

Streaming tips for SQ with Keith Johnson

SQ ストリーミングのヒント

ライブストリーミングは、より多くのリスナーや、会場や礼拝所などへ行けないオーディエンスと繋がるための最適な方法です。

しかし、経験豊富なエンジニアにとっても全く新しいコンセプトになる可能性があるため、SQ に内蔵されている USB オーディオインターフェイスを使用して、ストリームに最適なサウンドを実現するための一連の方法をまとめました。

お役に立てれば幸いです。さらに詳細な情報が必要な場合や何か問題がある場合は、support.allen-heath.com までご連絡ください。

SQ でストリーミングする 5 つの方法

メインミックスのすべてがセットアップされ、機能するようになり。すべてが素晴らしいサウンドであり、今度はそれを世界と共有できます。

内蔵の USB-B オーディオインターフェイスを介して LR ミックスを送ることができます。



1. メイン LR を USB 出力ソケット 1 と 2 にパッチします。
2. ストリーミングアプリまたはプラットフォームのステレオ入力デバイスとして SQ1 & 2 を接続して選択します。
3. 完了！

しかし、PA システムも使用している場合はどうでしょうか？ 視聴者とリスナーに最高の体験を提供するにはどうすれば良いでしょうか？ 2 人目のエンジニアのような贅沢ができるかもしれません！

まず、[ここで](#)最新のファームウェアと新しい Windows ドライバーを入手して、すべてが最新であることを確認してください…

SQ を使用してストリーミングの素晴らしいオーディオを得る 5 つの方法を紹介します。

1. マトリックスを使用する

これは、既存のセットアップにストリーミング出力を追加する最も簡単な方法です。ミックスに集中していて、エンジニアが 1 人しかいない場合はこれが最適です。

方法

1. メイン LR ミックスをステレオマトリックスミックスの 1 つに送ります。
2. GEQ、PEQ、およびコンプレッサーを使用して、スピーカーへのメイン LR 出力に影響を与えずにストリームミックスを調整します。
3. マトリックス出力を USB 出力ソケット 1 と 2 にパッチします。
4. ストリーミングアプリまたはプラットフォームのステレオ入力デバイスとして SQ を接続して選択します。

利点

- 一人のエンジニアにとって簡単です。
- 「通常の」セットアップに素早く追加できます。
- ほとんどの場合、「設定して忘れる」。
- スピーカーで聞こえる音は、ストリーミングしている音に非常に近くなります。

注意

- ソースの中には、すでに部屋の中で大きな音を出しているために、メインミックスの音量が低いものもあります。(例えばドラムやギターアンプなど)。
- ソースは、アンビエンス/ルームサウンドなしでドライに聞こえる場合があります。
- メイン LR ミックスでの処理は、ストリームミックスにも影響します。

2. シングルオペレーター - ポストフェーダーミックス

スペアのステレオミックスを使用すると、メインミックスに「follows」ストリームミックスを作成できます。このストリームミックスでは、異なるレベル、パン、チャンネルのアサインが可能です。

方法

1. ストリームミックスとしてステレオミックスを選択します。
2. ストリームミックスに含めたいインプット系チャンネルをすべて割り当てます。
3. すべてのセンドがメインミックスのレベルの変更に追従するように「All-Post」に設定します。
4. ミックスチャンネルソースを「Post-All」に設定すると、すべてのインプットチャンネルのプロセッシングが含まれます。
5. すべてのインプットフェーダーを 0 dB に設定してミックスへのセンドを開始し、必要に応じてレベルをカットまたはブーストします。
6. ミックスの GEQ、PEQ、Compression を使って、メイン LR 出力に影響を与えずにストリームを調整します。
7. ミックスを USB 出力ソケット 1 と 2 にパッチします。
8. ストリーミングアプリまたはプラットフォームのステレオ入力デバイスとして SQ を接続して選択します。

利点

- メインミックスから入力チャンネルのレベル、パン、アサインを分けます。
- メインミックスのレベル変更と入力のミュートに従います。
- 追加の入力(アンビエントマイクなど)をストリームミックスに含めることができます。
- メイン LR とストリームミックスのミックスプロセッシングは別々です。

注意

- ストリームミックスは常にモニターされるわけではありませんが、ミックスマスターの PAFL を使って簡単にチェックすることができます。

3. デュアルオペレーター—プリフェードミックス(アプリ)

SQ-MixPad または SQ4You アプリを使用すると、2 人目の「ストリーミング」エンジニアがワイヤレスでストリームミックスを制御できます。つまり、メインエンジニアはメインの LR ミックスに集中できます。プリフェーダーミックスを使用することで、レベルも完全に独立しています。

方法

1. ストリームミックスのステレオミックスを選択します。
2. ストリームミックスに含めたいインプット系チャンネルをすべて割り当てます。
3. すべてのセンドがメインミックスのレベルの変更に従うように「All-Pre」に設定します。
4. ミックスチャンネルソースを「Post-All」に設定すると、すべてのインプットチャンネルのプロセッシングが含まれます。
5. SQ-MixPad または SQ 4 You を接続し、ストリームミックスを選択してコントロールします。
6. ミックスの GEQ、PEQ、Compression を使って、メイン LR 出力に影響を与えずにストリームを調整します。
7. ミックスを USB 出力ソケット 1 と 2 にパッチします。
8. ストリーミングアプリまたはプラットフォームのステレオ入力デバイスとして SQ を接続して選択します。

