

ALLEN&HEATH



ファームウェアレファレンスガイド

V1.8

① このガイドは dLive ファームウェア V1.8 を対象にしています。開始する前に www.allen-heath.com で最新の dLive ファームウェアとドキュメントを確認してください。

重要 – 開始前にお読みください

システムオペレーティングファームウェア

dLive の機能は、それを実行するファームウェア (オペレーティングソフトウェア) によって決まります。ファームウェアは、新機能が追加され改善が行われるたびに定期的に更新されます。

① dLiveファームウェアの最新バージョンについては、www.allen-heath.com を確認してください。

ソフトウェア使用許諾契約

dLive を使用することにより、お客様は関連する使用許諾契約書 (EULA: **End User Licence Agreement**) の条項に同意したことになります。そのコピーは www.allen-heath.com/legal にも保持されます。お客様は EULA の条項に従い、ソフトウェアをインストール、コピー、または使用することに同意されます。

追加情報

詳細情報、ナレッジベース、テクニカルサポートについては、[Allen&Heath の Web サイト](http://www.allen-heath.com)をご参照ください。dLive ハードウェア、システムのセットアップ、および接続に関する詳細は、www.allen-heath.com からダウンロードできる MixRack および Surface のクイックスタートガイドをご参照ください。

Allen & Heath Digital Community に参加して、他の dLive ユーザーと知識や情報を共有することができます。

dLive ファームウェアリファレンスガイド

Copyright © 2019 Allen & Heath. All rights reserved.

ALLEN&HEATH

Allen & Heath Limited, Kernick Industrial Estate, Penryn, Cornwall, TR10 9LU, UK

<http://www.allen-heath.com>

目次

重要 – 開始前にお読みください	2
システムオペレーティングファームウェア	2
ソフトウェア使用許諾契約	2
追加情報	2
Contents	3
1. プロセッシング 画面	6
1.1 Harmony UI	6
1.2 Copy/Paste/Reset, Setup, Listen and Lib keys	8
1.3 Bank view	9
1.4 Overview	11
1.5 Preamp	13
1.6 Ext In	16
1.7 Filter	17
1.8 Gate (Ducker)	18
1.9 Inserts and Dyn8	19
1.10 PEQ	21
1.11 GEQ	22
1.12 Compressor	22
1.13 Delay	24
2. System screen	25
2.1 Harmony UI	25
2.2 Home	26
2.3 User login	27
3. Meters	28
4. FX	30
5. I/O	32
5.1 Inputs	32
5.2 Outputs	33
5.3 Tie Lines	34
5.4 Virtual SoundCheck	34
6. Routing	36
7. Scenes	40
7.1 Scene Manager	40
7.2 Recall Filters	42
7.3 Embedded Recall	44
7.4 Update	45
7.5 Cue List Editor	47
7.6 Scene Import	48
7.7 Global Scene Safes	49
7.8 Role Filters	50
8. Ganging	51
9. MixRack Setup	52
9.1 Config / Mixer Config	52
9.2 Config / IP Stereo Config	53
9.3 Config / Name & Colour	54
9.4 Config / Network	55

9.5	Config / User Profiles.....	56
9.6	Config / RF Devices.....	57
9.7	Audio / I/O Port.....	58
9.8	Audio / Audio Sync.....	58
9.9	Audio / Source Select.....	59
9.10	Audio / AMM.....	60
9.11	Talkback.....	64
9.12	Mute Groups.....	66
9.13	SigGen.....	67
9.14	Controllers / Device Manager.....	67
9.15	Controllers / Quick Setup.....	67
9.16	Controllers / Advanced.....	70
9.17	Controllers / Simulator.....	70
10.	Surface Setup.....	72
10.1	Control / Strip Assign.....	72
10.2	MIDI Strips.....	72
10.3	Control / SoftKeys.....	74
10.4	Control / Surface Preferences.....	75
10.5	Control / Dimmer.....	76
10.6	Control / DCA/MCA Spills.....	76
10.7	Audio / PAFL.....	78
10.8	Audio / SIP.....	79
10.9	Audio / USB Audio.....	80
10.10	Audio / I/O Port.....	81
10.11	Audio / Audio Sync.....	81
10.12	Audio / Metering Ballistics.....	81
10.13	Config / Network.....	83
10.14	Config / Target MixRack.....	84
10.15	External Screen.....	84
10.16	Controllers.....	84
11.	Shows / Utility.....	85
11.1	Memory / Show Manager.....	85
11.2	Memory / Library Manager.....	86
11.3	Utility / History.....	87
11.4	Utility / Date/Time.....	88
11.5	Utility / Calibration.....	88
11.6	Utility / Firmware.....	88
11.7	Control / MIDI.....	90
12.	付録 A – DEEP Processing and RackExtra FX.....	91
12.1	DEEP Processing GEQ models.....	91
12.2	DEEP Processing Compressor models.....	92
12.3	DEEP Processing Preamp models.....	95
12.4	DEEP Processing AMM.....	97
12.5	RackExtra FX models.....	99
13.	付録 B – Scene と Show メモリー.....	118
13.1	Scene メモリー.....	118
13.2	Show メモリー.....	119
13.3	Shows に保存されない設定.....	119
14.	付録 C – Template Show.....	120

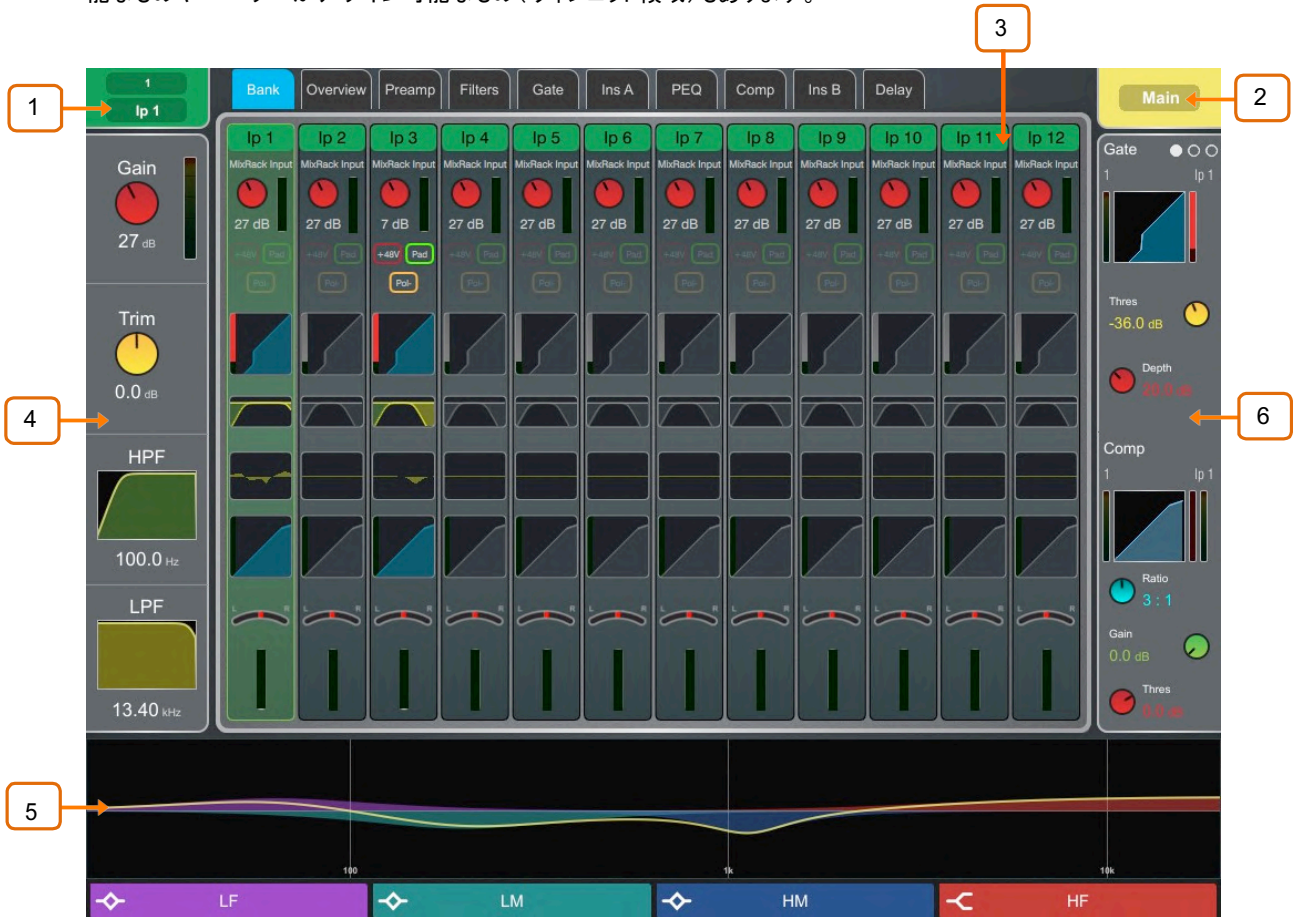
14.1	FoH.....	120
14.2	Mon	120
14.3	Surround.....	120
14.4	Multi-Surface FOH/MON	121
15.	付録 D – I/O Module Options.....	122
15.1	ACE	122
15.2	AES XLR.....	122
15.3	DX Link.....	124
15.4	MADI	125
15.5	superMADI	126
16.	付録 E – Multi-Surface.....	128
16.1	Overview	128
16.2	Example Applications	128
16.3	Network Configuration	128
16.4	Connection	128
16.5	gigaACE I/O Module Configuration.....	129
16.6	fibreACE I/O Module Configuration	129
16.7	PAFL	129
16.8	Surface I/O	129
16.9	Shows.....	129
16.10	Scenes	130
16.11	Surface Roles	130
16.12	Firmware Update	130
16.13	Patching between Surfaces.....	130
16.14	gigaACE I/O Module Channel Mapping.....	131
17.	付録 F – MCAs	132
17.1	概要	132
17.2	Adding MCA Members	132
17.3	Enabling MCA Mode.....	132
17.4	Working in MCA Mode.....	132
18.	ブロックダイアグラム	133
19.	仕様	134

1. プロセッシング画面

S5000、S7000、C3500の左側の画面はチャンネルプロセッシング専用です。S3000、C1500、C2500では、システム画面に処理が組み込まれています。

1.1 Harmony UI

dLive は直感的で素早い操作のためのカラーコード化された一連の「ラップラウンド(折り返し)」コントロールとタッチスクリーンの統合です。画面の専用領域には、対応するコントロールの値とステータスが表示されます。設定可能なものやユーザーがアサイン可能なもの(ウィジェット領域)もあります。



1 Selected channel – 現在選択されているチャンネルのネーム、カラー、タイプ、ナンバーを表示します。タップしてチャンネル名とカラーを編集します。7色とオフが使えます。

ネームは最大8文字ですが、フェーダーストリップ LCD には最初の6文字しか表示されません。後で簡単にアクセスできるように名前を保存するには、「quick name」ボックスをタッチしてStore をタッチします。

2 Active Mix – 現在アクティブな Mix のネーム、カラー、タイプ、ナンバーを表示します。DCA スピルがサーフェス上でアクティブな場合、**Mix** ネームは赤い四角で囲まれます。

ⓘ 現在どのMixがアクティブであるかに注意してください。現在の Mix 作業が終了したら、**Mix** キーをオフにしてメイン Mix に戻ることをお勧めします。

3 Main screen area – 特定のプロセッシングブロックまたはページを開くには、画面上部のタブをタッチしてください。または、以下に説明するウィジェットエリアのいずれかをタップして、関連するプロセッシングページを開きます。

4 Preamp and Filters – プリアンプメーターと入力チャンネルゲイン、トリム、HPF、LPF コントロールの値を表示します。関連するフィルターがオフの場合、HPFとLPFのグラフは

グレー表示されます。Mix チャンネルや DCA が選択されていてコントロールが利用できない場合は非表示になります。

Copy/Paste/Resetまたは**Listen**キーを使用しているときは、このエリアをタップしてプリアンプまたはフィルターを選択できます。

5 South Area – 通常は PEQ パラメーターや特性カーブを表示するために使用されるユーザーアサイン可能エリアです。**View** キーを押して、設定されているビューを切り替えます。

設定するには、**Setup** キーを押しながらこのエリアをタッチし、必要なビューを画面の左から右にドラッグし、これらをタッチしてオプションまたはプレファレンスを設定し、次に **Apply** をタッチして確定します。

South Area の設定は、Scene メモリーではなく Show に保存されます。

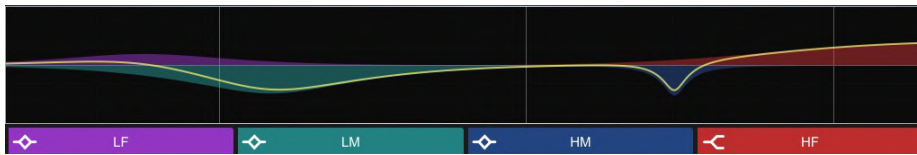
Copy/Paste/Reset または **Listen** キーを使用しているときは、このエリアをタップして PEQ を選択できます。

本バージョンのファームウェアでは、以下のビューが利用可能です：

Individual PEQ Bands – 各 PEQ バンドの特性を表示します。設定を調整すると、周波数とゲインの値が一時的に表示されます。



Multiband PEQ Graph – フルレンジの PEQ ビューです。バンドの個々の EQ は色付けして表示され、全体の特性カーブは黄色いラインで表示されます。設定を調整すると周波数とゲインの値が一時的に表示されます。



PEQ Values Only – ゲイン、幅、周波数の値をバー表示します。



Meters – 信号レベル、ゲインリダクション、ゲートアクティビティ、チャンネルネーム、カラーを表示するスクロール可能なメーターブリッジウィジェットです。インプット、FXリターン Mix、AMM、または4つのユーザーメータービューのいずれかを表示するように設定できます。メーターのタップによる切り替えは、インプットビュー、Mixビュー、およびユーザービューから選択できます。チャンネルがチャンネルミュート、DCAミュート、またはミュートグループでミュートされている場合、チャンネルネームの背景は赤です。



6 Soft Rotaries – アサインされているコントロールやメーターのパラメーターまたは利用可能なサムネイルグラフを表示します。ロータリーの上にあるキーを押すかウィジェットエリア内をスワイプして、使用可能な3つのレイヤーを切り替えます。

ソフトロータリーは、チャンネル選択、アクティブ Mix をフォローしたり、特定のチャンネルにロックするように設定できます。アサインや設定はシーンメモリーに保存されます。

設定するには、**Setup** キーを押しながらこのエリアをタッチし、必要なウィジェットを画面の左から右にドラッグし、オプションや設定を確認してから、**Apply** をタッチして確定します。

本バージョンのファームウェアには、以下のウィジェットがあります：

	<p>Gate and Comp</p> <p>シグナルメーター、グラフ、ゲインリダクションメーター、スレッシュヨルド、デプスコントロール 装備のゲート</p> <p>シグナルメーター (pre/post)、グラフ、ゲインリダクションメーター、レシオ、スレッシュヨルド、ゲインコントロール 装備のコンプレッサー</p>		<p>Gate</p> <p>シグナルメーター、グラフ、ゲインリダクションメーター、サイドチェンジグラフ、ヒストグラム、スレッシュヨルド、デプス、ホールド、アタック、リリース</p>		<p>Comp</p> <p>シグナルメーター (pre/post)、グラフ、ゲインリダクションメーター、サイドチェンジグラフ、ヒストグラム、スレッシュヨルド、デプス、ホールド、アタック、リリース</p>
	<p>Send levels</p> <p>最大6つのSendを設定可能なウィジェット、通常はモニターまたはFXセンド用</p>		<p>FX</p> <p>選択されたFXユニット用の6つの主パラメーターのコントロール</p>		<p>Scenes</p> <p>スクロール可能なシーンリスト。シーンをタッチして選択します</p> <p>選択したシーンは黄色でハイライト表示されます。</p> <p>Next シーンまたはGo シーンは緑色でハイライト表示されます。</p>

1.2 Copy/Paste/Reset, Setup, Listen and Lib keys

以下のキーをタッチスクリーンと組み合わせて使用することができます：

Copy - 特定のプロセッシングブロックの設定をコピーするには、画面のハイライト表示エリアを押しながらタッチします。操作を確認するために画面の下部に一時的なメッセージが表示されます。

Paste - コピーした設定をペーストするには、画面のハイライト表示エリアを押したままタッチします。操作を確認するために画面の下部に一時的なメッセージが表示されます。

Reset - パラメーターを工場出荷時のデフォルトにリセットするには、画面のハイライト表示エリアを押したままタッチします。操作を確認するために画面の下部に一時的なメッセージが表示されます。

Setup - 設定は画面のハイライト表示エリアを押しながらタッチします。たとえば、ウィジェットエリアをタッチして機能、ビュー、またはコントロールを設定します。表示されているもの以外のオプションにアクセスするには、メイン画面エリアをタッチします。

Listen - 選択したチャンネルの信号経路の特定のポイントを聴くには、画面のハイライト表示エリアを押したままタッチします。この信号は一時的にPAFLバスその関係するメーターを上書きします。キャンセルするには、PAFLのClearキーを押すか、画面のポップアップをタッチします。

Lib - 現在のページのLibraryウィンドウにアクセスするために押します。ライブラリーを使用すると、EQやCompressorなどの個々のプリセットや、インプットまたはMixチャンネル全体のプリセットを保存して呼び出すことができます。インプットチャンネルとMixチャンネルのプロセッシングライブラリーはそれらのOverviewページからアクセスします。

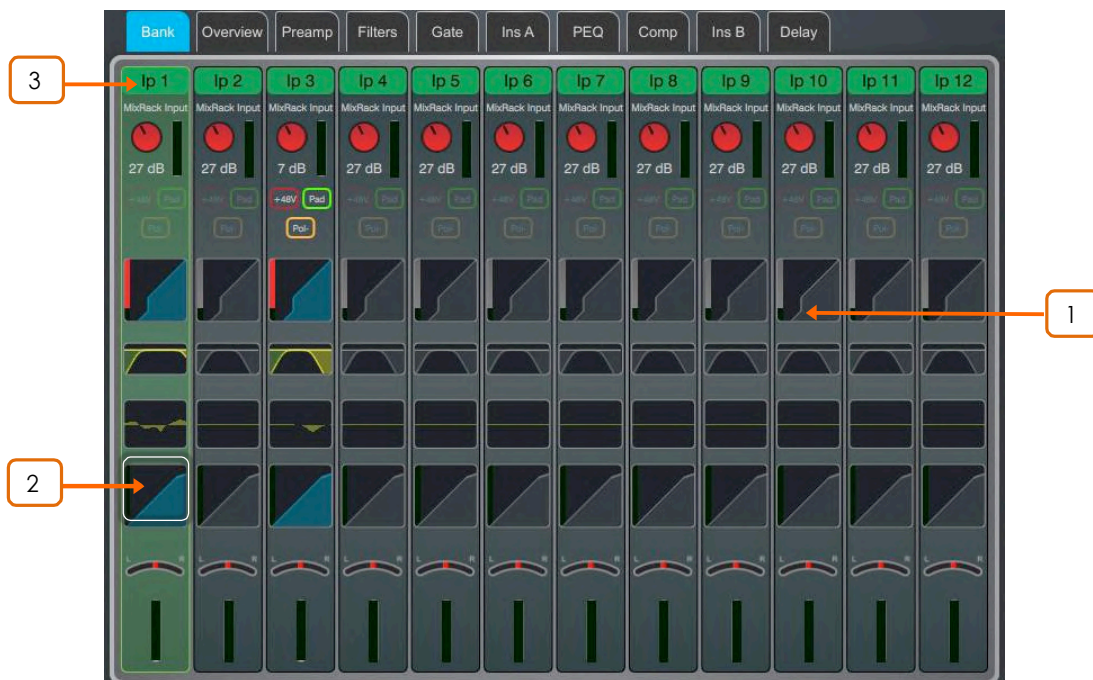
Library ウィンドウには、Factory、User(ミキサーに保存)、USB(USBキーに保存)の3タイプのライブラリーが表示されます。ライブラリー項目を選択し、ボタンを使用して **Recall**、**Overwrite**、**Delete** をします。新しいアイテムを保存し、キーボードを使用して名前を付けるには、**Store New** をタッチします。ライブラリーを整理したり転送したりするには **Shows/ Util / Memory/Library Manager** を使います。

Help – 現在の画面のコンテキストヘルプを表示するために押します。

1.3 Bank view

Bank ビューは、アクティブなフェーダーバンクとレイヤーにアサインされているすべてのチャンネルの概要を一覧で確認できます。作業中のチャンネルが常に表示されるように、チャンネル選択とレイヤー選択の両方に追従します。

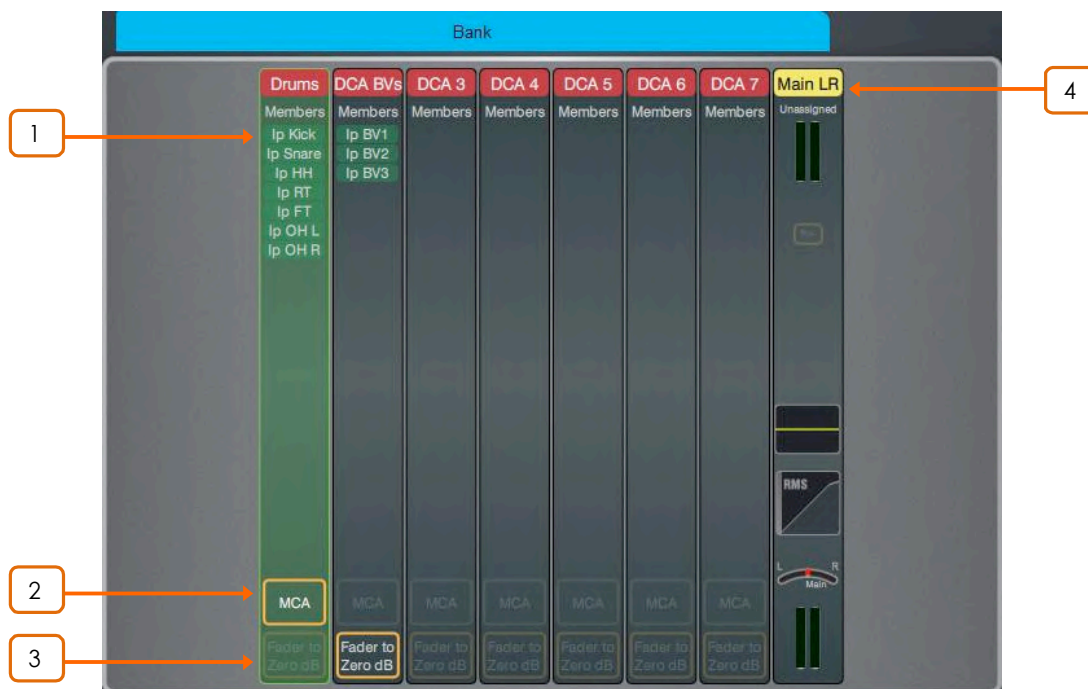
Bank ビューは、**Copy/Paste/Reset**および**Listen**キーと共に使用できます。たとえば、任意のプロセッシングブロックを1つまたは複数のチャンネルにコピーする場合に使用します。これらのキーの使い方については、1.2項を参照してください。



Input channels – ネーム、カラー、ソースタイプ、プリアンプメーター、ゲイン、+48V、ポリティゲートグラフ、フィルター、PEQグラフ、コンプレッサーグラフ、パンとチャンネルメーターを表示します。パーチャルサウンドチェックがアクティブのとき、チャンネル名はオレンジ色で囲まれます。

- 1 チャンネルをタップして選択します。選択したチャンネルは緑色でハイライト表示されます。
- 2 選択したチャンネルのプロセッシングブロックをタップして関連ページを開きます。
- 3 インプットチャンネルのネームをプルダウンするか、Bank ビュー内の任意の場所で2本の指で下にスワイプして、ソケットナンバーなどのソースの詳細を表示します。通常の表示に戻すには、もう一度プルダウンするかスワイプします。ソースにパッチを適用するには、**I/O** または **Processing/Preamp** 画面を使用します。





DCAs – ネーム、カラー、メンバー（アサインされたチャンネル）、および「Fader to Zero dB」と「MCA」の各オプションが有効かどうかを表示します。**Routing**画面または**Surface Assign**キーを使ってチャンネルをアサインします。

1 メンバーのリストです。メンバーがストリップに収まりきらない場合は、リストを上下にスクロールします。

2 DCAで**MCA**モードを有効にする場合にタップします。MCAモードは**Surface/Control/DCA/MCA Spills**のすべてのDCAでグローバルに設定できます。

① MCA機能の詳細については、付録 F を参照してください。

3 DCAで**DCA Fader to Zero dB**モードを有効にする場合にタップします。これにより DCA フェーダーは 0dB になります。

Mix channels – ネーム、カラー、Ext Input、メーター (pre)、ポラリティ、PEQグラフ、コンプレッサーグラフ、チャンネルメーター (post)を表示します。

4 選択したミックスチャンネルのネームをプルダウンして、ソケット番号などのExt Inputソースの詳細を表示します。通常の表示に戻すには、ネームを再度プルダウンします。ソースにパッチを適用するには、**I/O**または**Processing/Ext In**画面を使用します。

1.4 Overview

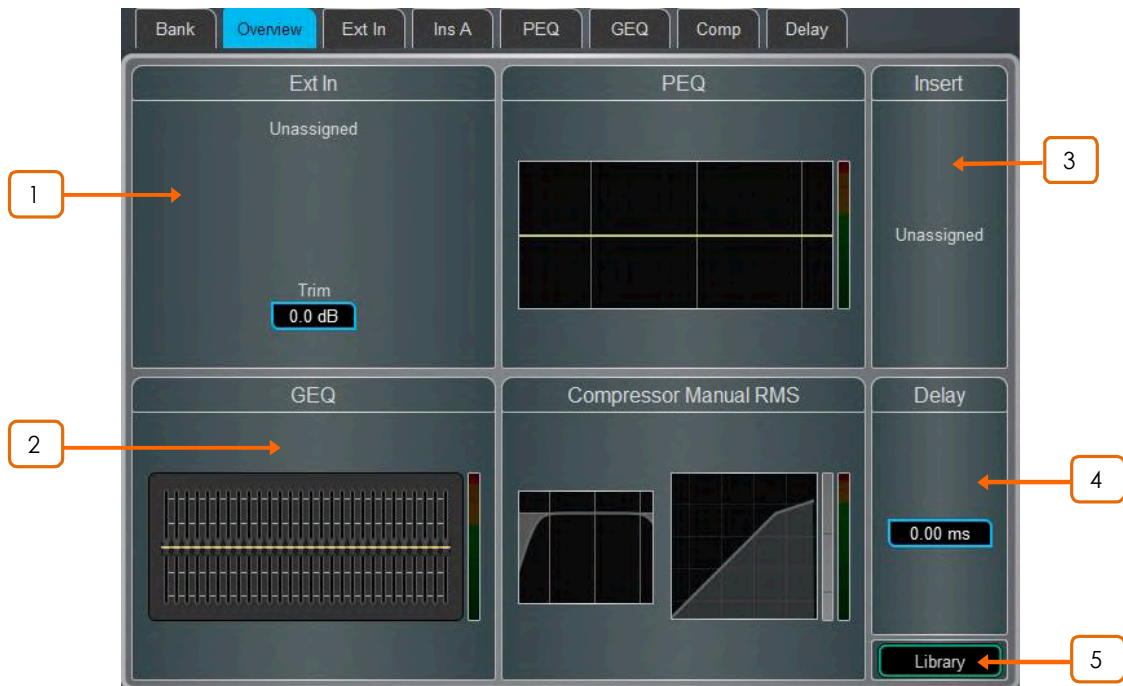
Overview ページには、選択した入力チャンネルまたは Mix チャンネルの概要が一覧表示されます。セクションをタッチして関連ページを開きます。

Overview ページで **Lib** キーを押してチャンネルライブラリーにアクセスします。ライブラリーをリコールするときにプリアンプ設定を含めるには、**Recall Preamp** オプションを有効にします。チャンネルライブラリーはルーティング、レベル、アサインメントを保存しません。



Input channels

- 1 **Preamp** – プリアンプソース、ゲイン、デジタルトリムを表示します。アイコンは48Vファンタム電源とポラリティ設定を示します。
- 2 **Processing** – フィルター、PEQ、ゲート、サイドチェーン付きコンプレッサーのサムネイルグラフです。EQとフィルターカーブは、Inに切り替えると黄色に、Outに切り替えるとグレーで表示されます。DynamicsはInに切り替えると青に、Outに切り替えるとグレーで表示されます。
- 3 **Insert** – 2つのインサートポイントのアサインメントとバイパスのステータスが表示されます。
- 4 **Delay** – 選択したチャンネルの設定を表示します。
- 5 **Library** – インputチャンネルライブラリーを開きます。



Mix channels

- 1 **Ext In** – 外部入力ソース、ゲイン、デジタルトリムを表示します。
48Vファンタム電源とポラリティ設定を示します。
- 2 **Processing** – PEQ、GEQ、サイドチェーン付きコンプレッサーのサムネイルグラフです。PEQ カーブと GEQ スライダーは、Inに切り替えるとイエローに、Out に切り替えるとグレーで表示されます。コンプレッサーはInに切り替えるとブルーに、Out に切り替えるとグレーで表示されます。
- 3 **Insert** – アサインメントとバイパスのステータスが表示されます。
- 4 **Delay** – 選択したチャンネルの設定を表示します。
- 5 **Library** – Mix チャンネルライブラリーを開きます。

1.5 Preamp

Preamp ページでは、インプットチャンネルのソースパッチなどのインプット設定にアクセスできます。



1 Source Select – ドロップダウンメニューを開いてチャンネルにパッチするソースを選択し、**Socket**ボックスをタッチしてから Rotary 画面で任意のソケットまたはナンバーを選択し**Apply**をタッチします。

パッチ可能なソースには、MixRack ソケット、Surfaceソケット、DX Expander インプット、Mix バスPAFLバス、USBステレオ再生、I/Oポート入力、内蔵エフェクトの出力 (Rack FX)、シグナルジェネレーターがあります。

① DT168またはDT164-Wのエキスパンダーからパッチする場合は、Danteカードを介してDTソケットからインプットチャンネルに有効なパッチが作成されたときにプリアンプコントロールが表示されます。Dante ControllerとdLiveのI/Oページの両方に正しいパッチが適用されていることを確認してください。

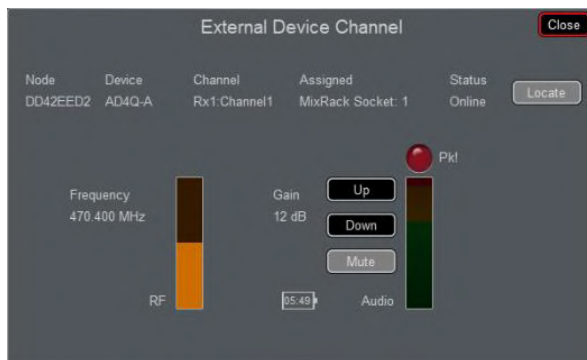
スタートポイントはシンプルで、テンプレート表示のデフォルトはソケットとチャンネルの1対1マッピングです。

2 Socket Preamp – パッチされたソースが Mic/Line XRL 入力の場合プリアンプコントロールが表示され、ソケットに装備された入力プリアンプ回路のリモート操作ができます。**パッド**は20dBの入力アッテネータに切り替わり、ゲインとパッドの合計値がゲインボックスに表示されます。ファンタム電源を有効・無効にするには、**48V** ボタンを1秒間押し続けます。

Scene Recall **Safe** オプションを有効にして、Preamp の Gain、Pad、48Vの設定をScene Recall の影響をうけないようにセーブします。同じマイクプリアンプから複数のチャンネルにスプリットされている場合に便利です。

① サーフェスの**Safe**キーを使用してチャンネルを Safe にすると、自動的に関連するPreamp はセーフになります。サーフェスキーを使用して Safe をオフにすると、プリアンプのセーフは解除されます。

3 RF Info – パッチされたソースが **RF デバイスチャンネル**に関連付けられている場合は、RF Info ボックスが表示されます。チャンネルネーム、ミュート状態、バッテリーレベル RFシグナル強度、受信機のオーディオレベル/ピーク情報が表示されます。RF Info ボックス内の任意の場所をタッチして、**External Device Channel** ウィンドウを開きます。



RF Infoボックスに表示される情報に加えて、チャンネルのRF周波数といくつかのオプションが表示されます。

Locate - 有効にすると、Locateボタンがオフになるまで、選択されたチャンネルのRF受信機のフロントパネルのライトを点滅させます。

Up - 選択したチャンネルのRF受信機のゲインを + 1dB 単位でアップします。

Down - 選択したチャンネルのRF受信機のゲインを -1dB 単位でダウンします。

Mute - 選択したチャンネルのRF受信機のミュート状態を切り替えます。

Close - External Device Channel ウィンドウを閉じて、Preamp ページに戻ります。

4 Stereo Image - チャンネルがステレオとして設定されている場合は、Stereo Imageが表示されます。**モード**は、通常のステレオ入力(L/R)、反転ステレオ入力(R/L)、インバートLのステレオ(L-Pol / R)、インバートRかつ反転ステレオ(R-Pol / L)、ミックスモノラル(Mono)、左右ともLをソースにする(L/L)、左右ともRをソースする(R/R)、ペアの1番目をMID信号とし、2番目をSIDE信号としミドル/サイドをデコードしたM/Sステレオを選択します。**Width**はステレオイメージを0% (mono) から100% (stereo) の範囲で調整します。

5 Preamp On Surface - Gain モードで、フェーダーストリップのロータリーコントロールをプリアンプゲインまたはチャンネルトリムのどちらを制御するかを選択できます。通常の1台のコンソール操作の場合は、**Enable Preamp on Surface** をオンにします。FoHとMonitorのコンソールで同じプリアンプが共有されている状況で誤ってGainが変更されるのを防ぐためにオフにします。オフにすると、専用のプリアンプロータリーコントロールは無効になり、ゲイン設定が画面上で調整されるたびに警告ポップアップが表示されます。

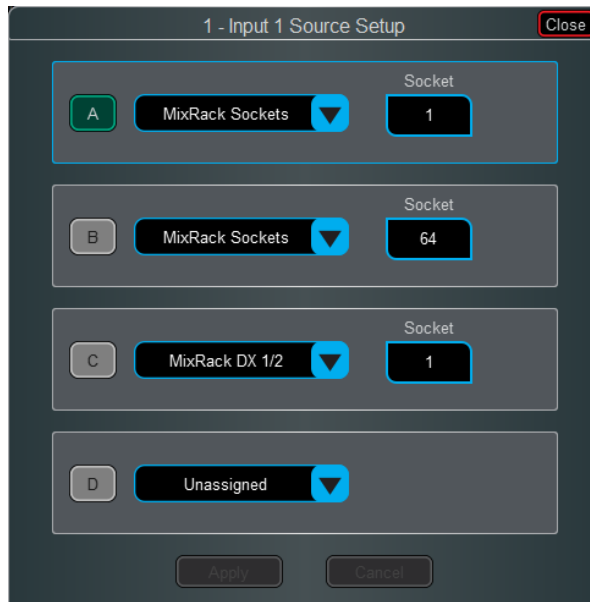
⚙️ **Setup** を押しながら Preamp 画面の任意の場所にタッチすると、Preamp on Surface を無効にするためのグローバル設定にアクセスできます。これはすべてのチャンネルに影響します。

6 Enable ABCD - 選択したチャンネルで ABCD を有効にするには、**Enable ABCD** をオンにします。



A、B、C、D を選択して、そのソースをインプットチャンネルに有効にします。

チャンネルの A、B、C、D 各入力のパッチイングにアクセスするには、**ABCD Source Setup** を選択します。



A、B、C、D を選択して、そのソースをインプットチャンネルに有効にします。

① ABCD入力へのパッチは、**I/O画面**からも実行できます。選択したチャンネルのABCD入力を無効にするには、**Disable ABCD** を選択します。

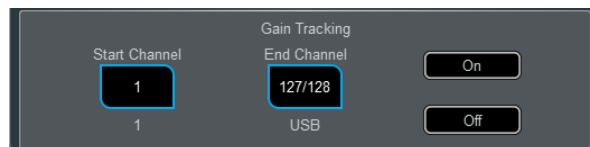
⚙️ **Setup** を押しながら Preamp 画面の任意の場所にタッチすると、入力チャンネルの ABCD を有効または無効にするためのグローバル設定にアクセスできます。これはすべてのチャンネルに影響します。



7 Trim –トリムは、プリアンプゲインに加えて、またはソースにプリアンプがない場合（たとえば、I / Oポートからの入力）に、+/- 24dBのコントロールを提供します。トリムはプリアンプではなくチャンネルの一部であるため、プリアンプがFoHとモニターコンソールの間で共有されている場合に役立ちます。

Gain Tracking を有効にすると、プリアンプのゲインの変化を補正するためにトリムは自動的に変化します。マルチサーフェスモードでは、Gain Trackingは最大4つのサーフェスで有効にできます。

⚙️ **Setup** を押しながら Preamp 画面の任意の場所をタッチして、Gain Tracking するチャンネルの範囲を定義します。これにより、オペレーターは多数のチャンネルの Gain Tracking をすばやく有効または無効にできます。



トリム後のシグナルメーターが表示されます。**Polarity**はノーマルとリバー스를切り替えます。

8 Preamp Model – DEEPプロセッシングモデルがロードされている場合に表示します。**Lib**キーを押してプリアンプライブラリーにアクセスし、デュアルステージバルブなどのプリアンプモデルをロードします。

1.6 Ext In

Ext Input(外部入力)は、バスサミング、コンソール出力の結合、外部コミュニケーションなど、任意のMixチャンネルにアサインすることができます。ソケットに加えて、MixバスとPAFLバスも外部入力として選択できます。Ext inputはMixチャンネルのプレ - インサートでサミングされ、Mixのプロセッシングとフェーダーの影響を受けます。



1 Source Select – ドロップダウンメニューを開いてチャンネルにパッチするソースを選択し、**Socket**ボックスをタッチしてからロータリーを回して必要なソケットまたは番号を選択し、**Apply**をタッチします。Ext Inが割り当てられると、Socketプリアンプとトリムコントロールが表示されます。

2 Talkback – タッチして選択したMixチャンネルへの**トークバック**の ON/OFF を切り替えます。

3 SigGen – タッチして **SigGen**の ON/OFF を切り替えます。
SigGenは、ボタンの左側または右側(あるいはその両方)をタッチすることで、ステレオMixチャンネルの片側または両側に送信できます。



1.7 Filter

Filterページでは、HPFフィルターとLPFフィルターにアクセスできます。



1 Graph – HPF (グリーン) または LPF (イエロー) のドットをタッチしてドラッグし、フィルターのカットオフ周波数を調整します。

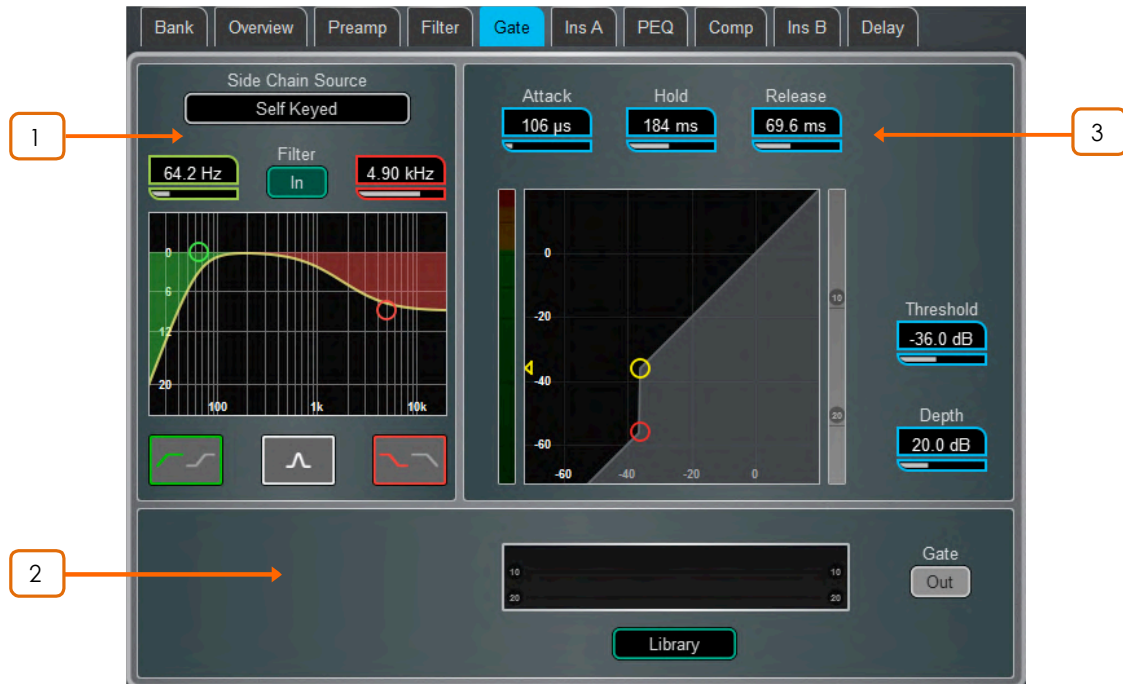
2 HPF – ハイパスフィルターの周波数は20Hzから2kHzの範囲で調整可能で、ハイパスフィルターの周波数は20Hzから2kHzの範囲で調整でき、Slopeは12dB /octaveから24dB /octaveの間で選択できます。Butterworth (最適周波数特性) と Bessel (最適位相特性) の2種類のフィルターがあります。

3 LPF – ローパスフィルターの周波数は20Hzから20kHzの範囲で調整可能です。Slopeは12dB /octave 固定です。

1.8 Gate (Ducker)

インプットチャンネルのゲート設定とサイドチェーンフィルターにアクセスできるページです。

Libraryキーを押してゲートライブラリーにアクセスします。これはゲートをダッカーに変更するオプションも含まれます。



1 Side Chain – **Side Chain Source**ボックスをタッチして、ゲートへのKey(トリガー) 入力を選択するためのウィンドウを開きます。調整可能な BPF、HPF、LPF、のフィルターまたは shelf を切り替えて、Key 信号の周波数範囲を制限することができます。FilterをINにスイッチすると曲線はイエローに変わります。

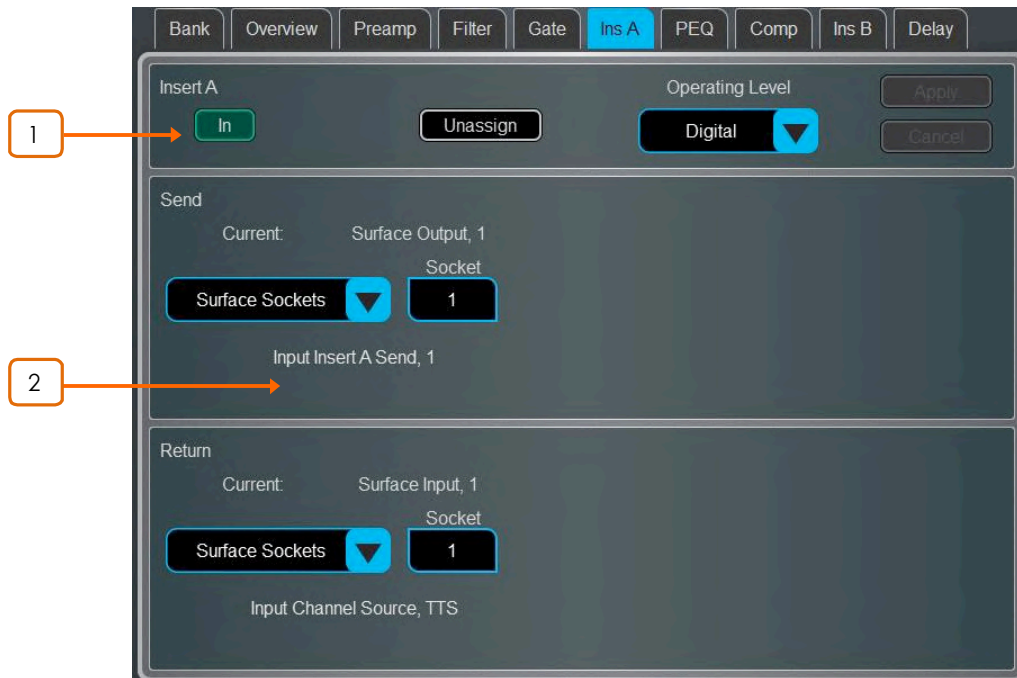
2 Histogram – Gateのアクティビティを時系列で表示します。

3 Gate Settings – グラフ内でタッチアンドドラッグするか、パラメーターボックスをタッチしてからロータリーを回して調整します。

Thresholdは信号を通過させるためにゲートが開くレベルを設定します。左側のメーターはグラフと単位が一致しておりゲートへの入力信号を示しています。右側のゲインリダクションメーターは、ゲートが閉じているときに表示されます。**Depth**はゲートが閉じているときに信号がどれだけ減衰されるかを設定します。**Attack**、**Hold**、**Release**は信号がThresholdを超えて上回ったときにゲートが開く速度、信号がThresholdを下回ってもゲートを開いたままにする時間、およびゲートが閉じた後に減衰するのにかかる時間を設定します。

1.9 Inserts and Dyn8

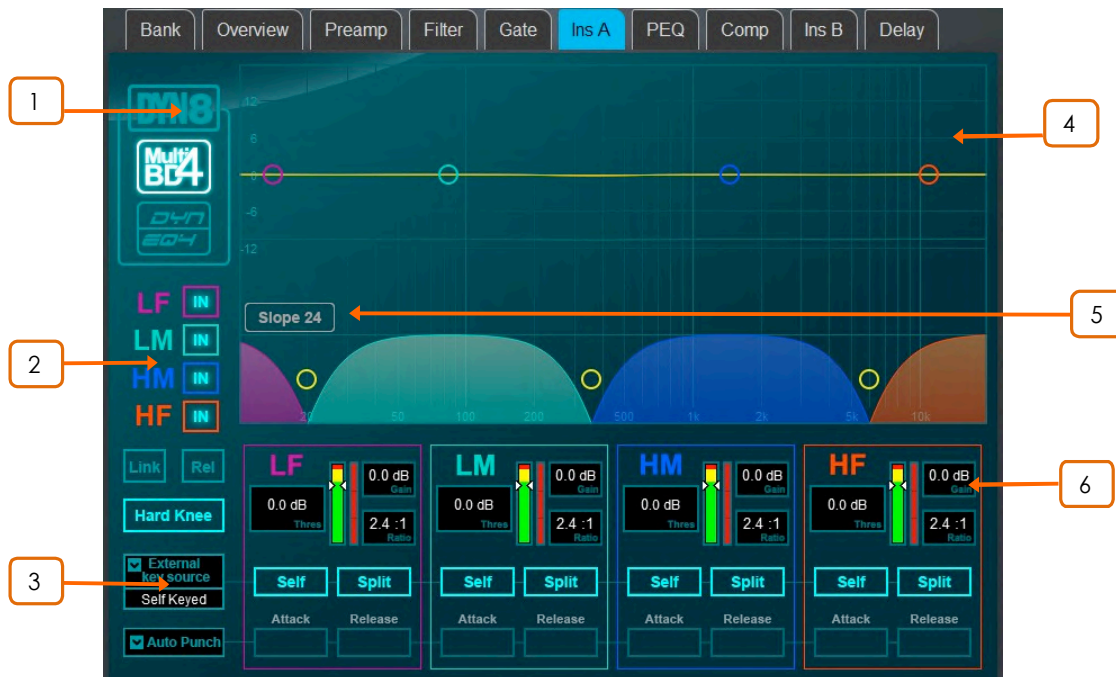
外部機器、外部プラグイン、64個の内蔵 Dyn8 エンジンのうちの1つ、または16個の内蔵 RackExtra FX ユニットの1つをチャンネルに挿入できます。入力チャンネルには2つのインサートポイント (post Gate と post PEQ/Comp) があります。



