング情報を表示す るチャンネルストリップを識別できるようにするには、マイクロホンの音声出力の接続先端子に応じて各マイクロホンを物 理端子に手動で関連付ける必要があります。

LOC ボタンは、選択した AKG または Shure 受信機の Locate 機能を ON にします。LOC ボタンを押すと、選択した 受信機の前面パネルディスプレイが点滅し、その受信機の所在を簡単に確認できます。

^{※ 2016} 年 4 月現在、日本国内では VM^e に対応した AKG ワイヤレスシステムは販売しておりません。Shure ワイヤレスシステムで VM^e に対応し たモデルは「ULX-D Wireless」と「QXL-D Wireless」です。

18.1.1: HiQnet デバイスリスト

VM² > HiQnet 設定 > HiQnet デバイスリスト



MAP DEVICES(スクロールリスト)

使用可能な VM² デバイスのリストをスクロール表示します。

ヒント: MAP DEVICES エンコーダーを使用すると、AUDIO PATCH ページを開いたままでもデバイスリストをスクロールできるため、AUDIO PATCH を何度も開いたり閉じたりする必要がなくなります。現在選択されているデバイスの名前(簡略)は、MAP DEVICES ビストニクススクロールエンコーダーの上に表示されます。



LOC(Locate 機能)

選択した AKG 受信機の Locate 機能を ON にします。

LOC ボタンを押すと、選択した受信機の前面パネルディスプレイが点滅し、その受信機の所在を簡単に確認できます。



AUDIO PATCH(パッチ設定)

VM²マイクロホンパッチ設定画面を開きます。

パッチ設定マトリクスにより、Viシステム内の全ての物理入力端子を表示し、現在選択されているマイクロホンの接続先に対応する端子を選択できます。

選択した端子は明るい青色でハイライト表示され、すでに他の AKG または Shure デバイスに関連付けられている端子はグレー表示されます。グレー表示の端子を現在選択されているマイクロホンにアサインすることも可能です。この場合、この端子のアサインを変更するかどうかを尋ねるダイアログボックスが開きます。



WIRELESS

ワイヤレスシステムを ON にします。

ON にした場合、Shure ワイヤレスシステムが自動検出されます。OFF にすると受信機を検出できません。 前に検出されたユニットも無効になり、デバイスリストでグレー表示になります。AKG デバイスの検出には HiQnet ボタンを使用します。

※ 2016 年 4 月現在、日本国内では VM² に対応した AKG ワイヤレスシステムは販売しておりません。Shure ワイヤレスシステムで VM² に対応し たモデルは「ULX-D Wireless」と「QXL-D Wireless」です。



18.2: VM² ステータス

 $VM^2 > VM^2 \ ZF - PZ$



VM^e ワイヤレスシステムステータス情報は、入力チャンネルのタッチスクリーンエリア(入力ブロック)のメインチャンネルストリップディスプレイに加え、その入力ブロックが選択されている場合は VST エリアにも表示されます。

※ 2016 年 4 月現在、日本国内では VM^e に対応した AKG ワイヤレスシステムは販売しておりません。Shure ワイヤレスシステムで VM^e に対応し たモデルは「ULX-D Wireless」と「QXL-D Wireless」です。





18.2.1 : ステータス – タッチスクリーン

VM² > VM² ステータス > ステータス - タッチスクリーン



チャンネルストリップ最上部のビストニクスタッチスクリーンエリアに表示される入力チャンネル入力ブロックには、VM²マイクロホンの状態がモニタリング項目ごとのアイコンによって直ちに反映されます。



マイクロホンミュート

マイクロホンのミュート状態を示します。

マイクロホンがミュート状態の場合、赤色の「MUTE」アイコンが表示されます。ミュートを解除すると消灯します。



マイクロホンクリップ

クリップインジケーターです。

ワイヤレスマイクロホン信号経路の音声レベルがフルスケールに達した瞬間に赤色の「C」が表示されます。

※ 2016 年 4 月現在、日本国内では VM^e に対応した AKG ワイヤレスシステムは販売しておりません。Shure ワイヤレスシステムで VM^e に対応し たモデルは「ULX-D Wireless」と「QXL-D Wireless」です。

