

**ALLEN&HEATH**

**SQ**

リファレンスガイド  
Firmware V1.5.0

1. 重要なお知らせ .....	6
2. はじめに .....	7
3. ソフトウェアの更新 .....	8
4. 操作概要 .....	9
4.1 SQのコントロール.....	9
4.2 チャンネルタイプ.....	10
4.3 スクリーン上のパラメーター、メニュー、ポップアップ.....	10
4.4 スクリーン上のタイトルバー.....	11
4.5 Home画面.....	12
4.6 Diagnostics (ダイアグノスティックス).....	12
4.7 基本的なワークフロー.....	13
4.8 Screens Reference .....	14
5. 接続 .....	16
5.1 ローカルインプット.....	16
5.2 ローカルアウトプット.....	16
5.3 SLink .....	17
5.4 USB .....	17
5.5 Network .....	17
5.6 I/O Port .....	17
5.7 Footswitch .....	17
6. I/O パッチ .....	18
6.1 ソースのパッチとパッチ先 .....	18
6.2 ローカルソケット .....	20
6.3 SLink ソケット.....	20
6.4 MEシステム .....	20
6.5 USB-B と SQ-Drive Channels.....	21
6.6 I/O Port Channels .....	21

6.7 Tie Lines(タイライン) .....	21
6.8 ソケットコントロール .....	22
<b>7. Processing(プロセッシング).....</b>	<b>23</b>
7.1 Preamp (Input Channels) .....	24
7.2 Preamp (Mix Channels).....	27
7.3 HPF (Input Channels).....	28
7.4 Gate (Input Channels) .....	29
7.5 Insert .....	31
7.6 GEQ (Mix Channels) .....	32
7.7 PEQ.....	34
7.8 Compressor .....	35
<b>8. Routing.....</b>	<b>38</b>
8.1 Direct Out .....	39
8.2 Mix Send と Balance Settings.....	40
8.3 DCA/Mute Groups .....	41
8.4 Send Levels と Mix Assignments.....	42
8.5 CH to All Mix key .....	42
8.6 Matrices .....	43
<b>9. Metering .....</b>	<b>44</b>
9.1 PAFL LED Meter .....	44
9.2 Input/FX/Mix/USB Meters .....	44
9.4 Chromatic Channel Metering.....	45
9.5 RTA's.....	46
9.6 その他のメーター .....	50
<b>10. FX エンジン .....</b>	<b>51</b>
10.1 ユニットとプル設置プリセットのロード.....	51
10.2 パラメーター調整 .....	52

10.3 FXバスとリターンを使用 .....	52
10.4 他のソースからFXへのセンド.....	53
10.5 FX Levels と PEQ .....	54
10.6 FX Screen Follow Sel .....	54
10.7 RackExtra FX Types.....	55
<b>11. Shows/Scenes/Libraries の保存とリコール .....</b>	<b>57</b>
11.1 Scene Manager .....	58
11.2 Global Filters .....	60
11.3 Safes .....	63
11.4 Libraries.....	63
11.5 Data 転送 (USB/MixPad).....	65
<b>12. Setup .....</b>	<b>69</b>
12.1 Strip Assign .....	69
12.2 Input/Mix Stereo Assign.....	70
12.3 Mix Bus Configuration .....	71
12.4 SoftKeys/SoftRotaries .....	72
12.5 Footswitch .....	75
12.6 Surface Preferences .....	76
12.7 PAFL .....	78
12.8 Talkback Settings .....	80
12.9 Signal Generator .....	81
12.10 Audio Sync と AES Sample Rate.....	82
12.11 I/O Port .....	83
12.12 USB Options.....	84
12.13 Mixer Role と Master Fader Mode .....	85
12.14 DCA Spill .....	86
12.15 Input Ganging.....	87

12.16 Network Setup .....	88
12.17 User Permissions .....	89
<b>13. SQ-Drive と USB-B .....</b>	<b>92</b>
13.1 SQ-Drive Stereo Recording と Playback .....	93
13.2 SQ-Drive Multitrack Recording と Playback.....	95
13.3 コンピューターへの接続.....	97
<b>14. MIDI と DAW Control .....</b>	<b>98</b>
14.1 MIDI Channel と MMC .....	98
14.2 MIDI Fader Strips .....	99
14.3 DAW Control.....	99
14.4 MIDI from Soft Controls .....	99
<b>15. Automatic Microphone Mixing (AMM) .....</b>	<b>100</b>
15.1 AMM Input Assign .....	100
15.2 AMM Overview .....	101
15.3 AMM Setup.....	102
<b>16. Add-ons .....</b>	<b>103</b>
<b>17. Mix/System Reset.....</b>	<b>104</b>
17.1 Reset Mix Settings.....	104
17.2 System Reset .....	107
17.3 Fader キャリブレーション .....	107
<b>18. ブロックダイヤグラム .....</b>	<b>108</b>
<b>19. Specifications (仕様) .....</b>	<b>110</b>
<b>20. Warranty Information .....</b>	<b>115</b>

## 1. 重要なお知らせ

### 安全のために

SQの電源を入れる前に、ユニットに付属の安全指示書 (AP9240 / CL1-1) をお読みください。ご使用上の安全のために、これらの文書に記載されている項目また機器本体に印刷されている警告に従いご注意ください。

### 換気

使用時はSQの側面や通気口をふさがないでください。特に冷却ファンには十分な換気が必要です。

### サポート

SQのサポートについては、[support.allen-heath.com](https://support.allen-heath.com) にアクセスするか、販売代理店にお問い合わせください。

### 登録

最新ファームウェア、SQに関する新しいリリースについてなど最新の情報を入手するためには、[www.allen-heath.com/registersq](https://www.allen-heath.com/registersq) でSQを登録してください。

### ファームウェアのアップデートとアプリケーション

ファームウェア、リリースノート、リファレンスガイドの最新バージョンを入手するには [www.allen-heath.com](https://www.allen-heath.com) を参照してください。

ファームウェアのリリースには重要な更新や拡張機能が含まれています。また最新のDEEPプロセッシングにアクセスするために必要な場合があります。

SQのファームウェアとアプリのバージョンには、同じメジャーリリース番号が必要で、各リリース番号の最初の2桁を意味します。

例     **1.5.3** and **1.5.5** = 互換性あり

**1.5.3** and **1.4.3** = 互換性なし

## 2. はじめに

SQリファレンスガイドをお読みのかたへ。

高品質のオーディオミキシングとプロセッシングが必要とされるアプリケーション用にデザインされたコンクトで信頼性が高いユニットは、Allen&Heath XCVIコアで構築されたSQシリーズのデジタルミキサーは、96kHzの可変ビット深度処理と超低レイテンシーを特長とします。

SQシリーズま単独で使用するほかこ、リモートオーディオユニットとオプションカード を使用して拡張することもできます。また、追加のプロセッシングオプションを使用してカスタマイズすることもできます。

全てのモデルが同じプロセッシングコアを持ち同じミキシング機能を持つため、本ガイドは各モデル共通です。必要に応じて、各モデル個別の説明があります。モデルごとの違いは次のとおりです。

モデル	フェーダー	プリアンプ	XLR アウトプット	ソフトキー	ソフトロータリー
<b>SQ-5</b>	16+master	16+talkback	12	8	0
<b>SQ-6</b>	24+master	24+talkback	14	16	4
<b>SQ-7</b>	32+master	32+talkback	16	16	8

### 3. ソフトウェアの更新

- 1) 新しいまたはFATでフォーマットされたUSBドライブをSQのフロントにあるSQドライブポートに挿入します。
  - 2) 「Utility」キーを押し、「USB Utility」を選択します。
  - 3) 「Status/Format」タブで、両方のウィンドウに「Ready」と表示されます。そうでない場合は、USBモードが「SQ-Drive」に設定されていることを確認する必要があります。
- ❶ USB BモードとSQドライブモードを切り替えるには:  
ファームウェアV 1.0~V 1.4を実行しているSQの場合 - 「I/O」スクリーンキーを押し、ルーティングマトリックスの上にある「USB」タブをタッチします。USBソースボタンがグリッドの左上に表示され、これをタッチすると現在のモードが表示された状態でモードが切り替わります。  
ファームウェアV 1.5以降を実行しているSQの場合 - 「Setup」画面キーを押し、左側の「Audio」タブ、上部の「USB」タブの順にタッチします。現在のUSBモード値をタッチし、「SQ-Drive」を選択してから「Apply」ボタンをタッチしてモードを切り替えます。
- 4) 「Format」ボタンを押し、画面の指示に従ってドライブをフォーマットすると、すべてのデータが消去され、SQ-Drive専用フォルダーが設定されます。
  - 5) フォーマットが完了したら、ドライブを取り外して、WindowsまたはMacコンピューターに接続します。
  - 6) [www.allen-heath.com](http://www.allen-heath.com)から最新バージョンのファームウェアをダウンロードし、更新するSQモデルの正しいバージョンを選択します。
  - 7) ダウンロードしたZIPファイルを解凍して展開し、USBドライブのルートにファームウェアファイル(.bin拡張子付き)をコピーします。フォルダーに入れなくてください。USBドライブ内にファームウェアファイルが1つかいないことを確認してください。
  - 8) ドライブを安全に取り出しSQに挿入します。
  - 9) 「Utility」キーを押し、「USB Utility」を選択し、「Firmware Update」タブをタッチします。
  - 10) 画面にUSBドライブにあるファームウェアのバージョンが表示されます。「Update」ボタンをタッチして、アップデート処理を開始します。
  - 11) 画面の指示に従い、SQをRebootするプロンプトが表示されたら「Restart」ボタンをタッチして、ファームウェアの更新を完了します。
  - 12) ホーム画面に表示されているファームウェアのバージョンを確認するか、「Utility」キーを押し「General」を選択します。ファームウェアのバージョンは「Diagnostics」タブに表示されます。

## 4. 操作概要

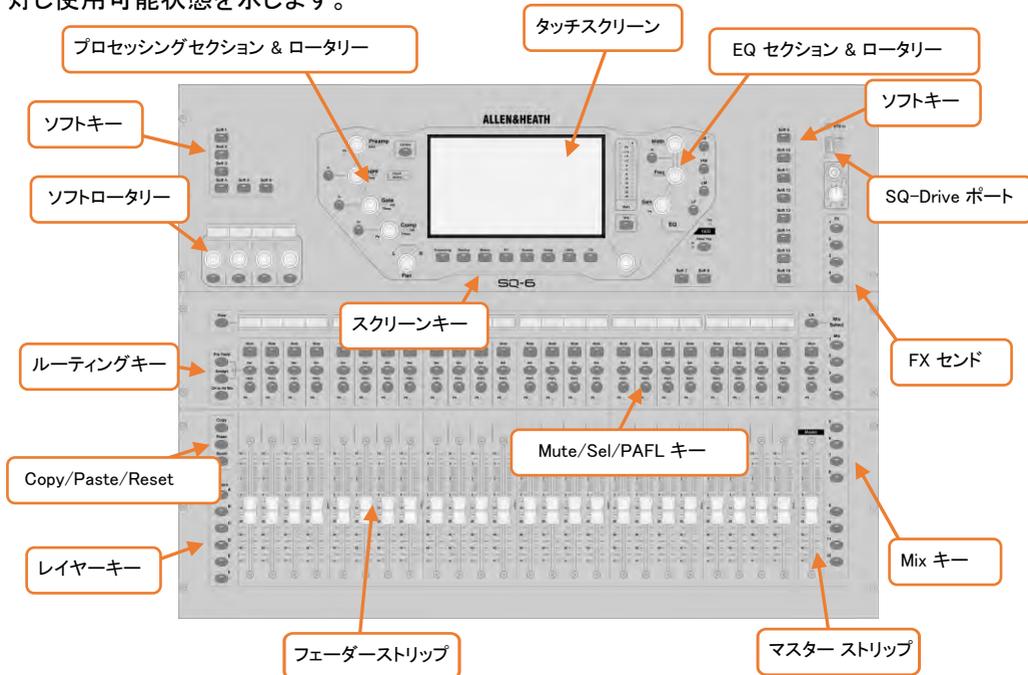
### 4.1 SQ のコントロール

**キー** - すべてのキーにはラベルが付けられており、ほとんどのキーはアクティブ時に点灯します。ユーザーアサイン可能な「ソフトキー」は別として、各キーは特定の機能を持ちます。

**フェーダー** - アサイン可能なフェーダーストリップには6つのレイヤーがあります。すべての入力とFXリターンについて、フェーダーは選択されたミックスへのセンドレベルをコントロールします。FX Send、Mix (Aux / Group)、Matrixフェーダーはマスターレベルをコントロールします。DCAフェーダーはDCAグループのレベルをコントロールし、MIDIフェーダーはMIDIレベルメッセージを送信します。すべてのフェーダーストリップは、GEQの「フェーダー フリップ」機能でも使用されます。

**ロータリーエンコーダー (Rotaries)** - アクティブなときに点灯し、さまざまなパラメーターを調整するために使用されます。大部分は現在選択されているチャンネルまたはミックスのパラメーターの調整用ですが、タッチスクリーンで使用するためのものが1つあります。SQ-6とSQ-7はユーザーアサイン可能な「ソフトロータリー」を別に装備しています。

**タッチスクリーン** - タッチスクリーンを使用すると画面上のボタンとメニューを使用した操作ができます。パラメーターを画面上で選択し、タッチスクリーンロータリーを使用して調整できます。パラメーターが選択されると、画面上でイエローに変わり、タッチスクリーンロータリーが点灯し使用可能状態を示します。



## 4.2 チャンネルタイプ

Input channels - 48個の入力チャンネルです。これらは、ローカル、リモート、またはデジタルの接続により供給され、任意のミックスに出力可能です。

Main LR - メインミックスです。すべてのポストフェーダーモードとオプションはこのミックスに追従します。

Mix channels - Auxまたはグループとして使用できる12個のステレオミックスチャンネルです。

FX sends - FXエンジン用の4つのFXセンドバスです。

FX Returns - FXエンジン用の8つの専用ステレオリターンチャンネルです。

Matrix - 3つのステレオマトリックスバスで、他のバスを組み合わせで構成します。

DCA - 1つのフェーダー一部で複数のチャンネルのレベルとミュートが調整可能な「Digital Controlled Amplifier」チャンネルが8つあります。

MIDI - USBまたはTCP/IP経由で32チャンネルのMIDIコントロールデータを送信できます。

## 4.3 スクリーン上のパラメーター、メニュー、ポップアップ

調整可能なパラメーターと選択 - 黒い背景に白いテキストとして表示されます。数値はバー内にテキストと同様に表示されます。

ライブラリー - ライブラリー利用可能な場合、「Library」キーを押すと、ライブラリーウィンドウが表示され、FXユニット、チャンネルプロセッシング、入力パッチなどの設定をストアまたはリコールできます。プリセットはFactoryライブラリーに保存され、ユーザーライブラリーが独自の設定の保存用です。プリセットのロードを通じて、FXユニットのロードにも使用されます。

❶ ライブラリーが利用可能な場合は、次の記号が表示されます。



❷ ライブラリータイプの全リストはLibrariesセクションを参照してください。

メニューリスト - リストが短いときは、オプションをタッチして選択します。リストが長いときは、オプションをハイライト表示し、タッチスクリーンロータリーを使用して利用可能なすべてのオプションをスクロールすることでナビゲート可能です。リスト項目を選択できない場合（たとえば、ユーザー権限リストなど）、画面上でタッチしてドラッグします。

ほとんどのポップアップメニューの右上に「X」が表示されます。タッチしてポップアップを閉じます。

**Keyboard** - ネームまたは数字を入力用のスクリーンキーボードが画面上に表示されます。Caps Lockを有効にするには、「**^**」(シフト)を長押しします。「Apply」または「OK」をタッチして名前や番号を設定します。閉じるときはキーボードの右上にある「X」をタッチします。標準キーボードとして個別の数値キーボードがあり、16進数を入力すると16進数のみのキーボードが表示されます。

チャンネルネームを入力するときは、カラーボタンをタッチしてチャンネルカラーを選択します。



**Confirmation(確認)** - 確認作業を要求される操作があります。変更を適用 (Apply) またはキャンセル (Cancel) するオプションがある場合、ボタンが画面上に表示されます。場合によっては、より多くの情報と選択肢を含むポップアップが表示されます。

#### 4.4 スクリーン上のタイトルバー

タイトルバーは常に画面の上部に表示され、左から右に向かって以下の情報が表示されます。

- 現在選択されているウィンドウのタイトル。
- 現在選択されているミックス。
- 最後にリコールされた(現在の)シーン。
- 次にリコールされるシーン。
- SLinkポート記号 (SLink接続が利用可能な場合)。
- エラーが検出された場合赤い X 表示 (これをタッチすると、検出されたエラーがポップアップウィンドウで表示されます)。
- I/Oポート記号 (オプションカードが装着されている場合)。
- USBデバイスがSQ-Driveポートに接続されている場合のUSBシンボルが表示されます。オーディオの録音または再生にSQ-Driveを使用する場合は、トランスポート記号に置き換えられます。

## 4.5 Home 画面



SQの電源を入れたときに表示される最初の画面です。チャンネルが選択されていない時や、「Processing」または「Routing」スクリーンキーがアクティブな時にも表示されます。

- ① バンクビューで「Processing」または「Routing」スクリーンキーを押すと、選択されているチャンネルの選択が解除されホーム画面に直接戻ります。

‘Shut Down’ - タッチするとSQをシャットダウンします。

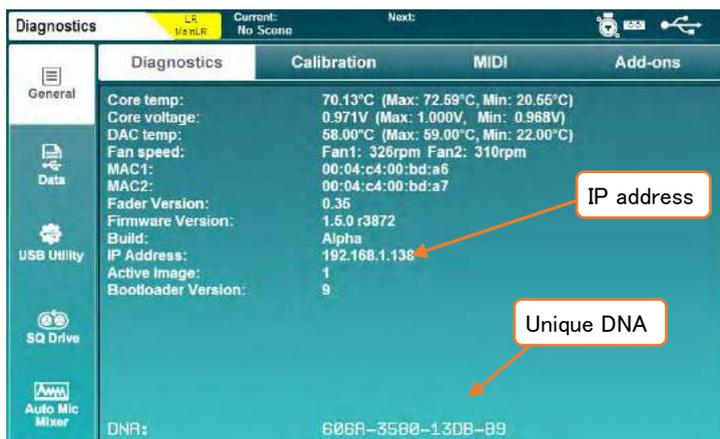
‘Lock’ - タッチすると、SQサーフェスがロックされ、調整ができなくなります。

‘Change User’ - タッチすると他のアクティブユーザーに変更します。

‘Brightness’ - タッチすると、SQの輝度設定に直接移動します。

## 4.6 Diagnostics (ダイアグノスティクス)

「Utilities」スクリーンキーを押して「General」タブをタッチしDiagnosticsにアクセスします。これは、TCP/IP経由接続に使用する現在のIPアドレスや、レジストレーションとアドオンのための固有DNAコードを含む、SQに関する重要な情報を表示します。



## 4.7 基本的なワークフロー

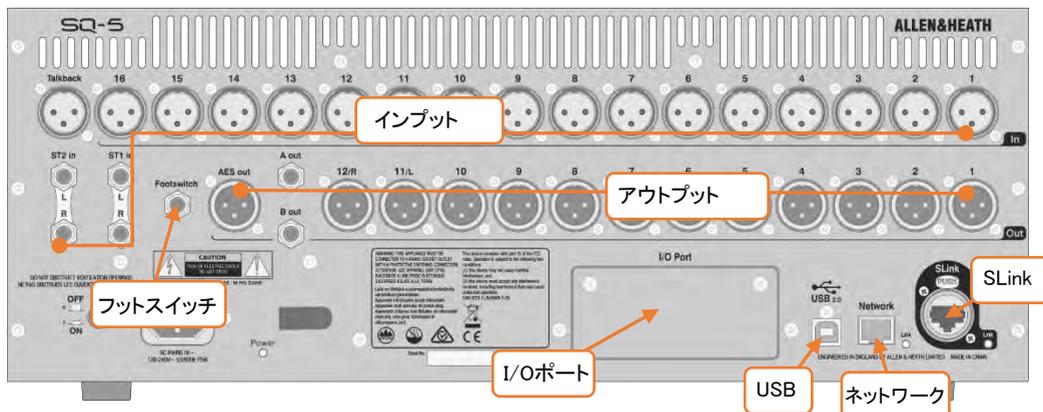
- 「LR」、「Mix」、「FX」キーを押して、選択したミックスへのセンドレベルをフェーダーストリップに立ち上げます。  
レイヤーキーを使用してフェーダーの6つのレイヤー間を移動し個々のレベルを調整します。  
マスターストリップは、選択したMix/ FXのマスターセンドレベルをコントロールします。
- 「Sel」キーを押してストリップを選択します。コントロールを使用して選択したストリップのパラメーターを調整します。
- 選択したストリップのプロセッシングの調整には「Processing」画面へ移動します。  
任意のプロセッシング部分をタッチして詳細を表示し、画面上のパラメーターをタッチしてから、スクリーンローターを使用してパラメーターを調整します。
- Muteキーは、ストリップがミュートされているときに点灯します。  
デフォルトでは、「PAFL」(Pre / After Fade Listen)キーを使用時には、1つのチャンネルのみをPAFLバス/ヘッドフォン出力に送ることができます。
- ミックスセンドを「Post-Fade」に設定すると、LRセンドレベルに追従します。チャンネルからのミックスへの「Pre-Fade」と「Post-Fade」を切り替えるには、「PreFade」キーを押しながら「Sel」キーを押します。  
現在選択されているミックスへストリップをアサインしたり、解除をしたりするには、「Assign」キーを押しながら「Sel」キーを押します。
- 「CH to All Mix」キーを長押しすると、現在選択されているストリップのセンドレベルがメインフェーダーストリップに展開されます。
- FXエンジンを表示および調整するには「FX」スクリーンキーを押します。  
「Library」キーを使用してFXのタイプとプリセットをリコールします。- パラメーターを画面上で選択し、タッチスクリーンローターを使用してパラメーターを変更します。  
FXバス1~4はデフォルトでFXエンジン1~4にセンドされます。  
FXリターンチャンネルは、ステレオ入力チャンネルと同じ方法でミックスにルーティングできます。
- 「Copy」キーを押しながら、「In」キー、「Sel」キー、「Mix」キーを押して、パラメーターやセンドをコピーします。  
「Paste」キーを押しながら「Sel」キー、「Mix」キーを押して、別のチャンネルにプロセッシングやセンドアサインメントをペーストします。  
「Reset」キーを押しながら「In」キー、「Sel」キー、「Mix」キーを押してパラメーターをリセットします。
- 「View」キーを押して、チャンネルストリップとソフトローターLCDに関する他の情報を一時的に表示させることができます。押すたびに別の情報が表示され長押しするとキーを離すまで、その情報が表示されます。

❶ SQの初期状態に関する情報は、このガイドの[Reset Mix Settings](#)のセクションを参照してください。

Screen Key	Option 1/Left Tabs	Option 2/Top Tabs
Processing	Name, Preamp (input)/Ext In (mix), HPF (input), Gate (input), FX unit (FX Snd/Rtn), Insert, GEQ (mix), PEQ, Compressor	Bank/Processing View
Routing	Name, Direct Out/Group/Aux Snd/FX Snd, DCA/Mute Assign, Mix Sends, FX Sends (input)/Matrix Sends (mix)	Bank/Assign and Level View
Meters	Input Meters	N/A
	FX Meters	
	Mix Meters	
	USB Meters	
	RTA	
	Channel Meters	
FX	FX Engines 1-8	Front/Back Panel
Scenes	Scene Manager	N/A
	Global Filter	Input/FX
		Mix
		Other
	Safes	Inputs
		FX
Mix		
Setup	Audio	PAFL
		Talkback
		SigGen
		Audio Sync
		I/O Port
		USB
	Surface	Strip Assign
		Soft Controls
		Footswitch
		Surface Prefs
	Mixer Config	Input Stereo
		Mix Stereo
		Bus Config
		Role
	Ganging	Gangs 1-8
	Network Setup	N/A
	Users	User Settings
		Setup
		Parameters
		Control

Utility	General	Diagnostics
		Calibration
		MIDI
		Add-ons
	Data	Shows
		Scenes
		Libraries
		Sync
	USB Utility	Status/Format
		Firmware Update
	SQ-Drive	Stereo
		Multitrack
	Auto Mic Mixer	Overview
Input Assign		
Setup		
I/O	Inputs/Input channel	Input sources
	Inputs/Mix Ext In	
	Outputs/IP Direct Out	Output destinations
	Outputs/Mix Out	
	Outputs/Rack FX	
	Outputs/Monitor Out	
	Tie Lines/All Input Sources	All Output Destinations

## 5. 接続



### 5.1 ローカルインプット

Mono mic/line (XLR female) - 番号付きバランスタイプのマイクまたはラインレベルの入力です。ゲイン、パッド、48Vファンタム電源はデジタルでコントロールされています。

Talkback (XLR female) - モノのマイク/ライン入力と同じです。トークバック用ですが、追加入力として使用することも可能です。

ST1, ST2 (1/4" TRS jack) - ステレオペアとしてラベル付けされていますが、モノラインレベルのバランス入力としても使用できます。

ST3 (TRS Mini jack) - SQのサーフェス上にあり、ポータブルメディアプレーヤー、ラップトップ、タブレット、スマートフォンなどのラインレベルのソースで、標準のステレオミニジャックケーブルで使用できます。

### 5.2 ローカルアウトプット

Mono line (XLR male) - ミックスまたはダイレクトアウトのラインレベルのアウトプットです。番号付きで出力アサイン可能です。デフォルトでは、LRミックスは11と12に設定されています。

A/B mono line (1/4" TRS jack) - アサイン可能な2つのバランスタイプのラインレベル出力端子です。

AES digital (XLR male) - SQに同期したステレオデジタルアウトプットです。デジタル入力付き機器への接続用です。

Headphone (1/4" TRS jack) - SQのサーフェス上にあり、専用のレベルコントロール付きです。PAFLバスからの出力です。

### 5.3 SLink

Digital multichannel (Neutrik etherCON) - Allen & Heath リモートオーディオユニットを使用してSQを拡張できます。dSnake、DX、およびgigaACE/GXプロトコル間のモード切り替えが可能です。

Protocol	Sample Rate	Max Inputs	Max Outputs
dSnake/ME	48kHz	40	20 (+40 ME)
DX	96kHz	32	32
gigaACE/GX	96kHz	128	128

❗ SLinkは1つの接続上に複数のプロトコルを持つことはできません。

❗ 現在のファームウェアでサポートされている設定を確認するには、[www.allen-heath.com](http://www.allen-heath.com)で最新の「SLink Connections」を参照してください。

### 5.4 USB

SQ-Drive - SQのサーフェス上にあります。USBの「ペン/スティック」ドライブ、またはポータブルHDDやSSDを接続できます。データの保存や呼び出し、ファームウェアのアップデート、ステレオまたはマルチトラックのオーディオ録音および再生に使用されます。

USB-B - 32x32オーディオおよびMIDIの内蔵インターフェースを使用して、WindowsまたはMacコンピューターに接続できます。

❗ 詳細については、[SQ-Drive & USB-B](#) セクションを参照してください。

### 5.5 ネットワーク

SQがコントロールデータを送受信できるように、SQをワイヤレスルーター、アクセスポイントまたはLANに接続します。Allen & Heath SQアプリ、およびTCP/IP経由のMIDI送受信に使用できます。

