# avantis



# ファームウェアリファレンスガイド

# V1.1

()本マニュアルでは、Avantis firmware V1.1について説明します。
 始める前に、最新のAvantisファームウェアとドキュメンテーションをwww.allen-heath.comで確認してください。



### 重要

### システムオペレーティングファームウェア

Avantis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)によって決定されます。 新しい機能が追加され、改善が行われると、ファームウェアは定期的に更新されます。

() Avantis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

Avantisを使用することにより、関連するエンドユーザー使用許諾契約(EULA)の条件に拘束されることに同意したことになります。 EULA のコピーは<u>www.allen-heath.com/legal/に</u>あります。 お客様は、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より、 EULAの条件に拘束されることに同意するものとします。

### 詳細情報

詳細、ナレッジベース、およびテクニカルサポートについては、Allen&HeathのWebサイトを参照してください。 Avantisハードウェア、

システムセットアップ、および接続の詳細については、<u>www.allen-heath.com</u>からダウンロードできるAvantisスタートガイドを参照してください。

Allen&Heathデジタルコミュニティに参加して、他のAvantisユーザーと知識や情報を共有することもできます。 community.allen-heath.com\_

> Avantis Firmware Reference Guide Copyright © 2021 Allen & Heath. All rights reserved.

# ALLEN&HEATH

Allen & Heath Limited, Kernick Industrial Estate, Penryn, Cornwall, TR10 9LU, UK <u>http://www.allen-heath.com</u>

# 目次

重要		2
シン	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
詳細	細情報	2
目次		3
1.	継続性UI	6
1.1.	概要	6
1.2.	コピー/ペースト/リセット、プリ/ポスト、セーフ、フリーズ	7
2.	バンクビュー	8
2.1.	入力チャンネル	8
2.2.	DCA チャンネル	8
2.3.	Mix チャンネル	8
3.	プロセッシング	9
3.1.	プリアンプ	9
3.2.	外部入力 (Mix のみ)	10
3.3.	フィルタ (Input のみ)	11
3.4.	ゲート (ダッカー)	11
3.5.	インサート	12
3.6.	PEQ	13
3.7.	GEQ (Mix のみ)	14
3.8.	コンプレッサー	.15
3.9.	ディレー	.16
3.10.	MIDI ストリップ (MIDI チャンネル のみ)	.16
4.	ルーティーン	. 18
4.1.	入力チャンネル	.18
4.2.	AUX と FX センド	.19
4.3.	Matrix センド	20
4.4.	DCA と Group	21
5.	入出力	. 22
5.1.	入力	22
5.2.	出力	23
5.3.	タイライン	24
5.4.	バーチャル サウンドチェック	24
6.	ギャンギング	26
7.	メーター	27
8.	FX	. 28
9.	シーン	. 30
9.1.	シーンマネージャー	30
9.2.	リコールフィルター	32
9.3.	組み込みリコール	32
9.4.	アップデート	33
9.5.	キューリストエディター	34
9.6.	グローバルシーンセーフ	.35

10.	セットアップ	
10.1.	コントロール / ストリップアサイン	36
10.2.	コントロール / ソフトキー	
10.3.	コントロール/ サーフェースプリファレンス	38
10.4.	コントロール/ ディマー	
10.5.	コントロール/ DCA スピル	
10.6.	コントロール/ カスタムロータリー	39
10.7.	オーディオ / PAFL	40
10.8.	オーディオ / SIP(ソロインプレース)	41
10.9.	オーディオ / I/O ポート	41
10.10	. オーディオ / オーディオシンク	42
10.11	. オーディオ / メータリング	43
10.12	. オーディオ / ソースセレクター	44
10.13	. オーディオ / AMM(オートマイクミキシング)	
10.14	. 設定 / Mixerの設定	46
10.15	. 設定 / 入力ステレオ	47
10.16	. 設定 / 名前と色	47
10.17	. 設定 / ネットワーク	48
10.18	. 設定 / ユーザープロファイル	49
10.19	. 設定 / アドオン	49
10.20	トークバック	50
10.21	. ミュートグループ	51
10.22	シグナルジェネレーター	52
10.23	. コントローラ / デバイスマネージャー	53
10.24	. コントローラ / クイックセットアップ	54
10.25	. コントローラ / アドバンスト	54
10.26	コントローラ / シュミレータ	55
11.	ユーティリティ	56
11.1.	ステータス / ホームスクリーン	56
11.	1.1. ユーザーログイン	56
11.2.	メモリ / ショーマネージャー	57
11.3.	メモリ / ライブラリーマネージャー	58
11.4.	ユーティリティ / 履歴	
11.5.	ユーティリティ / 日付と時刻	
11.6.	ユーティリティ / 校正	58
11.7.	ユーティリティ / ファームウェア	58
11.8.	MIDI / コントロール	60
11.9.	USB オーディオ /マネージャー	60
12.	付録 A - AMM (オートマイクミキシング)	
13.	付録 B – dPack	63
13.1.	Dyn8	65
14.	付録 C - RackExtra FX モデル	67
15.	付録 D-シーンとショーのメモリの内容	77
15.1.	シーンメモリ	77

15.2.	ショーメモリ	78
15.3.	ショーへの非保存の設定	78
16.	付録 E-ショーのテンプレート	. 79
16.1.	FOH	79
16.2.	Monitors	79
16.3.	FOH LCR plus	79
17.	付録 F-I/O モジュールのオプション	80
17.1.	ACE	80
17.2.	AES XLR	80
17.3.	DX Link	80
17.4.	MADI	80
17.5.	superMADI	80
18.	ブロックダイヤグラム	81
19.	仕様	82

# 1. 継続性UI

### 1.1. 概要

R

Avantisには2つの画面があり、共にチャンネルプロセッシング、バンク、システムのセットアップとステータス、メモリー管理メニューなど が表示されます。

各タッチスクリーンには、すばやく簡単にパラメーターを変更できるTouch & Turnロータリーコントローラーに加えて、ユーザーが設定可 能な3つのソフトロータリーが統合されています。

両方の画面は互いに独立して動作するため、たとえば、2つの個別のチャンネルプロセッシング画面を同時に表示したり、一方の画面でI/Oの パッチを表示しながら、もう一方の画面でプロセッシングを表示できます。



### 1. スクリーンモード (Screen Mode)

スクリーンモードを選択します。

- Bank フェーダーBankとLayerに割り当てられるすべてのチャンネルを表示できます。Bankビューは、Copy, Paste, Reset, Safe, Freeze および Listen のキーで使用できます。
- Processing 現在選択しているチャンネルのチャンネルプロセッシングにアクセスします。有効時に、チャンネルが未選択の場合、Processing画面モードはラッチされたままになります。Bankをタッチするか、右上隅のXをクリックしてProcessingウィンドウを閉じると、ラッチを解除します。
- Routing 選択したチャンネルのルーティングと割り当てにアクセスします。有効時に、チャンネルが未選択の場合、Routing画面 モードがラッチされたままになります。Bankをタッチするか、右上隅の [X] をクリックして Routingウィンドウを閉じると、ラッチ を解除します。
- I/O クロスポイントをタップして、システムの入出力をパッチします。
- Ganging 最大16個のグループを作成して、選択したパラメーターを複数のチャンネルにリンクします。
- Meters 入力、FXおよびMixのメーター、RTAスペクトログラムおよびユーザーがカスタマイズできる4つのメータービューへアクセ スできます。
- FX 12 個のRackFXユニットを設定します。
- Scenes Scene Manager, Global Safes およびその他のシーンツールヘアクセスできます。
- Setup ミキサーストリップのレイアウト、ミキサーバスの設定、SoftKeyの設定、ステレオ入力の設定、ネットワーク設定、オー ディオ設定、ユーザープロファイル、ミキサーの環境設定、イルミネーションなどにアクセスできます。
- Utility Show Manager、Library Manager、ファームウェアの更新、システムの診断、フェーダーや画面調整、およびMIDIオプション にアクセスできます。
- 2. Selected Channel 現在選択されているチャネル。 各画面には、独自に選択したチャネルを設定できます。
  - この領域をタッチして、チャンネル命名のキーボードとチャンネルライブラリボタンを表示します。
  - チャネル命名キーボードから、チャネルに名前を付けて色を付けることができます。
  - チャンネルライブラリボタンをタッチすると、チャンネルライブラリを呼び出したり保存したりできます。 ライブラリをリ コールするときにプリアンプ設定を含めるには、[リコールプリアンプ]オプションを有効にします。 チャネルライブラリは、 ルーティング、レベル、または割り当てを保存しません。
- 3. Menu Tabs 選択した画面モードのメニューオプションを表示します。
- **4. Status Bar** 特定の操作モード (Virtual Soundcheck, Scene Update Auto Trackingなど) が有効な場合、またはシステムのエラーがログに 記録されている場合に、アイコンが表示されます。
- 5. Active Mix 現在選択されているMixです。
- 6. View クリックすると、ソフトロータリーの設定ビュー間を切り替えます。
- 7. Soft Rotaries ユーザーが割り当て可能なパラメーターを制御する3つのソフトロータリーです。

8. Touch & Turn Control メイン画面エリアのパラメーターや設定をタッチして、その値をロータリー制御し調整できます。現在選択されている パラメーターがオレンジ色でハイライト表示されます。

9. Name Block 前、色、チャンネルタイプ、番号、メーター情報、およびその他のチャンネルパラメーターを 表示します。

チャンネルのName Blockをタッチして、Processing画面および Routing画面で使用するチャンネルを選択し ます。選択すると、チャンネルストリップが陰付きの緑色に変わります。

各バンクは、1つのチャンネルを選択できます。現在選択されているチャンネルが画面左上に表示されます。

**10. Swipe Menu** PAFLメーターや追加のコンテキストオプションのいずれかを表示するマルチページのメニューです。ページ間をスクロールするに は、メニューをスワイプするか、円形のページインジケータにタッチします。

#### Page 1

- Listen Listenを押したまま画面上のハイライトされたエリアにタッチすると、選択しているチャンネルの信号パスのポイントで聞くことができます。
- Options Optionsを押したまま画面上のハイライトされたエリアにタッチすると設定できます。
- **dB / IO / Name** タップすると、Name Blockモード間で切り替わり、ユーザー定義のチャンネル名、フェー ダー位置 (dB単位)、またはパッチのソース/デスティネーションI/Oソケットが表示されます。
- Help タッチすると、有効な画面のテキストヘルプが表示されます。

#### Page 2

• PAFL Meter – 22個のセグメントのメーターを表示されます。

### |1.2. コピー/ペースト/リセット, プリ/ポスト, セーフ, フリーズ

次のキーをタッチスクリーンと組み合わせて使用できます。

**Copy** - 押したまま画面上のハイライトされたエリアにタッチすると、特定の処理ブロックの設定をコピーできます。操作確認のメッセージが 画面上部に表示されます。

**Paste** - 押したまま画面上のハイライトされたエリアにタッチすると、コピーした設定を貼り付けることができます。操作確認のメッセージが 画面上部に表示されます。.

Reset - 押したまま画面上のハイライトされたエリアにタッチすると、関連するパラメーターを工場出荷時のデフォルトにリセットします。操作確認のメッセージが画面上部に表示されます。

**Pre** -Pre キーを押したままチャンネルのName Blockにタッチすると、Pre FadeまたはPost Fadeとの間で有効なMixへの送出を切り替えま す。Preキーを押したままマスターMixのName Block にタッチすると、すべてのチャンネルのPre/Postモードを切り替えます。選択したチャンネ ルまたはMixの割り当てやプレ/ポストの設定も、Routing画面でできます。

Safes -Safesキーを押したままNameBlockを押すと、Sceneのリコールからチャンネルをセーフにします。プロセッシングブロックをセーフ(例 えば、PEQ)にするには、Safesキーを押したままプロセッシングブロックにタッチします。パラメーターの選択のみをセーフにするには、Scenes/ Global Safes 画面を使用します。

Freeze - Freeze を押したままName Blockを押すと、すべてのレイヤーにわたってチャンネルをロックします。



# **2.** Bank ビュ-

&

Bankビューでは、有効なフェーダーのBankとLayerに割り当てられるすべてのチャンネルの概観を一目で確認できます。チャンネル選択と Layer選択両方に従うため、作業中のチャンネルが常に表示されます。

Bankビューでは、Copy/Paste/Reset, Pre/Post, Safes, Freeze および Listenキーを使用でき、例えば、1つの処理ブロックを1つまたは複数の チャンネルにコピーするのに使用できます。これらキーの使用方法の詳細は、1.2を参照ください。

### 2.1. 入力チャンネル



名前と色、ソースのタイプ、プリアンプメーター、ゲイン、+48 Vとポラリティ、ゲート、フィルター、PEQ、コンプレッサー、パンおよ びチャンネルメーターを表示します。Virtual Soundcheckが有効な場合、チャンネル名はオレンジ色の枠で表示されます。

1. チャンネルのName Blockをタップして選択します。選択したチャンネルが、緑色でハイライト表示されます。

2. 選択したチャンネル内のProcessing Block(例えば、PEQ)をタップして、関連するプロセッシングページを開き、チャンネルを選択します

### 2.2. DCAチャンネル

名前、色、メンバー(割り当てられたチャンネル)、および「O dBへのフェーダー」オプションを表示します。Routing画面または Assign キーを使用して、チャンネルを割り当てます。

### 2.3. Mixチャンネル

名前と色、外部入力、メーター (前処理)、ポラリティ、PEQ、コンプレッサー、およびチャンネルメーター (処理後)を表示します。

1. メンバーが複数でストリップに収まらない場合は、リストを上下にスクロールします。

2. 選択したMixチャンネルの名前をプルダウンして、ソケット番号などの外部入力ソースの詳細を表示します。名前をもう一度 プルダウンすると、通常のビューに戻ります。I/O画面またはProcessing/Ext In画面を使用して、ソースにパッチを適用します。

# **3.** プロセッシング 3.1. プリアンプ

プリアンプページでは、入力チャンネルソースのパッチ適用やその他の入力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ボックスにタッチしてスクリーンロータ リーを回し、必要なソケットまたは番号を選択してから、Applyをタッチします。

パッチを適用できるソースには、ローカルソケット、SLink入力、USBステレオ再生、I/Oポート入力、内蔵エフェクトの出力、シグナルジェ ネレーターなどがあります。

2. Socket Preamp - パッチしたソースがMic/Line XLR入力の場合、そのプリアンプ制御が表示されます。これらは、ソケットにある入力プリ アンプ回路のリモート制御を提供します。Padが20dBの入力アッテネーターで切り替わり、Gain + Padの組み合わせ値が、Gainボックスに表示 されます。48 Vのボタンをタッチして1秒間押したままにすると、ファンタム電源を有効または無効にします。

Scene Recall Safeオプションを有効にすると、プリアンプゲイン、パッド、および48 Vの設定をScene Recallからセーフにします。これは、同 じマイクのプリアンプを複数のチャンネルに分割する場合に便利です。

①Safes キーを使用してチャンネルをセーフにすると、自動的に関連するプリアンプがセーフになります。キーを使用してセーフをオフにすると、 プリアンプのセーフはオフになります。

3. Stereo Image – チャンネルがステレオ設定されている場合、Stereo Image設定が表示されます。Modeは、通常のステレオ入力 (L/R)、逆ス テレオ入力 (R/L)、左反転極性 (L –Pol/R) のステレオ、右反転極性(R –Pol/L)の逆ステレオ、モノサム (Mono)、両側への左モノラルソース (L/L)、両側への右モノラルソース (R/R)、ミドル/サイドをステレオ (M/S)にデコードします。ペアの最初の入力はMID信号として機能 し、ペアの2番目の信号はSIDE信号として機能します。Widthは、Stereo Imageを0% (モノラル)から100% (ステレオ) に調整します。

**4. Trim** - Trim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(例えば、I/Oポートからの入力)に、+/- 24dBを制御します。Trimはプリアンプではなく、チャンネルの一部であり、プリアンプがFoHとMonitorのコンソール間で共有される場合に便利です。

**5.** Preamp Option – Gainモードの場合、フェーダーストリップのロータリーが、Preamp GainまたはチャンネルTrimを制御するかどうかを選 択できます。通常の単ーコンソール操作では、Preamp on Surfaceをオンにします。これをオフにすると、同じプリアンプがFoHとMonitorの コンソール間で共有されている状況で、誤ってゲインが変更されるのを防ぐことができます。オフにした場合、専用のプリアンプロータリー制御 が無効になり、画面上でゲイン設定を調整するたびに警告のポップアップが表示されます。

✿ Optionsをタッチしてホールドし、Preamp画面の任意の場所をタッチすると、Preamp on Surfaceを無効にする包括的な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。

Gain Trackingを有効にすると、トリムが自動的に変化してプリアンプゲインの変化を補正します。これは、単一のプリアンプが2つのミキサに よりアクセスできる状況で、例えば、2つのAvantisミキサーでDT168またはDT164-Wを使用する場合に、便利です。

Optionをタッチしてホールドし、Preamp画面の任意の場所をタッチすると、Gain Trackingチャンネルの範囲を定義できます。これにより、オペレーターはチャンネルの範囲全体でGain Trackingをすばやく有効または無効にできます。