1 Insert Settings – In を押してインサートデバイスを回路にスイッチします。インサートポイントの **Operating Level** を選択します。Digital は、AES3 または I/O ポートを通じて外部デジタル機器で使用するために 0dB で信号を送信します。Analogue は XLR 出力のノミナルレベル +4dBu を保持するためインサート回路のトータルゲインは 0dB です。-10dBV は民生用機器の規格です。現在のインサートのアサインを解除するには **Unassign** を押します。

2 Insert Patch – ドロップダウンメニューを使用して、**Send** と **Return** をソケット I/O ポート、Dyn8 エンジン、FX ユニットにアサインします。ボックスをタッチし、ロータリーを使用してソケットまたはナンバーを選択します。Dyn8 エンジンにアサインするとシステムは次に利用可能な (未アサインの) エンジンを選択します。Apply をタッチして確定します。

内蔵 RackExtra FX がアサインされている場合、FX ライブラリーにアクセスするためのボタンと、ダイレクト信号とエフェクト信号のバランスを調整するための Dry / Wet コントロールを含み、デバイスのコントロールがインサート画面に表示され便利です。



Dyn8

各エンジンは4バンドのマルチバンドコンプと4バンドのダイナミック EQ を提供します。

1 Viewモードの選択: マルチバンドコントロール、ダイナミックEQコントロール、または両方のグラフィックです。

2 バンドごとの bypass コントロール

マルチバンドビューには、コンプレッション **Knee** (Hard / Soft) のコントロール、迅速な設定を可能にする全てのパラメーターをバンド間で **Link** するオプション、相対的なオフセットを維持しながら全てのパラメーターをリンクする **Rel** オプション、があります。

ダイナミックEQビューには、グラフでバンドが選択されているときにロータリーの機能 (**Freq**か**Gain**) を選択するためのオプションがあります。

3 **External Key Source** を選択します。各バンドは選択されたキーソースまたは **Self**キーで動作するように設定できます。キー信号の周波数範囲は、**Split** (バンドの crossover/width の設定で定義されるキー信号の周波数範囲) と **Wide** (20Hz-20kHz のフル帯域幅) のオプションをバンドごとに選択できます。

Ballisticsモードを設定します。マルチバンドコンプレッサーには2つのマニュアルモード (Peak, RMS) と4つの自動モード (Punch, Opto, Slow, Fast) があり、マニュアルモードではバンドごとに **Attack** と **Release** タイムがあります。ダイナミックEQは2つのバンドごとに Ballistics モードがあります: **Std 9** (standard, 滑らかな周波数を意識したリリース) または **Fast 9** (速いリリース) です。

4 マルチバンドグラフはクロスオーバー周波数特性の結果を表示します。網掛け部分は動的なゲインリダクションを示しています。黄色い曲線は各バンドのゲインを示し、青い曲線は実現可能なゲインリダクションの最大レベルを示します。ダイナミックEQグラフは、4バンドの周波数特性を表示します。網掛け部分は動的な状態を示し、実線は各バンドの cut/boost の最大値を示します。ポイントをタッチアンドドラッグして周波数値を調整します。偶発的な事故による変更を避けるためにゲインはDirectorまたはロータリーを使用してのみコントロールできます。

5 **クロスオーバースロープ**を選択: - 6、18、24 dB / oct

Slope 6 は最小の位相歪みで、通常はマスタリングに使用されます。Slope 18 と 24 は、より大きいバンド間アイソレーションを実現し、ボーカルや楽器のコントロールに適しています。

6 Threshold、Gain (multiband)、Ratio (multiband)、Width (dynamic EQ) のバンドごとのコントロールです。

グラフに設定されているダイナミックEQゲインは、サイドチェーン信号レベルが threshold 値の **Above** (上) または **Below** (下) に設定されているときの、バンドのコンプレッション (cut) またはエクспанション (boost) の最大量です。

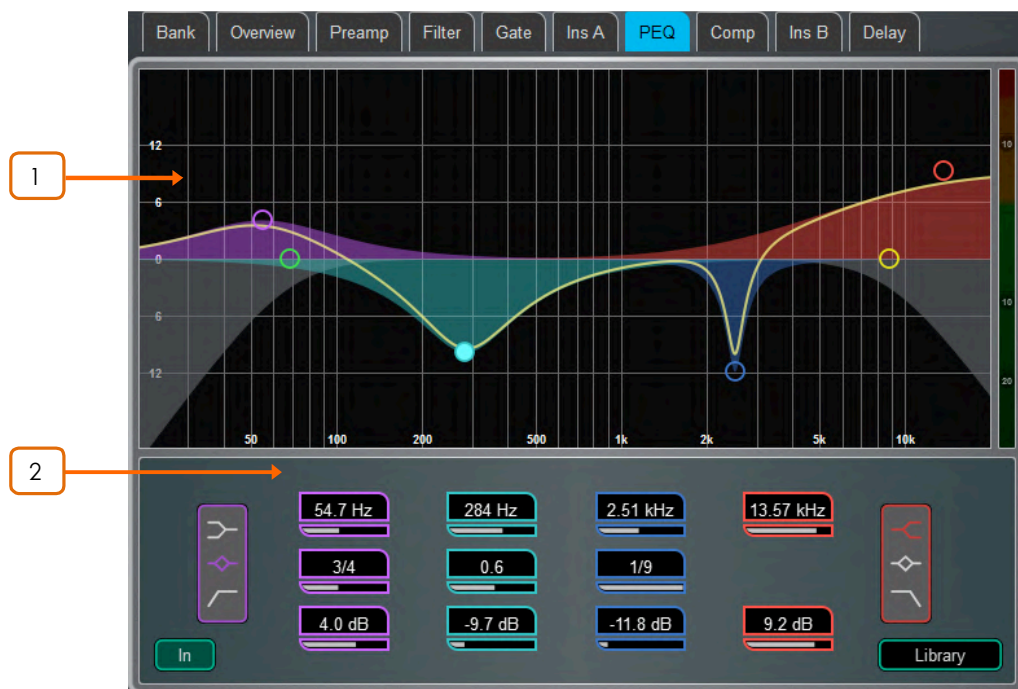
1.10 PEQ

パラメトリックイコライザーは、フル調整可能な4バンドのイコライザーを提供します。サーフェス上の専用ロータリーコントロールまたはタッチスクリーンを使用して調整します。

⚙️ **Setup** を押しながらナビゲーションタブエリアをタッチすると、PEQやCompressorなど処理順に表示されるチャンネルオプションにアクセスできます。デフォルト順はPEQが最初 Compressor が次です。その順番はチャンネルごとに、またはグローバルに反転できます。

📌 各チャンネルのPEQ /Compの順番は ショーファイルに保存されています。シーンメモリーには保存されません。

⚙️ **Setup** を押しながら PEQ 画面内の任意の場所をタッチして、Global Input Channels のPEQ Options にアクセスします。**Width Latch** (Cクラスサーフェスのみ)の有効は、サーフェス上の Widthボタンの動作をモメンタリーからラッチに変更できます。**網掛けカーブ**は4つのPEQ バンドと HPF / LFP フィルターの個々の応答を影付きカラーで表示します。各バンドの周波数範囲は、すべてのインプットや Mix に対応し、制限を設けたりフルレンジにしたりグローバルに設定できます。



1 **Graph** – バンドのドットをタッチ&ドラッグし中心周波数を調整します。THPF / LFP ドットをタッチ&ドラッグしてカットオフ周波数を調整します。全体的な周波数特性カーブは、PEQ がオンになるとイエローに変わり、オフになるとグレーになります。

2 **PEQ Settings** – Frequencyは、バンドのシェルビング、センター、カットオフの周波数を設定します。Width は、ベル型EQバンドの幅をオクターブ単位で調整します。Gain はバンドで最大 +/- 15dB のブーストまたはカットを可能にします。LF および HF はシェルビング、ベル型、12dB /octaveのLow/High カットフィルターとして設定できます。

1.11 GEQ

各 Mix 出力には28バンド1/3オクターブグラフィックイコライザーが装備されています。タッチスクリーンまたはサーフェスのフェーダーを使って調整できます。



1 Graph – 画面上部にはGEQの周波数特性曲線が表示されます。GEQのスイッチを入れると曲線はイエローになり、スイッチを切るとグレーになります。オプションのピークバンド表示を伴うPAFL信号のRTAもグラフに重ねて表示されます。

❗ 選択したチャンネル(通常はまったく同じチャンネルまたは別の測定マイク)にPAFLソースが関係していることを確認してください。

2 GEQ Sliders – 周波数スライダーをタッチして上下にドラッグするか、ロータリーを使ってゲインを調整します。

3 GEQ Settings – **GEQ Fader Flip** を押してサーフェスフェーダーでGEQをコントロールできます。フェーダーストリップがGEQの各周波数バンドの設定を示し、フェーダーストリップメーターが現在選択されているPAFLのRTA表示になり、右側のフェーダーは選択したMixのマスターになります。もう一度**GEQ Fader Flip**を押すと、通常のみキシングに戻ります。**Library**を選択してグラフィックEQライブラリーを開きます。

GEQ Typeドロップダウンメニューを使用して、利用可能な4つのDEEP Processing GEQモデルのうちの一つを選択します。これらは異なるタイプのcut/boost特性を提供します。

❗ GEQモデルの詳細については、付録 A を参照してください。

1.12 Compressor

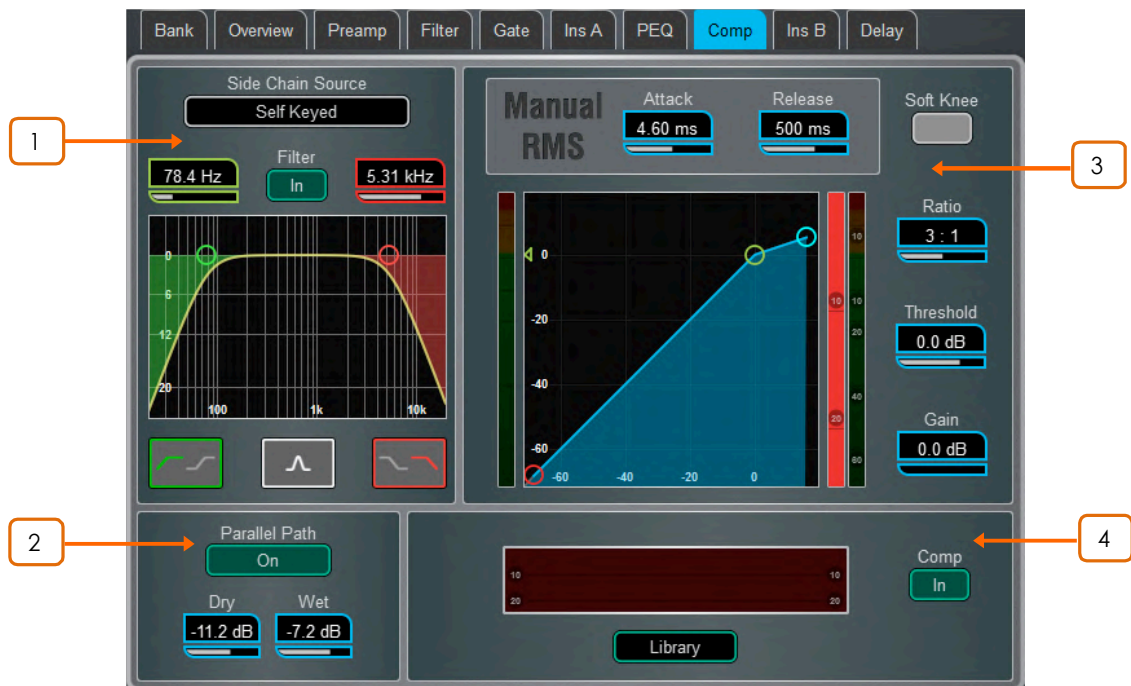
チャンネルのコンプレッサー設定とサイドチェーンフィルターにアクセスできるページです。

⚙️ **Setup**を押しながらナビゲーションタブエリアをタッチすると、PEQやCompressorなど処理順に表示されるチャンネルオプションにアクセスできます。デフォルト順はPEQが最初、Compressorが次です。その順番はチャンネルごとに、またはグローバルに反転できます。

❗ 各チャンネルのPEQ /Compの順番は ショーファイルに保存されています。シーンメモリには保存されません。

伝統的な業界標準のエミュレーションを含むいくつかのコンプレッサータイプが利用可能です。これらはLibraryプリセットを介して呼び出すことができ、またCompressorに代わりDuckerを選択するオプションもあります。ライブラリーにアクセスするには、**Library** キーを押します。

❗ Compressorモデルの詳細については、付録 A を参照してください。



1 **Side Chain – Side Chain Source** ボックスをタッチして、ゲートへの Key (トリガー)入力を選択するためのウィンドウを開きます。調整可能な BPF、HPF、LPF、のフィルターまたは shelf を切り替えて、Key 信号の周波数範囲を制限することができます。FilterをINにスイッチすると曲線はイエローに変わります。

2 **Parallel Path** – 「圧縮されていない」Dry の信号と Compressor を通した Wet の出力のバランスをとることができます。オフにすると、Compressor信号のみが出力にルーティングされます。

3 **Compressor Settings** – グラフ内をタッチ&ドラッグするか、パラメーターボックスをタッチしてロータリーで調整します。

Thresholdはコンプレッションが開始するレベルを設定します。左側のメーターはグラフと単位が一致しておりコンプレッサーへの入力信号を示しています。右側のゲインリダクションメーターは、信号がどれだけコンプレッションされているかを示します。**Ratio**は、信号が Thresholdを超えたときのコンプレッション量を比率で設定します。1:1の比率は圧縮なしを意味します。コンプレッサーをリミッターとして使用するには、Ratioを「Infinity」に設定します。ゲインは圧縮後の全体の音量の低下を補いアップするためのゲインです。**Soft Knee**は、Threshold値に近づくにつれて、緩やかな比率で徐々に圧縮を付加します。**Attack**と**Release**は、信号がThresholdを超えたときにコンプレッサーが効くまでの速度と、信号がThresholdを下回ったときコンプレッサーから開放するまでの時間を設定します。

4 **Compressor Histogram** – コンプレッサーのアクティビティを時系列で表示します。

1.13 Delay

すべてのチャンネルまたはMixのディレイ設定が表示され、現在選択されているチャンネルはハイライト表示されます。ロータリーを使用して値を変更するか、パラメーターボックスをタッチして他のチャンネルのディレイを調整します。Inボタンをタッチして、ディレイのオンとオフを切り替えます。インプットディレイは最大340ms、Mixディレイは最大680msまで調整可能です。

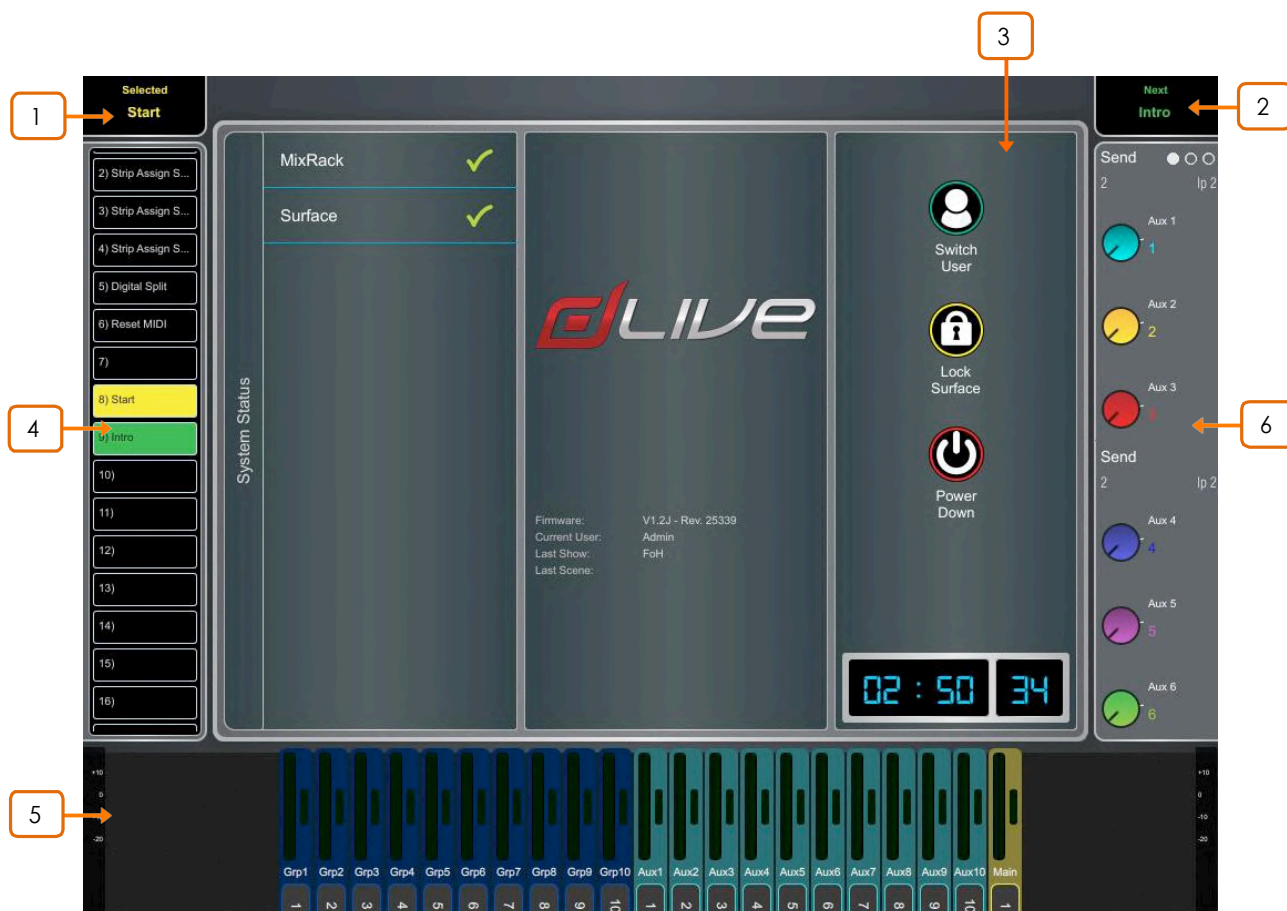


⚙️ **Setup** を押しながら Delay ページの任意のエリアをタッチすると、Delay の単位と温度の設定にアクセスできます。デフォルトの単位はmsですが、メートル、フィート、またはサンプルに変更できます。この設定はインプットチャンネルとMixチャンネルでグローバルに変更できます。dLive が Delay への影響を補正できるように距離の単位を使用する場合は周囲温度も入力します。

2. System screen

S5000、S7000、およびC3500の右側のディスプレイで、システム設定、FX、メーター、ルーティング、I/O にアクセスできます。S3000、C1500、およびC2500では、プロセッシング用画面がこのディスプレイに組み込まれています。

2.1 Harmony UI



1 Selected / Last Recalled Scene – 現在選択されているシーンをイエローでまたは最後に呼び出されたシーンをブルーで表示します(詳細は7.1章を参照してください)。シーンリストで選択したシーンがイエローでハイライトされます。

2 Next Scene – Goを押したときに呼び出される次のシーンを表示します。

3 Main screen area – Screen mode キーを押して、このエリアに表示されているページとメニューを選択します。

4 Scenes widget – スクロール可能なシーンリストです。タッチしてシーンを選択します。選択したシーンはイエローでハイライト表示されます。次のシーンまたは「Go」シーンはグリーンでハイライト表示されます。

5 South Area – ユーザーアサイナブルエリアで、通常はメーターの表示に使用されます。**View** キーを押して、設定されているビューを切り替えます。

⚙️ 設定するには、**Setup** キーを押しながらこのエリアをタッチし、必要なビューを画面の左から右へドラッグし、タッチしてオプションや設定を確認してから、**Apply** をタッチして確定します。

利用可能な View の詳細は第1.1項に記述されています。

6

Soft Rotaries – アサインされているコントロールやメーターのパラメーターまたは利用可能なサムネイルグラフを表示します。ロータリーの上にあるキーを押すかウィジェットエリア内をスワイプして、使用可能な3つのレイヤーを切り替えます。

ソフトロータリーは、チャンネル選択、アクティブMix をフォローしたり、または特定のチャンネルにロックするように設定できます。

⚙️ 設定するには、**Setup** キーを押しながらこのエリアをタッチし、必要なビューを画面の左から右へドラッグし、タッチしてオプションや設定を確認してから、Apply をタッチして確定します。

利用可能なウィジェットの詳細は第1.1項に記述されています。

2.2 Home

Screen modeが選択されていない場合、システム画面には、システムステータスダッシュボード、リアルタイムクロック、およびユーザーログインへのアクセスを含む Home ページが表示されます。

📌 サーフエス **Home** キーを押すと、このページに戻り操作上使い慣れた状態を表示することができます。スクリーンモードやメニューを終了し、現在選択されているチャンネルの選択を解除し、メインLRをアクティブ**Mix**にし、レイヤーAをすべてのフェーダーバンクでアクティブにします。



1 **System Status** – システムコンポーネントのリストを表示します。緑色のチェックマークは、コンポーネントが正しく動作していることを示します。赤い×印はエラーが検出されたことを示します。重要でないイベントがログに記録されると、ブルーのアイコンが表示されます。コンポーネントをタッチすると詳細情報が表示されます。

2 **System Info** – ファームウェアのバージョン、現在のユーザー、最後にリコールされたScene と Show を表示します。

画面左側でシステムコンポーネントを選択すると、そのコンポーネントに関する情報（PSUのステータス、ケーブルのリダンダンシー、Audio Sync Lock、DX32エキスパンダーに搭載されているI/Oモジュールのタイプなど）が表示されます。

エラーが検出された場合は、「An Error Occurred」というメッセージをタッチして **Utility / History** ページを開き、ログを表示します。サポートに連絡してください。

3 **Switch User** を押してユーザーログインページにアクセスします。

Lock Surface を押して、サーフェスのすべてのコントロールとタッチスクリーンがロックすることを確認します。ロックされている間はサーフェスのコントロールを動かしてもパラメータは変更されません。もう一度画面にタッチするとサーフェスのロックが解除されます。

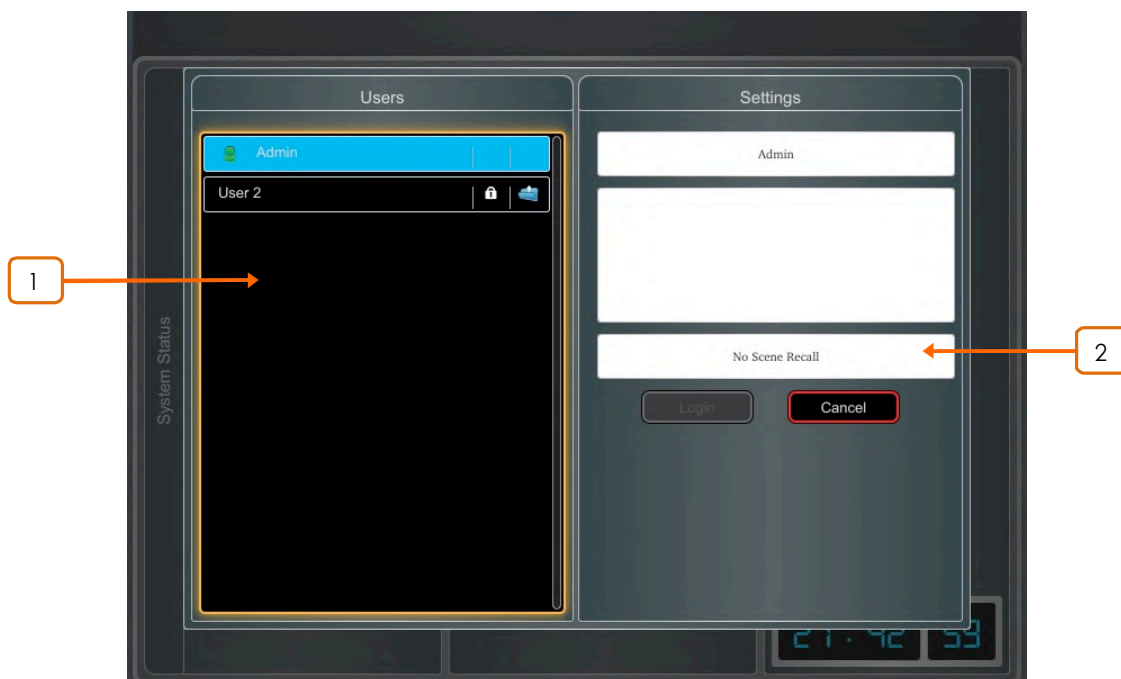
① 現在のUserにパスワードが設定されている場合は、User がサーフェスのロック、またはアンロックをするときは、これを入力する必要があります。

電源を切る前に、**Power Down** を押してシステムの安全なパワーダウンを確認します。正しく電源を切らないと最新のパラメータ変更が失われたり、まれにデータが破損する可能性があります。

④ **Clock** – 時間を時、分、秒で表示します。 **Utility / Date / Time** 画面で設定します。

2.3 User login

System Administrator は、設定を保護し、特定の機能へのアクセスを制限するために最大9つの User Profile を設定できます。別のユーザーとしてログインするには、Homeページで **Switch User** をタッチします。



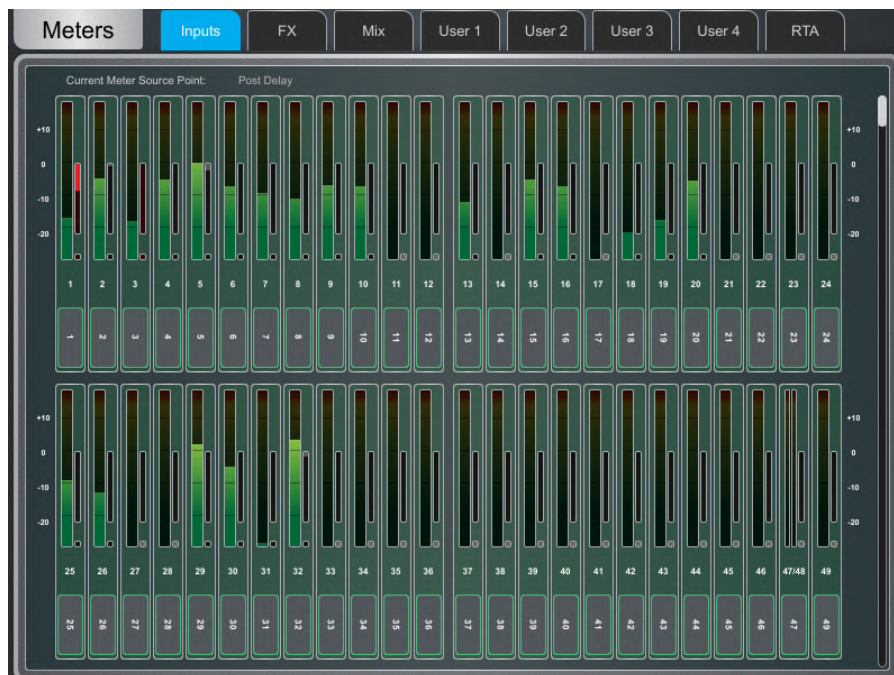
① **Users list** - 利用可能なユーザーを表示します。これらは、**MixRack / Config / User Profiles** 画面で設定し有効にすることができます。Adminユーザーは常に表示されます。ユーザーにパスワードまたは User Scene が設定されているかどうかを示すアイコンが表示されます。ユーザーを変更するには、ユーザーをタッチして選択してからログインをタッチします。

パスワードが設定されている場合、スクリーンキーパッドを使用して入力する必要があります。ユーザーがこの画面を使用してログインしたとき、システムの電源が入ったとき、ユーザーがサーフェスをロックまたはアンロックしたとき、などです。

② **User Scene** – 設定されている場合は、ユーザーが変更されたときにログイン時に自動的にリコールされます。サーフェスがアンロック状態の場合、または現在と同じユーザーがシステムの電源を入れ直した場合はリコールされません。

3. Meters


タブを切り換えて、すべてのインプットチャンネル、すべてのFX センドとリターン、すべてのMix、最大4つの設定可能なユーザービュー、RTA メーター、にアクセスできます。




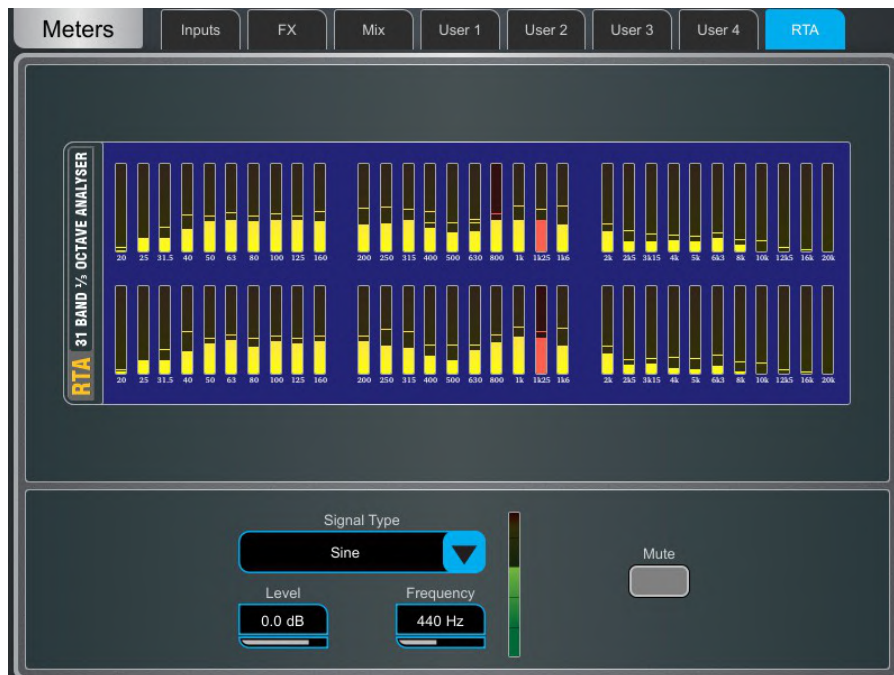
Meters tabs – チャンネル名とカラーは各メーターの下に表示されます。チャンネルがチャンネルミュート、DCA ミュート、またはミュートグループでミュートされている場合、チャンネル名の背景は赤です。

ゲインリダクションメーター と ゲートアクティブインジケータも表示されます。これらはアクティビティをInに切り換えると赤で、アウトするとグレーで表示されます。

Meter Source Point は、すべてのインプットとすべての Mix に対して独立してグローバルに設定できます。これはサーフェスのフェーダーストリップメーターや他の画面のメーターには影響しません。

 **Setup** を押しながら Input または Mix メータータブの任意の場所をタッチして、ソースポイントを設定します。これはサーフェスの LEDメーターにも影響します。Inputに使用できるオプションは、Post Trim、Post Gate/PEQ、Post Compressor、Post Delay です。Mixに使用できるオプションは、Post Trim、Post Insert Return、Post PE、Post GEQ、Post Compressor、Post Fader です。

 **Setup** を押しながら User タブ内の任意の場所をタッチして、User ビューを設定します。設定のためにチャンネルをタッチして、必要に応じてスペーサーまたは列を追加してから Apply を押して確定します。



RTA – アクティブ PAFL 信号用の 1/3 octave RTA です。

⚙️ **Setup** を押しながら RTA ページの任意の場所をタッチして、**Show Peak Band** オプションを有効または無効にします。有効にすると、GEQ フェーダーフリップモードの間RTAは最も支配的な周波数を、赤いバーとして表示するか、該当するストリップメーターの赤いPkインジケーターを点灯させることによって表示します。

4. FX

FX 画面では16個のパーチャル RackExtra FX エンジンにアクセスできます。



1 **FX bar** – 16個の Slots は、空の状態またはFXデバイスがロードされている状態で画面上部に表示されます。FXネーム、現在のライブラリプリセット、メーター、が各アイコンの横に表示されます。左から右にスクロールするとすべてのFXスロットが表示されます。スロットの選択はデバイスまたは空のスロットをタッチします。

2 **Library** – FXライブラリにアクセスするには、**Library** ボタンを押すかサーフェスの **Lib** キーを押します。ライブラリはFXタイプごとにグループ化されています。ファクトリープリセットの1つをロードするか、または保存してあるユーザープリセットを **Show** または直接 **USB** キーからリコールするかを選択できます。タッチしてプリセットを選択し、**Recall** をタッチしてロードします。現在のFXの設定をユーザープリセットとして保存するには、**Store New** をタッチします。現在の設定で既存のプリセットを現在の設定状態で更新するには **Overwrite** をタッチします。

i FXの詳細については、付録 A を参照してください。

3 **Front Panel** と **Back Panel** の表示を切り替えます。

Global Tap Tempo ボックスをタップするかロータリーをタッチして、Global Tap Tempo にロックされているディレイFXのグローバルレートを設定します。タップテンポは **Surface / Control / SoftKeys** 画面を使って SoftKey に割り当てることができます。

4 **Front Panel** – 主要なFXコントロールが表示されています。ルーティング設定にアクセスするには、**Back Panel** に切り替えます。

5 選択されているFXの入力と出力のメーターが表示されます。FXがチャンネルにインサートされている場合は、**In** スイッチと **Dry/Wet** のレベルコントロールが表示されます。FXが **Mix -> Return** として設定されている場合、**PAFL**、**Mute**、のボタンとフェーダーレベルが **Send** と **Return** の両方に対して表示されます。各FXリターンには4バンドのパラメトリック EQ があります。

PEQ ボタンにタッチして PEQ ウィンドウを開きます。

① FX Send または Return が選択されているときはプロセッシング画面から、また FX がインサートされているチャンネルが選択されているときはプロセッシング Insert 画面からFX Front Panel、Library ボタン、PEQ、にアクセスできます。



Back Panel – 選択した FX のルーティングを編集するビューです。ドロップダウンボックスを使用して、Unassigned、Insert、Mix->Return、を選択します。

Insert はチャンネル信号経路を Insert ポイントから FX にルーティングし、チャンネルに戻します。チャンネルを選択し、**Apply** を押して確定します。一部の FX 機器では、**Dual Mono** モードで FX を2つの別々のモノチャンネルにインサートすることができます。

Mix -> Return は Send バスと専用のステレオ FX Return チャンネルを持つシステムエフェクトとしてFXデバイスを使用するパッチです。FX に使用したいバスを選択し、**Apply** を押して確定します。現在のバス設定でパッチが使用可能な場合、ソースパッチはデフォルトの対応する FX Send バスになります。アウトプットパッチはデフォルトの FX リターン専用ステレオチャンネルになります。チャンネルの Processing / Preamp 画面を使用して、FX のアウトプットをデフォルトとは別のインプットチャンネルにアサインすることも可能です。

5. I/O

アナログソケット、I/Oポート、DXおよびDTエキスパンダー、USB、メモリアポート、との間で入出力 (I/O) をパッチします。パッチは、アクティブな接続を示す実線のクロスポイントでマトリックスビュー表示されます。ストライプのクロスポイントは無効な接続を意味し現在のシステム構成で出力が利用できない場合などに表示されます。

⚙️ **Setup** を押しながら I/O 画面の任意の場所をタッチして設定にアクセスします：

パッチが変更されているときはいつでも、アサイン操作時に確認用の **Confirmation** ポップアップが表示されます。

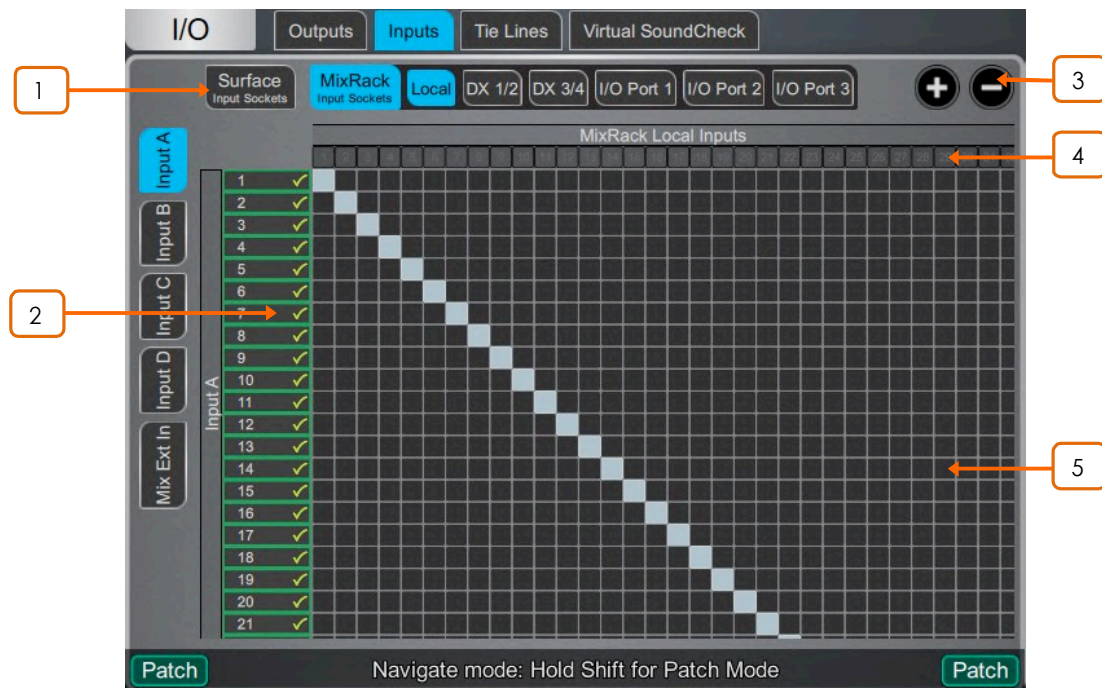
Patch ボタンを押してパッチすると、誤ってパッチの変更してしまわないように2本の指で操作をします。画面のPatchボタン (DirectorではShiftキー) を押しながら、クロスポイントをタッチするとこのオプションが有効になります。**Patch** ボタンを押したままマトリックス上に線を引くと、ソースをデスティネーションに1:1で素早くパッチできます。

Full スクリーン表示を使用すると、I/O画面を操作するときフルタッチスクリーンサイズを利用できます。

Allow multiple tabs を選択すると、マトリックスビューに複数の項目が同時に表示されます。

5.1 Inputs

パッチソース(トップに表示)を Input チャンネルまたは Ext In of Mix チャンネル(左側に表示)にパッチします。



1 **Navigation tabs** – アイテムをタッチすると、それに関連付けられているソースまたはチャンネルがマトリックスビューに表示されます。

2 **Destinations** – InputチャンネルとMixチャンネルのネームとカラーが表示されます。チャンネルにソースがアサインされると、緑色のチェックマークが表示されます。チャンネルネームまたは番号をタッチしてそのネームとカラーが編集できます。

3 **Zoom** – ズームインまたはズームアウト用で、+ – の2つのボタンを使用するか画面上を2本の指でピンチしてください。ズームレベルが小さいと、I/O パッチの全体概要を便利に表示しますが、偶然の変更を防ぐためにクロスポイント操作は無効になります。

4 Sources – ソースナンバーはすでにパッチされている場合はグレー表示、ソケットで +48V が検出された場合は赤色でハイライト表示されます。現在のシステム構成で入力を利用できない場合はストライプ表示されます。

ソケットナンバーをタッチすると、現在のアサインとそのソケットで利用可能なコントロールのリストを表示するウィンドウが開きます。たとえば、Gain、プリアンプの +48V と Pad、またデジタル入力の場合は SRC オプションなどです。

① DT168またはDT164-Wエキスパンダーからパッチを当てる場合は、Danteカードを介してDTソケットからInputチャンネルに有効なパッチが作成されたとき、プリアンプコントロールが表示されます。Dante Controllerと dLive の I/O ページの両方で、正しいパッチが作成されていることを確認してください。

① サンプルレートコンバーターは、dLive サーフェスまたは DX32 の、ステレオデジタル入力ではバイパスされます。

5 Matrix view – ズームのレベルが低い場合はズームインするためにマトリックスのリアをタッチします。高いレベルのズームではクロスポイントをタッチしてソースにパッチを当てます (**Patchボタン**は無効)。**Confirm when reassigning** オプションが有効になっていると確認のポップアップが表示されます。アクティブなクロスポイントをタッチするとアサインは解除されます。

5.2 Outputs

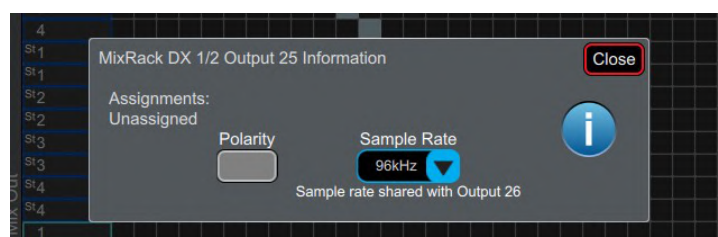
左側に表示されている Mix Out、Direct Out、RackExtra FX、PAFL をアウトプット(上側に表示)に送ります。



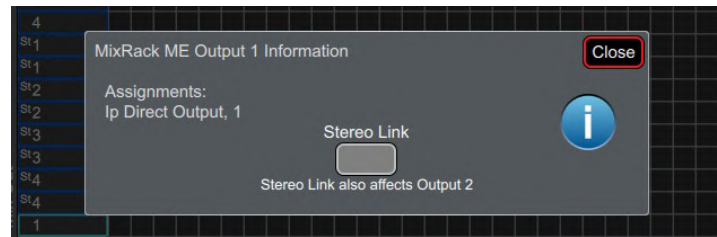
1 Sources – チャンネルネームとカラーが表示されます。チャンネルネームまたはナンバーをタッチしてそのネームとカラーを編集します。

2 Destinations – すでに使用されている Output ナンバーはグレー表示され、現在のシステム構成で出力が利用できない場合はストライプされます。

ソケットナンバーをタッチすると、現在のアサインとそのソケットで利用可能なコントロールのリストを表示するウィンドウが開きます。



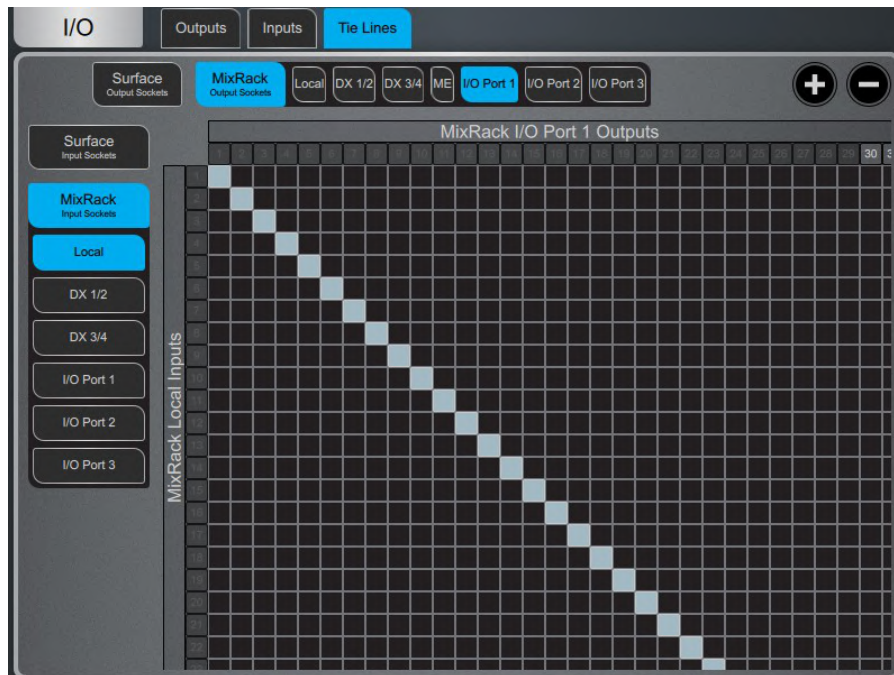
たとえば、DX32 デジタル Output をタッチして、Polarity や Sample Rate の設定にアクセスします。



MEアウトプットをタッチしてStereo Link オプションにアクセスします。Stereo Link されている場合、Allen & Heath パーソナルモニタリングシステムへの出力はステレオペアとして認識され、ME-1 ミキサーのシングルキーにアサインされます。

5.3 Tie Lines

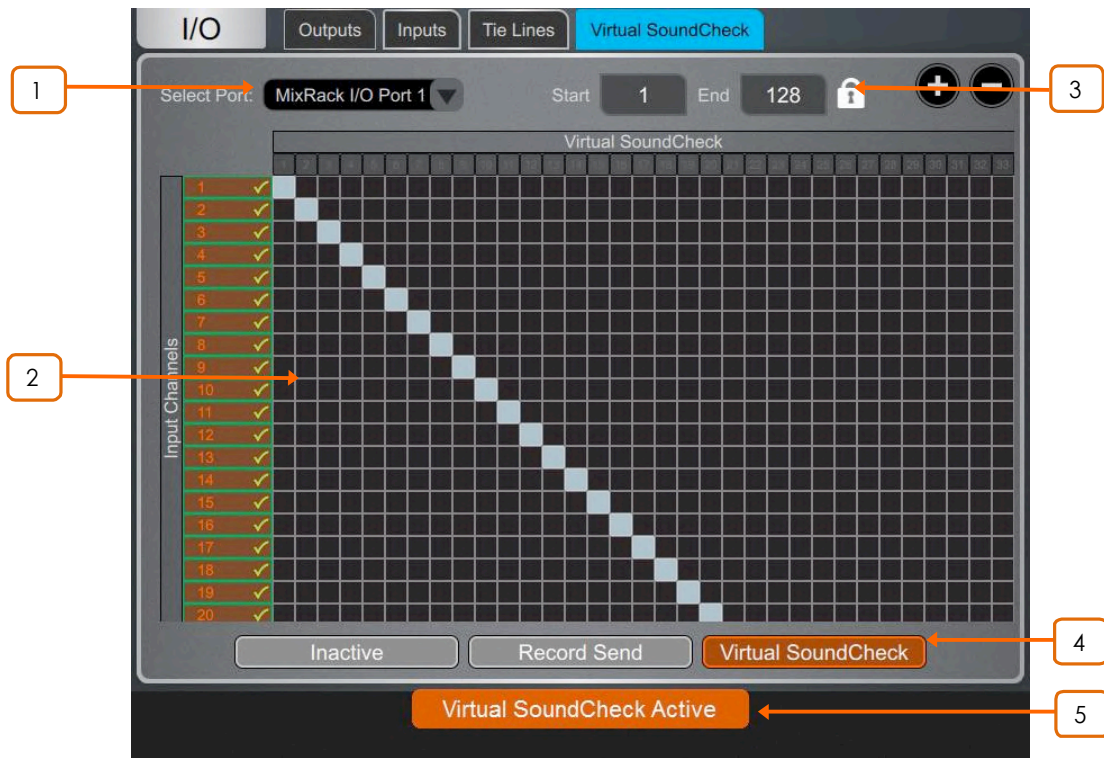
左側に表示されている任意のソースを、上側に表示されている1つまたは複数の送信先に直接パッチします。Mix リソースやバス設定には影響しません。



Digital Split using Tie Lines – デジタルスプリットシステム（例えば、FoH や Monitor）では、上図のように、Tie Lines（タイライン）を使ってMaster MixRack からのローカル入力をI/Oポートやスレーブシステムに接続するのが一般的です。この方法は（チャンネルのダイレクトアウトを使用するのではなく）プリアンプの直後で信号を分割するのでマスターシステムのデジタルトリムやダイレクトアウトソースの影響を受けません。