### 5.6 I/Oポート

SQオプションカードの装着用で、Allen & Heath (SLink) またはサードパーティプロトコル (DanteとWavesを含む) を使用した拡張と接続を可能にします。

❗ 利用可能なオプションカードについては [www.allen-heath.com](http://www.allen-heath.com) をご覧ください。

### 5.7 フットスイッチ

シングルまたはデュアル、モメンタリーまたはラッチのフットスイッチを接続し、ミュート、タップテンポ、シーンチェンジなどの機能をコントロールできます。

❗ 詳細については、[Footswitch Setup](#) セクションを参照してください。

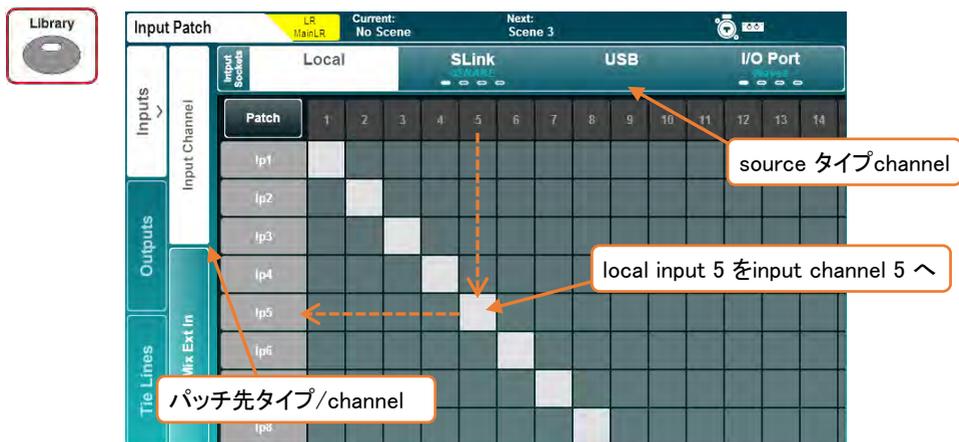
## 6. I/O パッチ

チャンネルプロセッシング画面のPreampセクションか、I/O画面のどちらかで、入力ソケットをインプットプロセッシングチャンネルにパッチします。複数のインプットチャンネルをパッチする場合は、I/Oパッチ画面(アウトプットパッチにも使用される)を使用するほうが便利です。

画面下の「I/O」スクリーンキーを押してパッチマトリックスを表示します。

### 6.1 ソースのパッチとパッチ先

- 左端のタブの1つに触れてから、次のいずれかを選択します。
  - ‘Inputs’ > ‘Input Channel’ = ミキシング用SQの入力チャンネルへ。
  - ‘Inputs’ > ‘Mix Ext In’ = 直接ミックスへ(プロセッシングやレベルコントロールなし)。
  - ‘Outputs’ > ‘Direct Outs’ = インプットチャンネルのダイレクトアウトから。
  - ‘Outputs’ > ‘Mix Outs’ = 全てのミックスアウトから(LR, Aux, Group, Matrix)。
  - ‘Outputs’ > ‘Rack FX’ = FXリターンチャンネルから。
  - ‘Outputs’ > ‘Listen Out’ = PAFL、トークバック、リスンアウトから。
  - ‘Tie Lines’ = 入力可能なすべてのソースとパッチ先。
- インプットにパッチするときは、入力ソケットはマトリックスのトップに表示され、パッチ先チャンネル(SQ内)は左側に表示されます。
- アウトプットをパッチするときは、(SQからの)ソースがマトリックスの左側に表示され、アウトプットソケットがトップに表示されます。
- タイラインをパッチするときは、インプットソースが左側に表示され、アウトプット先がトップに表示されます。



- 画面下のグリッドをタッチ&ドラッグして、インプットおよびアウトプットチャンネルをさらに表示させます。
- 「SLink」タブまたは「I/Oポート」タブをタッチして、チャンネル1-32、33-64、65-96または97-128を表示します。各タブには、現在表示されているチャンネルを示す4つのマークがあります。

## Patching a Source to a Destination -

- パッチを有効にするには、パッチマトリックスの左上にある画面の「Patch」ボタンをタッチします。
- パッチを作成または削除するには、マトリックスのパッチブロックにタッチします。
- 使用可能なパッチブロックはグレーで、パッチを当てるとライトグレーになります。
- 現在利用できないパッチブロックは、パッチを当てた時にダークグレーとライトグレーのストライプになります。
- 現在使用中のインプットまたはアウトプットソケットはダークグレーになります（インサートポイントに使用されている場合も含む）。使用していないソケットはライトグレーです。

❶ I/O画面から移動すると自動的にパッチスイッチがオフになります。これは「Surface Prefs」画面で無効にすることができます。



❶ 現在接続されていないデバイスへのパッチはデバイスが接続されるとアクティブになります。

## Sequential Patching -

クイック連続パッチ（「ブロック」、「1対1」、「ダイアグナルパッチ」とも呼ばれます。）

- タッチ画面のロータリーが点灯するまで、パッチを適応する最初の使用可能なパッチブロックを押し続けます。
- タッチ画面のロータリーを回転してパッチしたいチャンネル数を増減します。これらはブルーのパッチブロックとして表示されます。
- 画面から指を離し、パッチを適用します。

❶ パッチを連続で削除することはできないため、開始するパッチブロックは現在パッチされていない状態である必要があります。

## Input Channel Patch Libraries -

「Inputs」の下の「Inputs Channel」タブがアクティブなときにサーフェス上の「Library」キーを押これらを使用して、異なるセットアップごとにインプットチャンネルパッチを保存および呼び出し、バーチャルサウンドチェック時にインプットパッチ全体をすばやく切り替えることができます。

クイックセットアップ用として、1対1のパッチがファクトリープリセットで提供されています。

- ❶ インプットライブラリーは、選択中のソースのみではなく、すべてのインプットパッチを保存および呼び出します。

### 6.2 ローカルソケット

I/O画面のLocalインプットおよびアウトプットは、SQ本体のアナログ入力および出力ソケットラベルと一致します。

### 6.3 SLink ソケット

SLinkポートは、dSnake、DXおよびgigaACE/GXと互換性があります。これらのモードを切り替えて使用するため、単一接続での複数のプロトコルはサポートされていません。

モードは何も接続されていない限り、ブルーのテキストでタブに表示されます。接続されていない場合は、「Not Connected」が表示されます。

サポートされる設定のリストについては、[www.allen-heath.com](http://www.allen-heath.com) を参照してください。

タブをタッチして、チャンネル1-32、33-64、65-96または97-128を表示します。各タブには、現在表示されているチャンネルを示す4つのマークがあります。

### 6.4 ME システム

ME-U、ME-1、およびME-500ユニットはdSnakeプロトコルを使用するため直接接続します。または、AR2412やAB168のモニターまたはエキスパンダーポートに接続できます。

MEパッチは、dSnakeプロトコルを実行している全てのSLinkポート、SLinkオプションカード、またはその両方で適用可能です。「ME」タブ上の「SLink」および「I/Oポート」テキストは、いずれかのポートでパッチがアクティブな場合は白で表示されます。

- ❶ ME-Uおよび ME-1ユニットは最大40チャンネル、ME-500ユニットは16のモノまたはステレオチャンネルを受信できます。
- ❶ StereoステレオチャンネルはSQのMixer Configで設定をし、ME-500ユニットを使用する場合は、奇数/偶数チャンネルのペアにパッチする必要があります。
- ❶ ME-500ユニットは、受信した最初の16のステレオまたはモノソースを使用可能な16のキーに自動的に割り当てます。

## 6.5 USB-B と SQ-Drive Channels

USB入出力は、USB-B接続またはSQ-Driveのどちらかで使用できます。

USBモードを表示または変更するには、「Setup」キーを押し、「Audio」タブ、「USBタブ」の順にタッチします。

オーディオのストリーミングと録音の詳細については、[SQ-Drive と USB-B](#)のセクションを参照してください。

## 6.6 I/O Port Channels

I/Oポートに装着されているSQオプションカードとの間でのパッチに使用されます。

オプションカードの現在のプロトコルは、接続されていない場合を除き、ブルーのテキストでタブに表示されます。接続されていない場合は、「Not Connected」が表示されます。

- ❶ タブをタッチして、チャンネル1-32、33-64、65-96 または 97-128 を表示します。各タブには、現在表示されているチャンネルを示す4つのマークがあります。
- ❷ Danteなどのオプションカードにパッチを適用する場合、SQをオプションカードにパッチすることに注意してください。その後、さらに通常のパッチを適用します。

## 6.7 Tie Lines (タイライン)

The screenshot shows the 'Tie Lines' interface. At the top, it displays 'Current: No Scene' and 'Next: Scene 3'. Below this, there are tabs for 'Local', 'SLink', 'ME', 'USB', and 'I/O Port'. The 'SLink' tab is selected. The main area is a grid with 'Patch' columns (1-14) and 'SLink' rows (1-7). The grid shows connections between inputs and outputs. Two callouts are present: one pointing to the 'SLink 1' row and 'Patch 10' column with the text 'アウトプット ソケット タイプ /channel', and another pointing to the 'SLink 6' row and 'Patch 1' column with the text 'インプット ソケット タイプ/channel'.

タイラインは、コアのミキシング、レベルコントロール、チャンネルプロセッシングを経由せずに直接ソースとパッチ先との接続をします。

入力可能なソースはすべて左側に表示され、出力可能なパッチ先はすべてトップに表示されます。

利用可能な入力ソースから1つまたは複数の出力にオーディオを直接接続することができ、次のようなアプリケーションがあります。

- プロセッシング前の(ポストソケットアナログプリアンプ)オーディオを送信すると同時に、プロセッシング済みのオーディオをダイレクトアウトから同時に送信できます(マルチトラック録音とME/パーソナルモニタリングシステムに同時に送る場合など)。
  - FOHとモニター用のデジタルスプリットとしてのセットアップや、放送用セットアップへの送りとして使用できます。
  - いずれのミックスで不要なアンビエントマイクを、チャンネルを使用せずに録音するためにUSBまたはオプションカードに送ることができます。
- ❗ シーン変更時に入力チャンネルにアサインされていないソケットのPreampp設定を保護するには、グローバルまたはシーンリコールフィルターで「Tie Line Only Preamps」をブロックします。

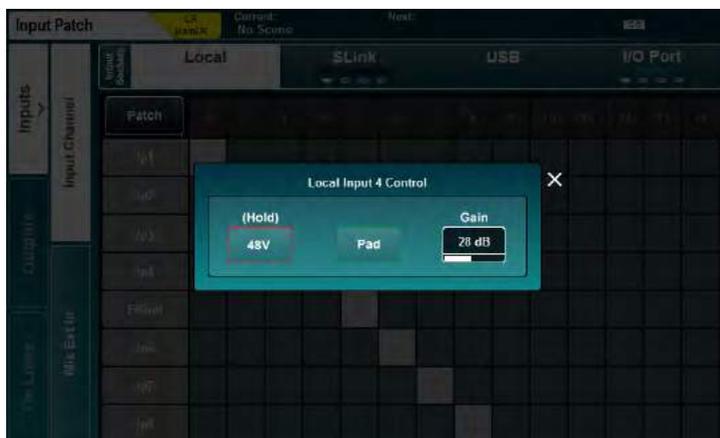
## 6.8 ソケットコントロール

パッチマトリックスのトップにあるソケット番号にタッチすると、該当するローカルソケットまたはエキスパンダーソケットのオプションを含むソケットコントロールポップアップが開きます。

Analogue input = 48V, Pad and Gain

AES input = SRC Bypass option

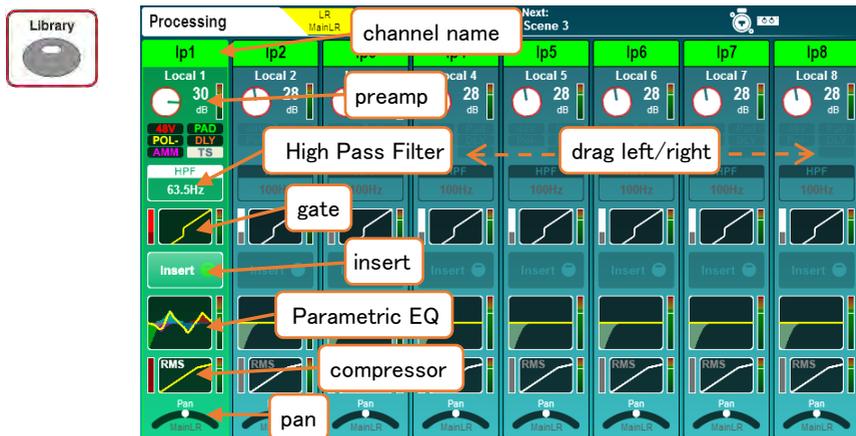
AES output = Output Sample Rate



## 7. Processing(プロセッシング)

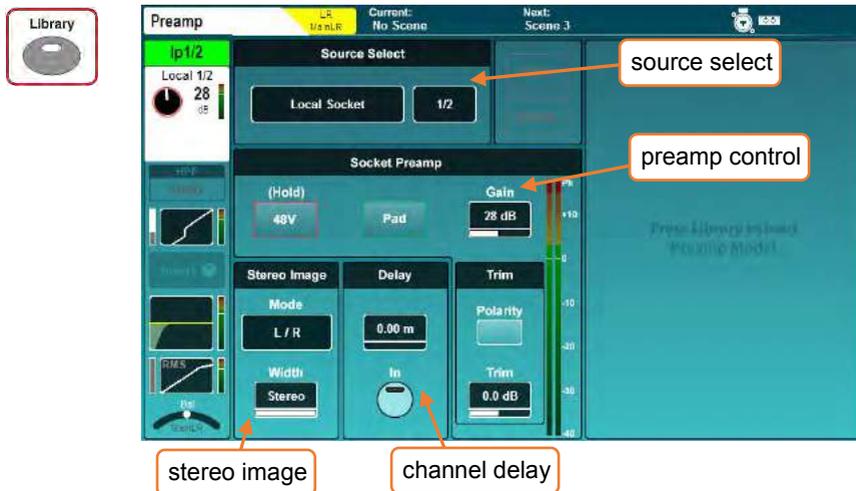
「Sel」キーを押してチャンネルを選択します。タッチスクリーン回りの物理的なコントロールとキーが点灯し、アクティブであることを示し、選択したチャンネルのパラメーターが調整できます。

「Processing」スクリーンキーを押して、プロセッシング「バンクビュー」を表示します。



選択したチャンネルが強調表示された状態で、最大8つのチャンネルの処理の概要が表示されます。見えている範囲外のチャンネルを選択すると、ビューが自動的に変更されます、タッチしてドラッグすることで、現在のレイヤーのすべてのチャンネルを見ることができます。現在選択したミックスチャンネルは最右端に表示されます。

- Channel Name をタッチして、チャンネルの名前やカラーを変更します。
- 「Apply」をタッチして、名前と色を設定します(設定されるとスクリーンとLCDディスプレイのChannel部に表示されます)。
- ❗ キーボードは画面上に残したまま、他の「Sel」キーを押すと、複数のチャンネルのネーミングを続けて行えます。
- 任意のプロセッシングブロックをタッチして詳細を表示し調整できます。チャンネルのオーバービューは、画面の左側に引き続き表示されています。同じタイプの別のチャンネルを選択すると、新たに選択したチャンネルの同じパラメーターを調整できます。
- アクティブなブロックをタッチするか、「Processing」キーを押してバンクビューに戻ります。
- オーディオシグナルプロセッシング経路の順序は上から下に向かって表示されます。
- ❗ DCAチャンネルは、最大28の「members」リストを表示します。さらにも多くのメンバーが存在する場合は、リストの下部に「…」が表示されます。



### Source Select –

- ソースリストからソースのタイプをタッチして選択します。

Unassigned = チャンネルにソースがありません。  
 Local Socket = SQ本体のリアに装備されたソケット。  
 SLink Socket = SLinkポートに接続されたデバイス  
 (AR、AB、DXユニットまたは別のコンソール)。  
 USB Port = SQ-DriveまたはUSB-B(モードに応じて)。  
 IO Port = SQオプションカード。  
 Signal Generator = 内蔵シグナルジェネレーター。

- ソースChannelをタッチし、タッチスクリーンロータリーを使用してChannelをスクロールできます。

### Socket Preamp –

ソースがプリアンプ付きのソケットにセットされると、「48 V」、「Pad」、および「Gain」パラメーターが使用可能になります。これらはリモートプリアンプのデジタルコントロールであり、チャンネルプロセッシングの一部ではありません。

- ❗ Danteエクステンダーを使用する場合、ソケットはDanteオプションカードチャンネルにパッチされ、その後SQチャンネルにパッチされます。
- ❗ ソケットコントロールは、I/O画面でも使用できます。

- 「48V」ボタンを長押しして、ファンタム電源のオン/オフを切り替えます(切り替え後一定の時間、チャンネルは自動的にミュートされます)。
- 「Pad」ボタンをタッチして、-20dBパッドのオン/オフを切り替えます。
- 「Gain」または「Trim」を選択してタッチスクリーンロータリーで調整します。

Gain = 0dB to +60dB

Trim = -24dB to +24dB

**i** ローカルマイク入力やエキスパンダーへの入力のゲインはデジタルコントロールされたアナログ処理です。トリムはデジタルまたはライン入力をデジタル領域で調整します。

- 「Pol」ボタンをタッチして、入力チャンネルの極性を反転させます。

**Delay** - プロセッシングの順序では、ミリ秒のチャンネルディレイはコンプレッサーの後にあります。通常はゲインなどのミキシング中に調整されない「セットアップ」パラメーター類と同時に設定されるため、Preamp画面に表示されています。

- タッチスクリーンロータリーを使用して数値を調整します。

Input channel delay = 0.00ms to 341.00ms

Or 0.00m to 121.23m (-20°C to +40°C)

Or 0.00ft to 397.76ft (-4°F to +104°F)

Or 0S to 32736S

**i** ディレイの測定に使用する単位は、[Surface Preferences](#)画面で選択します。

- 「In」ボタンをタッチして、Delay 挿入のオン/オフを切り替えます。

**Stereo Image** - このセクションは、ステレオ入力チャンネルが選択されている場合にのみ表示されます。「Mode」をタッチして、次のオプションから選択します。

L/R = s 標準のLeft/Right。

R/L = ight/Leftへの切り替え。

L-Pol/R = 標準のLeft/Rightにおいて、Leftの極性反転。

R-Pol/L = Rightを極性反転してRight/Leftへの切り替え。

Mono = LeftとRightを両チャンネルが供給。

L/L = 両チャンネルにLeftを供給。

R/R = 両チャンネルにRightを供給。

M/S = mid/side マイクのデコード用(出力 M + S / M-S)。

**i** 通常のM/Sの使用では、Mid信号マイクを奇数チャンネルにパッチし、Side信号マイクを偶数チャンネルにパッチする必要があります。

**Width** コントロールは、Mono(0%)からStereo(100%)まで1%ずつ調整できます。

## DEEP Preamp -

SQ本体とリモートオーディオユニットのプリアンプは応答性が高く低歪で、高い精度と再現性を持ちますが、別の特性が要求される場合もあります。DEEPプリアンプモデルを使用すると、専門的で特殊な外部機器を操作することなく、要求される特性を容易に追加でき、完全にコントロールすることが可能です。

- チャンネルの「Preamp」画面が表示されているとき、「Library」スクリーンキーを押して、プリアンプモデルのリストを表示します。

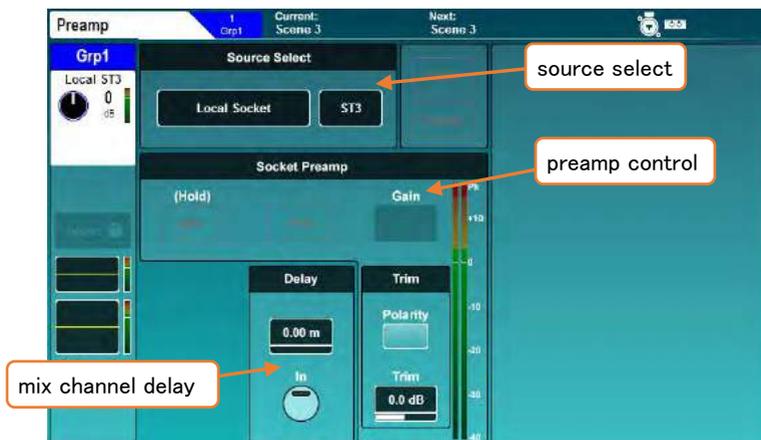


- Preampを選択し、「Recall」ボタンを押してロードします。



- 「On/Off」をタッチして、プリアンプモデルのオン/オフを切り替えます。
- 画面上的パラメーターをタッチしてから、タッチスクリーンロータリーで調整します。

## 7.2 Preamp (Mix Channels)



### Mix External In -

「Mix Ext In」は任意のミックスチャンネルで使用できます。プロセッシングやルーティング、レベルコントロールを行わず、ソースから直接ミックスにオーディオをルーティングします。通常は、サブミキサーやクリックトラックなどの前処理された信号をミックスに追加するために使用します。

❗ MonoミックスはMonoの外部入力に対応し、StereoミックスはStereoの外部入力に対応します。

チャンネルディレイを除き、プリアンプセクションのすべてのパラメーターは、Source Select、Socket Preamp(ソースとしてソケットプリアンプを選択した時に使用可能)、およびTrimを含み Mix External In のコントロール用です。詳細は、[Preamp \(input channels\)](#) を参照してください。

❗ 「Polarity」スイッチとTrimコントロールは、アサインされた「Mix Ext In」の極性とトリムに影響し、ミックスチャンネル出力には影響しません。

### Delay (mix channel output delay) -

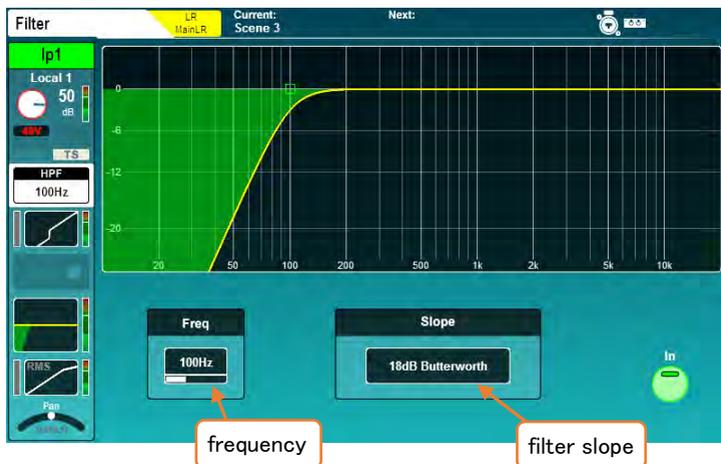
シグナルプロセッシングの順序では、このディレイはミックスチャンネルの最後、コンプレッサーの後にあります。

- タッチスクリーンロータリーを使用して数値を調整します。

Mix channel delay = = 0.00 ms to 682.00 ms  
Or 0.00 m to 242.47 m (-20°C to +40°C)  
Or 0.00 ft to 795.53 ft (-4°F to +104°F)  
Or 0 S to 65472 S

- 「In」ボタンをタッチして、Delay 挿入のオン/オフを切り替えます。

❗ デレイ測定に使用する単位は、[Surface Preferences](#)画面で選択できます。



## HPF -

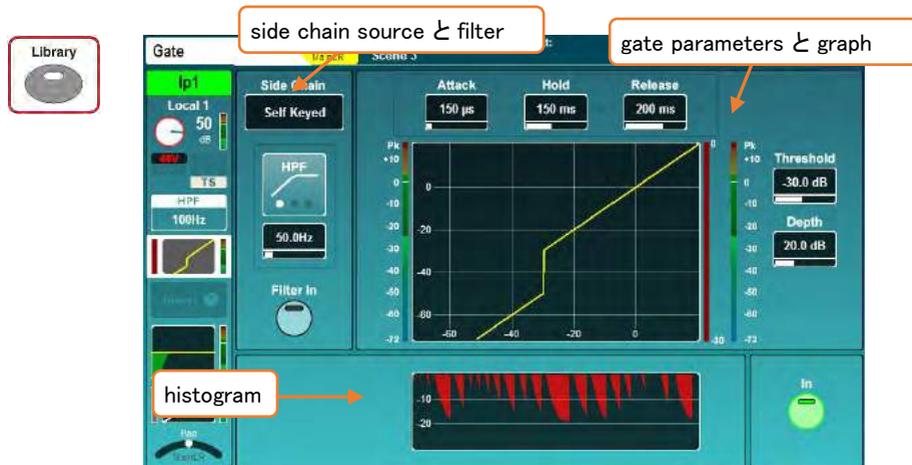
ハイパスフィルター(HPF)は、すべての入力チャンネルで使用可能で、スロープと周波数を調整することができます。

- 画面上の「In」ボタン、または専用のHPFの「In」キーを使用して挿入を切り替えます。
- HPF周波数値をタッチして選択し、タッチスクリーンロータリーを使用するか、専用のHPF「Freq」ロータリーを使用して、選択した入力チャンネルを調節します。
- 現在の「Slope」値をタッチして、異なるフィルタースロープを選択します。

HPF Frequency = 20Hz to 2KHz

Slope = 12dB, 18dB, 24dB (attenuation per octave) Butterworth

- ① HPFは、PEQ処理画面にも表示され、PEQ設定を使用して保存と呼び出しができます。信号経路の異なるポイントでの別の処理ですが、PEQの応答曲線には影響しません。



画面上の「In」ボタンまたはサーフェス上の Gate の「In」キー(本体上の Gate threshold ロータリーの左側)を使用して、Gate の挿入を切り替えます。

#### Side Chain -

- 「Self Keyed」を選択するか、別のチャンネル信号をサイドチェーンにします。
- ① 別のチャンネルをサイドチェーン入力として使用する場合、信号はそのチャンネルのすべてのプロセッシングの後の、ディレイ後のポイントがソースになります。
- フィルタータイプをタッチして、HPF / BPF / LPF のモードを切り替えます。「Filter In」ボタンでフィルターを有効にします。
- 周波数値をタッチして選択し、タッチスクリーンロータリーで調整します。

HPF Frequency = 20Hz to 5kHz  
 BPF Frequency = 120Hz to 10kHz  
 LPF Frequency = 120Hz to 20kHz

#### Parameters and graph -

- グラフは、X 軸にinput/thresholdを、Y 軸にoutputレベルを表示して、ゲートパラメータの設定を視覚的に表示します。
- サイドチェーン入力レベルは、グラフの左側のメーターに表示されます。0dBから-30dBまでのゲートアクション(信号通過)は、グラフのすぐ右側のメーターに表示されます。ゲートがインになると赤になり、そうでなければ白です。ゲート後のレベルはさらにその右側のメーターに表示されます。

- パラメーターをタッチして選択し、タッチスクリーンロータリーを使用して、値を調整します。Threshold 調整には本体上に専用ロータリーもあります。

Attack = 50 $\mu$ s to 300ms  
Hold = 10ms to 5secs  
Release= 10ms to 1sec  
Threshold = -72dB to +18dB  
Depth = 0dB to 60dB