ポストトリムの信号メーターが表示されます。Polarityを選択すると、通常と反転が切り替わります。

**6. Preamp Model** – DEEPプロセッサーのモデルとコントロールがロードされている場合に表示されます。Libraryにタッチすると、プリアン プライブラリーにアクセスして、プリアンプモデルをロードすることができます。

**Tube Stage** – Dual-Stage Valve DEEPプロセッサーから派生したこのモデルは、非常に微妙な音声の調子から完全なオーバードライ ブまで、簡素化した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。オン/オフスイッチで完全にバイパスできます。

様々な歪み特性を提供するロータリーセレクタスイッチを介して、多数のモードを利用できます。詳細は、セクション13のDual-Stage Valveのセクションを参照ください。

ドライブコントロールは、信号に適用される歪みの量を調整します。

レベルコントロールは、実質的にレベル損失を補正するメイクアップゲインです。

### 3.2. 外部入力(Mixのみ)

任意のMixチャンネルへの外部入力、例えば、バスへの加算、コンソール出力の結合、外部信号を割り当てることができます。外部出力 は、Mixチャンネルのプリインサートを加算し、Mix処理とフェーダーの影響を受けます。



Source Select ドロップダウンメニューを開いてパッチを適用するソースを選択し、Socketボックスにタッチしてスクリーンロータリーを回し、 必要なソケットまたはチャンネル番号を選択してから、Applyをタッチします。外部入力が割り当てられている場合、ソケットプリアンプとトリ ムの制御がこのページに表示されます。

### 3.3. フィルター (インプットのみ)

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



1. Graph – HPF 緑) またはLPF (黄) 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。

### 3.4. ゲート(ダッカー)

このページで、入力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ます。

Libraryをタッチすると、ゲートライブラリーにアクセスできます。これには、ゲートを置き換えるチャンネルDuckerのオプションが含まれます。



1. Side Chain – Side Chain Sourceボックスにタッチすると、ゲートへのキー (トリガー)入力を選択するウィンドウを開きます。調整可能なHPF およびLPFフィルターを切り替えて、キー信号の周波数範囲を制限することができます。フィルターを切り替えると、曲線が黄色に変わります。

2. Histogram - 時間経過に伴うゲートのアクティビティを表示します。

3. Gate Settings - グラフ内でタッチしてドラッグするか、パラメーターボックスにタッチすると、スクリーンロータリーの調整に使用できます。

Threshold ゲートが信号を通過させるために開くレベルを設定します。左側のメーターはグラフと一致し、ゲートへの入力における信号を示し 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表示します。Depthは、ゲートが閉じたときに信号を減衰させる量を設定し ます。Attack, Hold, Releaseは、信号がスレッショルドを超えたときにゲートが開く速度、信号がスレッショルドを下回った後にゲートが開 いたままになる時間、および信号が閉じた後に減衰するまでの時間を設定します。

### 3.5. インサート

X

外部機器、外部プラグイン、16個の内部Dyn8エンジン(dPackが必要)のいずれか、または12個の内部Rack Extra FXユニットのいずれかを チャンネル内に挿入できます。入力チャンネルには、挿入ポイント(ポストゲートおよびポストPEQ/Comp)が2つあります。



**1. Insert Settings** – Inを押して、回路に挿インサートされたデバイスを切り替えます。インサートポイントのOperating Levelを選択 します。Digitalは、AES 3またはI/Oポート経由で外部デジタル機器用にOdBで信号を送出します。Analogueは、XLR出力の+4dBuノミナル レベルを補正し、インサート回路全体のゲインをOdBにします。-10dBVは民生機器の標準です。Unassignを押して、現在の挿入割り当てをク リアします。

2. Insert Patch – ドロップダウンメニューを使用して、ソケット、I/Oポート、Dyn8エンジン、またはFXユニットにSendおよびReturnを 割り当てます。ボックスをタッチし、スクリーンロータリーを使用してソケットまたは番号を選択します。Dyn8エンジンを割り当てると、シス テムが次に使用可能な (未割り当ての) エンジンを自動的に選択します。Applyをタッチして確定します。

内蔵のRack Extra FXが割り当てられている場合、便宜上、デバイスのコントロールがインサート画面に表示されます、FX Libraryにアクセス するためのボタンと、ダイレクト信号およびエフェクト信号のバランスを調整するDry / Wet 制御も表示されます。

### 3.6. 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。

◇ Optionsをタッチしたまま、ナビゲーションタブのエリアをタッチすると、PEQとコンプレッサの処理順序などのチャンネルオプ ション にアクセスできます。デフォルトの順序は、PEQ、次にコンプレッサーになります。チャンネル単位またはまとめて順序を反転 できます。

① 各チャネルのPEQ / コンプのオーダーは、ショーファイルに保存されます。 シーンメモリーには保存されません。

♀ Options をタッチししたまま、PEQ画面の任意の場所をタッチすると、Fill Curves および 20Hz~20kHzオプションにアクセスできます。Fill Curves は、4つのPEQバンドとHPF/LFPフィルターの個別の応答を網掛け色で表示します。4つのバンドの周波数範囲は、すべての入力、Mix の制限、またはFull Range にグローバルに設定できます。



**1. Graph** – 4 つのバンドのドットをタッチしてドラッグし中心周波数を調整します。HPF/LPF をタッチ&ドラッグし、カット周波数を調整します。全体の周波数特性曲線は、PEQがスイッチインされると黄色になり、スイッチアウトされ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。

### 3.7. GEQ (Mix のみ)

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、ミキサーのフェーダーでGEQを制御します。フェーダーストリップとそのディスプレイには GEQ 周波数帯の設定が表示され、右手のフェーダーが選択したMix のマスターになり、フェーダーストリップメーターには現在選択されてい るPAFL のRTA が表示されます。GEQ Fader Flip をもう一度押すと、周波数範囲が切り替わり、通常のミキシングに戻ります。

GEQ Type ドロップダウンメニューを使用して、使用可能な4つのDEEPプロセッシングGEQ モデルのいずれかを選択します。これらは様々 な タイプのカット/ブーストを提供します。

Constant-Q - 対称的なカット/ブーストで、フィルターの幅 (Q) はカットまたはブーストの量にかかわらず一定の1/3オクターブです。

Proportional-Q - ローカット/ブースト用にスムーズでワイドなQを提供し、最大ブースト/カット用に1/3オクターブを超えて徐々にしっかりと 強化します。

Digi-Q - ゲインと帯域幅を最適化し、バンドの相互作用を最小限に抑え、スライダーの位置にできる限り近い周波数特性を提供します。

**Hybrid** – Allen & Heathは、Constant-Q とProportional-Q の双方の利点から開発しました。ブーストは、スムーズで暖かい感じの小さなブーストです。カットは、最小のバンド相互作用により冷静な感じの1/3オクターブ減衰を提供します。

### 3.8. Compressor

X

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。

♀ Options をタッチしたまま、ナビゲーションタブのエリアをタッチすると、PEQとコンプレッサの処理順序などのチャンネル オプションにア クセスできます。デフォルトの順序は、PEQ、次にコンプレッサーになります。チャンネル単位またはまとめて順 序を反転することができます。

- () 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。
- () Compressor モデルの詳細については、付録B を参照してください。



**1. Side Chain** – Side Chain Source ボックスにタッチすると、ゲートへのキー (トリガー) 入力を選択するウィンドウが開きます。調整可能 な HPF およびLPF フィルターをインに切り替えて、キー信号の周波数範囲を制限することができます。フィルターをインに切り替えるとカーブ が黄色に変わります。

**2. Parallel Path** – 「非圧縮」 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、信号がスレッショ ルド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、ス レッ ショルド値に近づくにつれて、緩やかな比率で徐々に圧縮を寸加します。Attack とRelease は、信号がスレッショルドを超えたときにコン プ レッサーが効くまでの速度と、信号がスレッショルド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。

Manual RMS - 高速なプリスレッショルドRMS特性を提供し、Attack またはRelease をスムーズにし、クラシックなサウンドのRMS コンプレッサーのプリスレッショルド後を手動で変更する機能を追加します。

Manual Peak - 歪みを最小化するための様々な平滑化、オートホールド/リカバリーを備えたピークベーススレッショルド特性を提供します。 このアルゴリズムにより、開始前ラグを最小限にし超高速アタック時間が可能となります。

**Ducker** - ゲートおよびコンプレッサー処理ブロック用のライブラリーには、キーソース選択とLPF/HPFフィルターを備えたチャンネルDucker と、Threshold, Depth, Attack, Hold, およびRelease の制御を含みます。

# å

### 3.9. 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。

Preamp	Filter G	iate Ins	A PEQ	Comp	Ins B	Delay	×
lp1 1 0.00 ms In	lp2 2 0.00 ms	lp3 3 0.00 ms	1p4 4 0.00 ms In	lp5 5 0.00 ms	1p6 6 0.00 ms In	lp7 7 0.00 ms In	1p8 8 0.00 ms In
1p9 9 0.00 ms	10 10 0.00 ms	lp11 11 0.00 ms In	lp12 12 0.00 ms In	ip13 13 0.00 ms In	lp14 14 0.00 ms In	lp15 15 0.00 ms	lp16 16 0.00 ms In
lp17 17 0.00 ms	lp18 18 0.00 ms In	lp19 19 0.00 ms In	lp20 20 0.00 ms In	lp21 21 0.00 ms In	lp22 22 0.00 ms	lp23 23 0.00 ms In	1p24 24 0.00 ms
lp25 25 0.00 ms In	lp26 26 0.00 ms In	lp27 27 0.00 ms	lp28 28 0.00 ms In	lp29 29 0.00 ms	lp30 30 0.00 ms In	Ip31 31 0.00 ms In	lp32 32 0.00 ms

♥ Options をタッチしたまま、Delayページの任意の場所をタッチすると、Delayの単位と温度の選択にアクセスできます。既定の単位 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。入力チャンネルとMixチャンネルに対して、まとめて変更できます。入力チャンネルとMixチャンネルに対して、まとめて変更できます。Avantis がディレイの影響を補正できるように、距離を使用する場合は、周囲温度を入力してください。

### 3.10. MIDI Strip (MIDI チャンネルのみ)

カスタムMIDI メッセージはフェーダーに、全部で6つのロータリー機能 (Gain, Pan, Send とCustom 1-3), Mute, Mix および PAFL キー を 割り当てることができます。

		*
B1.00, <var></var>	æ	
B2,00, <var></var>	.#	
B2,20, <var></var>	ø	
B2,40, <var></var>		
B2,60, <var></var>	ø	
B2.60, <var></var>	.@	
B2,60, <var></var>	.@	
91,00,<\/AR>	ø	Local OFF
91,20. <var></var>	ø	Local OFF
91,40,<\/AR>	ø	Local OFF
	B1.00. <var> B2.00.<var> B2.20.<var> B2.40.<var> B2.60.<var> B2.60.<var> B2.60.<var> 91.00.<var> 91.00.<var> 91.40.<var></var></var></var></var></var></var></var></var></var></var>	B1.00, /d Image: Constraint of the second s

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> は変数値を表します。

キーのLED インジケーターをローカルでの表現に追従させる場合は、Local をオンにします。インジケーターをリモートメッセージに追従 させる場合は、このオプションをオフにします (MIDIタリー)。 以下のデフォルトCCおよびNote on/offメッセージは、工場出荷時のMIDI Strips 1-32用のテンプレートショー (16進値で表示)内に 割り当て られています。

Fader B1, 00, <VAR> to B1, 1F, <VAR> DAW track Level Gain Rotary B2, 00, <VAR> to B2, 1F, <VAR> Pan Rotary B2, 20, <VAR> to B2, 3F, <VAR> Sends Rotary B2, 40, <VAR> to B2, 3F, <VAR> Rotary Custom 1 B2, 60, <VAR> to B2, 5F, <VAR> Rotary Custom 2 B2, 60, <VAR> to B2, 7F, <VAR> Rotary Custom 2 B2, 60, <VAR> to B2, 7F, <VAR> Rotary Custom 3 B2, 60, <VAR> to B2, 7F, <VAR> Mute switch = 91, 00, <VAR> to 91, 1F, <VAR> DAW track Mute Mix switch = 91, 20, <VAR> to 91, 3F, <VAR> DAW track Select PAFL switch = 91, 40, <VAR> to 91, 5F, <VAR> DAW track Solo Where <VAR> is the value determined by the position of the control.

 ①www.allen-heath.comからMIDIコントロール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で使用する一般的なHUI またはMackieコントロールプロトコルに変換します。レベルおよびオン/オフコマンドは、MIDIコントロールドライバーをトランスレーターと して使用して、CCおよびノートオン形式で送受信することもできます。MIDIスルーオプションは、A&HMIDIメッセージの変換なしでMIDI メッセージのストレートスループットに使用できます。MIDIコントロールドライバーは、WindowsとMacOSで使用できます。

# **4.** ルーティング

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、Avantis フェーダーストリップ、Mix キー、Assign / Pre キー の代わりに使用できます。

①ミキサーのフェーダーストリップ使用方法の詳細は、www.allen-heath.comのサイトからダウンロードできるAvantis Getting Started Guide を参照ください。

### 4.1. 入力チャンネル



ルーティング、アサイン、およびダイレクトアウトコントロールを表示します。

1. ポストフェーダーの場合、AUX センドは紫色のバーで表示され、プリフェーダーの場合は、緑色のバーで表示されます。チャンネルがMix に割り 当てられている場合は、バーが塗りつぶされ、割り当てられていない場合は、アウトラインのみが表示されます。Group の割り当て は、紫色のドッ トで表示されます。

2. 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、メインMix、FXセンド、AUX、またはグループへのチャンネル割り当てを切り替えます。Pre/Post を タッチして、FX または AUX センドのプリフェーダーまたはポストフェーダーを切り替えます。ロータリーコントロールをタッチ し、ロータリーを使用して、メイン Mix へのセンドレベルまたはチャンネルレベルを調整します。パンコントロールをタッチ し、ロータリーを使用して、パンを調整します(ステレ オセンドとメインMix のみ)。



Config/MixerConfigページでLCRまたはLCR+モードが有効になっている場合、Panインジケーターをタッチする と、LCRおよびLCR +モードのオプションが表示されます。 LCR +モードには、左と右のバランスをとるためのパンと、 センター(完全にオフのコントロール)とLRスピーカー(完全にオンのコントロール)の間の信号をブレンドするダイ バージェンスの2つのコントロールがあります。

3. 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 を設 定できます。

Options をタッチしたまま、Routing 画面の任意の場所をタッチすると、Follow Fader や Follow Mute などのダイレクトアウトのオプション にアクセスできます。

- 4. DCA assignments On/Off ボタンをタッチすると、関連するDCA グループへのチャンネル割り当てを切り替えます。
- 5. Direct Out コントロールをタッチし、スクリーンロータリーを使用してダイレクトアウトのレベルを調整します。ダイレクトアウトの現在のソー スポイントが表示されます。

### 4.2. Aux と FX センド



選択したMix への入力チャンネル、FXリターンおよびグループのルーティングと割り当てを表示します。

1. Sends overview – 入力チャンネルからのセンド、FX リターン、およびグループが、ポストフェーダーの場合は紫色のバーとして、プリフェーダーの場合は緑色のバーとして表示されます。チャンネルがMix に割り当てられている場合はバーが塗りつぶされ、割り当てられていない場合はアウトラインのみが表示されます。上部のタブを使用して、Inputs, FX Returns または Groups を表示します。

2. 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、チャンネル割り当てをMix へ切り替えます。Pre/Post をタッチして、チャンネルセンドのプリフェーダーとポストフェーダーを切り替 えま す。ロータリーコントロールにタッチし、ロータリーを使用してチャンネルセンドレベルを調整します。パンコントロールをタッチし、 ロータリーを 使用してチャンネルセンドのパン(ステレオセンドのみ)を調整します。

**3. Mix Source** – このドロップダウンメニューを使用して、選択したMix をチャンネル信号パス内のポイントを各Mixにまとめて設定します。Post Preamp, Post Insert A Return, Post PEQ, またはPost Delay を設定できます。

4. Follow Main Pan – このボタンをタッチして、メインパンの設定をフォローします。



**1. Follow / Invert** – 各ステレオミックスは独自の設定を持つことができます。Followが有効になっている場合、メイン(つまり、LR)への チャンネルパンの変更の後に送信パンが続きます。Invertを有効にすると、チャンネルのメインパンがステレオミックスに反転します。 FollowとInvertの両方が有効になっている場合、チャンネルのメインパン設定がフォローされ、ステレオミックスに反転されます。Applyを タッチして変更を確定するか、Discardをタッチして変更を破棄します。

**2. Set All** – すべてのステレオミックスでFollowおよび/またはInvert をすばやく有効または無効にします。Applyをタッチして変更を確定するか、Discardをタッチして変更を破棄します。

### 4.3. Matrix センド

&

選択したマトリックスへの入力チャンネル、グループ、AUX、およびメインMixのルーティングと割り当てを表示します。



**1. Sends overview** – グループ、AUX およびメインMix からのセンドは、ポストフェーダーの場合は紫色のバーで、プリフェーダーの場合 は 緑色のバーで表示されます。Mix がMatrix に割り当てら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が表 示され ます。