5.4 Virtual SoundCheck

Virtual SoundCheck を有効にします。Record Send と Virtual SoundCheck モードはシーンメモリーから独立しています。つまり、Virtual SoundCheck を終了すると、Virtual SoundCheck で使用したアナログI/O、インサートFX のパッチは元のシーンのデータに戻ります。また、Safe や Recall Filters を使用しなくても、Virtual SoundCheck 中でもシーンをリコールしたりストアしたりできます。



1 **I/O Port** – Virtual SoundCheck で使用する I/O ポートを選択します。

2 **Matrix View** – チャンネルを I/O ポートにパッチします。通常はこのパッチを1:1にして、入力と同じナンバーの I/O ポートチャンネルに該当するようにします。

3 **Range** – Virtual SoundCheck 専用に I/O ポートチャンネルの範囲を制限することができます。これは、同じ I/O ポートが他のアプリケーション、たとえばプラグイン処理やオーディオ分配などに同時に使用されている場合に便利です。Record SendまたはVirtual SoundCheck モードでは範囲選択がロックされます。

4 **Inactive** はVirtual SoundCheck を無効にします。通常の I/O パッチが使用されます。

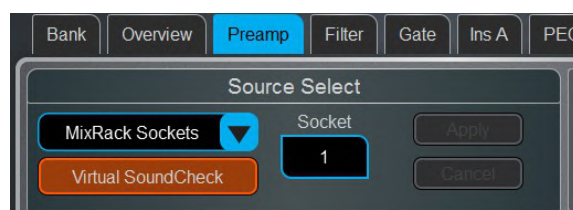
Record Send は、マルチトラックレコーディングの目的で、インプットチャンネルから I/O ポートにトリム前のオーディオを送信します。アウトプットパッチが通常の設定と異なる場合は一時的に無効にし、選択された I/O ポートへ送信します。

① ソースポイントは常にトリム前です(Input Direct Outソース設定によりません)。Virtual SoundCheck 以外のマルチトラックレコーディングアプリケーションで、プロセッサ処理されたチャンネルのレコーディングが必要な場合は、**I/O / Outputs** にアクセスし、Input Direct Outsをパッチします。

Virtual SoundCheck は、ライブ入力の代わりに I/O ポートからインプットチャンネルにオーディオを送信し、通常の入力パッチを一時的に無効にします。

5 **Virtual SoundCheck Active** – Virtual SoundCheck がアクティブであることをユーザーに知らせるメッセージが表示されます。オレンジ色のボックスをタッチすると元の画面に戻ります。

Processing / Preamp 画面には **Virtual SoundCheck** ボタンも表示されます。これにより個々のチャンネルで Virtual SoundCheck を無効にすることができ、ライブのマイクを録音した再生トラックと同時に混在させることが可能です。



6. Routing

ルーティング画面では、現在選択されているチャンネルのセンド、ルーティング、アサイン、を表示および調整できます。これは、dLive フェーダーストリップ、Mix キー、Assign / Pre キー の代わりになります。

① サーフェスのフェーダーストリップの使用に関する詳細については、www.allen-heath.comからダウンロードできるdLive サーフェイス・スタートガイドを参照してください。



Input channels – ルーティング、アサインメント、Direct Out コントロールを表示します。

① Send はpost-fade の場合はパープルのバーで、pre-fadeの場合はグリーンで表示されます。チャンネルがMixに割り当てられている場合は、バーは塗りつぶされ、それ以外の場合はアウトラインのみ表示されます。

Group のアサインメントはパープルのドットで表示されます。

② ドロップダウンメニューをタッチして、**Global Direct Output Source** を選択します。この設定はすべてのチャンネルのダイレクトアウトに影響し、Post Preamp、Post LPF、Post Gate、Post Insert A Return、Post PEQ、Post Compressor、Post Insert B Return、Post Delay、に設定できます。

⚙️ **Setup** を押しながら Routing 画面の任意の場所をタッチすると、**Follow Fader**、**Follow Mute**、**Follow All (DCA / Mute、Ch Fader / Mute)**などの、Direct Out のオプションにアクセスできます。

③ このエリアをスクロールするか、オーバービューエリアの任意の場所をスクロール/タッチしてコントロールをナビゲートします。**On/Off** をタッチして、Main Mix、FX send、AUX またはGroup へのチャンネルアサインを切り替えます。**Pre / Post** をタッチして、FX またはAUX Send の pre-fade または post-fade を切り替えます。ロータリーコントロールを使ってMain Mix への Send レベルまたはチャンネルレベルを調整します。Pan コントロールをタッチし、ロータリーを使ってセンドPanを調整します (Stereo Send と Main Mix のみ)。

5.1 Main モードでは、Main アサインメントの代わりにサラウンドパン アイコンが表示されます。ウィジェットをタッチしてサラウンドパンと LFE レベルにアクセスします (次ページ参照)。

④ **DCA & Mute Group assignments** – **On/Off** ボタンをタッチして、関連するDCA または Mute Group へのチャンネルのアサインに切り替えます。

⑤ **Direct Out** – コントロールをタッチし、ロータリーを使って Direct Out レベルを調整します。Direct Out がDCA、チャンネルフェーダー、Mute にフォローするように設定されているかどうかに加えて、Direct Out の現在のソースポイントが表示されます。

テキストエリアをタッチして、**Follow Fader**、**Follow Mute**、**Follow All (DCA / Mute)**、**Ch Fader / Mute**などのDirect Out のオプションを開きます。



Surround panning – 5.1 のイメージ、オプション、LFE レベル、へアクセスできます。

1 Panning mode – ドロップダウンメニューをタッチして選択したチャンネルのフロントに関するパンモードを 3 つの中から選択します。

LR – Pan コントロールはステレオイメージの L と R に影響します。C に信号は送られません。

LCR – 各チャンネルは L、C、R に PAN することができます。PAN が C では、C のみに信号は送られ、L と R には送られません。ステレオ入力とFXリターンはLRにハードパンされます。

LCR+ – Pan コントロールはステレオイメージに影響を与え、**Divergence** コントロールは C 対 LR のそれぞれの信号量を決定します。

2 Level – Mainのチャンネルレベルです。

3 5.0 Panning – チャンネルの Pan を示す赤いポインターをドラッグして、5.0 のイメージの中の任意の位置に配置します。

4 Divergence – Panning Mode が LCR+ に設定されている場合このコントロールはステレオ入力信号の場合にC 対 LR の信号量を決定します。たとえば、Panが中央でコントロールを時計回りにいっぱい(フル Divergence)で信号は Cに送られずステレオイメージは LR のみに送られた信号に依存します(ファンタムセンター)。Pan が中央でコントロールを反時計回りいっぱい(Divergence 無し)で、信号は C にのみ送信されます。

5 LFE and Non-LFE levels – LFE レベルを使用して、Main LFE チャンネルに送る信号のレベルをコントロールします。Main 5.0 Mix に送られる信号のレベルをコントロールするには、**Non-LFE** レベルを使います。これはデフォルトでは常に最大値ですが、例えば特殊な LFE のみの信号を使用する場合は、最大-inf まで減衰することができます。



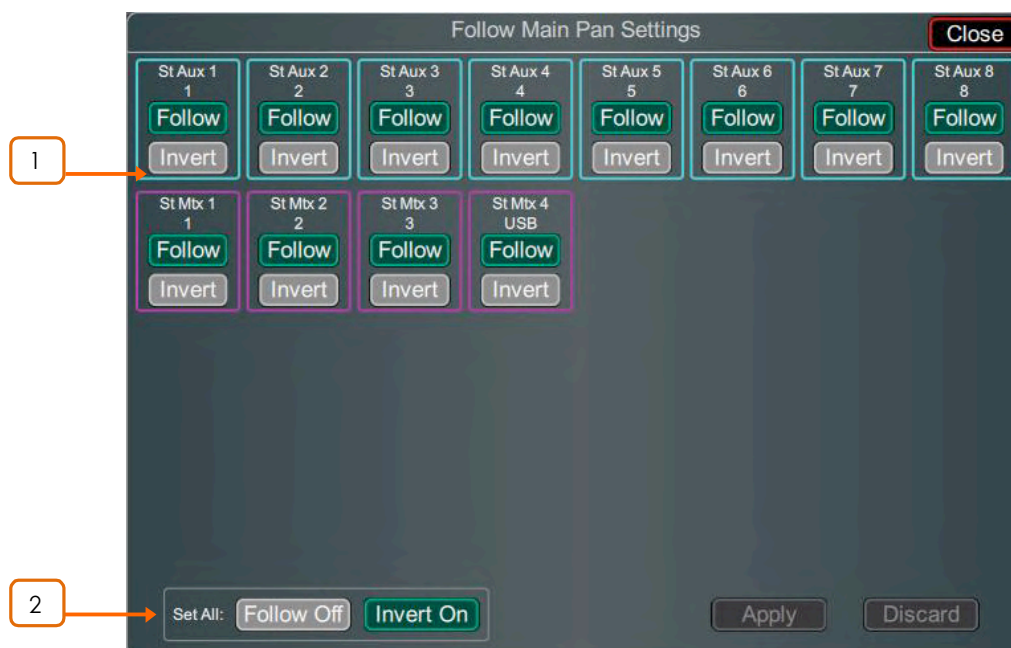
Aux, Matrix and FX sends – 選択した Mix に対する Input、FX Return、Group のルーティングとアサインを表示します。

1 **Mix Source** – 選択した Mix に信号を送るチャンネル信号バス内のポイントはこのドロップダウンメニューを使用して Mix に対してグローバルに設定されます。Post Preamp、Post Insert A Return、Post PEQ、Post Delay、に設定できます。

2 **Sends overview** – Input、FX Return、Group、からの Send は post-fade の場合はパープルのバーとして pre-fade の場合はグリーンの場合として表示されます。チャンネルが Mix にアサインされている場合はバーが塗りつぶされ、それ以外の場合はアウトラインのみ表示されます。上部のタブを使用して、Input、FX Return、Group、を表示します。

3 **Routing controls** – このエリアをスクロールするか、オーバービューエリアをタッチしてコントロールをナビゲートします。On/Off をタッチして Mix へのチャンネルアサインを切り替えます。Pre/Post をタッチして、チャンネルセンドの pre-fade または post-fade を切り替えます。ロータリーコントロールをタッチし、ロータリーを使ってチャンネル Send レベルを調整します。Pan コントロールをタッチし、ロータリーを使ってチャンネルセンドパンを調整します (Stereo Send のみ)。

4 **Follow Main Pan** – このボタンをタッチして、Follow Main Pan Settings を開きます。




1 Follow / Invert – 各 Stereo Mix をそれぞれ設定できます。**Follow** が有効になっていると、Main (LR) へのチャンネルパンを Send パンがフォローします。**Invert** を有効にすると、チャンネルのMain パンは Stereo Mix に対して反転します。**Follow**と**Invert**の両方が有効になっている場合は、チャンネルの Mainパンをフォローし、かつ反転したPanがStereo Mix に反映されます。**Apply** をタッチして変更を確定するか、**Discard** をクリックして変更を取り消します。

2 Set All – すべての Stereo Mix に対して、**Follow** と **Invert** を一度に有効または無効にします。変更を確定するには **Apply** を、キャンセルするには **Discard** をタッチします。



DCA and Groups – DCA または Group へのチャンネルアサインを表示します。**On/Off** をタッチして、DCA または Group へのチャンネルアサインを切り替えます。DCA は、上部のタブを使用してさまざまなチャンネルタイプを表示します。

 **Setup** を押しながら Routing 画面内の任意の場所をタッチすると、**DCAフェーダーの 0dBオプション**にアクセスできます。DCA レベルを強制的に 0dB にします。

7. Scenes

dLiveシーンメモリーを操作します。最大500のシーンを保存でき、シーンを利用してキューリストを作成できます。グローバルシーンセーフおよびシーンごとのリコールフィルターは、特定のパラメーターをリコールからブロックするように設定できます。

7.1 Scene Manager







エディットやリコールのためにシーンリストへのアクセスを与えます。




1 Scene list – 500 の全てのシーン All Scenes 表示するか、現在のキューリスト Current Cue List を表示するか選択します。イエローでハイライトされている Scene は選択されている Scene で、システム画面の左上コーナー表示されます。グリーンでハイライトされているシーンは Next シーンまたは Go シーンで、システム画面の右上コーナーに表示されます。

上下にスワイプするか、ロータリーを使ってスクロールし、リスト内をタッチしてシーンを選択します。イエローとグリーンの両方のインジケーターが選択するために移動します。Next(グリーン)のシーンは、サーフェスの **Prev** キーと **Next** キーを使って現在のシーンとは独立して選択できます。

シーンリストのアイコンは次のことを示します：

-  シーンはこのメモリーに保存されます。
-  最後に呼び出された Scene です。Home 画面にも表示されます。
-  シーンに Embedded Recall が設定されています。
-  Crossfade Time が設定されています。
-  Recall Filter が設定されています。
-  シーンがロックされています。

 複数のサーフェイスまたはDirectorインスタンスがシステムに接続されておりサーフェスロールが使用中の場合、イエローのシーンセレクターと最後に呼び出されたシーンアイコンはサーフェスまたはDirectorの特有のものです。

2 Name – Name ボックスをタッチしてキーボードを開き、シーンのネームを最大14文字で入力します。**Description** ボックスをタッチしてシーンに関するメモを入力します。

3

Crossfade Time – **Crossfade Time** をタッチし、ロータリーを使用してシーンのクロスフェードタイムを最大20秒まで設定できます。この値は、レベルとパンが現在の設定から次に呼び出されるシーンの設定に変わるまでの時間設定です。クロスフェードはインプットのフェーダーとパン、Mixフェーダー、DCAフェーダー、センドのレベルとパン、に影響します。

Crossfade Time のあるシーンが呼び出されると、シーンネームにクロスフェードの間プログレスバーが表示されます。



① Crossfadeはオーディオレベルに影響しますが、サーフェスのフェーダーは瞬時に新しい位置に移動します。クロスフェード中にフェーダーを手動で動かすとそのチャンネルのクロスフェードの動きに上書きされます。

4

Recall – **Go** をタッチするかサーフェスの **Go** キーを押して、Next(グリーン)シーンをリコールします。現在の設定が、リコールされるシーンで上書きされます。シーンをリコールする前に、**Undo Go** をタッチするか、**Reset** キーを押しながらサーフェスの **Go** キーを押してリコール前の設定に戻します。

① 複数のサーフェスシステムでは、**Undo Go** 機能はサーフェスに特有です。

5

Modify – この機能はすべて、現在選択されているイエローのシーン用です。

Storeにタッチするかサーフェスの**Store**キーを押して現在のパラメーターをシーンにストアします。

ストアしたシーンを元に戻すには、サーフェスの **Reset** ボタンとサーフェスまたは画面上の **Store** ボタンを同時に押し続けます。

① ストアしたSceneのUndoは、それがトリガーされたサーフェス上またはDirectorセッションでの最後のストアを元に戻します。別のサーフェスまたはDirectorセッションによって作成されたストアを元に戻すことはありません。

サーフェスの **New** キーを押して、現在のパラメーターを利用可能な空のメモリーにストアします。

選択したパラメーターのみを現在のシーンまたはある範囲のシーンでアップデートできます。

Update をタッチして Update Scene Range ウィンドウを開きます(後セクション参照してください)。

Delete をタッチして、シーンのネーム、コンテンツ、およびRecall Filterをクリアします。

Recall Filter をタッチしてシーンの Recall Filter 設定を表示およびエディットします(後セクション参照してください)。

Lockボタンを押すと Scene がロックされ誤ってエディットされることを防ぐことができます。

Copy Filter To... をタッチして、現在のリコールフィルター設定を単一のシーン、ある範囲のシーン、またはすべてのシーンにコピーします。

シーンをリコールするときに、同じまたは異なるユニット上での他の複数のシーンリコールを自動化できます。**Embedded Recall** をタッチしてシーンの Embedded Recall 設定を開きます(後セクション参照)。

シーンをリコールすると、カスタム MIDI スtringを TCP/IP 経由でブロードキャスト送信できます。**Custom MIDI** をタッチして、MIDI 文字列を16進数形式で入力します。dLive MIDI TCP/IPプロトコルで定義されている標準の MIDI Stringに加えて、シーンに関連付けられたカスタム MIDI Stringがリコール時に送信されます。

6

Copy をタッチして現在選択されているイエローのシーンのコンテンツと Recall Filter をコピーします。コピーしたいシーンをタッチし、**Paste** ボタンをタッチしてペーストします。シーン Name と Description はコピーされません。

⚙️ **Setup** を押しながらScene Manager画面の任意の場所をタッチして、シーン管理設定にアクセスします：

Scene Overwrite Confirmation は、Scene Store や Scene Manager ページの使用時に確認ポップアップを表示します。Scene Delete のときには確認ポップアップは常に表示されます。

Scene Recall Confirmation は、Scene Manager ページを使用しているときに Scene Recall 時に確認ポップアップを表示します。Scene Delete のときには確認ポップアップは常に表示されません。

Display Last Recalled は、現在選択されているシーンではなく、画面の左上コーナーに最後に呼び出されたシーンを青で表示します。

Disable Surface Controls は dLive サーフェス上のシーンエリアのコントロールをロックし、誤操作を防ぐことができます。

Auto Store はシーンがリコールされると、最後に呼び出されたシーンに現在の設定を自動的に保存します。通常サウンドチェック中に別のシーンを呼び出す場合に、現在のシーンのコンテンツを自動的にストアするために使用されます。

① Auto Store はホーム画面に表示されているシーンに作用します。現在選択されているイエローのシーンにはありません。

① 複数のサーフェスシステムでは、Auto Store 機能はサーフェスに特有です。

Track Embedded は Embedded Recalls が設定されている場合、現在のイエローポインターを最後に呼び出されたシーンに移動します。

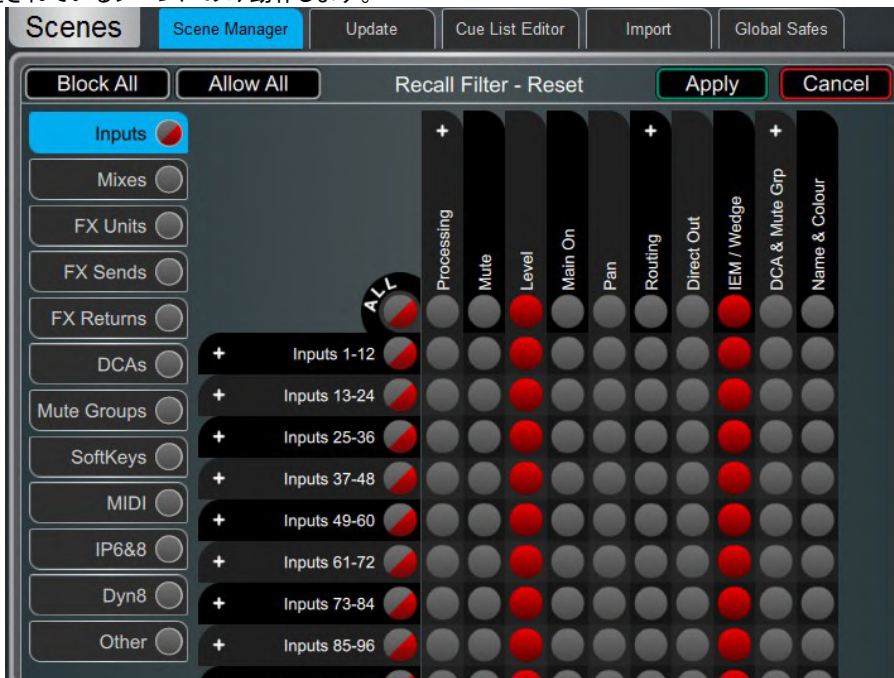
Auto Increment は、シーンがリコールされるとリスト内の次に利用可能なシーンに Next (グリーン) のポインターを移動し、次のシーンは常に現在のシーン +1 になります。ボタンを1回押すだけで、連続したシーンを次々にリコールすることができます。

Go on Touch を利用するとシーンリストおよびウィジェット内のシーンの位置に触れるだけでシーンを呼び出すことができます。このモードでは、現在選択されているシーンがオレンジ色でハイライト表示されます。

① Go on Touch がアクティブなときは、確認のポップアップは表示されません。本当に必要な場合にのみこのオプションを使用してください。

7.2 Recall Filters

リコールフィルターは、特定のチャンネルまたはパラメーターがシーンリコールによって上書きされるのを防ぎます。設定されているシーンにのみ動作します。



左側のタブを使用して、さまざまなパラメーターグループを表示します。ピンチ操作でマトリックス表示を拡大/縮小します。マトリックスを移動するには、上下または左右にスワイプし、項目はタッチして切り替えます。許可されたアイテムはリコールされ、ブロックされたアイテムはリコールされません。

上側のパラメーターラベルをタッチして、すべてのチャンネルのパラメーターを1つずつ切り替えます。1つのチャンネルのすべてのパラメーターを切り替えるには、左側のチャンネルラベルをタッチします。タブのすべての項目を切り替えるには **All** をタッチし、すべてのタブのすべての項目の設定には **Block All** または **Allow All** をタッチします。

① シーンリコールフィルターは Scene Manager ウィンドウからコピー & ペーストできます
詳細は [セクション 7.1](#) をご覧ください。

7.3 Embedded Recall

シーンをリコールするときに、同じまたは異なるユニット上での他の複数のシーンリコールを自動化できます。ホストシーン内の各エンベッド (埋め込み) シーンにディレイを設定できます。



Unit Name ドロップダウンからターゲットのユニットまたはシステムを選択します。dLive ネットワーク上にある互換性のある全ての Allen & Heath ユニットがここにリストアップされます。ローカルシステムのシーンを自動化するには、'My dLive' を選択します。

Scene Number を設定してエンベッドシーンを選択します。ネームはボックスの下に表示されます。エンベッドされるシーンのリコールの **Delay** タイムを設定します。ホストシーンをリコールした後、システムがシーンをリコールするまで待機する時間です。時間は 0秒 (instant) から 4分まで設定できます。シーンを右側のリストに追加するには、**Add** をタッチします。

リストには、エンベッドされているシーンとそれに関連するユニットと Delay タイムが表示されます。選択して **Remove** をタッチするとリストから削除されます。

7.4 Update

1つまたは複数のシーンでパラメーターをアップデートします。



1 Scene List – アップデートするシーン(複数可)をタッチして選択します。リストから任意のシーンナンバーとその組み合わせを選択できます。

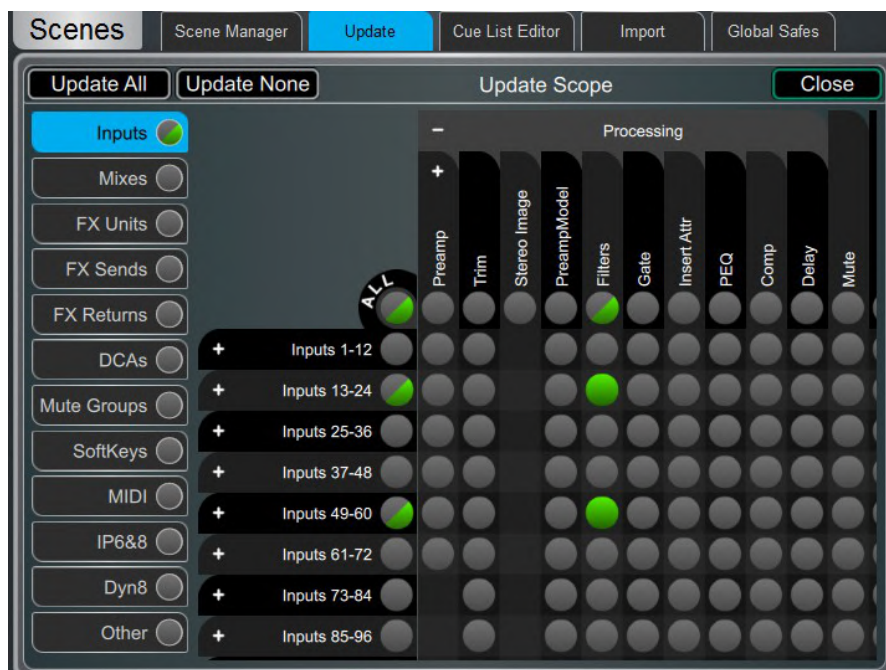
✓ シーンはこのメモリーに保存されます。

🔄 アップデートされるシーンです。 – タッチして切り替えます。

2 Select Scenes – シーンを選択するオプション、**All**、**None**、**Range** があります。

3 Scope – 次のいずれかのオプションを選択します：

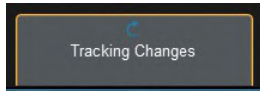
Manual – タッチして **Update Scope** マトリックスを開き、アップデートに含めるパラメーターをマニュアルで選択します。



左側のタブに、パラメーターグループが表示されています。ピンチ操作でマトリックス表示を拡大または縮小します。マトリックスを移動するには、上下または左右にスワイプします。項目をタッチして切り替えます。グリーンで強調されている項目はアップデートされ、他の項目は無視されます。ネストしたパラメーターの表示と非表示を切り替えるには、+ と - の記号をタッチします。

上側のパラメーターラベルをタッチして、チャンネルのパラメーターを1つずつ切り替えます。1つのチャンネルのすべてのパラメーターを切り替えるには、左側のチャンネルラベルをタッチします。**Update All** をタッチしてすべての項目を選択するか、**Update None** をタッチしてすべての項目の選択を解除します。

Auto Tracking – ユーザーによるパラメーター変更にシーンが追従するオプションです。パラメーターを変更した後、選択されているシーンにパラメーターの変更を適用できます。



このポップアップは、システムが Auto Tracking モードにあり、パラメーターの変更が記録中であることを示します。ポップアップをタッチするといつでも Update ページに戻り、変更を **Apply** または **Cancel** できます。

4

Mode – Update モードを選択します：

Absolute - 選択したシーンのターゲットパラメーターを現在の値で上書きします。

Absolute モードを使用して、複数のシーンの任意のパラメーターを固定値に変更します。

例：すべてのシーンの IP1 フェーダーレベルを 0dB に変更します。

Relative - レベルパラメーター (Gain/Fader/Send/Master) への変更は、ターゲットシーンで選択されたパラメーターに相対的に適用されます。

Relative モードを使用して、複数のシーンの任意のパラメーターを固定値に変更します。

例：すべてのシーンの IP1 フェーダーレベルを +3dB 上げます。

① Relative モードでのレベルではないパラメーター変更はターゲットシーンに Absolute に適用されます。

① Manual- Relative アップデートを実行すると、最後のシーンリコール以降に変更されたパラメーターのみがターゲットシーンに適用されます。

5

Update – Apply を選択して、ターゲットシーンの選択したパラメーターをアップデートします。アップデートをキャンセルするには **Cancel** を押します。

7.5 Cue List Editor

キューリストは、利用可能なシーンから選択されたシーンのカスタムリストです。キューリストは、ネームを付けたりセーブしたり、リコールしたり、デリートしたりできます。



1 **Current Cue List** – シーンをドラッグ & ドロップしてキューリストを作成します。シーンは任意の順序で配置でき、リスト内で何度でもリPEATすることができます。Cue List から Scene を削除するには、シーン名の右側にあるゴミ箱アイコンをタッチします。

2 **Save** をタッチして Current Cue List に名前を付けてセーブします。**Load** をタッチして以前に保存した Cue List を選択して開きます。**Clear Current** をタッチして、Current Cue List からすべてのシーンを削除します。

Current Cue List 内で選択したシーンを移動するには、**Move Up** または **Move Down** をタッチします。

Overwrite をタッチして、Current Cue List で保存したリストのアップデートを確認します。

Manage をタッチして、保存してある Cue List からリストを開き、削除します。

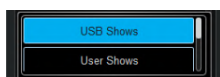
7.6 Scene Import

シーンインポートでは、既存のショーから現在のショーに1つ以上のシーンをインポートできます。これは、フェスティバルでゲストエンジニアのショーのシーンを現在のショーにインポートし(オーディオを中断することなく)、さらに必要に応じてフィルタリングを設定するなどの状況に便利です。



1 **Local Scenes** – 現在ロードされている Show のシーンのリストです。スワイプしてリストをスクロールします。

2 **Select Show** – インポートしたい Scene を含む Show をタッチして選択します。

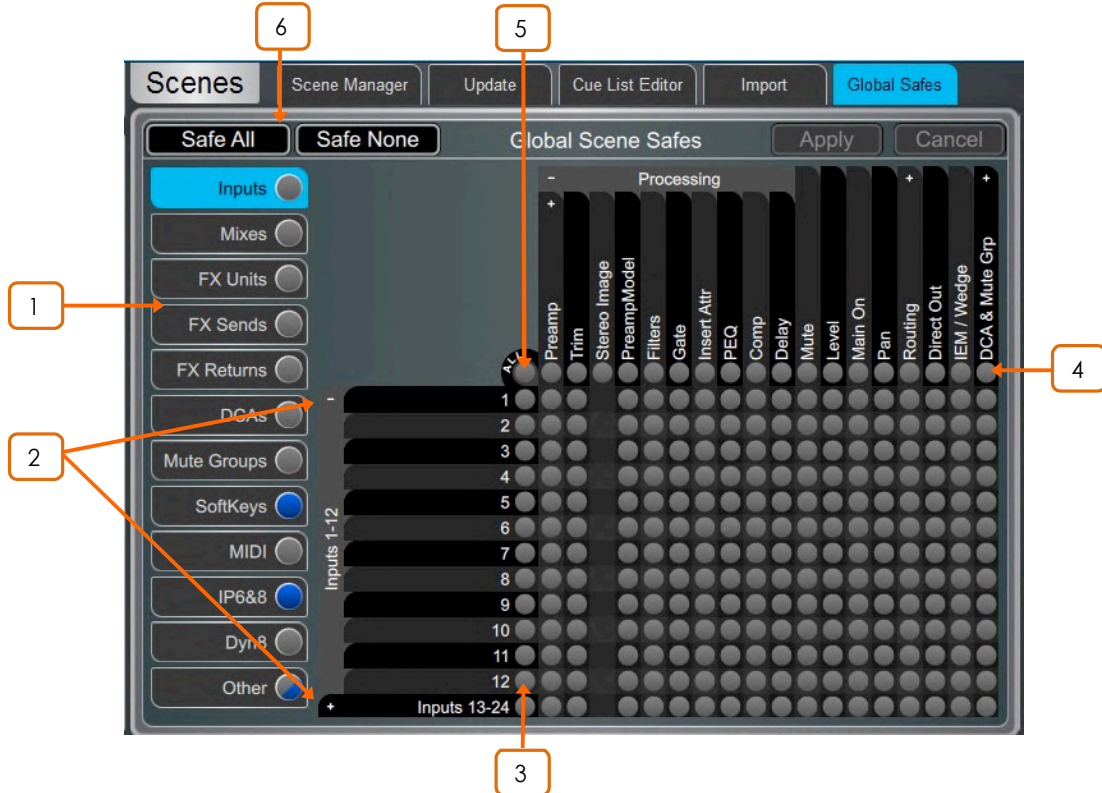


ドロップダウンメニューをクリックして、Showの保存場所を切り替えます – USB または User です。

3 **Selected Show** – Import したい Show の持つ Scene のリストです。この列からシーンを左側の Local Scenes の列にドラッグ & ドロップして、現在のショーにインポートします。

7.7 Global Scene Safes

Scene Safe は、特定のチャンネルまたはパラメーターがシーンのリコールによって上書きされるのを防ぎます。Recall Filters とは反対に、この設定はグローバルで、すべてシーンのリコールに有効です。SoftKey のアサインなど通常は特定の設定の保護に使用するので Show の中でグローバルな設定になります。



ピンチ操作でマトリクス表示を拡大または縮小します。テーブルを移動するには、上下または左右にスワイプします。アイテムをタッチしてセーフ状態を切り替えます。

Safe状態のアイテム(青でハイライト表示)はリコールされません。

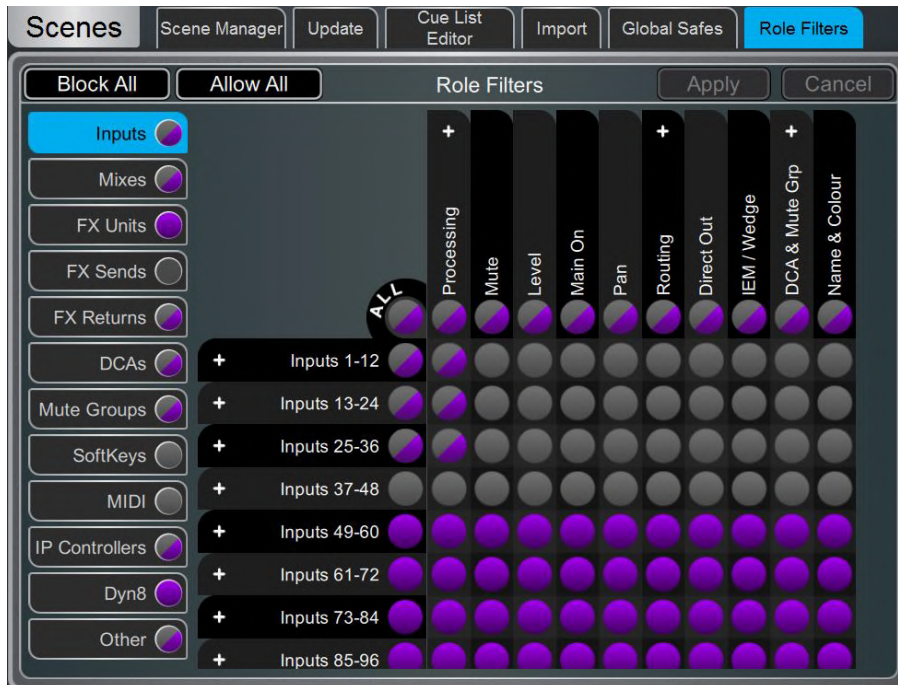
- 1 左側のタブを使用して、パラメーターグループを表示します。
- 2 ネストされたパラメーターの表示/非表示を切り替えるには + と - の記号をタッチします。
- 3 チャンネルのすべてのパラメーターを切り替えるには、左側のチャンネルラベルをタッチします。
- 4 テーブル上側のパラメーターラベルをタッチして、すべてのチャンネルで、パラメーターごとに切り替えます。
- 5 現在のタブのすべての項目を切り替えるには、**All** をタッチします。
- 6 すべてのタブのすべての項目の設定には、**Safe All** または **Safe None** を選択します。

タブ内で 1 つ以上のアイテムが Safe であると、タブがブルーの点灯になります。

7.8 Role Filters

ロールフィルターは、特定のチャンネルまたはパラメーターがシーンリコールによって上書きされるのを防ぎます。他のエンジニアが使用しているチャンネル、Mix、FX、その他の設定がローカルサーフェス上のシーンリコールの影響を受けないように、設定されているロールにのみ影響します。マルチサーフェスモードでは、2つのサーフェスで対のロールフィルターを設定するのが一般的です。たとえば、入力1-64がFoHで使用されている場合それらはモニターサーフェスのロールフィルターでブロックされ、入力 65-128 は FoH サーフェスのロールフィルターでブロックされます。同じことが他のすべての設定にも当てはまります。この設定の例については、[マルチサーフェス FOH / MON template show](#) のセクションを参照してください。

① Role の作成に関してはセクション [10.4 Surface Preferences](#) を参照してください。



左側のタブで、パラメーターグループを表示します。ピンチ操作でマトリックス表示を拡大または縮小します。マトリックスを移動するには、上下または左右にスワイプします。項目をタッチして切り替えます。Allow のアイテムはリコールされ、Block のアイテムはリコールされません。

上側のパラメーターラベルをタッチして、すべてのチャンネルのパラメーターを1つずつ切り替えます。1つのチャンネルのすべてのパラメーターを切り替えるには、左側のチャンネルラベルをタッチします。現在のタブのすべての項目を切り替えるにはALL をタッチし、すべてのタブのすべての項目を設定するにはBlock All または Allow All をタッチします。

① 複数のサーフェスとDirectorインスタンスが、処理とミキシングを含む MixRack 設定を共有するときは注意が必要です。マルチサーフェス設定では、Role Filter 設定がサーフェス間で分割されるように設定されていることを確認してください。これにより、リモートサーフェスが操作しているチャンネルや Mix に関する設定を、誤ってリコールすることを避けることができます。

8. Ganging

最大16のギャンググループの作成ができます。ギャングは、同じタイプの2つ以上のチャンネルまたは Mix 間でプロセッサーやルーティングのパラメーターをリンクします。ギャング内のチャンネルまたは Mix は「Members」となります。パラメーターは「Attributes」となります。

ギャングは相対値ではなく絶対値でのコントロールを提供します。

- ① ギャングの設定はSceneオートメーションに従います。**Scenes / Global Scene Safes** ページを使用して、ギャング設定が上書きされないようにすることができます。



- ① Gang グループを作成またはエディットするには、画面上部の16個のGang タブの1つにタッチします。チャンネルがすでにアサインされているGang はイエローでハイライト表示されます。

- ② **Members** – インпут (Ip) または Mix タブを選択します。あなたがGang またはGang 解除したいチャンネルにタッチします。チャンネルおよび Mix は1つのGang にのみ属することができます。

- ③ **Attributes** – リンクしたいパラメーターをタッチします。ルーティング Attribute を追加するとGang されたチャンネルからの Send とアサインがリンクされます。**Apply** をタッチして変更を確定します。

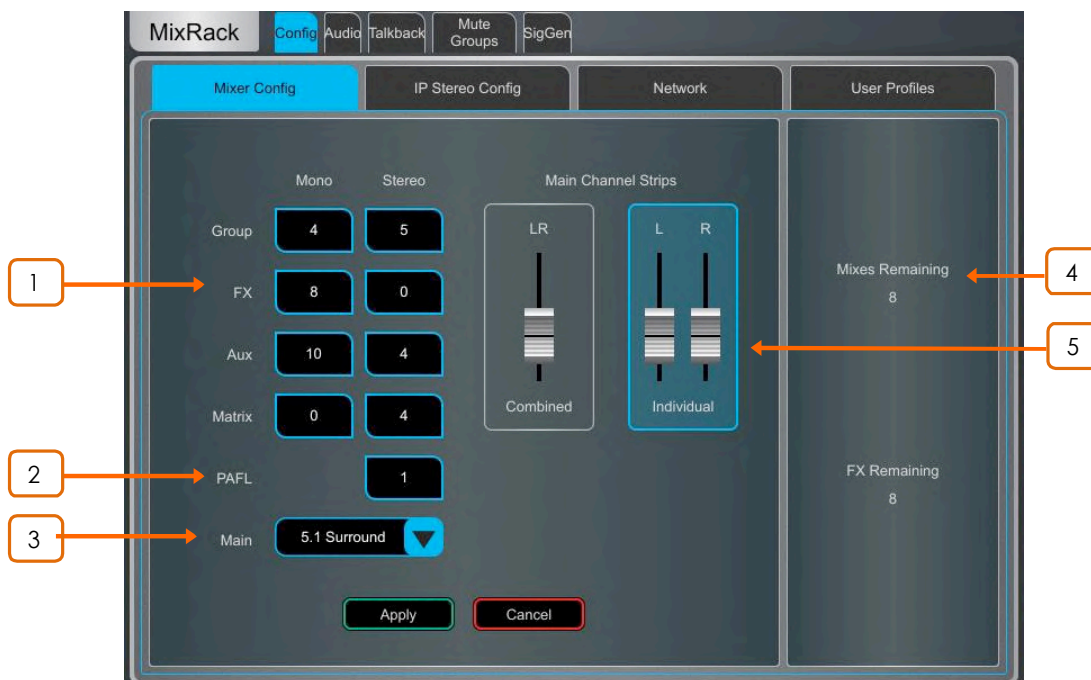
① プリアンプゲインはGang できません。Gain コントロールをノミナルレベルに設定してから、Trim コントロールをGang することでミキシング中に入力レベルの調整することができます。または、2つの入力チャンネルに、**MixRack / Config / IP Stereo Config** でステレオ入力を設定してプリアンプをリンクさせます。

9. MixRack Setup

ミキサーバス設定、ステレオ入力設定、ネットワーク設定、オーディオ設定、およびユーザープロファイル、ヘアクセスします。

9.1 Config / Mixer Config

利用可能な 64Mix バスのアーキテクチャーを設定します。



1 Bus configuration – ボックスをタッチして、ロータリーを使って Mono/Stereo の Group、FX センド、AUX センド、Matrix アウトの数を設定します。任意の組み合わせを選択できますが、Mono バスはペアでしか追加/削除ができないことに注意してください。

2 PAFL – ロータリーを使用してステレオPAFLバスの数を設定します。一般的には1に設定します。複数のオペレーターがdLiveシステムを共有している場合は、追加のPAFLバスが便利です。例えば、エンジニアがサーフェス上で FoH ミックスをし、セカンドエンジニアがラップトップまたは追加のサーフェス上で Monitor ミックスをします。

3 Main – 5つのMain Mix のモードから 1 つ選択します：

None - Main Mix はありません。例えば、多数のAux ミックスによるモニターミックス専用です。

LR - 標準ステレオ Main Mix です。

LR+Msum - ステレオの Main Mix に加えて LR のプリフェーダー、プリプロセッサ一段のモノラルミックスを追加の出力として持ちます。例えば、モノラルでディレイスピーカーやゾーンへの提供に使用します。

LR+M - 独立したステレオ LR バスとモノ M バスの3ウェイ Main Mix です。チャンネルは LR と M に任意の組み合わせでそれぞれアサインできます。M の典型的な用途はメインセンタースピーカー、モノラルPA、バス供給用サブバスなどです。

LCR – LCR Panを持つ3ウェイ Main Mix です。各チャンネルは Left から Center そして Right に Pan できます。Pan の Center では、信号は M のみに供給され、L と R には供給されません。ステレオチャンネルは LR にのみに供給されます。

5.1 Surround – マルチチャンネル5.1です。各チャンネルはフロントに関してLR、LCR、LCR+ に設定できます。このモードのときは、画面上の Surround Panning ウィジェットが **ルーティング** 画面に表示されます。

4 残っているバス数とFXセンド数を表示し、最大数を表示し、最大数を超えると警告します。

5

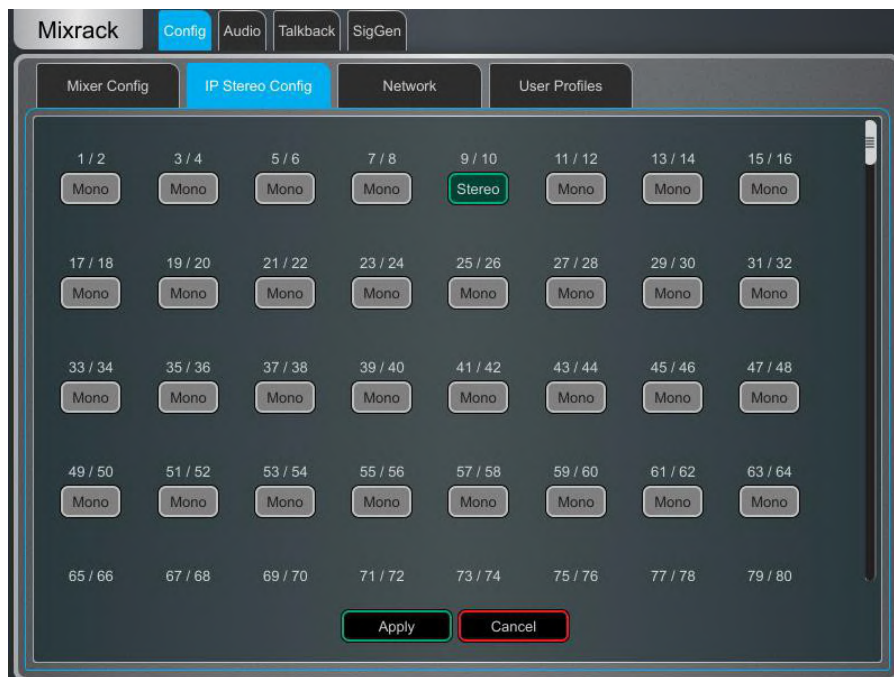
Main Fader Strips – Main LR ミックスは、1本の Combined フェーダーストリップまたは2本の **Individual** フェーダーストリップとしてサーフェスに表示できます。Gang すると Delay を含む LR に関する全てのプロセッシングもリンクします。L と R の相対レベルを調整するために Balance コントロールが用意されています。このオプションは Surroundチャンネルの sL とsR にも影響します。

Applyを押して変更を確定します。バス設定以外の現在の設定はすべてそのまま残ります。

① Mix Config はバスアーキテクチャーを再アサインし、Mix パラメーターをリセットします。これらの変更は、ショー中ではなく、事前に行う必要があります。

9.2 Config / IP Stereo Config

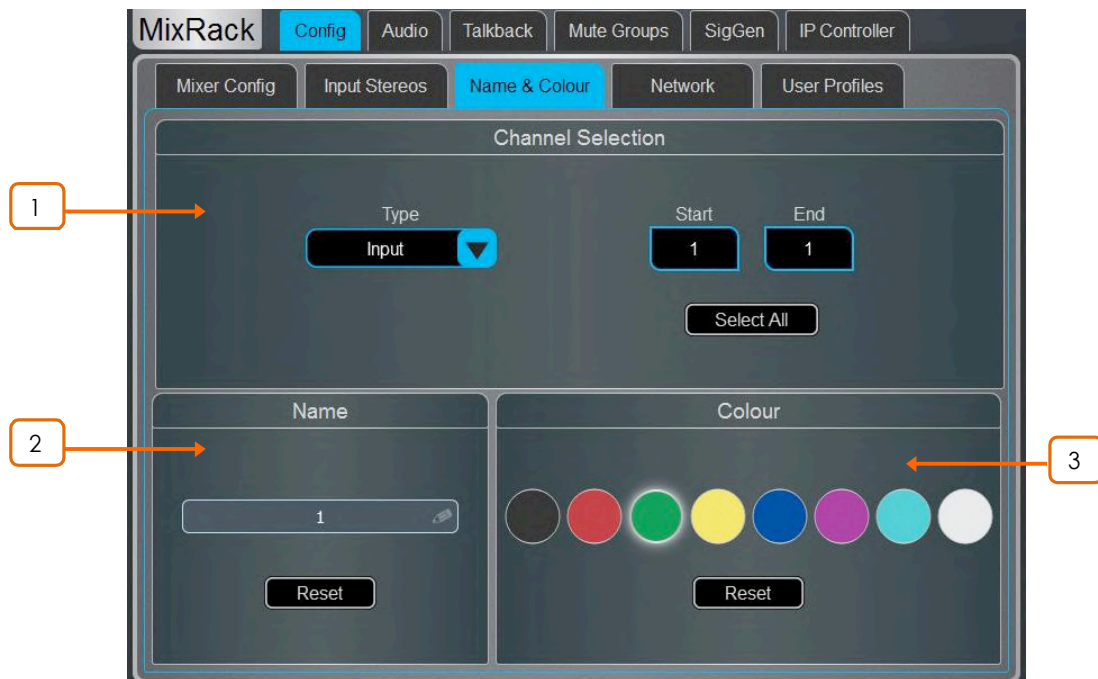
128 の入力チャンネルの Mono/Stereo 構成を表示します。Stereo はグリーンでハイライト表示されます。ボタンをタッチして設定を変更し **Apply** を押して確定します。Stereo チャンネルは 1本のフェーダーで操作でき、全てのプロセッシングはリンクしています。



① これは音楽プレーヤー対応などにチャンネルを常時Stereo入力として設定するためのものです。ライブをミキシング中にステレオソースを瞬時にリンクする場合には、**Gang** を利用します。