#### Histogram -

ヒストグラムは、過去12秒間のゲートアクティビティを右から左方向に示します。リダクションメーターと同様に、ゲートがインの状態は赤で表示され、アウトの場合はライトグレーで表示されます。

## 7.5 Insert

SQのインサートポイントを使用して、使用可能なI / Oソケット間でオーディオをルーティングし、アナログまたはデジタル機器をチャンネルに挿入できます。



内蔵FXエンジンのインサート使用もできます。詳細については、FXエンジンのセクションを参照してください。

Send - Insert センドのタイプとチャンネルを選択します。

Return - Insert リターンソースのタイプとチャンネルを選択します。

Send/Return タイプ = Local Socket, SLink Socket, USB Port, IO Port, FX Unit

❗ Insert センドとリターンはレイテンシーを補正されません。

Operating level - Insert タイプに適するラインレベルを選択します。

Digital = デジタル I/O 使用。

Analogue = +4dBu 外部機器使用。

-10 dBV = -10dBV 外部機器使用。

- 画面上の「In」ボタンを押してインサートのインとアウトを切り替えます。
- 「Unassign」ボタンを押して全てのセンドとリターンソケットの割り当てを解除します。

選択したチャンネルのインサートが割り当てられて「In」に切り替わると、サーフェス上の「Insert Active」LEDが点灯します。

- ❗ インサートポイントで使用されるソケットは、I/O画面のソケット番号の色分けによって「使用中」として識別されます。
- ❗ ソケットがセットされ、別の場所にパッチされている場合、インサートは無効になります。この状態では、「Insert Invalid」が画面の右側に表示され、インサートが切り替わります。



すべてのミックスチャンネルが、28バンドステレオGEQを装備しており、画面上の「In」ボタンを使用してチャンネルのイン/アウトを切り替えることができます。

GEQがアクティブなミックスチャンネルが選択された場合、GEQセクションの緑色の「In」LED（サーフェス上ではPEQロータリの下）が点灯します。

調整するには、スクリーン上の各バンドのフェーダーをタッチし、タッチスクリーンロータリーを使用します。

Frequencies (Hz) = 31, 40, 50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1k, 1.25k, 1.6k, 2k, 2.5k, 3.15k, 4k, 5k, 6.3k, 8k, 10k, 12.5k, 16k  
 Gain = -12dB to +12dB  
 Bandwidth = 1/3<sup>rd</sup> oct (constant)

#### ‘Fader Flip’ mode -

SQは本体フェーダー上にGEQを展開することもでき、各チャンネルストリップには単一の周波数帯が表示され、迅速かつ正確な調整が可能になります。

- GEQの「Fader Flip」キーを押すと、各フェーダーストリップが各周波数帯域に対応し、フェーダー上に選択されたMIXのGEQが展開されます。SQ-5またはSQ-6では「Fader Flip」キーを2回押すと、もう一方の周波数帯が表示され、3回押すとFader Flipモードが終了します。

❗ 「フェーダーフリップ」モードでは、クロマティックチャンネルメーターとピークインジケータを使用して、RTAレベルと顕著な周波数を表示できます。詳細については、[RTA - GEQ ‘Fader Flip’](#) セクションを参照してください。

RTA - RTAは、GEQの各周波数帯域のRTAソースのレベルを表示します。

GEQ RTAの詳細については、このガイドのRTAセクションを参照してください。

### DEEP GEQ -

標準の「Constant-Q」GEQに加えて、独自の特性を持つ他の DEEP GEQ を追加できます。

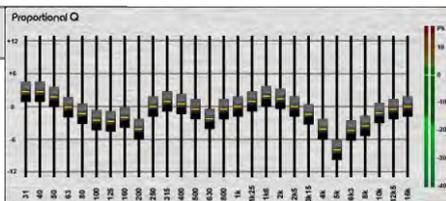
DEEP GEQモデルをSQに追加すると、任意ミックスチャンネルで「Constant-Q」GEQに代わり使用できます。

❶ DEEP モデルの追加方法に関しては、本ガイドのAdd-onsセクションにあります。

- 「Library」キーを押して、GEQライブラリーを表示します。
- 「Factory」ライブラリーからさまざまなGEQモデルをリコールできます。
- 「User」ライブラリーを使用して、DEEP GEQユーザープリセットをストア/リコールできます。

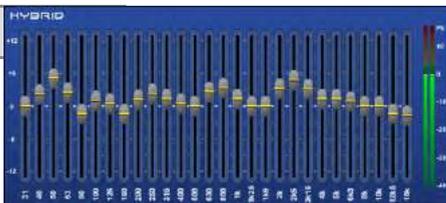
### Proportional-Q -

最大のカットまたはブースト値に向かって徐々に狭くなるスムーズなワイドQ。



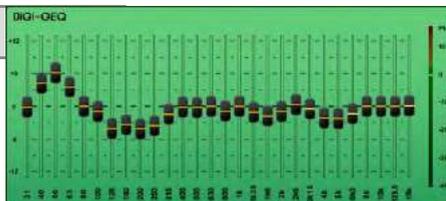
### Hybrid GEQ -

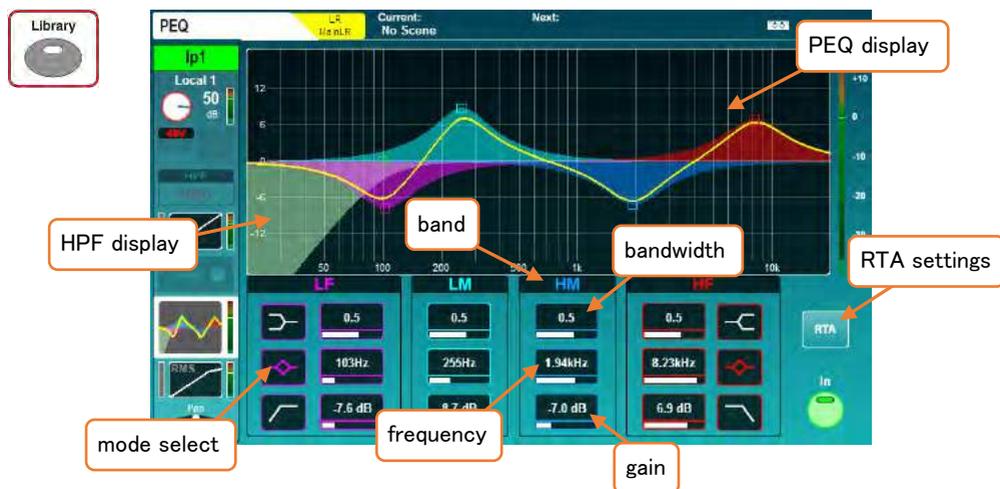
Proportional-QユニットとConstant-Qユニットの組み合わせにより、スムーズなブーストと効果的なカットが実現します。



### Digi GEQ -

GainとWidthを最適化して、周波数帯域幅の相互干渉を最小限に抑えます。



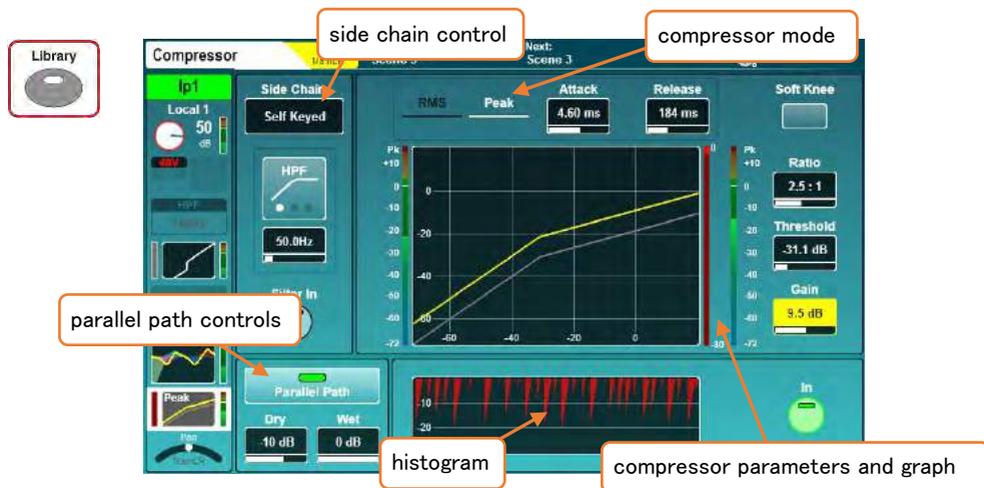


PEQは、サーフェス上「In」キーまたは画面上の「In」ボタンでオン/オフを切り替えることができます。

- PEQの4バンドには、サーフェス上のEQセクションに合わせてラベルが付けられています。
- サーフェス上のEQコントロールを使用時は、帯域を選択し、Gain、Width、およびFreqロータリーを使用して調整します。画面上で調整するには、パラメーターをタッチしてタッチスクリーンロータリーを使用するか、グラフ上のポイントをタッチしてドラッグします。
- ❗ サーフェス上の周波数帯域の選択は、[Surface Preferences](#) で画面上の選択に従うように設定することができます。
- 該当するアイコンをタッチすると、シェルフ、ベル、LFバンドとHFバンドのフィルタモードを切り替えることができます。
- PEQがアクティブの場合、グラフィックディスプレイは明るい色で表示され、アクティブでない場合はグレーアウト表示されます。

LF Mode = Shelf, Bell, HPF  
 HF Mode = Shelf, Bell, LPF  
 Frequency (all modes) = 20Hz to 20kHz  
 Width (parametric) = 1.5 octave to 1/9<sup>th</sup> octave  
 Gain (parametric, shelf) = -15dB to +15dB

- 「RTA」ボタンを押して、RTAオーバーレイの設定を表示および調整します。PEQ RTAの詳細については、このガイドの[RTA](#)のセクションを参照してください



画面上の「In」ボタンまたはサーフェス上の Compressor の「In」キー（本体上の Compressor threshold ロータリーの左側）を使用して、Compressor の挿入を切り替えます。

#### Side Chain -

- 「Self Keyed」を選択するか、別のチャンネル信号をサイドチェーンにします。
- ① 別のチャンネルをサイドチェーン入力として使用する場合、信号はそのチャンネルのすべてのプロセッシングの後の、ディレイ後のポイントがソースになります。
- フィルタータイプをタッチして、HPF / BPF / LPF のモードを切り替えます。
- 周波数値をタッチして選択し、タッチスクリーンロータリーで調整します。

HPF Frequency = 20Hz to 5kHz

BPF Frequency = 120Hz to 10kHz

LPF Frequency = 120Hz to 20kHz

#### Compressor Mode -

スタンダードなコンプレッサーには、RMS(平均値)とPeakの2つの検出モードがあります。いずれかのモードをタッチして切り替えます。アクティブなモードは白で表示されます。

#### Soft Knee -

Soft Knee のボタンをタッチしてオンにします。Threshold 付近のコンプレッションを滑らかにする比率を設定できます。(グラフに表示されます)。

## Parameters -

- パラメーターをタッチして選択し、タッチスクリーンロータリーを使用して、値を調整します。

Attack = 30 $\mu$ s to 300ms  
Release = 50ms to 2secs  
Ratio = 1:1 (no compression) to Infinity (limiting)  
Threshold = -46dB to +18dB  
Gain (make-up gain) = 0dB to +18dB

## Graph -

- グラフは、X 軸にinput/thresholdを、Y 軸にoutputレベルを表示して、コンプレッサーパラメーターの設定を視覚的に表示します。
- サイドチェーン入力レベルは、グラフの左側のメーターに表示されます。
- 0dBから-30dBまでのコンプレッション(信号減衰)は、グラフのすぐ右側のメーターに表示されます。コンプレッサーがインになると赤になり、そうでなければ白です。
- コンプレッサー後のレベルは信号減衰の右側のメーターに表示されます。

## Parallel Compression -

コンプレッション信号とオリジナルの信号をブレンドできます。XCVIコアにより、これらの信号はコヒーレントであり、コームフィルタリングは導入されません。

- 「Parallel Path」ボタンをタッチして、インを切り替えます。
- Dry/Wet の値をタッチし、タッチスクリーンロータリーを使用して調整します。

Dry/Wet individual level = -infinity to 0dB

## Histogram -

ヒストグラムは、過去12秒間のゲートアクティビティを右から左方向に示します。リダクションメーターと同様に、コンプレッサーがインのときはレベルリダクションは赤で表示され、アウトの場合はライトグレーで表示されます。

## Ducker Mode -

Compressorライブラリーのオプションとして「**Ducker Mode**」が使用できます。これは、別のチャンネルの信号に基づいてチャンネルレベルを減衰するモードです(サイドチェーン入力を使用)。多くの場合、アナウンスマイクの入力サイドチェーンによりBGMを減衰させるのに使います。

DEEP Compressors - クラシックなハードウェアコンプレッサーがモデル化されており、独特の音質および動作特性を提供します。

Once DEEP モデルをSQに追加すると、任意のチャンネルで RMS/Peak compressor に代わり使用できます。

❶ DEEP モデルの追加方法に関しては、本ガイドのAdd-onsセクションにあります。

- 「Library」キーを押して、Compressor ライブラリーを表示します。
- 「Factory」ライブラリーからさまざまなCompressor モデルをリコールできます。

### Opto -

多様なオプティカルコンプレッサーの最高レベルの特性を1つのスムーズなサウンドユニットに統合。



### 16T -

自然なゲインリダクションを持つVCAベースのタイトでパンチの効いたRMSコンプレッサー。



### 16VU -

動作時には中低音域を音楽的に強化してくれる、クラシックなVCAベースのRMSコンプレッサー。



### Peak Limiter 76 -

ヴィンテージ型を1つ、現代型を1つ 提供する、有名なFETアンプの2つのバージョン。両方とも全てボタンモード。



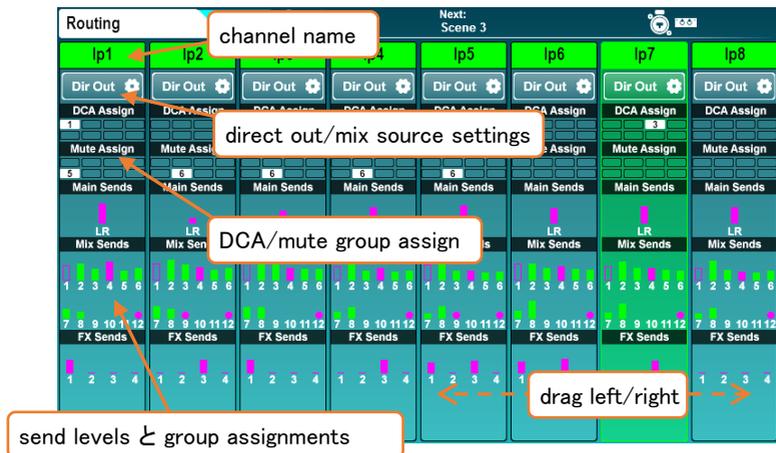
### Mighty -

大きなゲインリダクションを低歪で実現する、独特のアタックを特徴とするトランジスタアレイコンプレッサー。



## 8. Routing

「Sel」キーを押してチャンネルを選択し、「Routing」スクリーンキーを押してルーティング「bank view」を表示します。選択したチャンネルが強調表示された状態で、8つのチャンネルのオーバービューが表示されます。



チャンネルがDCAまたはMuteグループにアサインされている場合、塗りつぶされた番号付きのアイコンで表示されます。

Main/LR、Auxセンド、FXセンドでインプットチャンネルとグループチャンネルのセンドレベルが表示されます。アサインされている場合は塗りつぶされたバーとして表示され、アサインされていない場合はアウトラインとして表示されます。バーは、post-fade の場合はピンク、pre-fade の場合はグリーンになります。

グループとして設定されているミックスがあり、チャンネルがそのミックスにアサインされている場合、小さな円で表示されます。

表示されている8つのチャンネルは、他のチャンネルが選択された場合に自動的に移動します。またレイヤー内で左右にドラッグして他のチャンネルを表示することもできます。

- Channel Name をタッチして、チャンネルの名前やカラーを変更します。
- インプットチャンネルの「Dir Out」ボタンをタッチして、ダイレクトアウト設定を表示します。
- DCA/Mute Assign「ブロック」をタッチして、アサイン設定を表示します。
- Main/Mix/FX Send レベルの任意の場所をタッチすると、そのチャンネルの詳細なセンド情報が表示されます。
- Matrixソース内の任意の場所をタッチして、そのMatrixのすべてのソースを表示します。
- DCAチャンネルのメンバーリストをタッチして、そのDCAのメンバーの表示、割り当て、割り当て解除をします。

❗ DCAチャンネルは、最大28の「members」リストを表示します。さらに多くのメンバーが存在する場合は、リストの下部に「…」が表示されます。



インプットチャンネルの「Dir Out」ボタンをタッチします。

選択したチャンネルの direct output レベルと、すべてのチャンネルに影響するグローバルなダイレクトアウト設定が表示されます。現在選択されているチャンネルは左側に表示されます。

- Level 値をタッチして、タッチスクリーンロータリーを使用して調整します。各チャンネル個別の調整です。

Direct out level = -inf to +10dB

- ダイレクトアウト信号がフェーダーまたはミュートの影響を受けるかどうかを (Follow Fader、Follow Mute など) ボタンをタッチして選択します。
- Direct Out Source の値をタッチして、チャンネルの「tap off point」を選択します。各ソースポイントが経路の順番に表示され、ポイントより前のプロセッシングは影響します。

Post Preamp = Pre Amp ゲインの影響のみを受けます。

Post HPF = ハイパスフィルターの影響も受けます。

Post Gate = ゲートの影響も受けます。

Post Insert Return = インサートリターンの影響も受けます。

Post PEQ = PEQの影響も受けます。

Post Comp = コンプレッサーの影響も受けます。

Post Delay = ミリ秒単位のディレイを含むすべてのチャンネルプロセッシングの影響を受けます。

Mixチャンネルでは、インプットチャンネルの「Dir Out」ボタンの代わりに、別のボタンがあります。これをタッチすると、次のオプションが表示されます。

#### Main - (‘Main Snd’)

- 「Output Bal」値をタッチし、タッチスクリーンロータリーを使用してアウトプットバランスを調整します。

#### Group - (‘Group’)

- 「Output Bal」値をタッチし、タッチスクリーンロータリーを使用してアウトプットバランスを調整します。
- 「All On」または「All Off」ボタンをタッチして、すべてのチャンネルをグループにアサインするか、またはアサイン解除します。

#### Aux - (‘Aux Snd’)

- 「Channel Source」の値をタッチして、チャンネル経路内からAuxへセンドするポイントを選択します。各ソースポイントが経路の順番に表示され、ポイントより前のプロセッシングは影響します。

Post Preamp = Pre Amp ゲインの影響のみを受けます。

Post Insert Return = HPF、Gate、Insert の影響もを受けます。

Post EQ = PEQの影響も受けます。

Post Delay = ミリ秒単位のディレイを含むすべてのチャンネルプロセッシングの影響を受けます。

- 「All On」または「All Off」ボタンをタッチして、すべてのチャンネルをAuxにアサインするか、またはアサイン解除します。
- 「All Pre」または「All Post」ボタンをタッチして、すべてのチャンネルをpre-fadeにするか、またはpost-fadeにします。

#### FX - (‘FX Snd’)

- 「Channel Source」の値をタッチして、チャンネル経路内からFXへセンドするポイントを選択します。各ソースポイントが経路の順番に表示され、ポイントより前のプロセッシングは影響します。

Post Preamp = ゲインの影響のみを受けます。

Post Insert Return = HPF、Gate、Insert の影響もを受けます。

Post EQ = PEQの影響も受けます。

Post Delay = ミリ秒単位のディレイを含むすべてのチャンネルプロセッシングの影響を受けます。

- 「All On」または「All Off」ボタンをタッチして、すべてのチャンネルをFXバスにアサインするか、またはアサイン解除します。
- 「All Pre」または「All Post」ボタンをタッチして、すべてのチャンネルをpre-fadeにするか、またはpost-fadeにします。

## 8.3 DCA/Mute Groups

DCA/Mute Assign ブロックをタッチして、選択したチャンネルのアサインを表示します。

デジタル制御アンプ(DCA)は、単一のフェーダーとミュートキーで複数のチャンネルの送信レベルとミュートを制御します。

Mute グループは、単一のソフトキーでの複数のチャンネルのミュートに使用します。

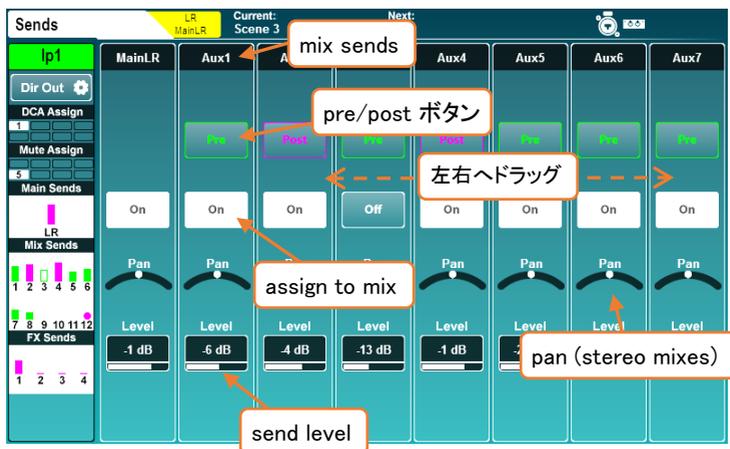


- 「Assign」ボタンをタッチして、選択したチャンネルをDCAまたはMuteグループにアサインするか、またはアサイン解除します。
- 「View」ボタンをタッチして、DCAまたはMuteグループにアサインされているすべてのチャンネルを表示します。
- すべてのチャンネルを表示するには、View ウィンドウ内で上下にドラッグします。
- チャンネルの「Assign」ボタンをタッチして、アサインするか、アサイン解除をします。
- DCA /Mute Assign「ブラック」をタッチして、選択したチャンネルのアサインビューに戻ります。

「Processing」と「Routing」の両画面で、DCAチャンネルは最大28チャンネルの「Members」(そのDCAにアサインされたチャンネル)のリストを表示します。さらに多くのメンバーが存在する場合は、リストの下部に「…」が表示されます。

- DCAメンバーリストの任意の場所をタッチして、チャンネルのアサイン状態を表示できます。
  - ❗ DCAは制御のみを目的としており、信号の加算や伝送は行わないため、処理または計測機能はありません。
  - ❗ PDCAフェーダーストリップでPAFLキーを押すことは、DCAメンバーで追加のPAFLを使用することと同等です。アクティブにするとDCAメンバーのPAFLキーが点滅します。
  - ❗ DCAまたはMuteグループをミュートすると、アサインされたチャンネルのMuteキーが点滅します。チャンネルとしても独立してMuteされている場合、これを示すために点滅の間隔が変わります。
  - ❗ 「DCA Spill」機能により、DCAメンバーをチャンネルストリップ全体に「Spill」できます。詳細については、[DCA Spill](#)セクションを参照してください。

## 8.4 Send Levels と Mix Assignments



選択したチャンネルのすべてのセンドとMixのアサインを表示します。

- タッチして左右にドラッグすると、すべてのMixとセンドが表示されます。
- 「On/Off」ボタンをタッチして、チャンネルをMix/SendまたはMatrixにアサインまたはアサイン解除します。
- 「Pre/Post」ボタンをタッチして、センドをPre-fadeまたはPost-fadeに設定します。
- 「Pan/Bal」コントロールをタッチし、タッチスクリーンロータリーを使用して、センドのパンまたはバランスを設定します。
- 「Level」値をタッチして、タッチスクリーンロータリーを使用するか、またはフェーダーで調整します。
- Mixで「Assign」キーを押しながら「Sel」キーを押すと、現在選択されているMixからチャンネルをアサインまたはアサイン解除できます。
- Mixで「Assign」キーを押しながら「Sel」キーを押すと、Mixへすべてのチャンネルをアサインまたはアサイン解除できます。
- チャンネルの「Pre Fade」キーを押しながら「Sel」キーを押すと、現在選択されているミックスへのチャンネルのセンドが、Pre-fadeセンドとPost-fadeセンド間で切り替わります。
- Mixの「Pre Fade」キーを押しながら「Sel」キーを押すと、全てのチャンネルセンドがPre-fadeセンドとPost-fadeセンド間で切り替わります。

## 8.5 CH to All Mix key

モメンタリーに「CH to All Mix」キーを押すと、選択されているチャンネルのすべてのセンドレベルがフェーダーストリップ上に表示されます。選択したチャンネルがMixの場合、マトリックスへのセンドレベルが表示されます。

このキーを押したまま、「Assign」キーまたは「PreFade」キーを押して、選択したチャンネルのルーティングオプションをすばやく変更することもできます。

SQは3つのステレオまたはモノのマトリクスバスを装備しています。これらは、Mixの任意の組み合わせで、利用可能なすべての出力先にルーティングできます。

Mixを組み合わせたマトリクスは、次のようなアプリケーション使用できます：

- レコーディング用 - 単一のミックスまたはミックスの組み合わせに、さらにプロセッシングを追加し、レベル調整をして録音できます。
- 補助スピーカー用 - マトリクスを使用して、単一のミックス(多くの場合LR Mix)の複製を送り、それにプロセッシングやディレイを追加したりできます。これは、「フィル」スピーカーや、補助スピーカー用にディレイタイム設定する場合など便利です。
- サブウーファー用 - メインLR Mix (Post-Fade)をマトリクスにルーティングし、これをサブウーファーに供給することで、LRマスターセンドによって全体のレベルをコントロールしつつ、サブウーファーにはプロセッシングを追加し、個別にレベル調整もできます。

Mixをマトリクスに送るには3つの方法があります。

- Mixを選択すると、マトリクスは、send levels and assignments 画面に表示されます。
- Matrix が選択されると、マトリクスのソースは、send levels and assignments 画面に表示されます。



- SQのサーフェスでMixチャンネルが選択されているときに、モメンタリーに「CH to All Mix」キーを押すと、選択されたMixからのマトリクスセンドがフェーダー上に表示されます。

❗ Mixをモノラルに送る設定については、[Input/Mix stereo assign](#) を参照してください。

## 9. Metering

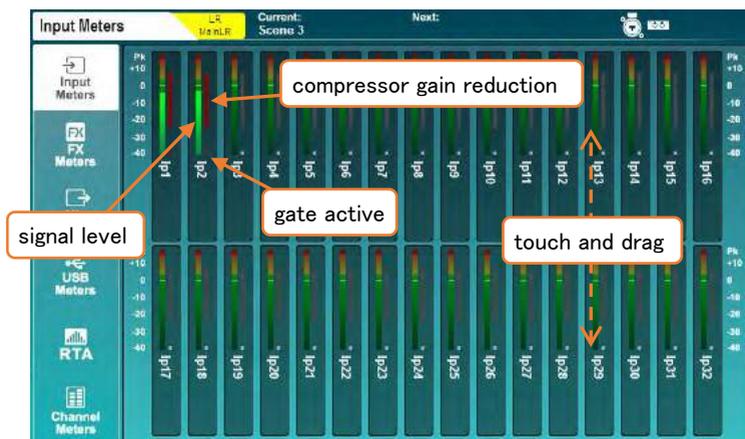
### 9.1 PAFL LED Meter

サーフェス上のタッチスクリーンの右側にある12セグメントLEDメーターは、PAFLバスのレベルメーターです。そのため、ヘッドフォン出力に送信されているもののメータリングが常に表示されます。

デフォルトでは、PAFLキーがアクティブでないため、メインのLR Mix レベルが表示されます。

- ❶ 12セグメントLEDの下のPAFL LEDインジケータは、ミキサー内のどこかでPAFLキーまたはボタンがアクティブになっているときに点灯します。

### 9.2 Input/FX/Mix/USB Meters

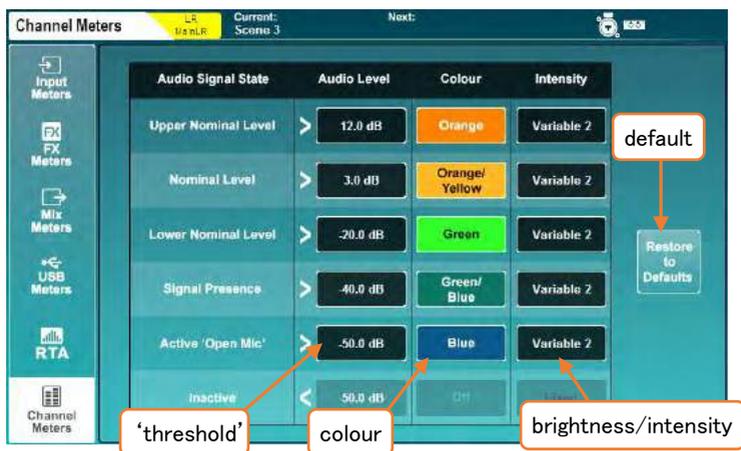


「Meters」画面の最初の4つのタブには、「Input Meters」、「FX Meters」、「Output Meters」、「USB Meters」が表示されます。

- メインの色付きメーターには、-40dB ~ +10dBのレベルが表示されます。
- gain reduction メーターは、0dB ~ -30dB のレベルリダクションを示します。これは、コンプレッサーがスイッチインされると赤（明るい赤）、スイッチアウトされるとグレー（白）になります。
- gate activeインジケータは、ゲートがスイッチインされると赤（明るい赤）になり、ゲートがスイッチアウトされるとグレー（白）になります。
- 他のチャンネルを表示するには、タッチしてドラッグします。
- USBメーターは、USBモードとサンプルレートに応じて16または32チャンネルを表示します。
- 「USB Inputs」は、SQに送られるUSBストリームのレベルと、パッチされている最も大きい番号のチャンネルまたはソケットのラベルを表示します。
- 「USB Outputs」は、USBに送信される信号のレベルとソースを表示します。

## 9.4 Chromatic Channel Metering

Chromatic Channel Meteringは、単一のLEDで高分解能メーターの情報を表示します。従来のメーターよりも広いレベルの範囲を表すことができ、「Channel Meters」タブで動作をカスタマイズできます。



- 「Audio Level」の値をタッチして、タッチスクリーンロータリーを使用して調整します。
- ❶ 「Audio Level」の値は、上下のレベルの境界を設定します。
- 「Audio Signal State」のColourをタッチし、タッチスクリーンロータリーを使用して、このレベル範囲の色を調整します。

Colours = White, Red, Orange, Orange/Yellow, Yellow,  
Green, Green/Blue, Blue, Blue/Red, Off.