2. 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に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 のMatrix への割り当てを切り替えます。Pre/Post をタッチして、センドのプリフェーダーとポストフェーダーを切り替えま す。ロータリーコントロールをタッチし、ロータリーを使用してセンドレベルを調整します。パンコントロールをタッチし、ロータリーを使用 してパンを調 整します(ステレオMatrix のみ)。

### 4.4. DCA と Groups

DCA またはグループへのチャンネル割り当てを表示します。On/Off をタッチして、DCAまたはグループへのチャンネル割り当てを切り替え ます。DCA の場合は、上部のタブを使用して、様々なチャンネルタイプを表示します。



Options をタッチしたまま、Routing 画面の任意の場所をタッチして、DCA fader to OdBオプションにアクセスします。これにより 強制的に、DCAレベルがOdBになります。

&

# 5. I/O

この画面を使用して、アナログソケット、I/O ポート、GX/DX/AB/ARエクスパンダー、USB、またはMEモニターシステムとの間の入出力に パッチ適用します。パッチは、有効な接続を示す実線の交点を持つマトリックスビューとして提示されます。斜線箇所は、現在のシステム設定 で出力が使用できない場合など、無効な接続を示します。

画面エリアを2本の指でつまんで、拡大および縮小します。ズームレベルを下げると、I/O パッチの概要は見やすくなりますが、偶発的な変更を防ぐためにクロスポイントの操作を無効にします。

🍄 Options をタッチしたまま、I/O画面の任意の場所をタッチすると、次の環境設定にアクセスできます。

Confirm when reassigning パッチが変更されるたびに確認のポップアップを開いて表示します。

Only patch when the Patch button is pressed パッチの誤動作を防ぐために、2本の指による操作が必要です。このオプションが有効 な場合 は、画面のPatch ボタンを押したまま、パッチを適用するクロスポイントをタッチします。ボタンを押したままマトリックス上に線を描画する と、ソースからパッチ先に一対一ですばやく適用できます。

Use full screen I/O 画面を操作するときに、タッチスクリーンのフルサイズを利用できます。

Allow multiple tabs マトリックスビューに複数のアイテムが同時に表示されます。

### 5.1. Inputs

ソース(上部に表示される)から、入力チャンネルまたはMixチャンネルの外部入力(左側に表示される)にパッチします。



1.Navigation tabs – アイテムをタッチすると、そのアイテムに関連するソースまたはチャンネルをマトリックスビューに提示します。

2.Destinations – 入力チャネルおよびMix チャンネルの名前と色が表示されます。チャンネルにソースが割り当てられると、緑のチェックマーク が表示されます。チャンネル名やチャンネル番号をタッチすると、名前や色を変更できます。

3.Sources – すでにパッチされている場合は、ソース番号がグレーアウトし、ソケットで+48Vが検出された場合は赤でハイライト表示され 現在のシステム設定で入力チャンネルが使用できない場合は、斜線表示されます。

ソケット番号をタッチすると、そのソケットの現在の割り当てと使用可能な制御の一覧を表示したウィンドウが開きます。プリアンプの場合は +48V とPad、デジタル入力の場合はSRC オプションです。

①サンプルレート変換は、Avantis またはDX32の任意のステレオデジタル入力に対してはバイパスできます。

4.Matrix view – ズームレベルを下げ、マトリックスのエリアにタッチしてズームインします。ズームの程度が高い場合は、クロスポイントに タッチするとソースをパッチします(Patch ボタンは無効)。Confirm when reassigning オプションが有効になっている場合は、確認のポップ アップが表示されます。有効なクロスポイントをタッチすると、割り当てを解除します。

1/0

### 5.2. Outputs

Mix、Direct Out、RackExtra FX またはPAFL チャンネル(左側に表示)から、出力チャンネル(上部に表示)にパッチします。



1. Sources - チャンネルの名前と色が表示されます。チャンネルの名前やチャンネル番号をタッチすると、名前や色を変更できます。

2. Destinations – 出力番号がすでに使用されている場合はグレーアウトされ、現在のシステム設定で出力が使用できない場合は斜線で 表示されます。

ソケット番号をタッチすると、そのソケットの現在の割り当てと使用可能な制御の一覧を表示したウィンドウが開きます。例えば、DX32 デジタル出力にタッチすると、PolarityとSample Rate の設定にアクセスできます。



TME 出力をタッチすると、Stereo Link オプションにアクセスします。ステレオリンクに設定された場合、Allen & Heath パーソナル モニターシ ステムへの出力はステレオペアとして認識され、ME-1 ミキサの単一のキーに割り当てられます。

Unknown 5 Information	
Assignments: Ip Direct Output, NoName	
Stereo Link	
Stereo Link also affects Output 6	

### 5.3. Tie Lines / タイライン

このページを使用すると、Mix のリソースやバスコンフィグに影響を与えることなく、任意のソース(左側に表示)から単一または複数の宛先 (上部に表示)に直接パッチできます。



**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、上の図のように、通常タイラインを使用して、Avantis からI/O ポートにローカル入力を送り、さらにスレーブシステムに送ります。この方法では(チャンネルダイレクト出力の使用とは対照的に)、プリアンプ後の信号をスプリットし、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による影響を受けないようにします。

### 5.4. Virtual SoundCheck/ バーチャルサウンドチェック

このページを使用して、バーチャルサウンドチェックを設定します。レコードセンド(Record Send)モードとバーチャルサウンドチェック (Virtual SoundCheck)モードは、シーンメモリーとは無関係です。バーチャルサウンドチェック時に、アナログI/O、インサートおよびFXに パッチでき、 バーチャルサウンドチェックの終了時もこれらの変更はそのまま残ります。これは、セーフやリコールフィルターを使用せずに、 バーチャル サウンドチェックの間、シーンをリコール、また保存できます。



1. I/O Port - バーチャルサウンドチェックで使用する 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。通常このパッチは一対一のままにし、入力が同じ番号の I/O ポートチャンネル を 直接使用できます。 3. Range – バーチャルサウンドチェック専用の I/O ポートチャンネルの範囲を制限できます。これは、プラグイン処理やオーディオなど、同じ I/O ポートを他のアプリケーションで同時に使用する場合に便利です。レコードセンドモードまたはバーチャルサウンドチェックモードでは範囲選択はロックされます。

4. Inactive バーチャルサウンドチェックを無効にします。通常のI/Oパッチは使用されています。

Record Send マルチトラックレコーディングの目的で、プリトリムオーディオを入力チャンネルからI/O ポートに送ります。選択したI/O ポー トと異なる場合は、通常の出力パッチが一時的に上書きされます。

 ・ 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、プロセッサー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 通常の入力パッチを一時的に無効にして、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 ります。

Source S	elect	
Local Sockets	Socket	Asply
Virtual SoundCheck		

Virtual SoundCheck Active – バーチャルサウンドチェックが有効であることをユーザーに知ら せる メッセージが画面に表示されます。他の画面でオレンジ色のボックスをタッチすると、この画面 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バーチャルサウンド チェック を無効にすることができます。例えば、録音したトラックと一緒にライブマイクを実行することができます。

# 6. Ganging/ ギャンギング

&

この画面を使用して、最大16個のギャンググループを作成し編集できます。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に対して すべてのまたは選択したプロセッシングおよびルーティング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」 と呼ばれます。そのパラメーターは「Attributes」と呼ばれます。

ギャンギングでは、相対的な制御ではなく絶対的な制御を提供します。

() ギャンギングの設定は、シーン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、ギャングの設定の上書きを 「セーフ」できます。



**1. Gangs** - 画面上部にある16個のギャングタブのいずれかをタッチして、ギャンググループを作成または編集します。既に割り当てられた チャンネルをもつギャングは黄色でハイライト表示されます。

2. Members – Input (Ip) タブまたはMix タブのいずれかを選択します。ギャンギングを有効または無効にするチャンネルをタッチします。 チャンネルまたはMix は、1つのギャング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。ルーティング属性を追加すると、ギャンギングしたチャンネルからのセンドと アサインをリンクします。Apply をタッチして変更を確定します。

①プリアンプゲインをギャンギングすることはできません。ゲインコントロールをノミナルレベルに設定し、トリムコントロールをギャンギングさせて、ミキシング中の入力レベルの調整に使用することができます。または、Setup / Config / Input Stereos でステレオ入力を設定して、2つの入力チャンネルとそのプリアンプを現在の表示内で恒久的にリンクします。

# 7. Meters/ メーター

2

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 – 各メーターの下にチャンネル名と色が表示されます。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ーも表示されます。これらは、インに切り替えたときは赤色で、アウトに切り替えたときはグレーで表示されます。

メーターのソースポイントは、すべての入力およびすべてのMix に対して個別にグローバルに設定できます。Surface のフェーダーストリップメーターやその他の画面メーターには影響しません。

✿ Options をタッチしたまま、入力またはMixメーターのタブの任意の場所をタッチして、関連するソースポイントを設定します。入力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 PEQ, Post GEQ, Post Compressor, Post Fader です。

✿ Options をタッチしたまま、ユーザータブの任意の場所をタッチして、ユーザビューを設定します。チャンネルをタッチして画面の下部に ドラッグして設定し、必要に応じてスペーサーまたは行を追加し、Apply を押して確定します。

RTA – アクティブPAFL 信号用の1/3オクターブのリアルタイムアナライザーです。



♥ Options をタッチしたまま、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時に、RTA は主要な周波数を赤いバーで表示するか、関連するストリップメーターの赤いPk インジ ケータを点灯して表示します。

FX 画面では、12個のRackExtra FX エンジンにアクセスできます。



1. Front Panel ビューと Back Panel ビューを切り替えます。

Global Tap Tempo ボックスをタップするか、画面のロータリーをタッチして、Global Tap Tempo にロックされたディレイFX のグローバル レートを設定します。現在のレートが表示されます。タップテンポは、Setup/Control/SoftKeys 画面を使用して、ソフトキーに割り当てるこ とがで きます。

2. FX bar – 12個のスロットが画面上部に空の状態で、またはロードされたFXデバイスを伴って表示されます。各アイコンの次にFX 名、現在のライブラリープリセット、メーターが表示されます。左から右にスクロールすると、すべてのFXスロットを表示します。デバイスまたは空のスロットをタッチして選択します。

3. Front Panel – すべての主要なFXコントロールがここに表示されます。Back Panel に切り替え、ルーティング設定にアクセスします。

**4. Library** – 画面のLibrary ボタンをタッチすると、FX Library にアクセスできます。ライブラリーはFX タイプ別にグループ化されていま す。 多くのFactory プリセットの1つをロードするか、以前に保存したユーザープリセットをShow またはUSBキーから直接呼び出せます。 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 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。既存のプリセットを現在の設定で更新するには、Overwrite をタッチします。.

()FX モデルの詳細は、本ガイドの付録C を参照ください。

5. 現在選択されているFX の入出力のメーターが表示されます。FX をチャンネルに挿入すると、In スイッチとDry/Wet 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、ミュート、およびフェーダーレベルがセンドとリターンの両方で表示さ れます。各FX Return には4バンドのパラメトリックイコライザーがあります。 PEQ スイッチをタッチして、PEQ ウィンドウを開きます。

●FX フロントパネル、ライブラリーボタン、およびPEQ には、FX Send またはReturn を選択した場合の処理画面、またはFX を挿入した チャンネルを選択した場合のProcessing Insert ページからもアクセスできます。



Back Panel – このビューを使用して、選択したFX のルーティングを編集します。ドロップダウンボックスを使用して、Unassigned, Insert またはMix->Return のいずれかを選択します。

**Insert** インサートポイントでチャンネル信号パスをFX にルーティングしてチャンネルに戻します。チャンネルを選択してApply を押し確定し ます。一部のFX デバイスでは、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できます。

Mix->Return センドバスと専用のステレオFX リターンチャンネルにエフェクトとしてFX デバイスにパッチを適用します。FX を使用したいバ スを選択し、Apply を押して確定します。現在のバス構成で利用できる場合、ソースパッチは対応するFX センドバスにデフォルト設定され ま す。出力パッチは専用のステレオFXリターンチャンネルにデフォルト設定されます。FX出力を別の入力チャンネルに再度割り当てするには、 そのチャンネルのProcessing/Preamp 画面を使用します。

# 9. Scenes/ シーン

R

この画面を使用して、Avantis Scene メモリーを操作します。シーンは500件まで保存でき、シーンから1件以上のキューリストを作成できます。Global Scene Safes およびPer Scene Recall Filters は、特定のパラメーターのリコールからブロックするように設定できます。

### 9.1. シーンマネージャー

編集またはリコールには、シーンリストにアクセスします。



**1. Scene List** – 500シーンすべてのリストを表示するか、Current Cue List を表示するかを選択します。黄色でハイライト表示されている シーンが現在選択されているシーンで、緑色でハイライト表示されているシーンが、次または「Go」シーンです。

上/下にスワイプするか、画面ロータリーを使用してスクロールし、リストにタッチしてシーンを選択します。黄色と緑色のインジケーター両方 が移動して、選択を確認します。次のシーン (緑) は、Scene Controls のPrevious とNext に割り当てたSoftKeyを使用して、Current Scene から独立して選択できることに留意ください。

シーンリストのアイコンは、次のことを示します。

✓ シーンがこのメモリーの位置に保存されます。

最後に呼び出されたシーンで、ホーム画面にも表示されます。

🝈 このシーンには組み込みのリコールが設定されています。

🔊 このシーンにはクロスフェード時間が設定されます。

Cのシーンにはリコールフィルターが設定されています。

シーンがロックされます。

2. Crossfade Time - Crossfade Time をタッチし、スクリーンロータリーを使用して、現在選択されているシーンのクロスフェード時間を最大20 秒に設定します。この時間は、レベルとパンが現在の設定からリコール対象のシーンの設定に変わるまでの時間を設定します。クロスフェード は、入力フェーダーとパン、Mix フェーダー、DCA フェーダー、センドレベルとパンに影響します。.

① クロスフェードはオーディオレベルに影響しますが、ミキサーのフェーダーはすぐ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、関連するチャンネルのクロスフェードが上書きされます。

**3. Name & Description- Name** ボックスをタッチしてキーパッドを開き、現在選択されているシーンの名前を14文字以内で入力しま 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。

**4. Recall** – Go をタッチするか、Go キーに割り当てられたソフトキーを押して、次のシーン(緑)を呼び出します。現在の設定 が、呼び出さ れたシーンに保存されている設定で上書きされます。シーンをリコールする前に設定を復元するには、Undo Go をタッチするか、Reset キーを押したままSurface のGo に割り当てられたソフトキーを押します。

5. Modify - これらの機能はすべて、現在選択されているシーン(黄)に影響します。

Store をタッチするか、Store に割り当てられたソフトキーを押して、現在のパラメーターをScene に保存します。New に割り当てられたソフトキーを押して、現在のパラメーターを次に使用可能な (空の) メモリーに保存します。

選択したパラメーターのみを現在のシーンまたはシーンの範囲に更新できます。Update をタッチして、Update Scene Range ウィンドウを開 きます(下記を参照)。

Delete をタッチすると、シーンの名前、内容、およびRecall Filter がクリアされます。.

Recall Filter をタッチして、シーンのRecall Filter 設定を表示し編集します(下記参照)。

Lock ボタンをタッチすると、編集できないようにシーンがロックされ、誤って変更されるの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、特定範囲のシーンまたはすべてのシーンにコピーします。

シーンをリコールしたときに、同じユニットまたは別のユニットから1つ以上の他のシーンを自動的に呼び出せます。Embedded Recall をタッチして、シーンのEmbedded Recall 設定を開きます(下記を参照)。

6. Copy をタッチして、現在選択されているシーン(黄)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にタッチし、Paste ボ タ ンをタッチして、貼り付けます。シーンの名前と説明はコピーされません。

Options をタッチしたまま、Scene Manager 画面の任意の場所をタッチすると、いくつかのScene Management 環境設定にアクセスできます。

**Scene Overwrite Confirmation** Scene Store 上にまたScene Manager ページ使用時に確認のポップアップを表示します。Scene Delete で は、常に確認のポップアップが表示されます。

**Scene Recall Confirmation** Scene Manager ページを使用しているとき、Scene Recall の確認のポップアップが表示されます。Scene Delete では、常に確認のポップアップが表示されます。

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

Disable Surface Controls 誤った操作を防ぐために、Avantis のシーンの制御に割り当てられたソフトキーをロックします。

Auto Store シーンが呼び出されるたびに、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前に、すべての変更をシーンに保存するために使用します。

()Auto Store は、ホーム画面に表示されている最後に呼び出されたシーンに影響しますが、これは必ずしも現在選択されているシーン (黄)である とは限りません。

Track Embedded Embedded Recall が設定されている場合、現在のポイント(黄)を最後に呼び出されたシーンに移動します。.

Auto Increment シーンが呼び出されるたびに、次のポイント (緑)をリスト内の次に使用可能なシーンに移動し、Next Scene が常にCurrent Scene + 1 になるようにします。1回のボタン操作で複数のシーンを連続してすばやく呼び出すことができます。

Go on Touch シーンリストとシーンウィジェットでシーンの場所をタッチするだけで、その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。.