18.2.1:ステータス – タッチスクリーン 🕨

18.2.1 : ステータス - タッチスクリーン

VM² > VM² ステータス > ステータス - タッチスクリーン



RF 信号強度

接続されたワイヤレスマイクロホンの RF (無線周波数) 状態を示します。

RF レベルの状態を示す赤色または緑色の「RF」アイコンが表示されます。受信信号強度が音声伝送に十分な場合、緑色の RF インジケーターが表示されます。信号強度が低すぎて音声伝送できない場合や送信機の 電源が OFF の場合、赤色の RF インジケーターが表示されます。実際の RF 信号強度値(dB)は、入力ブロッ ク選択時に VST セクションに表示されます。



電池残量

7 セグメントの送信機電池残量インジケーターです。

赤色のセグメント(セグメント0~1)は1 時間以下、黄色のセグメント(セグメント2)は25%、緑色のセ グメント(セグメント3~7)は35~100%の電池残量を示します。送信機の残り使用可能時間は、入力ブロッ ク選択時に VST セクションに表示されますが、使用する電池のタイプによって異なります。



ネットワークエラー

ゲイン、電池残量、および RF 信号強度アイコンのグレー表示により、ネットワークエラーを示します。

ネットワークエラー/切断と RF 信号強度低下/送信機 OFF を区別することが可能です。ネットワークエラーの場合、全チャンネルの入力ストリップ概要の AKG または Shure 要素のみがグレー表示状態に変わります。

※ 2016 年 4 月現在、日本国内では VM² に対応した AKG ワイヤレスシステムは販売しておりません。Shure ワイヤレスシステムで VM² に対応し たモデルは「ULX-D Wireless」と「QXL-D Wireless」です。

18.2.1:ステータス – タッチスクリー

18.2.2:ステータス – VST

 $VM^2 > VM^2$ ZF-9Z > ZF-9Z - VST



接続されたマイクロホンに関する詳細情報を確認するには、ストリップ最上部の入力タッチフィールドにタッチすることにより、チャンネルストリップの入力セクションを拡大表示します。関連付けられた端子にパッチされたチャンネルの拡大ビューに3つのビストニクスフィールドが追加され、RFレベル(バーグラフおよび dB 値表示)、電池残量(バーグラフアイコンおよび残り使用可能時間表示)、およびマイクロホンの内部ゲインの詳細情報が表示されます。

AKG システムの場合、この情報は表示専用であり、LOC ボタン以外、AKG マイクロホンのコントロールはできません。

Shure システムの場合、GAIN コントロールによる受信機ゲインの調整、および MUTE コントロールによる受信機ミュート機能の操作が可能です。



GAIN 表示(AKG)

接続された AKG マイクロホンの内部ゲインです。

AKG マイクロホンの内部ゲインの表示は、モニターするマイクロホンシステムのタイプによって異なり、コンソールからはコントロールできません。WMS4500システムの場合はユーザーが調整可能な音声ゲイン、DMS700システムの場合は受信機の出力トリムレベルを示します。

※ 2016 年 4 月現在、日本国内では VM² に対応した AKG ワイヤレスシステムは販売しておりません。Shure ワイヤレスシステムで VM² に対応したモデルは「ULX-D Wireless」と「QXL-D Wireless」です。



18.2.2 : ステータス – VST

$VM^2 > VM^2 \ ZF - 9Z > ZF - 9Z - VST$



MUTE (Shure)

選択した Shure ワイヤレス受信機をリモートミュートします。



GAIN (Shure)

選択した Shure ワイヤレス受信機のゲインをリモートコントロールします。



LOC

選択した AKG 受信機の Locate 機能を ON にします。

LOC ボタンを押すと、選択した受信機の前面パネルディスプレイが点滅し、その受信機の所在を簡単に確認できます。



GAIN SELECT

ゲインモニタリング/コントロールのソースを切り替えます。 RECV(ワイヤレス受信機)または DESK(入力チャンネル GAIN)を選択します。



RF LEVEL (AKG/Shure 共通)

RF 信号強度を示します。 信号レベルをバーグラフおよび dB 値で表示します。



電池残量(AKG/Shure 共通)

電池残量をアイコンおよび数値で示します。

残り使用可能時間は目安であり、使用する電池のタイプによって異なります。電池アイコンは現在の残量を正確に示します。Shure 受信機の残り使用可能時間は、マイクロホンに Shure 純正の充電式電池が使用されている場合にのみ表示されます。アルカリ電池を使用している場合は表示されません。

※ 2016 年 4 月現在、日本国内では VM^e に対応した AKG ワイヤレスシステムは販売しておりません。Shure ワイヤレスシステムで VM^e に対応し たモデルは「ULX-D Wireless」と「QXL-D Wireless」です。