9.3 Config / Name & Colour

設定した範囲のチャンネルのネームとカラーを変更またはリセットします。個々のチャンネルのネームとカラーはプロセスングの画面からエディットできます。



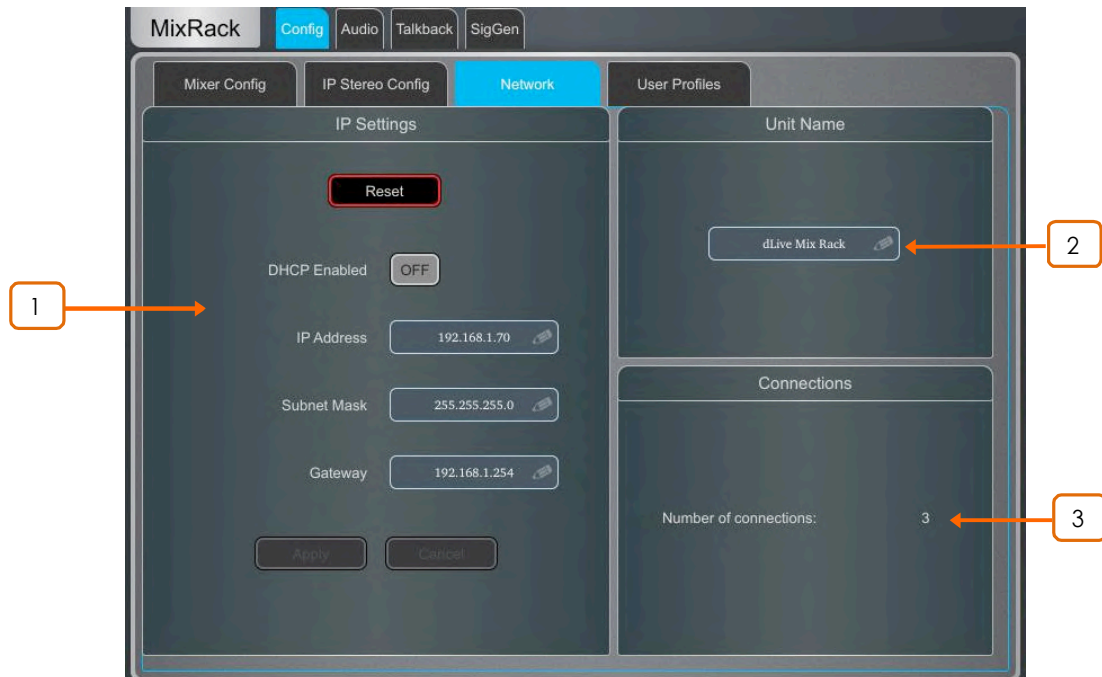
1 **Channel Selection** - ドロップダウンメニューからチャンネルの **Type** を設定します。
Select All をタッチするか、**Start** と **End** を設定してチャンネルの範囲を設定します。

2 **Name** - **Reset** を押すとデフォルトのチャンネルネームが選択した範囲に設定します。
単独のチャンネルが選択されているときにネームボックスをタッチしてエディットします。

3 **Colour** - Color にタッチして変更するか、**Reset** を押してデフォルトのカラーを選択した範囲に設定します。

9.4 Config / Network

ネットワーク上の MixRack を識別するための IP アドレスと Unit ネームを設定します。



1 IP Settings – 静的 IP アドレスを設定するには、**IP Address** ボックスをタッチしてアドレスを入力します。Subnet Mask と Gateway が有効であり、Wi-Fi ルーター、アクセスポイント、ラップトップ PC などのネットワーク上のすべてのデバイスが互換性のあるアドレスを持っていることを確認します。

デフォルトの MixRack IP アドレスは192.168.1.70で、Subnet Mask は255.255.255.0、Gateway は192.168.1.254です。**Reset** ボタンを押すとデフォルトに戻すことができます。

Enable **DHCP** は、Wi-Fi ルーターなどのネットワーク DHCP サーバーによって MixRack に IP アドレスを割り当てます。

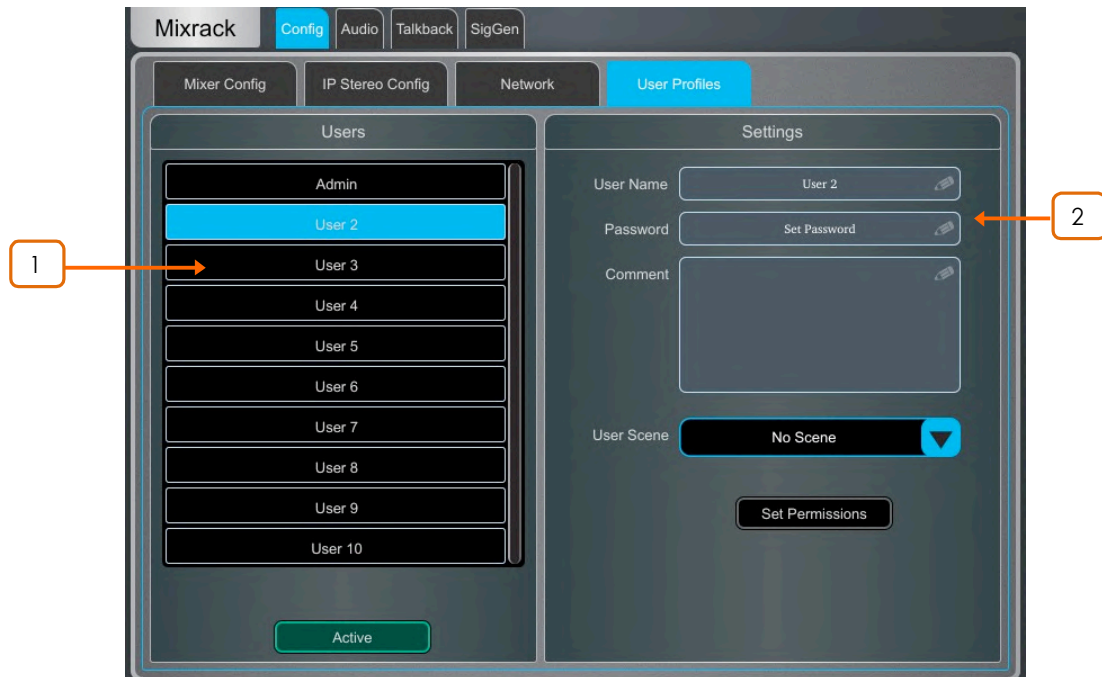
i DHCP サーバーが MixRack に接続されている場合にのみ DHCP を使用します。サーバーが存在しない場合、DHCPが有効になっている状態で MixRack の電源をいれると、システムの起動に通常よりも長い時間がかかります。

2 Unit Name – ネットワーク上の MixRack を識別するために、最大 16 文字の Unit Name を設定できます。デフォルトは「dLive Mix Rack」です。

3 Connections – MixRack へのアクティブなネットワーク接続数を表示します。サーフェスとタッチスクリーンはそれぞれ1つの接続としてカウントされます。

9.5 Config / User Profiles

Administratorを含む最大10のユーザープロフィールを設定して、オペレーターへのアクセスを制限したり、選択した機能を保護したりすることができます。



1 Users – Admin ユーザーはすべての機能にアクセスでき、必要に応じて他の User に許可を設定してパスワードを発行することができます。パスワードが設定されている場合は、User のログイン、User の変更、dLive サーフェスのロック/アンロック、するときが必要です。リスト内のアイコンは、パスワードが設定されているかどうか、および User がアクティブであるかどうかを示します。

User をタッチしてプロフィールをエディットします。Home / User Login 画面でこのユーザーを有効にするには、Active にタッチします。

2 Settings – User Name ボックスをタッチして、最大16文字の名前を入力します。Password ボックスをタッチしてパスワードを最大16文字まで設定または変更します。Comment ボックスをタッチしてメモを入力します。

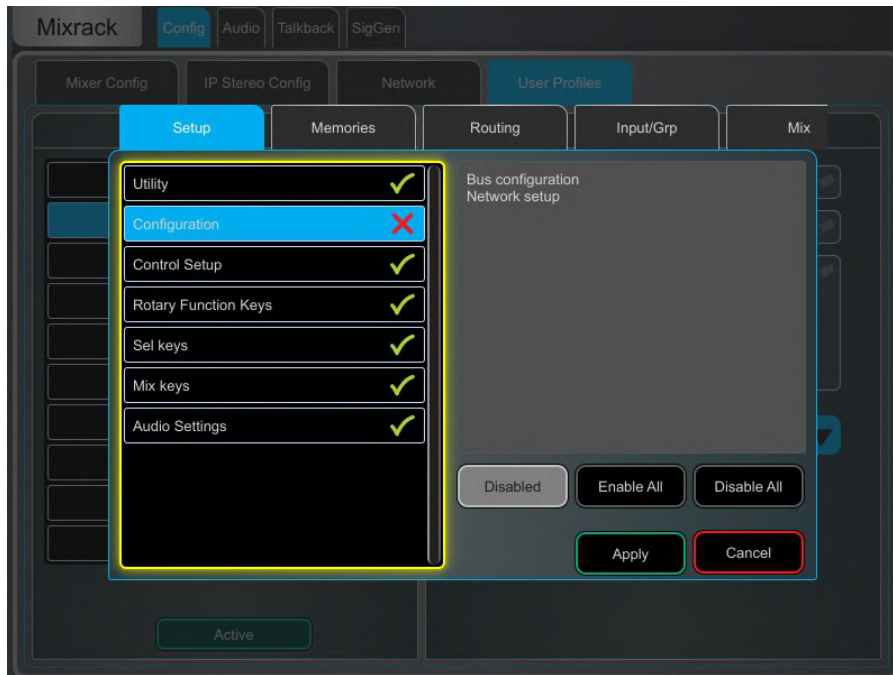
User Scene ドロップダウンをタッチし、User がログインしたときに自動的にリコールするシーンを選択します。User Scene により、ユーザーの既知の開始ポイントにミキサーが確実に復元します。

i User Scene は、ユーザーが変更されたときにのみリコールされます。同じユーザーがログインしたとき、またはユーザーを変更せずにシステムの電源が入ったときはリコールされません。

Set Permissions を押してPermissions ウィンドウを開きます(次ページを参照してください)。

i User Profiles は dLive MixRack に保存されます。Show のメモリーには保存されません。

i dLive MixPad セッションは、iPad にログインしたユーザーのユーザー権限に従います。

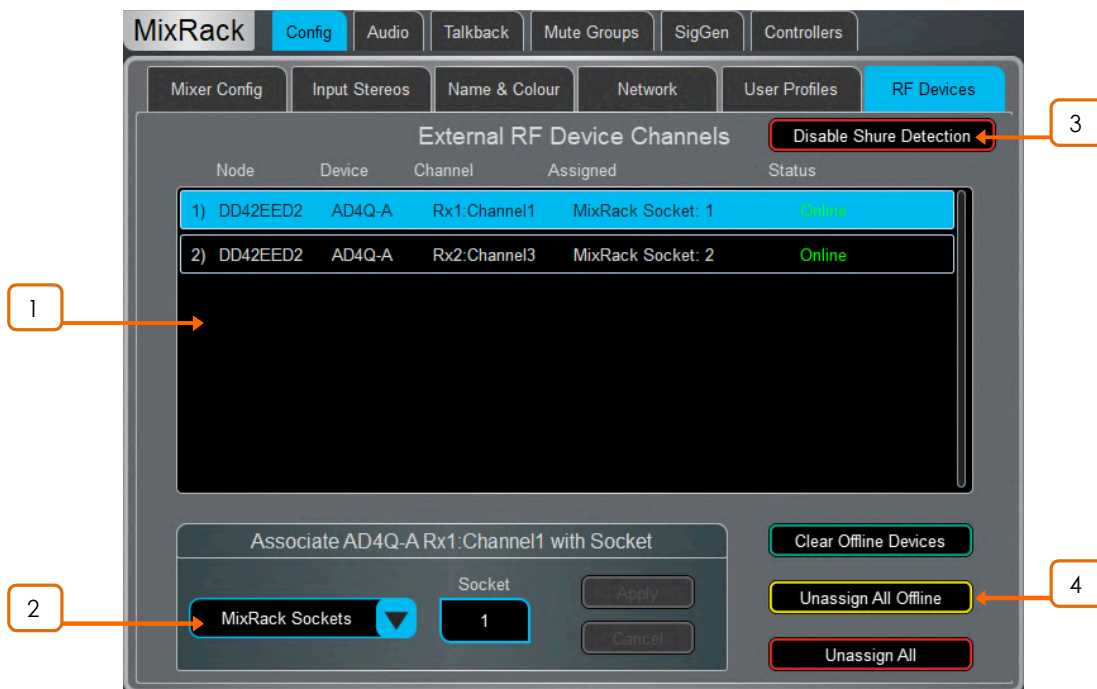


User permissions – 各ユーザーには、それぞれの Permission 設定を適用できます。ウィンドウ上部のタブを使用して、それぞれの Permission グループを表示および設定します。リストから項目を選択し、必要に応じて **Enabled / Disabled** ボタンを切り替えます。右側のウィンドウには選択されている項目に含まれる機能の説明が表示されます。現在開いているタブ内のすべての項目を一度に切り替えるには、**Enable All / Disable All** ボタンを使用します。**Apply** をタッチして変更を確定します。

9.6 Config / RF Devices

最大45台の接続受信機のモニターと設定をします。

❗ファームウェア 1.70 は Shure の ULX-D、QLX-D、Axient Digital デバイスをサポートしています。



1 External RF Device Channels – Node、Device 名前、受信 Channel Socket のアサイン、Online/Offline Statue です。タッチしてデバイスを選択します。

2 **Associate with Socket** – 選択した RF デバイスチャンネルを MixRack、Surface、DX、DT、I / O カードソケットに関連付けます。この手順は、インプットチャンネルのプリアンプセクションに **RF 情報** を表示されるために必要です。

3 **Disable / Enable Shure Detection** – Shure デバイスが接続されていない場合はネットワークトラフィックを最小限に抑えるために **Disable Shure Detection** を押して無効にします。

① Shure Detection を無効にするときは、MixRack の電源を入れ直す必要があります。

Shure Detection が無効になっている場合は、Enable Shure Detection ボタンで再度有効にできます。

4 **Clear / Unassign** – 以下のオプションから選択してください：

Clear Offline Devices – External RF Devices リストからオフラインの RF レシーバーを削除します。

Unassign All Offline - オフライン RF デバイスのソケットへのアサインをすべて削除します。

Unassign All - オンラインとオフライン両方の RF デバイスのソケットへのアサインをすべて削除します。

9.7 Audio / I/O Port

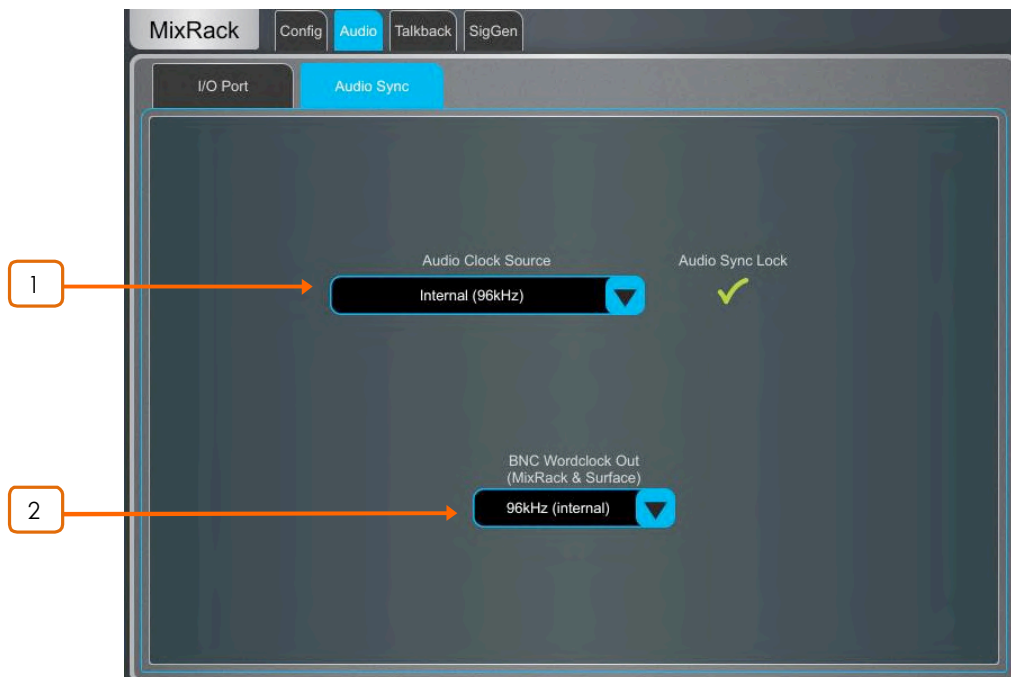
これらのタブは、I / Oポート1、2、3、に装着されているカードの情報を表示し、関連するオプションにアクセスできます。

各モジュールの詳細については、[付録 D](#) を参照してください。

① M-Dante、M-Waves、M-ES-V2 カードのクロック、リダンダンシー、その他オプションの設定は、それぞれ Audinate、Waves Audio、Auvitrان、のソフトウェアからアクセスできます。これらの設定へのアクセスは、dLive インターフェースではサポートされていません。

9.8 Audio / Audio Sync

Audio Sync ページで、システムのオーディオクロックオプションを設定します。



1 **Audio Clock Source** – dLiveシステムのクロックソースを選択します。内部オーディオクロックを使用する場合は **Internal (96kHz)** に設定します。これがデフォルト設定です。オーディオネットワークカードに同期する場合は **I / O ポート** に設定します。また MixRack またはサーフェスのBNC入力から供給される 96kHz のワードクロックに同期する場合は **MixRack / Surface の BNC Wordclock In** に設定します。

① オーディオネットワークカードを使用して2つ以上のシステムをリンクする場合は、「Master」システム(通常プリアンプを制御するもの)が Internal に設定され、他のシステムは装着する I/O ポートから同期するように設定します。

① 96kHzのソース、またはM-DL-ADAPTの「letter-box」アダプターが装着されている場合はアダプターに装着された48kHzのオーディオネットワークカードにのみ同期します。

① dLive C Class MixRack を使用している場合、このページには BNC コネクタをワードクロック入力または出力として設定するためのオプションが表示されます。

2 **BNC Wordclock Out** – サーフェスと MixRack にある ワードクロック出力のサンプルレートを選択します。これは、Off、44.1kHz、48kHz、または96kHz (internal) に設定できます。

9.9 Audio / Source Select

最大20のSource Selectorを設定でき、またそれぞれが最大20のSourceを持ちます。これらは GPIO または IP Remote Controller を介して制御できます。

Source Selector で設定される Source は、アウトプット Mix に対して相互に排他的関係です。例えば施設のBGMの選択に使用する場合、ソースを切り替えると自動的にクロスフェードします。

① 選択したアウトプットMixにルーティングされているがメンバーとして選択されていないインプットまたはグループはSource Selector の影響を受けません。これにより Source Selector 上のアクティブなソースに関係なく、優先マイク、ページング、アナウンス、アラームシステム、などを常にアウトプットMixにルーティングすることができます。



1 **Sources: Inputs / Mixes** – 左側タテのタブを使用して、インプットとMixバスを切り替えます (Grp、Aux、Mains)。インプットまたはグループを下の枠にドラッグアンドドロップして Source Select グループに追加します。

2 **Source selector members** – 選択されている Source Select グループのメンバーとそのレベルを表示します。各グループは、インプットとグループを任意に組み合わせ最大20のSource 持つことができます。

グループに Source が追加されたら、その Source にタッチして Source のネーム、カラー、レベル、を指定します。ここで指定されるネームとカラーは、システム内の他の場所で Source に使用されているネームとカラーとは無関係なので、オペレーターに「わかりやすい」ラベルを付けることができます。

3 **Source Selector** – タッチして Source Select グループを選択します。最大20の Source Select グループを設定できます。

4 **Output** – Source Select グループのアウトプットとして使用される Stereo や Mono の Aux または Matrix を選択します。

5 **Fade In/Out Time** – Source 間の Fade In と Fade Out の時間を最大10秒で設定します。

9.10 Audio / AMM

AMM (Automatic Mic Mixer) は、会議やパネルディスカッションなどの複数の話者主体のアプリケーションでマイク間の自動レベルコントロールを提供します。AMM により、明瞭度が向上し、また話していないマイクのレベルが下がることでフィードバックのリスクが軽減されます。いったん AMM を設定した後はマイクレベルのマニュアル操作は可能ですが、ほとんど調整を必要とはしません。

❗ AMMは、音楽ではなくスピーチアプリケーションを対象としています。

Main Screen - NOM Mode



ON - 「ON」に切り替えると、AMM は各フェーダーの直後に独自のゲインエレメントを配置して自動コントロールを行います。

Chair - 他のチャンネルよりもプライオリティを高くするために、チャンネルを CHAIR に設定します。例えば議長を他の話者より優先にする場合です。CHAIR のマイク感度と、CHAIR がオープンの際の他のチャンネルのダッキングされる量を設定できます。

Best Mic - このオプションでは、1人の話者が話しているとき、その最も強い信号を受信している1つのマイクのみをアクティブにします。これにより複数のマイクが同じ話者に対してトリガーすることによるクロストーク、フェージング、および環境ノイズなどの問題を防ぐことができます。CHAIR 機能は Best Mic On のアルゴリズムとは独立です。

❗ 使用するすべてのマイクが同じタイプで、ポジショニングやゲインがほぼ同等である場合に、Best Mic On を使用することをお勧めします。

Solo - 各入力には SOLO があり、選択したチャンネルをオープンにし、他のすべてのチャンネルをオフにします。一度にソロにできるチャンネルは1つだけで、SOLOチャンネルをミックスはしません。

Main Screen - D-Classic Mode



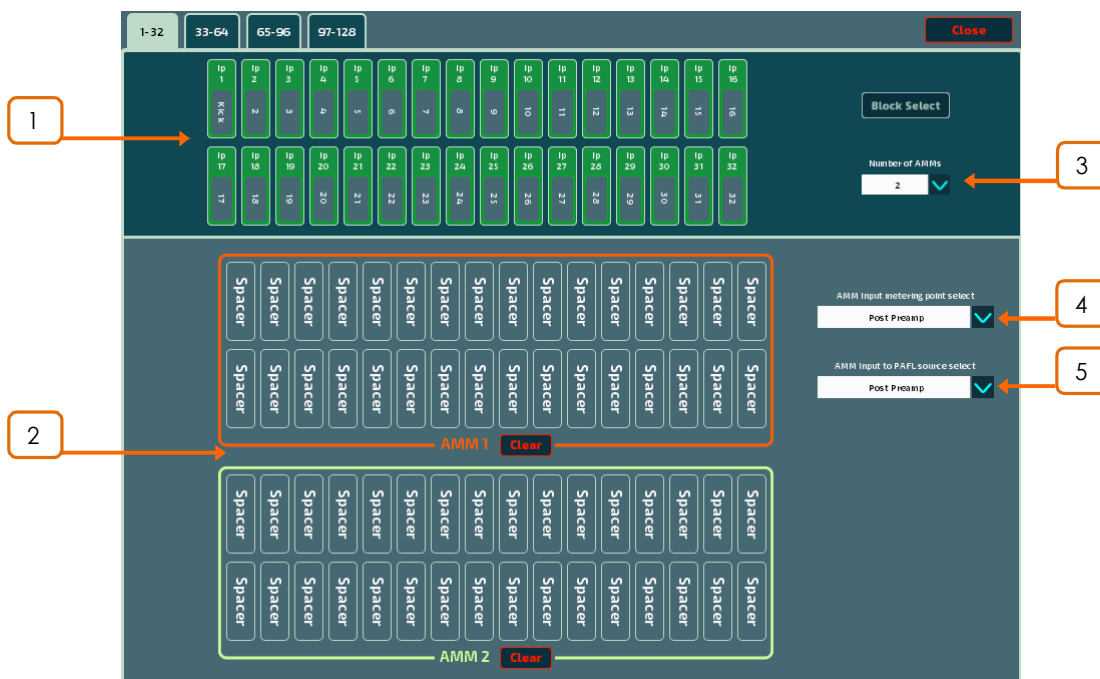
ゲートおよび固定ゲインのアッテネーションを使用するNOMモードとは異なり、D-Classicはインプットレベルに比例して各マイクのゲインをダイナミックに調整するために「constant gain sharing」アルゴリズムを使用します。音量が大きいほどミックスのゲインが上がります。

Priority Level - Priority Level は各チャンネルに対するゲインのオフセット量で、そのチャンネルに対してより高いまたはより低いゲインを設定することができます。-15dB（ロープライオリティ）～中央の 0dB（オフセットなし）～ 最上部の +15dB（ハイプライオリティ）の範囲の可変スライダーです。

ON - 「ON」に切り替えると、AMM はチャンネルフェーダーを「0」に設定し、各フェーダーの各フェーダーの直後に独自のゲインエレメントを配置して自動コントロールを行います。

❗ D-Classic は、Best Mic On、SOLO、CHAIR、その他のセットアップ機能を持ちません。

Input Assign



Input Assign ウィンドウを使用して、AMM の数と各 AMM のメンバーを指定します。

1 Inputs – このエリアから対象となる AMM にインプットをドラッグ&ドロップします。インプットストリップの上にあるタブを介して128 個の入力すべてに32個ごとのブロックでアクセスできます。Block Select をオンにして、アサインしたい最初と最後の項目をタッチしてその範囲のチャンネルを下のウィンドウにドラッグします。

2 AMM(s) – 各 AMM のアクティブなメンバーを表示します。AMM から入力を削除するには、アイテムを上部の枠にドラッグ&ドロップします。AMM からすべての入力を削除する場合は、Clear ボタンを使用します。

3 Number of AMMs – 1、2、4 の AMM ゾーンから選択します：

- 1 AMM = 最大 64 メンバー
- 2 AMM = AMM あたり最大 32 メンバー
- 4 AMM = AMM あたり最大 16 メンバー

NOMモードで複数の AMM を操作する場合は、各 AMM に独立して **Chair**、**Best Mic**、**Solo**、の機能があります。

AMM モードを含む **Setup** 画面の設定は、すべてのアクティブな AMM ゾーンに適用されません。

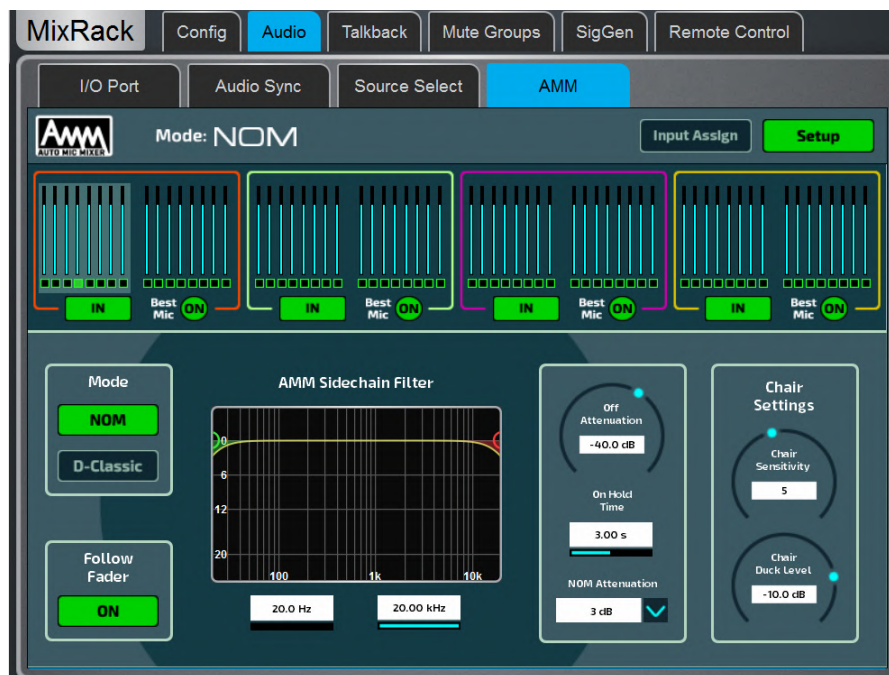
4 AMM Input metering-point select – AMM にアサインされているインプットのメーターポイントを選択します：

- Post Preamp
- Post Gate/PEQ
- Post Compressor (Pre AMM)
- Post Delay (Post AMM)

5 AMM Input to PAFL source select – AMM にアサインされているインプットのPAFL ソースポイントを選択します：

- Post Preamp
- Post Ins A Ret
- Post PEQ (Pre AMM)
- Post Delay (Post AMM)

Setup: NOM



Side Chain Filter - High Pass フィルターと Low Pass フィルターを設定して、マイクが誤ってトリガーされる可能性がある通常の音声範囲を超える上下の周波数をカットオフします。

Off Attenuation - マイクをオフ状態にするアッテネート量を設定します (-10dB - -90dB)。

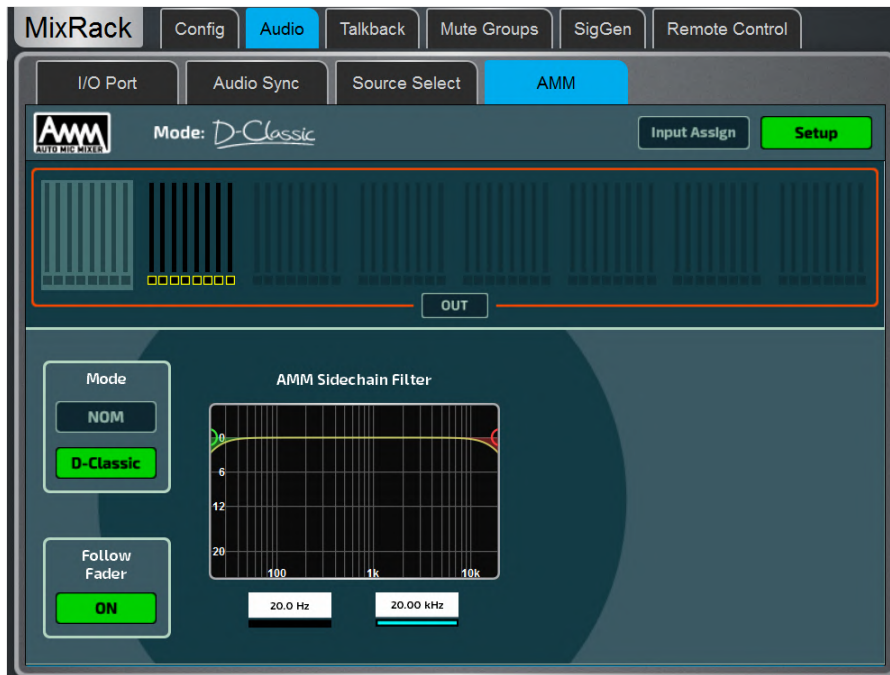
On Hold Time - トリガーが終わってから、マイクをオープンしたままにする時間を設定します (1 - 5 秒)。CHAIR マイクは Hold Time の影響を受けません。

NOM Attenuation - オープンするマイクが 2 倍になるごとのアッテネート量を設定します (3 - 6 dB)。

Chair Sensitivity - CHAIR のマイクをオープンして他のマイクをダッキングするのに必要な信号の感度を設定します (1 - 10 最小から最大感度まで)。

Chair Duck Level - CHAIR マイクがオープンしているときの他のマイクに適用されるアッテネート量を設定します (-3 - -40dB)。

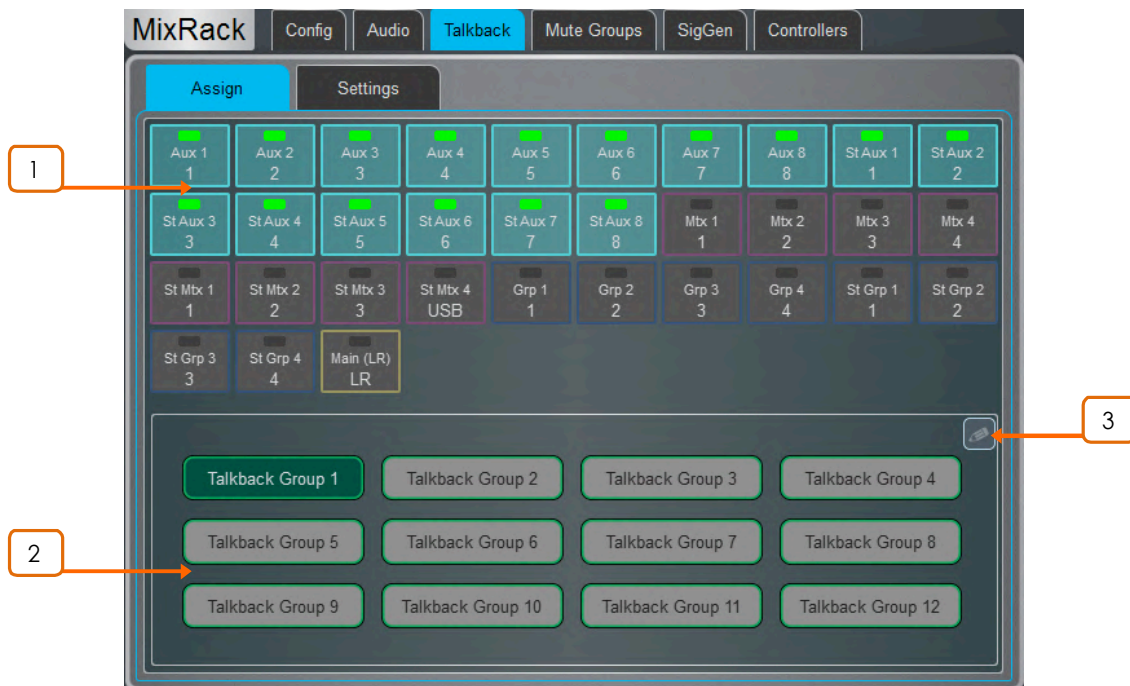
Setup: D-Classic



Side Chain Filter - High Pass フィルターと Low Pass フィルターを設定して、マイクが誤ってトリガーされる可能性がある通常の音声範囲を超える上下の周波数をカットオフします。

9.11 Talkback

Talkback のアサインと設定をします。



Assign – このページを使用して Talkback の出力先を選択し、それらを12の Talkback Group にアサインします。利用可能な出力は、Aux、Mtx、Grp、Main です。1つの出力先は複数の Talkback Group から選択でき、また1つの Talkback Group が複数の出力先を選択できます。サーフェス、Director、IP、の各コントローラーのソフトキーで、モメンタリーまたはラッチのいずれかの操作で Talkback Group を選択するように設定できます。

サーフェスの Assign ボタン、または Director の Assign ボタンを押すと、Talkback Routing グリッドが開きます。

- 1 **Mixes** – Mix ボタンをタッチして Talkback を出力先にアサインします。
- 2 **Talkback Group** – Talkback Group を選択して、そのグループに関連付けられている出力先を表示またはエディットします。
- 3 **Talkback Group Name/Colour** – 選択した Talkback Group のネームとカラーをエディットします。



Settings – Talkback Source を選択し、そのオプションを設定します。

- 1 **General** – Talk スイッチ操作はデフォルトでモメンタリーです(押したままで Talk)。ラッチ操作には **Enable Latching** をオンにします(スイッチを押すとオン、再度押すとオフ)。

Enable Dim PAFL on Talkback は、Talk 中に PAFL 信号がアッテネートされエンジニアのモニターが Talkback マイクへのフィードバックになるのを防ぎます。

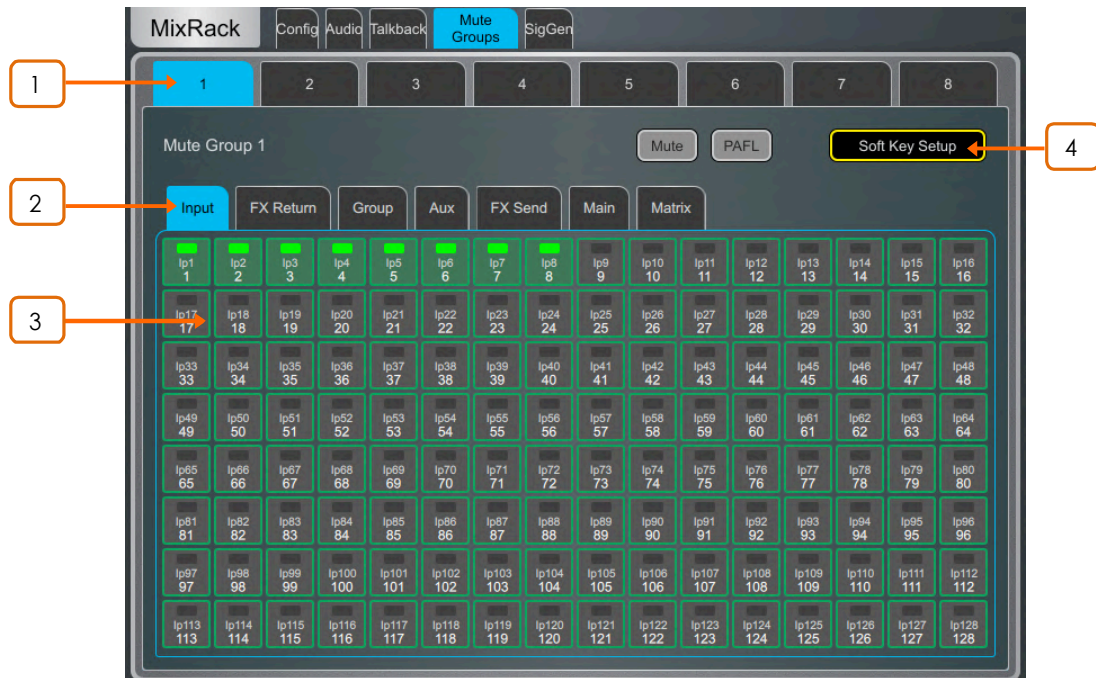
- 2 **Talkback Source Select** – ドロップダウンメニューと **Socket** ボックスを使用して、システムの任意の入力から Talkback Source を選択します。**Apply** を押して確定します。

- 3 **Talkback Source Preamp** – Talkback Source の Gain、Trim、Pad、ファンタム電源を設定します。Scene Recall からの **Safe** を設定することもできます。

- 4 **HPF** – High Pass フィルターの周波数の設定と In/Out スイッチです。

9.12 Mute Groups

dLiveは8個の Mute Group と24個の DCA Group を提供します。ここでは Mute Group にチャンネルや Mix をアサインして、Mute Master を操作します。**Surface / Control / SoftKeys** メニューを使用して、Mute Group を操作するために1つ以上の SoftKey をアサインすることができます。




- 1 ページ上部のタブを使って Mute Group を選択します。
- 2 これらのタブで、利用可能なインプット、FXリターン、Mix、などのタイプを選択します。
- 3 On/Off ボタンをタッチして、Mute Group へアサインします。
- 4 **Mute** をタッチして Mute Group をミュートします。モニターシステムで Mute Group にアサインされているチャンネルの結果を聴いてみるには **PAFL** をタッチします。Mute Group をソフトキーにアサインする場合は、**SoftKey Setup** をタッチして **Surface / Control / SoftKeys** メニューを開きます。

9.13 SigGen

Signal Generator テスト信号を発生し、サウンドシステムのテストや調整に役立ちます。



1 Assign – Mix ボタンをタッチして、その出力に SigGen を割り当てます。複数の出力を同時にアサインできます。

 Stereo Mix ボタンの左側または右側をタッチすることで、信号をStereo の L、R、両方に送ることができます。

信号は Mix プロセッシング後にルーティングされるため、Mix EQとコンプレッサーの影響を受けています。

ⓘ Talkback がアクティブな間、SigGen は無効になります。

2 Settings – SigGen のレベルは、オフからフルスケール +18dB まで設定できます。Mute ボタンをタッチしてオフにします。

4タイプの信号があります：

Sine - Frequency ボックスを使用して周波数を設定します。20Hz から 20kHz までのオーディオ周波数にわたりスイープできます。

White Noise – すべてのオーディオ周波数を含み、Hz あたりのエネルギーが等しい信号。

Pink Noise - すべてのオーディオ周波数を含み、オクターブあたりのエネルギーが等しい信号。通常、スピーカーや会場内のレスポンステスト用に使用されます。

Band Pass Noise - 設定した周波数を中心にして Band フィルターされたピンクノイズです。

9.14 Controllers / Device Manager

デバイスタイプごとに最大 8 個の GPIO モジュールと16 個の IP リモートコントローラーを設定可能で、それぞれアサインと機能が独立しています。


ⓘ デバイスのハードウェアと接続については、Remote Controller Getting Started Guide をご参照ください。


MixRack / Controllers / Device Manager にリモートコントローラーを追加すると、サーフェス接続の有無にかかわらず、パーソナルモニター、ルームコントロールなどのアプリケーション用の、独立したコントローラーを構築できます。

Sel / Mix キーを IP デバイスにアサインし、dLive サーフェスの拡張としてリモートコントローラーを使用する代わりに、**Surface / Controller / Device Manager** にデバイスを追加します。チャンネルと Mix の選択はサーフェスや IP デバイスで共有されます。



1 上部のタブからデバイスタブを選択し、リスト内の16の場所の中から1つを選択します。アサインされたデバイスのユニットネームがリストに表示されます。

 物理デバイスがネットワークに接続され同期すると、リンクアイコンはグリーン表示されます。デバイスが存在しない場合、または追加後に同期した場合は、赤で表示されます。

 各デバイスのキーとフェーダー/ロータリーのアサインは、dLive シーンに保存されています。物理デバイスには保存されません。これらの設定はリスト内のデバイスの場所に属します。たとえば、デバイスを追加する前にリスト内の任意の場所に機能やパラメーターをアサインすることが可能で、またその場所に属する機能やパラメーターに影響を与えずにデバイスを削除することができます。


2 **Add Device** – タッチしてリスト内の選択した場所に IP コントローラーをアサインします。

Remove Device – タッチして選択した場所から IP コントローラーのアサインを解除します。

3 **Unit Name** – タッチして選択したデバイスの名前をエディットします。

Network – タッチして選択したデバイスの IP アドレス、サブネット、DHCP 設定をエディットします。デフォルトの設定は次のとおりです：

IP6	IP	192.168.1.72	Subnet Mask	255.255.255.0	Gateway	192.168.1.254
	DHCP	off				
IP8	IP	192.168.1.73	Subnet Mask	255.255.255.0	Gateway	192.168.1.254
	DHCP	off				

 ネットワークの競合を避けるために、接続されているすべての IP コントローラーに異なる名前と IP アドレスがアサインされていることを確認してください。

9.15 Controllers / Quick Setup

Quick Setup では、1つまたは複数のチャンネルを IP コントローラー ストリップにクイックアサインでき、キーとフェーダー/ロータリーにデフォルトの機能とパラメーターのセットを自動的にマッピングします。



⚙️ 開始する前に、**Setup** を押しながらこの画面の任意の場所をタッチして Quick Setup のデフォルト設定をエディットします。これらの設定は、IPデバイスへアサインする時点でのストリップの機能を決定します。すでにアサインされているストリップには影響しません。

- 1 下部ウィンドウの目的の位置にチャンネルをドラッグ&ドロップします。左側のタブを使用して利用可能なタイプを切り換え、上部のタブを使用して該当するナンバーのチャンネルに移動します。

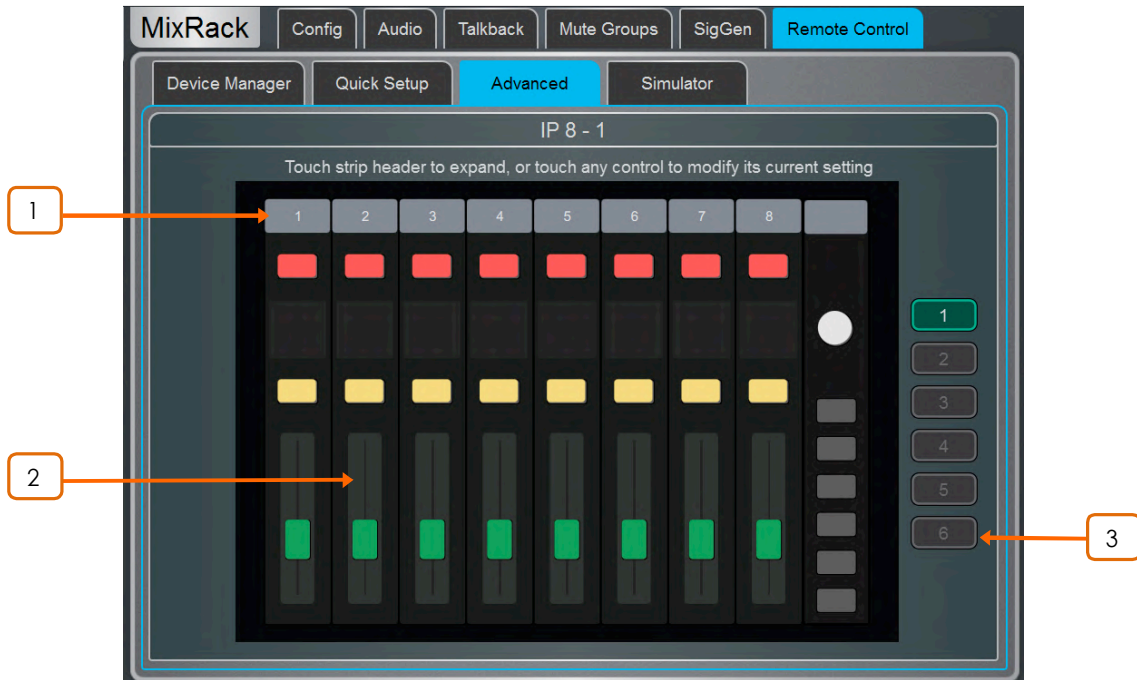
Block Select をオンにして、アサインしたい最初と最後の項目をタッチして、その間のチャンネル範囲をドラッグします。

- 2 アサインを解除するには、チャンネルを枠から外側へドラッグします。

- 3 ドロップダウンメニューからアクティブなレイヤーナンバーを設定し、チャンネルをアサインしたいレイヤーを選択します。IP コントローラーの最大6個のソフトキーが自動的にレイヤー選択用にあサインされます。

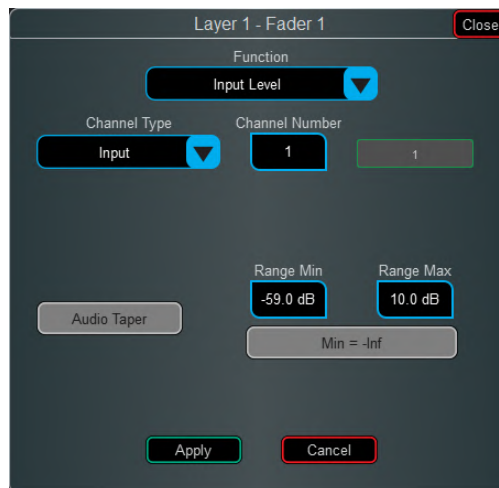
9.16 Controllers / Advanced

Advanced では、キーとフェーダー/ロータリーを1つずつ個別にアサインすることができます。



1 ストリップヘッダーをタッチして表示を拡大し、ストリップにアサインされている機能またはパラメーターを表示します。

2 コントロールをタッチして機能やパラメーターをアサインします。画面に IP6 用の 2 列のロータリーコントロールが表示されます。下段が主機能、上段が二次(プッシュする)機能です。フェーダーやロータリーにレベルコントロールをアサインする場合は、**Audio Taper** またはユーザー定義範囲を選択できます。