⑥ Go on Touch が有効なときは、確認のポップアップは表示されません。このオプションは本当に必要な場合にのみ使用してください。

### 9.2. Recall Filters/ リコールフィルター

X

Recall Filter は、シーンの呼び出しによって特定のチャンネルやパラメーターが上書きされるのを防ぎます。関連するシーンのみ影響を 受けます。



左側のタブを使用して、様々なパラメーターグループを表示します。ピンチ/ピンチ解除でマトリックス表示を拡大/縮小します。上下または 左 右にスワイプして、マトリックス内をナビゲートします。アイテムにタッチして切り替えます。許可されたアイテムがリコールされますが、ブ ロックされたアイテムはリコールされません。

テーブル上部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1つのパラメーターを切り替えます。左側のチャンネルラベルをタッ チすると、1つのチャンネルのすべてのパラメーターが切り替わります。現在のタブのすべてのアイテムを切り替えるには All をタッチし、す べてのタブのすべてのアイテムに反映するには、Block All または Allow All をタッチします。.

()Scene Manager ウィンドウからシーンリコールフィルターをコピーして貼り付けることができます。詳細はセクション9.1を参照ください

### 9.3. Embedded Recall/ エンベッドリコール

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。

3) Scene 1	Ember	dded Recall ————	Close
	Add New Embedded Recall	– – Scene 1 - Current Embe	edded Recalls —
	Unit Name		
	My Avantis		
	Scene Number Delay		
	1 0.0s		
	Reset Settings FOH		
	Reset Octaings FOR		
			Da
	Add	Remove	
			ineall .

Unit Name ドロップダウンからターゲットユニットまたはシステムを選択します。ここでは、Avantis ネットワークで検出された適合性のある Allen & Heath ユニットがすべてリストされています。ローカルシステムでシーンを自動化するには、[My Avantis] を選択します。

Scene Number を設定して、埋め込みたいシーンを選択します。その名前がボックスの下に表示されます。埋め込まれたシーン呼び出しの Delay 時間を設定します。これは、ホストシーンを呼び出してからシーンを呼び出すまでシステムが待つ時間です。時間は、0秒(瞬時)~4 分 まで設定できます。Add をタッチして、右側のリストにシーンを追加します。.

リストには、組み込まれたシーンが、関連するユニットおよびディレイタイムとともに表示されます。いずれかを選択し、Remove をタッチするとリストから削除します。.

### 9.4. Update/ 更新

1つまたは複数のシーンでパラメーターを更新できます。



- 1. Scene List 更新に含めるシーンをタッチして選択します。このリストからシーンをいくつでも組み合わせて選択できます。
- ✓ シーンはこのメモリーの番号に保存されます。.
- このシーンは更新に含まれます。タッチして切り替えます。
- 2. Select Scenes シーンの All, None または Range を選択するクイックオプションです。
- 3. Scope 次のいずれかのオプションを選択します。

Manual – タッチすると、Update Scope マトリックスが開き、更新に含めるパラメーターを手動で選択できます。

Scene Manager Upda	te Cue	List Editor	Global S	afes								12	×
			— Updat	e Scope	e —								
Update All Update	None											Close	0
Inputs				+					+			+	
Mixes O				ing						ut	edge	Aute Grp	
FX Sends			L	Process	Mute	Level	Main On	Pan	Routing	Direct O	IEM / W	DCA & N	-
FX Returns			A.										
DCAs O	+	Inputs 1	1-12 🦱										
Mute Groups	+	Inputs 13	3-24										
SoftKeys	+	Inputs 25	5-36										1
Controllers	+	Inputs 37	7-48						-				
Dvn8	+	Inputs 49	9-60										
Other O	+	Inputs 61	1-64 🦱										1
Other 🔵	+	Inputs 61	1-64		-		Ξ		-		-	-	

左側のタブを使用して、様々なパラメーターグループを表示します。ピンチ/ピンチ解除でマトリックス表示を拡大/縮小します。上下または左右 にスワイプして、マトリックス内をナビゲートします。切り替えるアイテムをタッチします。緑色でハイライト表示されたアイテムが更新され その他のアイテムはすべて無視されます。+ 記号と – 記号をタッチすると、ネストしたパラメータの表示/非表示を切り替えることができま す。 エーブル上部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1つのパラメーターを切り替えます。左側のチャンネルラベルをタッチ すると、1つのチャンネルのすべてのパラメーターが切り替わります。すべてのアイテムを選択するには Update All をタッチし、すべての テイテムを選択解除するには Update None をタッチします。



K

Auto Tracking – このオプションは、ユーザーが行ったすべてのパラメーター変更を追跡します。パラメーターにお望みの変更を加 えた後、これらの変更を選択したシーンに適用できます。

トップバーのこのアイコンは、システムがAuto Tracking モードになっており、パラメーターの変更が記録されることを示します。いつでも ポップアップをタッチして Update ページに戻り、変更をApply または Cancel できます。

4. Mode – 更新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。

複数のシーンのパラメーターを固定値に変更するには、Absolute モードを使用します。

例: すべてのシーンでIP1のフェーダーレベルをOdB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し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、複数のシーンのパラメーターを固定値で変更します。

例: すべてのシーンでIP1のフェーダーレベルを +3dB上げます。

() Relative モードでのレベルなしパラメーターの変更は、Absolute でターゲットシーンに適用されます。.

() 手動でRelative 更新を実行すると、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、ターゲットシーンで選択したパラメーターを更新します。更新を破棄するにはCancel をクリックします。

### 9.5. Cue リストエディター

キューリストは、使用可能なシーンのリストから選択したシーンのカスタムリストです。キューリストでは、名前を付けたり、保存したり、呼び出したり、削除したりできます。

cene Manager Update Cue List Edi	tor Global Safes	
All Scenes		Current Cue List: Not saved
1)		
2)		
3)		
4)		
5)		
6)	the second second	
7)	Save	1771
8)	(Theoreman)	+
9)	(Clear Currant)	V
10)	Manage	Drop Scenes Here
11)		
12)		
13)		
14)		
15)		
16)		

**1. Current Cue List** – シーンをここにドラッグ&ドロップして、Cue List 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繰り 返すことができます。キューリストからシーンを削除するには、シーン名の右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、現在のキューリストに名前を付けて保存します。Load をタッチして、以前に保存したキューリストを選択して開きます。Clear Current をタッチし、現在のキューリストからすべてのシーンを削除することを確認します。

Move Up または Move Down をタッチして、現在のキューリストで選択したシーンを移動します。.

Overwrite をタッチし、保存したリストを現在のキューリストで更新することを確認します。Manage をタッチすると、保存されているキュー リストの一 覧が開き、1つ以上のキューリストを削除できます。

### 9.6. Global Scene Safes/ グローバルシーンセーフ

シーンセーフ機能は、シーンリコールによって特定のチャンネルやパラメータが上書きされるのを防ぎます。Recall Filter とは異なり、この設 定は包括的で、シーンの呼び出しに影響します。ソフトキーの割り当てなど、特定の設定をセーフにして、その設定をショー内でまとめる のが 一般的です。



ピンチ/ピンチ解除でマトリックスショーを拡大/縮小します。テーブル内をナビゲートするには、上/下または左/右にスワイプします。アイテ ムをタッチすると、その状態が切り替わります。

安全なアイテム(青でハイライト表示)は呼び出されません。

- 1. 左側のタブを使用して、様々なパラメーターグループを表示します。
- 2. + 記号と 記号をタッチすると、ネストしたパラメーターの表示/非表示を切り替えることができます。
- 3. 左側のチャンネルラベルをタッチすると、1つのチャンネルのすべてのパラメーターが切り替わります。
- 4. テーブル上部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1つのパラメータを切り替えます。
- 5. 現在のタブ内のすべてのアイテムを切り替えるには、All をタッチします。
- 6. Safe All またはSafe None は、すべてのタブのすべてのアイテムに影響します。

画面タブ内で1つ以上のアイテムがセーフになった場合、そのタブ内で青色のドットが点灯します。

# 10.Setup

これらのページでは、ミキサーバス、入力ステレオ、ネットワーク、オーディオの設定、およびユーザープロファイルにアクセスできます。

### 10.1. コントロール / ストリップアサイン

入力チャンネル、FX、Mix マスター、DCA、MIDI ストリップを任意に組み合わせて、6レイヤーのフェーダーに割り当てることができます。 こ れにより、アプリケーションに合わせ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、シーンリコール か らセーフすることができます。

工場出荷時のテンプレートショーでは、左側に入力チャンネル、右側にMix マスターが配置されたレイアウトで作業を開始できます。 現在の割り当ては、 バンクとレイヤーに配置された下部のウィンドウに表示されます。



下のウィンドウの任意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使用可能なチャンネルの様々なタイプを表示 し、上部のタブを使用して上位/下位番号のチャンネルにナビゲートします。

Block Select をオンにし、割り当てたい最初と最後のアイテムをタッチして、チャンネルの範囲を下部のウィンドウにドラッグします。ドロッ プするチャンネル数が使用可能なストリップ数より多い場合は、次のレイヤーに割り当てられ、現在既に割り当てられているチャンネルを上書 きします。

割り当てを解除するには、下部のウィンドウからチャンネルをドラッグアウトします

Lock Master Strips をオンにして、バンク2/レイヤーAのストリップ9~12に割り当てられたチャンネルがすべてのレイヤーで見ることができ るようにします。これにより重要なチャンネル(例えば、Mains)が、バンク2で常にアクセス可能になります。

♀ Options をタッチしたまま、Strip Assign ページの任意の場所をタッチすると、割り当て環境設定にアクセスできます。Sync Selected Layer with Surfaceをオンにして、選択したバンクのサーフェス上の有効なレイヤーに画面が追従するようにします。
## 10.2. コントロール/ソフトキー

Avantis は、24個のユーザー割り当て可能なソフトキーを提供します。



1. 画面の左側にあるSoftKey ボタンのいずれか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、割り当てる機能を選択します。Channel Type と Channel Number を設定して、必要なチャンネル を選択します(特定の機能にのみ適用)。機能がオフのときにソフトキーLEDを点灯させたい場合は、Invert LED をオンにします。Apply を クリック して変更を確定します。

①ソフトキーの割り当てはシーン内に保存されます。シーンの呼び出し時にソフトキーの割り当てが上書きされないようにするには、Scenes / Global Scene Safes 画面を該当するシーンを選択するか、オールセーフを実行します。

使用可能なソフトキー機能は次のとおりです。

- Unused(未使用)
- AMM Control AMM ゾーンまたはAMM 内の個々のチャンネルのオン/オフを切り替えます。
- Assign On/Off バスへのチャネル割り当てのオン/オフを切り替えます
- Custom MIDI カスタムMIDI メッセージ文字列を送信します。
- DCA Spill Active DCA Spill モードのオン/オフを切り替えます。
- Fader On-Off –選択したチャンネルフェーダーが -inf より上にある間、ソフトキーを点灯させます。
- Fader Start 選択したチャンネルフェーダーが -inf より上に移動した場合、ソフトキーを一時的に点灯させます。
- 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。
- Mix 特定のMixへすばやくアクセスします。
- Mute 任意の入力チャンネル、バス、またはDCA のミュートを制御します。
- Mute Group ミュートグループをミュート/ミュート解除します。
- PAFL 選択したPAFL へすばやくアクセスします。
- PAFL Mix Sel Scene 1つのソフトキーで複数のパラメータを設定します。
- PAFL Clear 現在有効なすべてのPAFL キーをオフします。
- Peak Hold Reset Clear all current Peak Hold indicators
- Scene Controls シーンコントロールにすばやくアクセスします (リコール、ストア等)。
- Sel チャネルプロセッシングへのクイックアクセス
- Send Level Down タップして、AUX センドのレベルを下げます。
- Send Level Up タップして、AUX 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 異なる出力へトークバックします。
- Talkback トークバックを有効にします(モーメンタリーまたはラッチ)。
- Tap Tempo 16 個のFX、L またはR タップのいずれか、またはグローバルテンポとして割り当てます。

10.3. I	コントロール / サーフェイスプリファレンス	×
	Strip Assign SoftKeys Surface Prefs Dimmer	DCA Spills Custom Rotary
~	Custom 1	Highlight On Fader ON Touch Display Fader dB In OFF Select Area No Sends On Faders OFF Single Select Mode OFF
(1)	Custom 2 Atume Aux 1 Send Level 1 Set Channel	Layer Link
	Custom 3 Channel Level	

1. Channel Strip Rotary Functions – ドロップダウンメニューを使用して、各チャンネルストリップロータリーコントロールに必要なカスタム 機能を選択します。使用できる機能は、Unused, HPF Frequency, Direct Out, Send Level (AUX またはFX センド), Compressor Threshold, Channel Level, AMM Priority Level, PEQ Controls および Gate & Compressor Controlsです。Apply をタッチして変更を確定 します。

2. 一般サーフェスプリファレンス

K

Highlight On Fader Touch フェーダーがタッチされたときに、チャンネルのネーム部分を照らします。

Display Fader dB in Select Area フェーダーやロータリーを動かすたびに、フェーダーの位置(dB値)をネーム部分に表示します。

**No Sends On Faders** いずれかのMix キーを押したときにフェーダーのセンドを禁止します。このオプションを有効にすると、チャンネル フェーダーは、常に入力のメインレベルまたはMixマスターを制御します。ストリップロータリーのSends 機能、ソフトロータリーのセンド ウィ ジェット、またはタッチスクリーンのRouting 画面を使用して、センドレベルを制御できます。

Single Select Mode 同時に選択できるチャンネルの数を1つに制限します。

Layer Link - ボタンをタッチすると、両方のフェーダーバンクにわたるレイヤーをリンクまたはリンク解除します。レイヤーを選択すると、両方のバンクにわたって同一のレイヤーが選択されます。

### 10.4. コントロール / ディマー

このページでは、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、および一体型アームレストLED ストリップ照明の強度と色調を個別に調整できます。これらの設定はシーンメモリーに保存されます。



### 10.5. コントロール / DCA スピル

DCA Mix ボタンを押すたびに、DCA スピルは、DCA に割り当てられたチャンネルのみをSurface に取り込み、一時的に現在のストリップレイアウトを上書きします。

DCA Mix 機能をソフトキーに割り当てることができます。ソフトキーを使用して、DCA ストリップが有効なレイヤーにない場合にスピルを使用し、一部のフェーダーのないDCAをただの「グループ」として割り当てることができます。Setup / Control / SoftKeys に移動して割り当てます。

Control Audio	Config Talkback	Mute Groups	SigGen Controllers		×
Strip Assign	SoftKeys	Surface Prefs	Dimmer	DCA Spills	Custom Rotary
		Order			
		Numerical			
		Auto			
		Spill Active			

**Order -** サーフェスにチャンネルが表示される順序です。Numerical に設定するとチャンネル番号に従い、Strip に設定するとスピル時のス ト リップレイアウトの順序に従います。

Layout - Auto に設定すると、DCAが使用しないフェーダーバンクに自動的にスピルします。Manual に設定すると、スピルするフェーダーバ ン クを手動で選択できます。

Spill Active - タッチして、DCA スピル機能をまとめて有効または無効にできます。このスイッチをソフトキーに割り当て、どんなスピルが有効 であっても、通常のストリップレイアウトにすばやく戻す方法として使用できます。

### 10.6. コントロール / カスタムロータリー

6つの画面ロータリーとFast Grab Tab (ファーストグラブタブ)の機能を設定します。

	Control Audio Config Talkback Mute Grou	ups SigGen Controllers	×
	Strip Assign SoftKeys Surface Pr	refs Dimmer DCA Spills	Custom Rotary
1	Popout	Timeout - in Seconds	
	Left Screen Rotaries -	Right Screen Rotari	]©
	Comp Follow Sel	Comp Follow Sel	
2	Comp Follow Sel	Comp Follow Sel	
	Gain 💽	Gain Comp Follow Sel	]©

1. 画面ロータリーを使用すると、画面上に Fast Grab タブが自動的に開きます。Popout Timeout は、Fast Grab タブが画面に表示された まま、 自動的に閉じるまでの時間を設定します。

● ロータリーの上にあるView ボタンを使用して、Fast Grab タブを開いた場合、ポップアウトタイムアウトは無視され、View ボタンを再 度押す まで、Fast Grab タブは画面上に表示されたままになります。

2. 各カスタムロータリーの機能、パラメーターがChannel Locked かどうか、またはFollow Sel か、Follow Mix であるべきかを選択します。

使用可能なカスタムロータリー機能

- Unused (未使用)
- Preamp ゲイン、トリム、ステレオ幅
- Filter HPF, LPF
- Gate Threshold, Depth, Attack, Hold, Release
- **Compressor** コンプレッサーモデルに依存
- Send Level (センドレベル)
- AMM Priority (AMM優先度)
- Monitor IEM (IEM)
- Monitor Wedge (ウェッジ)

### 10.7. Audio / PAFL

PAFLモニターシステムの動作環境を設定します。

ストリップPAFL キーは次のように動作します。

- Mix PAFL は、モニターのMains を上書きします。
- Input PAFL は、Mix PAFL を上書きします。
- Input PAFL を開放すると、以前のMix PAFL に戻ります。 Mix
- PAFL を押すと、nput PAFL をクリアします。