利点

- レベルコントロールをメインミックスから完全に分離します。
- メインエンジニアはメインミックスに集中できます。
- ストリーミングエンジニアは、別の場所または別の部屋にすることができます(ストリームのビジュアルを管理することもできます)。

注意

- ストリーミングエンジニアはミックスをモニターする必要があります。ストリーミングに使用されるデバイスを介して、または SQ の出力からのフィードを使用します。
- ユーザー権限および/または SQ4You の使用は、ストリーミングエンジニア(!)によるメインミックスへの偶発的な変更を保護します。
- どちらかから入力をミュートすると、両方のエンジニアに影響します。

4. デュアルオペレーター—コンピューター/ DAW ミックス

すべてのミックスがすでに使用されていて、ストリームミックスの個別のレベルを制御したい場合は、マルチチャンネル USB-B オーディオインターフェイスを使用して、ストリームに送る前に、チャンネルを DAW に個別に送ってミキシングできます。

タイラインを使用して未処理の信号を DAW に送ることもできますが、ここで説明する方法では、入力ごとに設定済みのゲート、EQ、コンプレッサーをすべて再度作る必要はありません。

方法

1. Global Direct Out Source グローバルダイレクトアウトソースを「Post Delay」に設定して、すべての処理を含めません。
2. 「Follow fader」をオフにして、DAW に一貫したレベルを送ります。
3. 「Follow mute」をオフにして、SQ のチャンネルミュートを無視します。
4. 入力ダイレクトアウトを USB 出力ソケット 1 対 1 にパッチし、入力ダイレクトアウト 1 を USB 出力ソケット 1 に、入力ダイレクトアウト 2 を USB 出力ソケット 2 に、入力ダイレクトアウト 3 を USB 出力ソケット 3 にパッチします…
5. SQ を接続し、DAW のオーディオインターフェイスとして選択します。
6. 各チャンネルのトラックとそれぞれの SQ USB チャンネルから供給される各入力を使用して DAW をセットアップします。
7. DAW でミックスを作成します。
8. DAW からの出力をストリーミングアプリまたはプラットフォームにパッチします。

利点

- SQ でミックスを使い切ることなく、コントロールをメインミックスから完全に分離または部分的に分離します。
- メインエンジニアはメインミックスに集中できます。
- ストリーミングエンジニアは、別の場所または部屋にいる可能性があります(また、ストリームのビジュアルを管理することもできます)。
- 同じコンピューターを使用して、ストリームのミキシングとブロードキャストを行うことができます。

注意

- すでにダイレクトアウトを使用して ME パーソナルモニタリングシステムにフィードしている場合は、ダイレクトアウトソースを「Post PEQ」に設定し、DAW に入力チャンネルコンプレッションを追加することをお勧めします。
- DAW とストリーミングアプリまたはプラットフォーム間のパッチ適用には、専門のソフトウェアが必要になる場合があります。

5. デュアルオペレーター—デュアルコンソール

これは、完全に独立した処理と制御を提供する専用の 2 番目コンソールを使用して、ストリームにオーディオをミキシ

ングするのに最適な方法です。

個々のソースは通常どおり接続され、デジタルに変換されると、個別の信号がメインコンソールを介してストリーミングコンソールに直接ルーティングされます。これは「デジタルスプリット」の一種であり、SQ の SLink ポートと I / O ポートでタイライン機能を使用すると非常に簡単に実現できます。

この例では、SLink オプションカードを使用して、ストリーミングコンソールとして Qu に接続します。ただし、2 番目の SQ でも非常によく似た方法を使用できますが、代わりに Dante を含む他のオプションカードを取り付けて、接続の可能性をさらに広げることができます。

方法

1. エキスパンダーとすべてのソースをメインコンソール(SQ)に接続します。
2. SLink オプションカードの SLink ポートを Qu の dSnake ポートに接続します。
3. SQ オーディオクロックソースを「I / O ポート」に設定して、2 つのシステムのクロックを同期します(これにより、サンプルレートは変更されませんが、クリックノイズやポップノイズを防ぐためにオーディオが調整されます)。
4. SQ のタイラインを使用して、使用されている入力ソケット(ローカル/ SLink / USB)を I / O ポート(SLink カード)出力ソケットにパッチします。
5. Qu 入力ソースを dSnake に切り替えて、プリアンプ後のオーディオ信号を受信します。
6. Qu を使用してストリームミックスを作成します(これにはメイン LR ミックスを使用できます)。
7. Qu ストリームミックスを USB オーディオチャンネル 1 & 2(macOS、iOS、タブレット、またはスマートフォン)または 17 & 18(Windows)にパッチします。
8. ストリーミングアプリまたはプラットフォームのステレオ入力デバイスとして Qu を接続して選択します。

利点

- プロセッシング/ミキシング/モニタリングをメインコンソールまたはメインシステムに完全に分離します。
- メイン SQ のプロセッシングリソースを使用しません。
- ストリーミングエンジニアは、別の場所または部屋にいる可能性があります。
- ハンズオンコントロール。

注意

- プリアンプはアナログからデジタルへの変換の前にあり、プリアンプは直接接続されているコンソールによって制御されますが、変更を加えると両方のコンソールへの入力レベルに影響します。そのため、プリアンプゲインを設定してからそのままにし、代わりに「trim」を使用してパフォーマンス中に入力レベルを調整します。
- シーンの変更によりパッチが変更される可能性があり、メインエンジニアはタイラインパッチの変更にすぐに気付かない場合があります。リコールフィルターを使用して、タイラインパッチへの変更がブロックされていることを確認してください。