Audio Taper が有効な場合、フェーダー/エンコーダーはサーフェスフェーダーと同じオーディオカーブを使用します。**Audio Taper** が無効になっている場合は、**Range Min** ボックスと **Range Max** ボックスでレベル範囲を指定できます。**Min = -inf** オプションが有効になっていると、設定範囲に関係なく、フェーダー/エンコーダーの最小レベルはオフ(-inf)になります。

3 エディットするレイヤーを選択します。

9.17 Controllers / Simulator

選択したデバイスの動作をシミュレートします。



アサインされた機能进行操作するには、画面上のキーをタッチします。フェーダー/ロータリーコントロールにタッチして、サーフェススクリーンロータリーエンコーダーを使ってアサインされたパラメーターをコントロールします。

10. Surface Setup

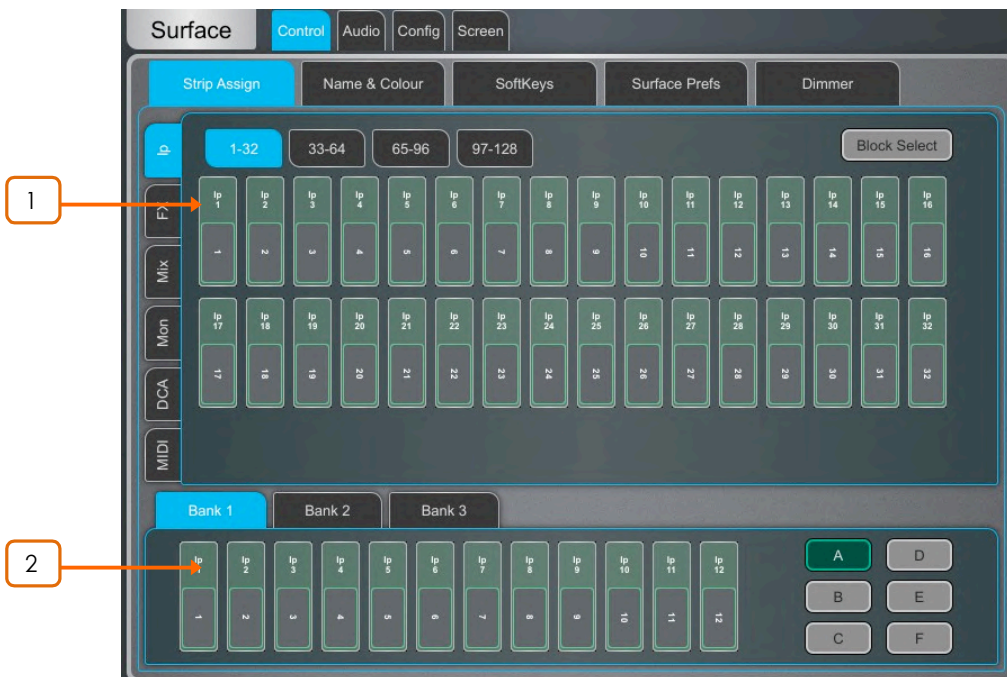
サーフェス関連、イルミネーション、ストリップレイアウト、オーディオ、ネットワーク関連、を設定します。

10.1 Control / Strip Assign

6つのフェーダーレイヤーに、入力チャンネル、FX、Mix マスター、DCA、MIDI ストリップの任意の組み合わせをアサインすることができ、アプリケーションに応じてミキサーのレイアウトをカスタマイズできます。レイアウトはシーン内に保存され、Scene Recall からの Safe を設定することも可能です。

ファクトリー Template Show は、スタートポイントとなる左側に入力チャンネルで右側に Mix マスターを持つ典型的なミキサーレイアウトです。

BankとLayerで構成された現在のアサインは、下部のウィンドウに表示されます。



- 1 下部ウィンドウの目的の位置にチャンネルをドラッグ&ドロップします。左側のタブを使用して利用可能なタイプを切り換え、上部のタブを使用して該当するナンバーのチャンネルに移動します。

Block Select をオンにして、アサインしたい最初と最後の項目をタッチして、その間のチャンネル範囲を下部ウィンドウにドラッグします。利用可能なストリップよりも多くのチャンネルをドロップすると、上書きされた現在アサインされているチャンネルは次のレイヤーに移動します。

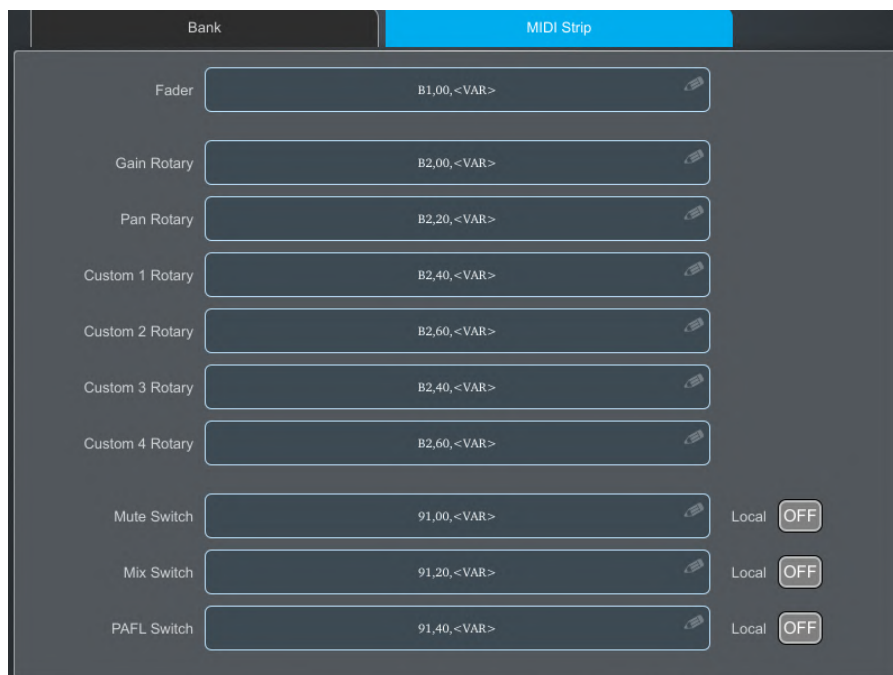
- 2 アサインを解除するには、チャンネルをウィンドウの外側へドラッグします。

⚙️ **Setup** を押しながら Strip Assign ページの任意の場所をタッチして、アサインの設定にアクセスします。**Sync Selected Layer with Surface** をオンにすると、選択したバンクに従いサーフェス上のアクティブなレイヤーに画面が従います。

10.2 MIDI Strips

フェーダーストリップは 32 の MIDI ストリップとしてアサイン可能です。それぞれをカスタム MIDI メッセージを送信するようにアサインできます。これは、DAW(Digital Audio Workstation)、スレーブミキサー、またはエフェクトなどの外部機器のパラメーターをコントロールするのに便利です。MIDI ストリップは、ネームとカラーを付けることができます。これらは Scene 内に保存され、Scene Recall から Safe することができます。

カスタム MIDI メッセージは、フェーダー、6つのロータリー(Gain、Pan、Custom 1-4)、Mute、Mix、PAFLキー、にアサインできます。メッセージを設定するには、MIDI Strip **Sel** キーを押します。



MIDI Strip – 左上のボックスをタッチして、MIDI ストリップのネームとカラーを設定します。コントロールボックスをタッチして、カスタム MIDI メッセージを入力します。<VAR> は変数の値を表します。

キーLEDインジケータをローカルで押すことにフォローさせる場合は、**Local** を ON にします。インジケータがリモートメッセージのみにフォローするようにする場合は、Local を OFF にします(MIDIタリー)。

以下のデフォルトのCCおよびNote on / off メッセージは、工場出荷時のMIDIストリップ 1~32のデンプレートショー内に割り当てられています (16進数値で表示):

- Fader = B1, 00, <VAR> to B1, 1F, <VAR>
- Rotary Gain = B2, 00, <VAR> to B2, 1F, <VAR>
- Rotary Pan = B2, 20, <VAR> to B2, 3F, <VAR>
- Rotary Custom 1 = B2, 40, <VAR> to B2, 5F, <VAR>
- Rotary Custom 2 = B2, 60, <VAR> to B2, 7F, <VAR>
- Mute key = 91, 00, <VAR> to 91, 1F, <VAR>
- Mix key = 91, 20, <VAR> to 91, 3F, <VAR>
- PAFL key = 91, 40, <VAR> to 91, 5F, <VAR>

i テンプレートショーの 'Reset MIDI' シーンをリコールすることで、工場出荷時のMIDIメッセージをセットすることができます。32個すべてのMIDIストリップのメッセージがリセットされます。

i <http://www.allen-heath.com/> から DAW Control ドライバーをダウンロードして、デフォルトの MIDI メッセージを DAW 用の一般的な HUI または Mackie Control プロトコルに変更します。DAW コントロールドライバーは、Windows PC コンピューターでは利用できません。

10.3 Control / SoftKeys

dLive サーフェスは、モデルに応じて、サーフェスの右側に最大 26 のアサイン可能なキーを装備しています。



1 画面右側の SoftKey ボタンをタッチして選択します。上下にスワイプしてスクロールします。

2 **Function** ドロップダウンメニューを開きアサインする機能を選択します。**Channel Type** と **Channel Number** を設定して該当するチャンネルを選択します(特定の機能にのみ適用されます)。機能がオフのときに SoftKey の LED を点灯させるには、**Invert LED** をオンにします。**Apply** を押して機能を確定します。

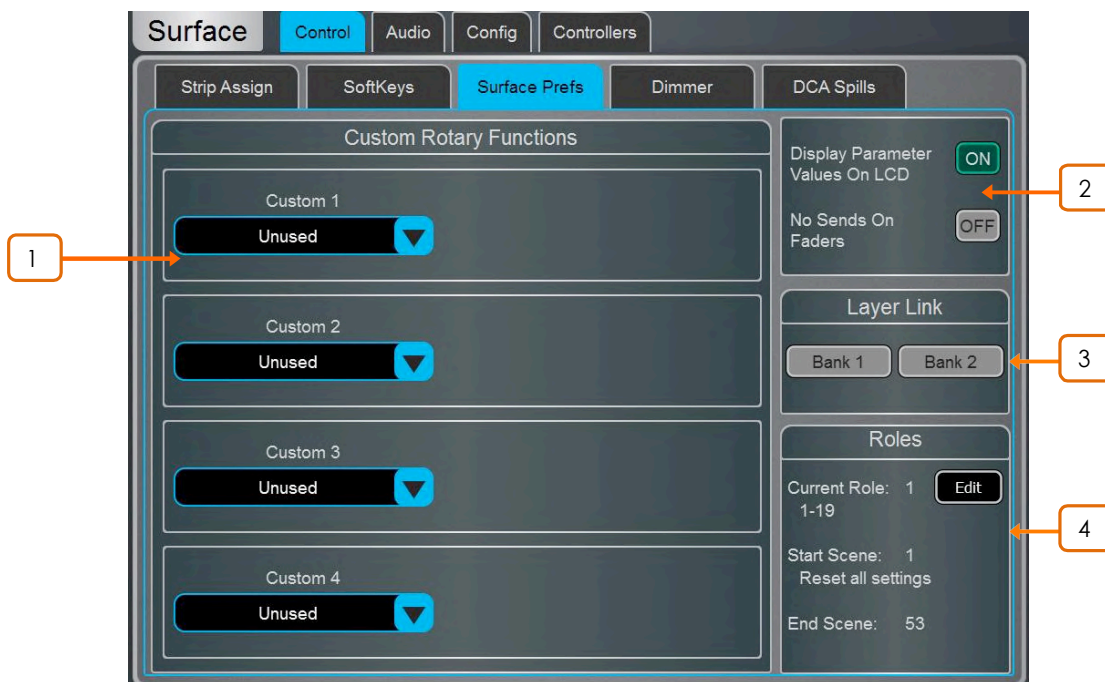
ⓘ SoftKey のアサインは Scene に保存されます。SoftKey のアサインが Scene のリコール時に上書きされないようにするには、**Scenes / Global Scene Safe** 画面を使用して該当する Scene を選択するか、All Safe を実行します。

使用可能な SoftKey Function は次のとおりです：

- **Unused**
- **AMM Control** – AMM ゾーンを、または AMM 内の個々のチャンネルを on/off します。
- **Assign ON/OFF** – タップして Input/FX Return のセンドを Mix、Mute Group、DCA、エンジニアの IEM/ウェッジ、に切り替えます。
- **Custom MIDI** – カスタム MIDI メッセージストリングを送信します。
- **DCA/MCA Spill Active** – DCA / MCA の Spill モードの on/off を切り替えます。
- **Fader On-Off** – 選択したチャンネルフェーダーが -inf より高い値になったときに点灯します。
- **Fader Start** – 選択したチャンネルフェーダーが -inf から移動した瞬間に点灯します。
- **Level Down** – タップしてフェーダーのレベルを下げます。
- **Level Up** – タップしてフェーダーのレベルを上げます
- **MCA On/Off Selected DCAs** – バックビューで選択された DCA の MCA モードを切り替えます。
- **MCA On/Off Specific DCA** – 特定の DCA の MCA モードを切り替えます。
- **MCA On/Off All DCAs** – すべての DCA の MCA モードを切り替えます。
- **Mix** – 特定の Mix ヘクイックアクセスします。
- **Mute** – 任意のインプットチャンネル、バス、DCA、のミュートです。
- **Mute Group** – 指定した Mute Group の Mute とその解除です。
- **PAFL** – 選択した PAFL ヘクイックアクセスします。
- **PAFL Clear** – 現在アクティブな PAFL キーをすべてオフにします。
- **Peak Hold Reset** – 現在の Peak Hold インジケータをすべてクリアします。
- **Scene Controls** – Scene コントロールヘクイックアクセス(リコール、ストアなどに)します。
- **Sel** – チャンネルのプロセッサヘクイックアクセスします。

- **Sel Mix PAFL Scene** – 単一キーの組み合わせで、例えばモニターをミキシングするときに、特定のモニターミックスごとのストリップレイアウトをリコールするために使います。
- **Send Level Down** – Max/Min ゲイン範囲を設定するオプションで、タップして、Aux / FX / Matrix センドのレベルを下げます。
- **Send Level Up** – Max/Min ゲイン範囲を設定するオプションで、タップして、Aux / FX / Matrix センドのレベルを上げます。
- **SIP** – 1秒間押し続けると、Solo In Place (SIP) がアクティブになります。
- **Talkback Assign** - 異なる出力先へトークバックします。
- **Talkback Group** – 選択されたラッチまたはモメンタリーのスイッチ操作で、指定された Talkback Group へトークバックをオンにします。
- **Tap Tempo** - 16 の FX の L または R へのタップのいずれかにアサインするか Global Tempo としてアサインします。

10.4 Control / Surface Preferences



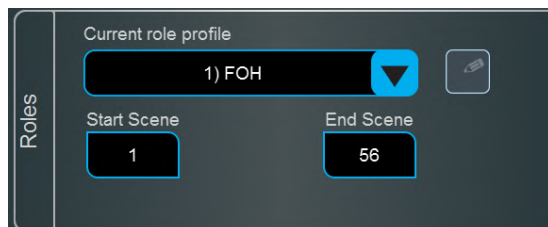
1 Custom Rotary Functions – カスタムストリップロータリーコントロールに必要な機能をドロップダウンメニューを使用して選択します。使用可能な機能は、Unused、Direct Out、Send Level (AUX または FX センド)、HPF Frequency、Compressor Threshold、Channel Level、です。Apply をタッチして機能を確定します。

2 Display Parameter Values on LCD 機能は、フェーダーまたはロータリーが動かされるたびに、フェーダー位置はdB 値で、またロータリーはその機能に適した値で表示されます。

No Sends On Faders は、Mix キーを押したときフェーダーでのセンド機能を禁止します。このオプションが有効な場合、フェーダーは常にインプットメインレベルまたは Mix マスターをコントロールします。このときセンドレベルは、ストリップロータリーのセンド機能や、ソフトロータリーのセンドウィジット、またはタッチスクリーンルーティング画面、を使ってコントロールすることができます。

3 Layer Link – ボタンをタッチして、フェーダーバンク間で Layer をリンクまたはリンク解除します。リンクバンクのレイヤーを選択すると、すべてのリンクバンクで同じレイヤーが選択されます。

4 Roles - 最大4つのサーフェスロールを設定できます。各ロールには、異なるシーン範囲とロールフィルターがあります。



① Role Filter の詳細については、セクション 7.8 Role Filters を参照してください。

エディットアイコンをクリックすると、FOH、MON、REC、BROADCAST など各ロールにネームを付けることができます。

各ロールは、**Start Scene** ボックスと **End Scene** ボックスを使用してシーンの範囲をアサインできます。指定された範囲外のシーンは、このロールからアクセスできません。これはマルチサーフェスセットアップ時、エンジニアが独立したシーン範囲を必要とする場合などに便利です。

10.5 Control / Dimmer

タッチスクリーン、LED、スイッチバックライト、フェーダーストリップ LCD ディスプレイの輝度、および内蔵 LED ストリップ照明の強度と色調を個別に調整します。これらの設定はシーンメモリーに保存されます。



10.6 Control / DCA/MCA Options

DCA/MCA スピルは、DCA/MCA Mix ボタンが押されたとき、現在のストリップレイアウトを一時的に無効にして DCA/MCA にアサインされたチャンネルのみでサーフェスを構成します。

DCA/MCA Mix 機能を SoftKey にアサインできます。これによりスピルを DCA/MCA ストリップがアクティブなレイヤーにない場合でも使用でき、また一部のDCAをフェーダーなしの 'population groups' として使用することができます。アサインには **Surface / Control / SoftKeys** にアクセスします。

① MCA 機能の詳細については、付録 F を参照してください。



1 **Order** – サーフェスに表示されるチャンネルの順番です。チャンネルナンバーをフォローするには **Numeric** に設定し、スpill時のストリップレイアウトの順番をフォローするには **Strip** を設定します。

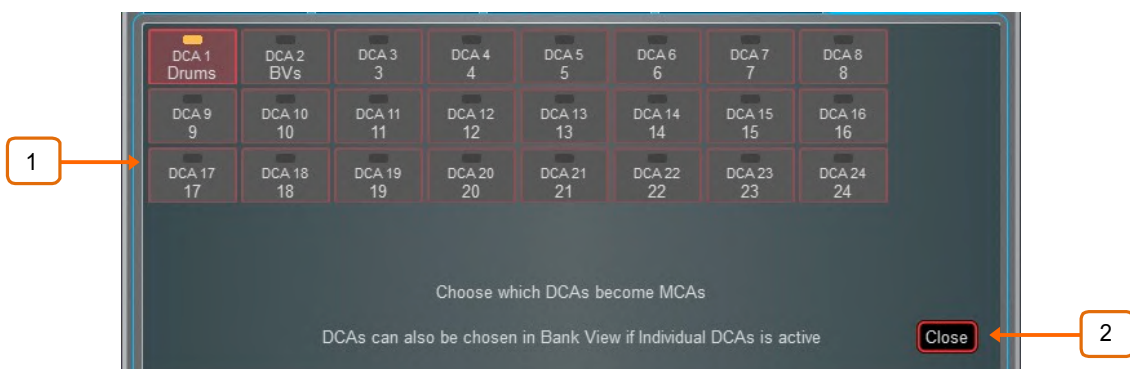
2 **Layout** – DCA/MCA で使用されていないフェーダーバンクに自動的にスpillするには **Auto** を設定します。手動でスpill用のフェーダーバンクを選択するには、**Manual** に設定します。

3 **Spill Active** – タッチして DCA/MCA スpill機能をグローバルに有効/無効にします。この機能は SoftKey にアサインでき、どのスpillがアクティブであっても通常のストリップレイアウトにするためのクイック操作として使用できます。

4 **All DCAs** – 有効の場合、Aux がアクティブな Mix のときに、すべての DCA が MCA モードで動作します。

5 **Individual DCAs** – 有効の場合、Aux がアクティブな Mix のときに、指定された DCA は MCA モードで動作します。**Processing / Bank View** で Individual DCAs を MCA モードに設定できます。

6 **Choose DCAs** – Individual DCAs が有効になっているときに MCA モードで動作する DCA をタッチして選択します。



1 Individual DCAs が選択されているときに、On/Off ボタンをタッチして、MCA モードで動作する DCA を選択します。

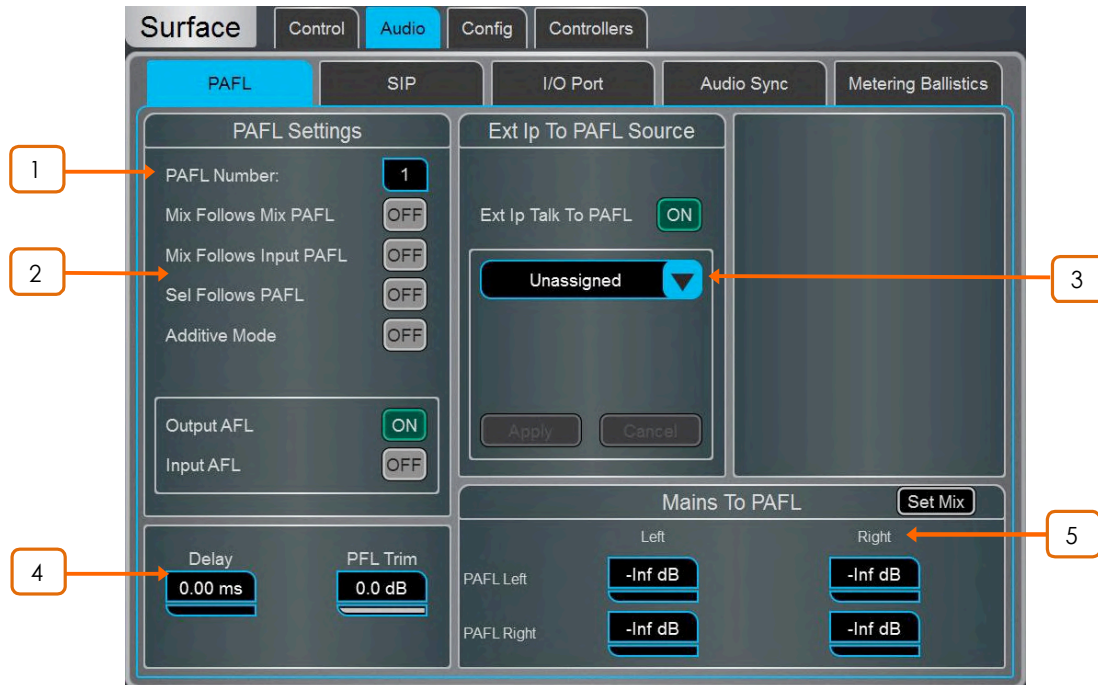
2 タッチして、DCAの選択をCloseすると、DCA/MCAのメインオプション画面に戻ります。

10.7 Audio / PAFL

PAFL モニタリングシステムの設定をします。

ストリップの PAFL キーは次のように機能します：

- モニターでは Mix PAFL は Main より優先です。
- インプット PAFL は Mix PAFL より優先です。
- インプット PAFL を解除すると、Mix PAFL が復活します。
- Mix PAFL を押すと、インプット PAFL がクリアされます。



1 PAFL Number – サーフェスがモニターシステムに使用する PAFL バスを設定します。これは、PAFL キー、Listen キー、およびサーフェスヘッドフォンのオーディオ機能に影響します。

Mixer / Config / Mixer Config 画面で複数の PAFL バスが設定されている場合、異なる PAFL バスを使用しながら複数のオペレーターが1台のdLiveシステムを共有できます。

❗ MixRack ヘッドフォン出力は PAFL bus 1 に固定されています。

❗ RTA 機能は PAFL bus 1 に固定されています。

❗ Wedge と IEM ストリップは PAFL bus 1 に固定されています。

❗ PFL トリムは PAFL bus 9 と 10 にはありません。

❗ SIP (Solo In Place) を使用する場合、PAFL Number は SIP Number で使用される PAFL と一致する必要があります。

2 Mix Follows Mix PAFL は、Mix PAFL キーが押された時、**Mix** キーを自動的にアクティブにします。

Mix Follows Input PAFL は、Input PAFL キーが押された時、**Mix** キーを自動的にアクティブにします。

Sel Follows PAFL は、PAFL キーが押された時、自動的にその該当チャンネルが選択されます。

Additive Mode がオンになっている時、PAFL の選択が加算されます。オフにすると選択は自動キャンセルされます。

ストリップの **PAFL** キーが押されたときの、インプットチャンネルと Mix (アウトプット) に、PFL (pre-fade listen) または **AFL** (after-fade listen) を選択します。

3

Ext Input to PAFL Source – ドロップダウンメニューを使用して、外部信号 Group、Aux、Matrix、または Main を選択し、PAFL モニターにアサインします。たとえば FoH と Monitor の エンジニア間 コミュニケーション用 I/O ポート入力用などです。信号はエンジニアの Wedge または IEM フェーダーストリップレベルの影響を受けません。

① ステレオの、Group、Aux、Matrix、または Main を Ext Ip Talk To PAFL にアサインするときは、Left または Right のチャンネルを選択する必要があります。

アサインされると、プリアンプの Gain、Trim、PAD、およびファンタム電源のコントロールがウィンドウの右側に表示されます。

4

PAFL 信号をステージからの音に合わせるために、最大 680ms の **Delay** を設定できます。

PFL Trim は、PFL 信号を AFL 信号に対して最大 24dB 減衰させます。これは Mix アウトプットレベルが低い状況で PFL レベルが大きくなることを避けます。

① **Mixer / Config / Mixer Config** でバス設定が変更されると、PAFL Delay 設定は 0ms にリセットされます。

5

Mix to PAFL – アクティブな PAFL がないときに、選択された Mix のモニターに送られる量を設定します。Set Mix ボタンをタッチして Mix (Main、Group、AUX、Matrix) を選択します。

たとえば、FOHアプリケーションでは Main の Left と Right が PAFL の Left と Right にアサインされたり、MONアプリケーションでは特定のパフォーマンスの IEM Mix が PAFL にアサインされたりします。

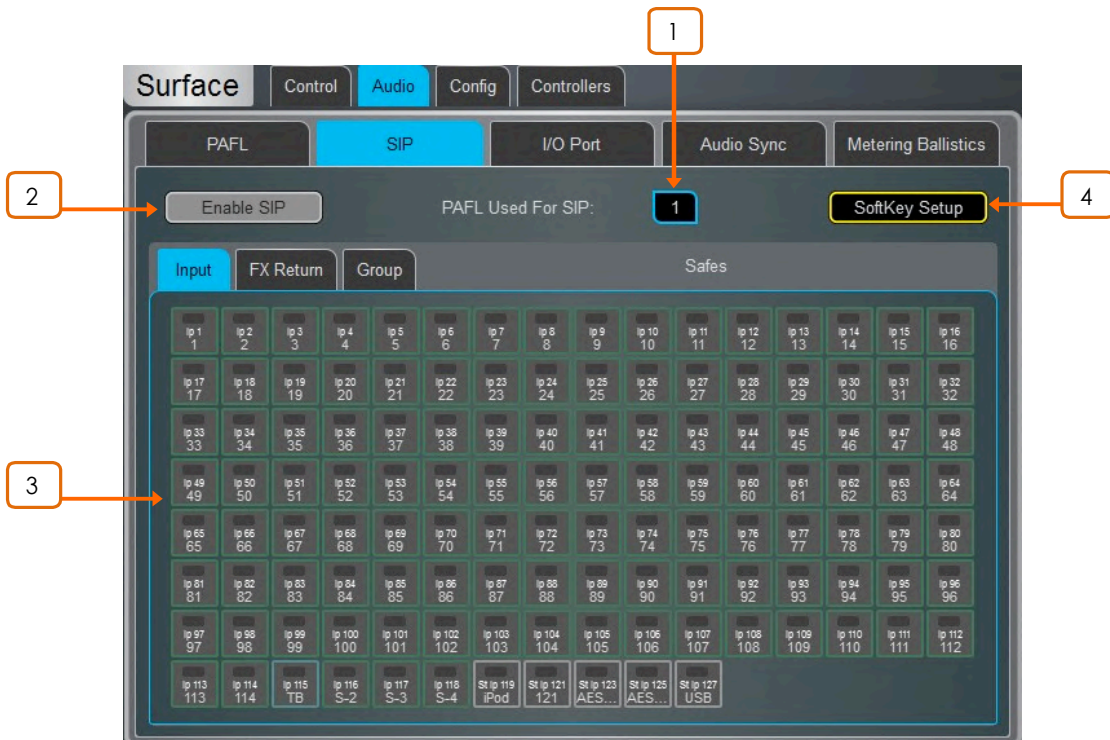
10.8 Audio / SIP

SIP (Solo In Place) の設定をします。

SIPが有効になっていると、接続されているサーフェス、Director、IP Controller のチャンネル PAFL ボタンは SIP ボタンとして機能します。

SIPを使用すると、システムのメイン出力を通して、1つまたは複数チャンネル (Input、Group、FX Return) を個別に聴くことができます。SIPが1つ以上のチャンネルでアクティブになっていると、Solo Safe になっていない限り、他のチャンネルはミュートされます。

① SIP はシステム内のすべてのアウトプットに影響するため、慎重に使用する必要があります。

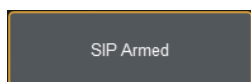


1

PAFL Used For SIP – SIP に使用する PAFL ナンバーを選択します。

① これはサーフェス PAFL ナンバーと同じナンバーにする必要があります。ナンバーが一致しない場合、チャンネルの PAFL ボタンはSIPを実行しません。

2 **Enable/Disable SIP** – SIP を有効または無効にします。



有効にすると、画面の下部近くに“SIP Armed” 通知が表示されます。この通知をタッチすると、いつでも SIP 画面に戻ることができます。

3 **Solo Safe** – Solo Safe を設定する Input、Group、FX Return、チャンネルを選択します。SIP がアクティブのときでも、Solo Safe になっているチャンネルはミュートされません。

4 **SoftKey Setup** – タッチして、SIP Enable / Disable を サーフェス、Director、または IP Controller のソフトキーにアサインするための **SoftKeys** 画面にアクセスします。

10.9 Audio / USB Audio

USB キーを使ったステレオ録音・再生の設定と管理です。dLiveは、44.1、48、96kHz、のサンプルレートで、16bit または24bitの、Mono または Stereo の WAV ファイルを再生できます。録音フォーマットは固定で、Stereo WAV 24bit 96kHz (約 34MB@1分、2GB@1時間)です。

① USBキーは、32K クラスターサイズの FAT32 でフォーマットする必要があります。使用前に本画面を利用してフォーマットすることをお勧めします。



1 トランスポートボタンを使用して、Play、Pause、Stop、Record、の実行と前のトラックまたは次のトラックへの移動をします。録音は Record を押してスタンバイし Play を押してスタートします。

2 **Folder** – USBキーの **Play** フォルダーまたは **Record** フォルダーにあるオーディオファイルを選択し表示します。2つのフォルダーはそれぞれ **AHDLIVE / USBPLAY** と **AHDLIVE / USBREC** という名称で、USBキーがRecord / Playback USBポートに差し込まれると自動的に作成されます。

リストをスクロールしてトラックをタッチして選択します。Name と Length が左側のウィンドウに表示されます。

3 USB Recording と USB Playback のソースのパッチを表示します。**Assign** ボタンをタッチして **I/O** 画面を開き、Source または Destination をアサインします。

10.10 Audio / I/O Port

装着されている I/O ポートカードに関する情報を表示し、関連するオプションへのアクセスができます。詳細については、付録 D を参照してください。

10.11 Audio / Audio Sync



1 **BNC Wordclock Out** – サーフェスと MixRack に装備している Wordclock Outのサンプルレートを選択します。Off、44.1kHz、48kHz、96kHz (internal)、に設定できます。

① dLive C Class サーフェスを使用している場合は BNC コネクタを Wordclock 入力または出力として設定するためのオプションが表示されます。

2 **AES Out Sample Rate** – サーフェスの AES3 アウトのサンプルレートを選択します。44.1kHz、48kHz、96kHz、に設定できます。96kHz に設定すると、サンプルレートコンバーターはバイパスされます。

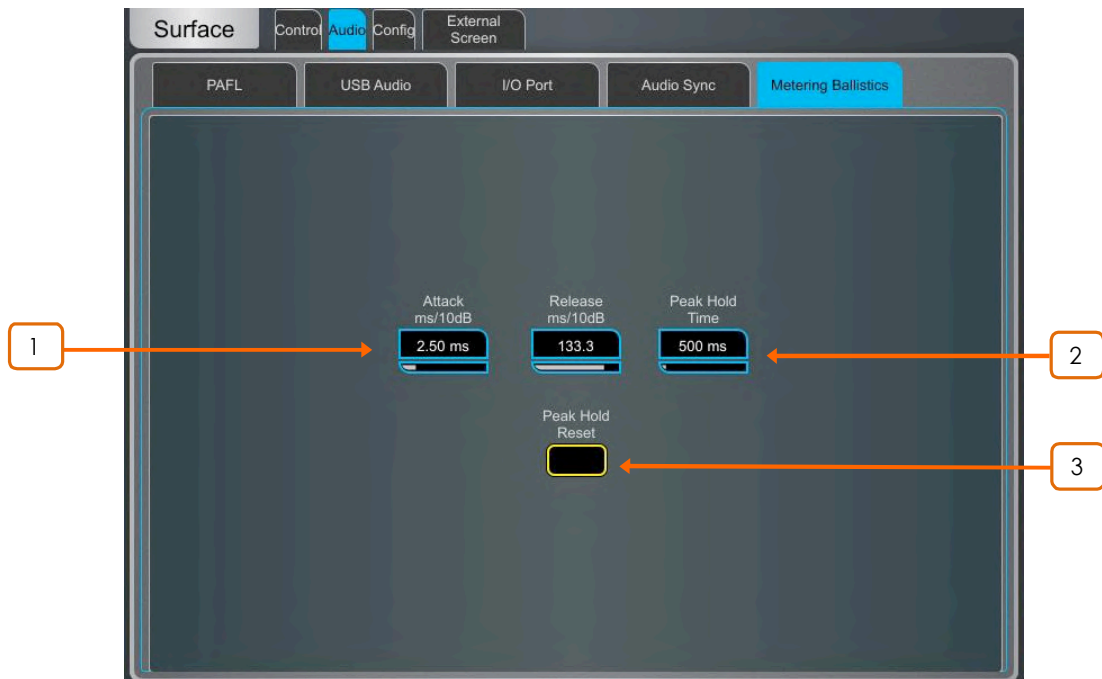
3 必要に応じてステレオ AES3 インputごとにサンプルレートコンバーターをオンまたはオフにできます。

① AES ソースが dLive より供給される 96kHz クロックに同期している場合にのみ、SRC をオフにします。

10.12 Audio / Metering Ballistics

画面上の dLive メーターとサーフェスのレスポンスは、エンジニアが調整できます。

① インputチャンネルとMixマスターのグローバルメーターソースポイントの設定は Setup を押しながら、Meters/Inputs または Meters/Mix 画面のメイン画面エリアをタッチします。



1 速い **Attack** と **Release** を持つレスポンスの速いデジタルピークメーターは、音声のコントロールを容易にし、非常に速く変動するダイナミクスのある信号への対応を可能にします。ただし、他の慣れ親しんでいたミキサーのメーターより敏感かもしれませんので、注意が必要です。

必要に応じて遅い **Attack** と **Release** を使用して「dampen」させます。

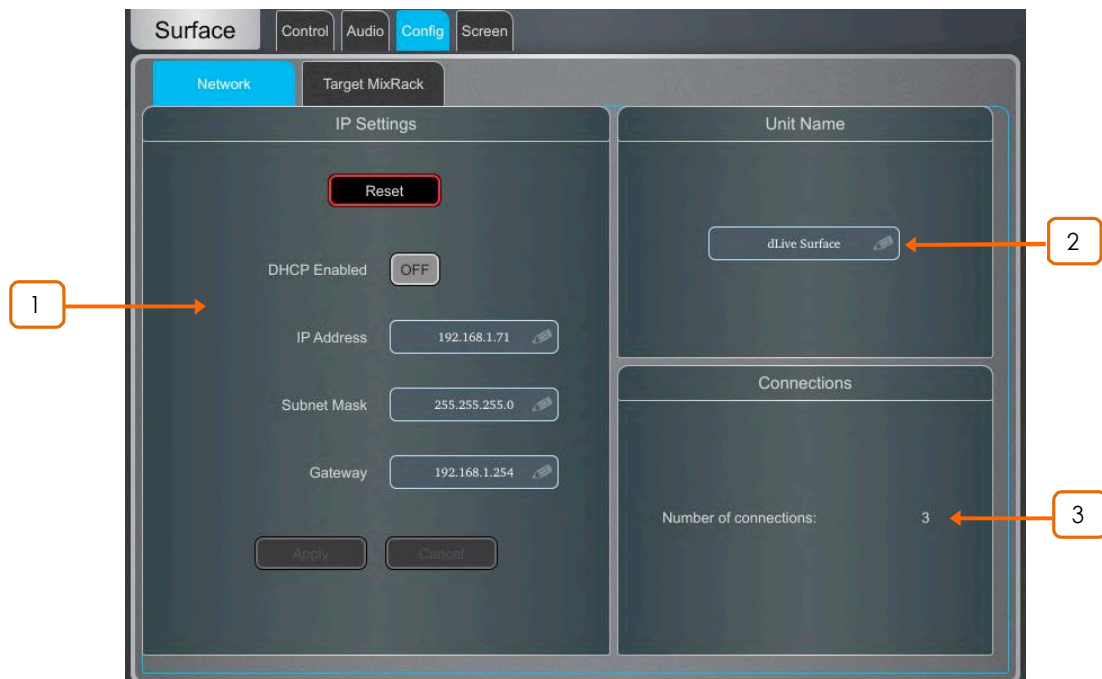
2 Peak Hold Time は 40ms から 10s まで、または無限大に設定できます。メーターの一番上のセグメントが点灯し続ける時間で、検出した最も高い信号レベルをその時間保持します。赤い Peak インジケーターにも影響します。

① 赤い Peak インジケーターが点灯は、信号がクリッピングから5dB以内であることを警告します。これはマルチポイントセンシングで、信号経路の複数のポイントでピークアクティビティを検出します。

3 **Peak Hold Reset** をタッチすると現在のピークホールドインジケーターをすべてクリアします。

10.13 Config / Network

IP アドレスとユニットネームを設定し、ネットワーク上のサーフェスを識別します。



1 IP Settings – 静的 IP アドレスを設定するには、**IP Address** ボックスをタッチしてアドレスを入力します。Subnet Mask と Gateway が有効であり、Wi-Fi ルーター、アクセスポイント、ラップトップ PC などのネットワーク上のすべてのデバイスが互換性のあるアドレスを持っていることを確認します。

デフォルトの サーフェス IP アドレスは192.168.1.71で、Subnet Mask は255.255.255.0、Gateway は192.168.1.254です。**Reset** ボタンを押すとデフォルトに戻すことができます。

Enable **DHCP** は、Wi-Fi ルーターなどのネットワーク DHCP サーバーによってサーフェスに IP アドレスを割り当てます。

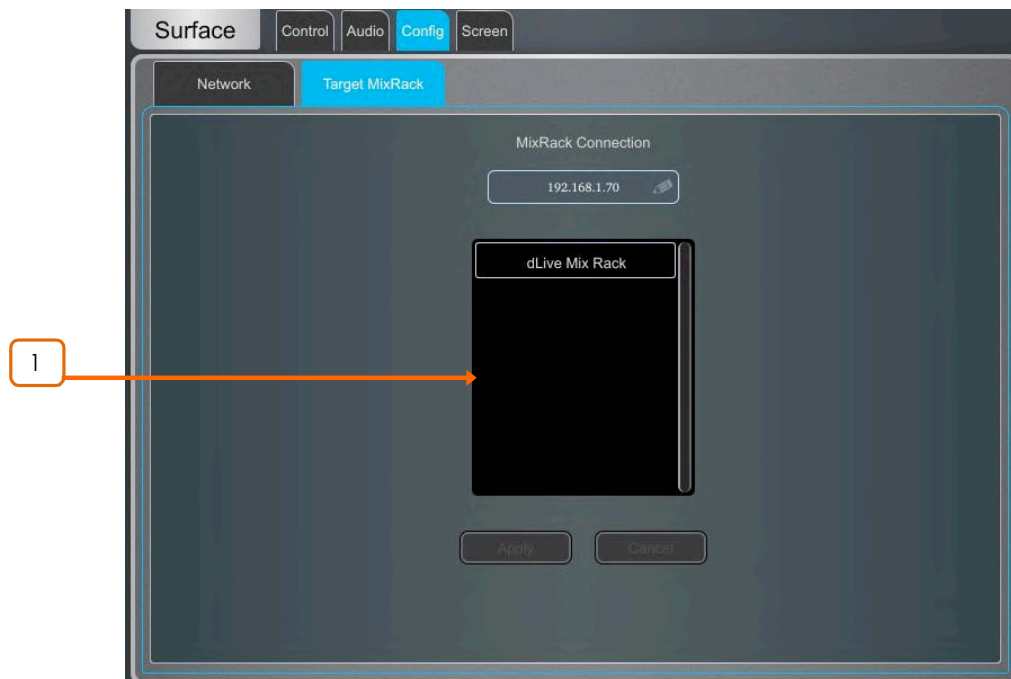
① DHCP サーバーがサーフェスに接続されている場合にのみ DHCP を使用します。サーバーが存在しない場合、DHCP が有効になっている状態でサーフェスの電源をいれるとシステムの起動に通常よりも長い時間がかかります。

2 Unit Name – ネットワーク上のサーフェスを識別するために、最大 16 文字の Unit Name を設定できます。デフォルトは「dLive Surface」です。

3 Connections – MixRack へのアクティブなネットワーク接続数を表示します。サーフェスとタッチスクリーンはそれぞれ1つの接続としてカウントされます。

10.14 Config / Target MixRack

MixRack をサーフェスへの接続用に選択することができます。



- 1 **Target MixRack** – サーフェスは最後に接続した MixRack を記憶しており起動時に接続を試みます。サーフェスをネットワーク上の別の MixRack に接続する場合はリストから MixRack を選択するか、またはその IP アドレスを入力して **Apply** を押します。

10.15 External Screen

VGA 出力コネクタを選択できます。VGA 出力は、dLive サーフェスのいずれかの画面をミラーリングするか、3 番目として独立したビューを表示するように設定できます。

外部ディスプレイ接続時に使えるように、マウスやキーボードをサーフェスの USB ポートに接続することができます。

- ① 外部ディスプレイは 1024 x 768 の解像度をサポートしている必要があります。
- ① 1024 x 768 の解像度をサポートする Linux クラス・コンプライアントの外付けタッチスクリーンデバイスを使用できます。dLive はサードパーティのドライバーのインストールをサポートしていません。

10.16 Controllers

デバイスタイプごとに最大 8 個の GPIO モジュールと 16 個の IP リモートコントローラーを設定でき、それぞれに独立にアサインと機能があります。

- ① デバイスのハードウェアと接続については、Remote Controller Getting Started Guide を参照してください。
- ① IP リモートの設定とアサインについては、9.11 - 9.14 を参照してください。

Surface / Controllers / Device Manager にデバイスを追加すると、**Sel** キーと **Mix** キーを IP デバイスにアサインするオプションが追加されます。このモードでは、リモートコントローラは dLive サーフェスの拡張となります。つまり、チャンネルと Mix の選択はサーフェスと IP デバイスで共有されます。

サーフェスが存在しないアプリケーションや、独立したコントロールのセットが必要なアプリケーションの場合は、**MixRack / Controllers / Device Manager** にコントローラーを追加してください。

11. Shows / Utility

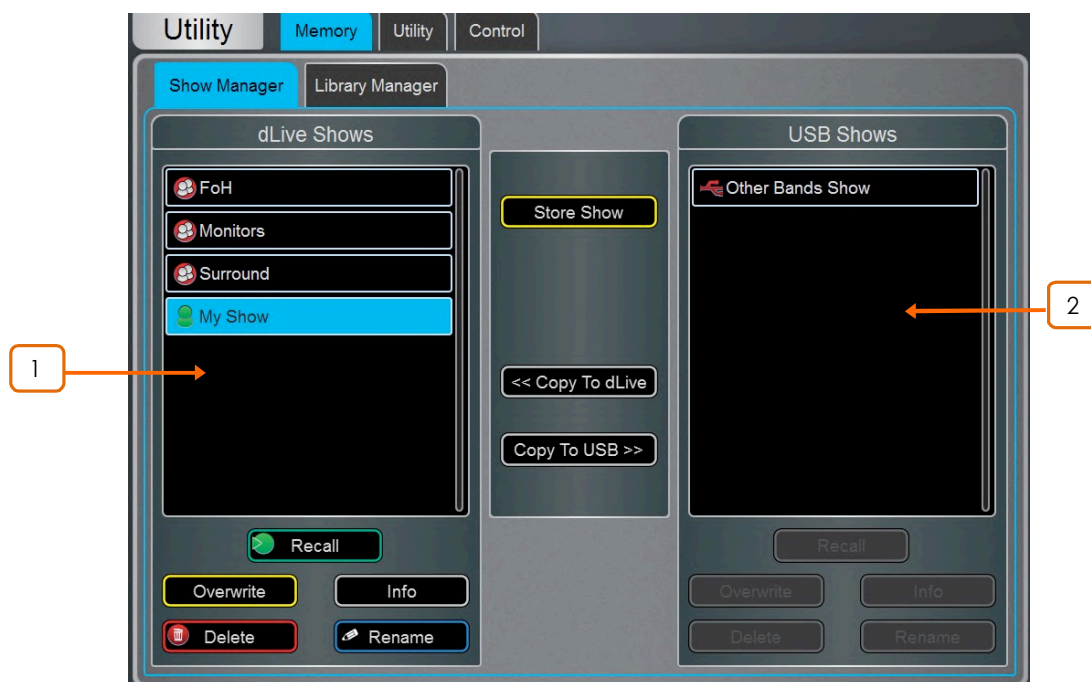
11.1 Memory / Show Manager

ショーファイルには、dLive の設定がすべて保存されています。ミキサーパスの設定、システム設定、すべてのシーンメモリー、すべてのライブラリーが含まれます。ユーザープロファイルはショーファイルには保存されません。ショーは dLive サーフェスに保存され、dLive システム間で転送したり、USB キーを介してアーカイブしたりできます。

① Scene および Show memory の内容の詳細については、付録 B を参照してください。

User Show は上書き、ネーム変更、削除、をすることができます。**Factory Template Show** は、典型的な FoH および Monitor アプリケーションのためのよく使われるレイアウトとミックスアーキテクチャーを含みクイックスタートポイントを提供します。Template Show はエディットや削除はできません。ミキサーの設定、パッチ、サーフェスレイアウトをデフォルトにリセットするための Scene がいくつか含まれています。

① 利用可能な Template Show の概要については、付録 C を参照してください。



① **dLive Shows** – dLive サーフェスに保存されている Template と User Show のリストを表示します。**Store Show** をタッチして名前を入力し、新しい User Show を保存します。

Show をタッチして選択し、**Overwrite** を押して現在の設定を更新します。既存の Show の名前を **Rename** したり **Delete** したりできます。**Info** にタッチすると Show のファイルサイズと変更された日付が表示されます。**Recall** をタッチして Show がリコールされることを確認します。



① 以前のファームウェアで作成された Show をロードすると、新機能がリセットされないことを警告するメッセージが表示されます。**Yes** を選択して Show をロードする場合は、新しい機能のパラメーターが適切に設定されていることを確認してから次へ進んでください。

① Show をリコールすると、すべてのシステム設定、パス設定、シーンおよびライブラリーが上書きされます。現在の設定を残しておきたい場合は、最初にそれらを User Show としてアーカイブします。