**1. PAFL Number** Avantis がモニターシステム用に使用するPAFL バスを設定します。これは、PAFL キー、Listen キー、およびヘッドフォ ンへのオーディオ出力の機能に影響します。

Mixer / Config / Mixer Config 画面で2つのPAFL バスを設定すると、複数のオペレーターが異なるPAFL バスを使用しながら同じAvantisシ ステムを共有できます。たとえば、FOH でPAFL1 をAvantis ミキサーで使用し、モニターがiPad でPAFL2 からIEM を使用します。

# ① RTA 機能はPAFLバス1 に固定されます。 ① ウェッジおよびIEMストリップはPAFLバス1 に固定されます。

Mix Follows Mix PAFL Mix PAFL キーを押すと、Mix キーが自動的に有効になります。

Mix Follows Input PAFL Input PAFL キーを押すと、Mix キーが自動的に有効になります。

Sel Follows PAFL PAFL キーを押すと、チャンネルが自動的に選択されます。

Additive Mode オンにすると、PAFL の選択をまとめます。オフにすると、自動キャンセルを選択します。

ストリップPAFL キーを押すと、入力チャンネルとMix (出力) マスターのPFL (プリフェードリッスン)またはAFL (アフターフェードリッスン)の いずれかが選択されます。

2. PAFL 信号をステージからの音響に合わせるために、680msまでのDelay を設定できます。

PFL Trim AFL 信号に対して最大24dBまでPFL 信号を減衰させます。これにより、Mix 出力レベルが低い状況での大きなPFLレベルを避けす。

3. Ext Input to PAFL Source – ドロップダウンメニューを使用して、PAFL モニターに、FOHエンジニアとモニターエンジニア間の 「シャウト」用I/O ポート入力など、外部信号を選択して割り当てます。この信号は、エンジニアのウェッジまたはIEM フェーダーストリップレベルの 影響を受けません。

割り当てられると、そのプリアンプゲイン、トリム、PAD およびファンタム電源の制御が、右側のウィンドウに表示されます。

**4. Mix to PAFL** – PAFL が有効でないときに、選択したMix のモニターシステムへのセンドレベルを設定します。たとえば、Main Left およ びMain Right を、PAFL Left およびPAFL Right バスに供給します。Set Mix をタッチしてこの機能に使用するMix を選択します。

### 10.8. Audio/SIP(ソロ イン プレイス)

Solo-In-Placeが有効になっている場合、コンソール、ディレクター、およびIPコントローラーのチャネルPAFLボタンはSIP選択ボタンとして 機能します。

SIPを使用して、システムのメイン出力を介して1つ以上のチャネル(入力、グループ、およびFXリターン)を個別にリッスンできます。 SIP が1つ以上のチャネルでアクティブな場合、Solo Safeにされていない限り、他のすべてのチャネルはミュートされます。 通常、これにはFX リターンとグループが含まれるため、ソロソースはFXとグループルーティングで聞くことができます。

()SIPは、システム内のすべての出力へのオーディオに影響を与えるため、注意して使用する必要があります。

Control	Audio	Confi	g Talk	back	Mute G	roups	SigGe	n Cont	rollers				*
PAFL SI	P 1/0	Port A	udio Syr	nc Met	tering	Source S	elector	AMM					
SIP Di	sabled	)		PAR	FL Used F	For SIP		Numbe 1	ir			SoftKey	Setup
						— SIP S	Safes —						
Input	FXR	Return	Group										
	lp1 1	1p2 2	lp3 3	ip4 4	lp5 5	1p6 6	lp7 7	lp8 8	1p9 9	lp10 10	lp11 <b>11</b>	ip12 <b>12</b>	
	lp13 <b>13</b>	lp14 14	lp15 15	lp16 <b>16</b>	lp17 17	lp18 18	lp19 <b>19</b>	ip20 <b>20</b>	ip21 21	lp22 22	lp23 23	ip24 24	
	lp25 25	lp26 26	1p27 27	lp28 28	1p29 29	ip30 <b>30</b>	ip31 <b>31</b>	ip32 32	1p33 33	lp34 34	lp35 35	lp36 36	
	lp37 37	lp38 38	lp39 <b>39</b>	lp40 <b>40</b>	ip41 41	1p42 42	lp43 <b>43</b>	1p44 44	ip45 45	1p46 46	lp47 47	lp48 48	
	lp49 L-1	lp50 L-2	lp51 L-3	lp52 L-4	lp53 L-5	lp54 L-6	lp55 L-7	ip56 Talkback	SIp57 L-9/10	Slp59 L-11/12	SIp61 AES	Sip63 Playback	

### 10.9. Audio / I/O ポート

これらのタブには、I/Oポート1,2と3に装着されるカードの情報が表示され、関連するオプションにアクセスできます。

モジ<u>ュールの特</u>定情報については、付録Dをご参照ください。

①DanteカードとWavesカードのクロック、冗長性、およびその他のオプションには、それぞれAudinateまたはWavesAudioソフトウェアから アクセスすることに注意してください。これらの設定へのアクセスは、Avantisインターフェースでは提供されません。

### 10.10. Audio / Audio Sync

	Control	Config Talkback	Mute Groups	SigGen Control	lers	×
	PAFL	I/O Port	Audio Sync	Metering	Source Selector	AMM
1		Audio Clock S	ource (96kHz)	Audio Sync Lock		
2)	A [	ES 13/14, 15/16 Out Sa 96kHz (SRC Bypass)	nple Rate	AES In 13/14 SR	C Bypass	
		NC Word Clock (Mixer)	Word	Clock	Clack	

Audio Sync ページを使用して、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 – Avantis システム用のクロックソースを選択します。内蔵オーディオクロックを使用するには、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から同期するにはI/O ポートに設定し、リアパネルのBNC ソケット にある96kHz Wordclock から同期するにはExt BNC 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つまたは複数のシステムを接続する場合、「マスター」システム(通常はプリアンプを制御するシステム)が内部に設定され、他のすべてのシステムは関連するI/O ポートから同期するように設定されます。

**2. AES** – ミキサーの背面にあるAES出力のサンプルレートを、44.1kHz、48kHz、または96kHzから選択します。 ミキサーのAES入力でサンプルレート変換(SRC)をバイパスするかどうかを選択します。

3. Word Clock – リアパネルのBNC コネクターを入力または出力のどちらとして機能させるかを選択します。出力として動作させる場合サンプルレートは、44.1kHz, 48kHz または 96kHzから選択します。

## 10.11. Audio / Metering メーター

Avantis メーターは、エンジニアの好みに合わせて微調整できます。

① 入力チャンネルとMixマスターのグローバルメーターソースポイントを設定するには、Optionsをタッチしたまま、Meters / Inputs 画面 または Meters / Mix 画面のメイン画面エリアにタッチします。

Control Audio	Config Talkback	Mute Groups	SigGen Control	lers	×
PAFL	I/O Port	Audio Sync	Metering	Source Selecto	AMM
Ballisti	cs Config —	-	Chromatic	Meter Config	
		Audio Signal State	Audio Level	Colour In	tensity Profile
		Upper Nominal	12.0 dB		Variable 1
Attack	Release	Nominal	3.0 dB		Variable 1
5.00 ms	133.3 ms	Lower Nominal	-20.0 dB		Variable 1
Peak Hold 500 ms	Peak Hold Reset	Signal Present	-40.0 dB		Variable 1
	brary	Active 'Open Mic'	-50.0 dB		Variable 1
		Inactive	-72.0 dB		Variable 1
			Reset	to Defaults	

1. Ballistics Config - 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 を使用して応答を「ダンピング」します。

Peak Hold Time は、40ms~10s または無限に設定できます。メーターの最も高いセグメントが点灯している時間で、その時間内の最も高い信号 レベルを示します。赤のピークインジケーターにも影響します。

(ⅰ) 赤のピークインジケーターが点灯し、シグナルが5dBのクリッピング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あり、 信号経路のいくつかのポイントでピークアクティビティを検出していることを意味します。

Peak Hold Reset をタッチすると、現在のすべてのPeak Hold インジケーターがクリアされます。

2. Chromatic Meter Config – Utility / USB Audio / Manager ページでクロマティックメーターの色を設定します。

# &

## 10.12. Audio / ソースセレクター

Source Select ページでは、最大20個のソースセレクター (それぞれ最大20個のソースを含む) を設定でき、GPIO or IP Remote Controllers を介して制御できます。.

ソースセレクターで設定されたソースは、出力Mix では相互に排他的です。例えば、ソースを切り替えるときに自動クロスフェードを使用して、部屋のバックグラウンドミュージックを選択するのに使用できます。

●選択した出力Mix にルーティングされるが、メンバーとしては選択されていない入力またはグループは、ソースセレクタの影響を受けないことに注意してください。これにより、優先マイク、ページング、アナウンスまたはアラームシステムを、ソースセレクタの有効なソースに関係なく、常に出力Mix にルーティングできます。



1. Sources: Inputs / Groups – 垂直タブを使用して、入力とグループを切り替えます。入力またはグループ (あるいはその両方) を下の枠に ドラッグ&ドロップして、ソースセレクトグループに追加します。

**2.** Source selector members –このエリアには、現在選択されているソースセレクトグループのメンバーと現在のレベルが表示されま す。各 グループには、入力とグループの任意の組み合わせである最大20個のソースを含めることができます。

ソースをグループに追加したら、ソースをタッチして、ソースの名前、色、およびオンレベルを指定します。ここでソースに指定した名前と色は、システムの他の場所でソースに使用されている名前と色とは独立しているため、オペレーターのソースに 「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、ソースセレクトグループを選択します。最大20個のソースセレクトグループを構成できます。

**Output** – ソースセレクトグループの出力として使用するステレオまたはモノラルのAUX/MTX をタッチして選択します。

Fade In/Out Time - ソース間のフェードイン時間とフェードアウト時間を最大10秒に設定します。

### 10.13. Audio / AMM

自動マイクミキサー(AMM)は、テーブルの周りにそれぞれ独自のマイクを持っている複数の参加者が参加する会議やディスカッションパネ ルなど、話し言葉のアプリケーション用に複数のマイクの自動レベル制御を提供します。 これにより、明瞭度が向上し、話しかけられていない マイクのレベルを下げることでフィードバックのリスクを減らすことができます。 一度設定すると、AMMはほとんど、またはまったく変更す る必要がありませんが、エンジニアはミックスの絶対的な制御を維持できます。

()AMM は音声アプリケーション用で、音楽用ではありません。

### Main 画面 - NOM モード

ON - 「オン」に切り替えると、AMM は各フェーダーの直後にある独自のゲインエレメントを使用して自動制御します。

Chair - チャンネルを「Chair/チェア」に設定して、他のチャンネルよりも優先順位を高くすることができます。例えば、司会者を他の出席者 よりも優先させることができます。チェアのマイク感度と、チェアが開いているときに他のチャンネルが自動的にダッキングされる量を設定で きます。

Best Mic - このオプションを選択すると、参加者の1人が、最も強いシグナルを受信する1つのマイクを有効にできます。これにより、同じ 音声に対して複数のマイクがトリガーされることによるクロストーク、フェージング、アンビエンスの問題を防ぐことができます。チェアマイクは、Best Mic Onには含まれません。

●すべてのマイクが同じタイプで、同様の位置とゲインを有している場合にのみ、Best Mic On を選択することを推奨します。

Solo - 各入力には、選択したチャンネルを開いて他のチャンネルをすべてオフにするソロオプションがあります。これは複数のソロを追加できません。一度にソロできるチャンネルは1つだけです。

### Main 画面 - D-Classic モード

ゲートと固定したゲインの減衰を使用するNOM モードとは異なり、D-Classic は「コンスタント・ゲイン・シェア」アルゴリズムを使用して、入力レベルに比例して各マイクのゲインを動的に調整します。シグナルが大きいほど、Mix のゲインが大きくなります。

Priority Level - チャンネルごとに優先度「レベル」を設定できます。これにより、Mixの計算に使用されるゲインレベルがオフセットされ、そのチャンネルに任意のレベルの人工的なゲインを与えます。中央が-15dB (低優先度)から0dB (オフセットなし)、上部が+15dB (高優先度)までの可変スライダーです。

ON - 「オン」に切り替えると、AMM はチャンネルフェーダーを「O」に設定し、各フェーダーの直後にある独自のゲインエレメントを使って 自動制御します。

() D-Classic には、Best Mic On, Solo, Chair などのセットアップ機能はありません。

### Input アサイン

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 – 入力をこのエリアから任意のAMM にドラッグ&ドロップします。入力ストリップの上にあるタブから、64個の入力すべてに32個 のブロック単位でアクセスできます。Block Select をオンにし、割り当てたい最初と最後のアイテムをタッチして、チャンネルの範囲を下部の ウィンドウにドラッグします。

2. AMM(s) – 有効な各AMM のメンバーを表示できます。AMM から入力を削除するには、アイテムを上部枠にドラッグ&ドロップし ます。Clear ボタンを使用すると、AMM からすべての入力を簡易に削除できます。

3. Number of AMMs -1, 2 および 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 ごとに最大32メンバー 4 AMM =AMM ごとに最大16メンバー

NOM モードで複数のAMM を操作する場合、各AMM には固有のChair, Best Mic および Solo オプションがあります。

AMM モードを含め、Setup 画面の設定は、すべての有効なAMM ゾーンに適用されます。

#### セットアップ: NOM

Side Chain Filter - ハイパスフィルターとローパスフィルターを設定して、マイクの誤ったトリガーの原因となる通常の音声の不要な周波数 をカットします。 Off Attenuation - 閉じたマイクのシャットオフレベルを設定します(-10 dB~-90 dB)。

On Hold Time - トリガーが外されてからオープンマイクがオープン状態になるまでの時間を設定します(1~5秒)。チェアマイクはHold Time の影響を受けません。

NOM Attenuation - オープンマイクを2倍にする毎に適用する減衰量を設定します(3~6 dB)。

Chair Sensitivity - チェアマイクを開い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 = 低~高感度)。

Chair Duck Level - チェアマイクが開いているときに他のマイクに適用される減衰量を設定します(-3~-40 dB)。

### セットアップ: D-Classic

Side Chain Filter - ハイパスフィルターとローパスフィルターを設定して、マイクの誤ったトリガーの原因となる通常の音声の不要な周波数 をカットします。

## 10.14. コンフィグ/ Mixerコンフィグ

このページを使用して、使用可能な42 Mix バスの構成を再度作成します。



**1. Bus configuration** – ボックスをタッチし、ロータリーを使用して、モノラル/ステレオグループ、FX センド、AUX センド、およびMatrix 出力の数を設定します。任意の組み合わせを選択できますが、モノラルバスはペアでしか追加/削除できないことに注意してください。

2. PAFL – タッチしてからスクリーンロータリーを使用し、ステレオPAFLバスの数を設定します。通常のスタンドアロンシステム の場合は、1 に設定し ます。複数のオペレータが同じAvantis 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、あるエンジニアが Surface 上でFOH をミキシングし、別のエンジニアがAvantis MixPad アプリを使ってモニターをミキシン グしている場合です。

()マルチPAFL 動作には、ファームウェアのV1.02 以上が必要です。

3. Main – Main mix の5つのモードから1つを選択します。

- None メインMix はありません。例えば、多数のAux Mix との専用のモニターミキシングなどです。
- LR 標準のステレオメインMix。
- LR+Msum プリフェーダー、プリプロセスされたLR Mix のモノラルサムである追加出力付きのステレオメインMix。例えば、モノラ ルディレイスピーカーやモノラルディレイゾーンに信号を送ります。
- LR+M 独立したステレオLR バスとモノラルM バスを備えた3ウェイメインMix です。チャンネルはLR とM の任意の組み合わせに個別に割り当てることができます。M の代表的な用途は、メインセンタースピーカー、モノラルPA、バスフィードのサブバスです。
- LCR LCR パンを使用する3ウェイのメインMix。各チャンネルは、左から中央を通って右にパンできます。パンの途中では、全信号がM に送られ、L とR には送られません。ステレオチャンネルはLR Mix のみに送られます。
- LCR+ サウンドを配置するための2つのコントロールを備えた3ウェイLCRメインミックス。パンはLとRの間でバランスを取り、 ダイバージェンスはCとLRの間で信号をブレンドします。

4. Main Fader Strips – メインLRミックスは、単一の結合されたフェーダーストリップとして、または2つの個別のフェーダーストリップとして提示できます。 組み合わせると、遅延を含むLRのすべての処理がリンクされます。 バランスコントロールは、相対的な左右のレベルを調整するために提供されています。

Apply をクリック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維持されます。

**Û** Mix Config はバスの構成を再割り当てし、Mixのパラメーターをリセットします。これらの変更は、ショーの最中ではなく、事前に行う必要があ ります。

5. 残りのバスとFXセンドの数を表示し、最大数を超えると警告します。

## 10.15. コンフィグ / Input ステレオ

64入力チャンネルの現在のモノラル/ステレオ設定を表示します。ステレオチャンネルは緑色でハイライトされます。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。ステレオチャンネルは1つのフェーダーストリップを使用し、すべての処理の制御が連動されていま す。



() これは、音楽プレイヤーなどのステレオ入力としてチャンネルを恒久的に設定するためのものです。ライブミキシング中にステレオソー スを急い でリンクするには、Ganging 画面を使用します。

### |10.16. コンフィグ / 名前 & カラー

このページを使用して、チャンネル範囲の名前と色を変更またはリセットします。個々のチャンネルの名前と色は、プロセッシング画面から 編集できます。



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選択します。

2. Name – Reset を押して、選択した範囲にデフォルトのチャンネル名を復元します。チャンネルを1つ選択しているときに、ネームボッ クスを タッチして名前を編集します。

3. Colour - 変更する色をタッチするか、Reset を押して、選択した範囲にデフォルトのチャンネル色を復元します。

## 10.17. コンフィグ / ネットワーク

このページを使用して、ネットワーク上のAvantis を識別するためのIP アドレスとユニット名を構成します。



**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。サブネットマスクとゲートウェ イ が有効であり、Wi-Fi ルータ、アクセスポイント、またはラップトップを含むネットワーク上のすべてのデバイスが一意で適合性のあるアド レスを持っていることを確認します。

デフォルトのAvantis IP Address は192.168.1.80 で、Subnet Mask は255.255.255.0、Gateway は192.168.1.254 です。Reset ボタン をタッチ すると、これらのデフォルトに戻すことができます。

DHCP を有効にして、ネットワークDHCP サーバ (Wi-Fi ルータなど) によってAvantis にIP アドレスを割り当てます。.