- 「Intensity」の値をタッチして、メーターの動作を選択します。

Fixed = メーターは状態間で瞬時に切り替わります。

Variable 1 = メーターはその範囲のエンドポイント近くで変化します。

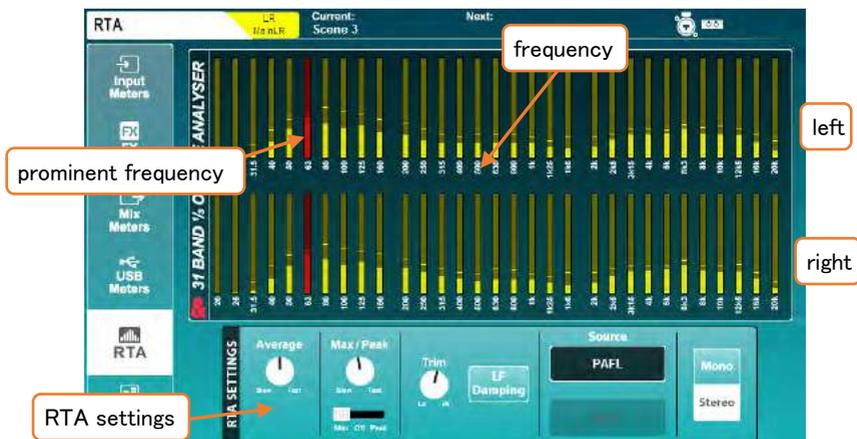
Variable 2 = メーターはその範囲全体にわたって変化します。

- 「Restore to Defaults」ボタンをタッチして、設定をデフォルトに復元します。

Upper Nominal	>	+12.0dB	Orange	Variable 2
Nominal	>	+3.0dB	Orange/Yellow	Variable 2
Lower Nominal	>	-20.0dB	Green	Variable 2
Signal Presence	>	-40.0dB	Green/Blue	Variable 2
Active 'Open Mic'	>	-50.0dB	Blue	Variable 2
Inactive	<	N/A	N/A	N/A

SQには2つのリアルタイムアナライザーがあります。1つはメーター画面に表示され(「Meters RTA」)、もう1つはPEQやGEQの処理画面に表示されます。また、GEQの「Fader Flip」モード(「Channel RTA」)ではクロマチックチャンネルメータリングを使用して表示されます。

### RTA - Meters Screen -



デフォルトでは、メーター画面の「RTA Source」は「PAFL」に設定されており、ヘッドフォン出力および12セグメントLEDメーターに送信されるものと一致します。必要に応じて、ソースを特定の固定チャンネルに切り替えることもできます。

- 最も目立つ周波数は赤で表示されます。
- モノモードはL+Rを表示します。
- タッチスイッチまたは値をタッチしてオプションを選択したり、タッチスクリーンロータリーを使用して調整します。

Source = PAFLまたは固定チャンネルです。

Fixed Channel = 任意の入力チャンネルまたはミックスチャンネルです。

Mono/Stereo = ステレオ31バンド1/3オクターブまたはモノ61バンド1/6オクターブです。

Trim = メータリングレベルを上げたり下げたりします。

Average Slow to Fast = アベレージ(Bar)メーターで使用するサンプルの有効数を調整します。

Max/Peak Slow to Fast = 最大/ピークインジケータで使用するサンプルの有効数を調整します。

Max-Off-Peak = Maxはアベレージまたはピークのいずれか高い方を表示し、Peakは常にピークを表示します(アベレージメーターより低い場合があります)。

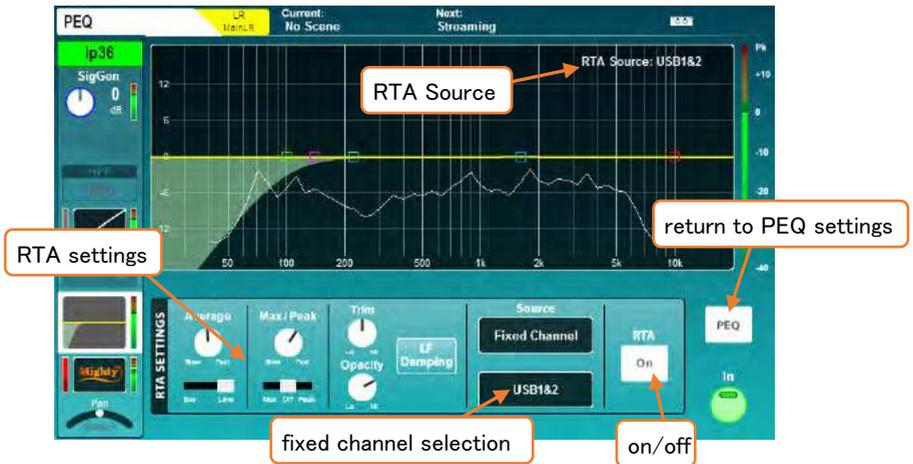
LF Damping = 有効にすると、LF出力エネルギーを適切に表すために、応答が最低周波数帯域に向かって徐々に減衰されます。

## RTA - PEQ Screen -

61バンドのPEQ RTAは、自動ゲインコントロール (pre-trim) を使用して、周波数の有効な相対レベルをPEQグラフに表示します。デフォルトでは、選択したチャンネルをソースとし、すべての入力チャンネルとミックスチャンネルに表示されます。



PEQ RTAのアレイメーターは、各メーターの中心を周波数に合わせたバーで表示するか、線で表示することができます。



- RTAソースが「Fixed Channel」オプションを使用しており、現在選択されているチャンネルと異なる場合、RTAソースチャンネルが右上に表示されます。
- 別のデバイス(例: SQ-MixPad)によって選択されたために別のチャンネルのRTAが表示される場合、RTAソースは「!」プレフィックスが付いて右上に表示され、RTAメーターはグレー表示されます。
- バーを表示する場合、最も目立つ(プロミネント)周波数は赤で表示されます。
- ステレオソースは、L + Rのメータリングを表示します。
- タッチスイッチまたは値をタッチしてオプションを選択したり、タッチスクリーンロータリーを使用して調整します。

Source = 選択されたチャンネルまたは固定チャンネルです。

Follow this device = 有効になっている場合、このデバイスでチャンネルを選択すると、チャンネルRTAソースも選択されます。

Fixed Channel selection = 任意の入力チャンネルまたはミックスチャンネルです。

Trim = メータリングレベルを上げたり下げたりします。

Opacity = RTAメータリングのopacityを調整します。

Average Slow to Fast = アベレージ(バーまたはライン)メーターで使用するサンプルの有効数を調整します。

Bar-Line = 複数のバーまたは1つのラインを表示します。

Max/Peak Slow to Fast = 最大/ピークインジケータで使用するサンプルの有効数を調整します。

Max-Off-Peak = Maxはアベレージまたはピークのいずれか高い方を表示し、Peakは常にピークを表示します(アベレージメーターより低い場合があります)。

LF Damping = 有効にすると、LF出力エネルギーを適切に表すために、応答が最低周波数帯域に向かって徐々に減衰されます。

- 「PEQ」ボタンを押して、PEQ設定に戻ります。

## RTA - GEQ Screen -

28バンドのGEQ RTAは、自動ゲインコントロール (pre-trim) を使用して、グラフィックEQの各バンドの周波数の有効な相対レベルを表示します。デフォルトでは、選択されたミックスチャンネルがソースとなります。



- 「Fixed Channel」オプションを使用して別のチャンネルのRTAを表示している場合は、RTAソースが右上に表示されます。
- SQ-MixPadによって選択されているために別のチャンネルのRTAが表示されている場合、RTAソースは「!」プレフィックスが付いて右上に表示され、RTAメーターは表示されません。
- 最も目立つ(プロミネント)周波数は赤で表示されます。
- ステレオソースは、L + Rのメータリングを表示します。

Source = 選択されたチャンネルまたは固定チャンネルです。

Follow this device = 有効になっている場合、このデバイスでチャンネルを選択すると、チャンネルRTAソースも選択されます。

Fixed Channel selection = 任意の入力チャンネルまたはミックスチャンネルです。

Trim = メータリングレベルを上げたり下げたりします。

Opacity = RTAメータリングのopacityを調整します。

Average Slow to Fast = アベレージ(バー)メーターで使用するサンプルの有効数を調整します。

Max/Peak Slow to Fast = 最大/ピークインジケータで使用するサンプルの有効数を調整します。

Max-Off-Peak = Maxはアベレージまたはピークのいずれか高い方を表示し、Peakは常にピークを表示します(アベレージメーターより低い場合があります)。

LF Damping = 有効にすると、LF出力エネルギーを適切に表すために、応答が最低周波数帯域に向かって徐々に減衰されます。

## RTA - GEQ 'Fader Flip' -

GEQの「Fader Flip」モードで、PEQ/GEQ RTAが現在選択されているミックス(フェーダーでコントロールされているミックス)を表示している場合、クロマチックチャンネルメーターは、フェーダー上に各周波数バンドのレベルを表示します。最も目立つ(プロミネント)周波数もPk LEDを使用して表示されます。

PEQ/GEQ RTAが選択したチャンネルと異なるチャンネルを表示している場合は、クロマチックチャンネルメーターとPk LEDは点灯しません。

### 9.6 Other Metering

- 詳細なメータリングは、各処理の「block」の後に表示され、特にゲインのチェックで役立ちます。
- マルチトラック画面のSQ-Driveメーターは、その状態(recordingまたはplayback)に応じて、送っている信号かリターンしている信号かを表示します。

## Peak -

ピークチャンネルがチャンネルストリップに割り当てられている限り、SQサーフェス上のピークは常に表示されます。

- 専用のプロセッシングコントロール(プリアンプ、PEQ、GEQ、コンプレッサー)の横にある赤いピーク(Pk) LEDは、プロセッシング「ブロック」の直後のメーターで信号が-3 dBFSに達すると点灯します。0 dBFSは絶対最大値であるため、Pk LEDはその時点で信号がデジタルクリッピングに近いことを示します。
- チャンネルストリップに付属する赤いピーク(Pk) LEDは、マルチポイントセンシングを使用して、チャンネルのInput/Mixのプロセッシング経路上の任意のポイントで発生したピークを表示します。
- アクティブでないレイヤー上のチャンネルストリップでピークになっている場合、レイヤー選択キーが赤く点灯します。

## 10. FX エンジン

SQには8つのRackFXエンジンが搭載されており、どのタイプのFXにも対応しています。つまり、8つのタイプの組み合わせを同時に使用できます。

各ユニットには、Mix→Returnを使用してルーティングするためのPEQを備えた専用のステレオリターンがあります。また、任意のインプット/ミックスチャンネルに直接ユニットを挿入することができます。

FXユニットは、FX画面、またはFXセンドまたはリターンチャンネルを選択した処理画面から操作できます。

- ① FX画面を表示するときに関連するFXユニットを常に表示するには、[Surface Preferences](#)の「FX Screen Follow Sel」オプションを有効にします。

### 10.1 ユニットとプリセットのロード

「FX」スクリーンキーを押すと、現在選択されているFXエンジンのフロント/リアが表示され、画面の左側に他のロードされたFXユニットや空のスロットが表示されます。



- 使用するスロットを選択します。
- サーフェス上の「Library」キーを押して、FX ライブラリーを開きます。
- FXタイプを選択してから、「Factory」プリセットを選択します。異なるプリセットには別のFXユニットを使用するため、別のFXタイプをロードするには、使用するプリセットをリコールします。
- 「Recall」ボタンをタッチして、プリセットとFXユニットをリコールします。

① ユーザープリセットは、FXライブラリーの「User」セクションとの間でストアおよびリコールできます。

① デフォルトでは、最初の4つのFXエンジンスロットには便利なFXプリセットが設定されていますが、8つのスロットはすべて自由に割り当てることができます。

## 10.2 パラメーター調整

各FXユニットには異なるパラメーターセットを持ちますが、すべて同じように操作します。

- ボタンをタッチして、モードまたは状態を切り替えます。
- パラメーターのコントロールまたは値をタッチし、タッチスクリーンロータリーを使用して調整します。

SMRユニットは特殊なケースです。 - 4種類のリバーブアルゴリズムが利用可能で、「Expert」ボタンを押すと、リバーブの効果を微調整するためのより詳細なパラメーターを設定できます。このモードでは「Page」ボタンを使用して、使用可能なすべてのパラメーターにアクセスできます。

## 10.3 FXバスとリターンの使用

SQには4つのFXセンドバスがあり、デフォルトおよび「FX Send」を選択した状態で「Mix」→「Return」を使用した場合、最初の4つのFXエンジンスロットの入力にルーティングされます。

これらのバスは、Mixバスと同じ方法で使用できます：

- 1から4までの任意のFXキーを押して、各フェーダーストリップのフェーダーのそのFXバスへのセンドレベルを表示および調整します。またはチャンネルを選択した状態で、「CH to All Mix」キーを押したままにして、選択したチャンネルからのすべてのFXバスへのセンドレベルを(他のすべてのセンドとともに)表示および調整します。
- マスターFXセンドレベルはMasterチャンネルでコントロールされます（「Mix Master」モードで、フェーダーでFXセンドを表示する場合）。

FXからの出力は、各FXエンジンスロットから対応するFXリターンチャンネルに返されます。（「FX Unit 1」の出力は「Fx1Rtn」にルーティングされます）。

- すべてのFXリターンチャンネルはステレオであり、PEQを装備しています。
- FXリターンは、インプットチャンネルと同じ方法でアサインしてMixにセンドできます。

信号経路:

**Input/Group/FXRet channel → FX Send → FX Unit → FX Return → Mix channel**

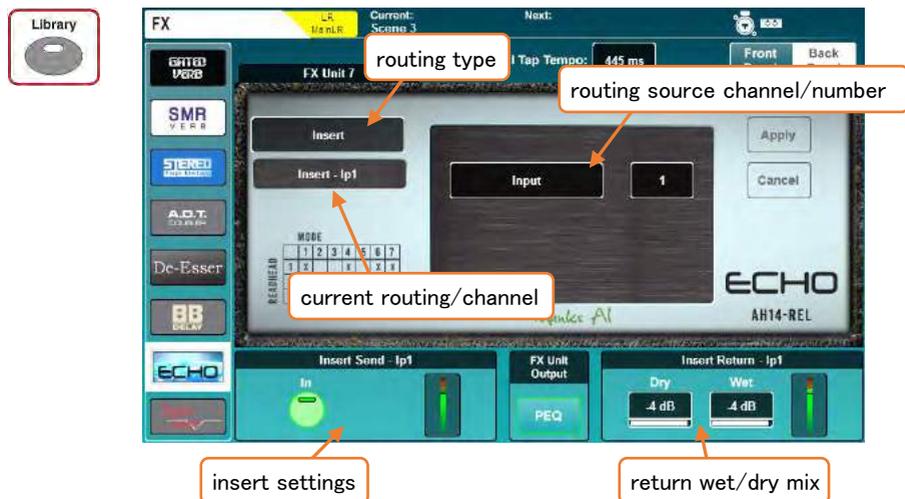
これにより、各FXユニットに送信される各チャンネルの量と、各ミックスに送信される「wet」エフェクトサウンドの量を完全に制御できます。

- ❶ FXリターンチャンネルをフェーダーストリップにアサインすることはできませんが、FXエンジンのアウトプットをルーティングする必要があります(例: バックパネルで「Mix→ Return」に設定)。

## 10.4 他のソースからFXへのセンド

Mix→Return - 4つのFXバスを使用して送るだけでなく、Mixを使用してFXエンジンにも送ることができるため、「Sends on Faders」を使用して8つのFXエンジンのいずれかに送ることができます。このルーティングタイプは、チャンネルダイレクトアウトでも使用できます。

ルーティングを設定するには、まずFX画面の右上にある「Back Panel」ボタンを押します。



- 1) routing type を「Mix-> Return」に設定します。
- 2) routing source の値をタッチして、ソースを選択します。

Sources = FX Send, Group, Aux, Main, Matrix, Ip Direct Out

- 3) チャンネルの値にタッチし、タッチスクリーンロータリーを使用して調整します。
- 4) 「Apply」ボタンをタッチして、変更を確定します。

Inserts - 個々のチャンネルまたはミックスにFXエンジンをインサートできます。これにより、チャンネルのインサートポイントを自動的にセットアップし使用することになります。

- 1) routing type を「Insert」に設定します。
- 2) routing source の値をタッチして、ソースを選択します。

Sources = Input, Group, Aux, Main, Matrix

- 3) チャンネルの値にタッチし、タッチスクリーンロータリーを使用して調整します。
- 4) 「Apply」ボタンをタッチして、変更を確定します。

ⓘ 通常、マルチバンドコンプレッサーやディエッサーなどのシグナルプロセッサーが、この方法でインサートされます。

## 10.5 FX レベル と PEQ

### Mix→Return -

「Mix → Return」としてルーティングすると、選択されているFXエンジンスロットのPAFL、Mute、およびLevel 設定が、FXセンドとFXリターンの両方について画面の下部に表示されます。

- ボタンをタッチしてPAFLまたはMuteにします。
- 値をタッチし、タッチスクリーンロータリーを使用して調整します。

### Inserts -

FXエンジンがインサートとして使用されている場合、インサートの「In」ボタンとリターン用 Dry/Wet のミックス値が表示されます。

- 「In」ボタンをタッチして、インサートのインまたはアウトを切り替えます。
- Dry または Wet の値にタッチして、ドライ(FX未処理)信号とウェット(FX処理済み)信号のブレンドを調整します。

Dry/Wet individual level = -infinity to 0dB

### PEQ -

画面の中央下にあるPEQボタンを押して、FXのアウトプット用のPEQを表示および調整します。これはチャンネルのPEQと同じように動作します。

- ① すべてのLevelおよびPEQの設定は、便宜上FX画面に表示され、また複製して他の画面でもコントロールできます。たとえば、PEQは、プロセッシング画面でFXリターンチャンネルを選択するときにアクセスできるPEQと同じです。

## 10.6 FX Screen Follow Sel

「FX Screen Follow Sel」オプションは、FX画面で選択されたユニットがチャンネル選択に従うことを意味します。

これは、FXセンドとリターンチャンネル、およびFXユニットが挿入されているすべてのチャンネルで動作します。

例えば、FXリターンチャンネルを選択すると該当するFXユニットが表示され、同時に専用のロータリーコントローラーでFXリターンPEQの制御が可能になります。また、選択したチャンネルでダイナミックユニットが使用されている場合は、挿入されたダイナミックユニットが即座に表示されます。

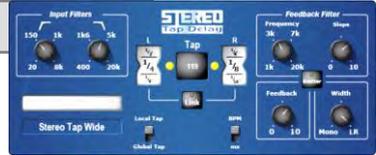
このオプションは、[Surface Preferences](#)で有効または無効にできます。

Spatial Modelling Reverb (SMR) -

詳細まで設定可能な4つの多才な空間系モデル: Classic、Hall、Room、EMT。

Stereo Tap Delay -

Link、Filters、Tap tempo (global or local、BPM またはミリ秒での設定可能)機能を持つクリーンなデジタルディレイ。

ADT Doubler -

DoubleおよびQuadモード、Separation、Thickness、Autopan を備えたオートダブルトラッキングユニット。

Chorus -

3つのStereo field、そして Rate、Depth、LFO、Autopanを備えた多彩なコーラスユニット。

Symphonic Chorus -

2つの非常にシンプルなコントロールのみを持つ80年代のクラシックコーラスエフェクトの忠実なエミュレーション。

Flanger -

複数のLFOとステレオオプションを持つ、3つのクラシックフランジャー: 「Ambient」、「Vintage」、「Wild」。

MOO 12 Stage Phaser -

豊かで質感のあるフェーシングと充実のコントロール機能を備えた、12ステージフェイザーの精確なエミュレーション。

Gated Verb -

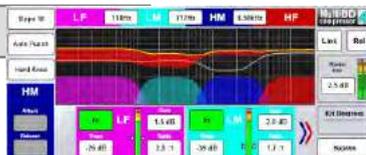
In-depthコントロールと追加の2つのバリエーション「Panned」「Powerbox」を持つ、80年代の古典的なゲートリバーブのエミュレーション。



## RackFX Add-ons -

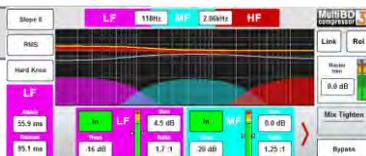
### MultiBD Compressor 4 -

インプットまたはMixチャンネルのダイナミクスコントロールのためのフル機能の4バンドコンプレッサー。



### MultiBD Compressor 3 -

インプットまたはMixチャンネルのダイナミクスコントロールのためのフル機能の3バンドコンプレッサー。



### DynEQ4 -

4バンドのダイナミックイコライザー、あらゆる音源の詳細まで調整できます。



### De-Esser -

ナチュラルにシビランスを低減するオートスレッシュホールド機能を備えた古典的なディエッサー。



### Bucket Brigade -

ビンテージのバケットブリッジを備えたステレオアナログディレイ。



### Echo -

古典的なテープエコーユニットを忠実に再現。



### Hypabass -

低域の低いソースからローエンドを生成する非常に低歪みのサブハーモニックスインセサイザー。



❗ FXをアクティブにする方法に関する情報は、[Add-ons](#) セクションを参照してください。

## 11. Shows/Scenes/Librariesの保存とリコール

SQのすべてのミックス設定は、「Scenes」または「Show」ファイルでストア/リコールすることができます。シーンは使用中のリコールを目的としていますが、Showファイルはイベントまたは個々のセットアップのすべてが含まれます。Showファイルは、設定のバックアップや別のユニットへの転送にも使用できます。

- 「Scene」はすべてのミックス設定のスナップショットです。
  - 「Show」ごとに300のシーンスロットが使用可能です。
  - すべてのシーンに加えて、「Show」にはSQ設定のすべて(クロマチックチャンネルメーターリングやサーフェスの照明設定など)が含まれます。
- ❗ SQは、一度に1つの「Show」のみを持つことができます。複数の「Show」ファイルをストアまたはリコールするにはSQ-DriveまたはSQ-MixPadを使用します。
- ❗ Input Stereo、Mix Stereo、Bus Config などを含む Mixer Config 設定は、オーディオを中断してXCVIコアの設定を変更する必要があります。したがって、これらをシーンごとに変更することはできません。

### 各 Sceneごとに保存

Input and output routing
Preamplifier settings
Channel processing
Channel assignments and send levels
Panning and balance
Channel mutes
Mute Groups and DCA assignments and levels
Fader strip assignments
FX units and parameters
Channel names and colours
SoftKey/SoftRotary assignments
Footswitch settings
Ganging

### 各 Showごとに保存

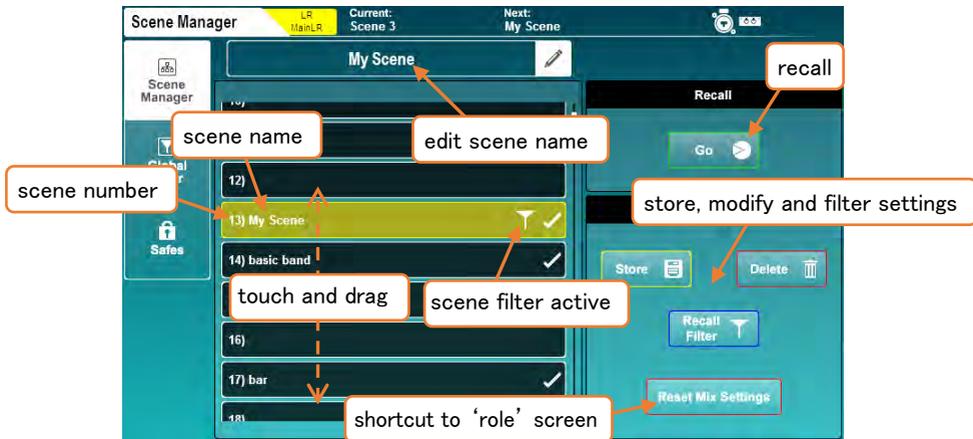
300 Scenes
All Libraries
Stereo Input/Mix and Mix Config
Audio Sync settings
Signal Generator settings
Talkback settings
PAFL and Listen settings
Global scene filter settings
Channel safes
MIDI channel
USB source and sample rate
Surface brightness preferences
Chromatic Channel Metering
Role/Master Fader Mode