① Show をリコールすると一時的に音声途切れます。バンドごとの設定のリコールや演劇のキューを瞬時にリコールするなどを目的としたものではありません。そのようなアプリケーションには Scene を使用してください。

① 最新のファームウェアを搭載しているシステムで保存された Show は、以前のバージョンのファームウェアを搭載しているシステムにはロードできません。一方、以前のバージョンの Show は、より新しいファームウェアを搭載している dLive システムにロードすることができます。

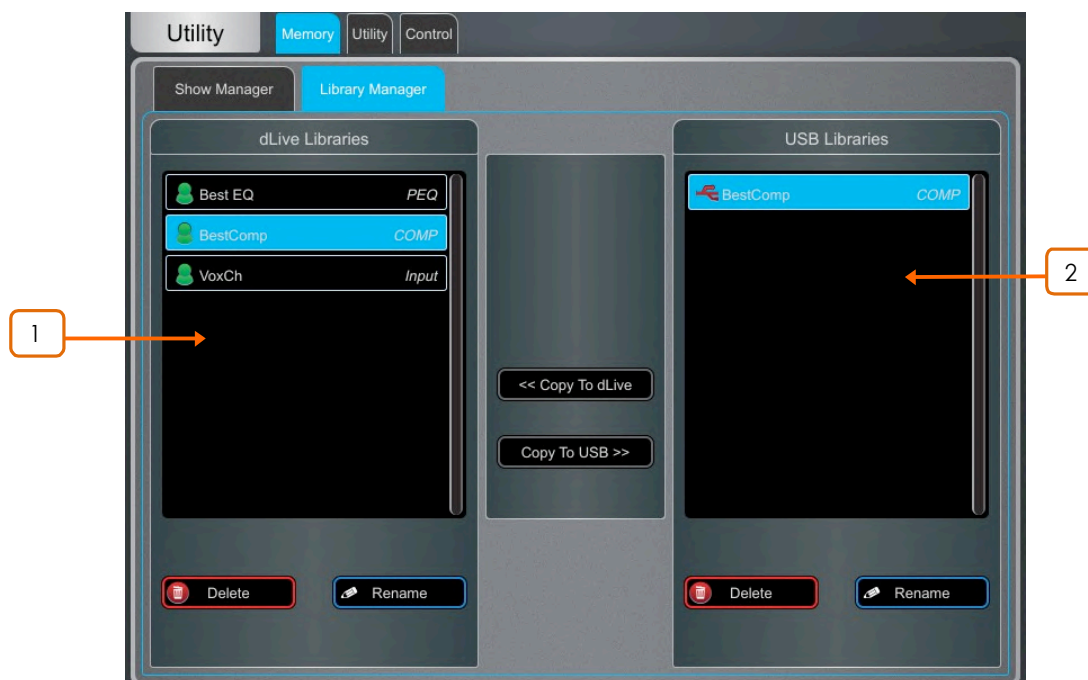
2 **USB Shows** – USB ドライブに保存されている User Shows をリスト表示します。ファイルは USB **AllenHeath-dLive/Shows** フォルダに保存されています。Show をタッチして選択し、**Overwrite** を押して現在の設定を更新します。既存の Show の名前を **Rename** したり **Delete** したりできます。Info にタッチすると Show のファイルサイズと変更された日付が表示されます。**Recall** をタッチして Show がリコールされることを確認します。

USB Show を選択して **Copy to dLive** をタッチし、ファイルを dLive メモリーにコピーします。dLive Show を選択し、**Copy to USB** をタッチしてファイルを USB ドライブにコピーします。

⚙️ **Setup** を押したまま画面上の任意の場所をタッチすると、**Show Manager Option** にアクセスできます。Show からサーフェスデータのみをリコールするには **Allow Surface Only Recall** を有効にします。このオプションが有効になっていると、MixRack データは Show リコールの影響を受けません。このオプションは通常マルチサーフェスモードのときに使用されるため、2番目のサーフェスで Show をリコールしたときに MixRack とメインサーフェスの現在の設定を保持しオーディオが中断されることもありません。詳細については [付録 E](#) を参照してください。

11.2 Memory / Library Manager

ライブラリプリセットをエディットおよび転送します。Library メモリーにはチャンネルプロセッシング、Mixプロセッシング、PEQ、GEQ、Gate、Compressor、FX パラメーターが含まれます。



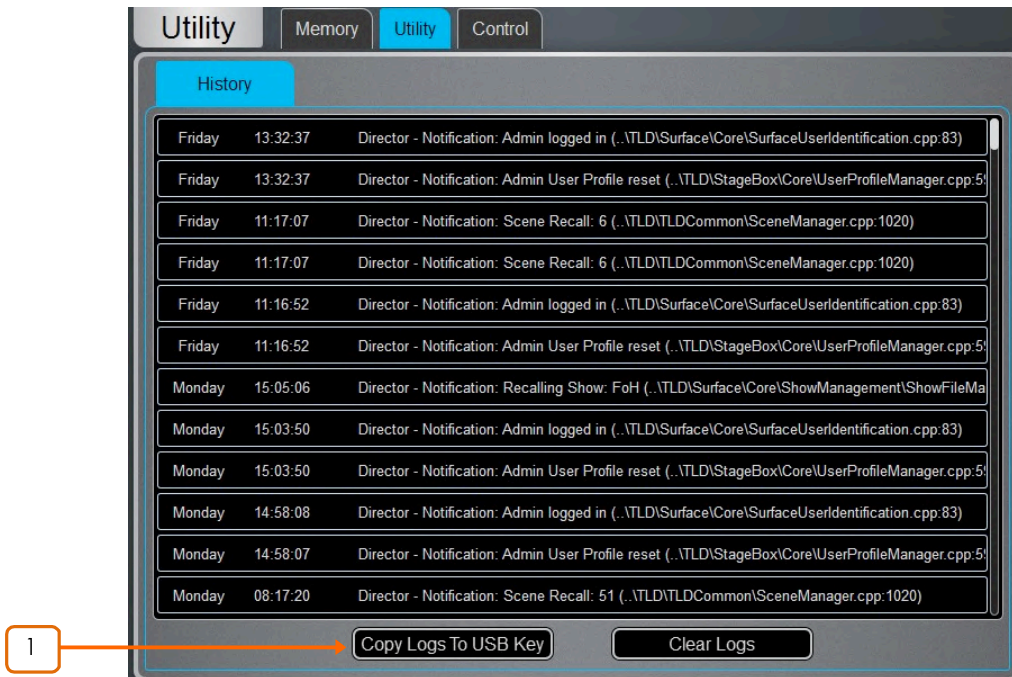
1 **dLive Libraries** – Show に保存されている Library をリスト表示します。Library をタッチして選択します。既存の Library の名前を **エディット** したり **削除** したりできます。**Copy to USB** をタッチして、Library を USB ドライブにコピーします。

2 **USB Libraries** – USB ドライブに保存されている Library をリスト表示します。ファイルは USB **AllenHeath-dLive/Libraries** フォルダに保存されています。Library をタッチして選択します。**Copy to dLive** をタッチして、Library を dLive メモリーにコピーします。

ⓘ Library は Show ファイルに保存されています。異なる Show で 1 つ以上の Library を使用する場合は、まずそれらを USB に保存し、それから Show をリコールして、Library を dLive に転送します。

11.3 Utility / History

システムの起動やシャットダウン、シーンリコール、システムによるエラー認識、などのイベントを時系列で記録します。



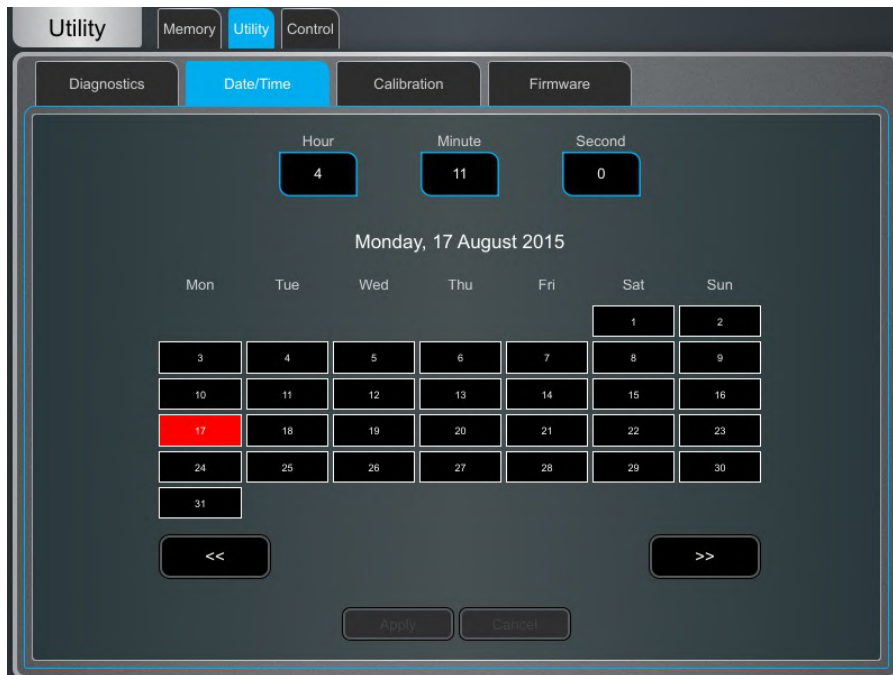
1 dLive システムに問題があると思われる場合は、ログを **Copy the logs to USB Key** を使用してUSB キーにコピーし、診断目的で Allen&Heath 製品サポートに送信することができます。

❗ エラーがログに記録されるたびに、**Home** 画面に警告メッセージが表示され、画面の右上コーナーにイエローの三角形が表示されます。三角形をタッチして**Home** 画面に移動しエラーを調べます。

⚙️ **Setup** を押しながらこの画面内の任意の場所をタッチすると、詳細なイベントログを表示するための **Show detailed Event Logs** オプションが表示されます。

11.4 Utility / Date/Time

日付と時刻を設定します。時間は **Home** 画面に表示され、History と Event Log で使用されます。



11.5 Utility / Calibration

モーターフェーダーとタッチスクリーンの精度をキャリブレーションできます。

フェーダーをキャリブレートするには、**Calibrate** ボタンをタッチして画面上の指示に従い、各ステップごとに指示された位置にフェーダーを移動します。

- ❗ ファームウェアを更新した後、またはシステム全体をリセットした後に、モーターフェーダーのキャリブレーションが必要になる場合があります。

タッチスクリーンをキャリブレートするには、**Calibrate** ボタンをタッチして、自動の処理が完了するのを待ちます。

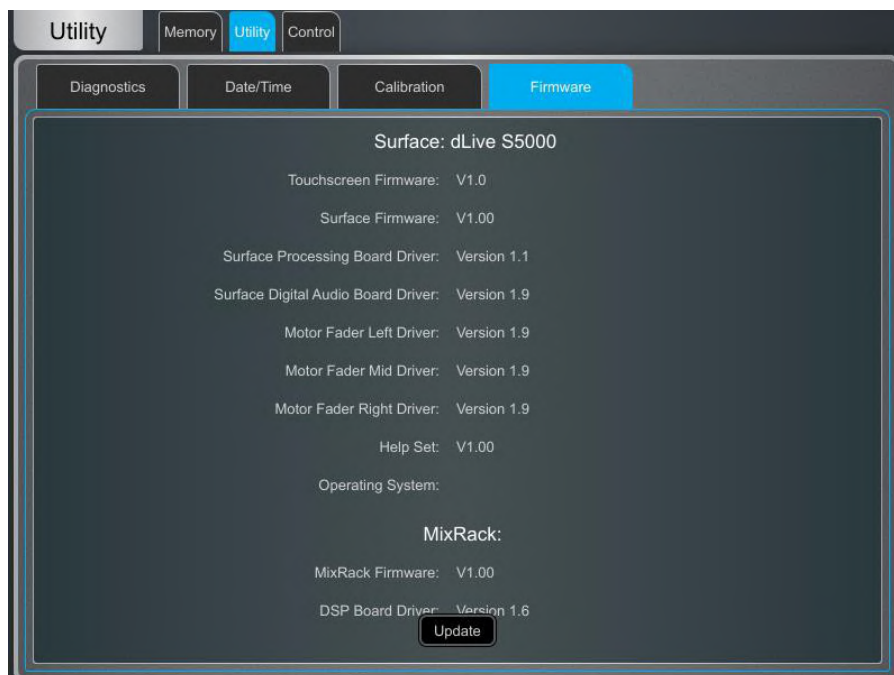
11.6 Utility / Firmware

現在のファームウェア、ドライバー、OSのバージョン、を表示または更新します。ファームウェアは USB ドライブを介してアップデートできます。

- ❗ dLive システムを最新バージョンのファームウェアでアップデートしてください。最新のバージョンと情報については <http://www.allen-heath.com/> をチェックしてください。
- ❗ dLive ファームウェアをアップデーするとパラメーターと設定がリセットされます。現在の設定を使用したい場合は、最初にそれらを User Show として保存してください。ファームウェアをアップデートしても、User Show や User Profile には影響しません。
- ❗ 最新のファームウェアを搭載しているシステムに保存された Show は、以前のバージョンのシステムにはロードされません。一方、以前のバージョンのショーを、新しいファームウェアを搭載している dLive システムにロードすることはできます。
- ❗ マルチサーフェス構成では、サーフェスは個別にアップデートする必要があります。 - プライマリーサーフェスとして接続するか、 MixRack が存在しない状態で Connection Failed 画面を介して接続します。gigaACE I / Oモジュールを介して接続されたセカンダリーサーフェスでファームウェアをアップデートすることはサポートされていません。

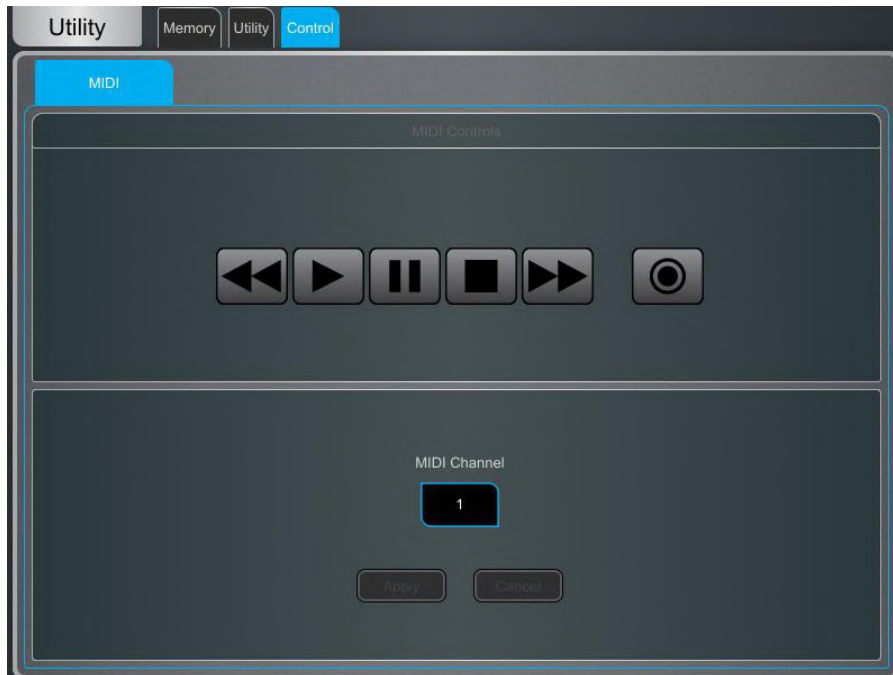
ファームウェアのアップデート:

1. <http://www.allen-heath.com/> から最新のファームウェアをダウンロードし、.zip ファイルを保存します。
2. USB ドライブから以前の dLive ファームウェアを削除します。USB **AllenHeath-dLive** フォルダを調べ、既存の **Firmware** フォルダと **Firmware.md5** ファイルを削除します。他のファイルやフォルダは削除しません。
3. .zip ファイルを開き、USB ドライブのルートディレクトリに解凍します。
ⓘ フォルダ名を変更したり、**Firmware** フォルダ内を閲覧したりしないでください。ファームウェアの破損の原因となる可能性があります。このディレクトリ内のファイルを移動したりオープンしたりしようとすると、オペレーティングシステムが一時的に小さなシステムファイルを作成し、ファームウェアを無効にする可能性があります。
4. コンピューターから USB ドライブを安全に取り外します。
5. USB ドライブを dLive の USB ポートに差し込み、ファームウェアページの **Update** をタッチします。dLive が「bootloader」画面を再起動し、有効なファームウェアが USB ドライブに見つかったら、現在のバージョンとドライブに見つかったバージョンの詳細が表示されます。
6. **Update** ボタンをタッチします。
ⓘ この処理は中断しないでください。転送が完了しないと、ファームウェアが破損する可能性があります。システムがアップデート中に障害が発生したり電源が切れたりしないように主電源と接続ケーブルの確認をしておきます。
7. ファームウェアが正常にインストールされると、システムは自動的に再起動します。
8. システムが完全に起動したら、設定を復元するために **Template Show** または **User Show** をリコールします。



11.7 Control / MIDI

MIDI Channel ナンバーのアサインと、MIDI トランスポートコントロール(MTC)の操作をします。これらは TCP/IP を介して該当する MTC メッセージを送信します。



12. 付録 A – DEEP Processing and RackExtra FX

DEEP プロセッシングは、業界をリードするコンプレッサーとエミュレーション系処理を直接 インプットと Mix チャンネルに組み込みます。FXスロットの余裕ある処理能力は、プラグインに関連するライセンス取得の必要はなく、特別なセットアップが不要で、レイテンシーの無い、独自アルゴリズムで構築された処理をリアルタイムで挿入することを可能にします。

RackExtra FX ポートフォリオは、ブティックプラグインより提供される典型的な品質と幅広い選択肢と、オンボード処理による便利さと低レイテンシーの特色をあわせ持ちます。

12.1 DEEP Processing Preamp models



Dual-Stage Valve – 有名なスタジオプリアンプを連想させるこのモデルは非常に微妙な音色付けから完全なオーバードライブまで真空管回路の歪み特性を再現します。On/Off スイッチで完全にバイパスできます。

Stage-1 は微妙なトーンハーモニックディストーションを付加し、アナログプリアンプの典型的な真空管トポロジーを反映した 2つのモードを持ちます。**Triode** (3極管) は偶数次ディストーションが豊富で、音楽的で暖かいレスポンスをもたらします。**Pentode** (5極管) は奇数次歪み(主に3次)が強く、よりクリスピーでシャープなサウンドになります。

Stage-2 はオーバードライブの真空管エミュレーションを提供します。回路をオフにするか **Triode** または **Pentode** モードにすることができます。**Bias** はオーバードライブのレベルをコントロールします。**HiDrive** をオフにすると、顕著な「break up」ディストーションとコンレッションが高レベルで発生します。**HiDrive** はゲインストラクチャーを変更して連続的なオーバードライブ効果を生み出します。

HF コントロールは **HF** の成分を調整して、ミッドレンジのトーンリフトと高域のコンプレッションを補正します。

Output レベルはレベル損失を補正するためのゲインです。



Tube Stage – 当社のDual-Stage Valve DEEPプロセッサーから派生したモデルで、微妙な音色付けから完全なオーバードライブまで、シンプルなコントロールセットで真空管回路の歪み特性を再現します。On/Off スイッチで完全にバイパスできます。

ロータリーセレクトアスイッチを介して歪み特性の異なる多数のモードが利用可能です – 詳細についてはDual-Stage Valve セクションを参照してください。

Drive コントロールは、信号に適用されるディストーション量を調整します。

Level コントロールはレベル損失を補うためのゲインです。

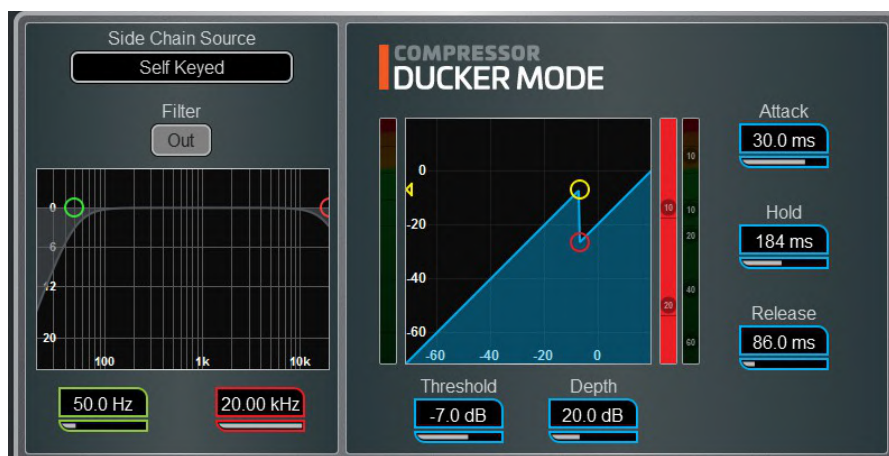
12.2 DEEP Processing Compressor models



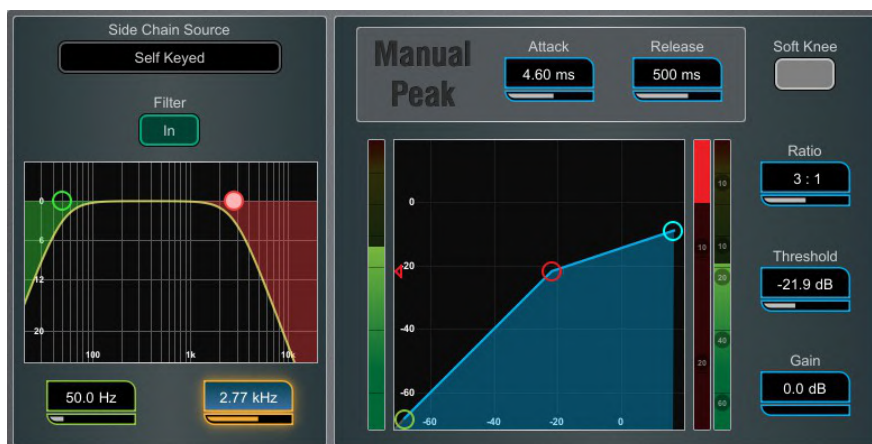
16T - 業界標準の VCA ベースの RMS コンプレッサーにインスパイアされたこのモデルはタイトでパンチの効いたコンプレッションを生み出し、特にライブのベースやパーカッションそしてボーカルに有用で、使いやすい3つのロータリーコントロールインターフェースを持ちます。



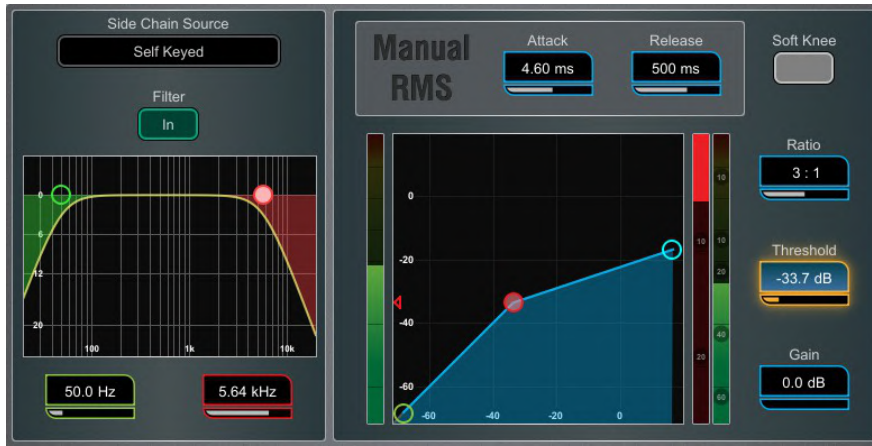
16VU - VU メーターを搭載したビンテージ VCA ベース RMS コンプレッサーをベースにしており、その非線形性とディストーションによる工芸品的な心地よい特徴的なサウンドで、3つのシンプルなロータリーコントロールインターフェースを持ちます。



Ducker - チャンネル Ducker で、Key Source の選択と LPF/HPF フィルターを備え Threshold、Depth、Attack、Hold、Release のコントロールが可能です。



Manual Peak - ピークベースの Threshold 検出により多才なスムージングと自動 hold/recovery 機能で歪みを最小限に抑えます。このアルゴリズムは起動までの遅れを最小限に抑える超高速 Attack タイムを持ちます。



Manual RMS - マニュアルで設定できるThreshold に加え応答の速いプレ Threshold RMS 検出が装備され、さらに Attack や Release をスムーズに調整できることで従来の RMS コンプレッションサウンドを実現します。



Mighty Compressor - クラシックなトランジスタアレイ VCA ダイナミクスプロセッサにインスパイアされた、非常に速いアタックを持つアグレッシブなサウンドのコンプレッサです。Detector スイッチは2つの異なる音色を提供し、レベル損失を補正する Output コントローラーに加え、Threshold と Release のシンプルコントローラーがあります。

Mighty の特性は、キック、スネア、ベース、またパラレルコンプレッションに効果的です。



Opto - フィラメント光コンプレッサの特性を持ちます。Release 時は非線形の指数関数的なリカバリーを示し、スタートは速く最終段でのリカバリーはスムーズです。これにより、スムーズで音楽的なサウンドのコンプレッサを実現します。



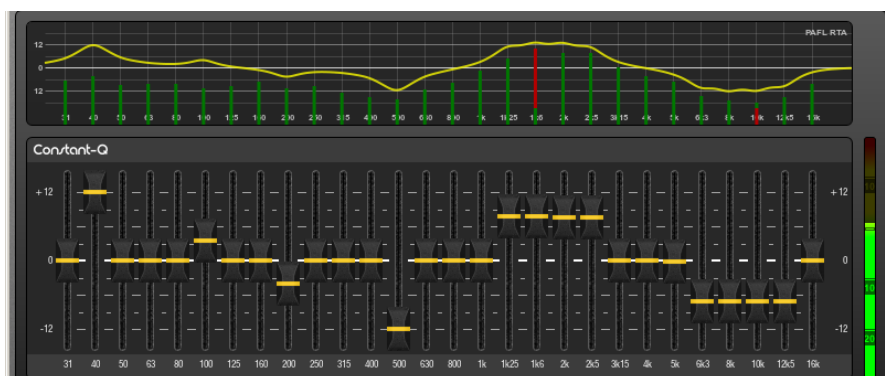
OptTronik – レジェンド的な真空管ドライブ式電気光学コンプレッサーをベースにした OptTronik は、コントロールしやすくスムーズで音楽的なコンプレッションを提供します。Limit/Compress スイッチはコンプレッションレシオを設定するために使用され、コンプレッション量は Peak Reduction によって決定されます。Gain を使用して、レベル損失を補正することができます。Emphasis はコンプレッサーの高域応答を設定します。



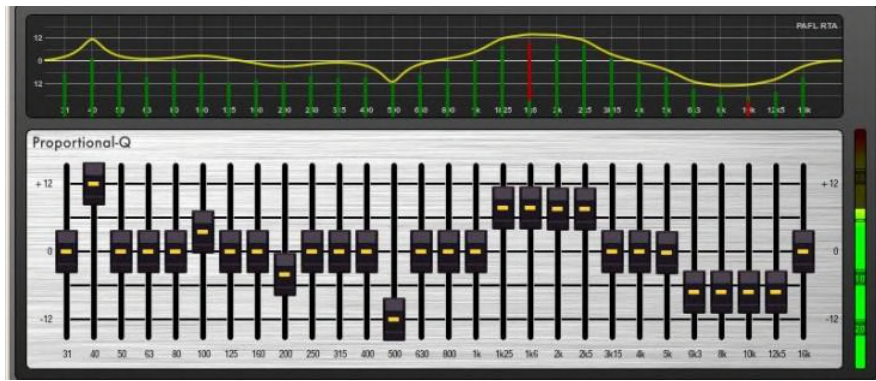
Peak Limiter 76 - 60年代後半からのレジェンド的な FET リミティングアンプを忠実にエミュレーションし、その非線形歪み特性、調整可能な Attack、Release、Ratio、の設定、そして特徴的な「ALL」ボタンモードを再現しています。

Unit スイッチは、モデル化された2つのユニットのうちの1つを選択します。モダンシルバーとブラックヴィンテージです。

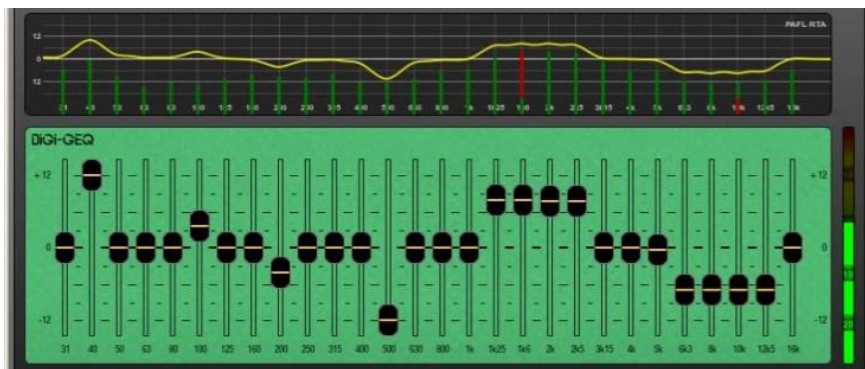
12.3 DEEP Processing GEQ models



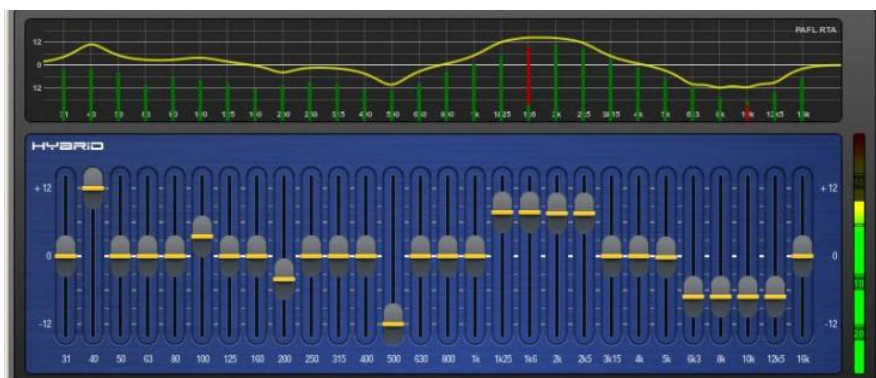
Constant-Q - フィルターの Width (Q) がカットやブーストの量に関係なく 1/3 オクターブ幅で一定である、対称的な Cut/Boost。



Proportional-Q - 小さい Cut/Boost 時にはスムーズでワイドなQを提供し、Cut/Boost が大きくなるにつれて、1/3 オクターブ幅より徐々に狭くなります。



Digi-Q - Gain と Width は、帯域どうしの干渉を最小限に抑え、かつスライダの位置にできる限り忠実な周波数応答をするように、最適化されます。



Hybrid - 両方の長所をとりいれ開発されました。特に小さなブースト時にスムーズでやわらかくなるようブーストは Proportional-Q で動作し、カットは 最小限の帯域間相互干渉となるよう1/3オクターブ アッテネートの Constant-Q で動作します。

動作原理

AMM は複数マイクの動作状況により常にミックスレベルを自動的に下げる機能です。自動ゲインエレメントが搭載され、アサインされたチャンネル内でトリガーとなるソースが起動します。

AMM は自動調整を行うために独自のポストフェードゲインエレメントによるコントロールを行います。フェーダーは '0'のままにするのが一般的ですが、エンジニアはマイク間の相対的なバランスをとるためにマニュアルでポスト AMM レベルを調整することも可能です。

AMM はすべてのチャンネルのポストフェードセンドに影響しますが、モニターなどのプリフェードセンドには影響しません。

AMM はマイクがオープン(レベルまたは音声の検出)であることを、pre-Insert ポイントでのチャンネル信号を分析することによって判断します。PEQ、Comp、フェーダー、は AMM の 信号検出機能には影響しません。

AMM は複雑なアルゴリズムを使用してオープンしているマイクの数に応じてミックスに送るマイクレベルを調整することで、全体的なゲインを自動的に最適化します。

オープンしているマイクが1本だけでは、そのレベルは 0dB で通過し、他のマイクはアッテネートされます。複数のマイクがオープンしていると全体的なゲインは自動的に減少します。

その他の機能として、環境保持、クロストークや誤トリガーの排除、他の人のレベルをダッキングし「Chair」として設定されたマイクの優先機能、などがあります。

NOM モード

NOM (Number of Open Mics) モードは Allen&Heath IDR8 に搭載されているサウンドプロセッサ一用に開発された AMM の拡張です。NOM モードはゲートとして機能し、スレッシュホールドを超えると入力をオンにします。オープンしている各入力のレベルはマイクの数により等しく調整され、オープンしているマイクの数が増えるたびに適用する減衰量を設定する NOM アッテネーションパラメーターによります。

Adaptive Threshold - オープンマイクの Threshold を設定する必要はありません。NOM モードは、バックグラウンドのノイズレベルを検出し、周囲ノイズに関係なく安定したトリガーを確実にするために自動的にオープン Threshold レベルを調整します。

Ambience Maintenance - 次の他のチャンネルがオープンされるまで最後に開いたマイクをオンしたままです。定常的な周囲ノイズも確実に維持され、特に放送現場などでは重要です。AMM でアクティブになっているマイクが 1 つだけの場合は、周囲ノイズを維持するためにオープンのままです。

Scene and AMM

AMM 設定は dLive Scenes に保存されます。ただし、Scenes メニューの [Scenes / Global Safes](#) 画面を使用してシーンリコールからグローバルにセーフし影響を受けないようにすることができます。またリスト内のシーンをハイライトし、[Recall Filter](#) ボタンをタッチしてそのフィルターの 'Others' タブにアクセスし、AMM をブロックすることで、個々のシーンリコールの対象から除外することもできます。

User Permissions and AMM

AMM タブ下の [MixRack / User Profiles / Set Permissions](#) 画面で「AMM」パラメーターを無効にすることで、AMM 設定を特定のユーザーから保護することができます。

Use AMM

マイクをセットアップします。同じタイプのマイクを使用して、参加者がお互いに近すぎたり遠すぎたりしないように配置するようにします。誤ったトリガーや、話者からマイクまでの距離の違いによるフェーディングなどを回避するには、マイクとマイクの距離よりも話者とマイクを近くする必要があります。各話者とマイクの間距離は、機能の安定のために同じように設定する必要があります。

マスターコントロール用にルーティングまたは DCA グループを設定します。まず AMM に使用するマイクチャンネルを決定します。AMM 用チャンネルとしてアサインする前に、これらを Group 経由で LR Mix にルーティングするか(この時は、これらのチャンネルから LR Mix へのアサインを解除)、またはこれらのチャンネルを DCA グループにアサインするようにします。これにより、マスターフェーダーとミュートが可能になり、全体を素早くコントロールできます。

マイクのゲインとプロセッシングを設定します。ゲインを設定中は、Group マスターフェーダーを下げて予期しない大きな音量がPAシステムへ送られないようにします。オーディオのレベルと動作を確認するには PAFL を使用してください。予想される最大音量の話者にあわせてゲインを設定します。HPF と PEQ を使ってオーディオをスピーチ用に調整します。

AMM を設定します。Setup / Audio / AMM 画面にします。現在のモードとアサイン、そして自動ゲイン設定を示す青いバーが表示されます。Setup ボタンを押して、NOM または D-Classic モードを選択し、各設定を調整します。

AMM にチャンネルをアサインします。アサインメントを ON にすると、フェーダーは自動的に「0」の位置に移動します。AMM レベル操作を引き継ぎトリガーのために十分な信号を拾うまでマイクを閉じたままにします。

AMM の Mix アウトを調整します。話者の一人に話しかけてもらいマイクを1つオンにします。Group フェーダーを上げて会場に適切な音量を設定します。

12.5 RackExtra FX models



SMR Reverb - SMR Live は、Classic、Hall、Room、EMT、のフル設定可能な4つの空間モデルを特徴とする Spatial Modeling Reverberator です。これらのモデルはそれぞれ、異なるリフレクションとディケイのアルゴリズムを使用して、ライブサウンドに最適な自然なサウンドスペースを提供します。

Classic はハイクオリティのプレートを実ミュレートします。Shape はリフレクションパターンを決めます。Min はアタックの早いパターン、Mid は明解な初期反射音のパターン、Max は初期反射音と後期反射音が分離されたパターンです。ディケイで shape/size/predelay を調整すると素晴らしい Hall リバースも得られます。小さいSize設定はライブサウンドアプリケーションではあまり効果的ではありません。

Hall は実際のホールのリフレクションを実ミュレートします。Shape はありません。リフレクションは Size、Source diffusion、Ref detail、と豊かで深いディケイスペクトルとでコントロールされます。

Room は特徴ある複雑な室内リフレクションパターンを正確に実ミュレートします。

EMT は Classic なプレートの実ミュレーションです。ライブでの使用に適した音色バランスの良い素晴らしいプレートです。2秒程度のディケイが一般的です。

ライブミキシングに重要な SMR の主なコントロールは常に見えるところにあります：

LF Cut - 入力信号の低域をカットする 0 - 400 Hz、24 dB / オクターブのハイパスフィルター。

HF Cut - 入力信号の高域をカットする 2 kHz - 20 kHz、24 dB / オクターブのローパスフィルター。

Predelay - リバースのリフレクションとディケイが始まるまでにかかる時間。

Decay Time - 広域スペクトルディケイコントロールです。リフレクションがダイレクト音のレベルより 60dB 低い値までディケイするのにかかる時間は RT60 として知られていて Room リバースの重要な測定値です。

HF Decay - 高域ディケイアッテネーション開始の周波数。

HF Slope - 高域ディケイのアッテネーションスロープです。HF Decay と Slope は、両方ともライブスペースでの高域ディケイスペクトル調整に重要です。HF Decay と Slope を低く設定すると自然に減衰するディケイを生成します。HF Decay と Slope を高く設定すると劇的な変化のディケイを生成します。

さらに、5 ページのスクロール可能な「Expert」ページがあり、精度の高いコントロールができます：

Page 1 - Reflections - Source Diffusion, Size, Shape, Ref Detail.

リフレクションコントロール専用です。明瞭度を増すために、Source diffusion と Detail は低くします。小さい Size はライブアプリケーションに効果的ではありません。「Shape」は Plate モデルでのみ利用可能です。

Page 2 - Echoes - Echo1, Echo1 level, Echo2, Echo2 level.

ユーザー定義のエコーリバース専用ページです。メインリバースを挿入して Echo reverb サウンドを作成できます。Echo1 は Left に、Echo 2 は Right にアウトします。

Page 3 - Decay Texture - Body Diffusion, Tail diffusion, Mod depth, Mod speed.

ボディとテールの Diffusion の別々のコントロールは、Diffusion が多すぎることによるメタリックなディケイを防ぐのに便利です。Modulation depth と speed はリバースの密度を高めコーラス効果も加えます。ただし、パーカッシブなプログラムには効果的ですが、ピアノやボーカルにはあまり効果的ではありません。

Page 4 - Decay Spectrum - LF decay, LF XOver, Colour, Colour Freq.

Crossover frequency と Decay time で LF decay を別々にコントロールします。ライブワークに便利です。Colour はディケイの中で調整可能な要素です。High Freq の Color 設定はアンビエンスを拡張させることができますが、プログラムによってはメタリックに聞こえます。

明瞭度を向上させるために Reflection と Decay のレベルバランスをとります。

Preset Name が表示されます。ライブでのアップデートにはロータリーを使用してタッチ&スクロールします。これは、このモジュールのすべてのライブラリプリセット (factory、user、USB) をライブでオーディションする方法です。Library ウィンドウを使って特定のプリセットを選択してリコールすることもできます。



Stereo Tap Delay - 最大ディレイタイム 2.7 秒を持つクリーンなデジタルディレイを提供します。ステレオタップディレイの重要な機能の1つは、ディレイタイムを BPM にもとづく音府の長さに同期させることができることです。Delay には2つの動作モードがあります：

BPM mode - Delay time は選択する BPM と音符によって決まります。ホイールを使って全音符から16分音符の中から、標準、付点音符、3連符の長さを選択できます。

MS mode - Delay time はミリ秒単位で直接入力できます。Input Filter、Feedback Filter、delay Width および切替可能な Scatter/Ping-Pong モード をコントロールできます。

Note Stereo Tap Delay は、グローバルタップテンポにロックすることができます。Global Tap Tempo は、マニュアルで入力するか、グローバルタップテンポにロックされた任意の Delay FX の画面を使用してタップするか、または Global Tap Tempo としてアサインされたソフトキーをタップして入力します。

Input filter HP frequency - インプットのハイパスフィルターの周波数をディレイに設定します。これは低域をカットします。

Input filter LP frequency - インプットのローパスフィルターの周波数をディレイに設定します。これは高域をカットします。

BPM / MS mode - BPM と MS モードを切り替えます。BPM モードでは、BPM と音符の選択ホイールが表示され、選択した BPM と音符により Delay time を設定できます。

Interval Selection Wheel - BPM に同期する Delay time 指定用の選択ホイールです。ホイールを使って全音符から16分音符の中から、標準、付点音符、3連符の長さを選択できます。BPM が低すぎるためにディレイが利用できない場合はグレー表示になり選択できません。

MS time window (MS mode 時) - Delay time をミリ秒単位で直接設定できます。

Link - Left と Right の Delay time をリンクします。

Local / Global Tap - Global なタップテンポに Delay time をロックしてコンソール全体にわたって同期するか、またはこのエフェクトユニットのみでローカルで同期します。

Fractional / Notation display - ホイールでインターバルを Fraction (分数) または Notation (音符) のどちらで表示するかを選択します。

Feedback filter frequency - Delay の Feedback 経路内のフィルターの周波数を選択します。

Feedback filter slope - Feedback フィルターの Slope を選択します。Slope が大きくなると Feedback 量はよりアッテネートされます。

Scatter mode - ピンポンかスカッターかの Delay パターンを変更します。スカッター (Scatter) を Off にすると、従来のピンポン Delay を生成します。スカッターを ON にすると、再生経路を再構築し、最短経路で1つの Delay を持ち、最長経路で1つの再生 Delay を持つことで、ピンポンに換わるおもしろい Delay パターンを生成します。たとえば、片側にエコー、もう一方に再生エコーパターンを配置します。

Feedback – Delay の Feedback の数をコントロールします。大きく設定すると繰り返し数が増えます。

Width – フォーカス Mono からワイドパン Stereo まで、Delay のステレオイメージをコントロールします。

Preset Name が表示されます。ライブでのアップデートにはロータリーを使用してタッチ&スクロールします。これは、このモジュールのすべてのライブラリプリセット (factory、user、USB) をライブでオーデションする方法です。Library ウィンドウを使って特定のプリセットを選択してリコールすることもできます。



Bucket Brigade Delay - Delay に 'Bucket Brigade Device' (BBD) チップを使用したビンテージアナログディレイユニットのエミュレーションです。これは、水をバケツリレーする人々の列のように、保存されたアナログ信号がクロック毎のサイクルで1ステップずつキャパシタの列を順ぐりに移動する離散アナログディレイラインです。

アナログと同等ではありませんが、GLD Bucket Brigade は長い Delay ライン (最大2.7秒) を確保できる利点があり、アナログデバイスにおける信号劣化も考慮されています。信号劣化のレベルは Feedback 経路内の種類の異なる非線形性の切り替えにより「DIST」 (Distortion) で切り替えます。最もクリーンなモードでも Bucket Brigade の Delay は信号劣化を伴い帯域制限があります。

Delay には 2 つの動作モードがあります：

BPM mode - Delay time は選択する BPM と音符によって決まります。ホイールを使って全音符から16分音符の中から、標準、付点音符、3連符の長さを選択できます。

MS mode - Delay time はミリ秒単位で直接入力できます。Stereo Beat Delay はグローバルタップテンポにロックすることもできます。Input Filter、Feedback Filterがコントロール可能で、後者は Slope パラメーターを持っています。

Note Bucket Brigade Delay は、グローバルタップテンポにロックすることができます。Global Tap Tempo は、マニュアルで入力するか、グローバルタップテンポにロックされた任意の Delay FX の画面を使用してタップするか、またはGlobal Tap Tempoとしてアサインされたソフトキーをタップして入力します。

Input filter HP frequency – インプットのハイパスフィルターの周波数をディレイに設定します。これは低域をカットします。

Input filter LP frequency – インプットのローパスフィルターの周波数をディレイに設定します。これは高域をカットします。

Width – フォーカス Mono からワイドパン Stereo まで、Delay のステレオイメージをコントロールします。

BPM/MS mode – BPM と MS モードを切り替えます。BPM モードでは、BPM と音符の選択ホイールが表示され、選択した BPM と音符により Delay time を設定できます。

BPM window (BPM mode 時) – ロータリーをタッチして、同期する音符と BPM を選択します。

Interval Selection Wheel – BPM に同期する Delay time 指定用の選択ホイールです。ホイールを使って全音符から16分音符の中から、標準、付点音符、3連符の長さを選択できます。BPM が低すぎるためにディレイが利用できない場合はグレー表示になり選択できません。

MS time window (MS mode 時) – Delay time をミリ秒単位で直接設定できます。

Link – Left と Right の Delay time をリンクします。

Local / Global Tap – Global なタップテンポに Delay time をロックしてコンソール全体にわたって同期するか、またはこのエフェクトユニットのみでローカルで同期します。

Fractional / Notation display – ホイールでインターバルを Fraction (分数) または Notation (音符) のどちらで表示するかを選択します。

Low Damp Filter frequency – デレイユニットの Feedback 経路内の低域ダンプリューターの周波数を選択します。

High Damp Filter frequency – デレイユニットの Feedback 経路内の高域ダンプリューターの周波数を選択します。

Feedback filter slope – Feedback フィルターの Slope を選択します。Slope が大きくなると Feedback 量はよりアッテネートされます。

Feedback – Delay の Feedback の数をコントロールします。大きく設定すると繰り返し数が増えます。

Dist – フィードバック経路の Distortion 特性を変更して信号の劣化度の調整をします。

Preset Name が表示されます。ライブでのアップデートにはロータリーを使用してタッチ&スクロールします。これは、このモジュールのすべてのライブラリプリセット (factory、user、USB) をライブでオーデションする方法です。Library ウィンドウを使って特定のプリセットを選択してリコールすることもできます。



2-Tap Delay - Left と Right のタップディレイ出力をモノラル入力から分離して生成します。左右の Delay は、ロータリーを使用するか、画面をタップするか、ソフトキーを使用してタップするかで設定します。個々のタップインジケータはタブレットで点滅します。

Note 2-Tap Delay は、新しい Stereo Tap Delay に置き換えられているため、ファームウェア V1.5 以降のファクトリーライブラリにはありません。

Left と Right のディレイタップは、**Link** ボタンを使って Mono として連動することができます。値を微調整するために各ディレイタップの下に fine コントロールがあります。

Feedback 経路にはローパスダンピングフィルターがあります。このフィルターには、ループディレイの高域の減衰を微調整するための Frequency と Slope のコントロールがあります。またステレオ Output Width コントロールもあります。

LF Cut – LF カットは 20Hz–8kHz、HF カットは 400Hz–20kHz。これらのフィルターは入力スペクトルをコントロールします。24dB/オクターブのスロープは、どの信号帯域にディレイを付加するのかを高い精度でコントロールします。

Delay range - 5ms–1360ms の範囲の Left と Right の Delay Tap コントロールはタップ可能で、LED が点滅表示されます。

Left と Right の Delay は 1ms 単位で微調整できます。

Link は Left と Right の Tap delay をリンクし1つのコントロールで調整できます。

Scatter はピンポンかスカッターかの Delay パターンを変更します。スカッター (Scatter) を Off にすると、従来のピンポン Delay を生成します。スカッターを ON にすると、再生経路を再構築し、最短経路で1つの Delay を持ち、最長経路で1つの再生 Delay を持つことで、ピンポンに換わるおもしろい Delay パターンを生成します。たとえば、片側にエコー、もう一方に再生エコーパターンを配置します。