()DHCP サーバがAvantis に接続されている場合のみ、DHCP を使用します。DHCP が有効になっていて、サーバーが存在しないときに Avantis の電源を入れる場合は、システムの起動に通常よりも時間がかかることがあります。

2. Unit Name – 最大16文字の名前を設定して、ネットワーク上のAvantis を識別できます。デフォルトは Avantis Console です。

3. Connections – Avantis への有効なネットワーク接続の数を表示します。

①ファームウェアV1.10では、デフォルトの数値は3で、外部接続はありません。

## 10.18. コンフィグ / ユーザープロファイル

管理者を含む最大10のユーザープロファイルを設定して、オペレーターのアクセスを制限し、選択した機能を保護できます。

	Users	Settings	
	Admin	User Name Admin 🛷	
	Test	Password Change Password	
	User 3		
-	User 4	Comment	
1)	User 5		
$\smile$	User 6	User Scene No Scene	
	User 7		$\frown$
	User 8		2
	User 9		
	User 10		
	Active	Set Permissions	

1. Users – Admin ユーザーはすべての機能にアクセスでき、他のユーザに必要な権限を設定し、パスワードを割り当てることができます。 パ スワードが設定されている場合は、ユーザーのログイン時、変更時、またはAvantis のロック/ロック解除時にパスワードが必要です。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、およびユーザーが有効かどうかを示しす。

ユーザーをタッチしてプロファイルを編集します。Home / User Login 画面で Active をタッチして、このユーザーを有効にします。

**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、最大16文字のパス ワー ドを設定または変更します。Comment ボックスをタッチして追加のメモを入力できます。

User Scene ドロップダウンをタッチして、User のログイン時に自動的にリコールシーンを選択します。現在の設定が上書きされます。ユーザーシーンによって、ミキサーがユーザーの既知の開始点に確実に復元されます。

Set Permissions を押して、Permissions ウィンドウを開きます。(下記を参照)

() ユーザープロファイルはAvantis にストアされています。Show メモリーにはストアされません。

User permissions – 各ユーザーには、独自の権限セットを適用できます。ウィンドウ上部のタブを使用して、様々な権限グループを表示お よ び設定します。リスト内のアイテムを選択し、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、現在選択され ているアイテムに含まれる機能の説明が表示されます。Enable All / Disable All ボタンを使用すると、現在開いているタブのすべてのアイテ ムをすばやく切り替えることができます。Apply をタッチすると変更を受け入れます。

### 10.19. コンフィグ / Add Ons

この画面を使用して、dPack やFree Registration Pack (無料登録のPack)などのソフトウェアアドオンを有効にします。Avantis のDNAコードもここに表示されています。

Available Add-ons で有効にしたいソフトウェアのアドオンをタッチし、Enter Add-on Key をタッチしてキーを入力します。

## 10.20. トークバック

### この画面を使用して、トークバックを割り当て設定します。

Control	Audio	Config	Talkback	Mute C	Groups	SigGen	Controlle	ers			×
Assi	ign	Sett	ings								
Aux 1 1	Aux 2 2	Aux 3 3	Aux 4 4	Aux 5 5	Ашқ б б	-St Aux 1 1	St Aux 2 2	SLAux 3 3	Mtx T	Mix 2 2	St Mix 1
St Mix 2 2	Gm 1 1	Grp 2 2	Grp 3 3	Grp 4 4	նդրե 5	6 m 6	St Grp 1	StGrp 2 2	Main (LR) 1		

Assign – Mix ボタンをタッチして、Talkback を割り当てます。

General	Source Select
inable Dim PAFL on Talkback	Local Input Socker 1 Apply Cancel
Talkback Source Preamp	HPF
Scene Recall 48V (Hold) PAD	IN 13 10 10 10 10 10 10 10 10 10

Settings - このページを使用して、トークバックのソースを選択し、そのオプションを設定します。

1. Enable Dim PAFL on Talkback 通話中にPAFL信号を減衰し、エンジニアのモニターからトークバックマイクロフォンへのフィードバックを防ぎます。

**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、任意のシステム入力からトークバックのソースを選択します。 す。Apply を押して確定します。

3. Talkback Source Preamp – ソースのGain, Trim, Pad およびファンタム電源を設定します。シーンリコールからソースを Safe にする こともできます。

4. HPF -ハイパスフィルターの周波数と入出力の切り替えです。

## 10.21. ミュートグループ

Avantis は、8個のミュートグループと24個のDCA グループを提供しています。このページでは、チャンネルやMixをミュートグループに割り 当て、ミュートマスターを制御できます。Setup / Control / SoftKeys メニューを使用して、1つ以上のソフトキーを割り当て、ミュートグ ルー プを制御できます。



1. ページ上部のタブを使用してミュートグループを選択します。

2. これらのタブでは、使用可能なすべての入力チャンネル、FX リターン、および Mix をナビゲートできます。

3. オン/オフボタンをタッチして、ミュートグループへのチャンネル割り当てを切り替えます。

4. Mute をタッチすると、ミュートグループがミュートされます。PAFL をタッチすると、モニターシステムのミュートグループに 割り当てられて いるチャンネルを聞くことができます。ソフトキーにミュートグループを割り当てたい場合は、SoftKey Setup を タッチして、 Setup / Control / SoftKeys メニューを開きます。

## 10.22. SigGen/ シグナルジェネレーター

### シグナルジェネレーターは、音響システムのコンポーネントの位置合わせとテストに役立つテスト信号を提供します。

Control	Audio	Config	Talkback	Mute G	Groups	SigGen	Controlle	ers			×
Assi	ign	Setti	ngs								
Aux 1	Aux 2	Aux 3	Aux 4	Aux 5	Aux 6	St Aux 1	St Aux 2	SI Aux 3	Mtx.1	Mtx 2	St Mbi 1
1	2	3	4	5	6	1	2	3	1	2	1
St Mbx 2	Gm 1	Grp 2	Grp 3	Grp 4	Grp 5	Grp 6	St Grp 1	St Grp 2	Main (LR)		
2	1	2	3	4	5	6	1	2	4		

Assign – Mix ボタンをタッチして、SigGen を割り当てます。信号はMix 処理を経由するため、Mix EQ とコンプレッサーの影響を受けます。

() Talkback が有効な間、SigGen は無効になります。

Control Audio	Config Talkback Settings	Mute Groups SigGen	Controllers	×
-		Signal		
	Signa Sine Level 0.0 dB	Frequency 440 Hz	Mute	

### 設定

SigGen Level は完全なオフからフルスケールの +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。

次の4種類の信号を使用できます。

Sine -Frequency ボックスを使用して周波数を設定します。これは、20 Hz~20 kHzのフルオーディオスペクトルにわたりスイープできます。 White Noise - 1Hzあたりのエネルギーが等しいすべての可聴周波数を含む信号です。

Pink Noise - オクターブあたりのエネルギーが等しいすべての可聴周波数、対数曲線を含む信号で、通常はスピーカーや室内の応答の テストに 使用されます。

Band Pass Noise - Frequency 制御を使用して設定された周波数を中心にバンドフィルター処理されたピンクノイズです。

## <u>10.23. コントローラー / テ゛ハ゛イスマネシ゛ャー</u>

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割り当てと機能があります。

①デバイスのハードウェアと接続の詳細情報については、リモートコントローラーのGetting Started Guide を参照ください。

		IP 1 - 1	
	IP 6 IP 8 GPIO		
	1)		
	2)		
	3)		
	4)		
-	5)	Unit Name	3
	6)		U U
		Network	
	8)		
	9)		
	10)		
	11)		
	12)		

1. 上部のタブを使用してデバイスタブを選択し、リストから16個の場所のいずれかを選択します。リストには、割り当てられたデバイ スの ユニット名が表示されています。

デバイスがネットワークに接続され、同期されると、リンクアイコンが緑色で表示されます。デバイスが存在しない場合や、 追 加後に同期していない場合は、赤色で表示されます。

① 各デバイスのキーとフェーダー/ロータリーの割り当ては、Avantis のシーンに保存されます。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場所に機能とパラメーターを割 り当てたり、その場所の機能とパラ メーターに影響を与えずにデバイスを削除したりできます。

2. Add Device – タッチすると、IP コントローラをリスト内の選択した場所に割り当てることができます。

Remove Device - タッチすると、選択した場所からIP コントローラの割り当てを解除します。

3. Unit Name - タッチすると、選択したデバイスの名前を編集できます。

Network – タッチすると、選択したデバイスのIPアドレス、サブネット、DHCP 設定を編集できます。デフォルト の 設定は次のとおりです。

IP1	IP 192.168.1.74	Subnet Mask 255.255.255.0	Gateway 192.168.1.254	DHCP off
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
GPIO	IP 192.168.1.75	Subnet Mask 255.255.255.0	Gateway 192.168.1.254	DHCP off

(j)ネットワークの競合を避けるため、接続するすべてのIPコントローラには必ず一意の名前とIP アドレスを割り当ててください。

## 10.24. コントローラー / クイックセットアップ

Quick Setup 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すばやく割り当てることができ、キーとフェーダー/ロータリーを 一連のデフォルトの機能とパラメーターに自動的にマッピングすることができます。



♀ 起動する前に、Options をタッチしたまま、画面の任意の場所をタッチして、クイックセットアップ用の既定の設定を編集します。これらの設定は、IP デバイスに割り当てるときのストリップの機能を決定します。既に割り当てられているストリップには影響しません。

1. 下部のウィンドウの任意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使用可能なチャンネルの様々なタイプを表示し、上部のタブを使用して上位/下位のチャンネルをナビゲートします。

Block Select をオンにし、割り当てたい最初と最後のアイテムをタッチして、チャンネルの範囲をドラッグします。

2. ボックスからチャンネルをドラッグし、割り当てを解除します。

3. ドロップダウンメニューから有効なNumber of Layers (レイヤー数)を設定し、チャンネルを割り当てたいレイヤーを選択します。IP コント ローラーの最大6つのソフトキーが自動的にレイヤー選択に割り当てられます。

### 10.25. コントローラー / アドバンスト

Advanced を選択すると、キーとフェーダー/ロータリーを1つずつ割り当てることができます。



1. ストリップヘッダーをタッチすると、ビューが展開され、ストリップに割り当てられた機能またはパラメーターが表示されます。

2. 機能またはパラメーターを割り当てるコントロールをタッチします。画面には、IP6 用の2行のロータリーコントロールが表示されることに注意してください。下の行はメイン機能で、上の行は二次的な(プッシュターン)機能です。

3. 編集したいレイヤーを選択します。

## 10.26. コントローラー / シュミレーター

この画面を使用して、選択したデバイスの動作をシミュレートします。



画面上のキーをタッチして、割り当てられた機能を制御します。フェーダー/ロータリーコントロールをタッチし、ロータリーエンコーダーを 使用して、割り当てたパラメーターを制御します。

# 

1. System Status – システムコンポーネントのリストを表示します。緑のチェックマークは、コンポーネントが正常に動作していることを示します。赤い十字は、エラーが検出されたことを示します。重大でないイベントがログに記録されると、青い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、最後に呼び出されたシーンとショーを表示します。

左側の列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の情報 (PSU のステータス、ケーブルの冗長性、オーディオ同期ロック、DX32 エクスパンダーに装着されている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 メッセージにタッチして、Utility / Utilities / History ページを開き、ログを表示します。ア シスタントサポートにお問い合わせください。.

3. Switch User ユーザーログインページにアクセスします。セクション11.1.1 を参照ください。

Lock Surface を押し、すべてのサーフェス制御とタッチスクリーン制御がロックすることを確認します。パラメーターは、たとえば無人のままの場合など、ロック中にサーフェスコントロールを移動しても変更されません。もう一度画面をタッチすると、サーフェスのロックが解除されます。

① 現在のユーザーにパスワードが設定されている場合、ユーザーがサーフェスをロックまたはロック解除するときには、パスワードを入力する 必要があります。

Power Down を押し、電源を切る前に、システムの電源を安全に切ることを確認します。電源を正しく切ることができないと、最近のパラメーターの変更が失われ、まれにデータが破損することがあります。

4. Clock - 時間 (時、分、秒) を表示します。Utility / Utilities / Date/Time 画面で設定します。

### 11.1.1. ユーザーログイン

システム管理者は、最大9つのユーザープロファイルを設定でき、設定を保護して、特定機能へのアクセスを制限できます。別のユーザーとして ログインするには、ホームページ上のSwitch User をタッチします。

**1. Users list** - 使用可能なユーザーが表示されます。これらは、Setup / Config / User Profiles 画面で設定しまた有効化できます。 Admin User は常に表示されます。アイコンは、ユーザーにパスワードが設定されているか、ユーザーシーンが設定されているかを示します。 User をタッチして選択し、その後Login をタッチしてユーザーを変更します。

パスワードが設定されている場合、ユーザーがこの画面を使用してログインするとき、システムの電源が入ったとき、またはユーザーが Surface を ロックまたはロック解除するとき、画面のキーパッドを使用してパスワードを入力する必要があります。

**2. User Scene** –これが設定されている場合、ユーザーが変更されるとログインが自動的に呼び出されます。Surface のロックが解除されている場合、またはユーザーが現在のユーザーと同様の場合にシステムの電源がオフになり再投入された場合は、呼び出されません。

## 11.2. メモリー / ショーマネジャー

X

ショーファイルには、Avantis のセットアップ全体が保存されます。これにはミキサーバスの設定、システム環境設定、すべてのシーンメモリー、および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Avantisに保存され、Avantis システム間で転送したり、USB キーを介してアーカイブできます。

() Scene および Show メモリーの内容の詳細は、本ガイドの付録D を参照ください。

User Shows は上書き、名前変更、または削除ができます。工場出荷時のTemplate Shows では、一般的なFOH およびモニターアプリケー ション用に容易なレイアウトや従来のMix アーキテクチャを提供することにより、手早く作業を開始できます。Template Showsでは編集や削 除はできません。これには、ミキサーの設定、パッチおよびストリップのレイアウトを開始点にリセットするデフォルトのシーンが含ま れてい ます。

()利用可能なTemplate Shows の概要については、本ガイドの付録E を参照ください。

	Status	Memory	Utilities	MIDI		*	
	Show Manager Lib	erary Manager					
	Avantis S	shows			USB Show	vs ————	
			<< Copy for	Avantise			
1	Store	Recall	Copy To U	SB >>)	Recall		-(2)
	Overwrite Delete	Info Riemanne			Qverwinte Deletë	tinin   Réname	

1. Avantis Shows – Avantis に保存されているテンプレートとユーザーショーを一覧表示します。Store Show をタッチし、新しいユーザーショーに保存する名前を入力します。

ショーをタッチして選択し、Overwrite を押して、現在の設定で更新します。既存のショーのRename (名前変更) および Delete (削除)ができ ます。Info をタッチして、ショーのファイルサイズと最終更新日を表示できます。Recall をタッチし Show の呼び出しを確認します。

以前のファームウェアで作成したショーをロードすると、新しい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 してショーをロードする場合、次に進む前に新しい機能のパラメーターをチェックして、適切に設定されていることを確かめます。.