### SQ に保存

Network settings
Unit name
Fader Calibration
User Permissions

## 11.1 Scene Manager

シーンマネージャーを使用して、シーンをストア、リコール、デリートしたり、シーンごとにリコールフィルターを適用できます。



現在のすべてのミックス設定を新しいスロットへのストア:

- 空のスロットにタッチします。
- 「Store」ボタンをタッチして、「Scene [x]」という名称でストアします。  
または
- 空のシーン名称フィールドをタッチすると、ストア時にシーンに名称を付けるように求められます。

シーンのリコール:

- シーンをタッチして強調表示にし、「Go」ボタンをタッチします。

シーンの名称変更:

- シーンをタッチしてから、画面上部のシーン名称の編集用フィールドをタッチします。

シーンの上書き:

- 上書き対象のシーンをタッチして、「Store」ボタンをタッチします。

シーンのデリート:

- デリート対象のシーンをタッチして、「Delete」ボタンをタッチします。

**i** [Surface Preferences](#) にある「Confirm Scene Operations」ボタンを使用して、シーン操作を確認するかどうかを選択できます(誤って上書きをしないように)。

シーンのクイック コピー、ペースト、デリート:

- 「Copy」キーを押しながら、コピー元のシーンをタッチします。
- 「Paste」キーを押しながら、ペースト先のシーンをタッチします。
- 「Reset」キーを押しながらデリートするシーンをタッチします。

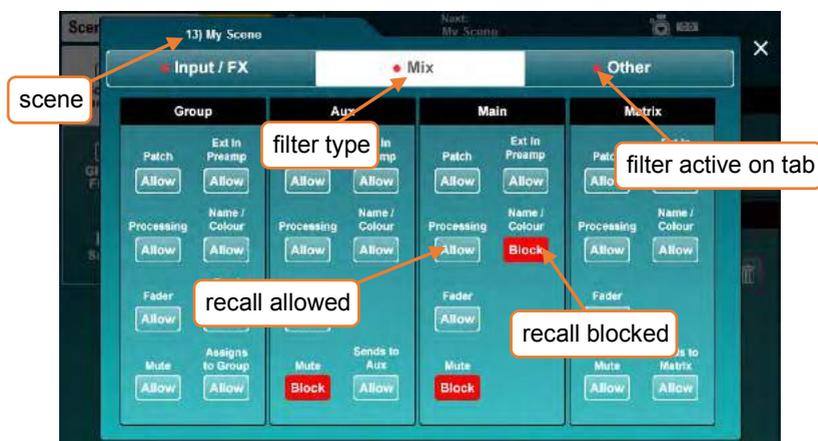
### Scene Filters -

シーンをストアすると、すべてのミックス設定が保存されます。ただし、シーンリコールフィルターとグローバルフィルターの組み合わせを使用して、リコールされる設定のフィルターリングができます。

- ① 各フィルターの機能については、[Global Filters](#) を参照してください。

シーンごとに許可またはブロックするフィルターの選択

- シーンをタッチして強調表示し、「Recall Filter」ボタンをタッチします。



- ポップアップには、使用可能なすべてのフィルターを含む、「Input / FX」、「Mix」、「Other」の3つのタブがあります。
- フィルターボタンをタッチして、「Allow」と「Block」を切り替えます。
- ブロックされたパラメーターは、シーンをリコールしても影響を受けません。

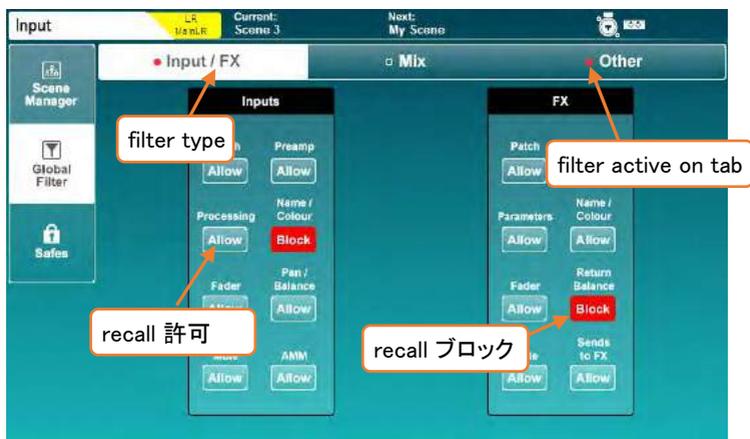
- ① Copy/Paste/Reset キーは、「Recall Filter」ボタンでも使用できます。

### Reset Mix Settings -

デフォルトのミックス設定で開始したい場合は、「Reset Mix Settings」ボタンを押すと、Role ページが表示され、シーンをデリートせずにミックスをリセットできます。詳細については、[Reset Mix Settings](#) を参照してください。

## 11.2 Global Filters

グローバルシーンフィルターは常にアクティブであり、シーンのリコール時の設定の変更に影響します。また、アクティブなシーンフィルターにも優先します。



- フィルターボタンをタッチして、「Allow」と「Block」を切り替えます。
- ブロックされたパラメーターは、シーンをリコールしても影響を受けません。

### Input/FX Filters -

Inputs	
Filter	Includes
Patch	Source and Direct Out patching of input channels
Preamp	Preamp settings of input channels and socket routing (excludes DEEP preamp)
Processing	All Input channel processing and insert socket settings
Name/Colour	All input channel names and colours
Fader	All input channel fader positions and assignments to the Main LR mix
Pan/Balance	All input channel panning and balance to Main LR mix
Mute	All input channel mutes
AMM	All AMM assignments and settings

FX	
Filter	Includes
Patch	All FX input patching (Mix→Return or Insert) and output patching
Parameters	All FX parameters and wet/dry mix settings
Name/Colour	All FX Send and Return channel names and colours
Fader	All FX Send and Return channel fader positions
Return Balance	All FX Return channel balance positions
Mute	All FX Send and Return channel mutes
Sends to FX	All send levels and assignments to FX busses

## Mix Filters -

Group	
Filter	Includes
Patch	Mix Ext In source plus output patching of Group channels
Ext In Preamp	Preamp settings of Group Mix Ext In
Processing	All Group channel processing
Name/Colour	All Group channel names and colours
Fader	Master fader positions and output balance of Group channels
Pan/Balance	Master pan and balance positions for all Group channels
Mute	Master mute for all Group channels
Assigns to Group	All channel assignments to all groups

Aux	
Filter	Includes
Patch	Mix Ext In source plus output patching of Aux channels
Ext In Preamp	Preamp settings of Aux Mix Ext In
Processing	All Aux channel processing
Name/Colour	All Aux channel names and colours
Fader	Master fader positions and output balance of Aux channels
Mute	Master mute for all Aux channels
Sends to Aux	All send levels to Aux channels

Main	
Filter	Includes
Patch	Mix Ext In source plus output patching of the Main LR channel
Ext In Preamp	Preamp settings of Main LR Mix Ext In
Processing	Main LR channel processing
Name/Colour	Main LR channel name and colour
Fader	Master fader positions and output balance of the Main LR channel
Mute	Master mute for all Main LR channel

Matrix	
Filter	Includes
Patch	Mix Ext In source plus output patching of Matrix channels
Ext In Preamp	Preamp settings of Matrix Mix Ext In
Processing	All Matrix channel processing
Name/Colour	All Matrix channel names and colours
Fader	Master fader positions and output balance of Matrix channels
Mute	Master mute for all Matrix channels
Sends to Matrix	All send levels to Matrix channels

## Other Filters -

DCA/Mute Group	
Filter	Includes
DCA Name/Colour	All DCA names and colours
Mute Group Name	All Mute Groups names
DCA Fader	All DCA fader values
DCA Mute	All DCA mutes
Mute Group Mute	All Mute Group mutes
DCA Assign	All DCA member assignments
Mute Group Assign	All Mute Group assignments

Input Sockets	
Filter	Includes
Tie Line Only Preamps	Preamp parameters for connected sockets not assigned to a channel

Output Sockets	
Filter	Includes
Local Patch	All patching to local output sockets (XLR, TRS and AES)
SLink Patch	All patching to the SLink port
USB Patch	All patching to USB (SQ-Drive and USB-B)
ME Patch	All patching to the ME system (SLink or I/O Port)
I/O Port Patch	All patching to the I/O Port

Control	
Filter	Includes
SoftKeys	All SoftKey assignments
Strip Assign	Channel strip layout
Soft Rotaries	All Soft Rotary assignments
Ganging	All ganging assignments and linked parameters
Footswitches	Footswitch assignments

- ❗ SoftKeys」と「SoftRotaries」をブロックするのが一般的であるため、シーンがリコールされても同じように機能し続けます。
- ❗ Talkback および PAFL Ext In のパッチングとプリアンプパラメーターは、ショーレベルパラメーターであるため、常にブロックされます。
- ❗ Output Socketsフィルターは、ソケット設定、つまりAESサンプルレート設定にも影響します。

## 11.3 Safes

セーフは、シーンをリコールしたときにチャンネルの変更をブロックします。



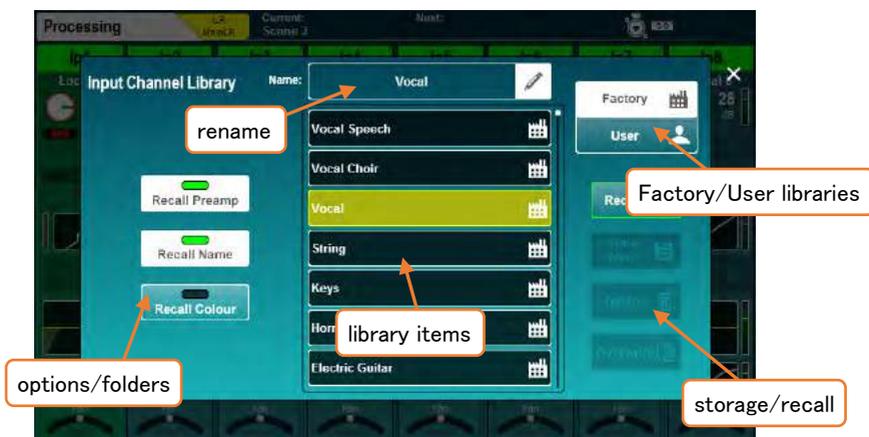
- 「Input」、「FX」、または「Mix」タブをタッチして、すべてのチャンネルセーフ設定を表示します。
- 「Safe」ボタンをタッチして、チャンネルをセーフにします（ボタンが白に変化）。

## 11.4 Libraries

FactoryライブラリーとUserライブラリーは、SQの多くの機能とプロセッシングに使用でき、画面によって専用のライブラリキーを使用してアクセスできます。



本ガイドでは、ライブラリーを使用できる場合、画面イラストの横にライブラリキーのイメージアイコンを記載しています。



Factoryライブラリーはプリセットを提供し、さまざまなFXユニットまたはDEEPプラグインをリコールできます。これらはファームウェア上に組み込まれており、編集や上書きはできません。

ライブラリーのリコール:

- ライブラリーをリコールする画面に移動します。
- 「Library」キーを押します。
- リコールするライブラリーにより Factory または User を選択します。
- 「Recall」ボタンをタッチします。

ライブラリーのストアまたは上書き:

- パラメーターを保存したい画面に移動し、保存したい設定を表示します。
- 「Library」キーを押します。
- 画面の右上でUserを選択します。
- 「Store New」ボタンをタッチして、新しくライブラリーをストアします。

または

- ライブラリーを選択し、「Overwrite」ボタンをタッチします。

ライブラリーのデリート:

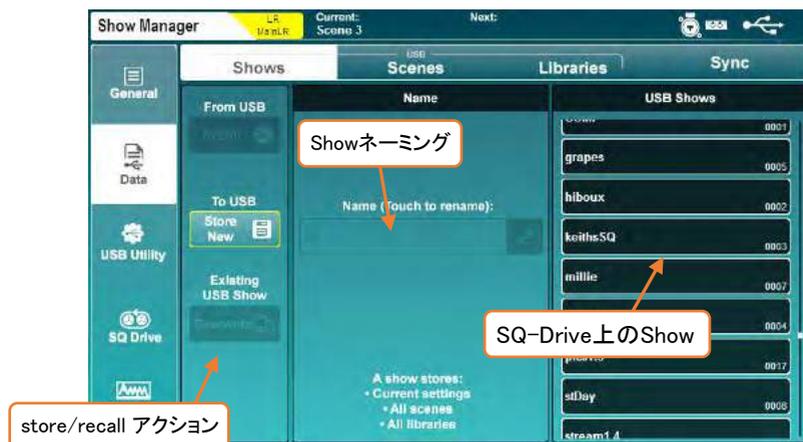
- 画面の右上でUserを選択します。
- デリートするライブラリーを選択します。
- 「Delete」ボタンをタッチしてからライブラリーのデリートを確認します。

ライブラリーは次の画面で利用できます。

SQ Libraries		
Library	Screen	Includes
Input Channel	Processing overview (input selected)	All input channel processing – Options for Preamp, Name and Colour recall
Mix Channel	Processing overview (mix selected)	All mix channel processing – Options for Ext In Preamp, Name and Colour recall
Preamp Model	Processing > Preamp (input selected)	DEEP preamp model and parameters
Gate	Processing > Gate	Gate parameters
GEQ	Processing > GEQ	DEEP GEQ models and parameters
PEQ	Processing > PEQ	PEQ parameters – Option for HPF
Compressor	Processing > Compressor	DEEP compressor models and parameters
FX	FX (rack selected)	FX units and parameters, including Wet/Dry mix
User Permissions	Setup > Users (User 1– 10 selected)	User permission settings
Input Channel Patch	I/O > Inputs	All patching for Input Channel and Mix Ext In

データ転送オプションは、「Utility」画面の「Data」タブにあります。これらにより、ショーや個々のシーンやライブラリーを保存してリコールすることができ、データのバックアップや別のSQへの転送に使用されます。

### USB Shows -



ShowのUSBデバイスへの保存:

- 「Store New」ボタンをタッチ - Showに名前を付けるように求められます。

Showのリコール:

- Showをタッチして強調表示し(タッチスクリーンロータリーを使用して選択を変更するか、すべてのShowをスクロールします)、「Recall」ボタンをタッチします。

Showのネーム変更:

- Showをタッチしてから、画面中央部の「Name」フィールドをタッチします。

Showの上書き:

- 上書き対象のShowをタッチして、「Overwrite」ボタンをタッチします。

- ❗ SQ-Driveが録音または再生に使用されている場合、Showのストアまたはリコールはできません。
- ❗ Show をストアまたはリコールすると、USB-B ストリーミングは中断されます。

## USB Scenes -



個々のSceneのUSBデバイスへの保存:

- 左側の「SQ Scenes」リストで、ストアするSceneをタッチして選択します。
- 「To USB」ボタンをタッチします。

USBからSQへのSceneの転送:

- 右側の「USB Scenes」リストで、転送するSceneをタッチして選択します。
- 左側の「SQ Scenes」リストで、空のスロットをタッチして選択します。
- 「To SQ」ボタンをタッチして転送します。

Sceneの上書き:

- 右側の「USB Scenes」リストで、転送するSceneをタッチして選択します。
- 左側の「SQ Scenes」リストで、上書きするSceneをタッチして選択します。
- 「Overwrite SQ」ボタンをタッチして、Sceneを転送して上書きします。

USBのSceneをデリート:

- 右側の「USB Scenes」リストで、デリートするSceneをタッチして選択します。
- 「Delete」ボタンをタッチして、ポップアップでアクションを確認します。

## USB Libraries -



個々のLibraryのUSBデバイスへの保存:

- 左側の「SQ Libraries」リストで、ストアするLibraryをタッチして選択します。
- ❗ 現在のショーのすべてのUser Librariesが表示されます。
- 「To USB」ボタンをタッチします。

USBからSQへのLibraryの転送:

- 右側の「USB Libraries」リストで、転送するLibraryをタッチして選択します。
- 「To SQ」ボタンをタッチして転送します。

Libraryの上書き:

- 右側の「USB Libraries」リストで、転送するLibraryをタッチして選択します。
- 左側の「SQ Libraries」リストで、上書きするLibraryをタッチして選択します。
- 「Overwrite SQ」ボタンをタッチして、Libraryを転送して上書きします。

USBのLibraryをデリート:

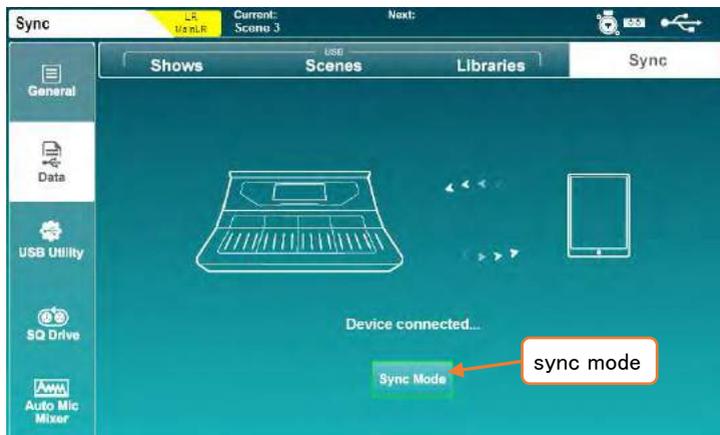
- 右側の「USB Libraries」リストで、デリートするLibraryをタッチして選択します。
- 「Delete」ボタンをタッチして、ポップアップでアクションを確認します。

## Sync -

SQ-MixPadアプリを使用してデータを送受信するには、SQコンソールがシンクモードである必要があります。これにより、SQコンソールとSQ-MixPadの両方でデータが誤って上書きされるのを防ぎます。

シンクモードに入るには、「Utility」画面に移動し、「Data」に続いて「Sync」をタッチします。

「Sync Mode」ボタンをタッチし、ポップアップでシンクモードの意味を確認して続行します。



シンクモードになると、データの送受信はSQ-MixPadによってコントロールされます。

- ❶ コンソールとSQ-MixPadの両方の現在のユーザーのユーザー権限で、「Sync Push」または「Sync Pull」（あるいはその両方）がショーの転送を許可する必要があります。
- ❶ MixPadとのデータ転送の詳細については、SQ-MixPad Helpを参照してください。
- ❶ シンクモードを開始すると、ネットワーク帯域幅を支障なく使用することが必要になるため、接続されているデバイス以外はすべて切断されます。

## 12. Setup

### 12.1 Strip Assign

SQのすべてのフェーダーストリップは自由にアサイン可能です。

「Setup」スクリーンキーを押し、「Surface」タブ、「Strip Assign」タブの順にタッチします。

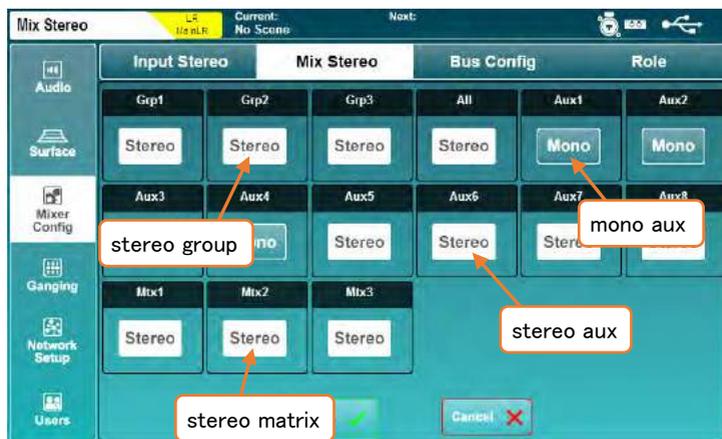


- SQチャンネルは画面の上半分に表示されます。右側のボタンをタッチしてチャンネルタイプを選択し、
  - フェーダーストリップは画面の下半分に表示されます。右側のボタンをタッチするか、サーフェス上のレイヤーを切り替えてレイヤーを選択し、タッチして左右にドラッグすると、使用可能なすべてのフェーダーストリップスロットが表示されます。
  - チャンネルをフェーダーストリップにアサインするには、それらをタッチして、上の列から下の列のフェーダーストリップにドラッグします。
  - アサインを削除するには、それらをタッチして、画面下部のフェーダーストリップエリアから画面の上部に向かってドラッグします。
- ① FXリターンチャンネルはフェーダーストリップにアサインすることができますが、FXエンジンのアウトプットからルーティングしない限り表示されません(例:back panel で「Mix→ Return」に設定)。
- ① 「Listen」バスはチャンネルタイプではありませんが、マスターフェーダーを使用してリスンレベルをコントロールできます。詳細については、Mixer Role セクションを参照してください。

## 12.2 Input/Mix Stereo Assign

ミキサーでチャンネルをステレオチャンネルとして使用するには、まずステレオモードに切り替える必要があります。

「Setup」画面で「Mixer Config」タブをタッチし、「Input Stereo」または「Mix Stereo」をタッチします。



- 「Mono/Stereo」ボタンをタッチすると、odd/even(奇数/偶数)のInputチャンネルのペアまたはMixをMonoモードとStereoモードの間で切り替えることができます。
- 「Apply」ボタンをタッチして、変更を適用します。
- 「Cancel」ボタンをタッチして、変更を取り消し、現在の状態を表示します。

① Mixer Configの変更(モノ/ステレオ割り当てを含む)にはコアの再起動が必要で、オーディオが中断されるため、シーンごとに切り替えることはできません。シーン単位でステレオソースに2つのモノ入力を使用する場合は、代わりにGangingを使用できます。

12のミックスは、「Bus Config」タブでGroupモードとAuxモード間で切り替えることができます。



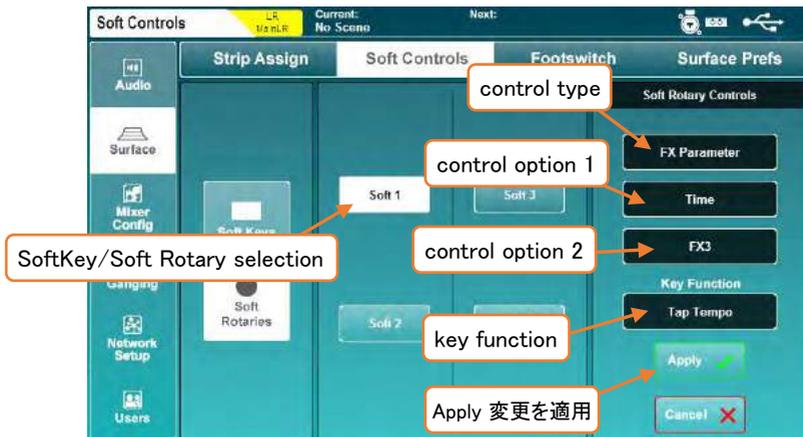
- 「Number of Groups」値または「Number of Auxes」値のいずれかにタッチしてから、タッチスクリーンロータリーを使用して調整します。
- Groupの数を増やすと、Auxの数が減り、その逆も同様です。
- 「Apply」ボタンをタッチして、変更を適用します。

Auxは常にMixキーの始めから順番にアサインされ、その後Groupがアサインされます。例えば、バスを5つのGroupと7つのAUXとして構成すると、AUX 1～7は Mixキー1～7に、Group 1～5はMixキー 8～12になります。

- ❗ AuxがアサインされているMixキーはアクティブなときに青色に点灯し、GroupにアサインされているMixキーはマゼンタ(赤)に点灯します。

ソフトキーおよびソフトロータリーを使用すると、SQのサーフェスコントロールをカスタマイズできます。

「Setup」スクリーンキーを押し、「Surface」タブ、「Soft Controls」タブの順にタッチして、ソフトキーとソフトロータリーのアサインを表示および調整します。



SoftKeyまたはSoftRotaryの機能を変更：

- 1) 「Soft Keys」または「Soft Rotaries」(SQ-6、SQ-7)をタッチします。
- 2) ソフトキーまたはソフトロータリーにタッチします。番号はSQのサーフェスのラベルと一致し、選択すると白に変わります。
- 3) コントロールタイプの値をタッチして、タイプを選択します。
- 4) コントロールオプション1の値(利用可能な場合)をタッチして、オプションを選択します。
- 5) コントロールオプション2の値をタッチして、オプションを選択します。
- 6) SQ-6およびSQ-7のソフトロータリーの場合、関連するキーの機能を選択するための3番目のオプションがあります。
- 7) 「Apply」または「Cancel」ボタンをタッチして、変更を適用またはキャンセルします。

ソフトキーは、機能に応じて異なる色で点灯します。タップテンポにアサインされると、点滅のスピードでテンポを表示します。

各ソフトロータリーにはLCDディスプレイとアサイン可能なキーが付属し、またアクティブになっているときはアサインされた機能に関連するカラーにロータリーとキーが点灯します。

- ソフトロータリーLCDディスプレイには、調整途中でパラメーター値が一時的に表示されます。
- 「View」キーを複数回押し、ソフトロータリーの機能と値を表示します。

SoftKey 利用可能な機能			
Control Type	Control Option 1	Control Option 2	Colour
Unassigned	N/A	N/A	N/A
AMM Channel On/Off	N/A	All input channels	Green
AMM In/Out	N/A	AMM 1, AMM 2	Green
Channel Mute	N/A	All audio channels	Red
Channel PAFL	N/A	All audio channels	Yellow
DAW Control	N/A	Bank Up, Bank Down	N/A
DCA Mute	N/A	DCA's 1 to 8	Red
DCA PAFL	N/A	DCA's 1 to 8	Yellow
DCA Spill	N/A	Spill On Sel, DCA's 1 to 8	Magenta/ Green
MIDI note On/Off	MIDI Channel	Note	Red
MIDI Program change	MIDI Channel	Program 0 – 127	Red
Mix Select	N/A	All mixes	Blue/Magenta
MMC	N/A	Rewind, Play, Pause, Stop, FFwd, Record	Red
Mute Group	N/A	Mute Groups 1 to 8	Red
PAFL Clear	N/A	N/A	Red
Recall Scene	N/A	All saved scenes	Red
Scene Next	N/A	N/A	Red
Scene Previous	N/A	N/A	Red
Scene Recall Go	None, Auto Increment	N/A	Red
Scene Store Current	N/A	N/A	Red
SQ Drive Multitrack	N/A	Previous, Stop, Start/Pause, Arm recording, Next, Arm/Rec/Stop	Blue/Red/ Green
SQ Drive Stereo Play	N/A	Previous, Stop, Start/Pause, Next	Blue/Red/ Green
SQ Drive Stereo Record	N/A	Stop, Start/Pause, Arm recording, Arm/Rec/Stop	Blue/Red/ Green
Talk	N/A	N/A	Green
Tap Tempo	Left, Right, Left & Right	FX engines 1 to 8	Yellow
Global Tap Tempo	N/A	N/A	Yellow