Feedback は Delay のループディレイを生成します。Feedback Filter は、フィードバック経路内における高域減衰をコントロールします。Frequency と Slope のコントロールにより精度の高い高域減衰コントロールを行うことができます。Slope は中央位置が標準的な値です。Slope が最小値では小さい高域減衰で、最大値では大きい高域減衰になります。

Width は出力のステレオ Width をコントロールします。最小位置 = Mono、最大位置 = LR

Preset Name が表示されます。ライブでのアップデートにはロータリーを使用してタッチ&スクロールします。これは、このモジュールのすべてのライブラリプリセット (factory、user、USB) をライブでオーデションする方法です。Library ウィンドウを使って特定のプリセットを選択してリコールすることもできます。



Echo - クラシックなテープエコーをエミュレートします。オリジナルハードウェアの多くの非線形要素を忠実にモデル化しています。リピートレートが調整されるとき(元来テープ速度の変更)による周波数ワープ、大きなインテンシティレベルによる非線形性および高調波成分、そしてモーター速度の不正確さやテープドリフトおよびワウに関連する様々な他の特性も含まれます。Echo はオリジナルハードウェアにあるテープと録音ヘッドによる飽和特性と高域特性もエミュレートします。Echo は7つの「modes」を持ち、それぞれがテープに対して再生ヘッドをアクティブにします。計3つの再生ヘッドがあり、一定の距離があります。リピートレートを変えることで、各ヘッド間のデレイタイムを変えることができます。最短のデレイはモード1で、最長のデレイはモード3です。モード 4-7 は再生ヘッドの組み合わせで複雑なリピートパターンで不安定性が高まります。Echo にはステレオ入力は可能ですが出力はモノラルしかありません。

Input Gain - Echo へのインプットのゲインを 15dB までブーストまたはカットすることができます。

Noise - アナログノイズエミュレーションの On / Off です。

Mode Selector - テープレコーダーの録音ヘッドを切り替えて、さまざまな長さのエコーを可能にします。1-3 は単一の録音ヘッドを選択します。4-7 は、マルチレイヤーエコー用に複数のヘッドの組み合わせを選択します。

Note 複数のヘッドを選択した場合、不安定性や発振の可能性が高くなり、その結果出力レベルが大きくなる可能性があります。通常の使用では、過度のフィードバックを防ぐためにモード 1-3 を使用することをお勧めします。

Bass - エコーのフィードバック経路の低域をカットまたはブーストすることができます。中央位置はバイパスです。

Treble - エコーのフィードバック経路の高域をカットまたはブーストすることができます。中央位置はバイパスです。

Repeat Rate - テープのモーター速度を調整することによってエコータイムをコントロールします。速いレートが短いエコーです。最長のエコーの場合はモード 3 を選択し、Repeat rate を最も左にします。

Intensity - エコーのフィードバック経路のインテンシティ (Intensity) を制御します。大きな Intensity はより多くのリピートを生成します。Intensity が75%を超えるように設定されている場合、ユニットは発振の可能生があり、入力が増えたとさらに可能性があがります。この場合、大きすぎる出力レベルにならないようにモニタリングが必要になります。複数の再生ヘッドが選択されている場合(モード 4-7)、Intensity を大きくすると、さらに不安定になるため、クリッピングを避けるように注意する必要があります。

Echo Volume - エコー出力のゲインを 15dB までカットまたはブーストすることができます。

Preset Name が表示されます。ライブでのアップデートにはロータリーを使用してタッチ&スクロールします。これは、このモジュールのすべてのライブラリプリセット(factory、user、USB)をライブでオーディションする方法です。Library ウィンドウを使って特定のプリセットを選択してリコールすることもできます。



Gated Verb - 80年代のクラシックな Gated Reverb を正確にエミュレートしたものに加え、「Panned」と「Powerbox」という2つのバリエーションを追加しました。ユーザーインターフェイスには、Lo Cut、Hi Cut、のフィルターとゲートエンベロープコントロール(predelay、attack、hold、release)のコントロールがあります。

私たちは80年代から、見られるゲートタイムドメインエンベロープとして視覚的表現を提供してきました。モノ、ステレオ、ワイドイメージングオプション、そしてディケイ ディフュージョンも含んでいます。

Lo cut Decay Filter - 20 Hz - 6 kHz、24dB/オクターブ ハイパスフィルターです。Decay スペクトルをコントロールします。

Hi cut Decay Filter - 400 Hz - 20 kHz、12dB/オクターブ ローパスフィルターです。Decay スペクトルをコントロールします。

タイムドメインゲートエンベロープコントロール (Time domain Gate envelope control) :

Predelay - Gate がオープンするまで (Attack 効き始める前) のプリディレイ。0-170ms で調整可能です。

Attack - Gate がオープンするまでの時間です。

Hold - Gate が完全にオープンのままになっている時間。

Release - Gate をクロー징する時間。

最大ゲートオープンタイム (attack + hold + release) = 500ms。

Models:

Classic nonlinear - 80 年代の Gated reverb を忠実にエミュレートします。

Panner - リバーブで L と R の間を素早くパンします。短時間の速い動きです。

Powerbox - ゲートエネルギー中で最大パワー。クラシックな非線形特性ほどの相関性はありません。

Mono/Stereo/Wide - mono、stereo、wide stereo、の出力を切り替えます。

Diffusion - 最小値にすると、リバーブディケイの「clear」な低ディフュージョン (diffusion)。最大値にすると、「rich」な高ディフュージョン (diffusion) リバーブ。

Preset Name が表示されます。ライブでのアップデートにはロータリーを使用してタッチ & スクロールします。これは、このモジュールのすべてのライブラリプリセット (factory、user、USB) をライブでオーディションする方法です。Library ウィンドウを使って特定のプリセットを選択してリコールすることもできます。



ADT Doubler - 短いタイプのエコー/コーラス、クラシックなダブルトラック、そして「スラップバック」テープディレイループ、を生成できるオートマッチックダブルトラック (Automatic Double Tracking) モジュールです。

ADTは、モノラル入力からステレオのダブルおよびクワッドのトラック音声を生成するのに非常に効果的です。ステレオ Width エンハンサーもあります。トラック音声をステレオフィールドでオートパンすることもできます。ADTは、クラシックなダブリングのほかに、ステージ上でのサウンドを太くしたり、コーラスを使わずにステレオ効果をつけたりするのにも最適です。

モジュールは Stereo In、Stereo Out (ソースが Mono の場合はソフトウェアでモノラル入力対応) です。ADT は MONO ソースから Stereo フィールドを生成します。

Delay Separation - 最小の位置にして Thickness を高く設定した場合のショートディレイは Chorus になります。中央の位置ではクラシックなダブリングです。¾ の位置にして Thickness を高く設定すると Echo-Chorus になります。最大の位置にして Thickness を低い設定にすると、テールループやスラップバック Echo になります。

Thickness - ディレイにフラッターモジュレーションをかけます。高すぎる設定は、プログラムによってはディテールを汚すことがあります。

Double/Quad Track - Double Track はクリアなダブリングです。Quad Track は厚いクワッドトラックへの切り替えです。プログラムによっては、Quad は厚くなりすぎてディテールを汚すことがあります。

Wide - Left と Right のディレイセパレーションの差を広げてステレオイメージを強調します。

Autopan - コーラスをオートパンします (ウェット信号にのみ、ドライには無効)。これはステ

レオフィールド全体にわたるウェットエフェクトのみへのレベルモジュレーションです。ドライ信号含むオートパンニングではありません。

Depth - ステレオフィールドをクロス移動する量を決定します。より強い効果には設定を高くします。

Speed - ステレオフィールドをクロス移動するスピードを決定します。

Preset Name が表示されます。ライブでのアップデートにはロータリーを使用してタッチ&スクロールします。これは、このモジュールのすべてのライブラリプリセット(factory、user、USB)をライブでオーディションする方法です。Library ウィンドウを使って特定のプリセットを選択してリコールすることもできます。



Chorus - コーラスは、さまざまなステレオフィールド生成技術が各コーラスユニットのサウンドに影響を与えた、80年代後半から生まれました。

Chorus は 3 つの STEREO FIELD エミュレーションを使用してクラシックエフェクトを再現しています。これらのエミュレーションは、さまざまなステレオフィールドを生成するために切り換えて任意の組み合わせにすることができます。すべてのスイッチをアップにするとステレオ効果はありません。

典型的な Rate と Depth コントロールはセンターに配置しています。モジュレーターをドライブする LFO は、正弦波または整流波に切り替えることができます。オートパンは、コーラス音をパンしてステレオレベルがゆらめく、また別の典型的なモジュレーター効果を与えます。

モジュールは Stereo In、Stereo Out (ソースが Mono の場合はソフトウェアでモノラル入力対応)です。

Stereo Field emulations - すべてのスイッチをアップにするとステレオ拡張が全くのオフになります。STEREO FIELD には3つのエミュレーションがあり、それぞれスイッチをダウンするとアクティブになります。これらは MONO 入力から Stereo Field を生成します。3つのエミュレーションスイッチを相互に組み合わせて使用すると、多くのクラシックなコーラスエフェクトと同じように、さまざまなステレオフィールドを生成できます。ただし特定のプログラムでは、3つすべてを同時に選択すると、もはや「stereo」ではなく、音がこもる場合があるので注意してください。

LFO Split は Left と Right に別々に2つのLFOを持ち、レートによって変化する豊かなステレオイメージを生成します。

Wide は Left と Right のボイスを押し広げて非常に広いステレオイメージを生成します。ただしプログラムによってはフェーシングによる歪みが生じる場合があります。

MultiVoice は、Left と Right にまたがったマルチボイス分割により生成されます。通常は太いステレオサウンドが生成されますが、プログラムによってはこもって聴こえにくいことがあります。

Rate - 最小位置が遅いスピードで、Depth を高く設定すると、ゆっくりで深いコーラスになります。中央位置は中間のスピードで、クラシックなコーラスサウンドに適しています。最高位置のスピードが最速となり、Depth を低く設定するとライブ感のあるコーラスになります。

Depth - 最小位置は小さい音声のピッチ変化に使い、速い Rate 設定にすると便利です。最大位置は大きな音声のピッチ変化に使用できますが、極端なピッチ変化を引き起こす可能性があるため、遅い Rate 設定が適切です。

Sine/Rectified - LFOのモジュレーションを正弦波か整流波にするか切り換えます。

Autopan - コーラスをオートパンします(ウェット信号にのみ、ドライには無効)。これはステレオフィールド全体にわたるウェットエフェクトのみへのレベルモジュレーションです。ドライ信号含むオートパンニングではありません。

Pan Depth - ステレオフィールドをクロス移動する量を決定します。より強い効果には設定を高くします。

Speed - ステレオフィールドをクロス移動するスピードを決定します。

Preset Name が表示されます。ライブでのアップデートにはロータリーを使用してタッチ&スクロールします。これは、このモジュールのすべてのライブラリプリセット(factory、user、USB)をライブでオーディションする方法です。Library ウィンドウを使って特定のプリセットを選択してリコールすることもできます。



Symphonic Chorus - 80年代のクラシックなコーラスの忠実なエミュレーションです。使い方はシンプルで、使用頻度も高いです。このユニットには、Frequency と Depth の2つのコントロールがあり、ステレオモジュレーターの Rate と Delay をコントロールします。マイルドなフェーzing/フランジングとともに、リッチでライブな広いコーラスサウンドを生成します。

ライブエンジニアは、ボーカルやストリングスを太くしたり、MONOソースに空間的な広がりをもたせるためにこのユニットを一般的に使用します。これにより、2つのファクトリープリセット「SymphonicVox」と「SymphonyStrings」が生まれました。

モジュールは Stereo In、Stereo Out (ソースが Mono の場合はソフトウェアでモノラル入力対応)です。

Frequency - モジュレーターのスPEEDを調節します。最小位置では非常に遅いモジュレーションです。最大位置では高速モジュレーションです。オリジナルの80年代のユニットと同様に、最大周波数設定は極端であり、この時スペースシップ効果音を避けるため Depth は浅く設定するようにします。典型的な設定は中央位置のやや左です。

Depth - モジュレーターのディレイの深さを調整します。最小位置では微妙なモジュレーションを生成するショート Delay Depth です。いくつかのプログラムではむしろフェーzing/フランジタイプの効果になるかもしれません。中央位置は典型的な Delay Depth の設定でリッチなコーラスで音色に深みを付けます。Frequency を高く設定したときに、Depth も高く設定すると極端な効果になる可能性があります。中央位置が標準的なスタートポイントです。

Preset Name が表示されます。ライブでのアップデートにはロータリーを使用してタッチ&スクロールします。これは、このモジュールのすべてのライブラリープリセット (factory、user、USB)をライブでオーディションする方法です。Library ウィンドウを使って特定のプリセットを選択してリコールすることもできます。



Flanger - 「Ambient」、「Vintage」、「Wild」の3つのクラシックなフランジャーのエミュレーションです。古いペダルフランジャーの研究を通じて、多彩な LFO モジュレーターとステレオ分割テクニックが発見され、それらをすべて実装しました。

クラシックなディープフランジにする場合は、Stereo Split と Stereo Spread をオフに設定し三角波変調と、Type は Vintage を選択し、Depth と Regenerate を調整します。クラシックなフランジャーにはなかった、マニュアルフランジスイープには、Manual スイッチをオンにして LFO を無効にします。

モジュールは Stereo In、Stereo Out (ソースが Mono の場合はソフトウェアでモノラル入力対応)です。

Stereo Split は Left と Right に別々のLFOを使用して、それぞれ異なる方向にフランジングするエンハンスドステレオイメージを生成します。‘サイケデリック’に聞こえます。エンハンスド Stereo Split はフランジゾーンのインテンシティを下げるすることができます。

Stereo Spread は Left と Right フランジ音声をダイナミックなディレイでオフセットすることによってエンハンスドステレオイメージを生成します。プログラムに応じて、スーパーワイドステレオやフェイザー効果になります。エンハンスド Stereo Spread はフランジゾーンのインテンシティを下げるすることができます。Stereo Split と Spread off は両方ともステレオイメージを保持します。クラシックなディープトラディショナルフランジエフェクトでは、Stereo Split と Stereo Spread の両方をオフにします。

LFO タイプ セクター:

Manual Speed はマニュアルでのスイープコントロールです(LEDがグリーン点灯)。発信波

形は正弦波、整流正弦波、反転整流正弦波、三角波です。スピードオフから高速モジュレーションまで可能です。オートモードのときはLEDが赤くなり、マニュアルモードのときはグリーンになります。

Depth - フランジの Depth を調整します。最小位置は狭いフランジゾーンで動作します。最大位置では、スイープ効果がフランジゾーンに出入りして、より大きな音色の変化が生まれます。Depth 高くすると効果が極端になります。

Regenerate - フランジのディレイラインにフィードバックを生成し、フランジ効果をより明確にします。最小位置ではフランジが認められないこともあります。最大位置では効果が非常に大きくなります。

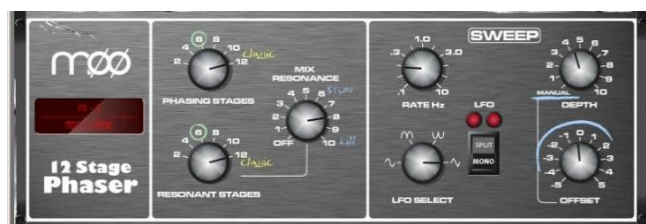
エミュレーション タイプ:

Ambient - 豊かな高域で、アンビエントを微妙なフランジで演出します。空間サウンド用のオーバーヘッドマイクに最適です。

Vintage - テープマシンのフランジのようなクラシックでやわらかいサウンドを作り出します。低域と高域のバランスがとれており、フランジングはそれほど極端ではありません。

Wild - ワイルドで劇的な効果を生み出します。音が裏返すほどです。

Preset Name が表示されます。ライブでのアップデートにはロータリーを使用してタッチ&スクロールします。これは、このモジュールのすべてのライブラリープリセット (factory、user、USB) をライブでオーディションする方法です。Library ウィンドウを使って特定のプリセットを選択してリコールすることもできます。



MOO 12 Stage Phaser - 多才なコントロールで豊かな質感のあるフェー징を生み出すクラシックな12段階のエミュレーションを持ちます。ユーザーはステージ数の制御、フィードフォワードとフィードバック、そして「ゼロ」Depth でのマニュアルモードがあります。(オフセットコントロールを使用してマニュアルでのフェイザースイープ可能)。

クラシックな特性のサウンドは、位相のつながりとオフセットコントロール周辺の動作周波数範囲を慎重にエミュレートすることにより生まれました。同様に重要なのは、豊かな倍音を生み出してサウンドに厚みを加える、コンパンドされたアナログディレイラインから生成する倍音構成のエミュレーションです。Split/Mono の LFO スイッチは、同相インテンシブフェー징とスプリットフェーズモードを切り替え、空間回転効果を生み出します。

位相チェーン出力またはフィードバック共振経路のステージ数を変えることによって、多様な可能性があります。設定はユニットに適用されている機器によって異なります。数字が小さいほどきれいで細い音がします。ステージ数が多いほど、より豊かなフェー징サウンドが得られます。

Phasing Stages - 位相チェーンのどのポイントから出力するかを選択します。6ステージはクリーンなフェイズを生成します。一方、クラシックで豊かなサウンドは12ステージです。

Resonant Stages - 位相チェーンのどのポイントをフィードバックの「mix resonance」回路に入れるかを選択します。12ステージがクラシックなサウンドです。

Mix Resonance - 位相チェーン入力へのフィードバック量をコントロールします。5-8 近辺がクラシックなサウンドです。10 がフルレゾナンスです。

LFO Rate - 0.1 から 10Hz の間で可変。

LFO Select switch - サイン/整流/逆整流/三角 から選択可能です。クラシックなサウンドには三角波を使用します。スローフェー징にはサイン波を使用すると効果的です。整流波は、サウンドがクールに聞こえるノッチまたは位相スパイクを生成できます。整流波はスピードが2倍です。

LFO split switch の「Mono」設定は、左右の位相チェーンを同相でモジュレートするように設定します。「Split Phase」は左右同相ではなく、空間回転効果を追加するためにステレオ間で渦をまくようにします。

Depth - 位相チェーンの LFO モジュレーションの量または Depth を制御します。極端な設定は不自然に聞こえます。このコントロールを最小値にすると、LFO モジュレーターがオフになり、「OFFSET」コントロールを使用したマニュアルスイープに依存します。

Offset - Phaserの動作周波数範囲をシフトします。最大値に設定すると、フェイザーはより高い周波数で動作します。

低いオフセット設定は低い周波数での位相スィープが可能でより高い効果になります。マニュアルモード (Depth = 0) の時に、このコントロールで Phase サウンドを調整できます。

Preset Name が表示されます。ライブでのアップデートにはロータリーを使用してタッチ&スクロールします。これは、このモジュールのすべてのライブラリプリセット (factory、user、USB) をライブでオーディションする方法です。Library ウィンドウを使って特定のプリセットを選択してリコールすることもできます。



Hypabass - 低音プログラムから低域および低域スペクトルを生成するためにライブサウンド環境で使用される低調波合成ユニット。当初はアメリカのアナログのクラシックユニットをエミュレートしましたが、DSP の実装により、サブハーモニックジェネレータとフィルタリングでより洗練された技術を採用することができました。その結果、低域セクションでの歪みが減少し、インフラベースおよびサブベーススペクトルの独立した制御が可能になり、ライブ PA に絶大な効果を発揮します。

モジュールは Stereo In、Stereo Out (ソースが Mono の場合はソフトウェアでモノラル入力対応) です。Stereo 信号は経路を通して Stereo のままです。ベースまたはサブベースのどちらも Mono 信号にはなりません。

● **注意** - 細心の注意が必要です。インフラベースレベルを不十分なスピーカーでドライブすると、スピーカーが損傷する可能性があります。

Operation

Hypabass はサブハーモニック合成モジュールです。LF 入力の de-emphasis/emphasis、トリム段は、サブハーモニックジェネレーターに入力され、ソース入よりも歪の少ない低域スペクトラムを生成します。サブハーモニックは、Infra Bass (18-36 Hz) と Sub Bass (36 Hz 以上) にバンド分割され、インフラとサブベースの機器がそれぞれレベルコントロールを持つことができます。スピーカー機器の損傷を防ぐための 'Infra Bass' と 'Sub Bass' を独立にコントロールできるのは重要です。Infra Bass と Sub Bass それぞれにメーターが用意されています。ピークは左右両方の信号経路から検出され、メーター上に表示されます。

UPPER FREQ CUT - サブベースハーモニックスペクトルの高域幅をコントロールします。この設定は、サブベーススピーカー機器とオリジナルのベースコンテンツに大きく依存します。通常、低い設定にして、生成された低音の高調波がオリジナルの低音コンテンツと衝突するのを防ぎます。中央位置を超える設定は、Lost Fundamental モードでのみ役立ちます。

LF INPUT BOOST - サブハーモニックジェネレーターへの入力スペクトラムを強調するもので、他の設定が終わってから、全体的な効果の程度を調整するのに使います。

INFRA BASS Mode - デフォルトのモードです。Infra および Sub ベースのスペクトルエネルギーは、入力ベースコンテンツから合成されます。独立したレベルコントロールを使用して、Infra と Sub ベースのバランスをとることができます。

Infra ベースによる機器の損傷や、Sub ベースの共振などを避けるようにします。生成される Sub ベースの高調波がオリジナルのベースコンテンツとの衝突を防ぐために、UPPER FREQ CUT を低くする必要があります。

LOST FUNDAMENTAL Mode - 高調波は音楽的にオリジナルの低域コンテンツに関連しているため、ミッドレンジドライバーからも出力されて全体的なベースエネルギーを増加します。ミッドレンジスピーカーシステムでドライブする場合でも、低音への知覚を高めるのに便利です。これにより、Infra bass セクションがオフになり、低域スペクトラムが通常のベース領域で動作するように変更されます。SUB Level と UPPER FREQ CUT を使用して、入力ベーススペクトラムより高域にある高調波を含むように出力を操作することができます。

Preset Name が表示されます。ライブでのアップデートにはロータリーを使用してタッチ&スクロールします。これは、このモジュールのすべてのライブラリプリセット (factory、user、USB) をライブでオーディションする方法です。Library ウィンドウを使って特定のプリセットを選択してリコールすることもできます。



De-Esser - フラッグシップの iLive FX エンジンに基づいたディエッサー (De-Esser) は、クラシックなハイエンドユニットによく見られる Auto-Threshold 回路をエミュレートします。信号レベルに関係なく一定のシビラントが減少し、より自然なディエッサー処理が可能になります。比較すると Threshold ベースのディエッサーは処理の一貫性が不安定のために不自然なボーカルになる可能性もあります。

De-Esser には、調整可能な Frequency ポイントと、シビラントのモニタリングを可能にする Listen ボタンがあります。De-Esser のレスポンスとリダクションの量はボーカルプログラムに最適になるように調整可能です。

2つのチャンネルは独立していますが、コントロールはラッチスイッチのおかげでリンクします。

Listen - Left または Right のチャンネルをモニターしてゲインリダクションが適用される「ess」帯域を聴くために使用されるモメンタリースイッチです。Listen ボタンは Link とは無関係なので、Link が設定されていても、Left の Listen は左のチャンネルを、Right の Listen は右のチャンネルをモニターします。

Frequency - シビラントを含むと思われる帯域の下限を調整します。通常 6kHz 程度です。チャンネルで 'ess' が聞こえるような値に調整します。周波数は 3kHz-8kHz の範囲で調整可能です。多くの高度なディエッサーと同様に、これは単純なノッチフィルターではありません。通常、周波数は「ess」の中心周波数よりわずかに低く設定する必要があります。

Reduction - 選択した周波数帯域に適用されるゲインリダクションの量をコントロールします。“Min” に設定すると、De-Esser の帯域は減衰しません。“Max” に設定すると、De-Esser は帯域を最大 24dB アッテネートします。

Response - ess/シビラントの存在にディエッサーが反応するスピードを調整します。Medium の設定は、iLive のスピードに対応しています。Fast 設定ははるかに高速で、Slow 設定は iLive の約半分のレスポンス時間です。ボーカルプログラム発生するわずかな不自然さを避けるためには Slow または Medium の設定にします。

Link - 左右の De-esser チャンネルをリンクします。2つのチャンネルに異なるゼロ以外の設定がある場合に Link を有効にすると、Right の設定が Left の設定に一致するように設定されます。その後、Link を無効にすると、Right のチャンネルは Link が有効になる前の設定に復元します。

Preset Name が表示されます。ライブでのアップデートにはロータリーを使用してタッチ&スクロールします。これは、このモジュールのすべてのライブラリプリセット (factory、user、USB) をライブでオーディションする方法です。Library ウィンドウを使って特定のプリセットを選択してリコールすることもできます。



Rotator - ローテーターは、おなじみのレスリーオルガンサウンド用に使われる伝統的なロータリースピーカーキャビネットのモデルです。クロスオーバーと共に、回転ホーン (treble) とウーファー (bass) をシミュレートします。

Rotors - Treble/Woofers 用モーターのオン/オフを切り替えます。モーターがオフのときは、スピーカーは両方ともユニットの前面を向いています。スイッチを入れると、モーターは Speed コントロールで設定された速度まで上昇します。Woofers モーターは Treble モーターよりゆっくり加速します。スイッチを切ると、モーターは停止してユニットの正面を向くまで最小速度まで減速します。On/Off スイッチは、ローターの速度のみに関係し全体の効果のコントロールではありません。

Speed - スピーカーの回転速度をコントロールします。低い設定は0.1Hz(毎秒10回転)です。他の2つのマークされた位置は伝統的なロータリースピーカーをエミュレートしています: Chorale(“chor”表示)と Tremolo(“trem”表示)です。大きなランプが点滅して Treble用のスピーカースピードを表示します。

Width - 2つのマイク出力のステレオ幅、つまりエフェクトの空間的な“Depth”を調整します。“Mono”設定ではシミュレートされた両方のマイク出力が Left と Right の出力に等しく合計されます。“L/R”設定では、シミュレートされた左右のマイク出力が左右の出力チャンネルそれぞれに送られます。

Balance - Treble/Woofers スピーカー間のバランスを調整します。“LF”設定では、Woofersの出力だけが聞こえます。“HF”設定では、Treble ホーンの出力だけが聞こえます。その間のバランスをとることができます。

Deflectors - Treble ホーンの端にあるデフレクターの取り付け(ON)または取り外し(OFF)をシミュレートします。

Back Panel - キャビネットの背面パネルの取り付け(ON)または取り外し(OFF)をシミュレートします。キャビネットによるレスポンスが適切に付加されます。

Mic Select - シミュレートされた2本のマイク位置による選択で、Side-Side (キャビネットの両サイドにマイク)、Front-Back (キャビネットの前面と背面にマイク)、Front-Front (ロータリースピーカー 前面に両方のマイク)を設定できます。Front-Front モードでは、“Separation” コントロールが使用可能になり、前面に配置された2本のマイク間の距離を調整できます。

Tube Drive - チューブ(バルブ)ドライブシミュレーションをコントロールします。“On”の場合チューブドライブはアクティブです。“Off”にすると、チューブドライブは完全にバイパスされます。ロータリーコントロールでディストーションの Depth を調節します(1 = やや暖かい、11 = ディストーション)。

Mains Hum Panel - シミュレートされた電源からの誘導ハムのレベルを調整します。

50/60 - イギリス(50Hz)またはアメリカ(60Hz)の典型的な電源周波数の切り替えです。



VS1 Vocal Shift - V 2チャンネルの高品質ピッチシフトを一台のエフェクトに組み込んだステレオボーカルピッチシフターです。レイテンシーは低く(6ms 未満)、全ボーカル周波数範囲をカバーし、また多くのピッチシフターに共通する人工的なフェー징とフラッターはほとんどありません。

Vocal Shift は、オクターブダウンシフトスイッチで、最大+/- 1オクターブの大きなシフトを可能にします。広い可変範囲は演劇やドラマチックな音楽的效果に理想的です。Left と Right のチャンネルは完全に独立した高品質ピッチシフトが可能です。

チャンネルをリンクさせて、1つのボタンを押すだけでフラット(ゼロシフト)にリセットできます。

Semitones - チャンネルに適用されるピッチシフトの量を半音単位で設定します。範囲は-12(1オクターブダウン)から +12 (1オクターブアップ)です。現在値はロータリーの中央に表示されます。アクティブの場合、コントロールはイエロー/オレンジで点灯します。Link モードでは、左右のチャンネルの両方の対応するロータリーが点灯します。どちらかでの変更は両方に反映されます。

Cents - ピッチシフトの量をセント単位で設定します(100 セント = 1 半音)。これで半音単位のシフトに追加して全体のシフトを設定します(たとえば、+1 半音と +50 セント = +150 セントのピッチシフトになります)。セントコントロールは、フェーjingやダブリング効果など非常に小さなピッチシフトを提供するのに役立ちます。

Oct Down Switch - 現在のピッチシフト設定をさらに 1 オクターブダウンシフトします(+12 半音と -1 オクターブ = 全体的なシフトなし)。

Flat - すべてのピッチシフトをゼロに設定します(Semitones、Cents、Oct Down、すべてゼロに設定されます)。

Width - 2つのチャンネルのピッチシフトされたボイスのステレオ幅つまり左右の出力チャンネルにおけるバランスをコントロールします。Mono の位置では、左右のチャンネルが等しくミックスされてから左右に送られモノラルになります。L/R の位置では、Left の音声は左チャンネルに、Right の音声は右チャンネルにのみ送られます。その中間ポジションをとることもできます。

Link - Left と Right をリンクします。2つのチャンネルの設定が異なる場合は、Right のピッチシフト設定は Left のピッチシフト設定と一致するように設定されます。その後、Link がオフになった場合、Right は Link がオンになる前の設定に復元します。Link は Semitones、Cents、Oct-Down、をリンクします。リンク時にどちらかの Flat スイッチを押すと、両方がゼロに設定されます。

Preset Name が表示されます。ライブでのアップデートにはロータリーを使用してタッチ&スクロールします。これは、このモジュールのすべてのライブラリプリセット (factory、user、USB) をライブでオーディションする方法です。Library ウィンドウを使って特定のプリセットを選択してリコールすることもできます。



Pitch Doubler - ステレオのピッチシフトダブラーエフェクトで、入力に音声追加されたような効果です。Vocal Shift と同じピッチシフト技術に基づいており、低レイテンシー (6ms 未満)、広い周波数範囲 (最低約 80Hz)、わずかなフェーzing/フラッター成分、という同様な特徴があります。調整可能なディレイやモジュレーションなどの機能を持つ 2 チャンネルの高品質ピッチシフトを1つのエフェクトスロットに組み込んでいます。

Pitch Doubler では左右のチャンネルが完全に独立しています。これらは、ステレオ Width コントロールを使用して、左右にミックス出力できます。

Doubling 効果は、時間ディレイとモジュレーションされたピッチシフトにより実現します。各チャンネルには、ディレイ (0 - 25ms) とピッチシフト (-100 -> + 100) をコントロールするスライダーがあります。調整可能な Rate と Depth を持つ Pitch モジュレーション用 LFO モジュールは、ピッチシフトに自然な変化を与えます。

Delay - 各ボイスに適用されるディレイの量を設定します。0 - 25ms の範囲で調整可能です。フェーダーの下にディレイ値が表示されます。

Pitch - ピッチシフトの量を設定します。下から上に向かい -100セント (= 1半音) から + 100セントまで変化します。中心位置はゼロピッチシフトに対応します。フェーダーの下に現在のピッチシフト値が表示されます。

Width - 2つの Voice のステレオ幅をコントロールします。Mono の位置では、左右のチャンネルが等しくミックスされてから左右に送られモノラルになります。L/R の位置では、Left の音声は左チャンネルに、Right の音声は右チャンネルにのみ送られます。

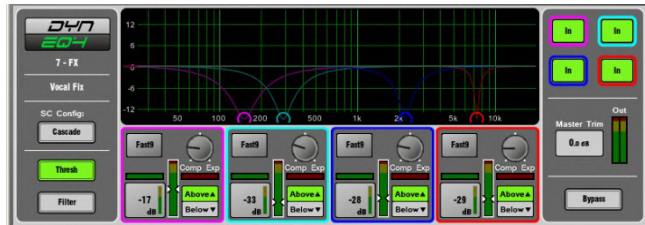
Level - ダブラー音声のアッテネート量を調整します。0dB ではアッテネートありません。-6dB のレベルは半分の音量で音声を通過させ、-Inf は出力をゼロにします。現在値はロータリーの左下に表示されます。

Pitch Mod パネル

Active - ピッチシフトに LFO モジュレーションを適用することができます。適用には “Active” スイッチをオンにします。

Rate - ピッチシフトに適用される LFO のレート (周波数) をコントロールします。レートは 0.1Hz から 10Hz まで調整可能です。

Depth - ピッチシフトに適用されるモジュレーションの Depth をコントロールします。最大値の 100 は、ピッチシフトが現在の設定の全量によってモジュレートされることを意味します。Depth が 0 の場合モジュレーションは適用されません。



Dynamic EQ - DynEQ4 は業界標準のステレオ4バンドダイナミックイコライザーのモデルです。信号のダイナミクスに応じた4バンドのイコライザーを提供する高度な処理ツールです。

Dynamic EQは、1つまたは複数の FX スロットにロードしてから、任意の入力またはMix チャンネルにインサートします。

Main Graph - 4バンドの周波数特性が表示されます。塗りつぶしはDynamicな動きを表し、実線は各バンドの最大 Cut/Boost を表します。バイパスされている場合、バンドはグレー表示になります。

Thresh View - 各バンドのメインの Cut/Boost と Dynamics コントロールを備えたプライマリコントロールパネルです。このモードでは、グラフ内の点をドラッグして Frequency を調整できます。



Comp/Exp - サイドチェーン信号レベルがスレッシュホールドの 'Above'または'Below'の場合の、バンドの最大コンプレッション量(EQカット)または最大エクspansion量(EQブースト)を設定します。中心位置は ゼロ dB フラットです。

Above/Below - 信号がスレッシュホールド値より上または下 (Above/Below) でEQが動作するかどうかを選択します。

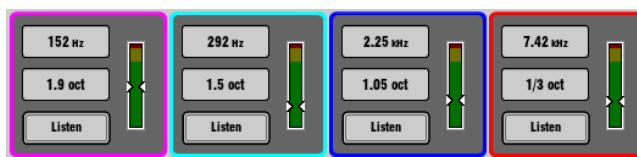
Threshold (-50dBu to 18dBu) - バンドのサイドチェーンの Cut または Boost が起動するレベルを設定します。Threshold 値に依存する「zoom」メーターが表示されます。Horizontal

Gain meter - Cut(グリーン)と Boost(赤)のダイナミックメーターを表示します。

2つの **Attack/Release** モード から1つを選択します：

- Std9 – 標準的なスムーズな周波数を意識した Releaseです。
- Fast9 – 速い Releaseです。

Filter View - 各バンドの周波数特性を設定します。



Frequency control - 全 4 バンドともフルレンジの 40Hz–18kHz です。

Width control - 低域と高域はシェルビングにもなります。

- Band1: LF Shelf, Bell 2.1–1/9 octave
- Band2: Bell 2.25–1/9 octave
- Band3: Bell 2.25–1/9 octave
- Band4: HF Shelf, Bell 2.1–1/9 octave

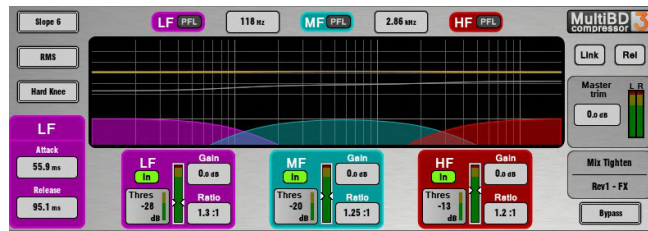
Listen - PAFL バスを使用してサイドチェーンフィルター信号を聴くときにタッチします。

SC Config- 左右の信号がミックスされて各バンドのモノサイドチェーンが生成されます。2つのモードのいずれかを選択します：

- Cascade - 各バンドのサイドチェーンはそれより前のバンドから供給されます。各バンドは前のバンドの動作の影響を受けます。
- Parallel - すべてのサイドチェーンは入力からそれぞれ DynEQ に供給されます。バンドの相互作用はありません。

Bypass - 個々のバンドごとまたは EQ 全体で切り替えることができます。バンドがバイパスされるとカーブとコントロールはグレーアウトします。

Master Trim and Meter - 全体的なレベルに対する EQ の効果を補正するために、出力を +/- 12dB 調整できます。メーターはステレオ出力信号を表示します。



Multiband Compressor - 2つのマルチバンドコンプレッサーは、異なる周波数帯で独立したコンプレッションを提供します。マスタリングやライブサウンドコントロールのための高度なミキシングツールです。一般的なシングルバンドコンプレッサーより正確なダイナミクスコントロールと少ないポンピング効果を実現します。

Multiband Compressor は、1つまたは複数の FX スロットにロードしてから、任意の入力または Mix チャンネルにインサートします。

Main Graph - クロスオーバー周波数応答の結果を表示します。網掛けの塗りつぶしはダイナミックなゲインリダクションを示しています。イエロー曲線は各バンドのゲインを示し、グレー曲線はゲインリダクションの最大値を示します。バイパスされている場合、バンドはグレー表示されます。

Slope - クロスオーバースロープを選択します。6、18、24、dB /オクターブです。Slope 6 が3バンドコンプレッサーに適しています。位相加算歪みが最小になり滑らかに聞こえます。通常はプログラムのマスタリングに使用されます。Slope 18 と 24 はより大きなバンドアイソレーションを提供し、ボーカルや楽器コントロール用の4バンドコンプレッサーに適しています。

Attack/Release モード - マニュアルと4つのオートダイナミクスモードがあります：

- Peak Manual
- RMS Manual
- Auto Punch
- Auto Opto
- Slow AutoF
- Fast AutoF

Knee - Hard または Soft です (イージー knee モデル)。

Link and Relative モード：

画面の右上にある2つのボタンで3つのモードを操作します

- Normal - Link ボタンと Rel ボタンが OFF です。各バンドは独立コントロールです。
- Link - すべてのバンドパラメーターがリンクし、クイック設定できます。
- Relative - すべてのバンドパラメーターは、Rel ボタンが ON になる直前の設定に対してリンクしながら相対的に変更されます。

Band ごとのコントロール：

Ratio - 1:1 (no compression) から 20:1 (max compression)

Gain - -6dB - +18dB

Threshold (-50dBu to 18dBu) - バンドのサイドチェーンのゲインリダクションが起動するレベルを設定します。Threshold 値に依存する「zoom」メーターが表示されます。

In/Out - バンドごとのバイパスです。カーブとコントロールはバンドに対してグレーアウトします。

PFL - PFL でソロになったバンドを聴けます。他のバンドはミュートします。

Sidechain Meter - サイドチェーン信号レベルとスレッショルドポイントを表示します。

Bypass - コンプレッサー全体の IN または OUT の切り替えです。カーブとすべてのバンドコントロールがグレーアウトします。

Master Trim and Meter - 全体的なレベルに対する EQ の効果を補正するために、出力を +/- 12dB 調整できます。メーターはステレオ出力信号を表示します。



Transient Controller - これは業界標準のトランジェントシグナルプロセッサの精確なシミュレーションです。

トランジェントシグナルプロセッサは Attack 部をカットまたはブーストし入力信号の Sustain部エンベロープを維持します。これによりオーディオプログラムのトランジェント動作をより細かく制御できます。このプロセッサは、オートアタックとリリースタイムを使用して信号エンベロープの特定部分をブーストまたはカットするオートスレッショルドでコントロールを非常にシンプルにします。独立したリンク可能な 2チャンネルからなり、それぞれが調整可能なプリゲインとポストゲイン、そして最適化された 2つの動作モードを持ちます。

コントロール:

Attack - トランジェントのアタック部分に適用されるゲインの量を設定します。トランジェント信号の初期発生時に最大 15dB のカットまたはブーストを可能にします。

Sustain - トランジェント後の信号のサステインエンベロープのカットまたはブーストに適用されるゲインの量を設定します。最大 24dB のカットまたはブーストを可能にします。ドラムのサステインゲインを変更すると、リバーブを追加したり目立たなくしたり、音質を変化させたりすることができます。

Pre Gain - プロセッシング前に 15dB までブーストまたはカットすることができます。

Post Gain - プロセッシング後に 15dB までブーストまたはカットすることができます。

In - プロセッサの In/Out を切り替えます。各チャンネル独立したコントロールです。チャンネルが Out の時はユーザーインターフェースがグレースアウトします。

Metering - 入力と出力の両方にシグナルとピーク用の LED インジケータがあります。シグナル用 LED には3つの段階があります。信号が存在する場合はグリーン、公称レベル '0' を超えるとイエロー、クリップに近づくとオレンジになります。

Mode - Transient モードと Continuous モードを切り替えます。不要な効果音が聞こえたら、モードを変更してみてください。

- Transient モード - Transient モードは、デフォルトでパーカッシブなトランジェントで使用するように設計されています。自動化されたアタックとリリースはすばやく反応し、鋭いトランジェントでも最小限の歪みでキャッチされ処理されます。

- Continuous モード - ベースやギターなどのより安定した状態の信号に最適です。ユニットはトランジェントに対して遅く応答し、スムーズな反応をします。

Link - 2つのチャンネルをリンクすると、チャンネル 2 のパラメーターはチャンネル 1 と一致するように変更されます。リンク解除すると、チャンネル 2 にはリンク前のパラメーターがリコールされます。リンク時には、チャンネル1と2の両方のモノラルサイドチェーンのミックスが共通で有効になります。



Dimension Chorus - BBD 技術をベースにした古典的なコーラスデバイスモデルです。4つのモードは、微妙な空間コーラスから激しいモジュレーションコーラスまで様々な密度レベルを実現し、さらにモード 'E' ではオリジナルのアウトボード機器の持つ機能をさらに拡張しています。

コントロール:

Mode - Mode 1 は最も繊細で自然な音声でわずかなステレオの広がりを生成します。Mode 2 は音声の幅をさらに広げます。Mode 3 は、モジュレーションスピードとコーラスの深さの両方を増やし、より厚いサウンドを生成します

Mode 4 が最も極端で音声を、大きく、速く、そして広く拡張します。さらにオリジナルの機能を拡張して、より強烈に進化したコーラスの Mode 'E' を搭載しました。これはかなり意欲的なコーラスを生み出しますが、それでもなおユニットの音声アーキテクチャーを利用しています。

Output – Send / Return 方式で使用する場合は出力を **Wet Only** に、またチャンネルにインサートした場合は **Dry + Wet** に設定し、そのチャンネル自身の wet/dry コントロールは完全に wet に設定します。

13. 付録 B – Scene と Show メモリーコンテンツ

13.1 Scene メモリー

Scene メモリーには以下のパラメーターと設定が保存されています：

Input channels

- Preamp Gain, Pad, +48V
- Digital Trim, Polarity
- Stereo Image
- HPF & LPF Filters
- Insert In/Out & operating level
- PEQ
- Gate & Compressor
- Level (channel fader)
- Mute
- Pan
- Routing assignments, sends & Pan
- Delay
- Direct Out level
- DCA / Mute Group assignments
- Name & Colour

FX Sends, FX Returns

- Level
- Mute
- Routing assignments, sends & Pan
- DCA / Mute Group assignments
- Name & Colour

DCA

- Assignments
- Level
- Mute
- Name & Colour

Mute Groups

- Assignments
- Mute

MIDI Strips

- MIDI messages
- Name & Colour

Mix channels

- Ext Input Gain, Pad, +48V
- Digital Trim, Polarity
- Insert In/Out & operating level
- PEQ
- GEQ
- Compressor
- Level (channel fader)
- Mute
- Pan
- Routing assignments, sends & Pan
- Delay
- DCA / Mute Group assignments
- Name & Colour
- Source point

FX

- FX parameters for each unit
- PEQ

Others

- AMM Settings
- IP Controllers settings
- Source Select settings
- Dyn8 routing and parameters
- Softkeys settings
- GPIO settings
- Patchbay – Input source, Inserts, Outputs
- Virtual SoundCheck settings
- I/O Port – Option card settings
- Output Polarity
- Digital Out Sample Rate
- Talkback HPF
- Ganging
- ME Stereo configuration for Monitor outs
- Global Direct Out source
- Global Tap Tempo
- Strip Assigns for each bank
- Surface illumination
- Soft Rotary controls

13.2 Show メモリー

Show メモリーには以下の設定が保存されています:

Current settings

- Show が最後に保存されたときに保存された、上記のすべての設定

Scenes

- All Scenes (1-500) including names & descriptions
- Scene Recall Filters
- Global Scene Safes
- Role Profile & Role Safes
- Cue lists
- Current cue list
- Scene options (Editing Confirmation, Auto Store, Auto Increment, Track Embedded, Go on Touch)

Libraries

- All User Libraries

MixRack Setup

- Mixer Configuration
- Input Stereo Configuration
- Audio Clock source
- BNC Wordclock out option
- Talkback assignments, source assignment, HPF and Dim option
- SigGen assignments & settings

Surface Setup

- AES out sample rate options
- AES input SRC bypass
- Strip Assign 'Sync Selected Layer with Surface' option
- Custom Rotary functions
- Layer Link
- Surface preferences (Display parameter on LCD, No Sends on Faders)

PAFL

- PAFL preferences (Additive mode, IEM Mix to Headphones, Mix Follows PAFL, Sel Follows PAFL, AFL option)
- PAFL Delay and Trim
- Mains to PAFL levels
- External Input Talk to PAFL switch and Trim

Others

- PEQ / Comp order
- Custom meters
- Quick Names
- MIDI Channel number
- Input PEQ 20-20k option
- Mix PEQ 20-20k option
- Fill PEQ graphs option
- I/O Screen options
- RTA 'Show Peak Band' option
- 'Enable Preamp on Surface' option

13.3 Show に保存されない設定

以下の設定は Show メモリーには保存されません。これらの設定は MixRack または Surface ローカルです。

- Network settings
- Event logs
- VGA Screen out mode
- User Profiles

14. 付録 C – Template Show

テンプレート Show は、なじみのあるレイアウトとクラシックなミックス構成を提供することによって、クイックスタートポイントを提供します。ミキサーの設定、パッチ、サーフェスのレイアウトをスタートポイントにリセットするためのデフォルトのシーンをいくつか持っています。

FoH、MON、Surround、のテンプレート Show には、次のものがあります：

- 左バンクに Input Fader ストリップ、右バンクに Mix と DCA マスター。
- 左バンクのレイヤー F のサーフェス Input。
- すべてのチャンネルが Mute 状態。
- Input チャンネル 1-64 のソース は MixRack XLR ソケットから。
- Input チャンネル 65-96 のソース は DX 1/2 から。
- Input チャンネル 97-114 のソース は DX 3/4 から。
- Input チャンネル 115-126 のソース は Surface 入力から。
- Input チャンネル 121/122 はステレオインで、音楽再生用に Surface 7/8 (XLR) から。
- Input チャンネル 123/124、125/126 はステレオインで、それぞれ Surface 9/10 (AES)、11/12 (AES) から。
- Input チャンネル 127/128 はステレオインで、Surface USB ステレオ再生から。
- 左画面のソフトロータリーは Gate + Comp、Gate、Comp にアサイン
- 右画面のソフトロータリーは Mono Aux Sends、Stereo Aux Sends、FX Sends にアサイン (Sel による)。
- SoftKey、IP Controller、Virtual SoundCheck 設定、Talkback HPF、FX Global Tap tempo、Soft Rotary Control には、Global Safe が適用。