(ⅰ)ショーを呼び出すと、すべてのシステム設定、バス設定、シーンとライブラリーが上書きされます。後で使用するために現在の設定を保持したい場合は、最初にユーザーショーとしてアーカイブします。

① ショーを呼び出すと、オーディオが一時的に中断されます。バンドの設定やシアターキューを即座に呼び出すためのものではありません。 このようなアプリケーションには、代わりにシーンを使用してください。

① 最新のファームウェアを実行しているシステムにストアされたAvantis Show は、それ以前のバージョンを実行しているシステムにはロード されません。ただし、以前のバージョンのショーは、新しいファームウェアを実行しているAvantis システムと互換性があります。

**2. USB Shows** – USB ドライブにストアされているユーザーショーを一覧表示します。ファイルは、USB AllenHeath-Avantis/Shows フォルダー にストアされます。ショーをタッチして選択し、Overwrite を押して現在の設定で更新します。既存のショーをRename およびDelete できま す。Info をタッチすると、ショーのファイルサイズと最終更新日が表示されます。Recall をタッチし、ショーの呼び出しを確認します。

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

## 11.3. メモリー/ライブラリーマネージャー

このページを使用して、ライブラリープリセットを編集および転送します。ライブラリーメモリーには、チャンネルプロセッシング、Mixプロ セッシング、PEQ、GEQ、ゲート、コンプレッサー、FXパラメーターが含まれます。



**1. Avantis Libraries** – 現在のショーにストアされているライブラリを一覧表示します。Library をタッチして選択します。既存のライブラ リーを Rename および Deleteできます。Copy to USB をタッチして、ライブラリーをUSB ドライブにコピーします。

**2. USB Libraries** – USBドライブにストアされているライブラリを一覧表示します。ファイルは、USBのAllenHeath-Avantis/Libraries フォル ダーに保存されます。ライブラリーをタッチして選択します。Copy to Avantis をタッチして、ライブラリーをAvantis メモリーに コピーします。

 Avantis ライブラリーは、ショーファイル内にストアされます。別のショーで複数のライブラリーを使用したい場合は、まずライブラリーを USB にアーカイブし、ショーを呼び出して、ライブラリーをAvantis に転送して戻します。

### 11.4. ユーティリティ/履歴

このページには、システムの起動やシャットダウン、シーンがリコールされた場合、システムが認識したエラーなどのイベントが時間で登録 されます。

↓ ◆ Options をタッチしたまま、この画面の任意の場所をタッチすると、 Show detailed Event Logs のオプションへアクセスします。

Avantisシステムに問題があると思われる場合は、Copy Logs To USB Keyでき、診断目的で、Allen & Heathの製品サポートに送信します。

① エラーがログに記録されると、Home Screen に警告メッセージが表示され、画面の右上隅に黄色の三角形が表示されます。三角形を タッチしてHome Screen にナビゲートし、エラーを調べます。

### 11.5. ユーティリティ/日付時刻

このページを使用して、現在の日時を設定します。時間はHome Screen に表示され、History および Event Logs で使用されます。

### 11.6. ユーティリティ/キャリブレーション

このページでは、フェーダーアライメント、フェーダータッチ感度、およびフェーダーモーターのパフォーマンスを再調整できます。

フェーダーをキャリブレーションするには、Calibrate ボタンをタッチし、画面の指示に従い、各ステップで指示された位置にフェーダーを 移動します。

①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でモーターフェーダーの再キャリブレーションが必要な場合があります。

### 11.7. ユーティリティ/ファームウェア

このページを使用して、現在のファームウェア、ドライバー、および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 イブ経由で更新されます。

()Avantis を最新バージョンのファームウェアで更新します。最新バージョンと情報については、www.allen-heath.com を確認ください。

(Avantis ファームウェアを更新すると、そのパラメーターと環境設定がリセットされます。現在の設定を保持する場合は、最初にこれらを ユーザーショーとして保存します。ファームウェアを更新しても、ユーザーショーやユーザプロファイルには影響しません。

①最新のファームウェアを実行しているシステムにストアされたAvantis Show は、それ以前のバージョンを実行しているシステムにはロード しません。ただし、以前のバージョンのShow は、新しいファームウェアを実行しているAvantis システムとは互換性があります。

Status Memory	Utilities MIDI	USB Audio		×	
History	Date/Time	Calibration	Firmware		
		Surface:	Avantis Console		
	Touchscr	een Firmware:	V1.00 - Rev. 54007		
	Surf	ace Firmware:	V1.00 - Rev. 54007		
		User Controls:	Version 1.0		
		Main Board:	Version 1.0		
	Motor	Fader Drivers:	Version 1.1 / Version 1.1		
		Help Set:	V1.00		
	E	actory Shows:	Version 1.0		
	Fac	ctory Libraries:	Version 1.0		
		Bootloader:	Version 1.0		
	Ope	rating System:	V1.28		
		(U	pdate		

ファームウェアを更新するには:

1. 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Avantis ファームウェアを削除します。これを行うには、USB の AllenHeath-Avantis フォルダーを調べ、既存の Firmware フォルダーとFirmware.md 5 ファイルも削除します。他のファイルやフォルダーは削除しないでください。

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展開します。

①フォルダー名を変更したり、ファームウェアのフォルダ内をブラウズしたりしないでください。ファームウェアが破損する可能性があります。このディレクトリ内のファイルをナビゲートしたり開い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システムファイルを残し、ファームウェアを無効にすることがあります。

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Avantis USB ポートに接続し、Firmware ページの Update をタッチします。Avantis が再起動して 「ブートローダー」画面に リブートし、USB ドライブで有効なファームウェアが検出されると、現在のバージョンとドライブで検出され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。

() この処理を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。主電源と接続ケーブルの信頼性を 確認し、アップデート中にシステムに障害が発生したり電源が切れないことを確認します。

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、Template Show または User Show を呼び出して設定を復元します。

# &

## 11.8. MIDI / コントロール

MIDI チャンネル番号を割り当て、MIDI トランスポートコントロール (MTC) を操作します。これらは、関連するMTC メッセージをTCP/IP 経 由で送信します。



## 11.9. USB Audio / マネージャー

ローカルの内蔵ストレージへのステレオ録音、およびUSBまたは内蔵ストレージからの再生を設定および管理します。

サポートするファイルのタイプ:

USB/Local A	udio playback
-------------	---------------

Mono/stereo .WAV files (16/24bit, 44.1/48/96kHz) MP3 files FLAC files

Local Audio recording

Stereo .WAV files (24bit 96kHz)

	Status     Memory     Utilities     MIDI     USB Audio       Manager     X				
	Play	Audio Directories			
1	L R Track Playing: St Ip 63/64 St Ip 63/64 USB USB Play Single 🗨	Tracks Recordings USB			
2	Record L R Main 1/2 Main 1/2 1 1 Assign	OMB used / 19387MB free	3		

**1. Play** – Assign をタッチして、USB/内蔵ストレージからの再生に使用する入力チャンネルを選択します。トランスポートコントロールを使用 して、トラック間で Play, Pause, Stop または Skip を制御します。ドロップダウンメニューをタッチして、 Play Single, Play All, Repeat Single および Repeat All のいずれかを選択します。 2. Record – Assign ボタンをタッチして、録音するチャンネルを選択します。録音を開始するには Record ボタンをタッチし、録音を停止す るには Stop ボタンをタッチします。クロマティックメーターのペアが、録音した信号のレベルを示します。クロマティックメーターを設定す るには、Setup / Audio / Metering をナビゲートします。

3. Audio Directories – 内部ストレージに保存されている再生ファイルは、Tracks タブに表示されます。ローカルの内部ストレージに記録されたトラックは、Recordings タブに表示されます。接続したUSB ストレージデバイスの互換性ある再生トラックは、USB タブの下に表示されます。

Tracks タブまたは Recording タブでは、Copy to USB をタッチすると、選択したファイルを内部ストレージから接続したUSBドライブにコ ピーします。Tracks タブで、Copy to Internal をタッチすると、選択したファイルを内部ストレージにコピーします。Delete をタッチする と、選択したファイルを削除します。

Tracks タブまたは Recording タブでは、Copy to USB をタッチすると、選択したファイルを内部ストレージから接続したUSBドライブにコ ピーします。Tracks タブで、Copy to Internal をタッチすると、選択したファイルを内部ストレージにコピーします。Delete をタッチする と、選択したファイルを削除します。

## 12.付録 A - AMM

### 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 OdB 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ー用に開発された AMM の拡張で す。NOM モードはゲートとして機能し、スレッショ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 2 倍にな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。

### シーンと AMM

AMM 設定は Avantis シーンに保存されます。ただし、シーンメニューの 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。

### ユーザー権限とAMM

AMM タブ下の MixRack/UserProfiles/SetPermissions 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。

#### AMM の使用

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ジ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の距離は、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「O」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。

## 13.付録 B – dPack

Avantis には、ほとんどのユーザーやアプリケーションの要求に簡単に合致する強力なプロセッサーツールが標準で搭載されています。他にも オプ ションをお探しですか? Avantis dPack でコンソールをアップグレードすると、Dyn8 (最大16インスタンス)、DEEP コンプレッサー、 デュアルステージバルブプリアンプなどのdLive プロセッサーモデルが追加されます。



**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。



**OptTronik** – 伝説的なチューブ駆動でフォトカプラーを使ったコンプレッサーをベースにしたOptTronikは、使いやすいコントロー ルを備えたスムーズで音楽的な圧縮を提供します。 Limit / Compressスイッチは、圧縮率を設定するために使用され、圧縮の量 は、PeakReductionコントロールによって決定されます。 GAINコントロールは、圧縮によって失われたボリュームを復元するため に使用できます。 EMPHASISコントロールは、コンプレッサーの高周波応答を設定するために使用されます。



Peak Limiter 76 - 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を選べます。



Mighty Compressor – クラシックなトランジスターアレイ VCA ダイナミクスプロセッサー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ーです。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 のシンプルな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ーの特性を持ちます。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ーを実現します。





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寸けから 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 微妙なトーンハーモニックディストーションを寸加し、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** 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 LIFT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。

### 13.1. Dyn8

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



view モード、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、またはその両方のグラフィックオーバービューを選択します。
 帯域ごとのバイパス制御です。

マルチバンドビューには、Knee (ハードまたはソフト)、クイックセットアップ用にバンド間ですべてのパラメーターをLinkするオプション、 および相対オフセットを維持しながらすべてのパラメーターをリンクするRel オプションの制御もあります。

ダイナミックEQ ビューには、グラフ内でバンドを選択したときにロータリー(Freq またはGain)の機能を選択するオプションがあります。

Gain	LF 86 oct. winth	86 oct Windth	B6 oct weath	HF B6 oct Water -16.0 dB
External key source Self Keyed Ballistics	Self Split	Self Split	Self Split	Self Split

3. External Key Source を選択します。各バンドは、選択したキーソースまたはSelf キー入力で操作できます。キーはSplit (同 ー キー信号がステレオペアの両側に供給される)またはWide (true ステレオキー)に設定できます。

任意のバリスティックモードを設定します。マルチバンドコンプレッサー用に二つの手動モード(Peak,RMS)と四つの自動モード (Punch, Opto, Slow, Fast)があり、手動モードではバンド毎のAttack とRelease 時間を提供します。ダイナミックEQ には、バン ドごとにStd 9 (標準的でスムーズなリリース)とFast 9 (高速リリース)の二つのバリスティックモードがあります。

4. マルチバンドグラフは、結果として得られるクロスオーバー周波数特性を表示します。影付きフィルは、動的なゲインの減少を示します。黄色の曲線は各バンドのメイクアップゲインを示し、青色の曲線は最大ポテンシャルゲインの減少を示します。

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。影付きのフィルは動的な動作を示し、実線は各バンドの最大カット/ ブーストを示します。

ポイントをタッチしてドラッグし、周波数の値を調整します。偶発的な変更を避けるためゲインはDirectorで、または画面ロータ リーの使用でのみ制御できます。

5. クロスオーバーの Slope を-6, 18, または24 dB/オクターブから選択します。スロープ6 は位相加算の歪みが最小であり、通常 プログラムのマスタリングに使用されます。スロープ18および24は、多くのバンド分離し、ボーカルおよび楽器の制御に適してい ます。

6. スレッショルド、ゲイン (マルチバンド) 、比率 (マルチバンド) 、幅(ダイナミックEQ)をバンドごとに制御します。 グラフに設定されているダイナミックEQ ゲインは、設定に応じて、サイドチェーン信号レベルがスレッショルド設定よりAbove ま たは Below にあるときのバンドの最大圧縮 (カット) または最大拡張 (ブースト) 量です。

# 14.付録 C - RackExtra FX モデル

### **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** ハイクオリティのプレートをエミュレートします。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 リバーブも得られます。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 実際のホールのリフレクションをエミュレートします。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 特徴ある複雑な室内リフレクションパターンを正確にエミュレートします。.

EMT Classic なプレートのエ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 - リバーブ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 リバーブの重要な測定値です。

HF Decay - F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ブ専用ページです。メインリバーブを挿入して Echo reverb サウンドを作成できます。Echo1 は Leftに、Echo2 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 はリバーブ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。.

Page 5 - Reflection/decay level - Reflection level, decay level.

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** 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。

### **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、寸点音符、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、寸点音符、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 (in MS mode) - 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 – ピンポンかスキャッターかの Delay パターンを変更します。スキャッター(Scatter) を Off にすると、従来のピンポン Delay を生成します。スキャッターを 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 の量をコントロールします。大きく設定すると繰り返す数が増えます。

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 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。

### **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ー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、寸点音符、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 LPfrequency - 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 (in BPM mode)- 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、寸点音符、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 (in MS mode) – 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 – ディレイユニットの Feedback 経路内の低域ダンプフィルターの周波数を選択します。

High Damp Filter frequency – ディレイユニットの Feedback 経路内の高域ダンプ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。

Feedback – Delay の Feedback の量をコントロールします。大きく設定すると繰り返す数が増えます。

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 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。

### 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、大きなインテンシィテイ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みます。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、各ヘッド間のディレイタイムを変えること ができます。最短のディレイはモード1で、最長のディレイはモード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再生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 は単一の再生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、その結果出カ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ィティ (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、入力が増える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なになります。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 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。

### **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 が全部オープンのままになっている時間。

Release - Gate をクロージングする時間。

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

モデル:

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) リバーブになります。

Preset Name 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。

### Hypabass



ライブサウンド環境で使用されるサブハーモニックシンセシステムユニットで、弱い低音プログラムからInfraストラクチャとSub Bassのスペクトルを生成します。 最初はアメリカのアナログクラシックをエミュレートしましたが、DSPでの実装により、サブ ハーモニックジェネレーターとフィルタリングステージでより高度な技術を使用できるようになりました。 その結果、Infraベー スセクションの歪みが減少し、ライブPAの使用に不可欠なInfraおよびSub Bassスペクトルの独立した制御が大幅に向上します。

モジュールはステレオ入力ステレオ出力です(ソースがモノラルの場合、ソフトウェアで適正化されたモノラル入力を使用)。ステレオ信号は、信号パス全体でステレオのままです。 InfraまたはSub Bassのパスを生成するためのモノラルはありません。

• BEWARE - 細心の注意が必要です。 高低音レベルを不十分なスピーカーに送り込むと、スピーカー機器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入力ディエンファシス/エンファシストリムステージは、サブハーモ ニックジェネレーターに給電し、ソース入力スペクトルよりも低い歪み、低周波数スペクトルを作成します。次に、このサブハー モニックスペクトルは、Infra(18~36 Hz)とSub Bass(36 Hz以上)にバンド分割されます。これにより、InfraとSub Bass は別々のレベルコントロールを持つことができます。これは、「InfraBass」と「SubBass」を制御してスピーカー機器の損傷を防 ぎ、エキゾチックなLFキャビネットポーティングで共鳴音またはスピーカー共鳴を処理するために不可欠です。 個別のInfraのメー ターとSub Bassのメーターが用意されています。 それぞれがLeftとRightの両方の信号経路から検出されたピークであり、1つの メーターに表示されます。

**UPPER FREQ CUT** - Sub Bassの高調波スペクトルの上限帯域幅を制御します。 この設定は、Sub Bassスピーカーの機器と元の ベースコンテンツに大きく依存します。 通常、生成されたSub Bassの高次高調波が元のベースコンテンツと衝突するのを防ぐため に、低い設定が一般的です。 中間位置を超えると、ロストファンダメンタルモードでのみ役立ちます。

LF INPUT BOOST - このフィルターステージは、サブハーモニックジェネレーターへの入力スペクトルに重点を置き、他のすべて がセットアップされると、グローバルな「more or less」コントロールとして使用できます。

INFRA BASS Mode - これがデフォルトのモードです。 InfraおよびSub Bassのスペクトル領域のエネルギーは、入力された低音の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、エンジニアは InfraストラクチャとSub Bassのバランスをとることができます。

• InfraBassにダメージを与える機器やSub Bassの共振は避けてください。 生成されたSub Bassの高次高調波が元のベースコン テンツと衝突しないように、UPPER FREQCUTを低く保つ必要があります。

LOST FUNDAMENTAL Mode - これらの倍音は音楽的に元の低音の内容に関連しているため、これらの倍音をミッドレンジドラ イバーに出力して、見かけ上の低音エネルギーを作成できます。 ミッドレンジスピーカーシステムを駆動する音楽の低音知覚を向 上させるのに役立ちます。 これにより、Infraベースセクションがオフになり、出力スペクトルが変更されて、通常の高音域で動作 するようになります。 サブレベルとUPPER FREQ CUTを使用すると、エンジニアは出力を操作して、入力ベーススペクトルを超 える高調波を含めることができます。

Preset Name 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。

### **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キング、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 チック ダブルトラッキング(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。トラック音声は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。34 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、テープ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が不鮮明になることがあ 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キングへの切り替えです。プログラム に よっては、Quad は厚くなりすぎてディテールが不鮮明になることがあります。