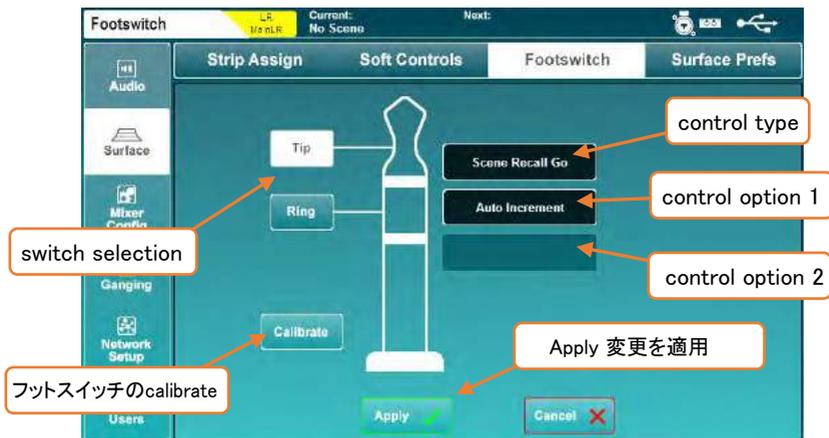
SoftRotary 利用可能な機能			
Control Type	Control Option 1	Control Option 2	Key
Unassigned	N/A	N/A	N/A
AMM Priority	Current Selection, all input channels	N/A	Unassigned, On
Compressor	Threshold, Ratio, Gain, Attack, Release	Current Selection, all input and mix channels	Unassigned, In
DCA Level Fader	DCA's 1 to 8	N/A	Unassigned, Mute, PAFL, Spill
FX Parameter	Time*, Amount*	Rack FX Slot (1-8)	Unassigned, Tap Tempo, Mute Send, Mute Return, Insert In
Gate	Threshold, Depth, Attack, Hold, Release	Current Selection, all input channels	Unassigned, In
HPF Frequency	Current Selection, all input channels	N/A	Unassigned, In
Main Level Fader	Current Selection, all main send levels	N/A	Unassigned, Mute, PAFL
MIDI absolute	MIDI Channel	CC#	Unassigned, Note
MIDI relative	MIDI Channel	CC#	Unassigned, Note
MIDI Program Change	MIDI Channel	N/A	Sends MIDI
PAFL Listen Level	N/A	N/A	N/A
Pan	Current Selection, all input and mix channels	Current Mix, all stereo aux	Unassigned, Centre
PEQ Band	LF, LM, HM, HF	Current Selection, all input and mix channels	Gain/Width/Freq
Preamp model	Fine Adjustment, Level	Current Selection, all input channels	Unassigned, In
Preamp	Gain, Trim	Current Selection, all input and mix channels	Unassigned, Pad, Polarity
Send Level Fader	Current Selection, all input and mix channels	Current Mix, Main LR, all aux and FX sends	Unassigned, Assign (to mix)

\*FXユニットによる、FXパラメーターの「Time」および「Amount」の違い

FX Unit	Time	Amount
SMR Reverb	Decay Time	N/A
Gated Verb	N/A	N/A
Stereo Tap Delay	Delay Time (L - use 'Link' for R)	Feedback Amount
ADT	Delay Separation	Thickness
Blue Chorus	Rate	Depth
Symphonic Chorus	Frequency	Depth
Flanger	Speed	Depth
Phaser	Rate	Depth

TSまたはTRS1/4インチジャックプラグを備えたシングルまたはデュアルの、モメンタリーまたはラッチフットスイッチを「Footswitch」ソケットに接続します。

「Setup」画面で「Surface」タブ、「Footswitch」タブの順にタッチして、フットスイッチの設定とアサインを表示および調整します。



最初にフットスイッチを接続するときに、「Calibrate」ボタンをタッチして、使用するスイッチのタイプを設定します。画面の指示に従います。

- シングルフットスイッチは通常「Tip」接続を使用します。
- デュアルフットスイッチを使用して、どのスイッチがTipまたはRingに接続されるかは試してみる必要がある場合があります。

スイッチのタイプのオプションは次のとおりで、フットスイッチと一致する必要があります：

- Unused = 使用しないスイッチを選択します。
- Latching = 押し離すとオンになり、もう一度押しすとオフになります。
- Momentary = 押し続けている間スイッチがオンになり、離すとスイッチがオフになります。
- Soft Latch = モメンタリースイッチをラッチスイッチとして使用できるようにします。

フットスイッチへの機能アサイン：

- 1) 「Tip」または「Ring」ボタンのいずれかにタッチして、スイッチを選択します。
- 2) control typeの値をタッチして、タイプを選択します。
- 3) control option 1 の値(利用可能な場合)をタッチして、オプションを選択します。
- 4) control option 2 の値(利用可能な場合)をタッチして、オプションを選択します。
- 5) 「Apply」または「Cancel」ボタンをタッチして、変更を適用またはキャンセルします。

❗ 使用可能なフットスイッチのアサインは、ソフトキーのアサインと一致しています。

「Setup」キーを押し、「Surface」タブ、「Surface Prefs」タブの順にタッチして、サーフェスの設定を表示します。



❶ この画面には、「Home」ページの「Brightness」ボタンを押すことでもアクセスできます。

- シーンの overwrite/recall/delete 操作を実行するとき、「Confirm Scene Operations」ボタンをタッチにして、確認ポップアップを有効または無効にします。
- 「Preamp On Surface」ボタンをタッチして、専用のサーフェスプリアンプコロネーターでプリアンプゲインを調整できるかを選択します。（「Off」の場合、代わりにトリムを制御します。）
- 「Safe I/O Patching」ボタンをタッチして、I/O画面のSafe Patchingを有効または無効にします。オフの場合、「Patch」ボタンは表示されません。
- 「Processing Screens Follow Surface」ボタンをタッチして、プロセッシング画面を調整しているパラメーターに従うオプションを有効または無効にします。
- 「PEQ Band Follow Screen」ボタンをタッチして、サーフェス上のPEQのバンド選択が画面上のバンド選択に従うかどうかを選択します。
- 「FX Screen Follow Sel」ボタンをタッチして、選択されているチャンネルに続くFX画面でFXユニットの選択を有効または無効にします。

❶ 「Preamp on surface」設定は、2つのコンソール間でデジタルスプリットをし、ゲイン調整が両方に影響する場合に役立ちます。ゲインが変更された場合、コンソールごとのトリムをすばやく調整できます。

❶ 「FX Screen Follow Sel」とは、FX画面で選択されたFXユニットが、FXセンドとリターンを選択、およびFXユニットが挿入されているチャンネルに従うことを意味します。

## Channel Delay Controls -

「Delay Units」は、すべての入力およびミックス処理チャンネルのディレイに表示される単位を変更します。

Delay Units =      Millisecond (ms)  
                         Meters (m)  
                         Feet (ft)  
                         Samples (S)

空気中の音速は空気の温度に依存するため、距離測定を選択すると、「Temperature」の値を変更できます。これは、空気の周囲温度と一致するように設定する必要があります。

Temperature =    -20° C to +40° C  
                         -4° F to +104° F

- ❗ 「Meters」を選択すると、温度は摂氏で表示されます。「Feet」を選択すると、温度は華氏で表示されます。
- ❗ これらの値は、SQの動作温度範囲外にあることに注意してください。

## Brightness -

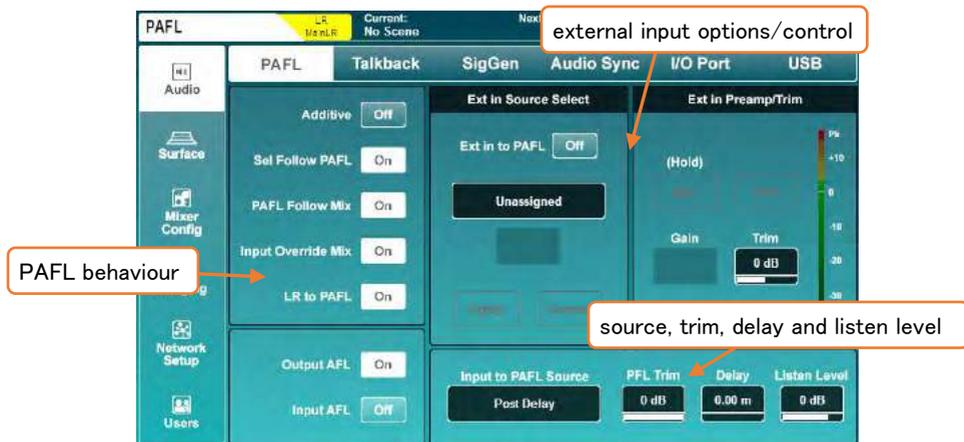
SQ上の各照明の明るさを個別にコントロールします。

- パラメーターダイヤルをタッチし、タッチスクリーンロータリーを使用して調整します。

Touchscreen = The touchscreen backlight  
LED's = All surface LED's including keys, channel and PAFL metering  
Channel Strip LCDs = Channel naming strip LCD backlights  
Light Bar Brightness = Brightness of the integrated illumination  
Light Bar Balance = Colour of the integrated illumination

Pre/After Fade Listen 設定は、SQヘッドフォン出力にルーティングされるPAFLバス用です。12セグメントLEDメーターに表示され、またSQのRTAにもルーティングされます。

「Setup」スクリーンキーを押し、「Audio」タブ、「PAFL」タブの順にタッチして、設定を表示および調整します。



- 画面の左側にある任意のボタンをタッチして、オプションをOnまたはOffにします。

Additive (On) = 複数のチャンネルストリップを加算してPAFLバスにルーティングできます。

Sel Follow PAFL (On) = PAFLキーを押したチャンネルが選択(「Sel」)されます。

PAFL Follow Mix (On) = Master/MixチャンネルストリップでPAFLがアクティブな場合、PAFLにルーティングされているチャンネルはミックスの選択に従います。

Input Override Mix (On) = PAFLがAdditiveモードの場合、インプットチャンネルのPAFLキーを押すと、MixチャンネルのPAFLへのアサインを解除します。

すべてのインプットチャンネルのアサインを解除すると、直前にアサインされていたMixが再アサインされます。

LR to PAFL (On) = 他のPAFLルーティングがアクティブでない場合、メインLRミックスがPAFLバスにルーティングされます。

Output AFL (Off) = PAFLバスにルーティングされたアウトプットチャンネルはプリフェードです。(Pre-Fade Listen)

Output AFL (On) = PAFLバスにルーティングされたアウトプットチャンネルはポストフェードです。(Post/After Fade Listen)

Input AFL (Off) = PAFLバスにルーティングされるインプットチャンネルはプリフェードです。(Pre-Fade Listen)

Input AFL (On) = PAFLバスにルーティングされるインプットチャンネルはポストフェードです。(Post/After Fade Listen)

## Ext in Source Select and Ext in Preamp/Trim -

これらの設定を使用して、PAFLバスに直結する外部ソケットを選択します。プリアンプコントロールは、本体またはリモートのプリアンプがアサインされたときに使用可能になります。

「Ext in to PAFL」ボタンを使用して、外部入力信号をオンまたはオフに切り替えます。

- ❶ この機能は2つのシステム間のコミュニケーションを目的としているため、PAFLバスを使用してチャンネルをモニターしているときでもアクティブです。

## Input to PAFL Source Point -

PAFLのソースとなるチャンネル経路内のポイントを選択します。

Post Preamp = 信号はプリアンプのみの影響を受けます。  
Post Insert Return = DEEP Preamp、HPF、Gate、Insertも影響します。  
Post PEQ = PEQも影響します。  
Post Delay = CompressorとChannel Delayも影響します。

- ❶ 「Post Preamp」設定には、DEEPプリアンプ処理が含まれないことにご注意ください。

## PFL Trim -

PFLトリムは、PAFLバスにルーティングされるPFL信号のレベルをアッテネートします。AFLには影響しません。

PFL Trim = -24dB to 0dB

## Delay -

PAFLディレイは、ライブサウンド環境で、サウンドシステムスピーカーからの空間でディレイした音と、ヘッドフォンまたはモニターからの音が同時に聞こえるように補正するためです。

PAFL bus delay = 0ms to 682.6ms

## Listen Level -

ListenバスにはPAFL信号が供給され、出力ソケットにパッチすることもできます。Listen Levelは、この出力レベルに影響します。

Listen Level = -Inf to +10dB

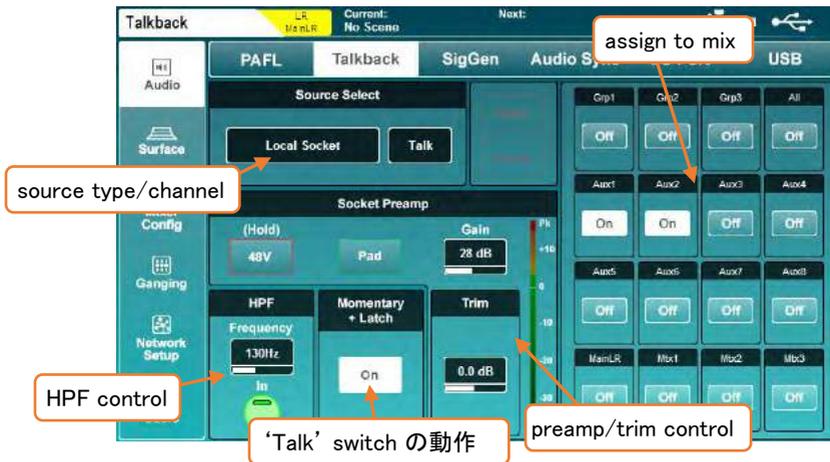
- ❶ Listen Level は、マスターフェーダーでも制御できます。詳細については、このガイドの [Mixer Role](#) セクションを参照してください。

## 12.8 Talkback Settings

トークバックは、エンジニアがオーディオ出力を介してコミュニケーションするために使用します。「Talk」キーを押すと、トークバックソースがアサインされたミックスにルーティングされます。

- ① トークバック出力は、「Monitor Out」タブのI/O画面からもルーティングできます。この出力は「Talk」スイッチを尊重しており、専用のトークバックスピーカーやMEシステムでの使用に便利です。

「Setup」スクリーンキーを押し、「Audio」タブ、「Talkback」タブの順にタッチして、設定を表示および調整します。



- Source、Preamp、Trim 設定は、Processing/Preamp 画面で使用される設定と同じで、同じ方法で調整できます。
  - 同様に、HPFは、Processing/HPF画面のインプットチャンネルと同じように機能します。
  - Momentary +Latchの「On」ボタンをタッチして、「Talk」キーのラッチモードを有効にします。このモードがオンの場合、「Talk」キーをすばやく押すことで、トークバックのオン/オフが切り替わりますが、キーを押したままにすると、モーメンタリーモードのように機能します。
  - Mix Assign ボタンをタッチして、そのMixへのトークバックフィードをオンまたはオフにします。
- ① ローカルの「Talk」ソケットは、追加の入力チャンネルソケットとしても使用できます。「Talk」がインプットチャンネルにアサインされている場合、そのチャンネルのプロセッシング画面でPreamp 設定を変更すると、Talkbackの設定も変更され、その逆も同様です。ローカルの「Talk」ソケット以外のソースがトークバックソースとしてアサインされている場合、同じロジックが適用されません。ただし、HPFとTrimは独立しています。

## 12.9 Signal Generator

シグナルジェネレーターは、レベル設定のためにMixに信号を送ったり、RTAおよび測定マイクと組み合わせて使用してシステムの周波数レスポンスをチェックしたりするために使用できます。

「Setup」スクリーンキーを押し、「Audio」タブ、「SigGen」タブの順にタッチして、設定を表示および調整します。



- 「Signal Type」値をタッチして、信号のタイプを選択します。

Signal Type = Sine, White noise, Pink noise, Band-pass noise

- 「Mute」ボタンをタッチして、信号をミュートまたはミュート解除します。
- 「Frequency」の値(利用可能な場合)をタッチし、タッチスクリーンロータリーを使用して調整します。

Frequency = 20Hz to 20kHz

- 「Level」値をタッチし、タッチスクリーンロータリーを使用して調整します。

Level = -72dB to +18dB

- 任意のミックスアサインボタンをタッチして、シグナルジェネレーターのMixへのアサインと、解除をします。

- i** シグナルジェネレーターは、どのインプットチャンネルでも使用できます。Processing / Preamp 画面の「Source Select」で「Signal Generator」を選択します。

「Setup」スクリーンキーを押し、「Audio」タブ、「Audio Sync」タブの順にタッチして、クロックソースとAESデジタル出力サンプルレートオプションを表示します。

#### Audio Clock Source -

- 「Audio Clock Source」の値をタッチして、ソースを選択します。

Internal = 内部クロックに同期します。

SLink = SLinkポートが受信しているデジタルクロック信号に同期します。

I/O Port = 装着されたオプションカードのポートで受信されるデジタルクロック信号に同期します。

- 「Apply」ボタンをタッチして、変更を適用します。

正常に同期されると、ソース選択の右側に緑色のチェックマークが表示されます。適切にクロックが受信されていない場合、ソース選択の右側とSQタイトルバーに赤い×が表示されます。

- SQを拡張ユニットの有無にかかわらずスタンドアロンシステムとして使用する場合、「Internal」をクロックソースとして選択します。
- SQとSQの直接接続では、一方のコンソールをマスター、もう一方のコンソールをスレーブと見なします。マスターは、スレーブが接続されているポート以外のすべてにクロックを供給でき、スレーブはマスターが接続されたポートにクロックを供給します。
- QuIに直接接続する場合、Quが接続されているポートをクロックソースとして使用する必要があります。
- 別のシステムまたはサードパーティのオーディオネットワーク(DanteやWavesなど)に接続する場合、ネットワーク上で1つのマスタークロックソースを決定し、他のすべてのユニットがそれに同期する必要があります。

❗ SQは同期しているクロックソースが48kHzの場合でも、内部は常に96kHzで動作します。

❗ クロックの問題は、クリック音およびポップ音を発生する可能性があります。

#### AES Out -

必要に応じて、デジタルAES出力のサンプルレートを変更できます。

- 「Sample Rate」値をタッチして、オプションを選択します。

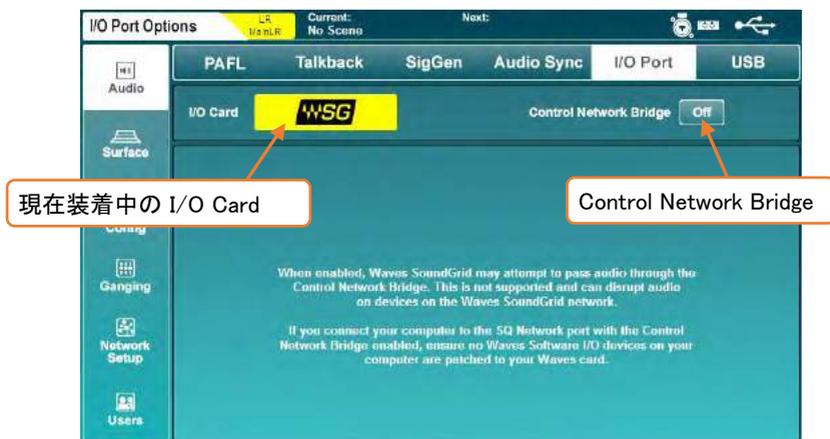
AES Output Sample Rate = 44.1kHz, 48kHz, 88.2kHz, 96kHz

- 「Apply」ボタンをタッチして、変更を適用します。

SQのI/Oポート用に複数のオプションカードがあります。

SQはサードパーティのオーディオネットワークとのインターフェースが可能になり、また第2のSLinkポートを追加することもできます。

「Setup」スクリーンキーを押し、「Audio」タブ、「I/O Port」タブの順にタッチします。

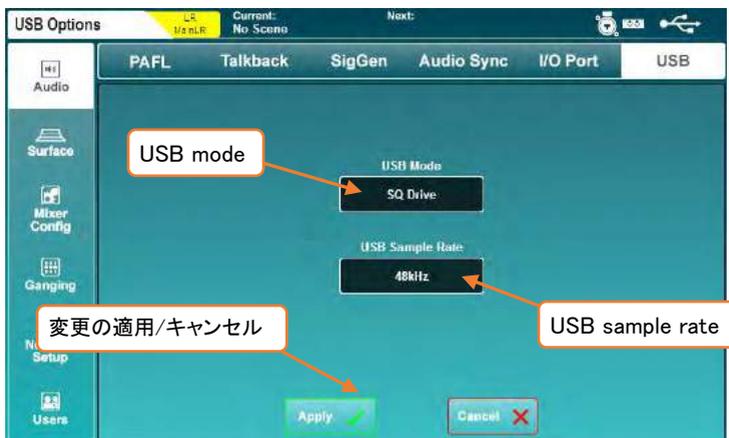


この画面には、現在装着されているオプションカードが表示されます。また「Control Network Bridge」スイッチもあります。

Control Network Bridge がオンの場合、オプションカードはSQのNetworkポートに内部的に接続(ブリッジ)されます。これにより、同じネットワーク上のコンピューターは、取り付けられたオプションカードの設定を確認および調整できます。また、I/Oポートに接続されているコンピューターはSQ-MixPadを使用してSQに接続することができます。

Control Network Bridge を「On」にすると、特定の設定で問題が発生する可能性があります。これらの問題の起きる可能性の詳細は画面の下半分に表示され、ネットワークをブリッジする前に検討する必要があります。

「Setup」スクリーンキーを押し、「Audio」タブ、「USB」タブの順にタッチして、USB-BとSQ-Driveのオプションを確認します。



### USB Mode -

USB-BモードとSQ-Driveモードを切り替えます。

SQの背面にあるUSB-Bポートを介してコンピュータに接続するためにはUSB-Bを選択します。また、サーフェス上のUSBストレージデバイスとの間でオーディオの録音または再生を行う場合はSQ-Driveを選択します。

これらのモードはオーディオに関しては排他的です。つまり、USB-Bを介したオーディオのストリーミングと同時にSQ-Driveに録音することはできません。

### USB Sample Rate -

サンプルレートの設定はUSB-BとSQ-Driveの両方に適用され、96 kHz (サンプルレート変換なし)と48 kHz (サンプルレート変換有効)の間で切り替えることができます。

変換は、コアとUSB-B接続またはコアとSQ-Drive接続の間で行われるため、SQはどちらのモードを選択しても96 kHzですべての処理を実行します。

- ① 48 kHzモードを選択すると、SQ-Driveとの間で最大32チャンネルの録音と再生が可能になります。詳細については、このガイドの [SQ-Drive Multitrack Recording and Playback](#) セクションを参照してください。

既知のスタートポイントからすばやくセットアップするには、SQの「role」を選択します。

「Setup」スクリーンキーを押し、「Mixer Config」タブ、「Role」タブの順にタッチして、Mix設定のリセットとマスターフェーダーモードの変更オプションを表示します。



### Reset Mix Settings -

ロールを選択して「Reset」ボタンをタッチすると、Mixがリセットされます。シーンとライブラリーは影響を受けませんが、グローバルフィルターとセーフ(シーンのリコール時に使用)は無視され、すべてのセーフがクリアされます。

❗ ロールの違いによるデフォルト設定の詳細は、[Mix/System Reset](#) セクションを参照してください。

### Master Fader Mode -

マスターフェーダーを使用して、選択によりMixのマスターセンドレベルまたはリスンバスのレベルを制御できます。モードは即座に切り替わります。

❗ Listen Level は、[PAFL](#) 画面で表示および調整できます。



「Mix Master」モードでは、LR Mixが選択されると、ブルーのLRミックスキーがブルーに点灯します。



「Listen Level」モードでは、ブルーのLRミックスキーは常に赤く点灯します。

DCAスピル機能を使用すると、現在のチャンネルストリップレイアウトの代わりに、DCAのすべてのメンバーを一時的にチャンネルストリップとレイヤー全体に表示できます。

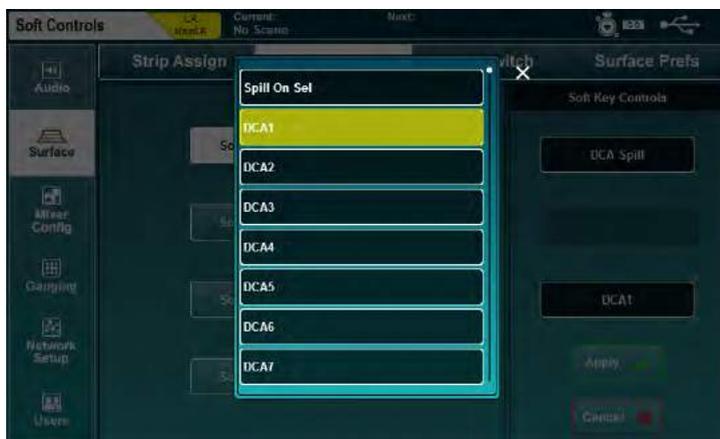
メンバーは常にリストされた順序でスピルされ、DCA本体が最後のチャンネルストリップに配置されます。スピル状態のチャンネルの操作は、標準のチャンネルストリップレイアウトでの操作と同じです。

DCAを「spill」するには、直接、または「Spill On Sel」機能を使用する2つの方法があります。

#### Spill a single DCA -

ソフトキーを割り当てて特定のDCAをスピルするか、ソフトロータリーが「DCA Level Fader」に割り当てられている場合はソフトロータリーキーを「Spill」に設定します。

**i** SoftKeysへの関数の割り当てについては、このガイドの[SoftKeys / SoftRotaries](#)セクションを参照してください。



キーを押すとすぐにDCAがオーバーフローします。ソフトキーが点滅し、オーバーフローしたDCAが現在選択されているミックスの横に表示されます。

スピルを終了するには、もう一度キーを押すか、DCAチャンネルストリップの（点滅している）「Sel」キーを押します。

#### Spill on select -

ソフトキーを「Spill On Sel」に割り当てます。押すと点灯して選択時のスピルがアクティブであることを表示し、2回押すと機能が無効になります。

アクティブなときに、DCAチャンネルストリップの「Sel」キーを押すと、DCAがスピルされます。スピルを終了するには、表示されたDCAチャンネルストリップの（点滅している）「Sel」キーを押します。

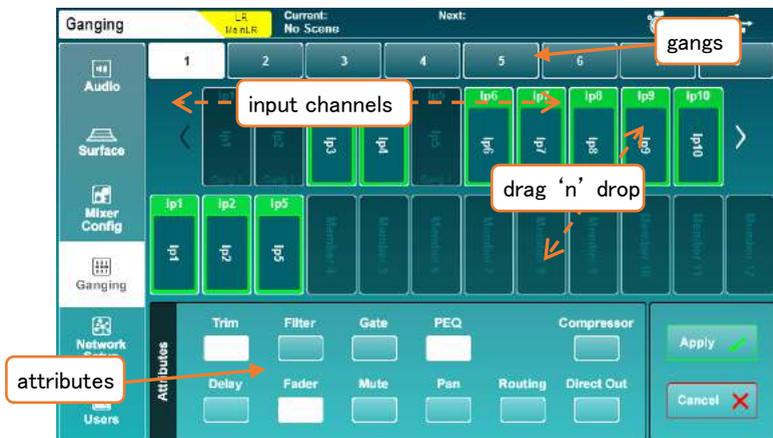
**i** 選択時にスピルを無効にすると、現在のスピルは自動的に終了します。

## 12.15 Input Ganging

ギャングにより、アトリビュート(属性)を複数の入力チャンネル同士でリンクできます。つまり、ギャングの1つのメンバーの属性への変更は、そのギャングの他のメンバーに同時に影響します。

SQには8つのギャングがあり、それぞれに最大12人のメンバーを持つことができます。

ギャングのセットアップには、「Setup」スクリーンキーを押し、「Ganging」タブをタッチします。



- 画面上部の数字からギャングを選択します。
- インputチャンネルをチャンネルリストからギャングにドラッグ&ドロップします。使用可能なすべてのチャンネルを表示するには、タッチして左右にドラッグします。
- Attribute(属性)ボタンをタッチして、選択したギャングでリンクされる属性をオンまたはオフに切り替えます。リンクされた属性は白いボタンで示されます。
- Applyボタンをタッチして、ギャングを作成します。