14.1 FoH

FoH と Foh モニターをするためのステレオ LR メインミックスの伝統的な構成とレイアウトを持つテンプレートです。工場出荷時にデフォルトでロードされている Show です。

Bus 構成：

- 8 Groups (4 Mono, 4 Stereo)
- 8 Mono FX Sends
- 16 Aux (8 Mono, 8 Stereo)
- 8 Matrix (4 Mono, 4 Stereo)
- LR (single fader strip)

14.2 Mon

dLiveを28のモニターミックスを持つ専用モニターコンソールとして設定するテンプレートです。すべての入力フェーダーは 0dB に設定されています。

Bus 構成：

- 4 Groups (2 Mono, 2 Stereo)
- 8 Mono FX Sends
- 28 Aux (14 Mono, 14 Stereo)
- 4 Matrix (2 Mono, 2 Stereo)

14.3 Surround

メインに5.1のディスクリートチャンネルを持つサラウンドミキサーとしてdLiveを設定するテンプレートです。

Bus 構成：

- 8 Groups (4 Mono, 4 Stereo)
- 8 Mono FX Sends
- 16 Aux (8 Mono, 8 Stereo)
- 8 Matrix (4 Mono, 4 Stereo)
- 5.1 Main Surround (individual fader strips)

14.4 Multi-Surface FOH/MON

一方のサーフェスが FOH 用、もう一方のサーフェスが MON 用のマルチサーフェスアプリケーションで使用するためのテンプレートです。

両方の Show ファイルは同じバス構成を持っていますが、それぞれのアプリケーションに最適化された特有のシーン、ロールフィルター、ストリップレイアウト、および PAFL 設定があります。

Multi-Surface FOH 用 Show は、FOH 用サーフェスにロードする必要があります。

Multi-Surface MON 用 Show は、MON 用サーフェスにロードする必要があります。

バス構成は FOH と MON 間で共有されています：

- 6 Groups (2 Mono, 4 Stereo)
- 16 Mono FX Sends
- 12 Aux (8 Mono, 4 Stereo)
- 6 Matrix (4 Mono, 2 Stereo)
- LR (single fader strip)
- 2 PAFL

FOH におけるサーフェス上機能：

- Scenes 1-249
- 64 Inputs (1-64)
- 12 DCA (1-12)
- 6 Groups (1-2 Mono, 1-4 Stereo)
- 8 Mono FX Sends (1-8)
- 6 Matrix (1-4 Mono, 1-2 Stereo)
- LR (single fader strip)
- PAFL 2 が FOH サーフェス にアサイン

MON におけるサーフェス上機能：

- Scenes 250-500
- 64 Inputs (65-128)
- 12 DCA (13-24)
- 12 Aux (1-8 Mono, 1-4 Stereo)
- 8 Mono FX Sends (9-16)
- Wedge
- IEM
- PAFL 1 が MON サーフェスにアサイン

❗ Multi-Surface FOHおよびMulti-Surface MON の Show ファイルは、1つのサーフェスで FOH と MON の両方のミックスをするアプリケーションには適していません。

❗ AUX、GRP、MTX の追加や削除など、Mixer Config に変更を加える場合は、それに応じて各 Surface Role の Role Filters を必ず更新するようにします。

❗ MixRack ヘッドフォン出力は PAFL 1(MON)に固定されています。

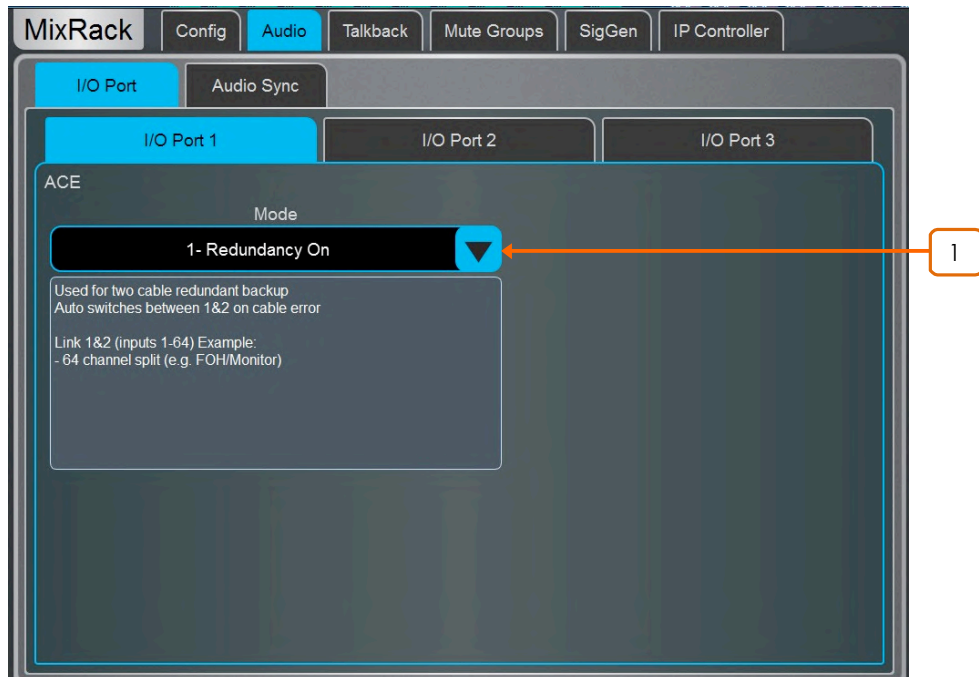
❗ RTA 機能、ウェッジおよび IEM ストリップは PAFL 1(MON)に固定されています。

❗ FOH と MON では、**Delay**、**PFL Trim**、および**外部入力**が **PAFL ソース**として使用可能です。

❗ マルチサーフェス機能の詳細については、[付録 E Multi-Surface](#)を参照してください。

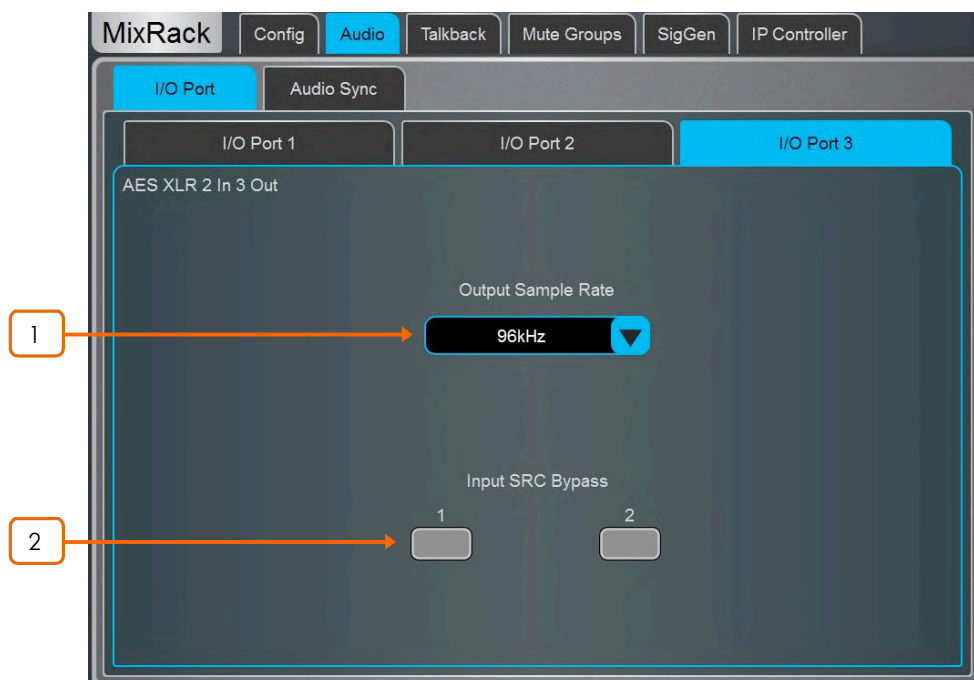
15. 付録 D – I/O Module Options

15.1 ACE



1 **Mode** – 二重ケーブルリダンダント接続の場合は、**Redundancy On** を設定します。**Redundancy Off: In1-64 from Link1** を設定し Link 1 の 64入力 (FOH / MON スプリット)を受け入れ、両方のリンクが同じ 64出力を共有します。**Redundancy Off: In1-32 Link1、33-64 Link2** の設定は Link 1 から32の入力と Link 2 から 32の入力を受け入れ、両方のリンクが同じ64出力を共有します。

15.2 AES XLR

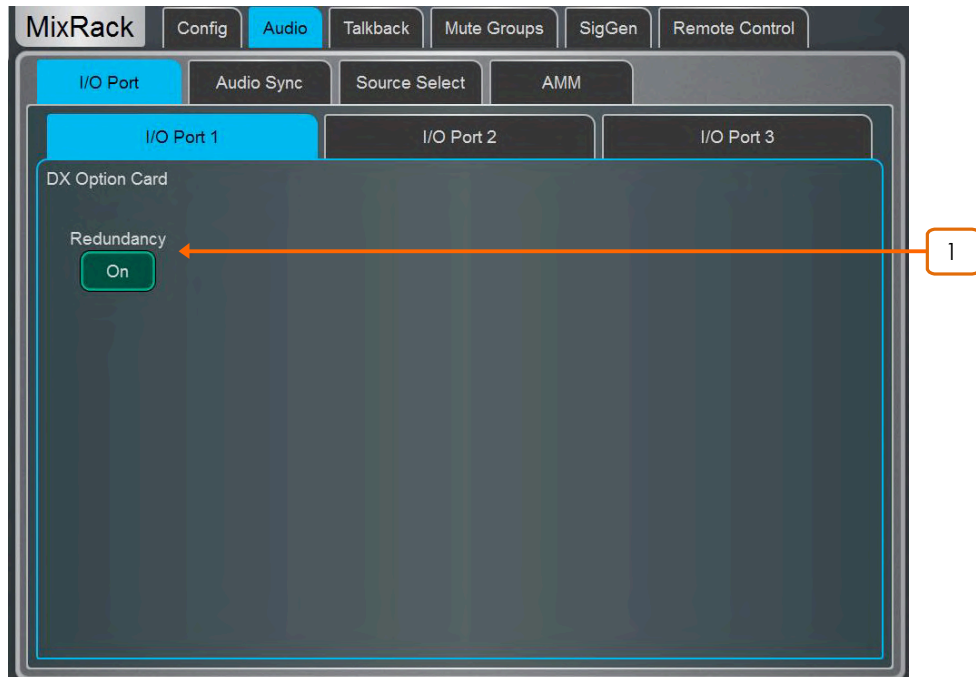


1 **Output Sample Rate** – I/O モジュールのグローバルアウトプットサンプルレートを 96kHz、88.2kHz、48kHz、44.1kHz、の中から選択します。

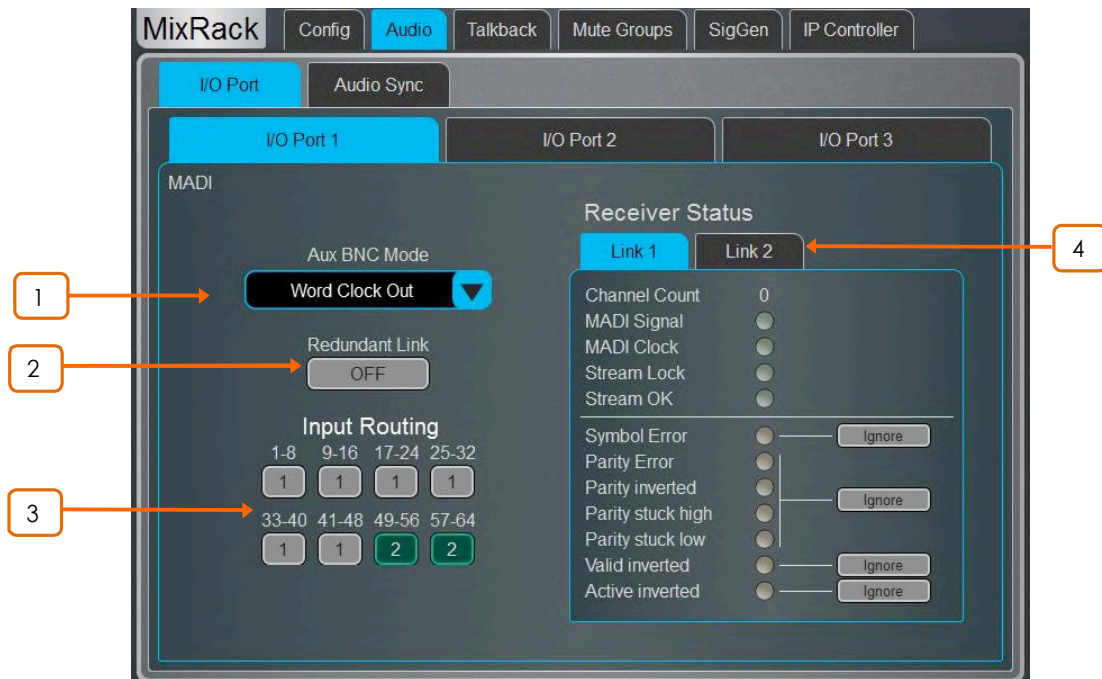
2 **Input SRC Bypass** – 入力ごとにインプットサンプルレート変換をバイパスしたいときに有効にします。

ⓘ AES ソースが dLive から供給されている、または dLive と共有している 96kHz クロックに同期している場合にのみ、SRC をオフにします。

15.3 DX Link



- 1 **Redundancy** – DX Expander への二重ケーブルリダント接続の場合は **Redundancy On** に設定します。リダントモードでは、DX Link ソケットはリダントペア 1&2 と 3&4 になります。



1 **MADI Aux BNC Mode** – In 1 Thru に設定して、受信 Link 1 ストリームを Aux BNC に複製します。MADI 出力を Aux BNC にスプリットするためには、**Out 1 Mirror** に設定します。Aux BNC で Wordclock を供給するには、Wordclock Out に設定します。

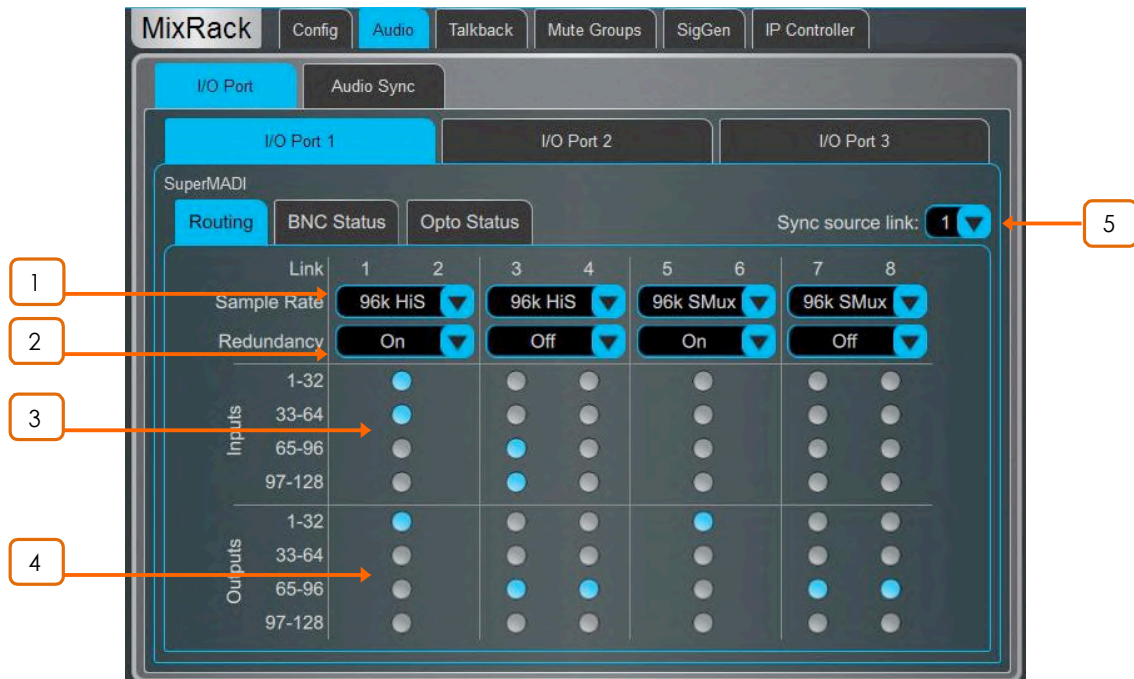
2 **MADI Redundant Link** – MADI カードの Link 2 を二重リダンダント接続として使用する場合、ON にします。

3 **MADI Input Routing** – リダンダントリンクを無効にすると、受信 MADI チャンネルで Link 1 と Link 2 のどちらをソースとするかを 8 チャンネル単位で選択できます。

4 **Receiver Status** – 2 つの Link のステータスを表示します。ストリーム上でエラーが検出された場合、つまりストリームが MADI 規格に完全に準拠していない場合 dLive は受信オーディオをミュートします。ただし、サードパーティ製機器との広い接続互換性を可能にするために、これらのエラーを無視するオプションもあります。

❗ 確実に必要な場合にのみストリームエラーを無視し、かつ低いオーディオレベルでストリームの整合性をチェックしてください。ストリームにエラーがあると、出力にフルスケールのデジタルノイズが発生する可能性があります！

15.5 superMADI



1 **Sample Rate** – MADI Link の各ペアの Sample Rate/Mode を選択します：

96kHz HiS High Speed MADI - 128 channels @ 96kHz

96kHz SMux SMUX MADI - 128 channels @ 96kHz

48kHz MADI - 128 channels @ 48kHz

① オーディオエラーやドロップアウトを防ぐために、接続されているすべての MADI ハードウェアで Sample Rate/Mode が一致していることを確認します。

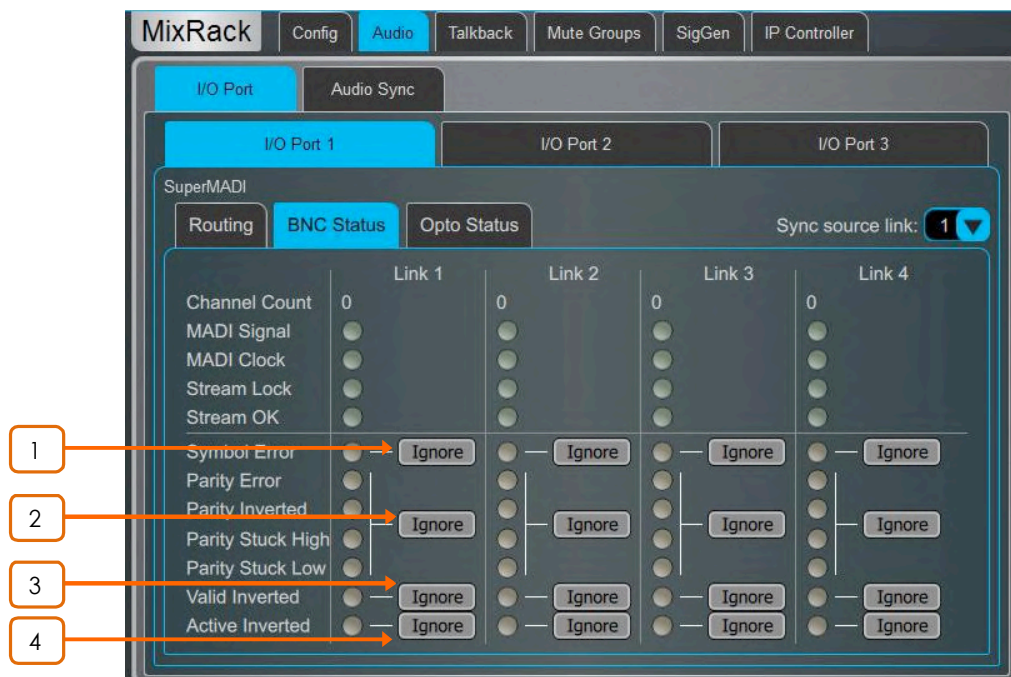
2 **Redundancy** – リンクのペアごとに二重ケーブルリダンダンシーを On / Off します。

3 **Inputs** – 各リンクペアのインプットルーティングを32チャンネルのブロックに設定します。

4 **Outputs** – 各リンクペアのアウトプットルーティングを32チャンネルのブロックに設定します。

5 **Sync Source Link** – superMADI モジュールが dLive Audio Clock Source として選択されている場合は、同期ソースとして使用されている Link を選択します。

① Audio Sync オプションの詳細については、セクション 9.7 - Audio / Audio Sync を参照してください。



BNC Status 画面と Opto Status 画面は、受信 MADI ストリームの状態を監視するために使用されます。ストリームに問題があると(すなわち、そのストリームはMADI規格に準拠していないなど)、赤い仮想 LED によって示されます。dLive システムは、エラーを含む MADI ストリームをミュートします。ただしストリーム内のエラーを無視することも選択でき、MADI 規格に完全に準拠していないサードパーティ機器との接続に役立ちます。

❗ 確実に必要な場合のみストリームエラーを無視し、かつ低いオーディオレベルでストリームの整合性をチェックしてください。ストリームにエラーがあると、出力にフルスケールのデジタルノイズが発生する可能性があります。

- 1 **Ignore Symbol Error** – MADI ストリームの 4B5B エラーを無視するように選択します。
- 2 **Ignore Parity Errors** – MADI ストリームの AES3 パリティ エラーを無視するように選択します。
- 3 **Ignore Valid Inverted** – MADI ストリームの AES3 Valid エラーを無視するように選択します。
- 4 **Ignore Active Inverted** – MADI ストリームの AES3 Active エラーを無視するように選択します。

16. 付録 E – Multi-Surface

16.1 Overview

マルチサーフェスモードでは、最大4つのサーフェスを1つの DM MixRack に、または2つのサーフェスを1つの CDM MixRack に接続できます。

C Class と S Class のサーフェスの任意の組み合わせでマルチサーフェスシステムが可能です。二重ケーブルリダンダンシーは S Class サーフェスで利用可能で、fibreACE モジュールを経由すれば C Class サーフェス も追加することができます。

16.2 Example Applications

FOH/MON – 2つのサーフェスでスプリットを利用して FOH と MON を構成します。

Surface Mirroring - マルチサーフェスシステムを使用して、別の場所へのサーフェス追加 (Bステージでの MON 使用など) またはバックアップユニットなど様々な場面で実施することができるサーフェスマラーリングを利用することができます。

Multi-Room Install - マルチサーフェスは設備用システムにも採用されます – 複数のカンファレンスルームや会議室で、それぞれが個別チャンネルと出力を使用するようなケースでも使用されます。

Sub-Mixing - マルチサーフェス構成は、複数のエンジニアで同じミックスを担当するようなアプリケーションでも利用できます。例えば、従来より専用のサブミキサーがセットアップされていたような非常に多いチャンネル数を扱うパフォーマンスです。

16.3 Network Configuration

接続されているすべてのサーフェスは、接続に個別のIPアドレスを必要とします。例えば：

Surface 1: 192.168.1.81
Surface 2: 192.168.1.82
Surface 3: 192.168.1.83
Surface 4: 192.168.1.84

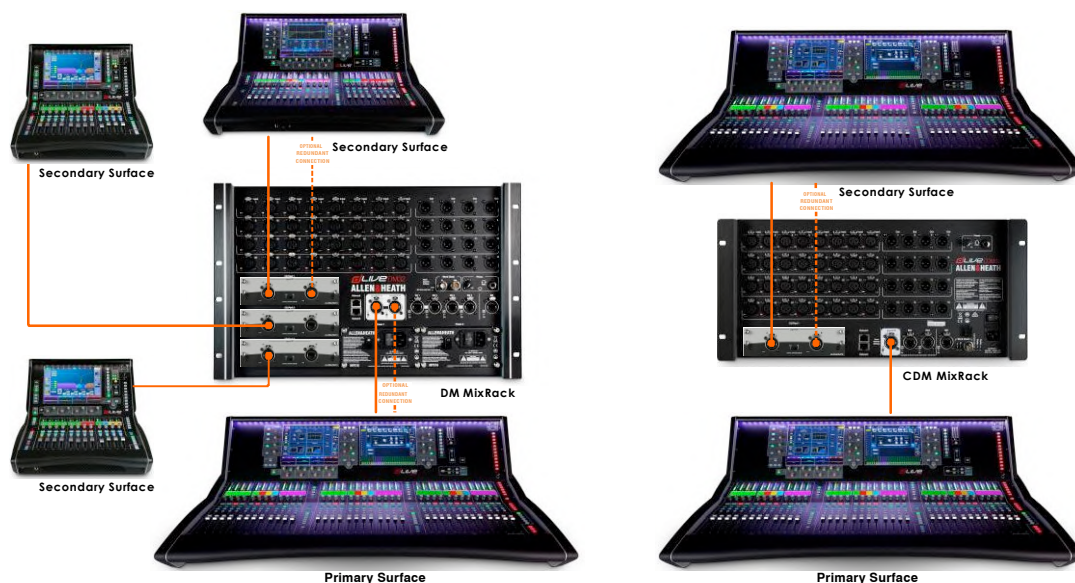
サーフェスの IP アドレスは、[セクション 10.12](#) で詳しく説明されているように、**Surface / Config / Network** ページで変更できます。

16.4 Connection

Primary サーフェスは MixRack の内蔵 gigaACE ソケットに接続します。これにより DM MixRack と S Class サーフェスとは二重ケーブルリダンダンシー接続することができます。

Secondary サーフェスは MixRack に装着されている gigaACE または fibreACE I/O モジュールに接続します。光接続を使用する場合、Secondary サーフェスには fibreACE I/O モジュールが必要です。

各 I/O モジュールは1つの Secondary サーフェス接続をサポートします - S Class サーフェス、または fibreACE モジュールを装着した C Class サーフェスに接続する場合、二重ケーブルリダンダンシー接続にもなります。



16.5 gigaACE I/O Module Configuration

Secondary サーフェスに接続されている MixRack に装着されているすべての gigaACE I/O モジュールで、フロントパネルの **Control Network Bridge** スイッチを **ON** にします。

- ① サーフェスに装着された gigaACE モジュールを MixRack への接続に使用することはできません。

16.6 fibreACE I/O Module Configuration

MixRack に装着された fibreACE モジュールでは、フロントパネルの **Control Network Bridge** スイッチを **ON** にし、**Mode** スイッチは、使用するケーブルに応じて **Copper Active** または **Optical Active** に設定します。

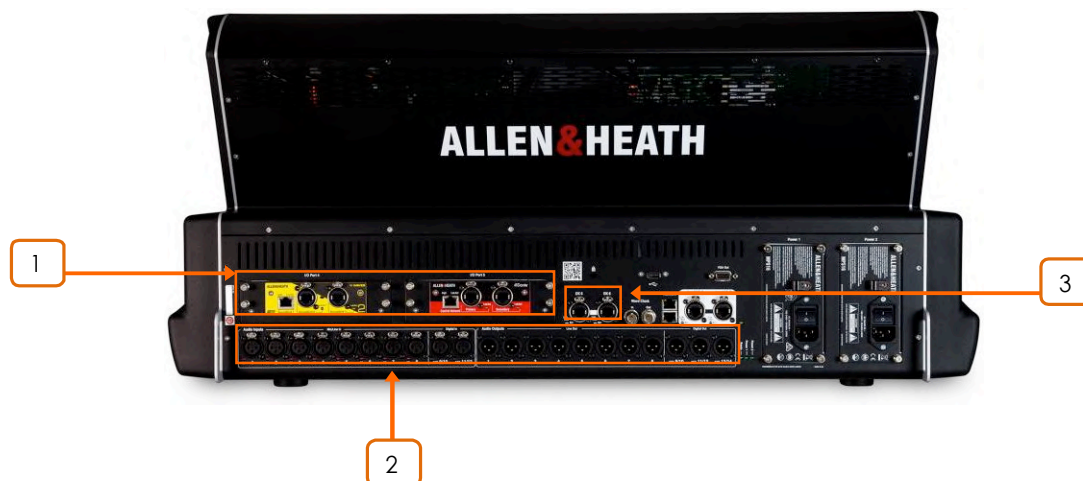
Secondary サーフェスに装着された fibreACE モジュール経由で、MixRack と接続するときは、フロントパネルの Mode スイッチを **Convert** に設定します。

16.7 PAFL

各サーフェスは、[セクション 10.7](#) で詳述されているように、**Surface / Audio / PAFL** によりアサインされる専用の PAFL バスを持つことができます。また、[セクション 9.1](#) で説明したように、PAFLバスは **MixRack / Config / Mixer Config** で追加または削除できます。

- ① RTA 機能は PAFL 1 に固定されています。
- ① ウェッジと IEM ストリップは PAFL 1 に固定されています。
- ① MixRack のヘッドフォンソケットは PAFL 1 に固定されています。
- ① PAFL 1 および 2 には、**Delay**、**PFL Trim**、および**外部入力**が PAFL ソースとして使用可能です。

16.8 Surface I/O



- ① **I/O Modules** – Primary サーフェスに装着されている I/O モジュールは、システム全体の任意のデバイスからアクセスできます。Secondary サーフェスの I/Oモジュールにはアクセスはできません。
- ② **Analogue & AES** – Primary および Secondary サーフェス上のアナログおよび AES I/O はシステム全体の任意のデバイスからアクセス可能です。
- ③ **DX Expanders** – Primary および Secondary サーフェスに接続された DX Expander は、システム全体の任意のデバイスからアクセス可能です。

16.9 Shows

典型的なマルチサーフェスシステムでは、各サーフェス上では他のサーフェスとは無関係に独立して Show を保存しリコールします。MixRack データは各サーフェスの Show ファイルで同じですが、サーフェスデータは各ユニットに固有のものであります。

マルチサーフェス Show をロードするとき、Show を保存する最後のユーザーは通常通り Show をリコールできます。他のオペレーターは、MixRack の設定を変更しないように、**Surface Only Recall** モードで Show をリコールします。

- ① FOH サーフェスに保存された Show が MON サーフェスにリコールされた場合、FOH サーフェス設定(ストリップレイアウト)を含む FOH **Show メモリー**と **Scene メモリー**がリコールされます。

- ① **Utility / Memory / Show Manager** ページで **Setup** を押して、**Allow Surface Only Recall** を有効にします。
- Show Manager の詳細については、[セクション 11.1](#) を参照してください。

16.10 Scenes

典型的なマルチサーフェスシステムでは、各サーフェスは他のサーフェスとは無関係に独立して Scene を保存しリコールします。

Surface Roles メニューでは、ユーザーは各 Surface Role の Scene 範囲を定義することができます。

Surface / Control / Surface Prefs ページで **Setup** を押してアクセスします。

たとえば、FOH / MON マルチサーフェス構成では、FOH Surface Role をシーン 001-249 にアサインし、MON Surface Role をシーン 250-500 にアサインします。

Scene には MixRack の設定も含まれているため、Scene リコールするときに不要なサーフェスと MixRack のパラメーター変更をブロックするように **Role Filter** を設定するのが一般的です。

- ① FOH サーフェスに保存されている Scene が MON サーフェスにリコールされると、すべての MixRack 設定に加えて FOH サーフェイスメモリー (FOH ストリップアサインメントなど) がリコールされます。

16.11 Surface Roles

最大 4 つの Surface Role を設定でき、各 Surface Role には Scene 範囲と **Role Filter** が含まれます。

典型的な FOH / MON マルチサーフェス設定では、Scene リコールが実行されたときに各サーフェス上で関連する変更だけ可能にするために Role Filter を設定します。

- ① Mixer Config に加えられた変更 - 例えば AUX、GRP、MTX、の追加または削除 - これらを各サーフェス Role の Role Filter に反映します。

16.12 Firmware Update

マルチサーフェスシステムでは、Primary サーフェスとして直接 MixRack の gigaACE ソケットと接続するか、MixRack を接続しないで起動時の Connection Failed 画面経由で、サーフェスを個別にアップデートします。

- ① I/O モジュールを介して MixRack に接続されたサーフェスでファームウェアアップデートを実行することはサポートされていません。

16.13 Patching between Surfaces

サーフェス間で入力をパッチすることが要求される場合があります。

たとえば、Tie-Line 経由で信号をサーフェス間でパッチする要求があるかもしれません。インプットチャンネルのプロセッサを消費することなく、エンジニア間のコミュニケーションに役立ちます。

Secondary サーフェスは gigaACE または fibreACE I/O モジュールを介して MixRack に接続されているので、サーフェス間のパッチは I/O 画面の MixRack I/O Port タブを介して行われます。

信号をパッチするには、**Tie Lines tab in the I/O screen** を使用します。該当する gigaACE I/O チャンネルナンバーについては [gigaACE I/O module channel mapping](#) を参照します。

- ① Primary サーフェス上の I/O は、Primary サーフェス自体の Input チャンネルにのみパッチすることができます。
- ① すべてのサーフェスが、ラックに取り付けられている I/O モジュールのパッチを変更することができます。Secondary サーフェスへの接続に使用されている gigaACE I/O モジュールのパッチが偶発的に変更されないように注意します。

16.14 gigaACE I/O Module Channel Mapping

すべてのチャンネルマッピングは、MixRack I/O モジュール側から見たものです。パッチは、MixRack I/O Port タブを介して [I/O ページ](#)上で実行されます。

gigaACE Channel	Output
1	Surface Analogue Output 1
2	Surface Analogue Output 2
3	Surface Analogue Output 3
4	Surface Analogue Output 4
5	Surface Analogue Output 5
6	Surface Analogue Output 6
7	Surface Analogue Output 7
8	Surface Analogue Output 8
9	Surface Digital Output 9
10	Surface Digital Output 10
11	Surface Digital Output 11
12	Surface Digital Output 12
13	Surface Digital Output 13
14	Surface Digital Output 14
15	PAFL L
16	PAFL R
17	DX Outputs 1
18	DX Outputs 2
19	DX Outputs 3
20	DX Outputs 4
21	DX Outputs 5
22	DX Outputs 6
23	DX Outputs 7
24	DX Outputs 8
25	DX Outputs 9
26	DX Outputs 10
27	DX Outputs 11
28	DX Outputs 12
29	DX Outputs 13
30	DX Outputs 14
31	DX Outputs 15
32	DX Outputs 16
33	DX Outputs 17
34	DX Outputs 18
35	DX Outputs 19
36	DX Outputs 20
37	DX Outputs 21
38	DX Outputs 22
39	DX Outputs 23
40	DX Outputs 24
41	DX Outputs 25
42	DX Outputs 26
43	DX Outputs 27
44	DX Outputs 28
45	DX Outputs 29
46	DX Outputs 30
47	DX Outputs 31
48	DX Outputs 32

gigaACE Channel	Input
1	Surface Analogue Input 1
2	Surface Analogue Input 2
3	Surface Analogue Input 3
4	Surface Analogue Input 4
5	Surface Analogue Input 5
6	Surface Analogue Input 6
7	Surface Analogue Input 7
8	Surface Analogue Input 8
9	Surface Digital Input 9
10	Surface Digital Input 10
11	Surface Digital Input 11
12	Surface Digital Input 12
13	DX Input 1
14	DX Input 2
15	DX Input 3
16	DX Input 4
17	DX Input 5
18	DX Input 6
19	DX Input 7
20	DX Input 8
21	DX Input 9
22	DX Input 10
23	DX Input 11
24	DX Input 12
25	DX Input 13
26	DX Input 14
27	DX Input 15
28	DX Input 16
29	DX Input 17
30	DX Input 18
31	DX Input 19
32	DX Input 20
33	DX Input 21
34	DX Input 22
35	DX Input 23
36	DX Input 24
37	DX Input 25
38	DX Input 26
39	DX Input 27
40	DX Input 28
41	DX Input 29
42	DX Input 30
43	DX Input 31
44	DX Input 32

① すべてのサーフェスが、ラックに取り付けられている I/O モジュールのパッチを変更することができます。Secondary サーフェスへの接続に使用されている gigaACE I/O モジュールのパッチが偶発的に変更されないように注意します。

17. 付録 F – MCAs

17.1 概要

MCA は、DCA メンバーの Aux または Matrix へのセンドレベルを相対的に調整するために使用されます。

MCA モードが有効で、Aux/Matrix がアクティブな Mix の場合、DCA フェーダーは MCA フェーダーになり、メンバーチャンネルの Aux/Matrix センドレベルをコントロールします。Aux/Matrix がアクティブな Mix ではない場合 MCA フェーダーは DCA フェーダーに戻ります。

MCA フェーダーはデフォルトで GEQ ラインに設定されており、センドレベルを +/- 12dB トリムできます。

たとえば、DCAに8つのドラムチャンネルがあります。アクティブミックスとして Aux 1 を使用した MCA モードでは、8つのドラムチャンネルすべての Aux 1 へのセンドレベルは、その相対レベルが維持されたまま、MCAフェーダーを使用して変更することができます。

17.2 Adding MCA Members

MCA は DCA と同じメンバーより成ります。

DCA/MCA を設定するには、**ルーティング**画面、またはサーフェスの **Mix** ボタンと **Assign** ボタンを使用します。

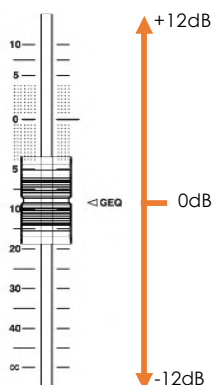
17.3 Enabling MCA Mode

MCA モードは DCA チャンネル上で個別にまたはグローバルに有効にできます。

DCA ストリップの **MCA Active** オプションをタッチして、**Bank View** 画面で任意の DCA で MCAモードを有効にします。

DCA/MCA Spills 画面で **Force MCA on Mix** オプションを有効にして、MCA モードをグローバルに有効にします。

17.4 Working in MCA Mode



MCA モードを有効にした状態で、Aux または Matrix の **Mix** ボタンを押して DCA フェーダーを MCA フェーダーに変更します。

MCA フェーダーは、アクティブになると GEQ の中央位置に移動しメンバーのセンドに対して +/- 12dB のトリムコントロールします。

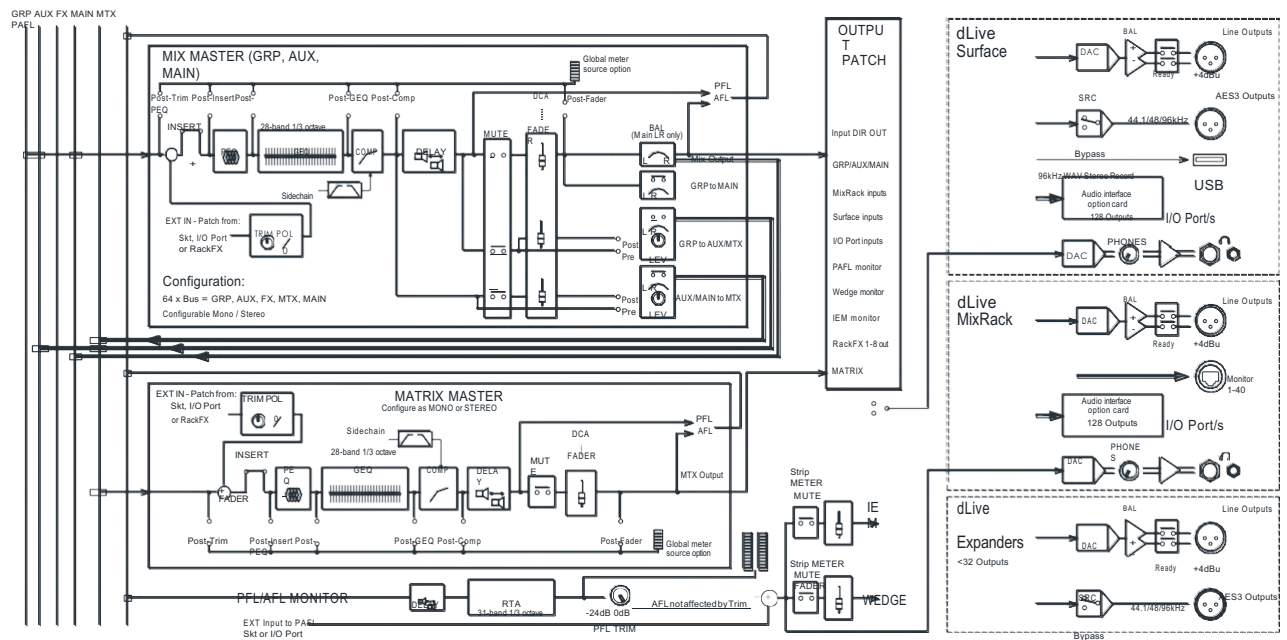
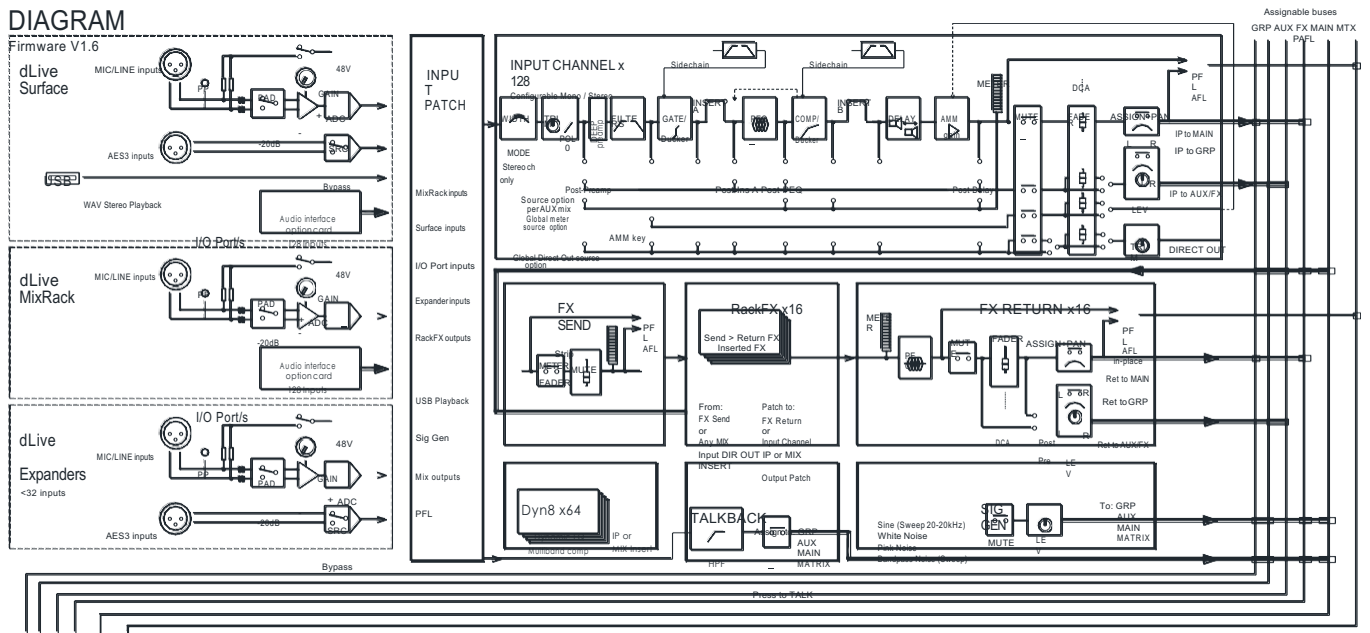
DCA と同様に、MCA フェーダーを動かしても、MCA メンバーの相対レベルは変わりません。

DCA/MCA Spill が有効な場合、MCA の **Mix** ボタンを押すと、サーフェスに DCA/MCA にアサインされたチャンネルが追加されます。もう一度 **Mix** ボタンを押すと、サーフェスの通常のストリップレイアウトに戻ります。

18. ブロックダイアグラム

dLive SYSTEM BLOCK DIAGRAM

128 input channels x 64 bus Mix Engine



19. 仕様

Input Processing	128 Input プロセッシング Channels	mono / stereo 入力	Compressor	pre/post PEQ, @channel
Trim		+/-24dB デジタル トリム	Sidechain	Self-keyまたは任意のソース選択可, In/Out, Sel'listen'
Polarity		Normal / Reverse	Sidechain Lo-Cut Filter	12dB/ octave, 周波数 20Hz – 5kHz
Stereo Width Control		L/R, R/L, L-Pol/R, R-Pol/L, Mono, L/L, R,R, M/S	Sidechain Hi-Cut Filter	12dB/ octave, 周波数120Hz – 20kHz
High Pass Filter		12dB/18/24dB octave 20Hz – 2kHz, in/out スイッチ可	Threshold	-46dBu – 18dBu
Low Pass Filter		12dB octave 50Hz – 20kHz, in/out スイッチ可	Compressor パラメーター	Thres,Ratio,Attack,Release,Knee-type dependant
Insert		任意のソケットにアサイン可, In/Out, +4dBu/-10dBV レベル	Types/Models	多種 Peak and RMS ベース Compressor models
Delay		2 インサートポイント@channel: Post Gate, Pre-Delay	パラレル Compression	Wet/Dry コントロール
Gate		最大 340ms, in/out コントロール	Channel Direct Out	Individual Trim @ channel
Sidechain		Self-keyまたは任意のソース選択可, In/Out, Sel'listen'	Options	Source, follow Fader, follow Mute (global for all)
Sidechain Lo-Cut Filter		12dB/ octave, 周波数 20Hz – 5kHz		ソースポイントを グローバルに選択
Sidechain Hi-Cut Filter		12dB/ octave, 周波数120Hz – 20kHz	Mix Processing	
Threshold		-72dBu – +12dBu	64 Mix プロセッシング Channels	Groups, Aux, Main, Matrix, mono / stereo 設定可能
Depth		0 – 60 dB	メイン Mix モード	None, LR, LCR, LR+MSum, LR+M
Attack		50us – 300ms	External Input to Mix	ソース アサイン可能
Hold		10ms – 5s	Trim	+/-24dB デジタル トリム
Release		10ms – 1s	Polarity	Normal / Reverse
PEQ			Insert	任意のソケットにアサイン可, In/Out, +4dBu/-10dBV レベル
Type		4-Band fully parametric, +/-15dB		1 インサートポイント@channel: Pre-EQ
Frequency Range		Global setting 時= 20-20kHz または 'Analogue setup'	GEQ	28 bands 31Hz – 16kHz, +/-12dB
Analogue Range setup		20-200Hz, 35-1kHz, 500-15kHz, 2k-20kHz	Type	Constant-Q, Proportional-Q, digiGEQ, hybrid
Band 1		LF Shelving 選択可, Bell, Hi-Pass	Gain	LCDストリップに表示
Band 2		Bell	PEQ	入力チャンネルと同機能
Band 3		Bell	Compressor	入力チャンネルと同機能
Band 4		HF Shelving 選択可, Bell, Lo-Pass	Delay	最大 680ms, in/out
Bell Width		Non-constant Q, variable, 1.5 – 1/9th octave	FX	
Shelving Type		Classic Baxandall	FX Processing	16x Rack FX エンジン, 内蔵
Hi-Pass, Lo-Pass Filter selectable		12dB/octave	モード	Send>Return, Inserted, Daisy Chain FX, direct アウト
Band in/out		channel 毎	FX Return	
			16 x FX 専用リターン	Fader, Pan, Mute, Routing to Grp, Aux, FX, Main
				4-band PEQ @ リターン

Talkback	ソース アサイン可能
High Pass Filter	12dB/octave, 20Hz-400Hz
Routing	To Groups, Aux, Main, Matrix
Signal Generator	Sine, White Noise, Pink Noise, Bandpass Noise
Sine, Bandpass sweep	20-20kHz
コントロール	Level, Mute
ルーティング	To Groups, Aux, Main, Matrix
RTA	31-Band 1/3 octave 20-20kHz
Source	選択された PAFL ソースに追従
Peak Band 表示	ドミナント周波数の表示オプション