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 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。

### 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 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 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ジングによる歪みが 生じる場合があります。

MultiVoice 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え、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ので、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 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。

## **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。 マイルドなフェージング/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ピードを調節します。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ジング/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寸けます。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 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** 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ィティを下げることができます。

Stereo Spread 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 ンシィティを下げることができます。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 セレクター:

Manual Speed 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な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。音が裏返るほどです。

Preset Name 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



多オなコントロールで豊かな質感のあるフェージング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 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ィープ可能)。

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ジング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、より豊かなフェイジングサウンドが得られ 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。スローフェージングには 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 倍になります。

LFO split switch 「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、「OFF SET」 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 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。

#### **De-Esser**



フラッグシップの iLive FX エンジンをベースにしたディエッサー (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、シビリア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によってリンクします。

Mode - EQバンドタイプを Classic、Shelf、Band Passの3つから選択するスイッチ.。

**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** - シビリア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/シビリア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 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。

## **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。

## 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モデルです。

トランジェント信号プロセッサは、入力信号のアタックとサステインエンベロープのカットとブーストを提供します。これにより、サウンドエンジニアはオーディオプログラムの一時的な動作をより細かく制御できます。 プロセッサはオートスレッショルド、オートアタックタイムとリリースタイムを使用して信号エンベロープの特定の部分をブーストまたはカットするため、制御が非常に簡単になります。 ユニットには、2つの独立したリンク可能なプロセッサーがあり、それぞれにゲイン前とゲイン後のメイクアップの2つの最適化された動作モードがあります。

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。 過渡信号の最初の開始時に最大15dBのブーストまたはカットを可能にします。

Sustain – 信号のサステインエンベロープを一時的にブーストまたはカットした後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が可能です。 ドラムのサステインゲインを変更すると、残響を追加または削除したり、サウンドの 音質を変更したりするのに役立ちます。

Pre Gain - 処理前に最大15dBまでブーストまたはカットできます。

Post Gain – 処理後に最大15dBまでブーストまたはカットできます。

In –プロセッサのインとアウトを切り替えます。 これらは、各チャネルの独立したコントロールです。 プロセッサチャネルがアウトになると、ユーザーインターフェイスはグレー表示になります。

Metering – ユニットは、入力と出力の両方にレベルとピークをLEDインジケータで表示します。 LEDには3つの段階があります。通常レベルでは緑、「0」を超える公称レベルの場合は黄色、クリッピングに近づくとオレンジ色になります。

Mode – モードスイッチは、トランジェントモードとコンティニュアスモードを切り替えます。 不要なアーティファクトが聞こえ る場合は、モードを変更してみてください。

- Transient Mode デフォルトのトランジェントモードは、パーカッシブでトランジェントな素材で使用するように設計されています。
  その自動化されたアタックとリリースは迅速に反応します。つまり、最も鋭いトランジェントでさえ、最小限の歪みでキャッチされ、処理されます。
- Continuous Mode ベースやギターなどのより定常状態の信号に最適です。 ユニットはトランジェントへの応答がはるかに遅く、よりスムーズな応答を可能にします。

Link – 2つのプロセッサーをリンクさせ、左側に一致するように右側のチャネルパラメータを変更します。 リンクを解除すると、 右チャネルの前のパラメータが呼び出されます。 リンクすると、共通のモノ側チェーンがチャネル1と2の両方で有効になります。

# 15.付録 D – Scene and Show メモリーコンテンツ

## 15.1. シーンメモリー

## シーンメモリーには、次のハ。ラメーターと設定か、保存されます。

#### Input channels

- Preamp Gain, Pad, +48V
- Digital Trim, Polarity
- Stereo Image
- HPF and LPF Filters
- Insert In/Out and operating level
- PEQ
- Gate and Compressor
- Level (channel fader)
- Mute
- Pan
- Routing assignments, sends and Pan
- Delay
- Direct Out level
- DCA / Mute Group assignments
- Name & Colour

#### FX Sends, FX Returns

- Level
- Mute
- Routing assignments, sends and 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 and operating level
- PEQ
- GEQ
- Compressor
  - Level (channel fader)
- Mute
- Pan
- Routing assignments, sends and Pan
- Delay
- DCA / Mute Group assignments
- Name & Colour
- Source point

#### FX

- FX parameters 各ユニット
- PEQ

#### Others

- AMM Settings
- IP Controllers settings
- Source Select settings
- Dyn8 routing and parameters
- Softkeys settings
- GPIO settings
- Patchbay Input source, Inserts, Outputs, Tie lines.
- 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 各バンク
- Mixer illumination
- Soft Rotary controls

## 15.2. ショーメモリー

ショーメモリーには、次の設定が保存されます。

#### 現在の設定

• 最後のショーがストアされた上記すべての設定

シーン

- 名前と説明を含むすべてのシーン (1~500)
- シーンリコールフィルター
- グローバルシーンセーフー
- キューリスト
- 現在のキューリスト
- シーンオプション(編集の確認、自動保存、自動インクリメント、組み込みトラック、タッチ操作)

ライブラリー

• すべてのユーザーライブラリー

セットアップ

- ミキサーの設定
- 入力ステレオ設定
- オーディオクロックソース
- BNC ワードクロック出力オプション
- トークバックの割り当て、ソースの割り当て、HPF およびDim オプション
- SigGen の割り当てと設定
- AES 出力サンプルレートオプション
- AES 入力SRC バイパス
- ストリップ割り当て「Sync Selected Layer with Surface」(選択したレイヤーをサーフェイスと同期する)オプション
- カスタムロータリー機能
- レイヤーリンク
- サーフェス基本設定(LCD でのパラメーター表示、センズオンフェーダーなし)
- ミックスフォローパン

#### PAFL

- PAFL 基本設定(Additive モード、IEM ヘッドフォンへのミックス、Mix Follows PAFL、Sel Follows PAFL、AFLオプション)
- PAFL ディレイおよびトリム
- メインからのPAFL レベル
- PAFL スイッチとトリムへの外部入力トーク
- SIP セーフ

#### その他

- PEQ / Comp 設定
- カスタムメーター
- MIDI チャンネル番号
- 入力PEQ 20-20kオプション
- Mix PEQ 20~20kオプション
- Fill PEQ グラフオプション
- I/O画面のオプション
- RTAのShow Peak Band (ピークバンド表示)オプション
- 'Enable Preamp on Surface (サーフェイスでプリアンプを有効にする)オプション

## 15.3. ショーに保存されない設定

以下の設定は、ショーメモリーには保存されません。これらの設定は、Avantis に対してローカルです。

- ネットワーク設定
- イベントログ
- ユーザプロファイル

## **16.**付録 E – テンプレート ショー

テンプレートショーは、使い慣れたレイアウトとクラシックなミックスアーキテクチャを提供することにより、迅速な出発点を提供します。 これらには、ミキサー設定、パッチ、およびサーフェスレイアウトを開始点にリセットするためのデフォルトのシーンが含まれています。

FOH とMON のショーには以下のとおりです:

- 入力フェーダーストリップは左バンク、Mix とDCA のマスターは右バンクにあります。
- SLink ソケットからの入力チャンネル1-48のソースです。
- ローカル入力からの入力チャンネル49-56のソースです。
- 入力チャンネル57/58、59/60をステレオとして設定し、再生用にローカル入力9~12 (XLR) から入力します。
- 入力チャンネル61/62をステレオとして設定し、ローカル13/14 (AES) から入力します。
- 入力チャンネル63/64をステレオとして設定し、USB ステレオ再生から入力します。
- コンプレッサーのパラメーターに割り当てられたカスタムロータリーです。(SEL に従う)
- SoftKey、IP コントローラ、バーチャルサウンドチェック設定、トークバックHPF、およびソフトロータリーコントロール は、GlobalSafes ではセーフです。

## 16.1. FOH

このテンプレートは、FoHとFoHからのモニターをミキシングするために、ステレオLRメインミックスを使用して従来のアーキテクチャとレイ アウトを構成します。 これは、工場出荷時のデフォルトのShowです。

バスアーキテクチャ:

- 4 グループ(モノラル2、ステレオ2)
- 8 モノラル FXセンド
- 13 Aux (モノラル8、ステレオ5)
- 4マトリックス(モノラル2、ステレオ2)
- LR (シングルフェーダーストリップ)

## 16.2. Monitors

このテンプレートは、Avantisを16のモニターミックスを備えた専用モニターコンソールとして構成します。

バスアーキテクチャ:

- 0グループ(モノラル0、ステレオ0)
- 8 モノラル FXセンド
- 16 Aux (モノラル8、ステレオ8)
- 4マトリックス(モノラル2、ステレオ2)

#### 16.3. FOH LCRplus

このテンプレートは、FoHとFoHからのモニターをミキシングするための、3ウェイLCR +メインミックスを備えた従来のアーキテクチャとレ イアウトを構成し、センタースピーカーまたはセンタークラスターを制御します。

バスアーキテクチャ:

- 4グループ(2モノラル、2ステレオ)
- 8モノラルFXセンド
- 12 Aux(8モノラル、4ステレオ))
- 4マトリックス(2モノラル、2ステレオ)
  レクロ・(カパー・トフェーダーストリップ)
- LCR + (セパレートフェーダーストリップ)

# **17.**付録 F – I/O モジュールのオプション

## 17.1. ACE

**1. Mode** – デュアルケーブル冗長接続の場合は、Redundancy Onに設定します。Redundancy Off:In 1-64 from Link 1 に設定する と、Link 1 (FOH/MON 分割)で64個の入力が受け入れられ、両方のリンクで同じ64個の出力を共有します。Redundancy Off:In 1-32 Link 1, 33-64 Link 2 に設定すると、Link 1 からの32個の入力とLink 2 からの32個の入力が受け入れられ、両方のリンクが同じ64個の出力を共 有します。

## 17.2. AES XLR

1. Output Sample Rate - I/Oモジュールのグローバル出力サンプルレートを96 kHz, 88.2 kHz, 48 kHzまたは44.1 kHzから選択します。

2. Input SRC Bypass – このオプションを有効にすると、入力ごとの入力サンプルレート変換が無効になります。

()AESソースがAvantisから提供されたかまたはAvantis と共有している96kHzのクロックと同期している場合のみ、SRC をオフにします。

## 17.3. DX Link

**1. Redundancy** – DX エクスパンダーへのデュアルケーブル冗長接続の場合は、Redundancy On に設定します。リダンダントモード では、 DX リンクソケットはリダンダントペア1と2、および3と4 になります。

## 17.4. MADI

1. MADI Aux BNC Mode – 入力Link 1ストリームをAux BNC に複製するにはIn 1 Thru に設定します。MADI出力をAux BNC に分割する にはOut 1 Mirror に設定します。Aux BNC にワードクロック信号を供給するにはWordclock Out に設定します。

2. MADI Redundant Link – MADI カード上のLink 2 をデュアル冗長接続として使用するには、このオプションを有効にします。

3. MADI Input Routing – Redundant Link を無効にすると、入力MADI チャンネルをLink 1 またはLink 2 から発信するかどうかを8チャンネルのブロック単位で選択できます。

**4. Receiver Status** 2つのリンクのステータスを表示します。ストリームでエラーが検出された場合、つまりストリームがMADI 標準に完全 に準拠していない場合、Avantis は入力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互換性を可能にするため、これらの エラーを無視するオプションが用意されています。

() 厳密に要求されている場合のみストリームのエラーを無視し、低レベルのオーディオの整合性をチェックします。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ことがあります。

## 17.5. superMADI

1. Sample Rate MADI リンクの各ペアのサンプルレート/モードを選択します。

96kHz HiS High Speed MADI - 128 channels @ 96kHz

96kHz SMux SMUX MADI - 128 channels @ 96kHz

48kHz MADI - 128 channels @ 48kHz

オーディオのアーティファクトやドロップアウトを防ぐために、接続するすべてのMADI ハードウェアでSample Rate/Mode が一貫している こ とを確認します。

2. Redundancy – リンクペアごとにデュアルケーブルの冗長性をオンまたはオフにします。

3. Inputs – 各リンクペアの入力ルーティングを32チャンネルのブロック単位で設定します。

4. Outputs - リンクペアの出力ルーティングを32チャンネルのブロック単位で設定します。

5. Sync Source Link – superMADI モジュールをAvantis のAudio Clock Source として選択している場合、同期するソースとして使用する リンクを選択します。

Audio Sync オプションの詳細な情報は、セクション10.9 を参照ください。

BNC Status 画面とOpto Status 画面を使用して、入力MADI ストリームの状態を監視します。入力ストリームの問題(つまり、ストリームは MADI 標準に完全には準拠しない)は、赤色の仮想LED で表示されます。Avantis システムは、破損した情報をもつMADI ストリームを ミュー トしますが、ストリーム内のエラーを無視するように選択できます。これは、MADI 標準に完全には準拠していないサードパーティ製 の機器と のインターフェースを取るのに便利です。

() 厳密に要求される場合のみストリームのエラーを無視して、低レベルでオーディオの整合性をチェックします。ストリームのエラーにより、 出力にフルスケールでのデジタルノイズが発生することがあります。

1. Ignore Symbol Error – MADI ストリームの4B5B エラーを無視する場合に選択します。

- 2. Ignore Parity Errors MADI ストリームのAES3 パリティエラーを無視する場合に選択します。
- 3. Ignore Valid Inverted MADI ストリームのAES3 の正当なエラーを無視する場合に選択します。

4. Ignore Active Inverted – MADI ストリームのAES3 の有効なエラーを無視する場合に選択しま す。

## 18.Block Diagram



# 19.仕様

Input Processing		Compressor	pre/post PEQ, on a per channel basis
64 Input Processing Channels	Configurable mono or stereo	Sidechain	Self key + any source selectable, In/Out, Sel 'listen'
		Sidechain Lo-Cut Filter	12dB/octave, Freq 20Hz – 5kHz
Trim	+/-24dB digital trim	Sidechain Hi-Cut Filter	12dB/octave, Freq 120Hz – 20kHz
Polarity	Normal/Reverse	Threshold	-46dBu to 18dBu
Stereo Width Control	L/R, R/L, L -Pol/R, R -Pol/L, Mono, L/L, R,R, M/S	Compressor parameters	Thres, Ratio, Attack, Release, Knee - type dependant
High Pass Filter	12dB/18/24dB octave 20Hz – 2kHz, switchable in/out	Types/Models	Various peak and RMS based Compressor models
Low Pass Filter	12dB octave 20Hz – 20kHz, switchable in/out	Parallel Compression	Wet/Dry control
Insert	Assign to any sockets, In/Out, +4dBu/- 10dBV level	Channel Direct Out	Individual Trim (per channel)
	2 insert points per channel: Post Gate, Pre- Delay	Options	Source, follow Fader, follow Mute (global for all)
Delay	Up to 340ms, in/out control		Source points globally selectable
Gate			
Sidechain	Self-key + any source selectable, In/Out, Sel 'listen'	Mix Processing	
Sidechain Lo-Cut Filter	12dB/octave, Freq 20Hz – 5kHz	42 Mix Processing Channels	Configure as mono/stereo Groups, Aux, Main, Matrix, PAFL
Sidechain Hi-Cut Filter	12dB/octave, Freq 120Hz – 20kHz	Main mix modes	None, LR, LCR, LCR+, LR+MSum, LR+M
Threshold	-72dBu to +12dBu		
Depth	0 to 60 dB	External Input to Mix	Assignable source
Attack	50us to 300ms	Trim	+/-24dB digital trim
Hold	10ms to 5s	Polarity	Normal/Reverse
Release	10ms to 1s	Insert	Assign to any sockets, In/Out, +4dBu/- 10dBV level
			1 insert point per channel: Pre-EQ
PEQ			
Туре	4-Band fully parametric, +/-15dB	GEQ	28 bands 31Hz -16kHz, +/-12dB
Frequency Range	Global setting for Inputs = $20-20$ kHz or 'Analogue setup'	Туре	Constant-Q, Proportional-Q, digiGEQ, hybrid
Analogue Range setup	20-200Hz, 35-1kHz, 500-15kHz, 2k-20kHz	Gain	Frequencies displayed on LCD strip
Band 1	Selectable LF Shelving, Bell, Hi-Pass	PEQ	as input channel
Band 2	Bell	Compressor	as input channel
Band 3	Bell	Delay	Up to 680ms, in/out
Band 4	Selectable HF Shelving, Bell, Lo-Pass		
Bell Width	Non-constant Q, variable, 1.5 to 1/9th octave	FX	
Shelving Type	Classic Baxandall	FX Processing	12x RackFX engine, internal module
Hi-Pass, Lo-Pass Filter selectable	12dB/octave	Mode	Send>Return, Inserted, Daisy Chain FX, direct to output
Band in/out	per channel	FX Returns	
		12 Stereo dedicated returns	Fader, Pan, Mute, Routing to Grp, Aux, FX, Main
			4-band PEQ on each return

Talkback	Assignable source
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
Controls	Level, Mute
Routing	To Groups, Aux, Main, Matrix
RTA	31-Band 1/3 octave 20-20kHz
Source	Follows selected PAFL source
Peak Band Indication	Option to display dominant frequency