ギャングによってリンクできる属性は次のとおりです。

Trim = Preamp後のトリム  
Filter = HPF in/out および周波数  
Gate = すべてのゲートパラメータ  
PEQ = すべてのPEQパラメーター  
Compressor = すべてのコンプレッサーパラメーター  
Delay = チャンネルmsディレイ  
Fader = インputフェーダーマスター位置(メインLRへ)  
Mute = チャンネルのミュート状態  
Pan = ミックスへのチャンネル パン/バランス  
Routing = ミックスへのアサインとセンドレベル  
Direct Out = ダイレクトアウトレベル

ワイヤレスやMIDIによるコントロールをTCP/IPなどのイーサネット経由で使用するには、SQをネットワーク上のデバイスとして接続する必要があります。

デフォルト設定では、SQはDHCPを使用してIPアドレスをネットワークに自動的に接続し、同じネットワークに接続されたデバイスで実行されているすべてのアプリで表示されます。

状況によっては、Static(固定)IPアドレスを使用することが必要または推奨されます。接続先のネットワークを理解していない限り、固定ネットワーク設定を使用することはお勧めしません。

「Setup」スクリーンキーを押し、「Network Setup」タブをタッチして、ネットワーク設定を表示および調整します。



- DHCPモードのOn/Offを切り替えるには、「DHCP」ボタンをタッチします。DHCPが有効で、SQにアドレスがアサインされている場合、Dynamic Address 値が表示されます。DHCPモードがオンの場合、Static Address 設定は調整できません。
- DHCPを介してアドレスがアサインされていない場合、SQはオートIP機能を使用して自身にアドレスをアサインします。この場合、アスタリスク(「\*」)が表示されます。↓
- Static ネットワーク 値のいずれかにタッチして、値を入力します。
- 「Unit Name」の値をタッチして、SQの名前を変更します(アプリを含むネットワーク上の他のデバイスで表示されます)。
- 「Apply」または「Cancel」ボタンをタッチして、変更を適用またはキャンセルします。

❗ ワイヤレスルーターまたはアクセスポイントを使用する場合、SQの「Network」ポートを利用可能な「LAN」ポートに接続してください。SQのNetworkポートの「Lnk」LEDが点灯して、ネットワークアクティビティが示されます。

Adminユーザーに加えて、SQは他に10人のユーザーを持つことができ、各ユーザーは個別に、パーミッション(権限)、パスワード、シーンアクセス、ユーザーシーン(ログイン時にリコール)を持つことができます。

ユーザーは、SQ本体だけでなく、SQ-MixPadやSQ4Youリモートアプリなど、SQにリモート接続されているクライアントを使用してログインできます。これは、複数のユーザーが異なるデバイスから同時にログインできることを意味します。

「Setup」スクリーンキーを押し、「Users」タブをタッチしてユーザーをセットおよび設定します。

❗ ユーザーのセットアップとパーミッションは、Adminとしてログインした場合にのみ実行できます。



ユーザーの設定とパーミッションを変更するには、まず左側のリストからユーザーを選択します。変更されているのはこの選択ユーザーのみですが、ユーザーリストはすべてのタブで表示されるので、ユーザーをすばやく比較して、いつでも変更できます。

#### User Settings -

- User name のテキストボックスをタッチして、ユーザーネームを変更します。
- 「Inactive」ボタンをタッチしてユーザーをアクティブにします(ボタンが「Active」に変わり、リストにチェックマークが表示されます)。
- 「Set Password」ボタンをタッチして、ユーザーのパスワードを設定または変更します。このパスワードは、ログイン時およびSQのロック時に使用されます。

❗ Adminユーザーは常にアクティブであり、SQのすべての設定に無制限にアクセスできます。

❗ パスワードを削除するには、ユーザーに空のパスワードを設定します。

- 「Scene Range」を使用して、ユーザーがアクセスできるシーンの範囲を選択します（デフォルトの範囲はすべてで300シーンです）。
  - 必要に応じて、「User Scene」の値をタッチして、ユーザーがログインしたときにリコールするシーンを選択します。
- ❗ 同じユーザーが再ログインする場合（1日の終わりにSQ電源をオフにし、翌日同じユーザーがログインする場合など）、ポップアップが表示されて、電源オフ時の状態をリコールするか、「User Scene」をリコールするかを選択できます。

## User Permissions Library -

10人のユーザーのうち1人が選択されている状態で、「Library」キーを押すと、ユーザーパーミッションライブラリーが表示されます。工場出荷時のプリセットは、スタートポイントやクイックセットアップ用として使用ができ、ユーザープリセットをストアおよびリコールすることもできます。

- プリセットを選択し、「Recall」をタッチして、選択されているユーザーにパーミッション設定を適用します。
  - 「User」をタッチして、独自のプリセットを管理できるユーザーライブラリーにアクセスします。
- ❗ Aminはパラメーターや機能の使用をブロックされないため、Adminユーザーが選択されている場合、ユーザーパーミッションライブラリーは表示されません。

## Permissions -

「Setup」タブ、「Parameters」タブ、または「Control」タブをタッチすると、ユーザーごとに「Allow」または「Block」に設定できるパラメーターと機能のリストが表示されます。

- 右側の「Allow」/「Block」ボタンをタッチして、アクセス権限を切り替えます。



<b>Setup</b>
USB Data Recall
USB Data Store
USB Data Modify
Sync Push
Sync Pull
Scene Recall
Scene Store
Scene Modify
Global Filter
Channel Safes
Scene Preferences
Reset Mix Settings
Library Recall
Library Store
Library Modify
FX Library Recall
FX Library Store
FX Library Modify
Input Stereo
Mix Stereo
Bus Config
PAFL/Talkback Settings
Signal Generator
Audio Sync Options
USB
Surface Strip Assign
Master Fader Mode
Soft Control Setup
MIDI Settings
Network Settings
I/O Port Settings
USB Format

<b>Parameters</b>
Name/Colour
Input/Group Preamp
Input/Group EQ
Input/Group Other Processing
Mix Preamp
Mix EQ
Mix Other Processing
FX Parameters
DirOut and Mix Settings
Mix Assign and Pre/Post
DCA/Mute Group Assign
Input Patching/Library
Output/Insert/FX Patching
AMM Setup/Assign
AMM Parameters
Ganging Setup

<b>Control</b>
MixPad Access
SQ4You Access
Layers B-F*
Groups 1-12*
Auxes 1-12*
FX Sends 1-4*
Matrices 1-3*
SQ-Drive Playback
SQ-Drive Stereo Record
SQ-Drive Multitrack Record
RTA Settings
RTA Follow

\*レイヤー/ミックスごとに割り当て可能

## 13. SQ-Drive と USB-B

SQ-DriveとUSB-Bは互いに排他的に動作しますが、同じパッチとサンプルレート設定を使用しています。

- ① 帯域幅を集中的に使用するタスク(SQ-Driveのフォーマットやショーのロードなど)はモードを変更する必要があります。

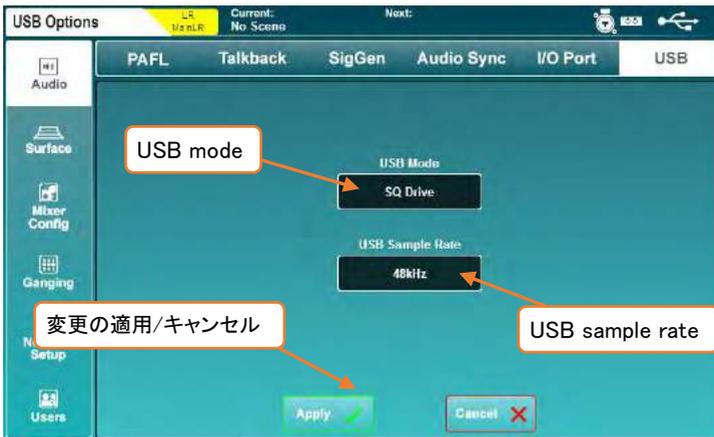
オーディオの録音または再生をする前に、モードとサンプルレートを設定する必要があります。

- ① CUSB-B接続がアクティブなときにサンプルレートを変更すると、正しい動作のためにアプリケーションまたはDAWの再起動が必要になる場合があります。

USB-B接続では、96 kHzまたは48 kHzで32の入力と32の出力が同時に可能です。

SQ-Driveは、96kHzで最大16チャンネル、48kHzで最大32チャンネルの録音または再生が可能です。

モードとUSB-Bを変更するには、「Setup」スクリーンキーをタッチし、「Audio」タブ、「USB」タブの順にタッチします。

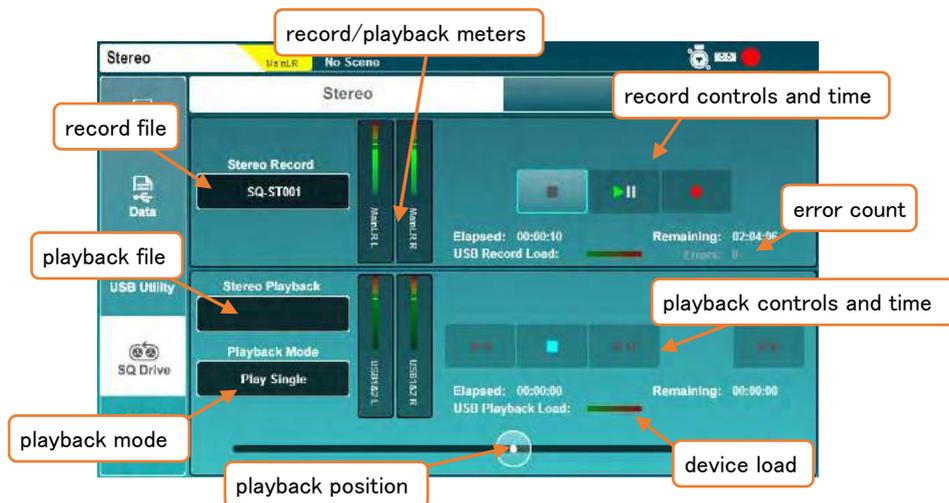


- 「USB Mode」の値をタッチして、「SQ-Drive」モードと「USB-B」モードを切り替えます。
- 「USB Sample Rate」の値をタッチして、「96kHz」と「48kHz」を切り替えます。

USBソケットとの間の全てのパッチは、USBモードに応じて、USB-BまたはSQ-Driveのいずれかに適用されます。

## 13.1 SQ-Drive Stereo Recording と Playback

「Utility」スクリーンキーを押し、「SQ-Drive」タブ、「Stereo」タブの順にタッチして、SQ-Drive ステレオ録音/再生画面を表示します。



画面の上半分はレコーディング用で、下半分はプレイバック用です。

### Recording -

- Recordボタンを押すと録音の開始待機状態になります。新しい「Stereo Record」ファイル名が表示され、「Remaining」の残り時間が表示され、「Errors」のエラーカウンターがリセットされます。
- Play/Pauseボタンを押して録音を開始します。「Elapsed」経過時間および「Remaining」残り時間の値で進行状況が表示されます。
- Stopボタンを押して、録音を停止します

❗ device load メーターは、オーディオの録音・再生に対するUSBデバイスの負荷適合性を示します。

❗ エラーカウンター「Errors」は、書き込みエラーが検出されると増加します。

## Playback -

- 「Stereo Playback」ファイル名をタッチします。次に「Playback」または「Recording」ボタンをタッチして、各フォルダー内のファイルを表示します（SQで作成した録音は「Recording」フォルダーに表示されます）。
- トラックをタッチして強調表示させます。
- 「Select」ボタンをタッチして、強調表示されたトラックをロードします。
- 「Playback Mode」をタッチして、モードを選択します。

Play All = フォルダー内のすべてのトラックを連続して再生します。

Play Single = 選択したトラックを再生して停止します。

Repeat All = フォルダー内のすべてのトラックを連続して繰り返し再生します。

Repeat Single = 選択したトラックを繰り返し再生します。

- トラック移動ボタンをタッチして、前または次のトラックへの移動や、Stop、Play/Pauseをします。
- 丸い Playback Position マーカーをタッチしてドラッグし、トラック内の他のポイントにジャンプします。

## Formats and Folders -

SQ-Drive はステレオ録音を「<SQ-DRIVE>:¥AHSQ¥USBREC」に保存します。

これらは96kHzまたは48kHz 24bitステレオ \* .wav ファイルで、録音された順番に名前が付けられています。つまり、SQ-ST001.WAV、SQ-ST002.WAV...となります。

コンピューターからコピーされたステレオ再生用のファイルは、「<SQ-DRIVE>:¥AHSQ ¥USBPLAY」に保存する必要があります。

これらは、モノラルまたはステレオの、非圧縮 PCM \* .wavファイルで、44.1kHz、48kHz、96kHzの16または24ビットです。

ヘッダー（BWFなど）やデータ（マーカーなど）を含めることはできません。

## Length of Recording -

ステレオでの最大録音時間は約2時間で、約4GBのストレージを使用します。

## 13.2 SQ-Drive Multitrack Recording and Playback

「Utility」スクリーンキーを押し、「SQ-Drive」タブ、「Multitrack」タブの順にタッチして、SQ-Drive マルチトラック録音/再生画面を表示します。



96kHzの動作では、16個のメーターの上段が表示され下段はグレーになります。USBサンプルレートが48kHzに設定されると、32個すべてのメーターが表示されます。

SQ-Driveが使用されていない場合および録音中は、USBチャンネルにパッチされたSQの出力がメーターに表示されます。再生中は、入力されたUSBレベルがメーターに代わりに表示され、パッチされた最も大きい番号のチャンネルでラベル付されます。

❶ USB入力および出力のメーターは、「Meters/USB meters」画面で同時に確認できます。

### Recording -

パッチされたUSBチャンネルのみが録音されます。したがって、不必要にディスク領域を使用をしないようにするには、I/Oスクリーンで必要なチャンネルのみをUSBにパッチし、他のUSB出力ソケットはパッチをしないようにします。

- Recordボタンを押すと録音の開始待機状態になります。新しい Multitrack ファイル名が表示され、「Remaining」の残り時間が表示され、「Errors」のエラーカウンターがリセットされます。
- Play/Pauseボタンを押して録音を開始します。「Elapsed」経過時間および「Remaining」残り時間の値で進行状況が表示されます。
- Stopボタンを押して、録音を停止します。

❶ 次の録音の前やデバイスを抜き取る前に、書き込みプロセスを完了してください。

❶ device load メーターは、オーディオの録音・再生に対するUSBデバイスの負荷適合性を示します。

❶ エラーカウンター「Errors」は、書き込みエラーが検出されると増加します。

- ❶ すべてのUSBデバイスが、SQ-Driveマルチトラック録音で使用される高帯域幅に対応しているわけではありません。USBに直接マルチトラック録音する場合に最良の結果を得るには、USBスティック/ペンドライブではなく、高速外部ハードドライブを使用します。

## Playback -

録音されたトラックは、録音元と同じUSBソケット番号でSQ-Driveから再生されます。つまり、SQ出力をUSB出力ソケット3、5、6にパッチして録音した場合、再生時にはUSB入力ソケット3、5、6をSQ入力にパッチする必要があります。

- Multitrack ファイル名をタッチします。トラックをタッチして選択し、必要に応じてタッチスクリーンロータリーを使用してトラックのリストをスクロールします。
- 「Select」ボタンをタッチして、トラックをロードします。
- 「Playback Mode」をタッチして、モードを選択します。

Play All = フォルダー内のすべてのトラックを連続して再生します。

Play Single = 選択したトラックを再生して停止します。

Repeat All = フォルダー内のすべてのトラックを連続して繰り返し再生します。

Repeat Single = 選択したトラックを繰り返し再生します。

- トランスポートボタンをタッチして、前または次のトラックへの移動や、Stop、Play/Pauseをします。
- 丸い Playback Position マーカーをタッチしてドラッグし、トラック内の他のポイントにジャンプします。

## Formats and Folders -

SQ-Driveはマルチトラック録音を 親フォルダー「<SQ-DRIVE>¥AHSQ¥USBMTK」内に個別のフォルダーで保存します。これらのフォルダーは、録音された順番に名前が付けられています。つまり、SQ-MT001、SQ-MT002...となります。

16の96kHzまたは32の48kHz 24ビットモノラル 非圧縮 PCM \* .wav ファイルが録音されます。USBチャンネルに基づいた名前がつけられます。つまり「TRK01.WAV」、「TRK02.WAV」...となります。

録音されたSQチャンネルの名前はファイルの「Track Name」として保存されます。

コンピューターからコピーされたマルチトラック再生用のファイルは、このフォーマット、ネーミング、フォルダー構造に従う必要があります。ファイルはまったく同じサイズ/長さである必要があります。

## Length of Recording -

マルチトラックでの最大録音時間は約4時間で、約64GBのストレージを使用します。

コンピューターとの間でオーディオをストリーミングするには、USB-A・USB-Bケーブルを使用してSQに接続する必要があります。

SQはUSB 2.0規格に準拠しているため、高速USBケーブルを使用することをお勧めします。システムが使用されている環境によっては、フェライトビーズを備えたケーブルを使用することも有効です。

- ❶ すべてのUSB 3.0ポートがUSB 2.0と完全に下位互換性があるわけではないことに注意してください。したがって、最良の結果を得るには、USB 2.0ポートを使用することをお勧めします。利用できない場合、xHCIホストコントローラードライバーを利用するUSB 3.0ポートは、ストリーミングオーディオに使用されるアイソクロナス転送方式をサポートしないことが知られているため避ける必要があります。

### Sample rate -

SQのUSBサンプルレートは、USB-B接続にアクセスするプログラムまたはアプリを使用する前に設定する必要があります。

### To connect SQ to a mac -

SQはCore Audioに準拠しているため、ドライバーは不要です。

SQをUSB経由で接続すると、オーディオとMIDIの両方のデバイスとして表示されます。

### To connect SQ to a Windows PC -

Allen&Heath のWebサイト([www.allen-heath.com](http://www.allen-heath.com))にアクセスして、最新のSQ Windows ASIO/WDMドライバーをダウンロードしてください。

SQを接続する前に、指示に従ってドライバーをインストールしてください。

### Routing -

- パッチを適用するときは、コンピューターからの出力がSQのUSB入力ソケットであり、SQのUSB出力ソケットがコンピューターへの入力です。
- すべてのUSB I/Oは適切にパッチする必要がありますが、デフォルトでは、SQのインプットチャンネル47と48はUSBチャンネル1と2から供給され、USB出力チャンネル1と2はメインLRミックスから供給されます。
- WDMドライバーを使用してSQ for Windowsシステム/デフォルトサウンドを利用する場合、SQではUSBチャンネル1と2のみが使用されます。32のインプットチャンネルとアウトプットチャンネルすべてを使用するには、互換性のあるプログラムでASIOドライバーを使用する必要があります。
- Macでデフォルトのオーディオ出力デバイスとしてSQを選択すると、USBチャンネル1と2がデフォルトで使用されます。ただし、これはAudio MIDI設定で変更できます。

## 14. MIDI and DAW Control

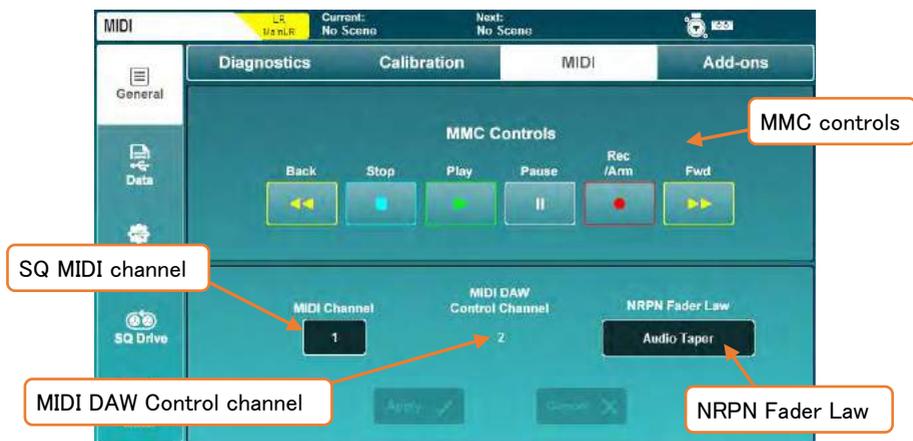
USBまたはTCP/IPを経由してコンピューターに接続することで、SQはMIDIメッセージを送受信できます。

これらは、2セットの双方向メッセージとして扱うことができます。SQのコントロールに使用されるものと、外部ソフトウェアまたは外部機器のコントロールに使用されるものです。

- ❶ SQのMIDI通信の詳細については、[www.allen-heath.com](http://www.allen-heath.com)で入手できる個別のSQ MIDIプロトコルドキュメントを参照してください。

### 14.1 MIDI Channel and MMC

「Utility」スクリーンキーを押し、「General」タブ、「MIDI」タブの順にタッチして、MIDIチャンネル設定を表示および調整します。この画面には、コンピューターシーケンサーやDAWをコントロールするためのMMC (MIDI Machine Control) ボタンも表示されます。



- 「MIDI Channel」の値をタッチし、タッチスクリーンロータリーを使用して調整します。
- 「NRPN Fader Law」の値をタッチしてSQチャンネルレベルとの間のコントロールに使用されるFader Lawを選択します。

Linear Taper = オートメーションのための高分解能リニアコントロール

Audio Taper = 外部MIDIフェーダーはSQフェーダーに対応

- 「Apply」または「Cancel」ボタンをタッチして、変更を適用またはキャンセルします。
- ❶ Allen&Heath DAW Control Driver (およびすべてのMIDIフェーダーストリップ) が使用するチャンネルは、SQのその他の部分に設定されているMIDIチャンネルよりも常に1つ大きいことに注意してください。DAWコントロールチャンネルにMIDIチャンネルの1を使用するには、メインのSQのMIDIチャンネルを16に設定します。
- MMCコントロールのトランスポートにタッチと、スタンダードMMCトランスポートメッセージがすべてのチャンネルに送信されます。これらは、DAWコントロールドライバーによって、使用されているコントロールサーフェス用のエミュレーションにより特定のトランスポートメッセージにも変換されます。

## 14.2 MIDI Fader Strips

SQには32本のMIDIフェーダーストリップがあり、フェーダーストリップレイヤーのどこにでもアサインすることができます。

これらは、「Mute」、「Sel」または「PAFL」キーが押されたとき、またはフェーダーストリップフェーダーが操作されたとき、USBおよびTCP/IPを経由してスタンダードMIDIメッセージを送信します。また同じメッセージに応答もします。

- メッセージはそのまま使用しても、ソフトウェアはコントロールのために学習できます。
- デフォルトでは、メッセージはMIDIチャンネル2で送信されます。
- キーを押すと、Note On が送信され、続いて Note Off が送信されます。またフェーダーを動かすとコンティニューアスコントロールメッセージが送信されます。

SQ MIDI Fader Strip Control	MIDI message
Mute keys 1 to 32	Note On/Off 0 (C-1) to 31 (G1)
Sel keys 1 to 32	Note On/Off 32 (G#1) to 63 (Eb4)
PAFL keys 1 to 32	Note On/Off 64 (E4) to 95 (B6)
Faders 1 to 32	CC 00 to CC 31

## 14.3 DAW Control

MIDIフェーダーストリップは、Allen&Heath DAW Control Driverでも使用できます。これにより、MIDIストリップからのメッセージが変換され、DAWで使用する標準のコントロールサーフェスメッセージにエミュレートされます。チャンネル名もDAWから送信され、MIDIチャンネルストリップに適用されます。

[www.allen-heath.com](http://www.allen-heath.com)にアクセスして、最新のDAW Control Driverをダウンロードし、インストールおよびセットアップの正しい手順を確認してください。

MMCメッセージまたは「Bank Up」、「Bank Down」メッセージを送信するために**ソフトキー**をアサインすることもでき、これらを使用するとMIDIチャンネルストリップの名前も更新されます。

- ❶ MIDIフェーダーストリップ、MMCコントロール、およびアサインされた特定のソフトキーのみを、DAWコントロールドライバーで使用することを想定しています。他の物理的なコントロール(EQロータリーなど)は、SQ本体で使用します。

## 14.4 MIDI from Soft Controls

ソフトロータリーとソフトキーを使用して、ノートのオン/オフ、CC absolute、CC relative、MMC、プログラム変更メッセージなどのMIDIメッセージをUSBおよびTCP/IP経由で送信できます。

これは、外部機器またはソフトウェアのコントロールに使用できます。

- ❶ 詳細については、[SoftKeys/SoftRotaries](#)セクションを参照してください。

## 15. Automatic Microphone Mixing (AMM)

Automatic Microphone Mixing (AMM) は、複数のマイクチャンネルのオートマチックレベルコントロールを提供します。会議やパネルディスカッション、シアター、ブロードキャストなどのマルチチャンネル音声の用途などで使用するために設計されています。

SQのAMMは、D-Classicゲインシェアリングアルゴリズムを使用して、アクティブなチャンネルのレベルを上げると同時に、アサインされている他のチャンネルのレベルを下げます。プライオリティを設定して、特定のAMMスロットを他より優先させることもできます。

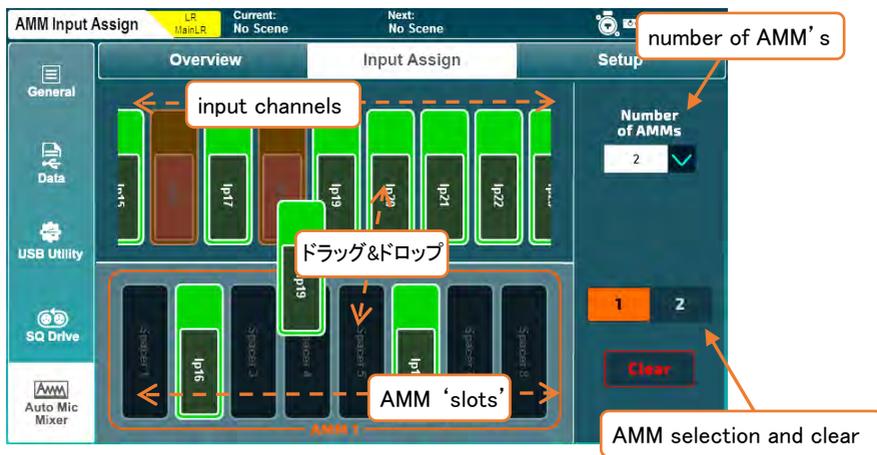
SQは最大24チャンネルを持てる2つのDEEP AMMがあり、組み合わせて単一の48チャンネルAMMとしても使用可能です。チャンネルにDEEPエンベデッドゲインステージを使用しているため、レイテンシーがありません。

❗ AMMは、音声以外の楽器またはオーディオソースでの使用を目的としていません。

### 15.1 AMM Input Assign

任意のインプットチャンネルをAMMにアサインすることができます。AMMはチャンネルに直接インサートされるため(post-delay/pre-fader)、PFLはレベルの変更の影響を受ける可能性があります。したがって、AMM機能を追加する前にチャンネル適切にセットアップすることを推奨します。

「Utility」スクリーンキーを押して、「AMM」タブ、「Input Assign」タブの順にタッチし、インプットチャンネルのアサイン画面を表示します。



T画面の上部には使用可能なインプットチャンネルが表示され、下部には使用可能なAMMスロットがあります。

「Number of AMMs」プルダウンから[2](2 x 24チャンネル)または[1](1 x 48チャンネル)のAMMを選択します。

## Assigning/unassigning channels -

- 2つのAMMを使用している場合、AMM Selection ボタンを使用して表示するAMMを選択します。
- タッチして左右にドラッグすると、すべてのインプットチャンネルとAMMスロットが表示されます。
- インプットチャンネルをタッチして上から下のAMMスロットにドラッグして、チャンネルをアサインします。
- ❗ インプットチャンネルは、任意のAMMスロットに自由にアサインすることができます。順番にアサインする必要はありません。
- ❗ 既にチャンネルがアサインされているスロットにチャンネルをドロップすると、既存のアサインチャンネルが自動的に解除されます。
- アサイン済のスロットでチャンネルをタッチして上部へドラッグしてアサインを解除します。
- 「Clear」ボタンをタッチすると、選択したAMMからすべてのチャンネルをクリアします。

## 15.2 AMM Overview

「Utility」スクリーンキーを押して、「AMM」タブ、「Overview」タブの順にタッチします。



画面の上部にはすべてのAMMスロットのオーバービューが表示され、下部にはメーターと共にチャンネルに適用されているゲインとチャンネルのAMMがオンになっているかどうかが表示されます。

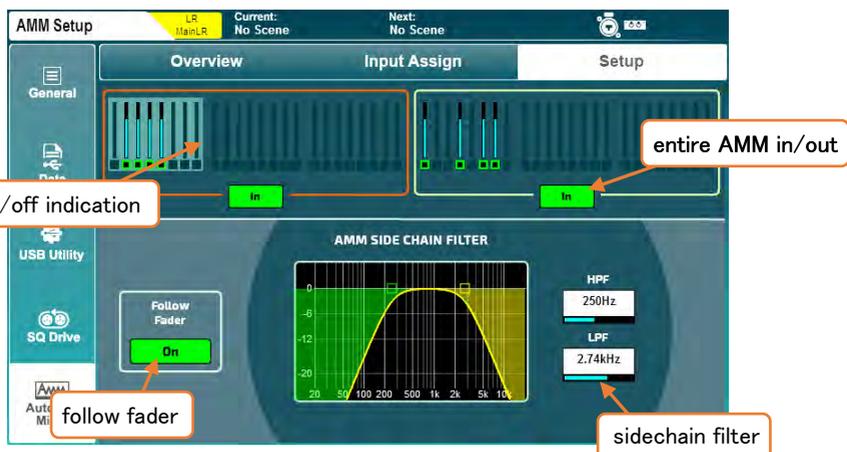
- AMMの「In/Out」ボタンをタッチして、すべてのAMMのインとアウトを切り替えます。
- ❗ AMMにアサインされているチャンネルのAMMがオンになっており、そのAMMがインになっている場合は、「Processing」画面に表示されるチャンネルのオーバービューにも示されます。

- 上部の8つのAMMチャンネルからなるブロックをタッチして、画面の下半分に表示します。
- スロットの「On/Off」ボタンをタッチして、AMMへのチャンネルの追加または削除をします。チャンネルがAMMにアサイン時は自動的に「On」に設定されます。
- スロットフェーダーにタッチして、タッチスクリーンロータリーを使用してゲインを調整、(すなわち)AMM内でのスロットの優先度を調整します。

Priority level = -15 to +15

## 15.3 AMM Setup

「Utility」スクリーンキーを押して、「AMM」タブ、「Setup」タブの順にタッチします。



「Overview」画面と同様に、すべてのAMMスロットのオーバービューが表示され、ゲインメーターと、チャンネルのAMMがオンになっているかどうかを示されます。

AMMの「In/Out」ボタンをタッチして、すべてのAMMチャンネルを切り替えます。

- サイドチェーンがチャンネルフェーダーの位置の影響を受けるかどうかを選択するには、Follow Faderの「On」ボタンをタッチします。
- HPFまたはLPFの周波数値をタッチし、タッチスクリーンロータリーを使用して調整し、サイドチェーンをフィルターリングします。

HPF = 20Hz to 5kHz

LPF = 120Hz to 20kHz

- ❗ AMMサイドチェーンはポストHPFポイントでチャンネルから供給され、オートマチックゲインはポストディレイポイントで適用されます。

## 16. Add-ons

SQのオプションのAdd-onを購入して、スペシャルなプロセッサーモデルやDEEPモデルを追加することができ、またそれらユニットのカスタマイズもできます。

① 最新のユニットとモデルを使用するには、[ファームウェア](#)の最新バージョンをインストールしてください。

「Utility」スクリーンキーを押して、「General」タブ、「Add-ons」タブの順にタッチします。



① 利用可能なアドオンは左側に表示されます。タッチして詳細を表示し、タッチスクリーンロータリーを使用してスクロールします。

① プラグインの詳細とオーディオサンプルについては、[allen-heath.com](#) をご覧ください。

### Activating an add-on -

- SQ固有のユニークDNAをメモし、[shop.allen-heath.com](#) にアクセスしてアドオンを購入し、ユニークキーを取得します。
- 「Enter Add-on Key」をタッチしてから16文字のキーを入力し、「OK」をタッチしてアクティブにします。

キーは各SQに固有であり、1度だけ入力する必要があります。ファームウェアの更新時またはシステムのリセット後に、これらを再入力する必要はありません。

## 17. Mix/System Reset

### 17.1 Reset Mix Settings

SQは複数の「Reset Mix Settings」を提供します。これらは、さまざまな用途でディスクをゼロベースにするために使用されます。

これにより、SQの現在の状態はクリアされますが、保存されているシーンまたはライブラリーデータには影響せず保存します。

「Setup」スクリーンキーを押して、「Mixer Config」タブ、「Role」タブの順にタッチします。



操作Roleを選択すると、デフォルト設定に関する情報が表示されます。「Reset」ボタンをタッチして、これらの設定でミックスをリセットします。

ミックス設定がリセットされると、グローバルフィルターは無視され、セーフはすべてオフになります。

- ① Master Fader Modeでは、マスターフェーダーで、選択したミックスのマスターセンドレベルをコントロールするか、リスンバスのレベルをコントロールするかを選択します。詳細については、[Mixer Role](#) のセクションを参照してください。

## Reset Mix Settings: Standard -

Routing	Setting
Input Stereo	40 mono (1-40), 4 stereo (ST1, ST2, ST3, USB)
Local Input patching	1-to-1 (as labelled), then unassigned to 46
Mix Bus Configuration	Aux 1-4 (mono), Aux 5-8 (stereo), Group 9-12 (Stereo)
LR Assign	All inputs and groups assigned
Aux assign and send	Inputs to all Aux, Pre-Fade, Post-EQ
Local Output patching (Aux)	1-to-1 for mono then sequential stereo
Local Output patching (Main)	11 (Main L) & 12 (Main R)
Local Output patching (Matrix 1)	A & B
AES output	Main LR
Remote Audio Unit Inputs	Unassigned
Remote Audio Unit Outputs	Unassigned
SQ to USB	Main LR on 1 & 2, then 1-to-1 direct out
USB to SQ	USB 1 & 2 to input channels 47 & 48

Processing type	Setting
48v	All off
Preamp gains	+28dB
HPFs	Out/100Hz
Gates	Out/-30dB
Inserts	Out
PEQs	In/Flat
GEQs	In/Flat
Compressors	Out/3:1/-9dB
Pans	Centred

FX unit	Setting
1	EMT 250 reverb/FX1Snd/FX1Rtn
2	Hall 480 reverb/FX2Snd/FX2Rtn
3	Stereo Tap Vocal Delay/FX3Snd/FX3Rtn
4	ADT Classic/FX4Snd/FX4Rtn
5-8	Empty/Unpatched

Control	Setting
SoftKeys 1-6	Mute Groups 1 to 6
SoftKey 7	Unassigned
SoftKey 8	Global Tap Tempo
SoftKeys 9-16	Unassigned
SoftRotaries	Unassigned
Master Fader Mode	Mix Master

Send type	Level
Input channels	-inf
FX return channels	0dB
Main LR master	0dB
Aux master	0dB
Group master	-inf
FX master	0dB

## Reset Mix Settings: Monitor -

Routing	Setting
Input Stereo	48 mono (1-48)
Local Input patching	1-to-1 (as labelled), then unassigned to 48
Mix Bus Configuration	Aux 1-6 (mono), Aux 7-12 (stereo)
LR Assign	All inputs unassigned
Aux assign and send	Inputs to all Aux, Post-Fade, Post-Delay
Local Output patching (Aux)	1-to-1 for mono then sequential stereo
Local Output patching (Listen M)	12
Local Output patching (PAFL)	A & B
AES output	Main LR
Remote Audio Unit Inputs	Unassigned
Remote Audio Unit Outputs	Mixes 1-to-1, then Main LR on last 2 sockets.
SQ to USB	Unassigned
USB to SQ	Unassigned

Processing type	Setting
48v	All off
Preamp gains	+28dB
HPFs	Out/100Hz
Gates	Out/-30dB
Inserts	Out
PEQs	In/Flat
GEQs	In/Flat
Compressors	Out/3:1/-9dB
Pans	Centred

FX unit	Setting
1-4	EMT 250 reverb/FXSnd 1-4/FXRtn 1-4
5-8	Empty/Unpatched

Control	Setting
SoftKeys 1-8	Mute Groups 1 to 8
SoftKeys 9-16	Unassigned
SoftRotaries	Unassigned
Master Fader Mode	Listen Level

Send type	Level
Input channels	0dB
FX return channels	0dB
Main LR master	0dB
Aux master	0dB
Group master	-inf
FX master	0dB

## 17.2 System Reset

完全なシステムリセットを実行するには、EQの「In」キーと「HF」キーを押しながら、SQの電源を入れます。これにより、すべてのミックス設定と、ショー/シーンおよびライブラリーを含むすべての保存データがクリアされ、SQが初期状態に戻ります。

システムのリセットを実行する前に、USBデバイスまたはSQ-MixPadを使用して保存したいデータをバックアップしてください。

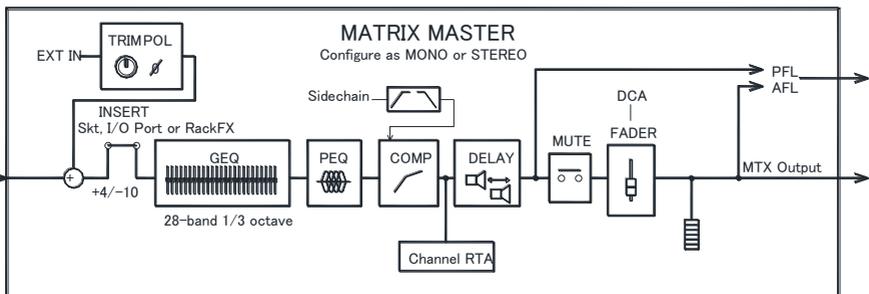
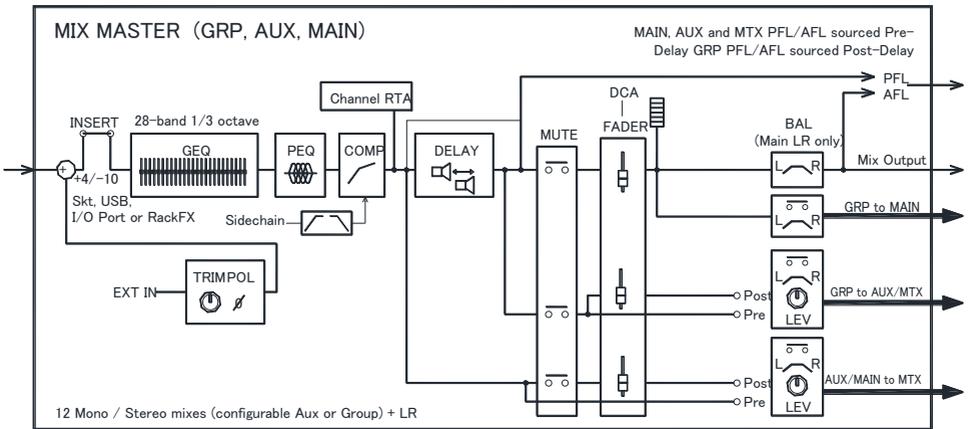
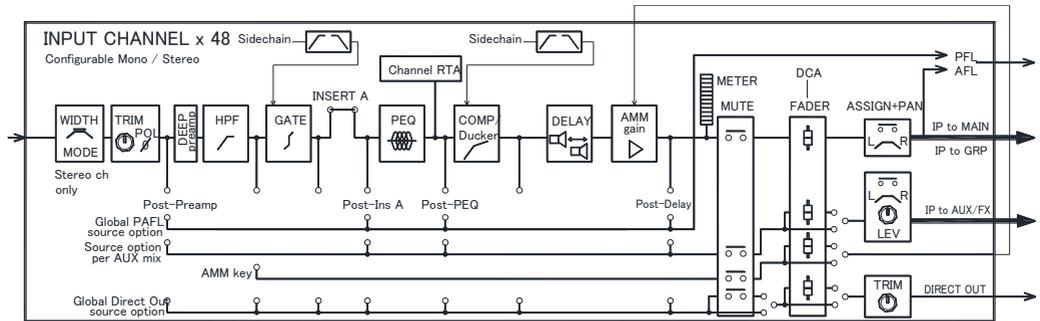
- ❶ データの保存の詳細については、[Data transfer \(USB/MixPad\)](#) セクションを参照してください。
- ❶ システムをリセットしても[アドオン](#)は削除されません。

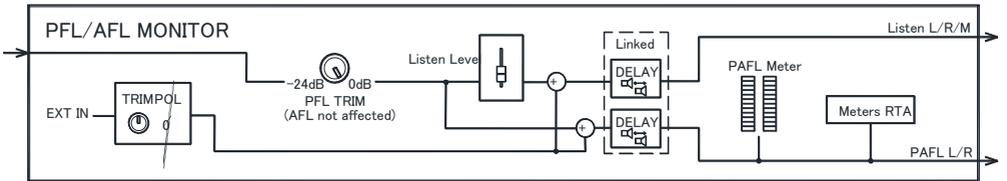
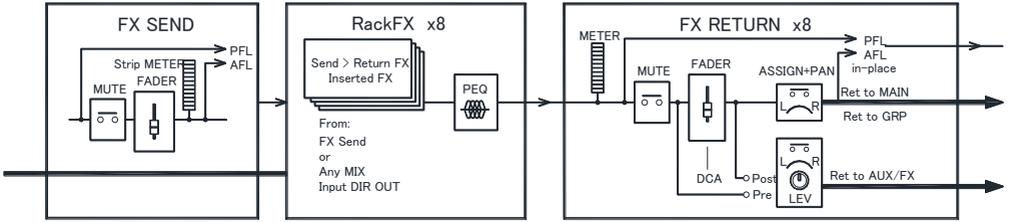
## 17.3 Fader Calibration

フェーダーはまれにアライメントがずれたり、正しく動作しなくなったりすることがあります。これは多くの理由で発生する可能性があり、通常は故障ではありません。ただし、キャリブレーションが必要になる場合があります。

- 1) 「Utility」スクリーンキーを押して、「General」タブ、「Calibration」タブの順にタッチします。
- 2) 「Calibrate」ボタンをタッチし、画面の指示に従って、プロンプトが表示されたらフェーダーを +10dB、0dB、-10dB、-30dB、-inf の位置に移動します。

# 18. Block Diagrams





## 19. Specifications (仕様)

### Mic/Line Inputs

入力感度	バランス XLR, フルリコール可能 -60 to +0dBu
スイッチ可能 PadPad	-20dB
アナログ Gain Maximum	0dB to +60dB, 1dB
最大入力レベル	steps +30dBu
入力インピーダンス	>5k $\Omega$
THD+N, Unity gain 0dB	0.002% -92dBu (20Hz-20kHz, AES Direct Out, @0dBu 1kHz)
THD+N, Mid gain +30dB	0.003% -91dBu (20Hz-20kHz, AES Direct Out, @-30dBu INPUT 1kHz)
ファンタム電源	+48V (+3V / -2V)

### Stereo Line Inputs

ST1, ST2 connectors	バランス, 1/4" TRS jack
ST3 connector	アンバランス, stereo 3.5mm Mini Jack
入力感度 (ST1, ST2 / ST3)	ノミナル+4dBu ST1, ST2 / 0dBu ST3
Trim	+/-24dB
最大入力レベル (ST1, ST2 / ST3)	+22dBu / +18dBu
入力インピーダンス	>7k $\Omega$

### Outputs 1-12 (SQ-5) and 1-14 (SQ-6)

#### Outputs A and B

ソース	バランス, XLR
出カインピーダンス	バランス 1/4" TRS
ノミナル出力	パッチ可能
最大出力レベル	<75 $\Omega$
残留出力ノイズ	+4dBu = 0dB meter reading
	+22dBu
	-90dBu (muted, 20Hz-20kHz)

### AES Digital Output

	バランス XLR 2 channel,
	サンプリングレート 96kHz (デフォルトはSRCバイパス)
	サンプリングレート切替可能, 44.1kHz/ 48kHz/ 88.2kHz/(96kHz)
	2.5Vpp バランス終端110 $\Omega$

<b>SLink Connection</b>	ノイトリック イーサコン (RJ45)
dSnake mode (48kHz devices)	40 input 20+40(ME) output channels
dx mode (96kHz devices)	32 input 32 output channels
gigaACE/GX mode (96kHz devices) Inputs	128 input 128 output channels
Outputs	フルパッチ可能
Sync/SRC	フルパッチ可能 すべてのモードでマスターシンクとしてアサイン可能、SRC 64チャンネル
<b>I/O Port</b>	マルチチャンネル IO オプションモジュール
入力	フルパッチ可能
出力	フルパッチ可能
Sync/SRC	マスターシンクとしてアサイン可能
<b>System</b>	バランスXLR入力からXLR出力で測定.
ダイナミックレンジ	0dB gain, 0dBu input 112 dB
周波数レスポンス	+0/-0.5dB 20Hz to 20kHz
ヘッドルーム	+18dB
内部動作レベル	0dBu
THD+N, Mic/Line から Main L/R Out	Unity gain faders@0dB, 0.006%, -84dBu (20 - 20kHz)
dBFS アライメント	+18dBu = 0dBFS (+22dBu at XLR output)
メーターキャリブレーション	0dB meter = -18dBFS (+4dBu at XLR out)
メインメータータイプ	2 x 12 segment, fast (peak) response
チャンネルメータータイプ	Chromatic Channel Metering, fully programmable colour/brightness
ピーク インジケーション	-3dBFS (+19dBu at XLR out), multi-point sensing
サンプリングレート	96kHz
ビット数	Uses XCVI core custom bit widths in algorithms, up to 96bits
レイテンシー	<0.7mS, Local Mic Input to Main L/R
動作温度範囲	0 deg C to 40 deg C (32 deg F to 104 deg F)
電源	100-240V AC, 50/60Hz
最大電力消費 SQ-5/SQ-6/SQ-7	75W / 90W / 110W

## Input Processing

### ソース

CH1-48

フルパッチ可能

USB Global Source

SQ-Drive or USB-B Streaming

### Polarity

Normal/Invert

### Trim

-24 to +24dB

### High Pass Filter

12/18/24dB per octave 20Hz - 2kHz

### Insert (Pre EQ/Comp)

フルパッチ可能

### Delay

Up to 341ms

### Gate

パッチ可能 Sidechain

Sidechain filter

Hi-pass (20-5k), Band-pass (120-10k), Lo-pass (120-20k)

Threshold / Depth

-72dBu to +18dBu / 0 to 60dB

Attack / Hold / Release

50 $\mu$ s to 300ms / 10ms to 5s / 10ms to 1s

### PEQ

4-Band fully parametric, 20-20kHz, +/-15dB

Band 1, Band 4

Selectable Shelving, Bell, HPF/LPF 12dB/octave

Band 2, Band 3

Bell

Bell Width

Variable Q, 1.5 to 1/9th octave

### Compressor

パッチ可能 Sidechain, DEEP options

Sidechain filter

Hi-pass (20-5k), band-pass (120-10k), Lo-pass (120-20k), Q=1

Threshold / Ratio

-46dBu to 18dBu / 1:1 to infinity

Attack / Release

30 $\mu$ s to 300ms / 50ms to 2s

Knee

Soft/Hard

Detector response

Peak/RMS switchable

Parallel Path Compression

dry/wet -inf to 0dB

### Channel Direct Out

Source select

Follow Fader, Mute, Mute Group, DCA (global all ch)  
Post-Preamp, Post-HPF, Post-Gate, Insert Return,  
Post-PEQ, Post-Comp, Post-Delay  
trim -inf to 10dB per channel

## Mix Processing

Insert (Pre EQ/ Comp) Delay	フルパッチ可能 Up to 682ms
GEQ	28 bands 31Hz–16kHz, +/-12dB Gain, Constant 1/3 oct, DEEP options
PEQ	同 Input PEQ
Compressor	同 Input Compressor

## FX

Internal FX	8 x RackExtra FX engine, Send>Return or Inserted (4 dedicated FX bus)
Types	SMR Reverb, Gated Reverb, Stereo Tap Delay, ADT, Blue Chorus, Symphonic Chorus, Flanger, noo Phaser Fader, Pan, Mute, Routing to Mix/LR, 4-Band PEQ
8 専用 Stereo FX リターン	

## Audio Tools

PAFL	PFL or stereo in-place AFL, 0 to -24dB Trim, PAFL Delay Up to 682ms
Talkback	Dedicated input, 任意のMixへアサインおよびフルパッチ可 能, Gain, Pad, 48V, 12dB/oct HPF
シグナルジェネレー	任意のチャンネルへアサイン可能, Sine/White/Pink/Bandpass
RTA	2x 31-Band 1/3 octave (Stereo) or 61-Band 1/6 octave (Mono) 20–20kHz. PAFL/Selected Channel or Fixed Source

## AMMs

Configuration	2x 24ch or 1x 48ch, freely assignable
Mode	Gain Sharing
Sidechain Filter HPF / LPF	12dB/octave 20Hz - 5kHz / 120Hz - 20kHz
Priority	-15dB to +15dB per channel

## Add-ons

DEEP Preamps	Tube Stage
DEEP Compressors	Opto, 16T, 16VU, PeakLimiter76, Mighty
DEEP GEQ's	Proportional-Q, DiGi-GEQ, Hybrid
RackFX units	De-Esser, DynEQ4, MultiBD3, MultiBD4, Bucket Brigade, Echo, Hypabass

## USB Audio

<b>SQ-Drive</b>	USB A
Stereo Record	2 channel, 48/96kHz, 24-bit, フルパッチ可能
Stereo Playback	1/2 channel, 44.1/48/96kHz 16/24-bit, フルパッチ可能
Multitrack Record	1-16 channel 96kHz, 1-32 channel 48kHz, 24-bit, WAV, フルパッチ可能
Multitrack Playback	1-16 channel 96kHz, 1-32 channel 48kHz, 24-bit, WAV, フルパッチ可能
<b>USB Audio Streaming</b>	USB-B, Core Audio 準拠, ASIO/WDM for Windows
Send (upstream)	32 channel, 48/96kHz, 24-bit
Return (downstream)	32 channel, 48/96kHz, 24-bit

## サイズ & 質量

<b>SQ-5</b>	幅 x 奥行 x 高
本体	440 x 514.9 x 198 mm (17.3" x 20.3" x 7.8")
梱包箱含む	610 x 680 x 360 mm (24" x 26.8" x 14.2")
質量(本体)	10.5 kg (23.1 lbs)
質量(梱包箱含む)	14 kg (30.9 lbs)
<b>SQ-6</b>	幅 x 奥行 x 高
本体	幅 x 奥行 x 高
梱包箱含む	638 x 514.9 x 198 mm (25.1" x 20.3" x 7.8")
質量(本体)	820 x 680 x 360 mm (32.3" x 26.8" x 14.2")
質量(梱包箱含む)	14.5 kg (32 lbs)
	17.3 kg (38.1 lbs)
<b>SQ-7</b>	幅 x 奥行 x 高
本体	幅 x 奥行 x 高
梱包箱含む	804 x 514.9 x 198 mm (31.7" x 20.3" x 7.8")
質量(本体)	960 x 685 x 360 mm (37.8" x 27" x 14.2")
質量(梱包箱含む)	17.8 kg (39.3 lbs)
	21.9 kg (48.3 lbs)

## 20. 保証について

### メーカー保証期間は1年間です。

Allen & Heath は、材料および製造上の欠陥に対して、オリジナルパッケージ (Allen & Heath 製品) に含まれる Allen & Heath ブランドのハードウェア製品および付属品を、Allen & Heath のユーザーマニュアル、技術仕様およびその他の Allen & Heath 製品に従って使用された場合、エンドユーザーである購入者 (「保証期間」) によって、最初の購入日から1年間の期間を定めガイドラインを公表しました。

パッケージ化され Allen & Heath ハードウェアと共に販売された場合でも、この保証は任意 Allen & Heath ブランドのハードウェア製品または任意のソフトウェアには適用されません。

ソフトウェア (以下「EULA」) の使用に関して、あなたの権利の詳細については、ソフトウェアに付随する使用許諾契約書を参照してください。

EULA、保証ポリシーおよびその他の有用な情報の詳細については、ALLEN&HEATH のウェブサイト上で見ることができます：  
[www.allen-heath.com/legal](http://www.allen-heath.com/legal)

保証期間下での修理・交換は、保証期間の延長または更新の権利は提供されません。この保証期間の下での製品の修理または直接交換は、機能的に同等のサービス交換ユニットで行われるかもしれません。

この保証は譲渡することができません。この保証は、購入者の唯一かつ独占的な賠償となり、Allen & Heath もその承認されたサービスセンターのいずれも、いかなる偶発的または間接的損害、またはこの製品のいかなる明示的または黙示的な保証の違反に対する責任を負うものではありません。

### 保証条件

機器は、意図または偶発的な不正使用、不履行、またはユーザーガイドやサービスマニュアルに記載されている内容、または Allen & Heath により承認された内容以外の変更を対象としていません。

任意の必要な調整、変更、修理は、認可された Allen & Heath の販売代理店または代理人によって行われます。欠陥のあるユニットは、購入証明書で認可された Allen & Heath 代理店またはエージェントに運賃前払いで購入場所に返却されます。出荷前に販売代理店またはエージェントと話し合ってください。返却されるユニットは、輸送の損傷を避けるために、オリジナルの Karton に梱包する必要があります。

免責事項: Allen & Heath はどちらか修理または交換されている製品のいずれかの保存/保存されたデータの損失に対する責任を負いません。

追加の保証については、お使いの Allen & Heath 販売代理店またはエージェントにお問い合わせください。さらなる情報が必要な場合は Allen & Heath 社にお問い合わせください。

Allen & Heath により承認されない機器の変更や修正は、製品のコンプライアンスとそれを操作するためのユーザーの権限が無効になることがあります。

SQ Reference Guide, Firmware V1.5.0, issue 1.

Copyright © 2020 Allen & Heath. All rights reserved.

# ALLEN&HEATH

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

[www.allen-heath.com](http://www.allen-heath.com)



株式会社アートウィズ 〒162-0041 東京都新宿区早稲田鶴巻町 511 Tel :03-3202-2330  
〒409-3845 山梨県中央市山之神流通団地 3-3-4 Tel : 055-274-4004